

# Genos

DIGITAL WORKSTATION

## Manual de referencia

Este Manual de referencia explica funciones avanzadas de Genos que no están explicadas en el Manual de instrucciones. Antes de leer este Manual de referencia, por favor lea primero el Manual de instrucciones.



# Contenido

<b>Lista de funciones</b>	<b>4</b>
<b>1 Estilos</b>	<b>6</b>
Tipos de estilos (Características) .....	6
Registro de archivos en la pestaña Favorite (Favoritos) .....	7
Cambio del tipo de digitación de acordes .....	8
Uso de la función Chord Tutor (Tutor de acordes) .....	9
Activación/desactivación de cada canal de estilo .....	10
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos .....	11
Ajuste del tempo .....	12
Creación/edición de estilos (Style Creator) .....	13
<b>2 Voces</b>	<b>27</b>
Pantalla de configuración de las partes de voz .....	27
Ajustes relacionados con la pantalla de selección de voces .....	29
Tipos de voces (Características) .....	30
Registro de archivos en la pestaña Favorite (Favoritos) .....	32
Ajustes del metrónomo .....	32
Ajustes relacionados con el teclado/joystick .....	33
Ajustes relacionados con las partes del teclado (Voice Setting) .....	35
Transposición del tono en semitonos .....	36
Ajuste preciso del tono (Tuning) .....	37
Realización de ajustes detallados para armonía/arpeggio .....	38
Edición de voces (Voice Edit) .....	40
Edición de voces de órganos de tubos (Organ Flutes) (Voice Edit) .....	44
Edición de voces Ensemble (Voice Edit) .....	46
<b>3 Multi Pads</b>	<b>52</b>
Creación de un Multi Pad a través de MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording) .....	52
Creación de un Multi Pad con archivos de audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad) .....	54
Edición de Multi Pads .....	56
<b>4 Reproducción de canciones</b>	<b>57</b>
Creación de una lista de canciones para su reproducción .....	57
Uso del modo de repetición de reproducción .....	58
Edición de los ajustes de notación musical (Partitura) .....	59
Visualización de la letra y configuración de la pantalla .....	61
Visualización de texto y configuración de la pantalla .....	62
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones MIDI .....	63
Activación/desactivación de cada canal de una canción MIDI .....	64
Ajustes relacionados con la reproducción de canciones .....	65
<b>5 Grabación/edición de canciones MIDI</b>	<b>67</b>
Visión general de la grabación de canciones MIDI .....	67
Grabación de cada canal individualmente (Grabación en tiempo real) .....	69
Regrabación de una sección específica — Punch In/Out (Grabación en tiempo real) .....	71
Grabación de configuraciones de panel en una canción .....	73
Edición de eventos de canal de datos de canción existentes .....	74
Grabación/edición de canciones por pasos (Step Edit) .....	77
<b>6 Grabación múltiple de audio</b>	<b>86</b>
Grabación de una interpretación con grabación múltiple de audio .....	86
Conversión de archivos (Importar/Exportar) .....	90
Edición de los datos grabados (Archivo de audio multipista) .....	91
Regrabación de un archivo de audio multipista .....	94
<b>7 Memoria de registros</b>	<b>100</b>
Desactivación de la recuperación de elementos específicos (Registration Freeze) .....	100
Acceso a los números de la memoria de registros en orden (Secuencia de registros) .....	101
Búsqueda de un archivo de banco de memorias de registros .....	103
<b>8 Lista de reproducción</b>	<b>105</b>
Importación de registros de Music Finder (Buscador de música) a la lista de reproducción .....	105

<b>9</b>	<b>Micrófono</b>	<b>107</b>
	Realización de los ajustes de micrófono (Mic Setting) .....	107
	Edición del tipo de armonía vocal (Vocal Harmony) .....	110
	Edición de los tipos de sintetizador Vocoder (Vocal Harmony) .....	114
<b>10</b>	<b>Mezclador</b>	<b>116</b>
	Edición de los parámetros de filtro (Filter) .....	116
	Edición de los parámetros de ecualizador (EQ) .....	117
	Edición de los parámetros de efecto (Effect) .....	119
	Edición de los parámetros de efecto (Chorus/Reverb) .....	121
	Edición de los ajustes de panorámica/volumen (Pan/Volume) .....	121
	Edición de los ajustes del compresor principal (Compressor) .....	122
	Diagrama de bloques .....	124
<b>11</b>	<b>Ajustes de las funciones de los controladores</b>	<b>125</b>
	Asignación de funciones específicas a los pedales y botones del panel (Assignable) .....	125
	Edición de los tipos de asignación de los mandos y deslizantes Live Control .....	129
<b>12</b>	<b>Ajustes MIDI</b>	<b>132</b>
	Procedimiento básico para los ajustes MIDI .....	132
	Sistema — Ajustes de sistema MIDI .....	134
	Transmisión — Ajustes de canal de transmisión MIDI .....	135
	Recepción — Ajustes de canal de recepción MIDI .....	136
	Nota de bajo activada — Ajuste de nota de bajo para la reproducción de estilos a través de MIDI .....	137
	Detección de acordes — Ajustes de acorde para la reproducción de estilos a través de MIDI .....	137
	Controlador externo — Ajuste de controlador MIDI .....	138
<b>13</b>	<b>Ajustes de red</b>	<b>142</b>
	Ajustes de LAN inalámbrica .....	142
	Ajustes de hora y fecha .....	144
<b>14</b>	<b>Utilidad</b>	<b>145</b>
	Altavoz/Conectividad .....	145
	Pantalla/Pantalla táctil .....	146
	Bloqueo de parámetros .....	146
	Almacenamiento — Formateo de unidades .....	146
	Sistema .....	147
	Restablecer los ajustes de fábrica/Copia de seguridad .....	148
<b>15</b>	<b>Operaciones relacionadas con los paquetes de expansión</b>	<b>150</b>
	Instalación de datos de los paquetes de expansión desde la unidad flash USB .....	150
	Guardar el archivo "Instrument Info" en la unidad flash USB .....	151
<b>16</b>	<b>Conexiones</b>	<b>152</b>
	Acceso a la unidad de usuario del Genos desde el ordenador (Modo de almacenamiento USB) .....	152
	Selección del destino de salida de cada sonido (Salida de línea) .....	153
	<b>Índice alfabético</b>	<b>154</b>

#### Uso del manual en PDF

- Para saltar rápidamente a apartados y temas de interés, haga clic en los apartados del índice "Marcadores" situado a la izquierda de la ventana de la pantalla principal. (Haga clic en la pestaña "Marcadores" para abrir el índice si no se visualiza).
- Haga clic en los números de página que aparecen en este manual para ir directamente a la página correspondiente.
- Seleccione "Encontrar" o "Buscar" en el menú "Edición" de Adobe Acrobat Reader e introduzca una palabra clave para localizar información relacionada con ella en el documento. Los nombres y las posiciones de los apartados del menú pueden variar según la versión de Adobe Acrobat Reader que se esté utilizando.

- Las ilustraciones y las pantallas LCD que se muestran en este manual solo tienen fines instructivos, y pueden tener algunas diferencias con las del instrumento. Tenga en cuenta que todos los ejemplos de pantallas mostrados en este manual están en inglés.
- Los documentos "Data List" (Lista de datos) y "iPhone/iPad Connection Manual" (Manual de conexión del iPhone/iPad) pueden descargarse desde el sitio web de Yamaha: <http://download.yamaha.com/>
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

# Lista de funciones

En esta sección se explica de manera sencilla y muy breve lo que se puede hacer en las pantallas a las que se accede pulsando los botones del panel o tocando cada icono en la pantalla de menú.

Para obtener más información, consulte la página que se indica a continuación o el Manual de instrucciones. La marca “●” indica que la función está descrita en el Manual de instrucciones.

## Pantallas a las que se puede acceder mediante los botones del panel

Pantalla	Botón para acceder	Descripción	Páginas	Manual de instrucciones
Inicio	[HOME]	Portal de la estructura de pantallas del instrumento, que proporciona información de todos los ajustes actuales de un vistazo.	-	●
Menú	[MENU]	Al tocar cada uno de los iconos, puede acceder a los menús de las diversas funciones indicadas a continuación.	-	●
Selección de estilos	[STYLE]	Para seleccionar archivos de estilo.	-	●
Configuración de las partes de voz	[VOICE]	Para confirmar los ajustes de voz actuales y realizar ajustes detallados relacionados con las voces, como por ejemplo los efectos.	27	-
Reproducción de canciones	[SONG]	Para controlar la reproducción de canciones.	57	●
Lista de reproducción	[PLAYLIST]	Para seleccionar y editar listas de reproducción y gestionar su repertorio.	105	●
Grabación de canciones	[RECORDING]	Para grabar su interpretación.	68, 86	●
Selección de voces	VOICE SELECT [LEFT]–[RIGHT 3]	Para asignar voces a cada una de las partes del teclado.	-	●
Selección de Multi Pad	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Para seleccionar Multi Pads.	56	●
Selección de banco de memorias de registros	REGISTRATION BANK [-] y [+]	Para seleccionar bancos de memoria de registros.	101	●
Ventana de memoria de registros	[MEMORY]	Para registrar los ajustes actuales del panel.	-	●

## Funciones de la pantalla de menú

Menú	Descripción	Páginas	Manual de instrucciones
Mixer (Mezclador)	Para ajustar los parámetros de cada parte, como el volumen, la panorámica y el ecualizador. También permite ajustar controles generales de sonido, tales como el compresor principal y el ecualizador principal.	116	●
Channel On/Off (Canal activado o desactivado)	Para activar y desactivar cada canal del estilo y de la canción MIDI.	10, 64	-
Line Out (Salida de línea)	Determina qué toma se utiliza para la salida de cada parte y cada instrumento de percusión y batería.	153	-
Score (Partitura)	Para mostrar la notación musical (partitura) de la canción MIDI actual.	59	●
Lyrics (Letra)	Para mostrar la letra de la canción actual.	61	●
Text Viewer (Visor de texto)	Para mostrar los archivos de texto creados en el ordenador.	62	-
Mic Setting (Ajuste del micrófono)	Realiza los ajustes del sonido del micrófono.	107	●
Vocal Harmony (Armonía vocal)	Para añadir efectos de armonía vocal a su voz cuando cante. Puede editar la armonía vocal y guardarla como su armonía original.	110, 114	●
Kbd Harmony/Arp (Armonía del teclado/Arpeggio)	Para añadir el efecto de armonía/arpeggio a la sección de la mano derecha del teclado. Se pueden definir parámetros tales como el tipo de armonía/arpeggio.	38	●
Split & Fingering (División y digitación)	Para ajustar el punto de división o cambiar el tipo de digitación de acordes y el área de detección de acordes.	8	●
Regist Sequence (Secuencia de registro)	Determina el orden para acceder a los ajustes de memoria de registros al utilizar el pedal.	101	-
Regist Freeze (Bloqueo de registro)	Determina los elementos que se mantienen sin modificaciones al acceder a las configuraciones de panel desde la memoria de registros.	100	-
Tempo	Para ajustar el tempo de canción MIDI, estilo o metrónomo. En la pantalla se puede hacer lo mismo que cuando se utilizan los botones Tempo [-]/[+] y [TAP TEMPO].	12	●
Metronome (Metrónomo)	Para realizar los ajustes del metrónomo y el botón [TAP TEMPO].	32	●
Live Control	Determina las funciones asignadas a los mandos y deslizantes de Live Control.	129	●
Assignable (Asignables)	Determina las funciones asignadas a los pedales, los botones asignables y los atajos de la pantalla de inicio.	125	●



Menú	Descripción	Páginas	Manual de instrucciones
<b>Panel Lock (Bloqueo del panel)</b>	Para bloquear los ajustes del panel. Cuando los ajustes del panel están bloqueados, no ocurre nada aunque se pulse cualquier botón del panel.	-	●
<b>Demo (Demostración)</b>	Para acceder a la pantalla de demostración.	-	●
<b>Voice Edit (Edición de voz)</b>	Permite editar las voces predefinidas para crear sus propias voces. La pantalla cambia dependiendo de si se ha seleccionado una voz de órganos de tubos (Organ Flutes) u otro tipo de voz.	40, 44, 46	-
<b>Style Creator (Creador de estilos)</b>	Permite crear un estilo editando el estilo predefinido o registrando los canales del estilo uno a uno.	13	-
<b>Song Recording (Grabación de canciones)</b>	Para grabar su interpretación. (Este ajuste equivale al botón [RECORDING] del panel).	67	●
<b>M.Pad Creator (Creador de Multi Pad)</b>	Permite crear un Multi Pad, bien editando otro predefinido existente o bien grabando uno nuevo.	52, 54	-
<b>Voice Setting (Ajuste de voz)</b>	Determina los ajustes detallados de las partes del teclado, como el tono de cada parte, el filtro de ajuste de voces y ajustes relacionados con la voz Super Articulation.	35	-
<b>Style Setting (Ajuste de estilo)</b>	Permite realizar ajustes relacionados con la reproducción de estilos, como la sincronización del enlace de OTS, el control de dinámica (respuesta de pulsación del estilo), etc.	11	-
<b>Song Setting (Ajuste de canción)</b>	Permite realizar ajustes relacionados con la reproducción de canciones tales como la función de guía, los ajustes de canal, etc.	65	-
<b>Chord Tutor (Tutor de acordes)</b>	Indica cómo tocar acordes correspondientes a los nombres de acorde especificados.	9	-
<b>Tuning (Afinación)</b>	Para ajustar con precisión el tono de todo el instrumento, así como para ajustar el tipo de escala.	37	-
<b>Transpose (Transposición)</b>	Permite transponer el tono de todo el sonido en semitonos, o solo el sonido del teclado o de la canción MIDI.	36	●
<b>Keyboard/Joystick (Teclado/joystick)</b>	Determina la respuesta por pulsación del teclado y los ajustes relacionados con el joystick.	33	-
<b>Expansion (Expansión)</b>	Permite instalar paquetes de expansión y añadir contenido extra descargado del sitio web o creado por usted mediante Yamaha Expansion Manager.	150	-
<b>MIDI</b>	Permite realizar ajustes relacionados con MIDI.	132	-
<b>Utility (Utilidad)</b>	Permite realizar ajustes globales, gestionar las unidades flash USB, inicializar el instrumento a los valores predeterminados de fábrica o hacer copias de seguridad de los datos guardados en el instrumento, etc.	145	●
<b>Time (Hora)</b>	Permite ajustar la hora mostrada en la pantalla de inicio.	144	-
<b>Wireless LAN* (LAN inalámbrica)</b>	Permite realizar los ajustes para conectar el instrumento a un dispositivo inteligente, como un iPad, mediante la función LAN inalámbrica.	142	-

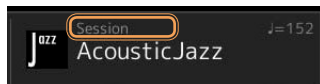
\* Este icono solo aparece cuando se incluye la función inalámbrica.


## Contenido

<b>Tipos de estilos (Características)</b> .....	<b>6</b>
<b>Registro de archivos en la pestaña Favorite (Favoritos)</b> .....	<b>7</b>
• Eliminar archivos de la pestaña Favoritos .....	7
<b>Cambio del tipo de digitación de acordes</b> .....	<b>8</b>
<b>Uso de la función Chord Tutor (Tutor de acordes)</b> .....	<b>9</b>
<b>Activación/desactivación de cada canal del estilo</b> .....	<b>10</b>
<b>Ajustes relacionados con la reproducción de estilos</b> .....	<b>11</b>
• Ajuste .....	11
• Cambio de comportamiento .....	12
<b>Ajuste del tempo</b> .....	<b>12</b>
<b>Creación/edición de estilos (Style Creator)</b> .....	<b>13</b>
• Estructura de datos de estilo — Composición de los patrones fuente .....	13
• Procedimiento básico para la creación de un estilo .....	14
• Grabación en tiempo real .....	15
• Grabación por pasos .....	18
• Ensamblaje — Asignación del patrón fuente a cada canal .....	19
• Edición de canales .....	19
• Edición de SFF (Style File Format) — Realización de ajustes de formato de archivo de estilo .....	21
• Edición de la parte de ritmo de un estilo (Drum Setup) .....	25

## Tipos de estilos (Características)

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



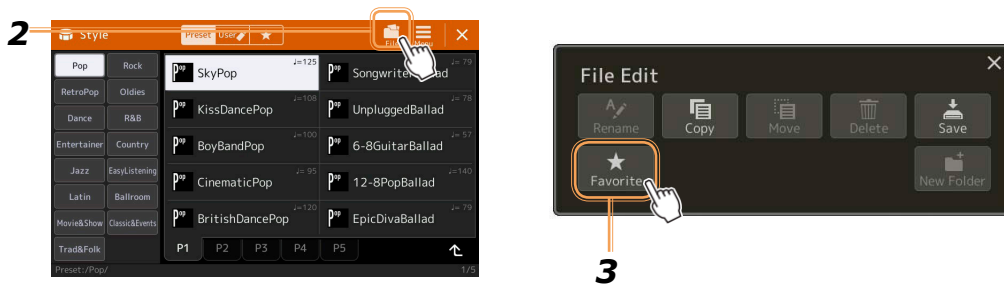
Session	Para más información sobre estos tipos, consulte “Características de estilo” en el Manual de instrucciones.
Free Play	
DJ	
+Audio	<p>Los estilos de audio (+Audio) han sido especialmente producidos añadiendo grabaciones de audio de músicos de estudio realizadas en diversos estudios de grabación de todo el mundo. Esto añade ambiente, sensación de naturalidad y calidez a los sonidos de batería y percusión del estilo, lo que da a las interpretaciones un mayor potencial expresivo. Concretamente, retiene los matices sutiles y las cadencias rítmicas o “grooves” que resultan difíciles de reproducir cuando se utilizan los kits de batería/percusión predefinidos. La tecnología Time Stretch (Estirar tiempo) de Yamaha permite que el audio siga los cambios de tempo sin que cambie el tono, de modo que todo permanezca en perfecta sincronización.</p> <p>Este instrumento puede reproducir y controlar estilos de audio, pero de forma predeterminada los datos no vienen incluidos en él. Los estilos de audio o los paquetes de expansión que contienen estilos de audio pueden estar disponibles en el sitio web de Yamaha.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el tempo se establece en más del 160 %, la parte de audio se silencia.</li> <li>• Tenga en cuenta que los estilos de audio pueden tardar más tiempo en cargarse que otros, y que pueden tener ciertas restricciones y diferir en las funciones específicas que pueden ser manejadas.</li> </ul>

# Registro de archivos en la pestaña Favorite (Favoritos)

Puede acceder a sus voces o estilos predefinidos favoritos o más frecuentemente utilizados si los registra en la pestaña Favorite (Favoritos) de la pantalla de selección de archivos.

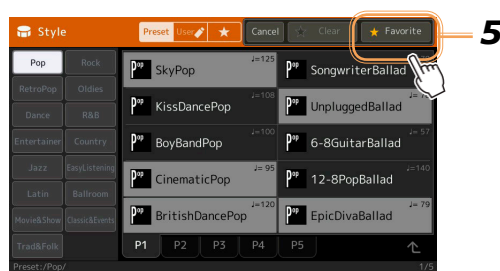
**1** En la pantalla de selección de archivos, seleccione la categoría deseada en la pestaña Preset (Predefinidos).

**2** Toque  (Archivo) para acceder a la ventana edición de archivos.



**3** Toque [Favorite] para acceder a la pantalla donde se seleccionan los archivos.

**4** Seleccione los archivos que desee registrar en la pestaña Favorite (Favoritos).



**5** Toque [Favorite] para registrar los archivos en la pestaña Favorite (Favoritos).

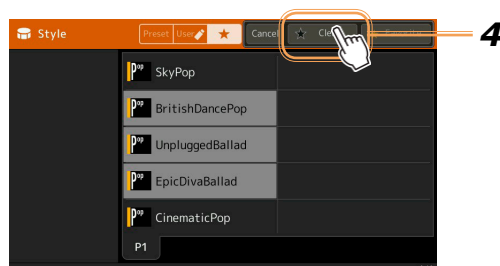
Los archivos seleccionados se mostrarán ahora en la pestaña Favorite (Favoritos).

## Eliminar archivos de la pestaña Favorite (Favoritos)

**1** En la pestaña Favorite (Favoritos) de la pantalla de selección de archivos, toque  (Archivo) para acceder a la ventana de edición de archivos.

**2** Toque [Favorite] para acceder a la pantalla donde se seleccionan los archivos.

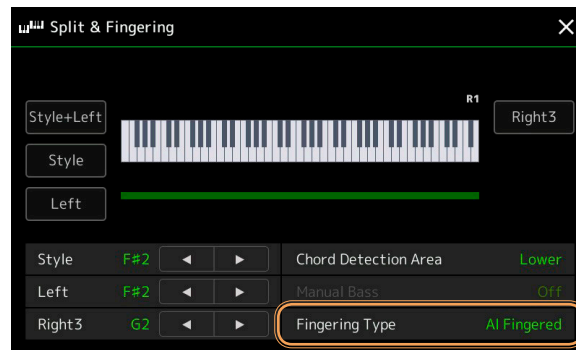
**3** Seleccione los archivos que desee eliminar de la pestaña Favorite (Favoritos).







**4** Toque [Clear] (Borrar) para eliminar los archivos de la pestaña Favorite (Favoritos).

# Cambio del tipo de digitación de acordes

El tipo de digitación de acordes determina cómo se especifican los acordes para la reproducción de estilos. Puede seleccionar el tipo deseado en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] g [Split & Fingering] (División y digitación)



Single Finger (Un solo dedo)	Hace que sea sencillo producir acompañamiento orquestado utilizando acordes mayores, de séptima, menores y de séptima menor pulsando únicamente una, dos o tres teclas en la sección de acordes del teclado.
 <p><b>Do</b> <b>Acorde mayor</b> Pulse solo la tecla de la nota fundamental.</p>  <p><b>Do 7</b> <b>Acorde de séptima</b> Pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca de su izquierda.</p>  <p><b>Do m</b> <b>Acorde menor</b> Pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra de su izquierda</p>  <p><b>Do m7</b> <b>Acorde de séptima menor</b> Pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra de su izquierda.</p>	
Multi Finger (Digitación múltiple)	Detecta automáticamente las digitaciones de acordes “Single Finger” y “Fingered”, de modo que puede utilizar cualquier tipo de digitación sin tener que cambiar el tipo de digitación.
Fingered (Varios dedos)	Permite especificar el acorde pulsando las notas que forman un acorde en la sección izquierda del teclado cuando está activado ACMP o está activada la parte Left. Para más información sobre qué notas pulsar para cada acorde, consulte el apartado de tipos de acordes reconocidos en el modo “Fingered” (Chord Types Recognized in the Fingered Mode) en la Lista de datos (Data List) que se puede descargar desde la biblioteca de manuales de Yamaha, o utilice la función Chord Tutor (Tutor de acordes) como se describe en la siguiente sección.
Fingered On Bass (Varios dedos con bajo)	Acepta las mismas digitaciones que el modo “Fingered”, pero la nota más grave tocada en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que permite tocar acordes “con bajo”. (En el tipo “Fingered”, la nota fundamental del acorde siempre se utiliza como la nota de bajo).
Full Keyboard (Teclado completo)	Detecta acordes en todo el rango de teclas. Los acordes se detectan de forma muy similar al modo “Fingered”, incluso aunque divida las notas entre la mano izquierda y la derecha, por ejemplo tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o tocando un acorde con la mano izquierda y una nota de melodía con la derecha.
AI Fingered (Varios dedos AI)	Básicamente igual que “Fingered” con la excepción de que se pueden tocar menos de tres notas para indicar los acordes (basándose en el acorde tocado previamente, etc.).
AI Full Keyboard (Teclado completo AI)	Este tipo es similar a “Full Keyboard” con la excepción de que se pueden tocar menos de tres notas para indicar los acordes (basándose en el acorde tocado previamente, etc.). No se pueden tocar acordes de novena, oncenaria y treceña.

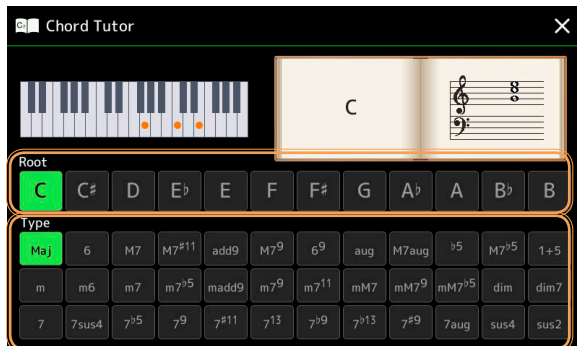
## NOTA

- “AI” significa “Artificial Intelligence” (Inteligencia artificial).
- Cuando el área de detección de acordes está establecida en “Upper” (Superior), solo está disponible “Fingered”. Este tipo es básicamente igual que “Fingered” con la excepción de que “1+5”, “1+8” y Chord Cancel (Cancelación de acordes) no están disponibles.

# Uso de la función Chord Tutor (Tutor de acordes)

La función Chord Tutor (Tutor de acordes) permite poder ver qué notas hay que pulsar para especificar el acorde. Si sabe el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, utilice esta función.

Esta función se puede utilizar en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Chord Tutor].



Root (Nota fundamental)	Permite seleccionar la nota fundamental del acorde deseado.
Type (Tipo)	Permite seleccionar el tipo de acorde deseado.

Las notas que tiene que tocar se mostrarán en la pantalla.

## NOTA

- Aunque esta función muestra cómo tocar un acorde solo en el caso del tipo de digitación “Fingered” (Varios dedos), la indicación es útil también cuando se selecciona otro tipo de digitación que no sea “Single Finger” (Un solo dedo).
- Dependiendo del acorde, algunas notas pueden ser omitidas.

## Activación/desactivación de cada canal del estilo

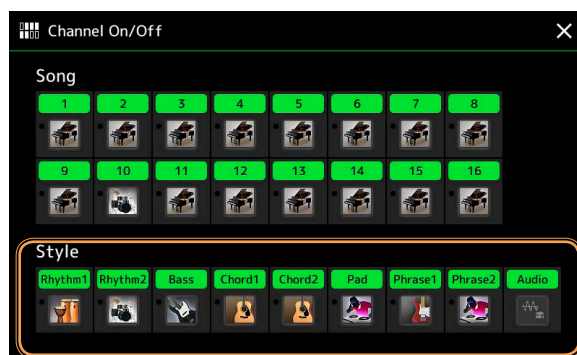
Puede añadir variaciones y cambiar la sensación de un estilo activando/desactivando canales mientras el estilo se reproduce.

### Canales de estilo

Cada estilo contiene los canales enumerados a continuación.

- **Rhythm 1/2 (Ritmo 1/2):** son las partes básicas del estilo, con patrones de ritmo de batería y percusión.
- **Bass (Bajo):** la parte de bajo utiliza varios sonidos de instrumentos adecuados para ajustarse al estilo.
- **Chord 1/2 (Acorde 1/2):** son el acompañamiento de acordes rítmicos, que suelen consistir en voces de piano o guitarra.
- **Pad:** esta parte se utiliza para instrumentos sostenidos como cuerdas, órganos, coros, etc.
- **Phrase 1/2 (Frase 1/2):** estas partes se utilizan para intervenciones vigorosas de instrumentos de metal, acordes con arpeggios y otros extras que hacen que el acompañamiento sea más interesante.
- **Audio:** esta es una parte de audio del estilo de audio.

Los canales de estilo se pueden activar o desactivar en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Channel On/Off] (Canal activado/desactivado).



Si desea reproducir solo un determinado canal (reproducción en solitario), toque y mantenga pulsado el nombre del canal que desee hasta que cambie a color morado. Para cancelar la reproducción en solitario, solo tiene que tocar otra vez el nombre del canal (morado).

### **NOTA**

También puede activar/desactivar los canales en la pantalla del mezclador.

### Para cambiar la voz de cada canal:

Toque el icono de instrumento que hay debajo del canal que desee para acceder a la pantalla de selección de voces, y a continuación seleccione la voz deseada.

### **NOTA**

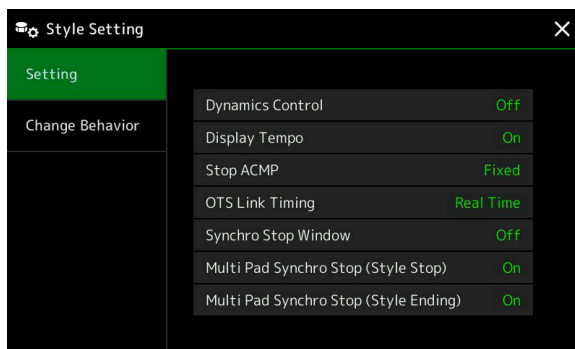
La voz de la parte de audio del estilo de audio no se puede cambiar.

### **NOTA**



Puede guardar los ajustes hechos aquí en la memoria de registros. Para más información, consulte el Manual de instrucciones.

# Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

Puede hacer una serie de ajustes para la reproducción de estilos mediante [MENU] → [Style Setting] (Ajuste de estilo).



## Ajuste

Dynamics Control (Control de dinámica)	<p>Determina cómo cambia el volumen de reproducción del estilo dependiendo de la fuerza con que se toque.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off (Desactivado):</b> el volumen se mantiene igual independientemente de la fuerza con que se toque.</li> <li>• <b>Narrow (Reducido):</b> el volumen cambia sobre un rango reducido.</li> <li>• <b>Medium (Medio):</b> el volumen cambia sobre un rango medio.</li> <li>• <b>Wide (Amplio):</b> el volumen cambia sobre un rango amplio.</li> </ul>
Display Tempo (Visualización de tempo)	<p>Activa o desactiva la indicación de tempo para cada estilo en la pantalla de selección de estilos.</p>
Stop ACMP (Detener ACMP)	<p>Cuando el botón [ACMP] está activado y el botón [SYNC START] está desactivado, puede tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido y todavía escuchará el acorde de acompañamiento. En este estado –llamado “Stop Accompaniment” (Detener acompañamiento)–, cualquier digitación de acorde válida será reconocida, y el tipo de acorde y su nota fundamental se mostrarán en el área de estilos de la pantalla de inicio. Aquí puede determinar si el acorde tocado en la sección de acordes sonará o no en el estado de “Stop Accompaniment” (Detener acompañamiento).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off (Desactivado):</b> el acorde tocado en la sección de acordes no sonará.</li> <li>• <b>Style (Estilo):</b> el acorde tocado en la sección de acordes sonará a través de las voces del canal Pad y el canal Bass (Bajo) del estilo seleccionado.</li> <li>• <b>Fixed (Fijo):</b> el acorde tocado en la sección de acordes sonará a través de las voces de los canales Pad/Bass (Bajo) especificados independientemente del estilo seleccionado.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b>          Cuando el estilo seleccionado contiene voces MegaVoice, pueden resultar sonidos inesperados cuando el ajuste es “Style”.</p> <p> <b>NOTA</b>          Cuando se graba una canción, el acorde detectado al tocar en el estado de “Stop Accompaniment” (Detener acompañamiento) puede ser grabado independientemente del ajuste que se haga aquí. Tenga en cuenta que tanto la voz que suena como los datos de acordes se graban cuando el ajuste es “Style”, y solo se graban los datos de acordes cuando el ajuste es “Off” o “Fixed”.</p>
OTS Link Timing (Sincronización del enlace de OTS)	<p>Se aplica a la función OTS Link (Enlace de OTS). Este parámetro determina la sincronización en la que cambian los ajustes de un solo toque (OTS, siglas de “One Touch Settings”) al cambiar MAIN VARIATION [A]–[D]. (El botón [OTS LINK] debe estar activado).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Real Time (Tiempo real):</b> se accede inmediatamente a un ajuste de un solo toque cuando se pulsa un botón MAIN VARIATION.</li> <li>• <b>Next Bar (Siguiendo compás):</b> se accede a un ajuste de un solo toque en el siguiente compás después de pulsar un botón MAIN VARIATION.</li> </ul>
Synchro Stop Window (Ventana de detención de sincronización)	<p>Determina cuánto tiempo hay que mantener un acorde antes de que la función Synchro Stop (Detención de sincronización) se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] está activado y este ajuste está puesto en otro valor diferente a “Off”, la función Synchro Stop se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo del establecido aquí. Esto es una forma práctica de restablecer el control de reproducción de estilos a su condición normal, lo que permite soltar las teclas y que todavía siga reproduciéndose el estilo. En otras palabras, si se sueltan las teclas más rápidamente que el tiempo establecido aquí, la función Synchro Stop funciona.</p>



Multi Pad Synchro Stop (Style Stop) (Detención de estilo)	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se detiene la reproducción de estilo.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending) (Coda de estilo)	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se reproduce la sección de coda (Ending) de estilo.

## Cambio de comportamiento

Section Set (Establecimiento de sección)	Determina la sección predeterminada a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan diferentes estilos (con la reproducción de estilo detenida). Cuando se ajusta en "Off" (Desactivado) y la reproducción de estilo está detenida, la sección activa se mantiene incluso aunque se seleccione un estilo diferente. Cuando en los datos de estilo no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D, se selecciona automáticamente la sección más cercana. Por ejemplo, cuando el estilo seleccionado no contiene MAIN D, se accederá a MAIN C.
Tempo	Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia el estilo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock (Bloquear):</b> independientemente del estado de reproducción, se mantiene el ajuste de tempo del estilo anterior.</li> <li>• <b>Hold (Mantener):</b> mientras se está reproduciendo el estilo, se mantiene el ajuste de tempo del estilo anterior. Mientras el estilo está detenido, el tempo cambia al valor de tempo predeterminado del estilo seleccionado.</li> <li>• <b>Reset (Restablecer):</b> independientemente del estado de reproducción, el tempo cambia al valor de tempo predeterminado del estilo seleccionado.</li> </ul>
Part On/Off (Parte activada/desactivada)	Determina si el estado de canal de estilo activado/desactivado cambia o no cuando se cambia el estilo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock (Bloquear):</b> independientemente del estado de reproducción, se mantiene el estado de canal de estilo activado/desactivado del estilo anterior.</li> <li>• <b>Hold (Mantener):</b> mientras se está reproduciendo el estilo, se mantiene el estado de canal de estilo activado/desactivado del estilo anterior. Mientras el estilo está detenido, todos los canales del estilo seleccionado se activan.</li> <li>• <b>Reset (Restablecer):</b> independientemente del estado de reproducción, todos los canales del estilo seleccionado se activan.</li> </ul>

## Ajuste del tempo

Puede cambiar el tempo del estilo, canción MIDI y metrónomo en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Tempo].



①	Indica el valor de tempo durante la reproducción del metrónomo, estilo y canción MIDI. El tempo se puede cambiar utilizando el dial de datos, los botones [DEC]/[INC] o los botones TEMPO [-]/[+]. Cuando seleccione un estilo de audio (página 6), el límite superior de tempo se mostrará debajo del valor de tempo de esta manera: Audio: ** max. La parte de audio se silenciará si el tempo sobrepasa el límite superior.
②	Equivalente al botón [TAP TEMPO] del panel.
③	Indica el valor de tempo de la canción MIDI actual. La canción comenzará a este tempo.
④	Indica el valor de tempo del estilo actual. El estilo comenzará a este tempo.

### NOTA

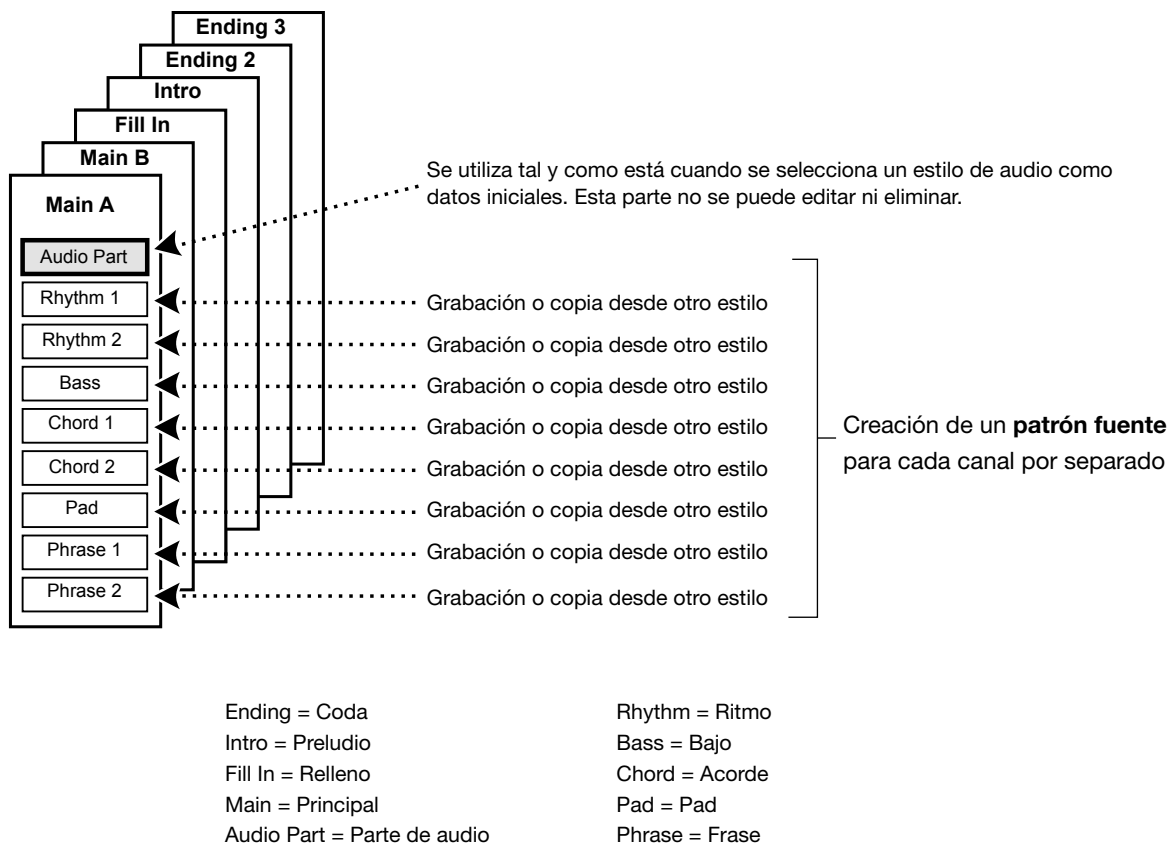
El valor de tempo de una canción de audio se establece mediante la función Time Stretch (Estirar tiempo). Consulte el Manual de instrucciones.

# Creación/edición de estilos (Style Creator)

La función Style Creator (Creador de estilos) le permite crear su propio estilo original grabando el patrón de ritmo con el teclado y utilizando datos de estilo ya grabados. Básicamente, seleccione un estilo predefinido que se acerque lo más posible al tipo de estilo que desee crear, y a continuación grabe el patrón de ritmo, la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o las frases –todos ellos denominados “Source Pattern” (patrón fuente) en el creador de estilos– para cada canal de cada sección.

## Estructura de datos de estilo – Composición de los patrones fuente (Source Patterns)

Un estilo se compone de diferentes secciones –Intro (Preludio), Main (Principal), Ending (Coda), etc.–, y cada sección tiene ocho canales separados, cada uno de los cuales se denomina “Source Pattern” (patrón fuente). Con la función Style Creator (Creador de estilos) se puede crear un estilo grabando por separado el patrón fuente para cada canal o importando datos de patrones de otros estilos existentes.

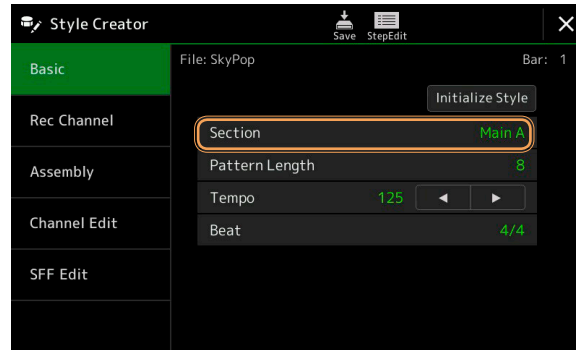


### Limitaciones de la parte de audio:

- Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio se utilizará tal y como está. La parte de audio no se puede eliminar, editar o crear desde cero.
- El estilo creado que contenga la parte de audio se puede utilizar solo con un instrumento compatible con estilos de audio y con el formato SFF GE.
- La parte de audio no se puede copiar de otro estilo o sección en la pantalla “Assembly” (Ensamblaje) (página 19). Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el correspondiente estilo de audio antes de acceder a la pantalla del creador de estilos.

## Procedimiento básico para la creación de un estilo

- 1 Seleccione el estilo que desee utilizar como base para el nuevo estilo.
- 2 Acceda a la pantalla del creador de estilos mediante [MENU] → [Style Creator].
- 3 En la pantalla “Basic” (Básico), seleccione la sección que desee.



Según sea necesario, haga los siguientes ajustes:

- Si desea crear un estilo completamente desde cero, toque [Initialize Style] (Inicializar estilo) para vaciar el estilo actual.
- Si inicializa el estilo, establezca la longitud del patrón en “Pattern Length” (Longitud del patrón) (cantidad de compases del patrón fuente). Después de introducir el valor, toque [Execute] (Ejecutar) para que los cambios sean efectivos. Tenga en cuenta que si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, al cambiar la longitud del patrón se eliminará la correspondiente parte de audio.
- Ajuste los parámetros globales como “Tempo” y “Beat” (Medida de compás). Los ajustes hechos aquí se aplican de forma generalizada a todas las secciones. Después de introducir la medida de compás en “Beat”, toque [Execute] (Ejecutar) para que los cambios sean efectivos.

## 4 Cree el patrón fuente para cada canal.

- **Grabación en tiempo real (página 15)**  
Permite grabar el estilo simplemente tocando el teclado.
- **Grabación por pasos (página 18)**  
Permite introducir cada nota individualmente.
- **Ensamblaje (Assembly) del estilo (página 19)**  
Permite copiar varios patrones de otro estilo o estilos predefinidos que ya haya creado.

## 5 Edite los datos de canal ya grabados.

- **Edición de canal (página 19)**  
Permite editar los datos MIDI de los canales ya grabados.
- **Edición de SFF (página 21)**  
Permite editar los parámetros relacionados con el SFF (Style File Format) (Formato de archivo de estilo) de los canales ya grabados que no sean los canales de ritmo.
- **Edición de la parte de ritmo (Drum Setup) (página 25)**  
Permite editar la parte de ritmo del estilo, por ejemplo cambiar los sonidos de los instrumentos individuales.

## 6 Repita los pasos 3–5 como desee.

## 7 Toque (Guardar) para guardar el estilo creado.

### AVISO

El estilo creado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Grabación en tiempo real

Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página 14. En la pantalla “Rec Channel” (Grabar canal) puede crear los datos de canal mediante la grabación en tiempo real.

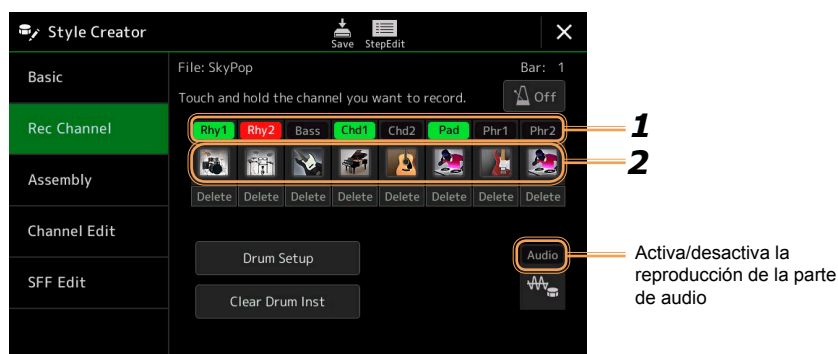
### Características de la grabación en tiempo real en el creador de estilos (Style Creator)

#### • Grabación en bucle

La reproducción de estilo repite los patrones de ritmo de varios compases en un “bucle”, y la grabación de estilo también se hace utilizando bucles. Por ejemplo, si comienza a grabar con una sección principal (Main) de dos compases, los dos compases se grabarán repetidamente. Las notas que grabe se reproducirán desde la siguiente repetición (bucle), lo que le permite grabar mientras escucha el material grabado previamente.

#### • Sobregrabación

Este método graba nuevo material en un canal que ya contiene datos grabados sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilo, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como “Clear Drum Inst” (Borrar instrumento de batería), (página 16) “Delete” (Eliminar) (página 16, 17) y “Remove Event” (Quitar evento) (página 20). Por ejemplo, si comienza a grabar con una sección principal (Main) de dos compases, los dos compases se repetirán muchas veces. Las notas que grabe se reproducirán desde la siguiente repetición, lo que le permite sobregrabar nuevo material en el bucle mientras escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en otro estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto los de ritmo), necesita eliminar los datos originales antes de grabar.



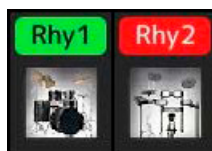
## ■ Grabación de los canales de ritmo 1–2

Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales:

La reproducción de la parte de audio se puede activar o desactivar, pero no se puede editar ni eliminar. Tenga en cuenta que el patrón de ritmo de esta parte se utilizará en el nuevo estilo que va a crear. Si desea crear una frase rítmica además de la parte de audio, siga los pasos indicados a continuación.

### 1 En la pantalla “Rec Channel” (Grabar canal), toque y mantenga pulsado el canal que desee hasta que cambie a color rojo.

El canal seleccionado se convierte en el destino de la grabación independientemente de si el canal ya contiene datos o no. Si ya incluye datos grabados, deberá grabar las notas adicionales en el canal seleccionado como sobregrabación.



### 2 Si es necesario, seleccione una voz, y a continuación practique el patrón de ritmo que se va a grabar.

Toque el icono (ilustración) del instrumento para acceder a la pantalla de selección de voces, y a continuación seleccione la voz que desee, por ejemplo un kit de batería. Una vez hecha la selección, cierre la pantalla de selección de voces para volver a la pantalla del creador de estilos (Style Creator). Con la voz seleccionada, practique el patrón de ritmo que se va a grabar.

### Voces disponibles para grabación

Para el canal Rhythm 1 (Ritmo 1), se puede utilizar para grabación cualquier voz excepto las voces de órganos de tubos (Organ Flutes). Para el canal Rhythm 2 (Ritmo 2), solo se pueden utilizar para grabación kits de batería/SFX.

#### **NOTA**

Para más información sobre qué tecla tocar para cada sonido de batería/SFX, consulte la Lista de kits de batería/SFX ("Drum/SFX Kit List") en la Lista de datos (Data List) que encontrará en el sitio web.

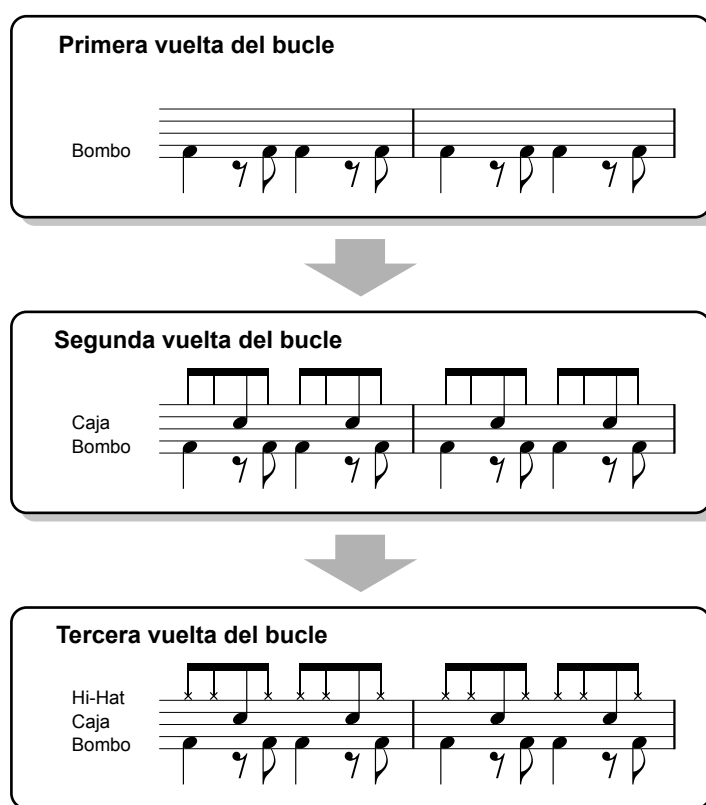
### 3 Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** para comenzar a grabar.

Puesto que se reproducirán datos ya grabados, active o desactive cada canal tocando el canal en la pantalla "Rec Channel" (Grabar canal) según desee. Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, active o desactive la parte de audio tocando el canal [Audio].

Si es necesario, elimine un canal tocando [Delete] debajo del canal que desee.

### 4 Tan pronto como la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, comience a tocar el patrón de ritmo que vaya a grabar.

Si es difícil tocar el ritmo de una vez, puede dividirlo en partes aisladas como se indica en este ejemplo:



Primera vuelta del bucle

Bombo

Segunda vuelta del bucle

Caja  
Bombo

Tercera vuelta del bucle

Hi-Hat  
Caja  
Bombo

#### Borrado de notas grabadas erróneamente

Si comete un error o si toca notas mal, puede borrar esas notas específicas. Toque [Clear Drum Inst] (Borrar instrumento de batería) para que aparezca un mensaje, y a continuación pulse la tecla correspondiente en el teclado mientras se muestra el mensaje. Después de borrar el instrumento de batería que desee, toque [Exit] (Salir) para cerrar el mensaje.

### 5 Pulse el botón **[START/STOP]** para detener la reproducción.

Si quiere añadir más notas, pulse el botón [START/STOP] otra vez para continuar la grabación.

### 6 Toque y mantenga pulsado el canal de grabación durante unos instantes (hasta que el botón cambie de color) para salir del modo de grabación.

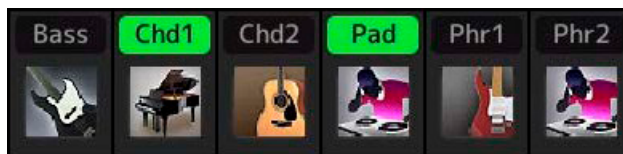
#### **AVISO**

El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 14).

## ■ Grabación de bajo, acorde 1–2, pad y frase 1–2

### 1 En la pantalla “Rec Channel” (Grabar canal), toque y mantenga pulsado el canal que desee hasta que cambie a color rojo.

Si el canal seleccionado ya contiene datos, aparecerá un mensaje de confirmación solicitándole si desea o no eliminar los datos existentes en el canal seleccionado. Toque [Yes] (Sí) para eliminar los datos y el canal seleccionado quedará especificado como destino de la grabación. Tenga en cuenta que los datos de canal que no sean los de los canales de ritmo del estilo predefinido no se pueden sobregrabar.



### 2 Si es necesario, seleccione una voz, y a continuación practique la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o las frases que va a grabar.

Toque el icono (ilustración) del instrumento para acceder a la pantalla de selección de voces, y a continuación seleccione la voz que desee. Una vez hecha la selección, cierre la pantalla de selección de voces para volver a la pantalla del creador de estilos (Style Creator). Con la voz seleccionada, practique las frases o el acompañamiento de acordes que va a grabar.

#### Voces disponibles para grabación

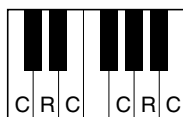
Cualquier voz puede usarse para grabación excepto las voces de órganos de tubos (Organ Flutes)/kits de batería/kits SFX.

- **Grabe una frase en Do M7 que reproducirá las notas apropiadas según los cambios de acordes durante la interpretación.**

#### Reglas al grabar una sección principal (Main) o de relleno (Fill-in)

Con los ajustes iniciales predeterminados, el acorde/nota fundamental fuente es Do M7 (CM7). Esto significa que deberá grabar un patrón fuente que se disparará al especificar Do M7 durante la interpretación normal. Grabe la línea de bajo, frases o acompañamiento de acordes que desee escuchar cuando especifique Do M7. Exactamente, las reglas son las siguientes:

- Utilice solo los tonos de la escala de Do M7 cuando grabe los canales de bajo (Bass) y de frases (Phrase) (es decir, Do, Re, Mi, Sol, La y Si).
- Utilice solo los tonos del acorde cuando grabe los canales de acordes (Chord) y de Pad (es decir, Do, Mi, Sol y Si).



C = Nota de acorde  
C, R = Nota recomendada

Si sigue estas reglas, las notas de la reproducción de estilo serán apropiadamente convertidas dependiendo de los cambios de acordes que haga durante la interpretación.

#### Reglas al grabar una sección de preludio (Intro) o coda (Ending)

Estas secciones están diseñadas asumiendo que no se cambia el acorde durante la reproducción. Por este motivo, no necesita seguir las reglas descritas más arriba para las secciones principal (Main) y de relleno (Fill-in), y puede hacer la progresión de acordes al grabar. Sin embargo, siga las reglas indicadas a continuación puesto que el acorde/nota fundamental fuente es Do M7 de manera predeterminada:

- Cuando grabe un preludio (Intro), asegúrese de que la frase grabada encaja tonalmente en la escala de Do.
- Cuando grabe una coda (Ending), asegúrese de que la frase grabada empieza con un Do o sigue una escala de Do adecuadamente.

- **Establezca el acorde/nota fundamental fuente si es necesario.**

Aunque el acorde/nota fundamental fuente está establecido de forma predeterminada en Do M7 como se ha descrito más arriba, puede cambiarlo a otro de su preferencia que le resulte más fácil de tocar. Acceda a la pantalla “SFF Edit” (Edición de SFF), establezca el tipo de acorde (Chord) y la nota fundamental (Root) fuente según sus preferencias. Tenga en mente que cuando cambie el acorde fuente de Do M7 (predeterminado) a otro acorde, las notas de los acordes y las notas recomendadas también cambiarán. Para más información, consulte la página 22.

### 3 Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para comenzar a grabar.

Con los datos ya grabados reproduciéndose, active o desactive cada canal tocando el canal en la pantalla “Rec Channel” (Grabar canal) según desee. Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, active o desactive la parte de audio tocando el canal [Audio].

Si es necesario, elimine cualquier canal tocando [Delete] debajo del canal que desee.

**4 Tan pronto como la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, comience a tocar la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o las frases que vaya a grabar.**

**5 Pulse el botón [START/STOP] para detener la reproducción.**

Si quiere añadir más notas, pulse el botón [START/STOP] otra vez para continuar la grabación.

• **Para escuchar el sonido de la reproducción de los canales ya grabados con otro acorde/nota fundamental fuente:**


- 1) Acceda a la pantalla “SFF Edit” (Edición de SFF), y a continuación ajuste “Target Ch” (Canal de destino) en la parte superior de la pantalla en “Rhythm1” (Ritmo 1) o “Rhythm2” (Ritmo 2).
- 2) Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para comenzar a reproducir.
- 3) Toque [Play Root/Chord] (Nota fundamental/Acorde de reproducción) para acceder a la pantalla de operaciones.
- 4) En la pantalla, ajuste “Play Root/Chord” con la nota fundamental y tipo de acorde que desee.  
Esta operación permite escuchar cómo se reproduce el patrón fuente a través de los cambios de acordes durante una interpretación normal.

**6 Toque y mantenga pulsado el canal de grabación durante unos instantes (hasta que el botón cambie de color) para salir del modo de grabación.**

**AVISO**

El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 14).

## Grabación por pasos

Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página 14. En la pantalla de grabación por pasos (Step Edit) a la que se accede tocando  (Edición por pasos) en la parte superior de la pantalla, se pueden grabar o editar notas de una en una. Este procedimiento de grabación por pasos es esencialmente el mismo que para la grabación múltiple de canciones MIDI (página 77) con la excepción de los siguientes puntos:

- En la grabación de canciones, la marca de posición de final (End) puede cambiarse libremente; en el creador de estilos (Style Creator) no se puede cambiar. Esto es debido a que la longitud del estilo es fija para todos los canales, según se haya establecido en la pantalla “Basic” (Básico) (página 14). Por ejemplo, si crea un estilo con una longitud de cuatro compases, la marca de posición de final (End) se establece automáticamente al final del cuarto compás y no se puede cambiar en la pantalla de edición de estilo.
- Los canales de grabación se pueden cambiar en la pantalla de edición de grabación de canciones, pero no se pueden cambiar en el creador de estilos (Style Creator). Seleccione el canal de grabación en la pantalla “Rec Channel” (Grabar canal).
- En el creador de estilos, no se pueden introducir datos de acordes, letras o exclusivos del sistema. Se pueden introducir datos de canal y se pueden editar (eliminar, copiar o mover) datos exclusivos del sistema.

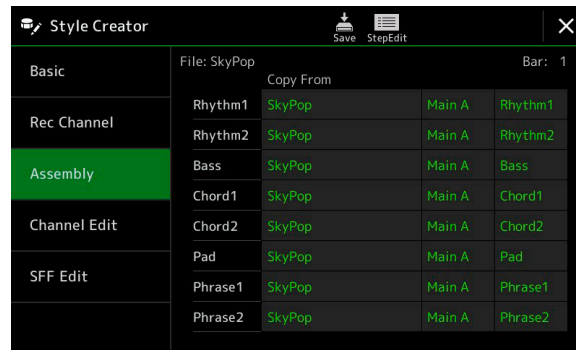
 **NOTA**

Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio se utilizará tal y como está. La parte de audio no se puede eliminar, editar o crear desde cero.



## Ensamblaje (Assembly) — Asignación del patrón fuente a cada canal

Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página 14. La pantalla “Assembly” (Ensamblaje) muestra de qué estilo, sección y canal han sido copiados los datos de cada canal de la sección actual. Para cada canal, toque el nombre del estilo, el nombre de la sección o el nombre del canal según sea necesario para seleccionar lo que desee.



### NOTA

- Una parte de audio no se puede copiar de otro estilo. Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el correspondiente estilo de audio antes de acceder a la pantalla del creador de estilos (Style Creator).
- Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio no puede ser reemplazada con datos diferentes.

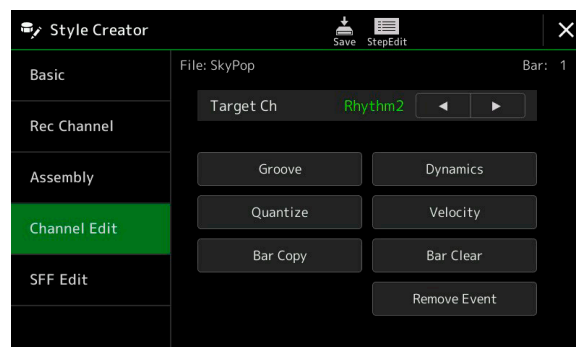
### AVISO

**El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 14).**

## Edición de canal

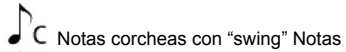
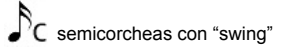
Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página 14. La pantalla “Channel Edit” (Edición de canal) permite editar los datos de canal ya grabados. Seleccione el canal de destino, y a continuación edite los parámetros que desee.

Después de editar los parámetros deseados, toque [Execute] (Ejecutar) para introducir realmente las ediciones de cada ventana de configuración. Una vez completada la acción, este botón cambia a [Undo] (Deshacer), lo que le permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función de deshacer solo tiene un nivel, solo se puede deshacer la operación anterior.



### NOTA

Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio se utilizará tal y como está. La parte de audio no se puede eliminar, editar o crear desde cero.

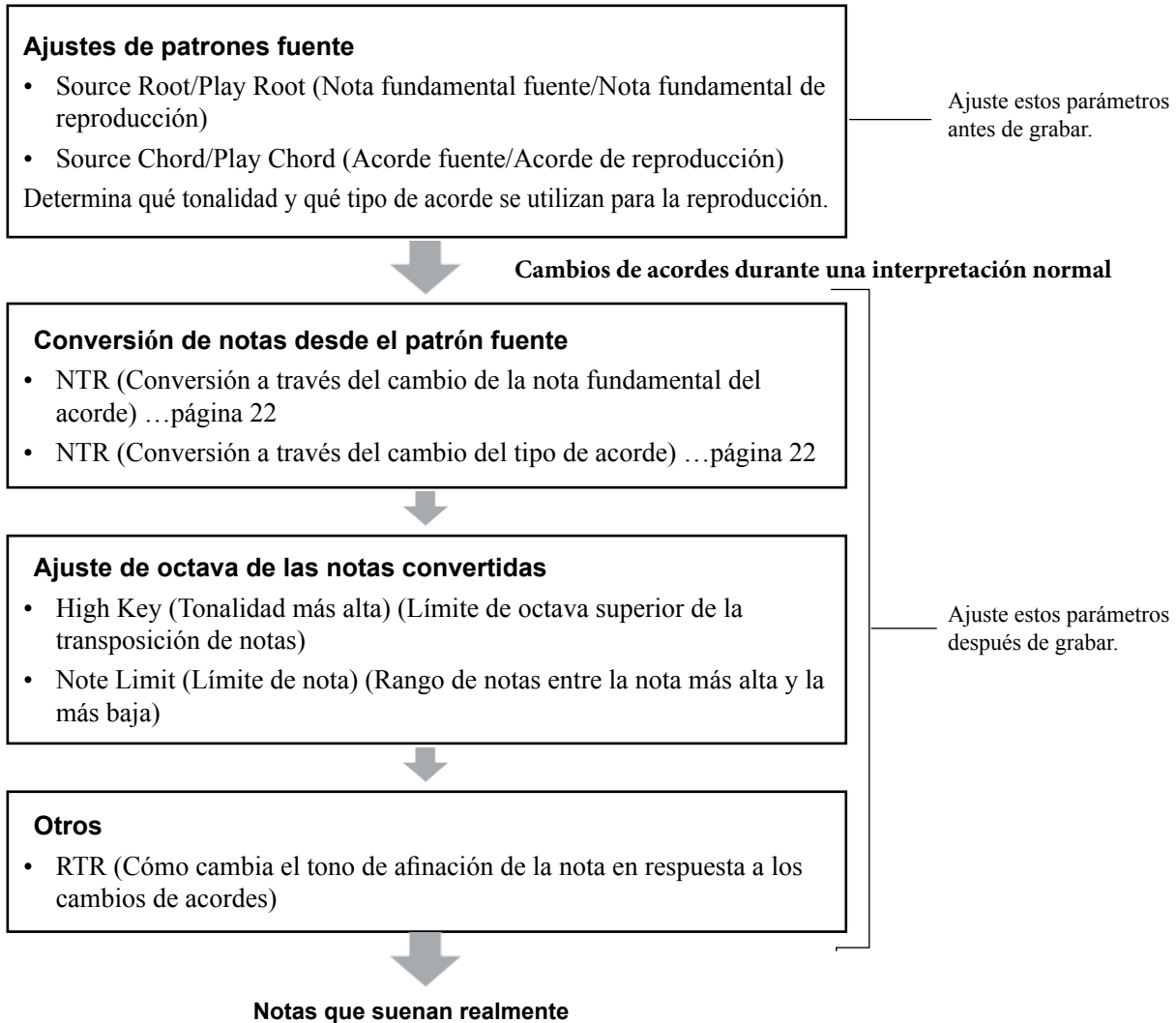
Target Ch (Canal de destino)	Permite seleccionar el canal de destino que se va a editar. Todos los elementos excepto “Groove” se van a aplicar al canal especificado aquí.	
Groove (Cadencia rítmica)	Permite añadir “swing” (oscilación de la cadencia) a la música, cambiar la “sensación” rítmica realizando sutiles variaciones en el valor de tiempo (reloj) del estilo. Los ajustes de Groove se aplican a todos los canales de la sección seleccionada.	
	Original Beat (Valor de nota original)	Especifica los valores de nota a los que se va a aplicar la variación de tiempo de Groove. En otras palabras, si se selecciona “8 Beat”, la variación de tiempo de Groove se aplica a las notas corcheas; si se selecciona “12 Beat”, la variación de tiempo de Groove se aplica a los tresillos de corcheas.
	Beat Converter (Convertidor de valor de nota)	Cambia el tiempo de los valores de nota (especificados en el parámetro “Original Beat” anterior) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando Original Beat está ajustado en “8 Beat” y Beat Converter se ajusta en “12”, todas las notas corcheas de la sección se cambian a un valor de tiempo de tresillo de corcheas. Las opciones “16A” y “16B” de Beat Converter que aparecen cuando Original Beat está ajustado en “12 Beat” son variaciones sobre un ajuste básico de notas semicorcheas.
	Swing (Oscilación de la cadencia)	Produce una sensación de “swing” u oscilación de la cadencia que se logra cambiando el valor temporal de los tiempos de compás no acentuados, dependiendo del parámetro Original Beat de más arriba. Por ejemplo, si el valor especificado para Original Beat es “8 Beat”, el parámetro Swing retardará selectivamente los tiempos 2º, 4º, 6º y 8º de cada compás para crear una sensación de “swing”. Los ajustes de “A” a “E” producen diferentes grados de “swing”, siendo “A” el efecto más sutil y “E” el más pronunciado.
	Fine (Preciso)	Selecciona una variedad de “plantillas” de Groove para ser aplicadas a la sección seleccionada. Los ajustes “Push” causan que ciertos tiempos de compás se reproduzcan con antelación, mientras que los ajustes “Heavy” hacen que se reproduzcan con retardo. Los ajustes de numeración (2, 3, 4, 5) determinan qué tiempos de compás van a verse afectados. Todos los tiempos de compás por encima del tiempo de compás especificado –excluido el primer tiempo de compás– se reproducirán con antelación o con retardo (por ejemplo, los tiempos 2º y 3º si se selecciona “3”). En todos los casos, los tipos “A” producen el mínimo efecto, los tipos “B” producen un efecto medio y los tipos “C” producen el máximo efecto.
Dynamics (Dinámica)	Cambia la velocidad de pulsación (velocity)/volumen (o acento) de ciertas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de dinámica se pueden aplicar a cada canal individualmente o a todos los canales del estilo seleccionado.	
	Accent Type (Tipo de acento)	Determina el tipo de acento aplicado (en otras palabras, qué notas se enfatizarán).
	Strength (Intensidad)	Determina con qué intensidad se aplicará el tipo de acento seleccionado (“Accent Type” más arriba). Cuanto más alto el valor, más intenso el efecto.
	Expand/Compress (Expandir/Comprimir)	Expande o comprime el rango de valores de la velocidad de pulsación (velocity). Los valores superiores a 100 % expanden el rango dinámico y los valores inferiores a 100 % lo comprimen.
	Boost/Cut (Realzar/Recortar)	Realza o recorta todos los valores de velocidad de pulsación (velocity). Los valores por encima de 100 % realzan la velocidad de pulsación global y los valores por debajo de 100 % la reducen.
	Apply To All Channels (Aplicar a todos los canales)	Cuando se ajusta en “On” (Activado), los ajustes de esta pantalla se aplican a todos los canales de la sección actual. Cuando se ajusta en “Off” (Desactivado), los ajustes de esta pantalla ser aplican al canal especificado en “Target Ch” (Canal de destino) en la pantalla “Channel Edit” (Edición de canal).
Quantize (Cuantizar)	Igual que en la grabación múltiple MIDI (página 75), con la excepción de los dos parámetros adicionales siguientes:  	
Velocity (Velocidad de pulsación)	Realza o recorta la velocidad de pulsación de todas las notas del canal especificado según el porcentaje especificado aquí.	
Bar Copy (Copia de compases)	Esta función permite copiar los datos de un compás o grupo de compases a otra ubicación dentro del canal especificado.	
	Source Top (Principio de fuente)	Especifica el primer compás (Source Top) y el último (Source Last) de la región que se va a copiar.
	Source Last (Final de fuente)	
Destination (Destino)	Especifica el primer compás de la ubicación de destino en la que se van a copiar los datos.	
Bar Clear (Borrado de compases)	Esta función borra todos los datos del rango de compases especificados dentro del canal seleccionado.	
Remove Event (Quitar evento)	Esta función permite quitar eventos específicos del canal seleccionado.	

#### **AVISO**

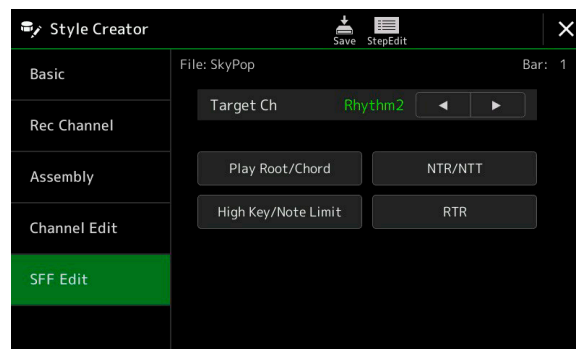
El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 14).

# Edición de SFF (Style File Format) — Realización de ajustes de formato de archivo de estilo

Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página 14. El formato de archivo de estilo (Style File Format, que se abrevia como SFF), combina todos los conocimientos de reproducción de estilos de Yamaha en un único formato unificado. El ajuste de los parámetros relacionados con SFF determina cómo es la conversión de las notas originales a las notas que suenan realmente en base al acorde especificado en el área de acordes del teclado. El flujo de conversión se muestra a continuación:

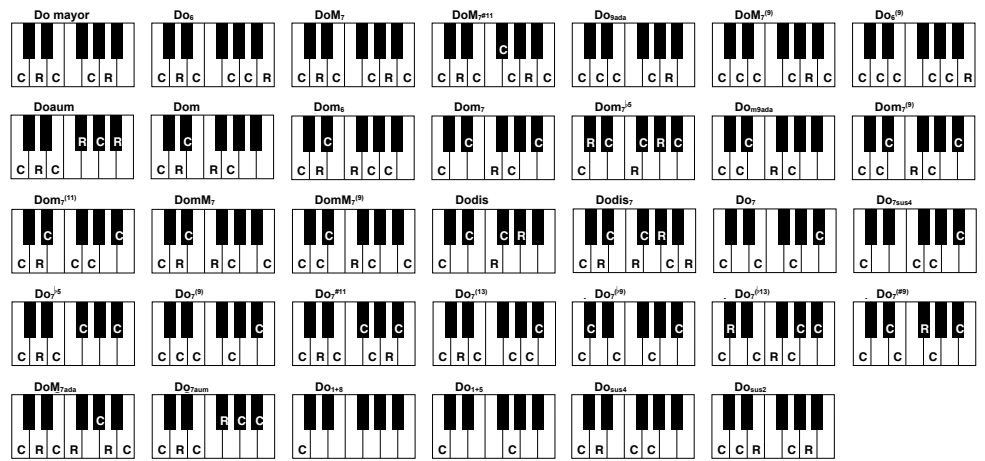
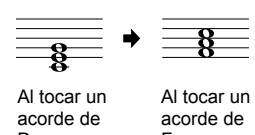
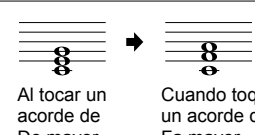
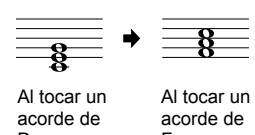
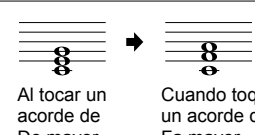
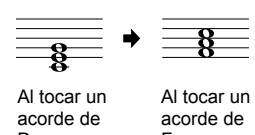
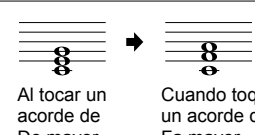


Los parámetros mostrados más arriba pueden ajustarse en la pantalla “SFF Edit” (Edición de SFF).

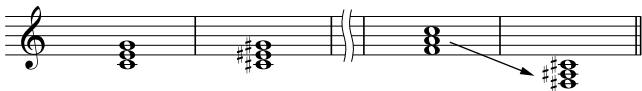
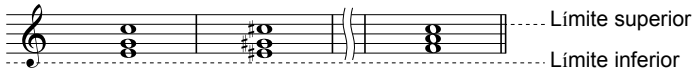


## NOTA

Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio se utilizará tal y como está. La parte de audio no se puede eliminar, editar o crear desde cero.

Target Ch (Canal de destino)	Permite seleccionar el canal de destino que se va a editar.														
Source Root/ Chord (Nota fundamental fuente/Acorde fuente)  (Play Root/ Chord [Nota fundamental de reproducción/Acorde de reproducción])	<p>Estos ajustes determinan la tonalidad original del patrón fuente (es decir, la tonalidad utilizada al grabar el patrón en un canal que no sean los canales de ritmo). Si aquí se establece "Fm7", al especificar "Fm7" en la sección de acordes del teclado se reproducirán los datos grabados originalmente (patrón fuente). El ajuste predeterminado es "CM7" (Do M7) (Source Root [Nota fundamental fuente] = C [Do] y Source Chord [Acorde fuente] = M7 [Mayor séptima]). Dependiendo del tipo de acorde seleccionado que se especifique aquí, las notas reproducibles (las notas de escala y las notas de acorde) diferirán. Cuando se ejecuta "Initialize Style" (Inicializar estilo) en la pantalla "Basic" (Básico), se selecciona automáticamente el ajuste predeterminado de CM7 (Do M7).</p> <p><b>Notas reproducibles cuando la nota fundamental fuente es Do:</b></p>  <p>C = Notas de acorde C, R = Notas recomendadas</p>														
	<p><b>IMPORTANTE</b></p> <p>Asegúrese de ajustar los parámetros de este apartado antes de grabar. Si cambia los ajustes después de grabar, el patrón fuente grabado no puede convertirse a las notas apropiadas al cambiar de acorde durante una interpretación al teclado.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>Cuando los parámetros para el canal de destino (Target Ch) seleccionado están ajustados en NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass, o NTT Bass: Off, los parámetros de este apartado se cambian a "Play Root" y "Play Chord" respectivamente. En ese caso, puede cambiar los acordes y escuchar el sonido resultante para todos los canales.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>Los ajustes de este apartado no se aplican cuando NTR está ajustado en "Guitar".</p>														
NTR/NTT (Norma de transposición de notas/Tabla de transposición de notas)	<p>Los parámetros de este apartado determinan cómo se convierten las notas del patrón fuente de acuerdo a los cambios de acordes durante la interpretación al teclado.</p> <table border="1" data-bbox="277 1366 1495 1881"> <tr> <td data-bbox="277 1366 414 1433">NTR</td> <td data-bbox="414 1366 1495 1433">Selecciona la norma de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente de acuerdo al cambio de nota fundamental del acorde.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="277 1433 414 1612">Root Trans (Nota fundamental transpuesta)</td> <td data-bbox="414 1433 1495 1612"> <p>Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre notas. Por ejemplo, las notas Do 3, Mi 3 y Sol 3 en la tonalidad de Do se convierten en Fa 3, La 3 y Do 4 cuando se transponen a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.</p>  <p>Al tocar un acorde de Do mayor.      Al tocar un acorde de Fa mayor.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="277 1612 414 1814">Root Fixed (Nota fundamental fija)</td> <td data-bbox="414 1612 1495 1814"> <p>La nota se mantiene lo más cerca posible al rango de notas previo. Por ejemplo, las notas Do 3, Mi 3 y Sol 3 en la tonalidad de Do se convierten en Do 3, Fa 3 y La 3 cuando se transponen a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.</p>  <p>Al tocar un acorde de Do mayor.      Cuando toque un acorde de Fa mayor.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="277 1814 414 1881">Guitar (Guitarra)</td> <td data-bbox="414 1814 1495 1881">Este ajuste es solo para transponer acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarse a los acordes tocados con digitación natural de guitarra.</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="277 1881 1495 2098"> <tr> <td data-bbox="277 1881 414 1948">NTT Type (Tipo de NTT)</td> <td data-bbox="414 1881 1495 1948">Selecciona la tabla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente de acuerdo al cambio de tipo de acorde.</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="277 1948 1495 2004">● Cuando NTR se ajusta en "Root Trans" o "Root Fixed":</td> </tr> <tr> <td data-bbox="277 2004 414 2098">Bypass (Omisión)</td> <td data-bbox="414 2004 1495 2098">Cuando NTR está ajustado en "Root Fixed", la tabla de transposición usada no hace ninguna conversión de notas. Cuando NTR está ajustado en "Root Trans", la tabla usada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre notas.</td> </tr> </table>	NTR	Selecciona la norma de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente de acuerdo al cambio de nota fundamental del acorde.	Root Trans (Nota fundamental transpuesta)	<p>Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre notas. Por ejemplo, las notas Do 3, Mi 3 y Sol 3 en la tonalidad de Do se convierten en Fa 3, La 3 y Do 4 cuando se transponen a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.</p>  <p>Al tocar un acorde de Do mayor.      Al tocar un acorde de Fa mayor.</p>	Root Fixed (Nota fundamental fija)	<p>La nota se mantiene lo más cerca posible al rango de notas previo. Por ejemplo, las notas Do 3, Mi 3 y Sol 3 en la tonalidad de Do se convierten en Do 3, Fa 3 y La 3 cuando se transponen a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.</p>  <p>Al tocar un acorde de Do mayor.      Cuando toque un acorde de Fa mayor.</p>	Guitar (Guitarra)	Este ajuste es solo para transponer acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarse a los acordes tocados con digitación natural de guitarra.	NTT Type (Tipo de NTT)	Selecciona la tabla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente de acuerdo al cambio de tipo de acorde.	● Cuando NTR se ajusta en "Root Trans" o "Root Fixed":		Bypass (Omisión)	Cuando NTR está ajustado en "Root Fixed", la tabla de transposición usada no hace ninguna conversión de notas. Cuando NTR está ajustado en "Root Trans", la tabla usada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre notas.
NTR	Selecciona la norma de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente de acuerdo al cambio de nota fundamental del acorde.														
Root Trans (Nota fundamental transpuesta)	<p>Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre notas. Por ejemplo, las notas Do 3, Mi 3 y Sol 3 en la tonalidad de Do se convierten en Fa 3, La 3 y Do 4 cuando se transponen a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.</p>  <p>Al tocar un acorde de Do mayor.      Al tocar un acorde de Fa mayor.</p>														
Root Fixed (Nota fundamental fija)	<p>La nota se mantiene lo más cerca posible al rango de notas previo. Por ejemplo, las notas Do 3, Mi 3 y Sol 3 en la tonalidad de Do se convierten en Do 3, Fa 3 y La 3 cuando se transponen a Fa. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.</p>  <p>Al tocar un acorde de Do mayor.      Cuando toque un acorde de Fa mayor.</p>														
Guitar (Guitarra)	Este ajuste es solo para transponer acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarse a los acordes tocados con digitación natural de guitarra.														
NTT Type (Tipo de NTT)	Selecciona la tabla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente de acuerdo al cambio de tipo de acorde.														
● Cuando NTR se ajusta en "Root Trans" o "Root Fixed":															
Bypass (Omisión)	Cuando NTR está ajustado en "Root Fixed", la tabla de transposición usada no hace ninguna conversión de notas. Cuando NTR está ajustado en "Root Trans", la tabla usada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre notas.														

NTR/NTT (Regla de transposición de notas/Tabla de transposición de notas)	NTT Type (Tipo de NTT)	Melody (Melodía)	Adecuado para transposición de líneas de melodía. Se utiliza para canales de melodía como “Phrase1” (Frase 1) y “Phrase2” (Frase 2).	
		Chord (Acorde)	Adecuado para la transposición de partes de acordes. Se utiliza para los canales “Chord1” (Acorde 1) y “Chord2” (Acorde 2), especialmente cuando contengan partes de acordes de tipo piano o guitarra.	
		Melodic Minor (Menor melódica)	Cuando el acorde tocado cambia de acorde mayor a acorde menor, esta tabla baja el intervalo de tercera de la escala un semitono. Cuando el acorde cambia de acorde menor a acorde mayor, el intervalo de tercera menor se eleva un semitono. Las demás notas no se cambian. Se utiliza para los canales de melodía de secciones que responden solo a acordes mayores/menores, como los preludios y las codas.	
		Melodic Minor 5th (Menor melódica con quinta)	Además de la transposición de menor melódica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.	
		Harmonic Minor (Menor armónica)	Cuando el acorde tocado cambia de acorde mayor a acorde menor, esta tabla baja los intervalos de tercera y sexta de la escala un semitono. Cuando el acorde cambia de acorde menor a acorde mayor, los intervalos de tercera y sexta bemol se elevan un semitono. Las demás notas no se cambian. Se utiliza para los canales de acordes de secciones que responden solo a acordes mayores/menores, como los preludios y las codas.	
		Harmonic Minor 5th (Menor armónica con quinta)	Además de la transposición de menor armónica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.	
		Natural Minor (Menor natural)	Cuando el acorde tocado cambia de acorde mayor a acorde menor, esta tabla baja los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala un semitono. Cuando el acorde cambia de acorde menor a acorde mayor, los intervalos de tercera, sexta bemol y séptima bemol se elevan un semitono. Las demás notas no se cambian. Se utiliza para los canales de acordes de secciones que responden solo a acordes mayores/menores, como los preludios y las codas.	
		Natural Minor 5th (Menor natural con quinta)	Además de la transposición de menor natural anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.	
		Dorian (Dórica)	Cuando el acorde tocado cambia de acorde mayor a acorde menor, esta tabla baja los intervalos de tercera y séptima de la escala un semitono. Cuando el acorde cambia de acorde menor a acorde mayor, los intervalos de tercera y séptima bemol se elevan un semitono. Las demás notas no se cambian. Se utiliza para los canales de acordes de secciones que responden solo a acordes mayores/menores, como los preludios y las codas.	
		Dorian 5th (Dórica con quinta)	Además de la transposición dórica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.	
		● Cuando NTR está ajustado en “Guitar”:		
		All Purpose (Polivalente)	Esta tabla cubre tanto los sonidos rasgueados como los arpeggios.	
		Stroke (Trazado)	Adecuado para los sonidos rasgueados de la guitarra. Algunas notas pueden sonar como si estuviesen asordinadas (“muteadas”), condición normal cuando se tocan acordes en una guitarra rasgueando.	
Arpeggio (Arpeggio)	Adecuado para el sonido de guitarra arpegiada, con un resultado de bonitos sonidos de arpeggios de cuatro notas.			
NTT Bass (Bajo NTT)	El canal para el que este parámetro se ajuste en “On” (Activado) será reproducido por la nota fundamental de bajo cuando el acorde con bajo sea reconocido por el instrumento. Cuando NTR esté ajustado en “Guitar” y este parámetro esté ajustado en “On”, solo la nota asignada al bajo será reproducida por la nota fundamental de bajo.			
<p><b>Ajustes NTR/NTT para los canales de ritmo</b></p> <p>Puesto que los canales de ritmo no deben verse afectados por los cambios de acordes, asegúrese de realizar los ajustes siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• NTR = Root Fixed (Nota fundamental fija)</li> <li>• NTT = Bypass (Omisión)</li> <li>• NTT Bass = Off (Desactivado)</li> </ul> <p>Con los ajustes anteriores, los parámetros “Source Root” (Nota fundamental fuente) y “Source Chord” (Acorde fuente) se cambian a “Play Root” (Nota fundamental de reproducción) y “Play Chord” (Acorde de reproducción) respectivamente.</p>				

High Key/Note Limit (Tonalidad más alta/Límite de nota)	Ajusta la octava de las notas convertidas mediante NTT y NTR.	
	High Key (Tonalidad más alta)	<p>Establece la tonalidad más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de notas fundamentales de los acordes. Cualquier nota calculada que sea más alta que la tonalidad más alta es transpuesta a la siguiente octava más baja. Este ajuste solo está disponible cuando el parámetro NTR (página 22) está ajustado en “Root Trans” (Nota fundamental transpuesta).</p> <p><b>Ejemplo — Cuando la tonalidad más alta es Fa.</b></p> <p>Cambios de nota fundamental → DoM      Do#M      . . .      FaM      Fa#M      . . .  Notas reproducidas → Do3-Mi3-Sol3    Do#3-Mi#3-Sol#3      Fa3-La3-Do4      Fa#2-La#2-Do#3</p> 
Note Limit Low (Límite de nota más baja)	Estos parámetros ajustan el rango de notas (las notas más alta y más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con un ajuste razonable de este rango se puede asegurar que las voces suenen lo más realistas posible; en otras palabras, que no suenen notas fuera del rango natural (por ejemplo, sonidos de bajo agudos o sonidos de piccolo graves).	
Note Limit High (Límite de nota más alta)	<p><b>Ejemplo — Cuando la nota más baja es Do 3 y la más alta es Re 4.</b></p> <p>Cambios de nota fundamental → DoM      Do#M      . . .      FaM      . . .  Notas reproducidas → Mi3-Sol3-Do4    Mi#3-Sol#3-Do#4      Fa3-La3-Do4</p> 	
RTR (Retrigger Rule) (Norma de redisparo)	Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono en respuesta a los cambios de acordes.	
	Stop (Parar)	Las notas dejan de sonar.
	Pitch Shift (Variación de tono)	El tono de la nota se inflexionará sin un nuevo ataque para coincidir con el tipo de nuevo acorde.
	Pitch Shift to Root (Variación de tono a nota fundamental)	El tono de la nota se inflexionará sin un nuevo ataque para coincidir con la nota fundamental del nuevo acorde. Sin embargo, la octava de la nueva nota sigue siendo la misma.
	Retrigger (Redisparo)	La nota es redisparada con un nuevo ataque en un nuevo tono que se corresponde al nuevo acorde.
	Retrigger To Root (Redisparo a la nota fundamental)	La nota es redisparada con un nuevo ataque en la nota fundamental del nuevo acorde. Sin embargo, la octava de la nueva nota sigue siendo la misma.

### AVISO

El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 14).

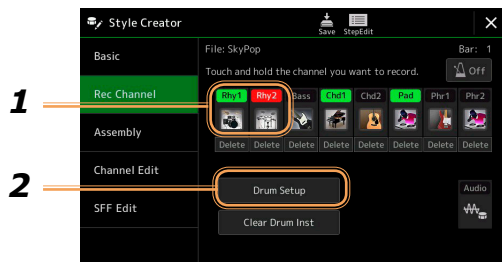
## Edición de la parte de ritmo de un estilo (Drum Setup)

Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página 14. Las partes de ritmo de un estilo predefinido constan de un kit de batería predefinido, y cada sonido de batería está asignado a una nota de manera independiente. Es posible que quiera cambiar las asignaciones de sonidos y notas, o hacer ajustes más detallados, como por ejemplo volumen, balance, efecto, etc. Utilizando la función de configuración de batería (Drum Setup) del creador de estilos (Style Creator), podrá editar la parte de ritmo de un estilo y guardarlo como un estilo original.

- 1** En la pantalla “Rec Channel” (Grabar canal), toque y mantenga pulsado el canal de ritmo que desee hasta que cambie a color rojo.

### NOTA

Si los diferentes sonidos de batería están asignados a cada sección del canal seleccionado, los sonidos se ajustan a la sección actual para utilizar la función de configuración de batería.



- 2** Toque [Drum Setup] para acceder a la ventana “Drum Setup”.

- 3** Si es necesario, pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para comenzar la reproducción de la parte de ritmo.

Los sonidos reproducidos se indican en el teclado de la pantalla, permitiendo comprobar la nota a editar.

- 4** Seleccione la nota que se va a editar tocando la pantalla.

### NOTA

También puede seleccionar la nota pulsándola en el teclado.

- 5** Seleccione el kit, la categoría (Category) y el instrumento (Instrument) en este orden.

- 6** Si es necesario, haga ajustes más detallados.

Level (Nivel)	Para ajustar el nivel de volumen.
Pan (Panorámica)	Determina la posición en el campo estéreo.
Pitch (Tono)	Para la afinación precisa del tono en incrementos de centésimas. <b>NOTA</b> En términos musicales, una “centésima” es 1/100 de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
Cutoff (Corte)	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro. Cuanto más alto el valor, más brillante el sonido.
Resonance (Resonancia)	Determina el énfasis dado a la frecuencia de corte (resonancia) ajustada en el parámetro de corte del filtro (Cutoff) anterior. Cuanto más alto el valor, más pronunciado el efecto.
Attack (Ataque)	Determina con qué rapidez el sonido alcanza su nivel máximo después tocar la tecla. Cuanto más alto el valor, más rápido el ataque.
Decay 1 (Caída 1)	Determina con qué rapidez el sonido alcanza su nivel sostenido (un nivel ligeramente más bajo que el máximo). Cuanto más alto el valor, más rápida la caída.
Decay 2 (Caída 2)	Determina con qué rapidez el sonido cae hasta el silencio después de soltar la tecla. Cuanto más alto el valor, más rápida la caída.



Alt Group (Grupo alternativo)	Determina el grupo alternativo. Los instrumentos pertenecientes al mismo número de grupo no pueden sonar al mismo tiempo. Al tocar cualquier instrumento perteneciente a un grupo numerado, cualquier otro instrumento perteneciente al mismo grupo con el mismo número dejará de sonar inmediatamente. Si se pone a "0", los instrumentos del grupo podrán sonar al mismo tiempo.
Reverb (Reverberación)	Para ajustar la profundidad de la reverberación.
Chorus	Para ajustar la profundidad del efecto de chorus.
Variation (Variación)	Para ajustar la profundidad del efecto de variación (DSP1). Cuando el parámetro "Connection" (Conexión) está ajustado en "Insertion" (Inserción) en la pantalla de consola de mezclas y está seleccionado este canal de ritmo como parte de asignación, este parámetro afecta como sigue: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando "Variation Send" (Envío de variación) está ajustado en 0: No se aplican efectos al instrumento (inserción desactivada).</li> <li>• Cuando "Variation Send" (Envío de variación) está ajustado en 1-127: Se aplican efectos al instrumento (inserción activada).</li> </ul>
Rcv Note Off (Recepción de nota desactivada)	Determina si los mensajes de nota desactivada se reciben o no.
Key Assign (Asignación de teclas)	Determina el modo de asignación de teclas. Este parámetro solo es efectivo cuando el parámetro XG del kit "SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN" (Asignación de tecla activada al mismo número de nota) (ver la Lista de datos [Data List] en el sitio web) está ajustado en "INST." <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single (Único):</b> Cada vez que se toca sucesivamente el mismo sonido, el anterior se corta o se silencia.</li> <li>• <b>Multi:</b> Cada sonido continúa hasta su caída total incluso aunque se toque sucesivamente múltiples veces.</li> </ul>

**7** Pulse el botón [EXIT] para cerrar la ventana "Drum Setup".

**AVISO**

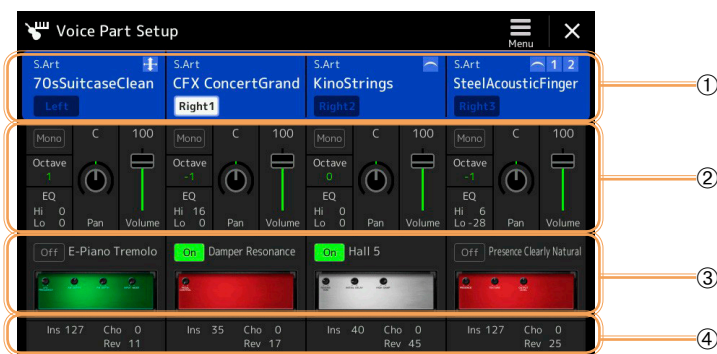
El estilo editado se perderá si cambia a otro estilo o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 14).















## Contenido

<b>Pantalla de configuración de las partes de voz</b> .....	<b>27</b>
<b>Ajustes relacionados con la pantalla de selección de voces</b> .....	<b>29</b>
<b>Tipos de voces (Características)</b> .....	<b>30</b>
<b>Registro de archivos en la pestaña Favorite (Favoritos)</b> .....	<b>32</b>
<b>Ajustes del metrónomo</b> .....	<b>32</b>
• Metrónomo.....	32
• Tempo por pulsación.....	32
<b>Ajustes relacionados con el teclado/joystick</b> .....	<b>33</b>
• Ajuste de la respuesta por pulsación (Touch Response) del teclado.....	33
• Realización de los ajustes del joystick.....	34
<b>Ajustes relacionados con las partes del teclado (Voice Setting)</b> .....	<b>35</b>
• Ajuste de afinación.....	35
• Filtro de ajuste de voces.....	35
• S.Art2 (Super Articulation 2)/Arpegio.....	35
<b>Transposición del tono en semitonos</b> .....	<b>36</b>
<b>Ajuste preciso del tono (Tuning)</b> .....	<b>37</b>
• Ajuste de afinación principal — Afinación precisa del tono del instrumento entero.....	37
• Ajuste de afinación de escala — Selección o creación de un temperamento.....	37
<b>Realización de ajustes detallados para armonía/arpegio</b> .....	<b>38</b>
<b>Edición de voces (Voice Edit)</b> .....	<b>40</b>
• Parámetros editables de la pantalla de edición de voz.....	41
<b>Edición de voces de órganos de tubos (Organ Flutes) (Voice Edit)</b> .....	<b>44</b>
<b>Edición de voces Ensemble (Voice Edit)</b> .....	<b>46</b>
• Parámetros editables de la pantalla de edición de voces Ensemble.....	46

## Pantalla de configuración de las partes de voz

A la pantalla de configuración de las partes de voz se accede pulsando el botón [VOICE], y ofrece indicaciones fáciles de entender de los ajustes actuales de cada parte del teclado (o de cada parte de Ensemble para las voces Ensemble), y permite hacer ajustes importantes para las voces, incluyendo ecualización y efectos.





①	Voice (Voz)	<p>Indica la voz actual y el estado de activación/desactivación de la parte. Tocando el nombre de la voz se accede a la pantalla de selección de voces para la correspondiente parte. Tocando el icono de parte se activa/desactiva la parte.</p> <p>Cuando se selecciona una voz de órgano de tubos (Organ Flutes), se puede acceder a la pantalla de edición de voz página 44) para la parte tocando  (Organ Flutes) que se muestra aquí.</p> <p>Cuando se selecciona una voz Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums o Revo SFX, aparecen los siguientes iconos indicando cuándo están disponibles los efectos y cómo utilizarlos.</p> <p> : Pulsar el botón [ART. 1].</p> <p> : Pulsar el botón [ART. 2].</p> <p> : Pulsar el botón [ART. 3].</p> <p> : Mover el joystick hacia arriba.</p> <p> : Añadir presión a una tecla después de tocar la nota.</p> <p> : Mover el joystick horizontalmente para inflexionar el tono. Cuando se presionan varias teclas, solo se inflexiona el tono de una nota.</p> <p> : Pulsar cualquier tecla repetidamente para cambiar entre sonidos (formas de onda).</p> <p> : Tocar teclas al estilo “legato”.</p> <p> : Mientras se mantiene pulsada una tecla, pulsar otra tecla y soltarla para tocar trinos.</p> <p> : Se pueden aplicar tanto “legatos” como trinos. Ver más arriba.</p> <p> : Pulsar la tecla fuertemente.</p> <p> : Pulsar la tecla fuertemente mientras se mueve el joystick hacia arriba.</p> <p> : Pulsar la tecla fuertemente mientras se mantiene pulsado el botón [ART.1].</p>
②	Mono/Poly (Mono/Poli)	Determina si la voz se reproduce monofónica o polifónicamente.
	Octave (Octava)	Determina el rango del cambio de tono en octavas, sobre dos octavas arriba o abajo, para cada parte del teclado.
	EQ (Ecuación)	Indica los ajustes de ecualización realizados en la pantalla del mezclador (página 117). Tocando aquí se accede a la pantalla del mezclador.
	Pan (Panorámica)	Ajusta la posición estéreo (panorámica) o el volumen para cada parte. Los ajustes aquí son equivalentes a los de la pantalla del mezclador (página 121).
	Volume (Volumen)	
③	Insertion Effect (Efecto de inserción)	Indica el tipo de efecto de inserción actual para la parte y el estado de activación/desactivación del efecto. Tocando “On” u “Off” se activan o desactivan respectivamente los efectos de inserción. Tocando otra zona aquí se accede a la pantalla de ajustes de efecto de inserción (página 120) para la correspondiente parte.
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev) (Profundidad del efecto [Inserción/Chorus/Reverberación])	Indica la profundidad del efecto de inserción, del efecto de chorus y del efecto de reverberación para la parte que pueden ajustarse en la pantalla del mezclador (páginas 119, 121). Tocando aquí se accede a la página de efectos de la pantalla del mezclador.

### Para almacenar la configuración de las partes de voz:

Si desea almacenar los ajustes de la pantalla de configuración de las partes de voz, utilice la memoria de registros. Pulse el botón [MEMORY] de la sección REGISTRATION MEMORY, y a continuación marque “Voice” (Voz) y pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[10] para registrar los ajustes de voz.

## Ajustes relacionados con la pantalla de selección de voces

En la ventana emergente a la que se accede tocando  (Menú) en la pantalla de selección de voces, puede hacer los ajustes indicados a continuación.

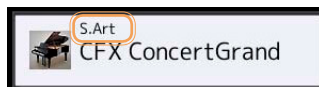
Category (Categoría)	<p>Determina cómo se abre la página de categoría de voces cuando se selecciona una categoría de voz.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Open &amp; Select (Abrir y seleccionar):</b> abre la página con la voz seleccionada previamente en la categoría de voz automáticamente seleccionada.</li><li>• <b>Open Only (Solo abrir):</b> abre la página con la voz seleccionada en ese momento.</li></ul>
Voice Number (Número de voz)	<p>Determina si se muestran o no el banco y el número de voz en la pantalla de selección de voces. Esto es útil si desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa necesita especificar cuando seleccione la voz desde un dispositivo MIDI externo.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Los números que aparecen aquí empiezan desde el "1". En consecuencia, los números de cambio de programa MIDI reales son un número más bajo, ya que ese sistema de numeración empieza desde el "0".</p>

### **NOTA**



Los menús [Voice Edit] (Edición de voz), [Mixer] (Mezclador) y [Voice Setting] (Ajuste de voz) son los mismos que los de la pantalla de menú, a la que se accede mediante el botón [MENU].

## Tipos de voces (Características)

Las características que definen cada uno de los tipos de voces en particular y sus ventajas interpretativas se describen a continuación. Para ver el tipo de cada voz, consulte la Lista de voces (Voice List) en la Lista de datos (Data List) en el sitio web. Solo los tipos marcados con “\*” en la lista que viene a continuación se indican en la parte superior izquierda del nombre de voz en la pantalla de selección de voces.



S.Art (Super Articulation)*	<p>Estas voces ofrecen muchas ventajas con gran capacidad interpretativa y control expresivo en tiempo real.</p> <p>Por ejemplo, con una voz de saxofón, si toca un Do y a continuación un Re en estilo “legato”, percibirá el cambio de nota sin interrupción, como si un saxofonista las tocara seguidas.</p> <p>De manera similar ocurre con la voz de guitarra de concierto: si toca un Do y a continuación el Mi inmediatamente superior de forma ligada pero firme, el tono asciende deslizándose de Do a Mi. Dependiendo de la forma de tocar, se producen otros efectos tales como “vibraciones” o ruidos propios del soplido (para la voz de trompeta), o ruidos propios de la digitación (para la voz de guitarra).</p>
S.Art2 (Super Articulation2)*	<p>Para las voces de instrumentos de viento e instrumentos de cuerda, se ha utilizado una tecnología llamada AEM (página 31), que utiliza muestras detalladas de técnicas expresivas utilizadas en esos instrumentos específicos para inflexionar o ligar notas, para “unir” notas diferentes, para añadir matices expresivos al final de una nota, etc. Se pueden añadir estas articulaciones tocando estilo “legato” o “no legato”, o saltando en tono en torno a una octava.</p> <p>Por ejemplo, con la voz de clarinete, si mantiene un Do y toca el Sib superior, se escuchará un “glissando” hasta el Sib. Algunos efectos de “desactivación de nota” también se producen automáticamente cuando se mantiene una nota más de un tiempo determinado. Cada voz S.Art2 tiene su propio ajuste de vibrato predeterminado para que al seleccionar una voz S.Art2 se aplique el vibrato adecuado independientemente de la posición del joystick. Puede ajustar el vibrato moviendo el joystick hacia arriba o hacia abajo.</p> <p>Para más información sobre cómo se añaden las articulaciones, consulte la Lista de asignación de efectos de voces S.Art (S. Arts Voice Effect Assignment List) en la Lista de datos (Data List) en el sitio web.</p>
Live	Estos sonidos de instrumentos acústicos ha sido muestreados en estéreo para producir un sonido auténtico y realista lleno de ambiente.
Cool	Estas voces utilizan una sofisticada programación para capturar texturas dinámicas y matices sutiles de instrumentos eléctricos.
Sweet	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la sofisticada tecnología de Yamaha para conseguir un sonido natural y enormemente detallado.
Drums	Diversos sonidos de batería y percusión asignados a teclas individuales que permiten su reproducción desde el teclado.
SFX	Diversos sonidos de efectos especiales y percusión asignados a teclas individuales que permiten su reproducción desde el teclado.
Live Drums	Estos sonidos de batería de alta calidad aprovechan todo el potencial del muestreo en estéreo y el muestreo dinámico.
Live SFX	Son diversos sonidos de efectos especiales y percusión de alta calidad que aprovechan todo el potencial del muestreo en estéreo y el muestreo dinámico.
Revo Drums*	Estas voces recrean el sonido natural de baterías reales produciendo diferentes muestras de sonido (o formas de onda) de los instrumentos cuando se toca la misma tecla múltiples veces.
Revo SFX*	Estas voces recrean el sonido natural de instrumentos de percusión reales produciendo diferentes muestras de sonido (o formas de onda) cuando se toca la misma tecla múltiples veces.
Organ Flutes*	Estas auténticas voces de órganos de tubos le permiten ajustar las diversas longitudes de los tubos y construir sus propios sonidos de órgano originales. Consultar la página 44 para más información.

MegaVoice*	<p>Estas voces hacen un uso especial del cambio de la velocidad de pulsación (velocity). Cada rango de velocidad de pulsación (el grado de intensidad al tocar) tiene un sonido completamente diferente.</p> <p>Por ejemplo, una voz de guitarra MegaVoice incluye los sonidos de diversas técnicas de interpretación. En instrumentos convencionales se accedería vía MIDI a las diferentes voces que tienen estos sonidos y se reproducirían combinadas para lograr el efecto deseado. Sin embargo, ahora con las voces MegaVoice se puede tocar una parte de guitarra de manera convincente con una única voz mediante la utilización de valores de velocidad de pulsación específicos para reproducir los sonidos deseados. A causa de la naturaleza compleja de estas voces y de los valores de velocidad de pulsación tan precisos que se necesitan para reproducir los sonidos, no están diseñadas para su reproducción desde el teclado. Sin embargo, son muy útiles y prácticas al crear datos MIDI, especialmente cuando se quiere evitar el uso de varias voces diferentes para una parte de un solo instrumento.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Para encontrar la carpeta “MegaVoice” y acceder a ella, toque  (Hacia arriba) en la parte inferior derecha de la pantalla de selección de voces (cuando está seleccionado Preset [Predefinidos]), y a continuación seleccione la página 2.</p>
------------	--

 **NOTA**


- Las voces S.Art, S.Art2 y MegaVoice no son compatibles con otros modelos de instrumentos. Por este motivo, cualquier canción o estilo creado en este instrumento utilizando estas voces no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tengan estos tipos de voces.
- Las voces S.Art, S.Art2 y MegaVoice suenan diferentemente dependiendo del rango del teclado, de la velocidad de pulsación, de la respuesta por pulsación, etc. Así pues, si activa el botón [HARMONY/ARPEGGIO], cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros de edición de voz, pueden producirse sonidos inesperados o no deseados.

 **NOTA**

Las características de las voces S.Art2 (ajuste de vibrato y efectos de articulación predefinidos aplicados por los botones [ART]) son efectivas para la interpretación en tiempo real; sin embargo, estos efectos podrían no reproducirse completamente al reproducir una canción MIDI que haya sido grabada utilizando voces S.Art2.

Para ver una lista de voces predefinidas (Preset), consulte la Lista de voces (Voice List) en la Lista de datos (Data List) en el sitio web.

 **NOTA**

Para encontrar la carpeta “Legacy” y acceder a ella, toque  (Hacia arriba) en la parte inferior derecha de la pantalla de selección de voces (cuando está seleccionado Preset [Predefinidos]), y a continuación seleccione la página 2. Este carpeta contiene voces de teclados Yamaha anteriores (como la serie Tyros) para disponer de compatibilidad con otros modelos.

### Conversión de las voces de una canción MIDI a voces MegaVoice (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer es un programa de software que convierte los datos de canción XG/GM (archivo MIDI estándar) a datos de canción especialmente mejorados para ser reproducidos mediante un instrumento o generador de tonos que contenga voces MegaVoice. Con el uso de voces MegaVoice sofisticadas, MEGAEnhancer hace automáticamente que archivos de canción convencionales con partes de guitarra, bajo y otras partes suenen con mucho más realismo y autenticidad. MEGAEnhancer puede descargarse desde el sitio web de Yamaha: <http://download.yamaha.com/>

### Tecnología AEM

Cuando se toca el piano, al pulsar una tecla de “Do” se produce una nota “Do” definida y relativamente fija. Sin embargo, cuando se toca un instrumento de viento, una única digitación puede producir varios sonidos diferentes dependiendo de la fuerza con la que se sople, la duración de la nota, la adición de trinos o efectos de inflexión tonal y otras técnicas interpretativas. Así mismo, cuando se tocan dos notas de forma continuada (por ejemplo “Do” y “Re”), estas dos notas se unirán suavemente, y no sonarán independientes como sonarían en un piano.

AEM (Articulation Element Modeling) es la tecnología para la simulación de esta característica de los instrumentos. Durante las interpretaciones se seleccionan secuencialmente las muestras de sonido más apropiadas en tiempo real a partir de la enorme cantidad de datos muestreados. Y dichas muestras se unen y suenan con una suave transición entre ellas, como ocurriría naturalmente en un instrumento acústico real,

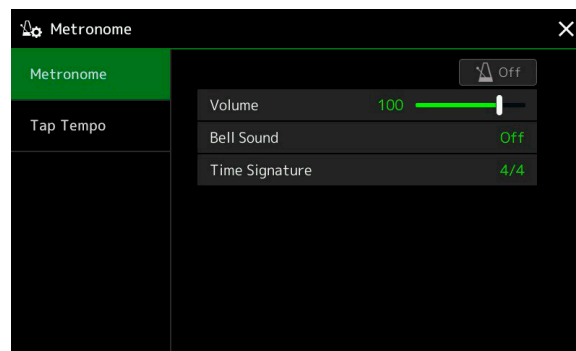
Esta tecnología para unir suavemente muestras diferentes permite la aplicación de un vibrato realista. Convencionalmente, en los instrumentos musicales electrónicos el vibrato se aplica moviendo el tono periódicamente. La tecnología AEM va mucho más allá en el análisis y desglose de las ondas de vibrato muestreadas, y une suavemente los datos desglosados en tiempo real durante la interpretación. Si mueve el joystick verticalmente (Y: modulación) cuando toque una voz S.Art2 (utilizando tecnología AEM), también podrá controlar la profundidad del vibrato y aún seguir manteniendo un notable realismo.

## Registro de archivos en la pestaña Favorite (Favoritos)

El procedimiento de registrar sus voces predefinidas favoritas en la pestaña Favorite (Favoritos) es el mismo que para los estilos. Encontrará las instrucciones en la página 7.

## Ajustes del metrónomo

Los ajustes del metrónomo y de tempo por pulsación (Tap Tempo) se pueden hacer en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Metronome].



### Metrónomo (Metronome)

On/Off (Activado/Desactivado)	Para activar o desactivar el metrónomo.
Volume (Volumen)	Determina el volumen del sonido del metrónomo.
Bell Sound (Sonido de campana)	Determina si suena o no un acento con sonido de campana en el primer tiempo de cada compás.
Time Signature (Signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo (medida de compás) del sonido del metrónomo.

### Tempo por pulsación (Tap Tempo)

Volume (Volumen)	Ajusta el volumen del sonido disparado cuando se pulsa el botón [TAP TEMPO].
Sound (Sonido)	Selecciona el instrumento de percusión para el sonido disparado cuando se pulsa el botón [TAP TEMPO].

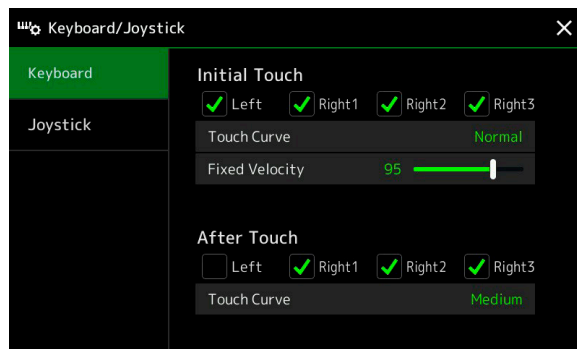


# Ajustes relacionados con el teclado/joystick

## Ajuste de la respuesta por pulsación (Touch Response) del teclado

“Touch Response” (respuesta por pulsación) determina cómo responde el sonido a la fuerza con la que se toca. El tipo de respuesta por pulsación seleccionado se convierte en un ajuste común para todas las voces.

Los ajustes pueden hacerse en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard].



2

Voces

### **NOTA**

Algunas voces están intencionadamente diseñadas sin respuesta por pulsación con el fin de emular las verdaderas características del instrumento real (por ejemplo los órganos convencionales, que no tienen respuesta por pulsación).

### Initial Touch (Pulsación inicial)

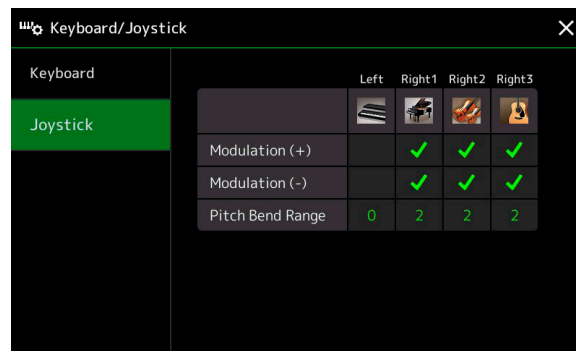
Touch Curve (Curva de pulsación)	Determina el tipo de respuesta por pulsación inicial. Asegúrese de marcar las casillas de las partes del teclado que desee. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Normal:</b> respuesta por pulsación estándar.</li><li>• <b>Easy 1 (Fácil 1):</b> produce fácilmente tanto volumen alto como bajo dependiendo de la fuerza con la que se toque.</li><li>• <b>Easy 2 (Fácil 2):</b> produce un volumen más alto (que Easy 1) con una fuerza moderada al tocar y es fácil de controlar. Es la mejor opción para principiantes.</li><li>• <b>Soft 1 (Suave 1):</b> produce volumen alto con una fuerza moderada al tocar. Producir volumen bajo es más difícil.</li><li>• <b>Soft 2 (Suave 2):</b> produce volumen alto incluso aunque se toque con poca fuerza. Es la mejor opción para quienes tocan sin mucha fuerza.</li><li>• <b>Hard 1 (Fuerte 1):</b> requiere tocar moderadamente fuerte para conseguir un volumen más alto.</li><li>• <b>Hard 2 (Fuerte 2):</b> requiere tocar fuerte para producir un volumen alto. Es la mejor opción para quienes toquen con intensidad.</li></ul>
Fixed Velocity (Velocidad de pulsación fija)	Determina el nivel de volumen fijo cuando “Touch Response” está desactivado. El volumen de las partes del teclado que no estén marcadas permanecerá fijo independientemente de la fuerza con la que se toque.

### After Touch (Post-pulsación)

Touch Curve (Curva de pulsación)	Determina el tipo de respuesta por post-pulsación. Asegúrese de marcar las casillas de las partes del teclado que desee. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Soft (Suave):</b> permite producir cambios relativamente grandes con muy poca presión de post-pulsación.</li><li>• <b>Medium (Media):</b> produce una respuesta por post-pulsación bastante estándar.</li><li>• <b>Hard (Fuerte):</b> se necesita una presión de post-pulsación relativamente fuerte para producir cambios.</li></ul>
----------------------------------	---

## Realización de los ajustes del joystick

En la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick], puede determinar si los efectos controlados por el joystick se aplicarán independientemente a cada parte del teclado o no.



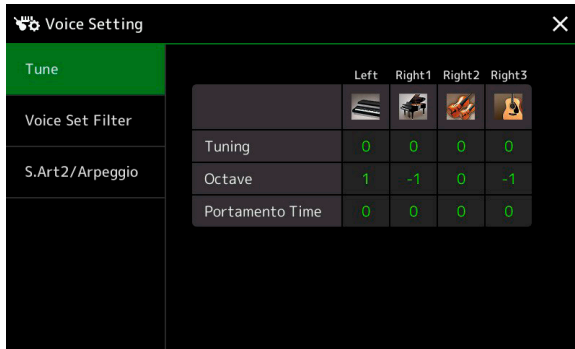
Modulation (Modulación) (+), (-)	Determina las partes del teclado a las que se van a aplicar los efectos de modulación cuando se mueva el joystick en dirección vertical. Marque las casillas de las partes que desee.
Pitch Bend Range (Rango de inflexión de tono)	Determina el rango de inflexión de tono para cada parte del teclado afectada por el movimiento del joystick en dirección horizontal. El rango va desde "0" a "12", correspondiendo cada paso a un semitono.

# Ajustes relacionados con las partes del teclado (Voice Setting)

Esta sección cubre los ajustes de las partes del teclado y otros ajustes relacionados con las voces que pueden realizarse en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Voice Setting] (Ajuste de voz).

## NOTA

A esta pantalla también se puede acceder desde [Menu] en la pantalla de selección de voces.



## Ajuste de afinación (Tune)

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

Tuning (Afinación)	Determina el tono de afinación de cada parte del teclado.
Octave (Octava)	Determina el rango del cambio de tono en octavas, sobre dos octavas arriba o abajo, para cada parte del teclado.
Portamento Time (Tiempo de portamento)	El portamento es una función que crea una transición suave de tono desde la primera nota tocada en el teclado hasta la siguiente. El tiempo de portamento determina el tiempo que dura la transición de tono. Cuanto más alto el valor, más largo el cambio de tono. Un ajuste de "0" no produce efecto. Este parámetro está disponible para las partes del teclado ajustadas en "Mono" (página 41).

## Filtro de ajuste de voces (Voice Set Filter)

Cada voz está vinculada a los valores de sus parámetros de ajuste de voz predeterminados, que equivalen a los de la pantalla de edición de voz (página 40) para todas las voces que no sean del tipo Organ Flutes (órganos de tubos). Aunque normalmente a estos ajustes se accede automáticamente seleccionando una voz, también se puede desactivar esta función. Por ejemplo, si quiere cambiar la voz pero mantener el mismo efecto de armonía, desmarque "Keyboard Harmony/Arpeggio".

## Super Articulation 2/Arpeggio (S.Art2/Arpeggio)

### S.Art2 Auto Articulation (Articulación automática de S.Art2)

Determina si se añade articulación a las voces S.Art2 automáticamente para estos instantes de pulsación de teclas:

- **Head (Cabecera):** cuando se pulsa la primera tecla.
- **Joint (Ensambladura):** cuando se pulsa o se suelta una tecla mientras se mantiene pulsada otra u otras.
- **Tail (Cola):** cuando se suelta la última tecla.

## NOTA

Esto afecta no solo a las voces S.Art2 de la interpretación al teclado, sino también a las voces S.Art2 de canciones y estilos.

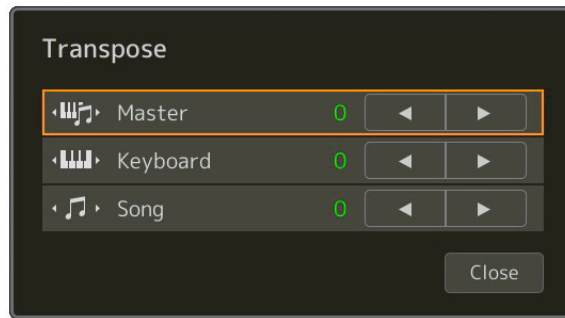
## Arpeggio (Arpeggio)

Quantize (Cuantizar)	Determina el valor tiempo de la función de cuantización de arpeggio. La reproducción de arpeggio se sincroniza con la reproducción de canción o de estilo, y todas las pequeñas imperfecciones se corrigen en base a ese valor de tiempo.
Hold (Mantener)	Activa o desactiva la función de mantenimiento del arpeggio. Cuando se ajusta en "On" (activado), al activar el botón [HARMONY/ARPEGGIO] se hace que la reproducción del arpeggio continúe incluso después de haber soltado la nota. Para detener la reproducción, pulse otra vez el botón [HARMONY/ARPEGGIO].

# Transposición del tono en semitonos

El tono de afinación general de todo el instrumento (el sonido del teclado, la reproducción de estilos, la reproducción de canciones MIDI, etc.) puede transponerse en pasos de semitono.

A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Transpose].



Master (Principal)	Transpone el tono de todo el sonido con la excepción de las canciones de audio y la entrada de sonido procedente de un micrófono o de las tomas AUX IN.
Keyboard (Teclado)	Transposición del tono del teclado incluida la nota fundamental del acorde que dispara la reproducción de estilos.
Song (Canción)	Transpone el tono de las canciones MIDI.

## **NOTA**

También se puede transponer el tono mediante los botones TRANSPOSE [-]/[+].

## **NOTA**

El tono de una canción de audio se ajusta mediante la función Pitch Shift (Variación de tono). Consulte el Manual de instrucciones.

## **NOTA**

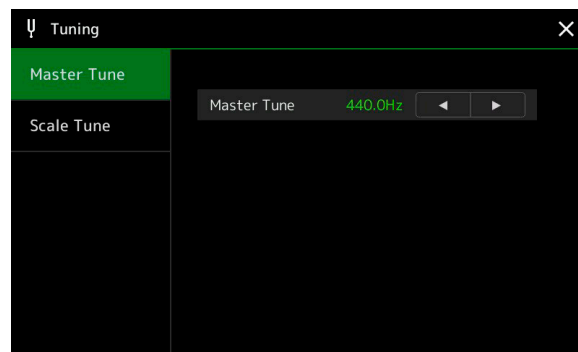
La transposición no se aplica a las voces de los kits de batería (Drums) y SFX.

## Ajuste preciso del tono (Tuning)

### Ajuste de afinación principal (Master Tune) — Afinación precisa del tono del instrumento entero

La afinación de todo el instrumento se puede ajustar con precisión en pasos de 0,2 Hz, lo que resulta muy útil cuando se toca con el Genos junto con otros instrumentos o con la música de un CD. Tenga en cuenta que esta función no afecta a las voces de los kits de batería (Drums) y SFX ni a las canciones de audio.

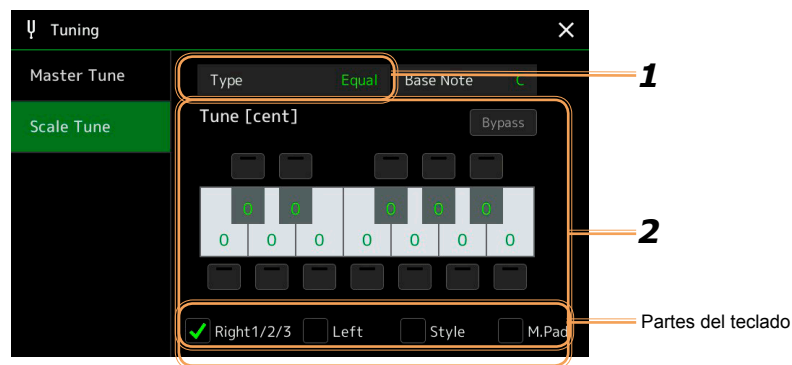
A la pantalla de operaciones se puede acceder mediante [MENU] → [Tuning] → [Master Tune].



Para restablecer el ajuste inicial predeterminado (440,0 HZ), toque y mantenga pulsado el valor del ajuste durante unos momentos.

### Ajuste de afinación de escala (Scale Tune) — Selección o creación de un temperamento


Se pueden seleccionar diversas escalas para tocar en afinaciones personalizadas correspondientes a periodos históricos específicos o géneros musicales determinados. A la pantalla de operaciones se puede acceder mediante [MENU] → [Tuning] → [Scale Tune].



#### 1 Seleccione el tipo de escala que desee (temperamento).

Type (Tipo)	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Equal (Temperamento igual):</b> el rango de tono de cada octava está dividido en doce partes por igual, con una separación equitativa de tono entre ellas de medio tono. Esta es la afinación más habitualmente utilizada hoy en día.</li><li>• <b>Pure Major (Pura mayor), Pure Minor (Pura menor):</b> estas afinaciones preservan los intervalos matemáticos puros de cada escala, especialmente para acordes en triada (nota fundamental, tercera, quinta). Esto se escucha mejor en armonías vocales reales tales como coros y canto a “cappella”.</li><li>• <b>Pythagorean (Pitagórica):</b> esta escala fue concebida por el famoso filósofo griego y está creada a partir de una serie de quintas perfectas que se colapsan en tan solo una octava. La 3ª en esta afinación es ligeramente inestable, pero la 4ª y la 5ª son espléndidas e idóneas para algunas líneas solistas.</li><li>• <b>Mean-Tone (Mesotónica):</b> esta escala fue creada como una mejora de la escala pitagórica haciendo el intervalo de tercera mayor más “afinado”. Fue especialmente popular desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII. Handel, entre otros, utilizaba esta escala.</li><li>• <b>Werckmeister, Kirnberger:</b> esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran en sí mismos mejoras de las escalas mesotónica y pitagórica. La principal característica de esta escala es que cada tonalidad tiene su propio carácter único. Esta escala se utilizó mucho en la época de Bach y Beethoven, e incluso ahora se usa a menudo cuando se interpreta música de época en el clavicordio.</li><li>• <b>Arabic1 (Árabe 1), Arabic2 (Árabe 2):</b> estas afinaciones se utilizan cuando se toca música árabe.</li></ul>
-------------	--

## 2 Cambie los ajustes siguientes como sea necesario.

Base Note (Nota base)	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia la nota base, el tono del teclado se transpone, aunque mantiene la relación de tono original entre las notas.	
Tune [cent] (Ajuste de afinación [centésimas])	<p>Toque la nota que desee afinar y afinela en centésimas.</p> <p>Las casillas situadas en la parte superior e inferior de la ilustración del teclado permiten bajar fácilmente los tonos de las notas deseadas en 50 centésimas.</p> <p>Si edita este parámetro, aparecerá “(Edited)” (Editado) a la derecha de “Type” (Tipo) en el paso 1.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>En términos musicales, una “centésima” es 1/100 de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).</p>	
Bypass (Omisión)	La activación (On) de este parámetro restablece el ajuste de afinación de escala (Scale Tune) a “0” temporalmente, permitiéndole escuchar el sonido con fines comparativos.	
(Partes del teclado)	Marque la parte a la que quiera que se aplique el ajuste de afinación de escala.	

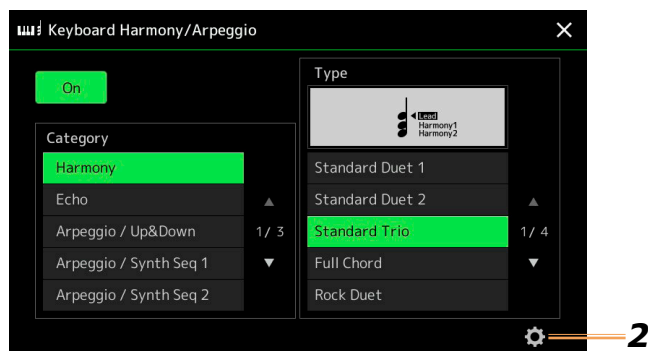
### Para almacenar los ajustes de afinación de escala (Scale Tune):

Si quiere almacenar los ajustes de afinación de escala, utilice la memoria de registros. Pulse el botón [MEMORY] de la sección REGISTRATION MEMORY, y a continuación marque “Scale Tune” (Ajuste de afinación de escala) y pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[10] para registrar los ajustes de afinación de escala.

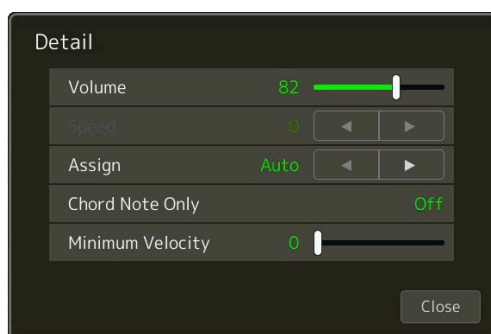
## Realización de ajustes detallados para armonía/arpeggio

Se pueden hacer diversos ajustes para las funciones de armonía (Harmony) y arpeggio (Arpeggio) del teclado, incluido el nivel de volumen. A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

### 1 Seleccione la categoría y tipo deseados de armonía/arpeggio.





### 2 Toque (Ajuste) para acceder a la ventana de ajustes detallados.



### 3 Realice los diversos ajustes de armonía/arpeggio que desee.

Cuando se selecciona uno cualquiera de los tipos de arpeggios, solo se pueden ajustar los parámetros indicados con “\*” en la lista de más abajo. Ninguno de los parámetros de la lista de más abajo están disponibles cuando se selecciona el tipo “Multi Assign” (Asignación múltiple) de la categoría de armonía.

Volume* (Volumen)	<p>Determina el nivel de volumen de las notas de armonía/arpeggio generadas por la función Harmony/Arpeggio.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Cuando se utilizan ciertas voces tales como las voces de órgano, en las que la profundidad de sensibilidad a la pulsación (Touch Sensitivity Depth) está ajustada en “0” en la pantalla de edición de voz (página 41), el volumen no cambia.</p>
Speed (Velocidad)	<p>Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona la categoría de eco (Echo) (eco, trémolo, trino). Determina la velocidad de los efectos de eco, trémolo y trino.</p>
Assign* (Asignación)	<p>Determina la parte del teclado a la que se asigna el efecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> aplica el efecto a la parte (Right 1–3) para la que PART ON/OFF está en “on” (activada). Si se selecciona la categoría de armonía/eco, las partes se priorizan en el orden siguiente: Right 1 (Derecha 1), Right 2 (Derecha 2), Right 3 (Derecha 3) (cuando todas las partes están activadas).</li> <li>• <b>Multi:</b> este parámetro está disponible cuando se selecciona la categoría de armonía/eco. Cuando hay múltiples partes activadas, la nota tocada en el teclado es reproducida por la parte derecha 1, y los sonidos de la armonía (efecto) se dividen entre la parte derecha 1 y las otras partes. Cuando solo hay una parte activada, la nota tocada en el teclado y el efecto son reproducidos por esa parte.</li> <li>• <b>Right 1 (Derecha 1), Right 2 (Derecha 2), Right 3 (Derecha 3):</b> aplica el efecto a la parte seleccionada (Right 1, Right 2 o Right 3).</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Cuando se selecciona la categoría de armonía (Harmony), para la voz considerada como desactivada (off) se selecciona la parte del teclado que está ajustada en Mono Type y Legato (página 41). Por ejemplo, cuando Right 1 está ajustado en Legato (Mono) y Right 2 está ajustado en Poly, y ambas partes están activadas, al activar el botón [HARMONY/ARPEGGIO] se aplica el efecto de armonía solo a la parte Right 2.</p>
Chord Note Only (Solo nota de acorde)	<p>Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona la categoría de armonía (Harmony). Cuando se ajusta en “On” (Activado), el efecto de armonía se aplica solo a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenece a un acorde tocado en la sección de acordes del teclado.</p>
Minimum Velocity (Velocidad de pulsación mínima)	<p>Determina el valor de velocidad de pulsación más bajo en el que sonará la nota de armonía, eco, trémolo o trino. Esto permite aplicar selectivamente la armonía mediante la fuerza con la que se toque, lo que permite crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se toca la tecla con fuerza (por encima del valor establecido).</p>


 **NOTA**

Los ajustes para la función de cuantización (Quantize) de arpeggio y mantenimiento (Hold) de arpeggio se pueden hacer en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/ Arpeggio] (página 35).

## Edición de voces (Voice Edit)

La función de edición de voz (Voice Edit) le permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces ya existentes. Una vez que haya creado una voz, puede guardarla como un archivo en la memoria interna (unidad de usuario) o en dispositivos externos para futuros accesos. Esta sección cubre la edición de voces que no sean las voces de órganos de tubos (Organ Flutes) o las voces Ensemble, ya que dichas voces tienen métodos de edición diferentes a los descritos aquí. Para más instrucciones sobre la edición de voces de órganos de tubos (Organ Flutes), consultar la página 44. Para más instrucciones sobre la edición de voces Ensemble, consultar la página 46.

**1** Seleccione la voz que desee (que no sea una voz Organ Flutes o Ensemble).

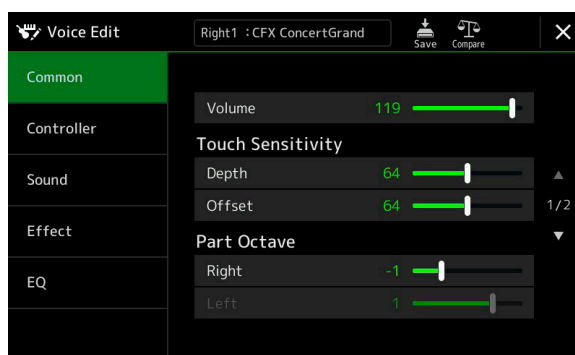
**2** En la pantalla de selección de voces toque  (Menú), y a continuación [Voice Edit] para acceder a la pantalla de selección de voces.


 **NOTA**

A esta pantalla también se puede acceder mediante [MENU] → [Voice Edit].

**3** Seleccione el parámetro que desee, y continuación edite el valor.

Para más información sobre los parámetros editables, consulte las páginas 41–43.



Tocando  (Comparar) repetidamente se puede comparar el sonido de la voz editada con el sonido de la voz original (sin editar).

**4** Toque  (Guardar) para guardar la voz editada.

**AVISO**

Los ajustes se perderán si selecciona otra voz o si apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

 **NOTA**

Si desea editar otra voz, toque el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voz para seleccionar la parte del teclado. O pulse uno de los botones VOICE SELECT para seleccionar la parte a la que está asignada la voz que desee, confirme el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voz, haga las ediciones que desee, y continuación realice la operación de guardado.

### Desactivación de la selección automática de ajustes de voz (efectos, etc.)

Cada voz está vinculada a los valores de sus parámetros de ajuste de voz predeterminados, que equivalen a los de la pantalla de edición de voz. Aunque normalmente estos ajustes se recuperan automáticamente cuando se selecciona una voz, también se puede desactivar esta función haciendo los ajustes apropiados en la pantalla “Voice Set Filter” (Filtro de ajuste de voces). Consulte la página 35 para más información.



# Parámetros editables de la pantalla de edición de voz

## Common (Comunes)

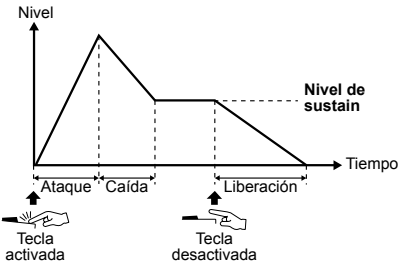
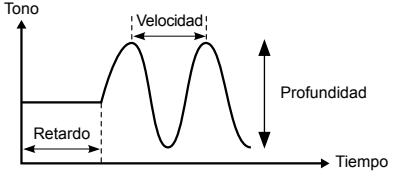
Volume (Volumen)	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.	
Touch Sensitivity (Sensibilidad a la pulsación)	Depth (Profundidad)	<p>Ajusta la sensibilidad a la pulsación (sensibilidad a la velocidad de pulsación), es decir, en qué medida responde el volumen a la fuerza con la que se toca.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>Touch Sensitivity Depth</b> Cambios en la la curva de velocidad de pulsación según "Velocity Depth" (con "Offset" en 64)</p> <p>Velocidad de pulsación real para generador de tonos</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Touch Sensitivity Offset</b> Cambios en la curva de velocidad de pulsación según "Velocity"</p> <p>Velocidad de pulsación real para generador de tonos</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth (Profundidad):</b> determina la sensibilidad a la velocidad de pulsación , es decir, cuánto cambia el nivel de la voz en respuesta a la fuerza con la que se toca (Velocity).</li> <li>• <b>Offset (Desviación):</b> determina la cantidad en la que se ajustan las velocidades de pulsación recibidas para el efecto de velocidad de pulsación real.</li> </ul>
	Offset (Desviación)	
Part Octave (Octava de parte)	Right (Derecha)	Cambia el rango de octava de la voz editada hacia arriba o hacia abajo en octavas. Cuando la voz editada se utiliza como cualquiera de las partes derechas 1-3, está disponible el parámetro Right 1/Right 2/Right 3; cuando la voz editada se utiliza como parte izquierda, está disponible el parámetro Left.
	Left (Izquierda)	
Mono	Mono/Poly (Mono/Poli)	Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente.
	Mono Type (Tipo mono)	<p>Determina el comportamiento de las notas de los sonidos que disminuyen, como por ejemplo una guitarra, cuando se tocan con "legato" con la voz editada ajustada en "Mono" (parámetro más arriba).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> la siguiente nota suena después de que la nota anterior se haya detenido.</li> <li>• <b>Legato:</b> el sonido de la nota tocada anteriormente se mantiene y solo cambia el tono al de la siguiente nota.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Este parámetro no está disponible para las voces Super Articulation ni para las voces de kits de batería (Drum)/SFX, y se comporta lo mismo que el ajuste "Normal" cuando se seleccionan estas voces.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Cuando se selecciona Legato, el comportamiento (aparte de lo que se describe aquí) puede ser diferente de "Normal", dependiendo de los ajustes del panel.</p>
	Portamento Time (Tiempo de portamento)	<p>Determina el tiempo de portamento (tiempo de transición del tono) cuando la voz editada está ajustada en "Mono" (parámetro más arriba).</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>El portamento es una función que crea una transición suave de tono desde la primera nota tocada en el teclado hasta la siguiente.</p>
Panel Sustain (Sustain del panel)	Determina el nivel de sustain aplicado a la voz editada cuando se activa el botón [SUSTAIN] en el panel.	
Kbd Harmony/Arpeggio (Armonía del teclado/Arpeggio)	Básicamente igual que en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], excepto que  (Ajuste) está situado en una posición diferente. Consulte el manual de instrucciones y "Realización de ajustes detallados para armonía/arpeggio" en la página 38.	

## Controller (Controlador)


Modulation (+), Modulation (-) (Modulación +/-)	El joystick se puede utilizar para modular los parámetros mostrados a continuación, así como el tono (vibrato). Aquí puede ajustar el grado en el que el joystick modula cada uno de los parámetros siguientes.	
	Filter (Filtro)	Determina el grado en el que el joystick modula la frecuencia de corte del filtro. Para más información sobre el filtro, ver más abajo.
	Amplitude (Amplitud)	Determina el grado en el que el joystick modula la amplitud (volumen).
	LFO Pitch (Tono de LFO)	Determina el grado en el que el joystick modula el tono, es decir, el efecto de vibrato.
	LFO Filter (Filtro de LFO)	Determina el grado en el que el joystick modula la modulación del filtro, es decir, el efecto de wah-wah.
LFO Amplitude (Amplitud de LFO)	Determina el grado en el que el joystick modula la amplitud, es decir, el efecto de trémolo.	
After Touch (Post-pulsación)	La presión de la post-pulsación o "After Touch" puede utilizarse para modular los parámetros que vienen a continuación. Aquí puede ajustar el grado en el que la post-pulsación modula cada uno de los parámetros siguientes.	
	Filter (Filtro)	Determina el grado en el que la post-pulsación modula la frecuencia de corte del filtro.
	Amplitude (Amplitud)	Determina el grado en el que la post-pulsación modula la amplitud (volumen).
	LFO Pitch (Tono de LFO)	Determina el grado en el que la post-pulsación modula el tono, es decir, el efecto de vibrato.
	LFO Filter (Filtro de LFO)	Determina el grado en el que la post-pulsación modula la modulación del filtro, es decir, el efecto de wah-wah.
LFO Amplitude (Amplitud de LFO)	Determina el grado en el que la post-pulsación modula la amplitud, es decir, el efecto de trémolo.	

## Sound (Sonido)

Filter (Filtro)	El filtro es un procesador que cambia el timbre o carácter tonal (agudos/graves) de un sonido, bien bloqueando, bien dejando pasar un rango de frecuencias específico. Los parámetros de más abajo determinan el timbre global del sonido realzando o recortando un cierto rango de frecuencias. Además de hacer el sonido más brillante o más meloso, el filtro se puede utilizar para producir efectos electrónicos, de tipo sintetizador.	
	Cutoff (Corte)	<p>Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro (ver diagrama). Cuanto más alto el valor, más brillante el sonido.</p>
Resonance (Resonancia)	<p>Determina el énfasis dado a la frecuencia de corte (resonancia) fijada en el parámetro Cutoff más arriba (ver diagrama). Cuanto más alto el valor, más pronunciado el efecto.</p>	

EG	<p>Los ajustes del EG (Generador de envolvente) determinan cómo cambia en el tiempo el nivel del sonido. Permite reproducir muchas características sonoras de los instrumentos acústicos naturales, como por ejemplo el rápido ataque y caída de los sonidos de percusión, o la larga liberación de un sonido de piano sostenido.</p>	
Attack (Ataque)	<p>Determina con qué rapidez el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto más bajo el valor, más rápido el ataque.</p> <p><b>NOTA</b> Algunas voces (como por ejemplo las voces de piano o de piano eléctrico) pueden no verse afectadas por el ajuste hecho aquí.</p>	
Decay (Caída)	<p>Determina con qué rapidez el sonido alcanza su nivel sostenido (un nivel ligeramente más bajo que el máximo). Cuanto más bajo el valor, más rápida la caída.</p>	
Release (Liberación)	<p>Determina con qué rapidez el sonido cae hasta el silencio después de soltar la tecla. Cuanto más bajo el valor, más rápida la caída.</p>	
Vibrato	<p>El vibrato es un efecto de sonido tembloroso y vibrante que se produce modulando de forma regular el tono de la voz.</p>	
Depth (Profundidad)	<p>Establece la intensidad del efecto de vibrato. Cuanto más alto el valor, más pronunciado el vibrato.</p>	
Speed (Velocidad)	<p>Determina la velocidad del efecto de vibrato.</p>	
Delay (Retardo)	<p>Determina la cantidad de tiempo que transcurre entre la pulsación de una tecla y el comienzo del efecto de vibrato. Cuanto más alto el valor, más se retrasa el comienzo del vibrato.</p>	

## Effect (Efecto)

Insertion Effect (Efecto de inserción)	On/Off (Activado/Desactivado)	Activa/desactiva los efectos de inserción.
	Type (Tipo)	Selecciona el tipo de efecto de inserción. Seleccione la categoría, y a continuación seleccione el tipo. Puede ajustar los parámetros en detalle tocando  (Ajuste) y guardarlos. Consulte "Edición y guardado de los ajustes de efectos" (página 120) para más información.
	Depth (Profundidad)	Ajusta la profundidad del efecto de inserción.
Reverb Depth (Profundidad de reverberación)	Ajusta la profundidad de la reverberación.	
Chorus Depth (Profundidad de chorus)	Ajusta la profundidad del chorus.	

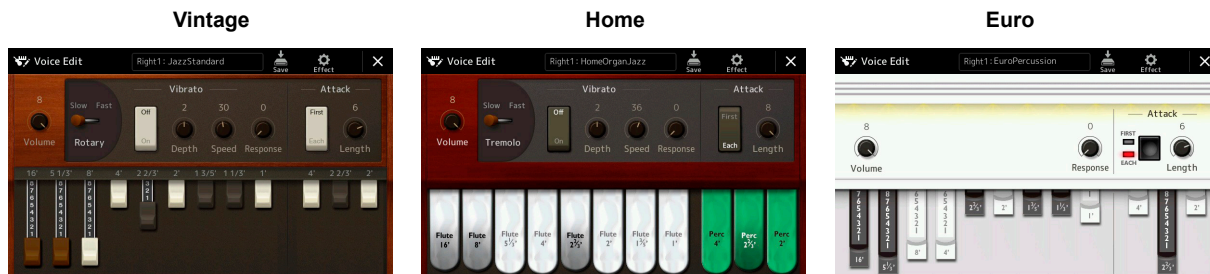
## EQ (Ecuación)

Determina la frecuencia y la ganancia de las bandas de ecualización. Para más información sobre la ecualización, consulte la página 117.

# Edición de voces de órganos de tubos (Organ Flutes) (Voice Edit)

Las voces de órganos de tubos (Organ Flutes) se pueden editar ajustando las palancas de longitud, añadiendo ataque al sonido, aplicando efecto y ecualizador, etc.

Hay tres tipos de órganos, y cada tipo de órgano tiene su propia visualización en pantalla que recrea estupidamente la apariencia de un instrumento real. Cada tipo proporciona un control realista e intuitivo sobre el sonido, con elementos especiales como palancas de longitud, lengüetas y selectores que permiten ajustar el sonido con una sensación muy similar a la de un instrumento real.



## 1 Seleccione la voz de órgano de tubos que desee.

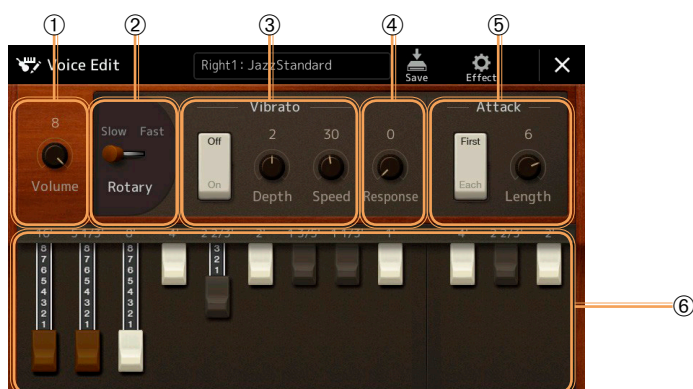
Toque [Organ] en las subcategorías, y a continuación seleccione la voz de órgano de tubos que desee.

## 2 En la pantalla de selección de voces, toque (Menú), y a continuación [Voice Edit] para acceder a la pantalla de selección de voces.

### NOTA

A pantalla de edición de voz para las voces de órganos de tubos también se puede acceder tocando el icono de órgano de tubos situado en la parte inferior derecha del nombre de la voz de órgano de tubos en la pantalla de inicio o en la pantalla de configuración de las partes de voz. También se puede acceder mediante [MENU] → [Voice Edit].

## 3 Seleccione el parámetro que desee, y continuación edite el valor.



### NOTA

Quando se accede a la pantalla de edición de voz para una voz de órgano de tubos (Organ Flutes), los tipos de asignación para los deslizantes Live Control se cambian automáticamente para permitir el control de las longitudes mediante los deslizantes.

Los parámetros indicados con “\*” solo están disponibles para los tipos Vintage y Home. El tipo de voz de órgano de tubos puede distinguirse por el diseño de la pantalla de edición de voz, como se ha descrito más arriba.

①	Volume (Volumen)	Ajusta el volumen global de las voces de órganos de tubos (Organ Flutes).
②	Rotary/Tremolo* (Giratorio/Trémolo)	Conmuta alternativamente la velocidad del altavoz giratorio entre lenta (Slow) y rápida (Fast). Este parámetro solo está disponible cuando se aplica un efecto que contenga “Rotary” en su nombre (página 43).
③	Vibrato*	Activa o desactiva el vibrato, y ajusta su profundidad y velocidad.
④	Response (Respuesta)	Afecta tanto a la porción de ataque como a la de liberación (página 43) del sonido, aumentando o disminuyendo el tiempo de respuesta de la expansión inicial y de la liberación en base a los controles de longitudes. Cuanto más alto el valor, más lentas la expansión y la liberación.

⑤	Attack (Ataque)	<p>Selecciona como modo de ataque “First” (Primera) o “Each” (Cada una) y ajusta la duración del ataque del sonido.</p> <p>En el modo “First”, el ataque (sonido percusivo) se aplica solo a las primeras notas tocadas y mantenidas simultáneamente; mientras se mantienen las primeras notas, no se aplica ataque a ninguna otra nota tocada posteriormente. En el modo “Each”, se aplica ataque por igual a todas las notas. La duración del ataque produce una caída más larga o más corta inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto más largo el valor, más largo el tiempo de caída.</p>
⑥	Footage (Longitud)	Determina el sonido básico de las voces de órganos de tubos (Organ Flutes).

#### 4 Según sea necesario, toque (Efecto), y a continuación ajuste los parámetros relacionados con los efectos y la ecualización.

Los parámetros son los mismos que los de la pantalla de efectos y la pantalla de ecualización del capítulo anterior “Edición de voces (Voice Edit)” (página 43).

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

##### AVISO

Los ajustes se perderán si selecciona otra voz o si apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

##### NOTA

Si desea editar otra voz, toque el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voz para seleccionar la parte del teclado. O pulse uno de los botones VOICE SELECT para seleccionar la parte a la que está asignada la voz que desee, confirme el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voz, haga las ediciones que desee, y continuación realice la operación de guardado.

# Edición de voces Ensemble (Voice Edit)

Además de disfrutar de las voces predefinidas, puede crear su voz Ensemble original editando diversos parámetros como se describe aquí. Estos parámetros relevantes determinan qué nota es reproducida por cada parte, qué voz predefinida se utiliza con cada parte, cuándo se producen realmente los sonidos y cómo se produce el envolvente del tono de afinación. Estos ajustes dan como resultado un sonido de conjunto (Ensemble) altamente realista, como si artistas reales tocasen instrumentos acústicos.

## 1 Seleccione la voz Ensemble que desee.

Toque [Ensemble] en las subcategorías, y a continuación seleccione la voz Ensemble que desee.

## 2 En la pantalla de selección de voces, toque (Menú), y a continuación [Voice Edit] para acceder a la pantalla de selección de voces.

### NOTA

A la pantalla de edición de voz para las voces Ensemble también se puede acceder tocando el icono situado en la parte superior derecha del nombre de voz en la pantalla de inicio, o mediante [MENU] → [Voice Edit].

## 3 Seleccione el parámetro que desee, y a continuación edite el valor.

Para más información sobre los parámetros editables, consulte las páginas 46–51.

## 4 Toque (Guardar) para guardar la voz editada.

### AVISO

Los ajustes se perderán si selecciona otra voz o si apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

### NOTA

Si desea editar otra voz, pulse cualquiera de los botones VOICE SELECT para seleccionar una voz Ensemble, y a continuación regrese a la pantalla de edición de voz, haga las ediciones que desee y realice la operación de guardado.

## Parámetros editables de la pantalla de edición de voces Ensemble

### Assign/Harmony (Asignación/Armonía)



Naranja: teclas activas  
Gris: teclas ignoradas

Estado de asignación de teclas (página 47)

F1A/THRU/LO/RTG

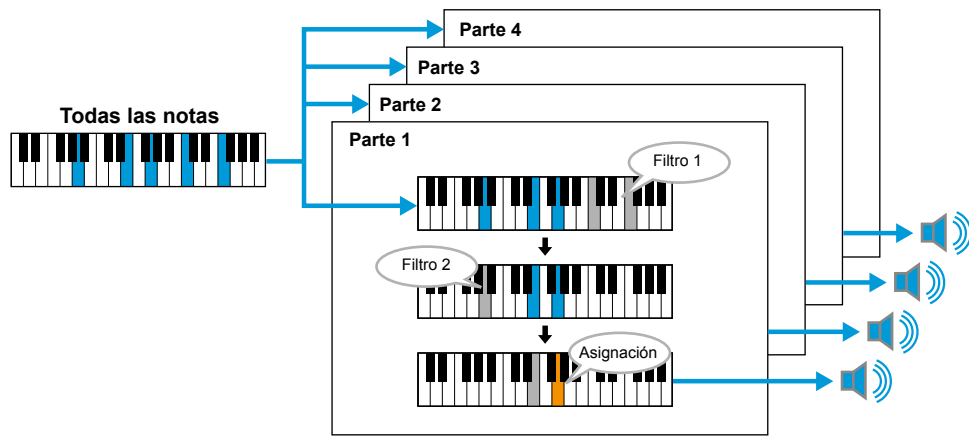
Filtro 1      Filtro 2      Asignación

Redisparo de tecla desactivada

Key Assign Type (Tipo de asignación de teclas)	Determina el tipo de asignación de teclas. Se aplica normalmente a todas las partes de la voz. Para más información, consulte la “Lista de tipos de asignación de teclas de las voces Ensemble” en la página 48.	
Keyboard Harmony (Armonía del teclado)	On/Off (Activada/Desactivada).	Activa o desactiva la armonía del teclado.
	Type (Tipo)	Igual que en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Consulte “Uso de la armonía del teclado” en el Manual de instrucciones. Solo están disponibles los tipos de armonías que pueden utilizarse efectivamente para las voz Ensemble.

### Estructura de asignación de teclas de las voces Ensemble

Cada parte monitoriza todas las notas pulsadas y reproduce las notas apropiadas de acuerdo a los ajustes hechos. Para más información sobre los ajustes, consulte la “Lista de estado de asignación de teclas de las voces Ensemble” más abajo. Para su comodidad, puede acceder a los ajustes de todas las partes a la vez. El ajuste actual de cada parte (estado de asignación de teclas) se muestra en la parte inferior de la propia figura del teclado en la pantalla (ver página anterior).



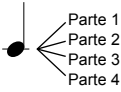
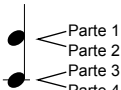
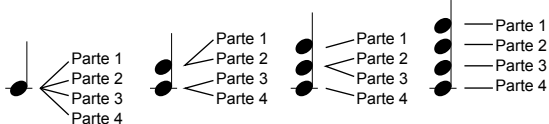
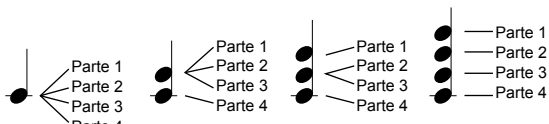


### ■ Lista de estado de asignación de teclas de las voces Ensemble (solo indicación)

Parámetro	Visualización en pantalla	Nombre completo	Descripción
Filter 1/ Filter 2 (Filtro 1 / Filtro 2)	F*D	First * in Descending (Primeras * en descendente)	Se seleccionan las * notas más altas (“*” indica el número de notas) a partir de las notas de entrada y se envían a la siguiente fase.
	A*D	After *-th in Descending (Después de *-ª en descendente)	La *ª (“*ª” indica un número ordinal posicional) nota más alta y cualquier nota por encima no suenan, pero se seleccionan todas las notas más bajas a partir de las notas de entrada y se envían a la siguiente fase.
	F*A	First * in Ascending (Primeras * en ascendente)	Se seleccionan las * notas más bajas a partir de las notas de entrada y se envían a la siguiente fase.
	A*A	After *-th in Ascending (Después de *-ª en ascendente)	La *ª nota más baja y cualquier nota por debajo no suenan, pero se seleccionan todas las notas más altas a partir de las notas de entrada y se envían a la siguiente fase.
	THRU	Through (Tránsito)	Todas las notas de entrada se envían sin cambio a la siguiente fase.
Assign (Asignación)	HI	Highest (Más alta)	De las notas que quedan después de Filter 2, se selecciona la más alta.
	LO	Lowest (Más baja)	De las notas que quedan después de Filter 2, se selecciona la más baja.
	EA	Earliest (Primera)	De las notas que quedan después de Filter 2, se selecciona la primera de todas las introducidas.
	LA	Latest (Última)	De las notas que quedan después de Filter 2, se selecciona la última de todas las introducidas.
Key off retrigger (Redisparo de tecla desactivada)	RTG	Retrigger (Redisparo)	La asignación de teclas se actualiza siempre que se suelta alguna de las teclas (y se tocan notas que cumplan todas las condiciones de aplicación).
	(Sin visualización en pantalla)	-	Siempre que se sueltan las teclas, las correspondientes voces simplemente dejan de sonar y no son reasignadas. Sin embargo, cuando toque ligados, las notas se redispararán independientemente de si el redisparo de tecla desactivada está habilitado o no (“Yes” o “No” en la siguiente lista).

\* Indica un número entero de 1 o superior.



## ■ Lista de tipos de asignación de teclas de las voces Ensemble

Key Assign Type (Tipo de asignación de teclas)	Descripción	Redisparo de tecla desactivada (*3)
Unison1 - última	Este ajuste da como resultado un unísono completo. Si se toca una tecla, las cuatro partes producirán la misma nota. Si se tocan varias teclas, la nota de unísono se seleccionará en base a la última tocada. 	Sí
Unison2 - más alta y más baja	Este ajuste produce un unísono o una armonía de dos notas. Si se toca una tecla, las cuatro partes producirán la misma nota; sin embargo, si se tocan dos o más, las partes se dividirán entre la más baja y la más alta. 	Sí
4 Part Divide1 - redisparo	Este ajuste es adecuado para acordes cerrados. Si se toca una tecla, las cuatro partes producirán un sonido. Si se tocan dos o más teclas, las partes se dividirán entre las diversas notas del acorde. 	Sí
4 Part Divide1		No
4 Part Divide2 - redisparo	Este ajuste es adecuado para acordes abiertos. Si se toca una tecla, las cuatro partes producirán un sonido. Si se tocan dos o más teclas, las partes se dividirán entre las diversas notas del acorde. 	Sí
4 Part Divide2		No
4 Part Incremental1 - redisparo	Cuantas más teclas se tocan, mayor el número de partes que producen un sonido, dando prioridad a las partes más altas. Por ejemplo, para una tecla suena la parte 1, para dos teclas suenan las partes 1 y 2, y así sucesivamente. 	Sí
4 Part Incremental1		No
4 Part Incremental2 - redisparo	Cuantas más teclas se tocan, mayor el número de partes que producen un sonido, dando prioridad a las partes más bajas. Por ejemplo, para una tecla suena la parte 4, para dos teclas suenan las partes 4 y 3, y así sucesivamente. 	Sí
4 Part Incremental2		No
3 Part Divide1 - redisparo	Este ajuste produce un Ensemble de tres notas para acordes cerrados. (*1)	Sí
3 Part Divide1		No
3 Part Divide2 - redisparo	Este ajuste produce un Ensemble de tres notas para acordes abiertos. (*1)	Sí
3 Part Divide2		No
3 Part Incremental1 - redisparo	Versión de tres notas de un Ensemble con prioridad para las partes más altas. Por ejemplo, para una tecla suenan las partes 1 y 4, para dos teclas suenan las partes 1 y 4 más la parte 2, y así sucesivamente. (*1)	Sí
3 Part Incremental1		No



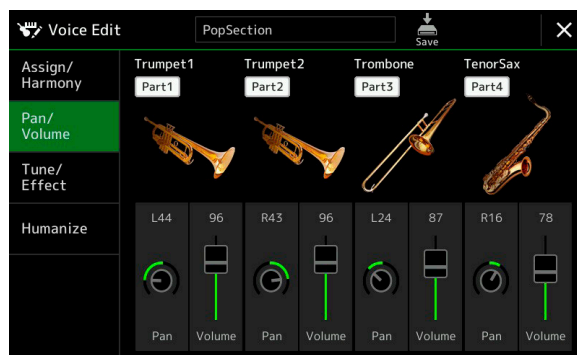
3 Part Incremental2 - redisparo	Versión de tres notas de un Ensemble con prioridad para las partes más bajas. Por ejemplo, para una tecla suena la parte 3, para dos teclas suenan las partes 3 y 2, y así sucesivamente. (*1)	Sí
3 Part Incremental2		No
2 Part Divide1 - redisparo	Este ajuste produce un Ensemble de dos notas para acordes cerrados. (*2)	Sí
2 Part Divide1		No
2 Part Incremental1 - redisparo	Versión de dos notas de un Ensemble con prioridad para las partes más altas. Por ejemplo, para una tecla suenan las partes 1 y 3, para dos teclas suenan las partes 1 y 3 más las partes 2 y 4. (*2)	Sí
2 Part Incremental1		No
2 Part Incremental2 - redisparo	Versión de dos notas de un Ensemble con prioridad para las partes más bajas. Por ejemplo, para una tecla suenan las partes 2 y 4, para dos teclas suenan las partes 1 y 3 más las partes 2 y 4. (*2)	Sí
2 Part Incremental2		No


\*1: En Ensembles de tres voces, la parte 4 se mueve de la misma manera que la parte 1.

\*2: En Ensembles de dos voces, la parte 3 se mueve de la misma manera que la parte 1, y la parte 4 se mueve de la misma manera que la parte 2.

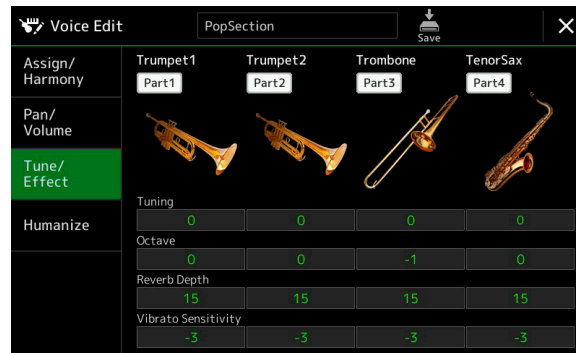
\*3: Con tipos de Ensembles que admiten el redisparo de tecla desactivada, siempre que una parte deje de sonar porque se suelta la correspondiente tecla, se reasignará en base a las teclas que se estén manteniendo y se reproducirá la nota apropiada.



## Pan/Volume (Panorámica/Volumen)



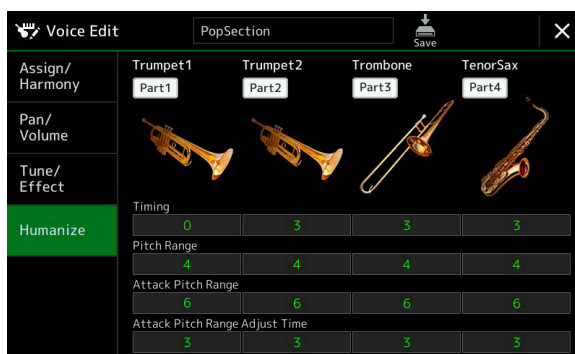
Part On/Off (Parte activada/desactivada)	Activa/desactiva cada parte del Ensemble. Los ajustes de las partes 1–4 se corresponden con los botones PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Voice (Voz)	Permite volver a seleccionar las voces para cada parte del Ensemble.  <b>NOTA</b> Solo se pueden seleccionar las voces recomendadas que son adecuadas para voces de Ensemble.
Pan (Panorámica)	Determina la posición en el campo estéreo de la parte seleccionada.
Volume (Volumen)	Determina el volumen de cada parte, proporcionando un control preciso sobre el balance de todas las partes. Estos parámetros se corresponden con los parámetros Left (Izquierda) y Right 1–3 (Derecha 1–3) de la pestaña Pan/Volume en la pantalla del mezclador (página 121).


## Tune/Effect (Afinación/Efecto)

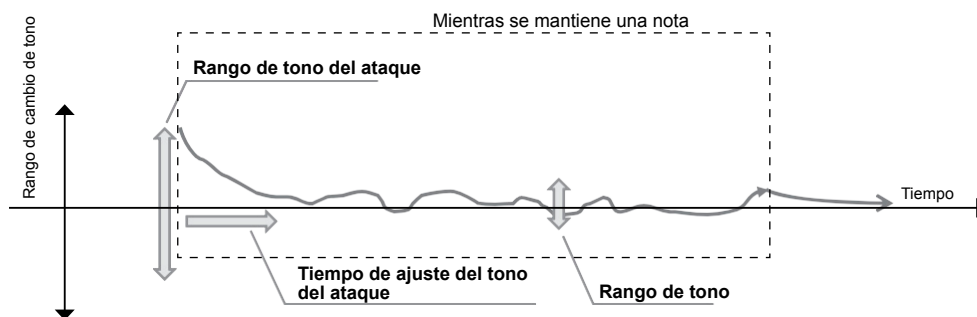


Part On/Off (Parte activada/desactivada)	Activa/desactiva cada parte del Ensemble. Los ajustes de las partes 1–4 se corresponden con los botones PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Voice (Voz)	Permite volver a seleccionar las voces para cada parte del Ensemble.  <b>NOTA</b> Solo se pueden seleccionar las voces recomendadas que son adecuadas para voces de Ensemble.
Tuning (Afinación)	Determina el tono de afinación de cada parte del Ensemble en centésimas.  <b>NOTA</b> En términos musicales, una “centésima” es 1/100 de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
Octave (Octava)	Determina el rango del cambio de tono en octavas, sobre dos octavas arriba o abajo, para cada parte del teclado. El valor establecido aquí se añade al ajuste hecho mediante los botones OCTAVE [-]/[+].
Reverb Depth (Profundidad de reverberación)	Ajusta la profundidad de la reverberación.
Vibrato Sensitivity (Sensibilidad de vibrato)	Establece la intensidad del efecto de vibrato. Cuanto más alto el valor, más pronunciado el vibrato.

## Humanize (Humanizar)



Part On/Off (Parte activada/desactivada)	Activa/desactiva cada parte del Ensemble. Los ajustes de las partes 1–4 se corresponden con los botones PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Voice (Voz)	Permite volver a seleccionar las voces para cada parte del Ensemble.  <b>NOTA</b> Solo se pueden seleccionar las voces recomendadas que son adecuadas para voces de Ensemble.
Timing (Tiempo)	Determina el tiempo de retardo entre el momento en que se pulsa la nota y el momento en que se produce el sonido real para cada parte.
Pitch Range (Rango de tono)	Determina la vibración del tono (rango de tono) cuando se está produciendo el sonido. Cuanto más alto el valor, mayor el rango de tono.
Attack Pitch Range (Rango de tono del ataque)	Determina el envolvente de tono real inmediatamente después de que se produce el sonido. Cuanto más alto el valor, mayor el rango de tono.
Attack Pitch Adjust Time (Tiempo de ajuste del tono del ataque)	Determina el tiempo entre el momento en que se produce el sonido y el momento en que el envolvente de tono alcanza el valor correcto.



## Contenido

<b>Creación de un Multi Pad a través de MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording) .....</b>	<b>52</b>
• Multi Pad — Grabación en tiempo real a través de MIDI.....	52
• Multi Pad — Grabación por pasos a través de MIDI .....	54
<b>Creación de un Multi Pad con archivos de audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad) .....</b>	<b>54</b>
• Reproducción de Multi Pads enlazados a audio .....	55
<b>Edición de Multi Pads.....</b>	<b>56</b>

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

Esta función le permite crear frases Multi Pad originales, y también le permite editar frases Multi Pad ya existentes para crear las suyas propias. Al igual que la grabación de canciones MIDI, la grabación de Multi Pads MIDI cuenta con grabación en tiempo real y grabación por pasos. Sin embargo, con la grabación de Multi Pads MIDI, cada Multi Pad consta de un solo canal y no están disponibles algunas funciones prácticas tales como Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida).

### Multi Pad — Grabación en tiempo real a través de MIDI

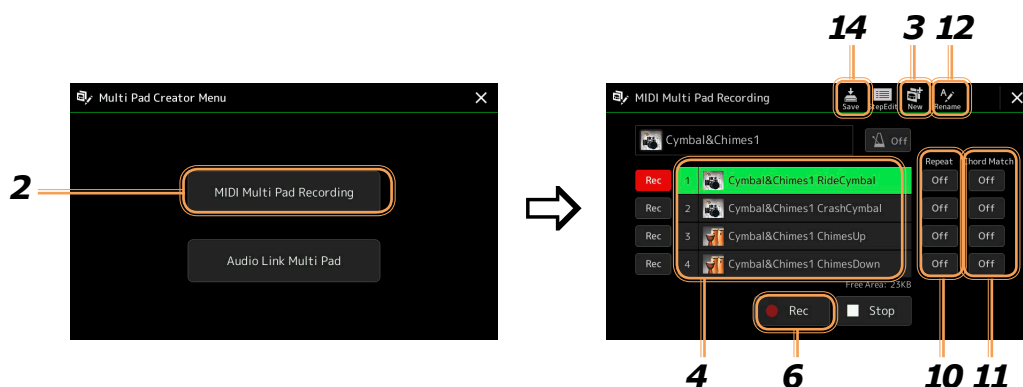
Antes de comenzar la operación, tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Puesto que solo la interpretación en la parte derecha 1 (Right 1) se grabará como frase de Multi Pad, deberá seleccionar previamente la voz que desee para la parte derecha 1.
- Las voces Super Articulation y las voces de órganos de tubos (Organ Flutes) no se pueden utilizar para la grabación de Multi Pads. Si una de estas voces es la establecida para la parte derecha 1, será reemplazada con la voz Grand Piano al grabar.
- Puesto que la grabación se puede hacer a la vez que se reproducen estilos y sincronizada a dicha reproducción, deberá seleccionar previamente el estilo que desee. Sin embargo, tenga en cuenta que el estilo no se graba.

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

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

#### 2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].



**3** Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco vacío, toque  (Nuevo).


**4** Toque para seleccionar un Multi Pad concreto para la grabación.

**5** Si es necesario, seleccione la voz que desee mediante el botón VOICE SELECT [RIGHT 1].

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

**6** Toque  (Grabar) para entrar en el estado de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 4.

 **NOTA**

Para cancelar la grabación, toque  (Grabar) otra vez antes de seguir al paso 7.

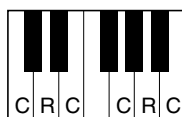
**7** Toque el teclado para empezar a grabar.

Para asegurarse de que la grabación estará sincronizada con el tempo, toque [Metronome] para activar el metrónomo.

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

### Notas recomendadas para la correspondencia de acordes (Chord Match)

Si pretende crear una frase con correspondencia de acordes, utilice las notas Do, Re, Mi, Sol, La y Si o, en otras palabras, toque la frase en la tonalidad de Do mayor. Esto asegura que la frase permanecerá constante armónicamente y combinará con cualquier acorde que toque en la sección de la mano izquierda del teclado.



C = Nota de acorde  
C, R = Nota recomendada

**8** Pare la grabación.

Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [STOP] o el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para parar la grabación cuando haya terminado de tocar la frase.

**9** Escuche la frase que acaba de grabar pulsando el botón MULTI PAD CONTROL [1]–[4] apropiado. Para volver a grabar la frase, repita los pasos 6 a 8.

**10** Toque Repeat [On]/[Off] para activar/desactivar la repetición en cada pad.

Si el parámetro Repeat (Repetir) está activado (on) para el pad seleccionado, la reproducción del correspondiente pad continuará hasta que pulse el botón MULTI PAD CONTROL [STOP]. Cuando pulse un Multi Pad que tenga el parámetro de repetición activado durante la reproducción de canciones o estilos, la reproducción comenzará y se repetirá en sincronización con el ritmo.

Si el pad seleccionado tiene el parámetro de repetición desactivado (off), la reproducción simplemente tendrá lugar una vez y terminará automáticamente cuando la frase llegue a su final.

**11** Toque Chord Match [On]/[Off] para activar/desactivar la correspondencia de acordes en cada pad.

Si el parámetro Chord Match (Correspondencia de acordes) está activado (on) para el pad seleccionado, el correspondiente pad se reproducirá de acuerdo al acorde especificado en la sección de acordes del teclado generado activando el botón [ACMP], o especificado en la parte izquierda del teclado generado activando el botón [LEFT] (cuando el botón [ACMP] está desactivado).

**12** Toque  (Renombrar), y a continuación introduzca el nombre que desee para cada Multi Pad.


**13** Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos 4 a 12.

**14** Toque  (Guardar) para guardar el Multi Pad, y a continuación guarde los datos de Multi Pad como un banco con un grupo de cuatro pads.

**AVISO**

Los datos de Multi Pad se perderán si selecciona otro banco de Multi Pads o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Multi Pad — Grabación por pasos a través de MIDI

La grabación por pasos se puede llevar a cabo en la página de edición por pasos (Step Edit). Después de seleccionar un Multi Pad en el paso 4 de la página 53, toque  (Edición por pasos) para acceder a la página de edición por pasos.

La página de edición por pasos indica la lista de eventos, lo que le permite grabar notas con una precisión de tiempo absoluta. Este procedimiento de grabación por pasos es esencialmente el mismo que para la grabación de canciones MIDI (página 77) con la excepción del siguiente punto:

- En el creador de Multi Pads (Multi Pad Creator), solo se pueden introducir eventos de canal y mensajes exclusivos del sistema. No están disponibles los eventos de acorde y de letra. Se puede cambiar entre dos tipos de listas de eventos tocando [Ch]/[SysEx].

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

Puede crear un nuevo Multi Pad haciendo enlaces de archivos de audio (formato WAV: frecuencia de muestreo 44,1 kHz, resolución 16 bits) de la unidad de usuario o de una unidad flash USB a cada Multi Pad. Los archivos de audio (WAV) pueden ser datos que se hayan grabado en este instrumento y también archivos adquiridos comercialmente. Los Multi Pads a los que se hayan enlazado archivos de audio se llaman Multi Pads enlazados a audio (Audio Link Multi Pads). Los nuevos Multi Pads enlazados a audio se pueden guardar en la unidad de usuario o en una unidad flash USB.



No se puede enlazar un archivo de audio a un Multi Pad MIDI.

- 1 Si desea utilizar los archivos de audio (WAV) de una unidad flash USB, conecte dicha unidad flash USB que contenga los datos en el terminal [USB TO DEVICE].**

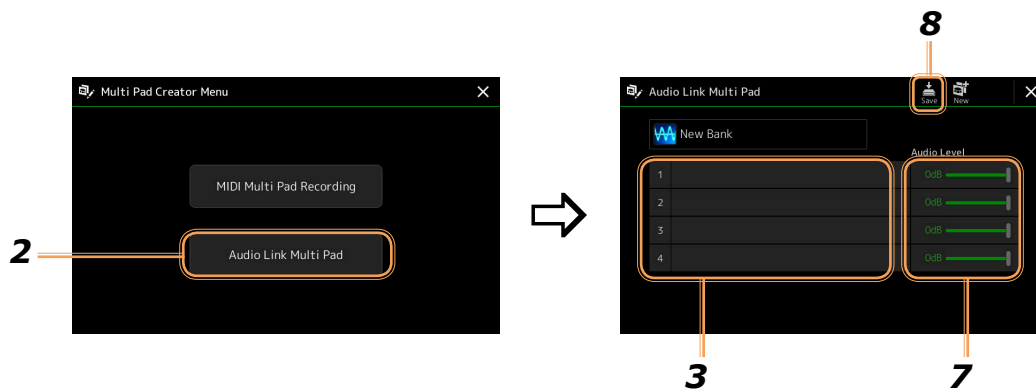


Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer “Conexión de dispositivos USB” en el Manual de instrucciones.

- 2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].**



A la pantalla también se puede acceder desde [Menu] en la pantalla de selección de Multi Pad.




Si se ha seleccionado un Multi Pad enlazado a audio al acceder a la pantalla de Multi Pads enlazados a audio (Audio Link Multi Pad), aparecerán los enlaces hechos para el Pad seleccionado. Para crear un nuevo Pad, asegúrese de tocar [New]. De lo contrario, simplemente estará reselectando el enlace en el Pad seleccionado.

- 3 Toque para seleccionar el pad que desee.**

Aparecerá la pantalla de selección de archivos de audio.

## 4 Seleccione el archivo de audio que desee.

### Para confirmar la información del archivo de audio seleccionado

Tocando  (Menú) y a continuación [Song Information] en la pantalla de selección de archivos puede confirmar la información (nombre del título, velocidad de bits y frecuencia de muestreo, etc.).

## 5 Pulse el botón [EXIT] para regresar a la pantalla de Multi Pads enlazados a audio (Audio Link Multi Pad).

## 6 Si quiere enlazar otros archivos de audio a otros pads, repita los pasos 3 a 5.

## 7 Si lo desea, ajuste el nivel de volumen de cada archivo de audio tocando el deslizador de nivel de audio.

Pulsando el botón MULTI PAD CONTROL [1]–[4] que desee, puede ajustar el volumen mientras reproduce la frase de Multi Pad.

## 8 Toque (Guardar) para guardar el Multi Pad, y a continuación guarde los datos de Multi Pad enlazado a audio como un banco con un grupo de cuatro pads.

### AVISO

El ajuste se perderá si selecciona otro Multi Pad enlazado a audio o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

## 9 Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para marcar el nuevo Multi Pad enlazado a audio en la pantalla de selección de banco de Multi Pads.

El Multi Pad enlazado a audio que se acaba de crear se marca con “Audio Link” encima del nombre de archivo.

### Si quiere cambiar el ajuste de enlace:

Seleccione el Multi Pad enlazado a audio, y a continuación realice las mismas operaciones que en los pasos 2 a 9.

## Reproducción de Multi Pads enlazados a audio

Puede reproducir el Multi Pad al que está asignado el archivo de audio seleccionándolo en la unidad de usuario o en la unidad USB de la pantalla de selección de banco de Multi Pads. Aunque se puede reproducir mediante las mismas operaciones que un Multi Pad que no tenga enlaces a archivos de audio, tenga en cuenta las siguientes limitaciones:

- Asegúrese de conectar la unidad flash USB que contenga los correspondientes archivos de audio.
- La reproducción repetida no está disponible.
- No se puede aplicar correspondencia de acordes (Chord Match).

### NOTA

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

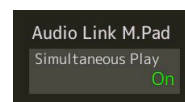
### Activación/desactivación de múltiples reproducciones simultáneas de los Multi Pads enlazados a audio

Se puede configurar el instrumento para que reproduzca o no reproduzca múltiples Multi Pads enlazados a audio simultáneamente mediante el siguiente parámetro:

#### MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad “Simultaneous Play” (“Reproducción simultánea” de Multi Pads enlazados a audio)

- **On (Activada):** se pueden reproducir simultáneamente múltiples Pads. Aunque inicie la reproducción de otro Pad, el Pad que ya se está reproduciendo no se detendrá.
- **Off (Desactivada):** solo se reproducirá un Pad a la vez. La reproducción es exclusiva, así que si inicia la reproducción de otro Pad, el Pad que ya se está reproduciendo se detendrá. (Este comportamiento es el mismo en el firmware versión 1.10 que en versiones anteriores).



# Edición de Multi Pads

Puede gestionar (renombrar, copiar, pegar y eliminar) el banco de Multi Pads que ha creado, así como cada uno de los Multi Pads pertenecientes a dicho banco. Encontrará instrucciones sobre cómo gestionar el archivo de banco de Multi Pads en el Manual de instrucciones (“Operaciones básicas”). Esta sección cubre cómo gestionar cada Multi Pad.

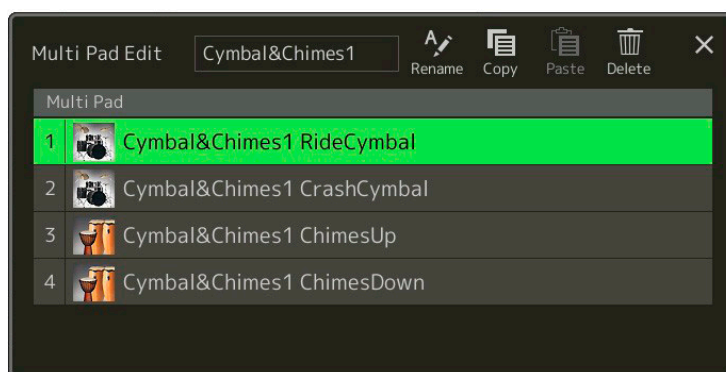
## 1 Seleccione el banco de Multi Pads que contenga el Multi Pad que quiera editar.

Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acceder a la pantalla de selección de banco de Multi Pads, y a continuación seleccione el banco de Multi Pads que desee.

### NOTA

Si selecciona un banco de Multi Pads predefinido y edita sus Multi Pads, guarde las ediciones en la unidad de usuario o en un banco de usuario.

## 2 En la pantalla de selección de banco de Multi Pads, toque (Menú), y a continuación toque [Multi Pad Edit] para acceder a la ventana de edición de Multi Pads.



## 3 Seleccione el Multi Pad determinado que quiera editar.

## 4 Edite el Pad seleccionado.

Rename (Renombrar)	Cambia el nombre de cada Multi Pad.
Copy (Copiar)	Copia el Multi Pad seleccionado (ver más abajo).
Paste (Pegar)	Pega el Multi Pad copiado.
Delete (Eliminar)	Elimina el Multi Pad seleccionado.


### Copiar el Multi Pad

**1** Seleccione el Multi Pad que quiera copiar.

**2** Toque [Copy].

El Multi Pad seleccionado se copiará en el portapapeles.

**3** Seleccione la ubicación de destino.

Si quiere copiar el Pad seleccionado en otro banco, seleccione el banco que desee en la pantalla de selección de banco de Multi Pads, acceda a la ventana de edición de Multi Pads mediante  (Menú), y a continuación seleccione el destino

**4** Toque [Paste] para llevar a cabo la operación de copia.

### NOTA

En el mismo banco no pueden existir pads MIDI y de audio.

## 5 Guarde el banco actual con los Multi Pads editados.

Pulse el botón [EXIT] para acceder a la ventana de confirmación, toque [Save] (Guardar) para acceder a la unidad de usuario, y a continuación toque [Save here] (Guardar aquí) para llevar a cabo la operación de guardado. Para más información, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.




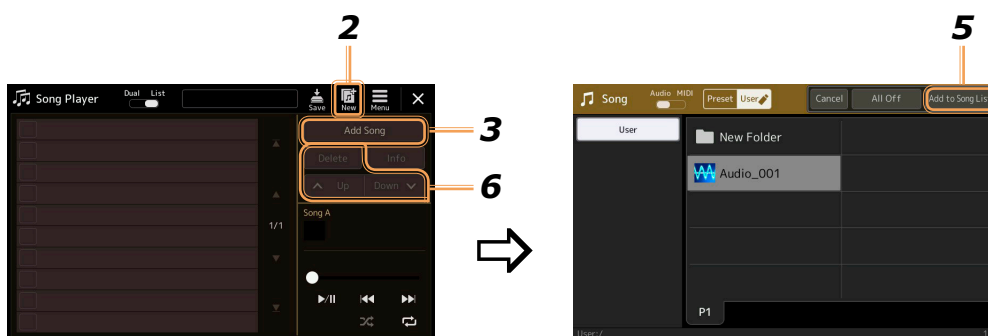
## Contenido

Creación de una lista de canciones para su reproducción.....	57
Uso del modo de repetición de reproducción.....	58
Edición de los ajustes de notación musical (Partitura).....	59
• Ajuste de reproducción.....	59
• Ajuste de visualización.....	60
• Ajuste detallado.....	60
Visualización de la letra y configuración de la pantalla.....	61
Visualización de texto y configuración de la pantalla.....	62
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones MIDI.....	63
Activación/desactivación de cada canal de una canción MIDI.....	64
Ajustes relacionados con la reproducción de canciones.....	65
• Guía (Guide) — Práctica en el teclado y vocal utilizando la función de guía.....	65
• Canales de las partes (Part Ch).....	66
• Letra (Lyrics).....	66
• Reproducción (Play).....	66

## Creación de una lista de canciones para su reproducción

Añadiendo sus canciones favoritas a la lista de canciones puede disponer las canciones deseadas para que se reproduzcan continuamente y en cualquier orden que especifique.

- 1** Pulse el botón [SONG] para acceder a la pantalla del reproductor de canciones (Song Player).  
Asegúrese de que está seleccionado el modo de lista de canciones (Song List)
- 2** Toque  (Nueva) para crear una nueva lista de canciones.



- 3** Toque [Add Song] (Añadir canción) para acceder a la pantalla de selección de canciones.
- 4** Toque los nombres de las canciones que desee para añadir la canción o canciones seleccionadas a la lista de canciones.  
Si desea añadir todas las canciones de la carpeta seleccionada, toque [Select All] (Seleccionar todas).
- 5** Toque [Add to Song List] (Añadir a lista de canciones) para añadir a la lista.  
Las canciones seleccionadas se muestran en la pantalla del reproductor de canciones.

## 6 Si es necesario, edite la lista de canciones.

- **Delete (Eliminar):** borra de la lista la canción seleccionada.
- **Up (Arriba):** mueve la canción seleccionada hacia arriba en la lista.
- **Down (Abajo):** mueve la canción seleccionada hacia abajo en la lista.

## 7 Toque (Guardar) para guardar la lista de canciones.

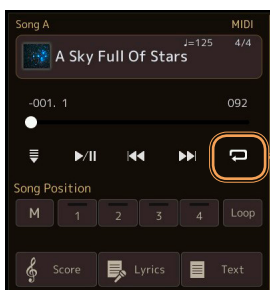
### AVISO

La lista de canciones creada se perderá si selecciona otra lista de canciones o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Uso del modo de repetición de reproducción

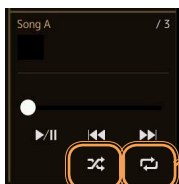
Desde la pantalla del reproductor de canciones (Song Player), a la que se accede mediante el botón [SONG], puede configurar cómo se repite la reproducción de la canción actual.

### Modo de reproductor dual







Activa o desactiva el modo de repetición única. Cuando se activa, la canción seleccionada se reproduce repetidamente.

### Modo de lista de canciones



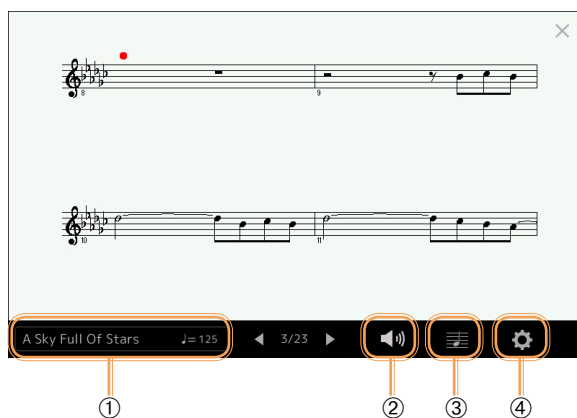
Tocando aquí se cambia el estado del modo de repetición.

-  **(Desactivado):** el modo de repetición está desactivado. Todas las canciones de la lista de canciones se reproducen una vez y la reproducción se para automáticamente al final de la última canción de la lista.
-  **(Repetición de todas):** todas las canciones de la lista de canciones seleccionada se reproducen repetidamente.
-  **(Repetición única):** solo la canción seleccionada se reproduce repetidamente.

Si se activa  **(Aleatorio)**, se aleatoriza el orden de las canciones de la lista de canciones seleccionada. Cuando se desactiva, se restablece el orden original.

## Edición de los ajustes de notación musical (Partitura)

Seleccione una canción MIDI en el modo de reproductor dual de la pantalla del reproductor de canciones, y a continuación toque [Score] (Partitura) para acceder a la notación musical de la canción MIDI actual. Puede cambiar la indicación de la notación como desee según sus preferencias personales.



①	Indica el nombre de la canción actual. Así mismo, el valor de tempo se muestra en el extremo derecho. Si quiere cambiar la canción, toque el nombre de canción para acceder a la pantalla de selección de canciones.
②	Permite ajustar los parámetros relacionados con las partes de reproducción de la canción MIDI. Para más información, consulte “Ajuste de reproducción” (página 59).
③	Permite ajustar los parámetros de indicación de la notación, incluidos tamaño de la notación, visualización de acordes, etc. Para más información, consulte “Ajuste de visualización” (página 60).
④	Permite ajustar parámetros más detallados relacionados con la indicación de la notación. Consulte “Ajuste detallado” (página 60).

### NOTA


A la pantalla de partitura también se puede acceder mediante [MENU] → [Score].



## Ajuste de reproducción

Desde la pantalla a la que se accede mediante (Ajuste de reproducción), se pueden ajustar los parámetros relacionados con la reproducción de la canción MIDI actual.


Extra	Activa o desactiva la reproducción de todos los canales excepto aquellos asignados a las partes de la mano izquierda y derecha descritos a continuación.
Left (Izquierda)	Activa o desactiva la reproducción para la parte de la mano izquierda, a la que se puede asignar el canal que se desee en la pantalla de ajuste de canción (página 66).
Right (Derecha)	Activa o desactiva la reproducción para la parte de la mano derecha, a la que se puede asignar el canal que se desee en la pantalla de ajuste de canción (página 66).
Guide (Guía)	Activa/desactiva la función de guía. Para más información, consulte la página 65.

## Ajuste de visualización

Desde la pantalla a la que se accede mediante  (Ajuste de visualización), se pueden ajustar los parámetros relacionados con la visualización de la notación.

Size (Tamaño)	Cambia el tamaño de la notación.
Left (Izquierda)	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano izquierda. Si aparece una indicación de “-” en este parámetro y no está disponible, vaya a la pantalla de “Ajuste detallado” (página 60), y a continuación ajuste el canal izquierdo (Left Ch) en cualquier canal excepto “Auto”. O también, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch], ajuste la parte izquierda (Left) en cualquier canal excepto “Off” (Desactivado) (página 66).  <b>NOTA</b> Las partes derecha (ver a continuación) e izquierda no pueden estar desactivadas al mismo tiempo.
Right (Derecha)	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano derecha.  <b>NOTA</b> Las partes derecha e izquierda (ver más arriba) no pueden estar desactivadas al mismo tiempo.
Chord (Acorde)	Activa o desactiva la indicación de los acordes. Si la canción actual no contiene datos de acordes, no se mostrará información de acordes aunque esta opción esté marcada.
Lyrics (Letra)	Activa o desactiva la indicación de la letra de la canción. Si la canción actual no contiene datos de letra, no se mostrará letra aunque esta opción esté marcada. Si la canción contiene eventos de pedal, tocando aquí se cambia entre “Lyrics” y “Pedal”. Cuando está marcada la opción “Pedal”, en la pantalla se muestran los eventos de pedal en lugar de la letra.
Note (Nota)	Activa o desactiva la indicación de los nombres de las notas. Cuando esta opción está marcada, a la izquierda de cada nota se muestra su nombre. Si la canción contiene eventos de digitación, tocando aquí se cambia entre “Note” y “Fingering” (Digitación). Cuando está marcada la opción “Fingering”, en la pantalla se muestran los eventos de digitación en lugar de los nombres de las notas.
Color	Cuando está marcada esta opción, los nombres aparecen en la pantalla con nombres identificativos (Do: rojo, Re: amarillo, Mi: verde, Fa: naranja, Sol: azul, La: morado, y Si: gris).

## Ajuste detallado

Desde la pantalla a la que se accede mediante  (Ajuste detallado), se pueden ajustar más parámetros en detalle.

Right Ch (Canal derecho)	Determina qué canal MIDI de los datos de canción MID se utiliza para la parte de la mano derecha/mano izquierda. Este ajuste regresa a “Auto” cuando se selecciona una canción diferente.
Left Ch (Canal izquierdo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b>: los canales MIDI de los datos de canción MIDI para las partes de la mano derecha y la mano izquierda son asignados automáticamente, ajustando cada parte al canal que haya sido especificado en el parámetro “Part Ch” (página 66) en la pantalla de ajuste de canción.</li> <li>• <b>1-16</b>: asigna un canal MIDI (1-16) específico a cada una de las partes de la mano derecha y de la mano izquierda.</li> <li>• <b>Off (Desactivado - solo canal izquierdo)</b>: no hay asignación de canal. Esto desactiva la visualización de la notación para la mano izquierda.</li> </ul>
Key Signature (Clave musical)	Permite introducir la clave musical en la posición donde actualmente está parada la canción MIDI. Este ajuste es útil para canciones que haya grabado con cambios de clave, de modo que los cambios de clave se reflejen correctamente en la notación.
Quantize (Cuantizar)	Este ajuste le da el control sobre la resolución de las notas en la notación, permitiéndole cambiar o corregir el valor de tiempo de todas las notas visualizadas para que se alineen a un valor de nota determinado. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño de los utilizados en la canción.
Note Name (Nombre de nota)	Selecciona el tipo del nombre de nota indicado a la izquierda de la nota en la notación. Se puede optar por tres tipos diferentes. Los ajustes hechos aquí están disponibles cuando está marcado el parámetro “Note” en “Ajuste de visualización”: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A, B, C</b>: los nombres de las notas se indican como letras (C: Do, D: Re, E: Mi, F: Fa, G: Sol, A: La, B: Si).</li> <li>• <b>Fixed Do (Do fijo)</b>: los nombres de las notas se indican en solfeo y difieren dependiendo del idioma seleccionado.</li> <li>• <b>Movable Do (Do movable)</b>: los nombres de las notas se indican en solfeo de acuerdo con los intervalos de escala, y como tales están relacionados con la clave. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en la tonalidad de Sol mayor, la nota fundamental de “Sol” se indicaría como “Do”. Al igual que con “Fixed Do”, la indicación difiere dependiendo del idioma seleccionado.</li> </ul>

# Visualización de la letra y configuración de la pantalla

No solo puede visualizarse la letra de las canciones MIDI, sino que también puede visualizarse la letra de las canciones de audio si una determinada canción contiene datos de letra compatibles.

## 1 Seleccione una canción en el modo de reproductor dual de la pantalla de reproductor de canciones (Song Player).

## 2 Toque [Lyrics] para acceder a la pantalla de letra.

Si la canción contiene datos de letra compatibles, la letra se mostrará en la pantalla.

Mientras se reproduce la canción, el color de la letra cambia indicando la posición actual.

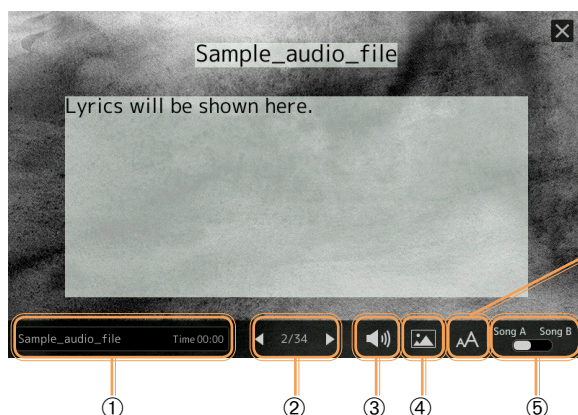
## 3 Si es necesario, haga los ajustes que desee.

### NOTA

A la pantalla de letra también se puede acceder mediante [MENU] → [Lyrics].

### NOTA

Si la letra es incomprendible o ilegible, probablemente se solucione si cambia el ajuste de idioma de letra (Lyrics Language) en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].



Para canciones de audio, permite seleccionar el tipo de fuente entre "Medium" (Mediana) o "Proportional Medium" (Proporcional mediana).

①	Indica el nombre de la canción actual. Si quiere cambiar la canción, toque aquí sobre el nombre de canción para acceder a la pantalla de selección de canciones. Para canciones MIDI, en el extremo derecho se muestra el número de compás actual. Para canciones de audio, en el extremo derecho se muestra el tiempo transcurrido.
②	Indica la página actual y el número total de páginas. Si quiere pasar por toda la letra para verla, toque [◀] o [▶] con la canción parada. <b>NOTA</b> Dependiendo de la canción, las páginas pueden no cambiar al tocar [◀]/[▶].
③	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MIDI Song (Canción MIDI):</b> permite ajustar los parámetros relacionados con las partes de reproducción de la canción MIDI. Para más información, consulte "Ajuste de reproducción" (página 59).</li> <li>• <b>Audio Song (Canción de audio):</b> Permite activar o desactivar la función de cancelación vocal (Vocal Cancel). Para más información, consulte el Manual de instrucciones.</li> </ul>
④	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de letra y de la pantalla de texto. Además de las diversas imágenes proporcionadas en la pestaña "Preset" (Predeterminadas), puede seleccionar un archivo de imagen original (un archivo de mapa de bits que no sea mayor de 800 x 480 píxeles) contenido en una unidad flash USB. El archivo de imagen original se puede copiar de la unidad flash USB a la memoria de usuario interno. <b>NOTA</b> El ajuste que se haga aquí también se aplica a la pantalla de texto.
⑤	Permite cambiar la pantalla de letra entre la canción A y B.

### Prioridad de los datos de letra de una canción de audio (archivo MP3)

Cuando se muestren los datos de letra de una canción de audio (archivo MP3), solo se visualiza un tipo de datos (de acuerdo con el orden de prioridad indicado a continuación):

- 1) Archivo CDG (\*.cdg) con el mismo nombre que el archivo MP3 y ubicado en la misma carpeta.
- 2) Letra en el archivo MP3 con la etiqueta LYRICSBEGIN.
- 3) Letra en el archivo MP3 con la etiqueta SLT/SYLT.
- 4) Letra en el archivo MP3 con la etiqueta ULT/USLT.
- 5) Archivo de texto (\*.txt) con el mismo nombre que el archivo MP3 y ubicado en la misma carpeta.

# Visualización de texto y configuración de la pantalla

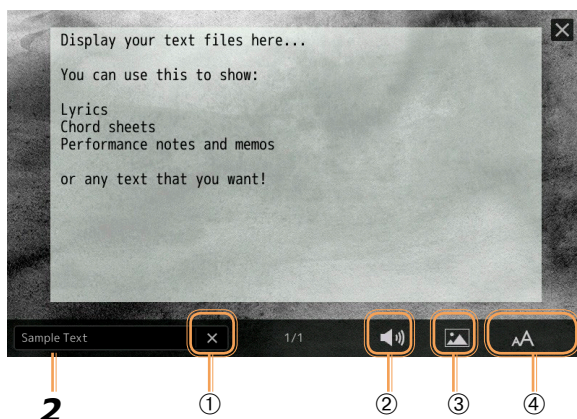
En la pantalla de este instrumento puede visualizar archivos de texto (.txt) creados en un ordenador. Esta función permite diversas posibilidades de gran utilidad, como la visualización de la letra, los nombres de acordes y notas de texto.

**1** En el modo de reproductor dual de la pantalla del reproductor de canciones (Song Player), toque [Text] para acceder a la pantalla de texto.

## NOTA

A la pantalla de texto también se puede acceder mediante [MENU] → [Text Viewer] (Visor de texto).

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



En la pantalla de selección de archivos puede seleccionar un archivo de texto contenido en una unidad flash USB o datos de texto copiados en la memoria de usuario interna.

**3** Seleccione el archivo de texto deseado y cierre la pantalla de selección de archivos para mostrar el texto en la pantalla.

Si el texto se extiende a lo largo de varias páginas, puede desplazarse por todo el texto tocando [◀] o [▶], que aparecen a la derecha y a la izquierda de cada página.

## NOTA

- Los saltos de línea no se introducen automáticamente en este instrumento. Si una frase no se visualiza completa a causa de las limitaciones de espacio de la pantalla, introduzca previamente saltos de línea manualmente en el ordenador utilizando un editor de texto, etc.
- En la memoria de registros se puede memorizar información sobre la selección de archivos de texto. Para más información, consulte el Manual de instrucciones.

**4** Si es necesario, haga los ajustes que desee.


①	Borra el texto de la pantalla. Esta operación no elimina el archivo en sí mismo, sino que simplemente deja la pantalla vacía de cualquier archivo de texto.
②	Permite ajustar los parámetros relacionados con las partes de reproducción de la canción MIDI. Para más información, consulte “Ajuste de reproducción” (página 59).
③	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de letra y de la pantalla de texto. Además de las diversas imágenes proporcionadas en la pestaña “Preset” (Predeterminadas), puede seleccionar un archivo de imagen original (un archivo de mapa de bits que no sea mayor de 800 x 480 píxeles) contenido en una unidad flash USB. El archivo de imagen original se puede copiar de la unidad flash USB a la memoria de usuario interno. <b>NOTA</b> El ajuste que se haga aquí también se aplica a la pantalla de letra.
④	Permite seleccionar el tamaño y el tipo de fuente. “Small” (Pequeña), “Medium” (Mediana) o “Large” (Grande) mantienen cada carácter con la misma anchura, y son opciones adecuadas para mostrar las letras con los nombres de los acordes encima, etc. “Proportional Small” (Proporcional pequeña), “Proportional Medium” (Proporcional mediana) y “Proportional Large” (Proporcional grande) son opciones adecuadas para mostrar las letras sin nombres de acordes ni notas explicativas.

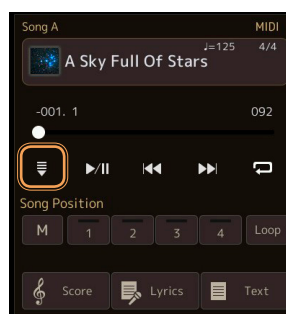
## NOTA

Si el texto es incomprensible o ilegible, probablemente se solucione si cambia el ajuste de idioma del sistema (System Language) en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [System].

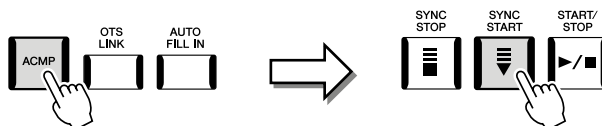
# Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones MIDI

Al reproducir una canción MIDI y un estilo al mismo tiempo, los canales 9–16 de los datos de canción son reemplazados con los canales del estilo, permitiéndole tocar a usted las partes de acompañamiento de la canción. Pruebe a tocar acordes junto con la reproducción de la canción como se muestra en las instrucciones a continuación.

- 1** Seleccione un estilo.
- 2** Seleccione una canción MIDI.
- 3** En el modo de reproductor dual de la pantalla del reproductor de canciones (Song Player), toque  (Inicio sincronizado) para habilitar el inicio sincronizado de la canción.



- 4** Pulse el botón [ACMP] para activar la función de acompañamiento automático, y a continuación pulse el botón STYLE CONTROL [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.

La canción y el estilo comenzarán a reproducirse. Cuando toque acordes, la activación de “Chord” (Acorde) en la pantalla de partitura (Score) (página 60) permite visualizar la información de acordes.

Cuando se para la reproducción de la canción, la reproducción del estilo también se para el mismo tiempo.

## NOTA

Al reproducir una canción y un estilo al mismo tiempo, se utiliza automáticamente el valor de tempo establecido para la canción.

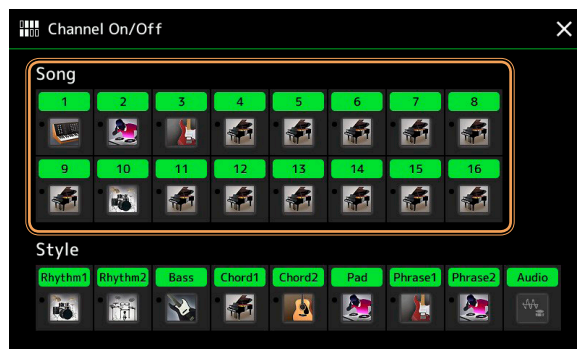
## NOTA

La función de redisparo de estilo (Style Retrigger) (página 130) no se puede utilizar durante la reproducción de canciones.



## Activación/desactivación de cada canal de una canción MIDI

Una canción MIDI consta de 16 canales independientes. La reproducción de cada canal de la canción seleccionada se puede activar o desactivar de manera independiente en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Channel On/Off].



Si desea reproducir solo un determinado canal (reproducción en solitario), toque y mantenga pulsado el canal que desee hasta que cambie a color morado. Para cancelar la reproducción en solitario, solo tiene que tocar otra vez el canal (morado).

### **NOTA**

Normalmente, cada parte se graba en los canales siguientes:

- **Canales 1–4:** partes del teclado (Right 1 [Derecha 1], Left [Izquierda], Right 2 [Derecha 2], Right 3 [Derecha 3]).
- **Canales 5–8:** partes de Multi Pad.
- **Canales 9–16:** partes de estilo.

### **NOTA**

También puede activar/desactivar los canales en la pantalla del mezclador.

### **Para cambiar la voz de cada canal**

Toque el icono de instrumento que hay debajo del canal que desee para acceder a la pantalla de selección de voces, y a continuación seleccione la voz deseada.

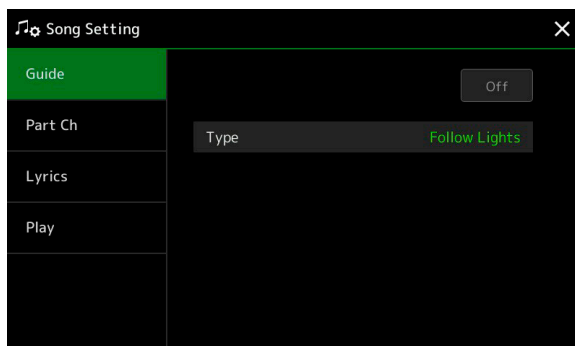


# Ajustes relacionados con la reproducción de canciones

Puede hacer una serie de ajustes para la reproducción de canciones mediante [MENU] → [Song Setting] (Ajuste de canción).

## NOTA

A esta pantalla también se puede acceder desde [Menu] en la pantalla del reproductor de canciones (Song Player) o en la pantalla de selección de canciones.



## Guía (Guide) — Práctica en el teclado y vocal utilizando la función de guía

Con la función de guía, el instrumento indica el instante en el que tiene que tocar las notas en la pantalla de partitura para mayor facilidad de aprendizaje. Así mismo, cuando se canta junto con la reproducción de una canción MIDI utilizando un micrófono conectado, el instrumento ajusta automáticamente el tiempo de la reproducción de la canción MIDI para adecuarse a la interpretación vocal.

- 1 Seleccione una canción MIDI y acceda a la pantalla de partitura (Score) (página 59).
- 2 Haga los ajustes de la función de guía en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off (Activado/Desactivado).	Active este parámetro para utilizar la función de guía. También se puede activar/desactivar desde la ventana “Play Setting” (Ajuste de reproducción) de la pantalla de partitura (Score) (página 59).
Type (Tipo)	Permite seleccionar el tipo de guía. <b>Menú de guía para la práctica en el teclado</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Follow Lights (Seguir luces):</b> cuando se selecciona esta opción, la reproducción de la canción se detiene esperando a que se toquen las notas correctamente. Cuando se tocan las notas correctas, la reproducción continúa. Este sistema de seguimiento de luces fue desarrollado para la serie Clavinova de Yamaha. Esta función se utiliza para practicar, con luces en el teclado que indican las notas que hay que tocar. Aunque Genos no tiene estas luces, se puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de notación que se visualizan en pantalla con la función de partituras de canciones.</li> <li>• <b>Any Key (Cualquier tecla):</b> con esta función puede tocar la melodía de una canción con solo pulsar una única tecla (cualquier tecla VALE) a tiempo con el ritmo. La reproducción de la canción se detiene y espera a que se toque cualquier tecla. Simplemente toque una tecla en el teclado a tiempo con la música y la reproducción de la canción continuará.</li> <li>• <b>Your Tempo (Su tempo):</b> igual que seguir las luces (Follow Lights) excepto que la reproducción de la canción se adapta a la velocidad con la que se toque.</li> </ul> <b>Menú de guía para cantar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Karao-Key:</b> esta función le permite controlar el tiempo de reproducción de la canción con un solo dedo mientras canta. Resulta útil para cantar con su propia interpretación. La reproducción de la canción se detiene y espera a que usted cante. Simplemente toque cualquier tecla en el teclado (tocar el teclado no produce sonido) y la reproducción de la canción continuará.</li> </ul>

**3** Vuelva a la pantalla de partitura pulsando el botón [EXIT] repetidamente si es necesario.

**4** Pulse el botón SONG [▶/||] (REPRODUCCIÓN/PAUSA) para comenzar la reproducción.

Practique tocando el teclado o cantando junto con el tipo de guía seleccionado en el paso 2.

**5** Toque el teclado a la vez que se reproduce la canción.



Los ajustes de la función de guía se pueden guardar como parte de los datos de canción (página 73). Cuando seleccione la canción guardada la próxima vez, también se recuperarán los ajustes de guía correspondientes.

## Canales de las partes (Part Ch)

Right (Derecha)	Determina qué canal se asigna a la parte de la mano derecha.
Left (Izquierda)	Determina qué canal se asigna a la parte de la mano izquierda.
Auto Set (Ajuste automático)	Cuando se ajusta en "On" (Activado), automáticamente establece los canales MIDI correctos para las partes de la mano derecha e izquierda preprogramados en los datos de canción comercializados en el mercado. Normalmente debería estar ajustado en "On".

## Letra (Lyrics)

Language (Idioma)	Determina el idioma de la letra visualizada. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Auto:</b> cuando el idioma está especificado en los datos de canción, la letra se visualiza en consonancia. Cuando el idioma no está especificado en los datos de canción, el idioma de la letra se considera "internacional" (ver a continuación).</li><li>• <b>International (Internacional):</b> maneja la letra visualizada como un idioma occidental.</li><li>• <b>Japanese (Japonés):</b> maneja la letra visualizada como japonés.</li></ul>
-------------------	---

## Reproducción (Play)

Phrase Mark Repeat (Repetición de marca de frase)	"Phrase Mark" o marca de frase es una parte preprogramada de algunos datos de canción que especifica una cierta localización (grupo de compases) en la canción. Cuando está activada (On), la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se reproduce repetidamente. Este parámetro solo está disponible cuando se selecciona una canción MIDI que contiene ajustes de marca de frase.
Quick Start (Inicio rápido)	En algunos datos de canción MIDI comercializados en el mercado, ciertos ajustes relativos a la canción MIDI (como son la selección de voces, el volumen, etc.) están grabados en el primer compás antes de los propios datos de notas. Cuando este parámetro de inicio rápido está activado (On), el instrumento lee todos los datos iniciales de la canción que no son datos de notas a la velocidad más rápida posible, y a continuación cambia al tempo apropiado en la primera nota. Esto permite comenzar la reproducción lo más rápido posible con la mínima pausa para la lectura de datos.
MIDI Song Fast Forward Type (Tipo de avance rápido de la canción MIDI)	Determina el tipo de avance rápido cuando se pulsa [NEXT] (▶▶) durante la reproducción de una canción MIDI. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Jump (Salto):</b> pulsando [NEXT] (▶▶) una vez, se establece la posición de reproducción en el próximo compás sin producirse sonido. Manteniendo pulsado [NEXT] (▶▶), se desplaza hacia delante de forma continuada.</li><li>• <b>Scrub (Arrastre rápido):</b> pulsando y manteniendo [NEXT] (▶▶), la canción MIDI se reproduce y suena a alta velocidad.</li></ul>
Style Synchro Stop (Parada sincronizada de estilo)	Determina si la reproducción de un estilo se detiene o no cuando se detiene la reproducción de una canción MIDI.
Multi Pad Synchro Stop (Parada sincronizada de Multi Pad)	Determina si la reproducción repetida de un Multi Pad se detiene o no cuando se detiene la reproducción de una canción MIDI.

## Contenido

Visión general de la grabación de canciones MIDI.....	67
Grabación de cada canal individualmente (Grabación en tiempo real).....	69
Regrabación de una sección específica — Punch In/Out (Grabación en tiempo real).....	71
Grabación de configuraciones de panel en una canción.....	73
Edición de eventos de canal de datos de canción existentes.....	74
• Detalles de las funciones.....	75
Grabación/edición de canciones por pasos (Step Edit).....	77
• Procedimiento básico para la grabación/edición por pasos.....	77
• Grabación de melodías mediante la grabación por pasos.....	78
• Grabación de eventos de cambio de acorde/sección mediante la grabación por pasos.....	81
• Edición de eventos MIDI específicos de los datos grabados.....	83
• Edición de los marcadores de posición de la canción.....	85

## Visión general de la grabación de canciones MIDI

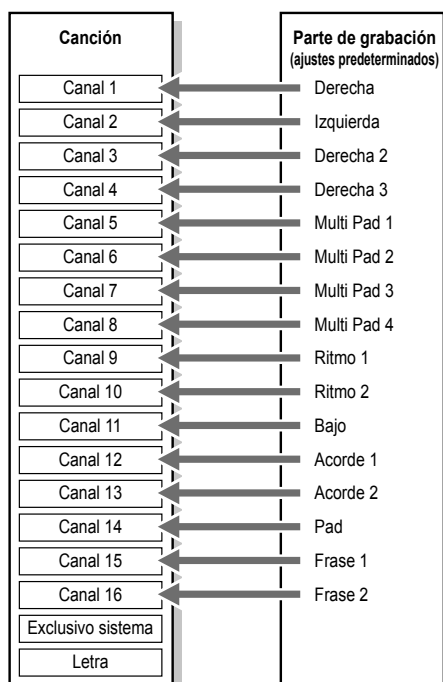
El manual de instrucciones cubre cómo crear una canción MIDI grabando una interpretación en el teclado sin especificar canales (llamada “grabación rápida”). Este Manual de referencia muestra cómo crear una canción original grabando una interpretación en el teclado en un canal especificado o introduciendo notas una a una (llamada “grabación múltiple”), y cómo mejorar una canción ya creada mediante la edición de parámetros en detalle.

### ■ Grabación en tiempo real y grabación por pasos

Cuando se crea una canción MIDI, se dispone de dos métodos de grabación. Con la grabación en tiempo real, el instrumento graba los datos de interpretación según se tocan. Con la grabación por pasos, se puede componer una interpretación “escribiendo” un evento cada vez.

### ■ Estructura de los datos de canción MIDI

Una canción MIDI consta de 16 canales independientes. Se pueden crear los datos de una canción MIDI grabando una interpretación en un canal o canales específicos en tiempo real, o ejecutando la grabación por pasos.



#### Interpretación en el teclado

- **Grabación en tiempo real:**  
De manera predeterminada, una interpretación en el teclado se grabará en los canales MIDI 1–4. Si utiliza una voz Ensemble al grabar, las interpretaciones de las partes 1, 2, 3 y 4 se grabarán en los canales 2, 1, 3 y 4 respectivamente.
- **Grabación por pasos:**  
Sin especificar la parte del teclado, puede introducir las melodías o las notas en la partitura de notación musical una a una en el canal deseado.

#### Reproducción de Multi Pad

- **Grabación en tiempo real:**  
De manera predeterminada, una reproducción de Multi Pad se grabará en los canales MIDI 5–8.
- **Grabación por pasos:**  
Los eventos de reproducción de Multi Pad no se pueden introducir mediante grabación por pasos.

#### Reproducción de estilo

- **Grabación en tiempo real:**  
De manera predeterminada, una reproducción de estilo se grabará en los canales MIDI 9–16.
- **Grabación por pasos:**  
Después de introducir eventos de cambio de acorde/cambio de sección, toque [Expand] (Expandir) para grabar realmente los datos de notas en los canales MIDI 9–16.

## NOTA

Los datos de audio tales como los canales de ritmo creados mediante los datos de audio de Multi Pads enlazados a audio (Audio Link Multi Pad) y las canciones de audio no pueden grabarse en la canciones MIDI.

### ■ Estructura de la pantalla de grabación múltiple MIDI

La pantalla “MIDI Multi Recording” es la pantalla de entrada a la grabación múltiple, y se puede acceder a ella mediante [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save (Guardar)	Para guardar la canción editada.
②	Step Edit (Edición por pasos)	Para crear o editar una canción mediante la grabación por pasos. Para más información, consulte la página 77.
③	Setup (Configuración)	Para seleccionar las configuraciones de panel que se van a grabar en primera posición de la canción. Para más información, consulte la página 73.
④	New (Nueva)	Para acceder a una canción en blanco.
⑤	Menu (Menú)	Para acceder a la pantalla del mezclador o establecer el volumen de reproducción de la canción grabada actualmente para ajustar el balance cuando se graben otros canales.
⑥	Nombre de canción	Indica el nombre de la canción actual. Al tocar aquí se accede a la pantalla de selección de canciones para seleccionar una canción MIDI.
⑦	Compás. Tiempo de compás	Indica el número de compás actual y el tiempo del compás.
⑧	Modo de grabación	Indica el modo de grabación (página 71), que se puede establecer desde la pantalla a la que se accede tocando aquí.
⑨	Metrónomo	Para activar (on) o desactivar (off) el metrónomo.
⑩	Canales	Para especificar los canales que se van a editar.
⑪	Control de canción	Para controlar la reproducción o grabación de las canciones.
⑫	Funciones	Para editar los eventos de los canales. Para más información, consulte la página 74.

## NOTA

A la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording) también se puede acceder mediante [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].

## NOTA

Al entrar en el modo de grabación se reinicia la selección de canción MIDI en la pantalla del reproductor de canciones y no se puede seleccionar una canción MIDI.

## NOTA

La función de redisparo de estilo (Style Retrigger) (página 130) no se puede utilizar cuando se está sobregabando sobre datos ya existentes.

# Grabación de cada canal individualmente (Grabación en tiempo real)

Con la grabación MIDI se puede crear una canción MIDI consistente en 16 canales grabando la interpretación en cada canal de uno en uno. Al grabar una pieza de piano, por ejemplo, se puede grabar la parte de la mano derecha en el canal 1 y después grabar la parte de la mano izquierda en el canal 2, lo que permite crear una pieza completa que podría resultar difícil de tocar en vivo con ambas manos a la vez. Para grabar una interpretación con reproducción de estilo, por ejemplo, grabe la reproducción de estilo en los canales 9–16, y a continuación grabe melodías en el canal 1 mientras escucha la reproducción de estilo ya grabada. De esta manera puede crear una canción entera que de otra forma podría resultar difícil, o incluso imposible, tocar en vivo.

## 1 Acceda a la pantalla de grabación múltiple MIDI mediante [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Automáticamente se configurará una canción en blanco para la grabación, y el nombre de canción aparecerá como “New Song” (Nueva canción) en la pantalla de grabación múltiple.



## 2 Si quiere regrabar una canción existente, seleccione la canción que desee pulsando el nombre de la misma, y a continuación pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple.

Si quiere grabar partiendo de cero, sáltese este paso.

## 3 Toque el icono de instrumento del canal de destino para acceder a la ventana de ajuste de partes, y a continuación especifique la parte que va a ser objeto de grabación.

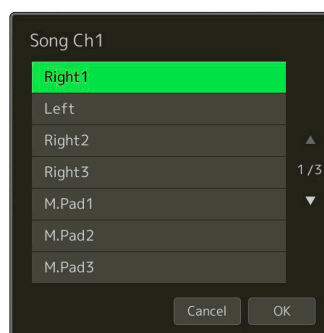
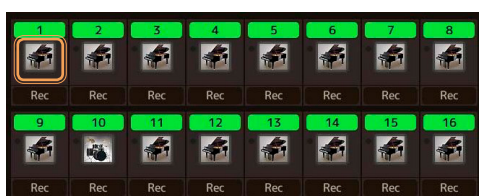
Tocando [OK] automáticamente se activará [Rec] en el canal de destino y dicho canal se pondrá en estado de espera de grabación.

### AVISO

Los datos grabados previamente serán sobrescritos si activa [Rec] en aquellos canales que ya tengan datos grabados.

### NOTA

Si desea cancelar la grabación, toque [●] (Grabar) en la pantalla antes de continuar al paso 4, y continuación pulse el botón [EXIT] para salir del modo de grabación.

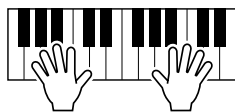


Si desea activar o desactivar los otros canales mientras graba, toque los números de canales que desee.

#### **4** Toque el teclado para empezar a grabar.

También puede empezar a grabar tocando [●] (Grabar) o [▶/||] (Reproducción/Pausa).

Cuando grabe una canción que ya tenga datos grabados, puede activar o desactivar los canales ya grabados tocando el número de canal.



#### **5** Después de terminar la interpretación, toque [■] (Parar) para detener la grabación.

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

#### **7** Grabe su interpretación en otro canal repitiendo los pasos 3–6.

#### **8** Toque (Guardar) para guardar la interpretación grabada.

#### **AVISO**

La canción grabada se perderá si cambia a otra canción o si apaga la alimentación sin realizar la operación de guardado.

# Regrabación de una sección específica — Punch In/Out (Grabación en tiempo real)

Cuando regrave una sección específica de una canción MIDI ya grabada, utilice la función Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida). Con este método, solo los datos entre el punto Punch In y el punto Punch Out son sobrescritos con los datos de la nueva grabación. Tenga en cuenta que no se graba sobre las notas que hay antes y después de los puntos Punch In/Out, y las escuchará reproducirse con normalidad para guiarle en los momentos de pinchazo de entrada (Punch In) y pinchazo de salida (Punch Out).

- 1** En la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording), seleccione la canción que vaya a regrabar, y a continuación pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple.



- 2** Toque [Start/Stop] para acceder a la pantalla de operaciones.

- 3** Ajuste los diversos parámetros, por ejemplo cómo comienza/cómo se para la grabación y la posición de los puntos Punch In/Out.

### NOTA

Los parámetros descritos a continuación no se pueden ajustar durante la grabación.

<p>Rec Start (Inicio de grabación)</p>	<p>Determina el comportamiento del inicio de la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> la grabación de sobrescritura comienza cuando se inicia la reproducción de la canción mediante [▶/  ] (Reproducción/ Pausa) en la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording) o cuando se toca el teclado en el modo de espera de sincronización.</li> <li>• <b>First Key On (Primera tecla activada):</b> la canción se reproduce normalmente, y después la grabación de sobrescritura comienza en el momento en que se toca el teclado.</li> <li>• <b>Punch In At (Pinchazo de entrada en):</b> la canción se reproduce normalmente hasta el principio del compás especificado aquí, y es en ese punto donde comienza la grabación de sobrescritura.</li> </ul>
<p>Rec Stop (Parada de grabación)</p>	<p>Determina el comportamiento de la parada de la grabación, es decir, cómo se manejan los datos después de que se para la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Replace All (Reemplazar todo):</b> este ajuste elimina todos los datos después del punto en el que se para la grabación.</li> <li>• <b>Punch Out (Pinchazo de salida):</b> la posición de la canción en la que se para la grabación se considera el punto de pinchazo de salida (Punch Out). Este ajuste mantiene todos los datos después del punto en el que se para la grabación.</li> <li>• <b>Punch Out At (Pinchazo de salida en):</b> la grabación de sobrescritura continúa hasta el principio del compás especificado aquí, y en ese punto la grabación para y continúa la reproducción normal. Este ajuste mantiene todos los datos después del punto en el que se para la grabación.</li> </ul>
<p>Pedal Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida por pedal)</p>	<p>Cuando se ajusta en “On”, se puede utilizar Foot Pedal 2 para controlar los puntos Punch In y Punch Out. Mientras se reproduce la canción, al presionar (y mantener presionado) el pedal conectado a Foot Pedal 2 se activa inmediatamente la grabación (pinchazo de entrada o Punch In), y al soltar el pedal se detiene la grabación (pinchazo de salida o Punch Out). Puede presionar y soltar el pedal conectado a Foot Pedal 2 tantas veces como quiera durante la reproducción. Tenga en cuenta que la asignación de función que tenga el pedal central en ese momento se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out se ajusta en “On”.</p> <p><b>NOTA</b></p> <p>La operativa de pinchazo de entrada/salida del pedal puede estar invertida dependiendo del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si es necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 125).</p>



**4** En la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording), toque [Rec] en el canal que desee regrabar para activarlo.

**5** Toque [▶/||] (Reproducción/Pausa) para comenzar a grabar.

En el punto de pinchazo de entrada (Punch In) especificado en el paso 3, toque el teclado para comenzar la grabación real. En el punto de pinchazo de salida (Punch Out) especificado en el paso 3, deje de tocar el teclado.

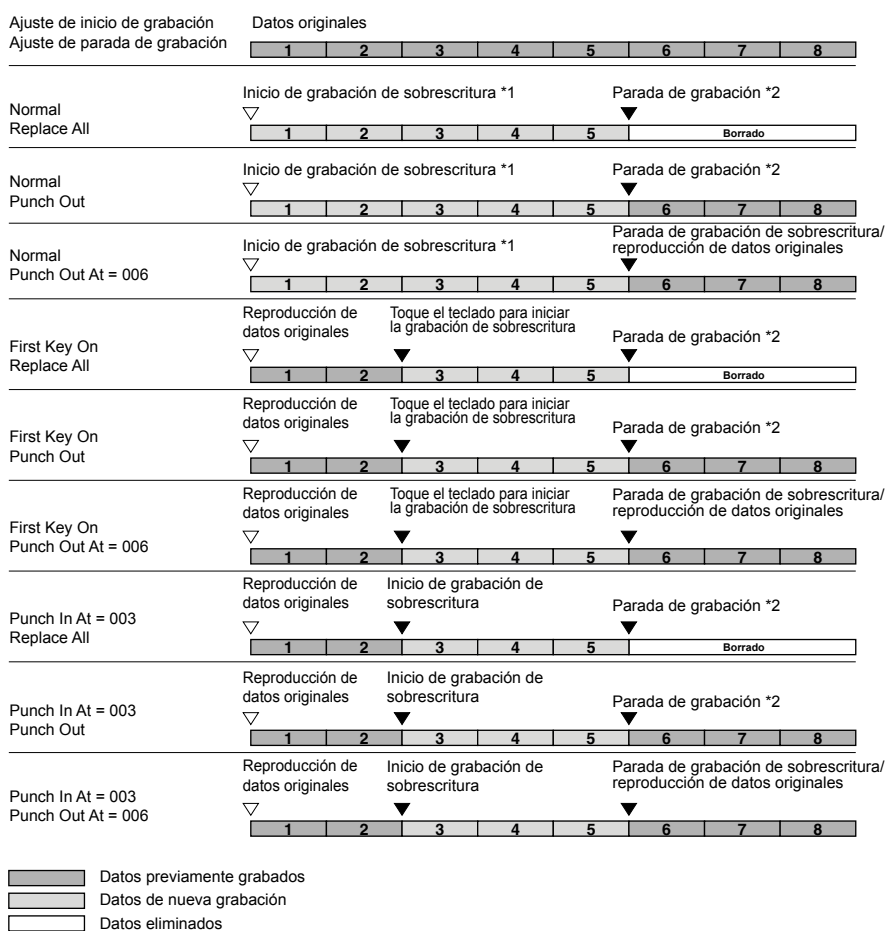
**6** Toque  (Guardar) para guardar la interpretación grabada.

**AVISO**

Los datos de canción grabados se perderán si selecciona otra canción o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

**■ Ejemplos de regrabación con varios ajustes de Punch In/Out**

Este instrumento dispone de varias maneras diferentes de utilizar la función Punch In/Out. Las ilustraciones a continuación indican diversas situaciones en las que se regraban compases seleccionados de una frase de ocho compases.



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

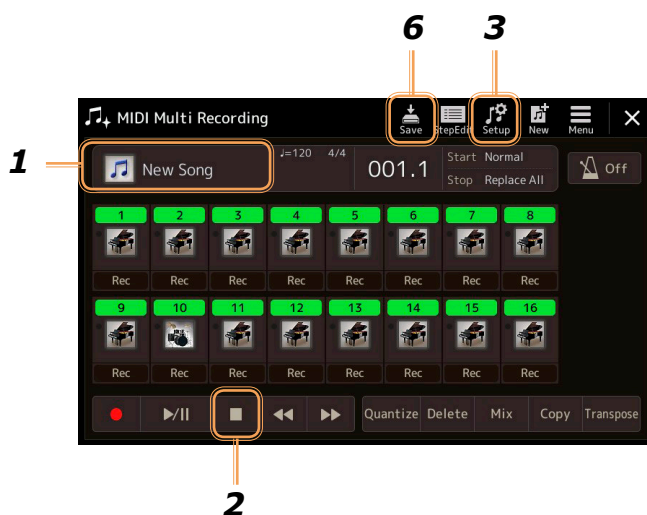
\*2 Para parar la grabación, toque [■] (Grabar) al final del compás 5.




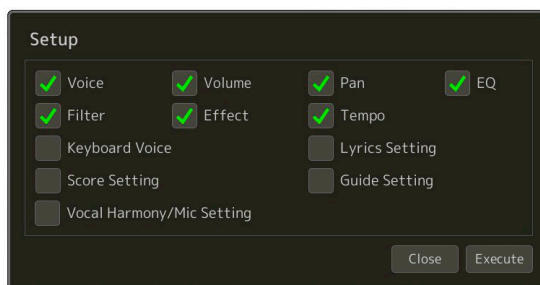
## Grabación de configuraciones de panel en una canción


Los ajustes actuales de la pantalla del mezclador y otros ajustes del panel pueden grabarse en la primera posición de la canción como datos de configuración. Los ajustes del mezclador y del panel grabados aquí se recuperan automáticamente cuando empieza la canción.

- 1** En la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording), seleccione la canción en la que quiera grabar datos de configuración, y a continuación pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple.



- 2** Toque [■] (Parar) para mover la posición de la canción al principio.
- 3** Toque  (Configurar) para acceder a la ventana de configuración.
- 4** Marque las opciones de las funciones y características de reproducción que desee recuperar automáticamente junto con la canción seleccionada.



- 5** Toque [Execute] para grabar los datos, y a continuación toque [Close] (Cerrar).
- 6** Toque  (Guardar) para llevar a cabo la operación de guardado.

### AVISO

Los datos de canción editados se perderán si selecciona otra canción o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Edición de eventos de canal de datos de canción existentes

Las funciones mostradas en la parte inferior derecha de la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording) permiten corregir o convertir una porción específica de los datos de canción ya existentes.

- 1** En la pantalla de grabación múltiple MIDI, seleccione la canción que vaya a editar, y a continuación pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple.




- 2** Toque la función que desee y edite los parámetros.

Para salir de la función y seleccionar otra, toque la función otra vez. Para más información sobre las funciones y ajustes disponibles, consulte la página 75.

- 3** Toque [Execute] para que las ediciones se introduzcan realmente en la función seleccionada en ese momento.

Una vez completada la acción, este botón cambia a [Undo] (Deshacer), lo que le permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función de deshacer solo tiene un nivel, solo se puede deshacer la operación anterior.

- 4** Toque  (Guardar) para llevar a cabo la operación de guardado.

### AVISO

Los datos de canción editados se perderán si selecciona otra canción o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

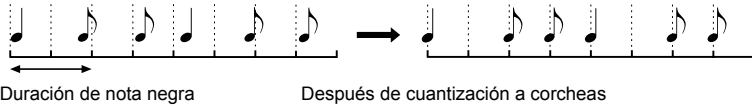






























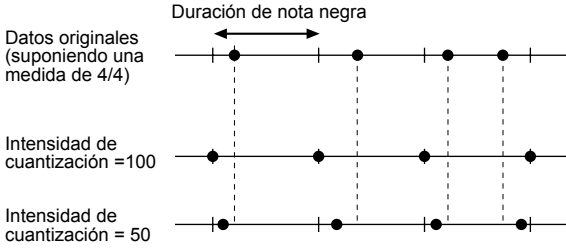
## Detalles de las funciones

### Quantize (Cuantizar)

La función de cuantización permite alinear el tiempo de todas las notas de un canal. Por ejemplo, si graba la frase musical que se muestra más abajo, puede que no la toque con absoluta precisión y que su interpretación se haya adelantado o atrasado ligeramente con respecto al tiempo preciso. La función de cuantización es una forma práctica de corregir esto.



Toque [Select] debajo del icono de instrumento del canal que quiera cuantizar, y a continuación edite los parámetros.

Size (Tamaño)	<p>Selecciona el tamaño (resolución) de la cuantización. Para que los resultados sean óptimos, deberá establecer el tamaño de cuantización en el valor de la nota más corta del canal. Por ejemplo, si las notas más cortas de un canal son corcheas, deberá utilizar la nota corchea como valor de cuantización.</p>  <p><b>Ajustes:</b></p> <table border="0"><tr><td> Negra</td><td> Corchea</td><td> Semicorcheas</td><td> Fusa</td><td> Semicorchea + tresillo de corcheas*</td></tr><tr><td> Tresillo de negras</td><td> Tresillo de corcheas</td><td> Tresillo de semicorcheas</td><td> Negra + tresillo de negras</td><td> Semicorchea + tresillo de semicorcheas</td></tr></table> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asterisco (*) son excepcionalmente prácticos, ya que permiten cuantizar a dos valores de nota al mismo tiempo. Por ejemplo, cuando el mismo canal contiene notas corcheas puras y tresillos de corcheas, si cuantiza al valor de corcheas puras, todas las notas del canal se cuantizan a corcheas puras, eliminando completamente cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si utiliza el ajuste de corchea + tresillo de corcheas, tanto las notas puras como los tresillos se cuantizarán correctamente.</p>	 Negra	 Corchea	 Semicorcheas	 Fusa	 Semicorchea + tresillo de corcheas*	 Tresillo de negras	 Tresillo de corcheas	 Tresillo de semicorcheas	 Negra + tresillo de negras	 Semicorchea + tresillo de semicorcheas
 Negra	 Corchea	 Semicorcheas	 Fusa	 Semicorchea + tresillo de corcheas*							
 Tresillo de negras	 Tresillo de corcheas	 Tresillo de semicorcheas	 Negra + tresillo de negras	 Semicorchea + tresillo de semicorcheas							
Strength (Intensidad)	<p>Determina con qué intensidad se cuantizarán las notas. Un ajuste del 100 % produce el tiempo exacto. Si se selecciona un valor inferior al 100 %, las notas serán movidas hacia los tiempos de cuantización especificados de acuerdo al porcentaje especificado. La aplicación de una cuantización inferior al 100 % permite preservar una cierta sensación “humana” en la grabación.</p> 										

### Delete (Eliminar)

Los datos del canal especificado de la canción se pueden eliminar. Toque [Delete] y active el canal cuyos datos desee eliminar, y a continuación toque [Execute] para eliminar los datos realmente.

## Mix (Mezclar)

Esta función permite mezclar los datos de dos canales y situar los resultados en un canal diferente. Toque uno de los elementos del menú que aparece a continuación, y luego toque el icono de instrumento o el recuadro de debajo del canal que desee.

Source 1 (Fuente 1)	Determina el canal MIDI (1–16) que se va a mezclar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí son copiados en el canal de destino.
Source 2 (Fuente 2)	Determina el canal MIDI (1–16) que se va a mezclar. Solo los eventos de nota del canal especificado aquí son copiados en el canal de destino.
Destination (Destino)	Determina el canal en el que se situarán los resultados de la mezcla.

## Copy (Copiar)

Esta función permite copiar los datos de un canal en otro. Toque uno de los elementos de menú que aparecen a continuación, y luego toque el icono de instrumento o el recuadro de debajo del canal que desee.

Source (Fuente)	Determina el canal MIDI (1–16) que se va a copiar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí son copiados en el canal de destino.
Destination (Destino)	Determina el canal en el que se situarán los resultados de la copia.

## Transpose (Transposición)

Permite transponer los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo en un máximo de dos octavas en incrementos de semitono. Toque el recuadro de debajo del icono de instrumento del canal que desee transponer, y a continuación edite el valor. Si quiere transponer todos los canales simultáneamente, utilice el menú que se muestra a continuación.

All + (Todos +)	Incrementa el valor de transposición de todos los canales en 1.
All - (Todos -)	Disminuye el valor de transposición de todos los canales en 1.

### **NOTA**

Asegúrese de no transponer los canales 9 y 10. En general, los kits de batería están asignados a estos canales. Si transpone los canales de kits de batería, cambiarán los instrumentos asignados a cada tecla.

### **NOTA**

Si desea escuchar los datos tal y como han sido editados, reproduzcalos antes de tocar **Execute**. Al tocar **[Execute]** se transpone el tono y también se reinicia el valor a "0", permitiendo transposiciones adicionales si se necesita.

# Grabación/edición de canciones por pasos (Step Edit)

Esta sección muestra cómo crear una canción nueva o editar una canción existente con la función de edición por pasos (Step Edit).

## Procedimiento básico para la grabación/edición por pasos

Esta sección cubre el procedimiento básico de la grabación por pasos.

### 1 Acceda a la pantalla de grabación múltiple MIDI mediante [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Automáticamente se configurará una canción en blanco para la grabación, y el nombre de canción aparecerá como “New Song” (Nueva canción) en la pantalla de grabación múltiple. Si desea regrabar una canción ya existente, seleccione la canción que quiera tocando el nombre de canción.

### 2 Toque (Edición por pasos) en la parte superior de esta pantalla para acceder a la pantalla de edición pasos (Step Edit).

#### **NOTA**

Para volver a la pantalla de grabación múltiple MIDI, toque [StepEdit] en la pantalla de edición por pasos.



### 3 Toque [Ch1] en la parte superior izquierda de esta pantalla para seleccionar el canal destino de la grabación.

- Si desea grabar una interpretación en el teclado, seleccione uno de los canales 1 a 8 (Ch1–Ch8). Si no piensa utilizar la reproducción de estilos para la canción, puede seleccionar los canales 9 a 16 (Ch9–Ch16).
- Si quiere editar los datos exclusivos del sistema, seleccione “SysEx”.
- Si quiere editar la letra, seleccione “Lyrics”.
- Si quiere grabar la reproducción del estilo (eventos de cambio de acorde y cambio de sección), seleccione “Chord” (Acorde).

### 4 De acuerdo con la selección hecha en el paso 3, realice la grabación por pasos o las ediciones de datos.

#### • Cuando se ha seleccionado uno de los canales 1–16 (Ch1–Ch16):

Encontrará instrucciones sobre la edición de datos ya grabados en la página 83.

Si desea instrucciones sobre la introducción de melodías mediante la grabación por pasos, toque [Step Rec] en la parte inferior izquierda de la pantalla, y luego consulte la página 78.

#### • Cuando se selecciona “SysEx”:

Edite los datos ya grabados siguiendo las explicaciones de la página 83. La grabación por pasos no está disponible.

#### • Cuando se selecciona “Lyrics”:

Edite los datos ya grabados siguiendo las explicaciones de la página 83. La grabación por pasos no está disponible.

#### • Cuando se selecciona “Chord”:

Encontrará instrucciones sobre la edición de datos ya grabados en la página 83.

Si desea instrucciones sobre la introducción de eventos de cambio de acorde/sección para la reproducción de estilos mediante la grabación por pasos, toque [Step Rec], y luego consulte la página 81.

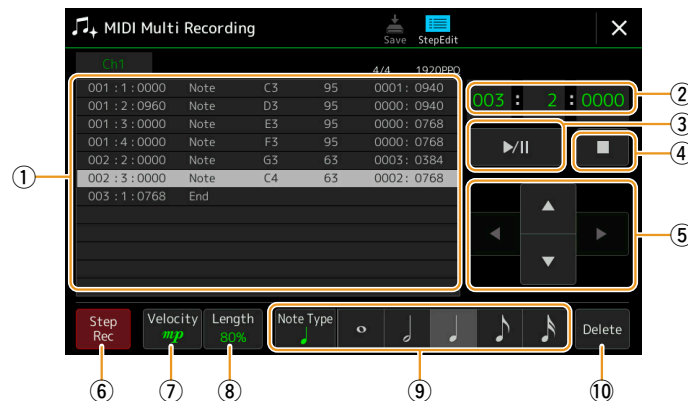
### 5 Toque (Guardar) para guardar la canción creada.

#### **AVISO**

Los datos de canción creados se perderán si selecciona otra canción o apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Grabación de melodías mediante la grabación por pasos

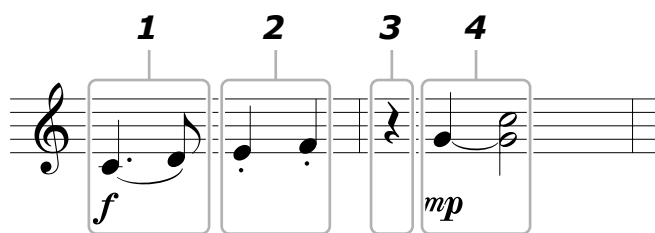
Las explicaciones que vienen a continuación son de aplicación cuando en el paso 4 se ha seleccionado uno de los canales 1–16 (Ch1–Ch16) en la página 77. Con [Step Rec] (Grabación por pasos) activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir las notas una a una utilizando los controles indicados más abajo.



### Funciones y nombres de los controles

①	Lista de eventos	Indica eventos, como notas y selección de voces, que han sido introducidos. Para más información, consulte la página 83.
②	Posición en la canción (Compás: tiempo de compás: reloj)	Indica la posición actual en la canción. Los eventos de notas y selección de voces introducidos se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición (Compás: tiempo de compás: reloj*) con el dial de datos. * Reloj: la unidad más pequeña de la posición en la canción y de duración de nota. Una nota negra consta de 1.920 relojes.
③	▶/   (Reproducción/ Pausa)	Reproduce o pone en pausa la canción actual.
④	■ (Parada)	Detiene la canción actual para volver al principio de la canción.
⑤	Cursor	Permite mover la posición del cursor.
⑥	Step Rec (Grabación por pasos)	Al activarlo se muestra la pantalla de grabación por pasos, y al desactivarlo se muestra la pantalla de edición por pasos.
⑦	Velocity (Velocidad de pulsación)	Determina la velocidad de pulsación (volumen) de la nota que se va a introducir. El valor de velocidad de pulsación se puede especificar dentro de un rango de 1 a 127. Cuanto más alto el valor de velocidad de pulsación, más alto suena el sonido.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kbd.Vel:</b> velocidad de pulsación resultante real</li> <li>• <i>fff</i> : 127</li> <li>• <i>ff</i> : 111</li> <li>• <i>f</i> : 95</li> <li>• <i>mf</i> : 79</li> <li>• <i>mp</i> : 63</li> <li>• <i>p</i> : 47</li> <li>• <i>pp</i> : 31</li> <li>• <i>ppp</i> : 15</li> </ul>
⑧	Length (Duración)	Determina el tiempo de puerta (duración de nota) de la nota que se va a introducir. <b>Tenuto</b> : ██████████ 99 %. <b>Normal</b> : ██████████ 80 %. <b>Staccato</b> : ██████████ 40 %. <b>Staccatissimo</b> : ██████████ 20 %. <b>Manual:</b> para establecer libremente el tiempo de puerta. Toque "Manual" y cierre la ventana emergente tocando "OK", y luego ajuste el tiempo de puerta en el porcentaje que quiera con el dial de datos.
⑨	Tipo de nota, indicación de nota	Si toca [Note Type] (Tipo de nota) repetidamente, alternará el tipo de indicaciones de nota que están a la derecha en orden: normal, con puntillo y tresillo. Seleccione uno de los tres tipos, y a continuación seleccione (active) una de las indicaciones de nota con la que introducir la próxima nota. Si toca la indicación de nota seleccionada (la que está activada) otra vez, se introducirá un silencio con la correspondiente duración.
⑩	Delete (Eliminar)	Elimina los datos seleccionados.

## Ejemplo de grabación por pasos — Melodías



\* Los números mostrados en la ilustración corresponden a los números del siguiente paso operativo.

### NOTA

La ilustración dada aquí es solo un ejemplo. Puesto que la partitura (a la que se accede mediante [MENU] → [Score]) se genera a partir de los datos MIDI grabados, puede no aparecer exactamente como se muestra más arriba. Los símbolos de interpretación musical que no son notas no se mostrarán en la pantalla de partitura aunque se hayan introducido.

Esta sección describe las instrucciones para introducir las melodías de la notación mostrada más arriba mediante la grabación por pasos. Antes de comenzar, tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Para introducir la ligadura de prolongación en el paso 4, necesita hacerlo sin soltar la tecla. Proceda con las operaciones y lea las instrucciones atentamente.
- Antes de introducir notas como se describe más adelante, seleccione la voz que desee pulsando el botón [VOICE] para acceder a la pantalla de selección de voces. Aunque ya haya sido seleccionada, es necesario volver a seleccionar la misma voz para introducir el número de voz en la lista de eventos. Tenga en cuenta que solo los eventos de nota y de selección de voces pueden ser introducidos con la grabación por pasos.

### NOTA

El botón [VOICE] funciona de manera diferente en la pantalla de edición por pasos, aquí no se utiliza para acceder a la pantalla de configuración de la partes de voz.

## 1 Introduzca las notas primera y segunda con una ligadura de expresión.

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

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

- 1-6** Toque [Note Type] una o dos veces para que aparezcan las indicaciones de notas normales.
- 1-7** Toque la longitud de nota corchea (♩) para activarla.
- 1-8** Pulse la tecla Re 3.

Las notas primera y segunda se introducen con una ligadura de expresión.

## 2 Introduzca las siguientes notas con staccato.

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

El primer compás ha quedado completado.

### **3 Introduzca un silencio de negra.**

Toque la nota negra (♩), que ha sido activada, tan solo una vez para introducir un silencio de negra.

Tenga cuidado de no tocar la misma nota (que está activada) varias veces. Si lo hace, introducirá tantos silencios como veces toque sobre la nota. Los silencios no se indican realmente como tales en la lista de eventos, pero se puede confirmar si hay silencios introducidos o no comprobando la posición en la canción.

### **4 Introduzca las siguientes notas y aplique una ligadura de prolongación.**

**4-1** Toque [Velocity] para seleccionar “*mp*”.

**4-2** Toque [Length] para seleccionar “80% (Normal)”.

**4-3** Mientras mantiene pulsada la tecla Sol 3 en el teclado, toque la nota negra (♩).

No suelte la tecla Sol 3 todavía. Manténgala pulsada mientras ejecuta los pasos siguientes.

**4-4** Mientras mantiene pulsada la tecla Sol 3, pulse la tecla Do 4.

No suelte las teclas Sol 3 y Do 4 todavía. Manténgalas pulsadas mientras ejecuta el paso siguiente.

**4-5** Mientras mantiene pulsadas las teclas Sol 3 y Do 4, toque la nota blanca (♩).

Después de tocar la nota blanca (♩), suelte las teclas.

El segundo compás ha quedado completado.

### **5 Toque [■] (Parada) para volver al principio de la canción, y a continuación escuche la canción de acaba de introducir tocando [▶/||] (Reproducción/Pausa).**



# Grabación de eventos de cambio de acorde/sección mediante la grabación por pasos

Las explicaciones que vienen a continuación son de aplicación cuando se ha seleccionado “Chord” en el paso 4 de la página 77. Con [Step Rec] (Grabación por pasos) activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir de uno en uno eventos de cambio de acorde/sección para la reproducción de estilos.



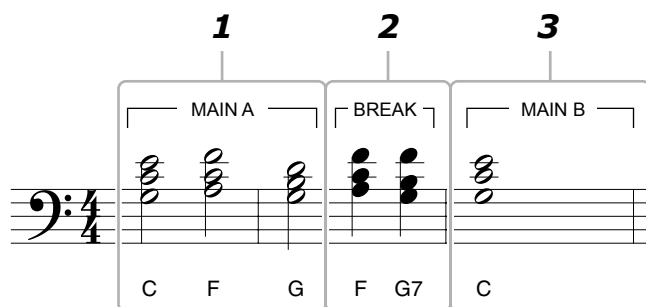
## NOTA

La parte de audio de un estilo de audio no se puede grabar.

## Funciones y nombres de los controles

①	Event List (lista de eventos)	Indica eventos, como cambios de acorde y de sección, que han sido introducidos. Para más información, consulte la página 83.
②	Posición en la canción (Compás: tiempo de compás: reloj)	Indica la posición actual en la canción. Los eventos de cambios de acorde y de sección introducidos se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual (Compás: tiempo de compás: reloj*) con el dial de datos. * Reloj: la unidad más pequeña de la posición en la canción y de duración de nota. Una nota negra consta de 1.920 relojes.
③	▶/   (Reproducción/Pausa)	Reproduce o pone en pausa la canción actual.
④	■ (Parada)	Detiene la canción actual para volver al principio de la canción.
⑤	Cursor	Permite mover la posición del cursor.
⑥	Step Rec (Grabación por pasos)	Al activarlo se muestra la pantalla de grabación por pasos, y al desactivarlo se muestra la pantalla de edición por pasos.
⑦	Indicaciones de notas	Permiten seleccionar una de las cuatro duraciones de nota para la introducción del siguiente evento.
⑧	Delete (Eliminar)	Elimina los datos seleccionados.

## Ejemplo de grabación por pasos — Eventos de acorde/sección



Los números mostrados en la ilustración corresponden a los números del siguiente paso operativo.

Estas instrucciones muestran cómo introducir los eventos de cambio de acorde/sección de la notación de arriba mediante la grabación por pasos. Antes de comenzar, tenga en cuenta los siguientes puntos:

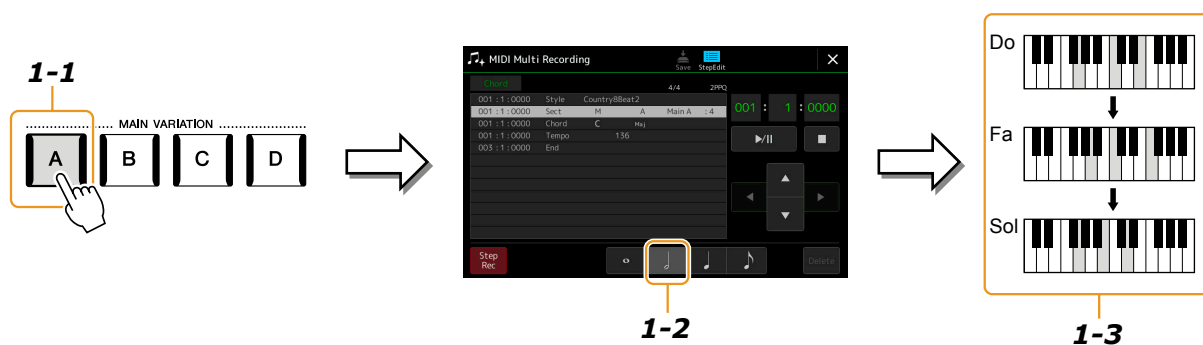
- Desactive el botón STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] en el panel.
- Seleccione un estilo con una medida convencional de cuatro tiempos de compás.

## 1 Introduzca los acordes para la sección Main A (Principal A).

**1-1** Pulse el botón MAIN VARIATION [A].

**1-2** Toque la longitud de nota blanca (♩) para activarla.

**1-3** Toque los acordes de Do, Fa y Sol en la sección de acordes del teclado.

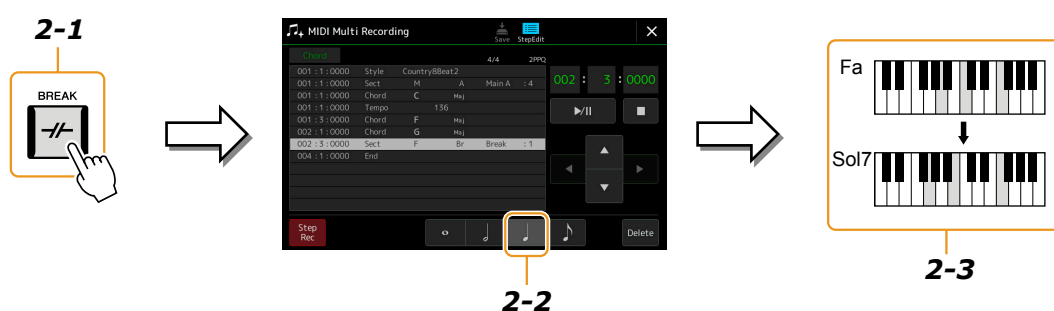


## 2 Introduzca los acordes para la sección Break.

**2-1** Pulse el botón [BREAK].

**3-2** Toque la longitud de nota negra (♩) para activarla.

**3-3** Toque los acordes de Fa y Sol 7 en la sección de acordes del teclado.

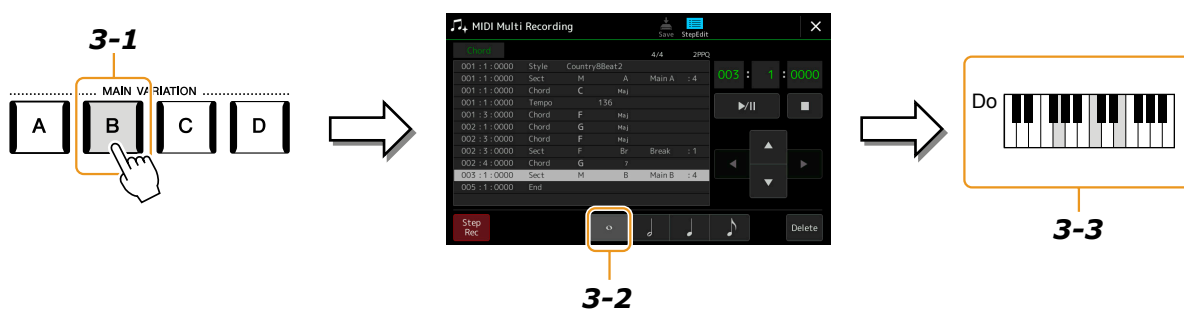


## 3 Introduzca los acordes para la sección Main B (Principal B).

**3-1** Pulse el botón MAIN VARIATION [B].

**3-2** Toque la longitud de nota redonda (♩) para activarla.

**3-3** Toque el acorde de Do en la sección de acordes del teclado.



Ahora ya están introducidos los eventos de cambio de acorde y de sección.

**4** Toque [■] (Parada) para volver al principio de la canción, y a continuación escuche la canción que acaba de introducir tocando [▶/||] (Reproducción/Pausa).

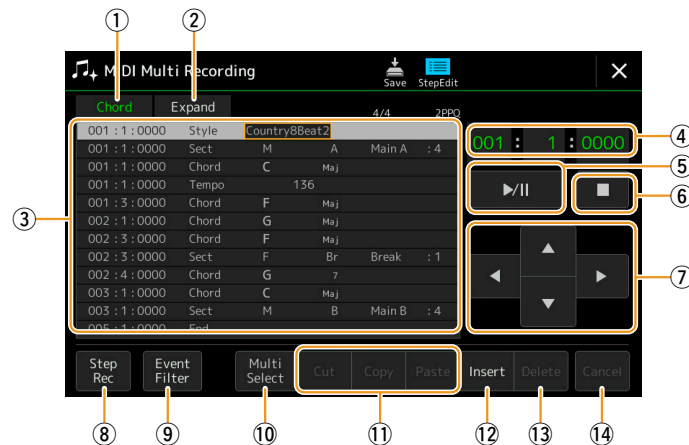
**5** Toque y desactive [Step Rec] para acceder a la pantalla de edición por pasos (Step Edit).

**6** Toque [Expand] (Expandir) en la parte superior izquierda de la pantalla de edición por pasos para convertir los eventos de cambio de acorde/sección en datos de canción.




Con las operaciones anteriores (pasos 1–3), solo se graban los eventos de cambio de acorde y de sección, lo que significa que no se han creado los datos de canción reales y la parte de estilo puede no producir sonido aunque se inicie la reproducción de canción después de salir de la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording). En consecuencia, asegúrese de ejecutar la función de expansión (Expand) después de terminar la introducción. Si no ha terminado la introducción, guarde la canción para mantener los eventos grabados, y continúe introduciendo eventos adicionales cuando quiera en el futuro.

## Edición de eventos MIDI específicos de los datos grabados

Las explicaciones que encontrará aquí se aplican al paso 4 de la página 77. Desde la pantalla de edición por pasos (Step Edit) se pueden editar eventos MIDI específicos tales como datos de notas y selección de voces que hayan sido creados mediante grabación en tiempo real o grabación por pasos.



①	Destino de la edición	<p>Aquí se especifica el destino de la edición.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ch 1–Ch 16 (Canal 1–Canal 16):</b> cuando se selecciona uno de los canales, se pueden editar los datos de dicho canal.</li> <li>• <b>SysEx:</b> permite editar los datos exclusivos del sistema que se aplican a todos los canales.</li> <li>• <b>Lyrics (Letra):</b> permite editar los datos de letra.</li> <li>• <b>Chord (Acorde):</b> permite editar los eventos de cambio de acorde/sección para la reproducción de estilos.</li> </ul>												
②	Expand (Expandir)	<p>Este parámetro se muestra solo cuando se selecciona “Chord” (ver más arriba), y permite convertir los eventos de cambio de acorde/sección que se introducen en la pantalla de grabación por pasos en datos de notas con sonido real. Asegúrese de ejecutar esta función cuando finalice los datos de canción. Si sale de la pantalla de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording) sin ejecutar esta función, al iniciar la reproducción de la canción, la parte de estilo no producirá ningún sonido.</p>												
③	Lista de eventos	<p>En este área aparecen enumerados y se pueden editar los eventos de datos de canción. Cada línea muestra un evento. Cada evento puede seleccionarse utilizando los botones del cursor (⌵) en la pantalla, y puede editarse utilizando el dial de datos.</p> <div data-bbox="670 1220 1252 1355" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">Indica la posición en la canción (compás: tiempo de compás: reloj) del correspondiente evento.</p> <p style="text-align: center;">Indica el tipo de evento</p> <p style="text-align: center;">Indica el valor o detalle del evento</p> <p>Dependiendo del destino de la edición (ver más arriba) (①), los eventos enumerados y editables difieren como se describe a continuación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cuando el destino de la edición está establecido en uno de los canales 1–16 (Ch1–Ch16):</b></li> </ul> <table border="1" data-bbox="331 1568 1503 1982"> <tr> <td data-bbox="331 1568 542 1680">Nota</td> <td data-bbox="542 1568 1503 1680">Una nota individual dentro de una canción. Incluye el nombre de nota que corresponde a la tecla que fue tocada más un valor de velocidad de pulsación basado en la intensidad con la que se toca la tecla y el valor del tiempo de puerta (la duración de nota).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1680 542 1758">Ctrl (Cambio de control)</td> <td data-bbox="542 1680 1503 1758">Ajustes para controlar la voz: volumen, panorámica, filtro y profundidad de efecto (editado a través del mezclador), etc.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1758 542 1825">Prog (Cambio de programa)</td> <td data-bbox="542 1758 1503 1825">Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1825 542 1892">P.Bnd (Inflexión de tono)</td> <td data-bbox="542 1825 1503 1892">Datos para cambiar el tono de afinación de una voz continuamente.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 1892 542 1982">A.T. (After Touch o Post-pulsación)</td> <td data-bbox="542 1892 1503 1982">Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de pulsarla.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cuando el destino de la edición está establecido en “SysEx”:</b></li> </ul> <table border="1" data-bbox="331 2027 1503 2103"> <tr> <td data-bbox="331 2027 542 2103">ScBar (Compás de inicio de partitura)</td> <td data-bbox="542 2027 1503 2103">Determina el número del primer compás como punto de inicio de los datos de canción.</td> </tr> </table>	Nota	Una nota individual dentro de una canción. Incluye el nombre de nota que corresponde a la tecla que fue tocada más un valor de velocidad de pulsación basado en la intensidad con la que se toca la tecla y el valor del tiempo de puerta (la duración de nota).	Ctrl (Cambio de control)	Ajustes para controlar la voz: volumen, panorámica, filtro y profundidad de efecto (editado a través del mezclador), etc.	Prog (Cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.	P.Bnd (Inflexión de tono)	Datos para cambiar el tono de afinación de una voz continuamente.	A.T. (After Touch o Post-pulsación)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de pulsarla.	ScBar (Compás de inicio de partitura)	Determina el número del primer compás como punto de inicio de los datos de canción.
Nota	Una nota individual dentro de una canción. Incluye el nombre de nota que corresponde a la tecla que fue tocada más un valor de velocidad de pulsación basado en la intensidad con la que se toca la tecla y el valor del tiempo de puerta (la duración de nota).													
Ctrl (Cambio de control)	Ajustes para controlar la voz: volumen, panorámica, filtro y profundidad de efecto (editado a través del mezclador), etc.													
Prog (Cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.													
P.Bnd (Inflexión de tono)	Datos para cambiar el tono de afinación de una voz continuamente.													
A.T. (After Touch o Post-pulsación)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de pulsarla.													
ScBar (Compás de inicio de partitura)	Determina el número del primer compás como punto de inicio de los datos de canción.													

		Tempo	Determina el valor de tempo.
		Time (Signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo.
		Key (Clave musical)	Determina la clave musical, así como el ajuste de mayor/menor, para la partitura mostrada en la pantalla.
		XGPrm (Parámetros XG)	Permite hacer diversos cambios detallados en los parámetros XG. Consulte el formato de datos MIDI en la lista de datos (Data List, MIDI Data Format) en el sitio web.
		Sys/Ex. (Exclusivos del sistema)	Muestra los datos exclusivos del sistema de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear nuevos datos ni cambiar contenidos de los datos aquí, aunque sí puede eliminarlos, cortarlos, copiarlos o pegarlos.
		Meta (Metaeventos)	Muestra los metaeventos SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear nuevos datos ni cambiar contenidos de los datos aquí, aunque sí puede eliminarlos, cortarlos, copiarlos o pegarlos.
		<b>● Cuando el destino de la edición está establecido en "Lyrics":</b>	
		Name (Nombre)	Permite introducir el nombre de canción.
		Lyrics (Letra)	Permite introducir la letra de la canción.
		Code (Código)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CR</b>: introduce un salto de línea en el texto de la letra.</li> <li>• <b>LF</b>: borra la letra mostrada en pantalla en ese momento y muestra el siguiente grupo de letras.</li> </ul>
		<b>● Cuando el destino de la edición está establecido en "Chord":</b>	
		Style (Estilo)	Nombre del estilo.
		Tempo	Ajuste de tempo.
		Chord (Acorde)	Nota fundamental del acorde, tipo de acorde, acorde con bajo.
		Sect (Sección)	Sección del estilo (Intro [Preludio], Main [Principal], Fill In [Relleno], Break, Ending [Coda]).
		OnOff (Activ./Desactiv.)	Estado de activación/desactivación de cada parte (canal) del estilo.
		CH.Vol (Volumen de canal)	Volumen de cada parte (canal) del estilo.
		S.Vol (Volumen del estilo)	Volumen general del estilo.
④	Posición en la canción (Compás: tiempo de compás: reloj)	Indica la posición actual en la canción. Los eventos introducidos se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual (Compás: tiempo de compás: reloj*) con el dial de datos. * Reloj: la unidad más pequeña de la posición en la canción y de duración de nota. Una nota negra consta de 1.920 relojes.	
⑤	▶/   (Reproducción/Pausa)	Reproduce o pone en pausa la canción actual.	
⑥	■ (Parada)	Detiene la canción actual para volver al principio de la canción.	
⑦	Cursor	Permite mover la posición del cursor.	
⑧	Step Rec (Grabación por pasos)	Al activarlo se muestra la pantalla de grabación por pasos, y al desactivarlo se muestra la pantalla de edición por pasos.	
⑨	Event Filter (Filtro de evento)	<p>Accede a la ventana de evento y le permite seleccionar solo los eventos que desee que se muestren en la lista de eventos.</p> <p> : marca todos los elementos.</p> <p> : quita las marcas de todos los elementos.</p> <p> : invierte el estado de marcado/desmarcado de todos los elementos.</p>	
⑩	Multi Select (Selección múltiple)	Después de activar esta opción, utilice los botones del cursor ⑦ en la pantalla para seleccionar múltiples eventos.	
⑪	Cut/Copy/Paste (Cortar/Pegar/Copiar)	Utilice estas funciones cuando quiera copiar o mover los eventos seleccionados.	
⑫	Insert (Insertar)	Añade un nuevo evento.	
⑬	Delete (Eliminar)	Elimina los eventos seleccionados.	
⑭	Cancel (Cancelar)	Cancela la edición y restablece el valor original.	

## Edición de los marcadores de posición de la canción

Esta sección cubre dos funciones adicionales relativas a los marcadores y sus detalles. Encontrará información básica sobre el uso de los marcadores para el salto en la reproducción y la reproducción en bucle en el Manual de instrucciones.

### ■ Marcadores de salto

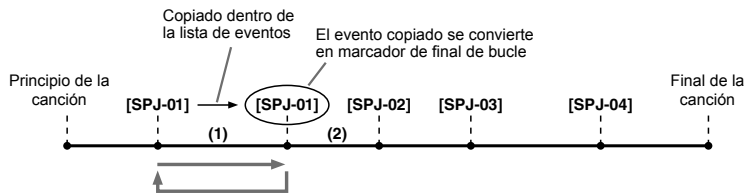
Los marcadores explicados en el Manual de instrucciones también se llaman “marcadores de salto”. En la lista de eventos de datos exclusivos del sistema (página 83), se indican como “SPJ-01”–“SPJ-04”. En la lista de eventos, estos marcadores se pueden mover libremente a otras posiciones e incluso pueden copiarse para crear números de marcador idénticos en otras posiciones. Cuando el mismo número de marcador está contenido en diferentes ubicaciones de la canción, el último que se produce se usa como “marcador de final de bucle” (explicado a continuación).

### ■ Marcador de final de bucle

Los marcadores de final de bucle se pueden utilizar para poner marcadores adicionales en los datos de canción, proporcionando incluso mayor versatilidad. La creación de un marcador de final de bucle se hace dentro de la lista de eventos (y no en la pantalla del reproductor de canciones), simplemente copiando un evento de marcador de salto “SPJ” en otra posición de la canción.

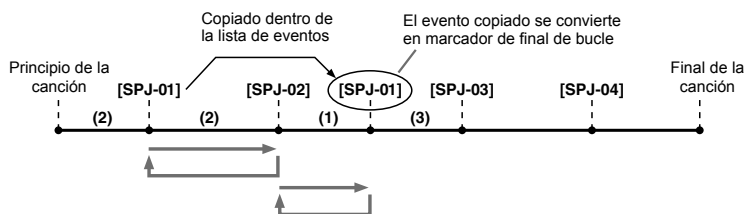
El ejemplo que viene a continuación muestra cómo se pueden utilizar los marcadores de final de bucle en la reproducción de canciones en la pantalla del reproductor de canciones.

#### Ejemplo 1



- (1) Si la canción se está reproduciendo entre los dos puntos SPJ-01, al activar [Loop] (Bucle) se producirá un bucle de reproducción entre dichos puntos.
- (2) Si la canción se está reproduciendo entre el segundo SPJ-01 y SPJ-02 y se activa [Loop], la reproducción saltará hacia atrás al primer SPJ-01 y se producirá un bucle entre los dos puntos SPJ-01.

#### Ejemplo 2



- (1) Si la canción se está reproduciendo entre SPJ-02 y el segundo SPJ-01, al activar [Loop] (Bucle) se producirá un bucle de reproducción entre dichos puntos.
- (2) Si se activa [Loop] mientras la canción se está reproduciendo entre el principio de la canción y SPJ-02, la reproducción hará un bucle entre SPJ-01 y SPJ-02.
- (3) Si la canción se está reproduciendo entre el segundo SPJ-01 y SPJ-03 y se activa [Loop], la reproducción saltará hacia atrás a SPJ-02 y se producirá un bucle entre SPJ-02 y el segundo SPJ-01 (marcador de final de bucle).

En los ejemplos anteriores, los datos reales del marcador de final de bucle son idénticos a los del evento del que fue copiado, y es solo la ubicación del marcador copiado la que le proporciona esta función diferente.

En la reproducción de canción, los marcadores formateados como “SPJ-xxxxx” (xxxxx: VALE cualquier carácter excepto 01–04 y cualquier cantidad de letras) son manejados como marcadores de final de bucle. Puesto que la lista de eventos en la función de grabación múltiple MIDI (MIDI Multi Recording) no permite nombrar los marcadores libremente, se recomienda seguir las instrucciones anteriores para la creación de marcadores nuevos. Sin embargo, con software de secuenciación en un ordenador puede crear marcadores nuevos y asignarles los nombres apropiados. Al nombrar los marcadores de esta manera, podrá distinguir fácilmente entre marcadores de final de bucle y marcadores de salto en la lista de eventos.

#### NOTA

Pueden producirse problemas con la reproducción en bucle si marcadores sucesivos están demasiado cerca uno de otro.

#### NOTA

Cuando los ajustes de efectos del destino del salto (la posición a la que se está saltando) difieren de los de la fuente desde la que se salta, pueden producirse fallos e interrupciones en el sonido. Esto se debe a las limitaciones de los procesadores de efectos de este instrumento.

#### NOTA

Cuando utilice la función de guía (página 65) con una reproducción con saltos, tenga en cuenta que la indicación de la guía podría no ser capaz de mantenerse a tiempo con los saltos.

## Contenido

<b>Grabación de una interpretación con grabación múltiple de audio</b> .....	<b>86</b>
• Estructura de la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording).....	87
• Procedimiento básico de la grabación múltiple de audio .....	88
<b>Conversión de archivos (Importar/Exportar)</b> .....	<b>90</b>
• Importar — Conversión de un archivo WAV/MP3 en un archivo de audio multipista (.aud).....	90
• Exportar — Conversión de un archivo de audio multipista (.aud) en un archivo WAV .....	90
<b>Edición de los datos grabados (Archivo de audio multipista)</b> .....	<b>91</b>
• Selección de un archivo de audio multipista (.aud).....	91
• Normalizar una pista.....	91
• Eliminar una pista .....	91
• Ajuste del balance del volumen de reproducción .....	92
• Establecimiento de los puntos inicial/final de grabación y reproducción .....	92
<b>Regrabación de un archivo de audio multipista</b> .....	<b>94</b>
• Grabación normal — Sustitución o sobregrabación de todos los datos .....	94
• Grabación con pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out) — Sustitución o sobregrabación de un cierto intervalo de datos.....	96
• Grabación por rebote (Bounce) — Fusión de pistas principal y secundaria en la pista principal.....	99

## Grabación de una interpretación con grabación múltiple de audio

Con la grabación múltiple de audio se pueden grabar varias interpretaciones en varias veces para crear una canción completa. Por ejemplo, 1) grabar una interpretación en el teclado en la pista principal (Main), y después 2) grabar la voz mediante un micrófono en la pista secundaria.

### Formatos de archivo de audio multipista que se pueden utilizar:

Modo	Extensión de archivo	Ubicación disponible	Diversos métodos de grabación (Bounce, Punch In/Out, etc.)
Grabación múltiple de audio (Grabación y reproducción)	.aud (original del Genos: frecuencia de muestreo 44,1 kHz, resolución 16 bits, estéreo)	Unidad de usuario interna	Sí

# Estructura de la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording)

A la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording) se puede acceder mediante [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



①	New (Nuevo)	Para acceder a un nuevo archivo de audio multipista en blanco.
②	Menu (Menú)	Para acceder a las funciones o ajustar los parámetros relacionados. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceso a la pantalla del mezclador.</li> <li>• Ajuste temporal del volumen general de la reproducción del archivo de audio multipista (página 92).</li> <li>• Acceso a funciones para la conversión de archivos (Importar/Exportar).</li> </ul>
③	Nombre de archivo	Indica el nombre del archivo actual. Al tocar aquí se accede a la pantalla de selección de archivos de audio multipista para seleccionar un archivo.
④	Posición del audio	Indica la posición actual de la grabación/reproducción. Tocando aquí se accede a la pantalla de ajustes.
⑤	Punto inicial/final	Indica el punto inicial (Start) y el punto final (End) de la grabación/reproducción. Tocando aquí se accede a la pantalla de ajuste de punto inicial/final.
⑥	Metrónomo	Para activar (on) o desactivar (off) el metrónomo.
⑦	Monitor (Monitorización de grabación/deslizante)	Para comprobar y ajustar el nivel de entrada de grabación.
⑧	Control de pistas Main (Principal)/Sub (Secundaria)	Para comprobar y ajustar el volumen de cada pista (página 92) y especificar el destino de la grabación (página 88).
⑨	Rec Mode (Modo de grabación)	Indica el modo de grabación.
⑩	Control de grabación/reproducción	Para controlar la grabación o la reproducción.
⑪	Undo/Redo (Deshacer/Rehacer)	Para cancelar/restablecer la operación previa. Para más información, consulte la página 89.
⑫	Delete (Eliminar)	Para eliminar una pista. Para más información, consulte la página 91.
⑬	Normalize (Normalizar)	Para normalizar una pista. Para más información, consulte la página 91.

## Procedimiento básico de la grabación múltiple de audio

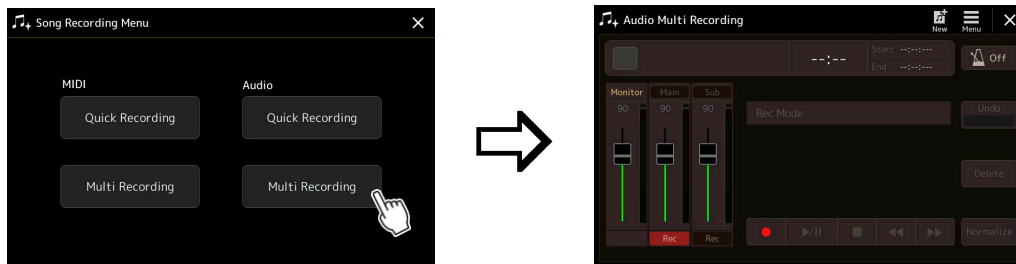
Esta sección cubre el procedimiento básico de la grabación múltiple de audio. Los pasos de la operación pueden resumirse así:

1) grabar una interpretación en el teclado en la pista principal (Main), y después 2) grabar la voz en la pista secundaria (Sub).

### NOTA

Se pueden grabar hasta 80 minutos continuamente en una sola operación de grabación.

- 1 Haga los ajustes necesarios, tales como selección de voces/estilos, y la conexión del micrófono (si quiere grabar la voz cantando).**
- 2 Acceda a la pantalla de grabación múltiple de audio mediante [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**



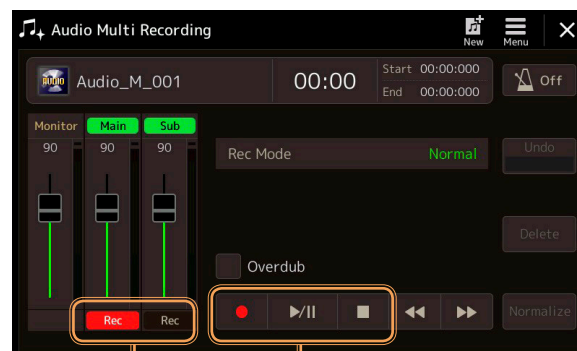
- 3 Toque  (Nuevo) en la pantalla.**

Esta operación creará un nuevo archivo de audio multipista vacío llamado "Audio\_M\_\*\*\*\*.aud".

### AVISO

Los datos se guardan automáticamente en la unidad de usuario interna, pero quizás quiera hacer una copia de seguridad de los datos de vez en cuando. La copia es la forma más fácil de hacerlo. Sin embargo, como no es posible la copia dentro de una carpeta en la unidad de usuario, tendrá que crear una nueva carpeta. Para más información sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

- 4 Grabe en la pista principal (Main).**



**4-1**  
Indica la pista seleccionada como destino.

**4-2, 4-3, 4-4, 4-5**

- 4-1** Asegúrese de que la pista principal (Main) está seleccionada como destino.  
Si no está seleccionada la pista principal, toque [Rec] (Grabar) debajo del deslizador de "Main" para activarla.
- 4-2** Toque [●] (Grabar) para habilitar la grabación.
- 4-3** Toque [▶||] (Reproducción/Pausa) para comenzar a grabar.
- 4-4** Una vez terminada la interpretación, toque [■] (Parada) para detener la grabación.
- 4-5** Para escuchar la nueva grabación, toque [▶||] (Reproducción/Pausa).



## Deshacer/Rehacer (Undo/Redo)

Si ha cometido un error o no está completamente satisfecho con su interpretación, puede utilizar la función de deshacer para borrar la toma e intentarlo de nuevo.

- 1 Toque [Undo] (Deshacer) en la pantalla.  
La última grabación que haya realizado se cancelará. Si desea restablecer la operación, toque [Redo] (Rehacer) antes de pasar al paso 2.
- 2 Comience otra vez con el paso 4 de “Procedimiento básico de la grabación múltiple de audio”.

A continuación, vamos a cantar y grabar la voz en la pista secundaria (Sub). Puede grabar la voz mientras escucha la reproducción de la pista principal (Main).

## 5 Practique la parte (cante en el micrófono) para comprobar el nivel y ajustar el volumen de grabación con el medidor “Monitor” y el deslizador correspondiente en la pantalla.

Haga el ajuste de forma que el volumen no llegue de manera constante al “rojo” y se ilumine el indicador. Si esto ocurre, puede que tenga que bajar el nivel de entrada del micrófono un poco.

### NOTA

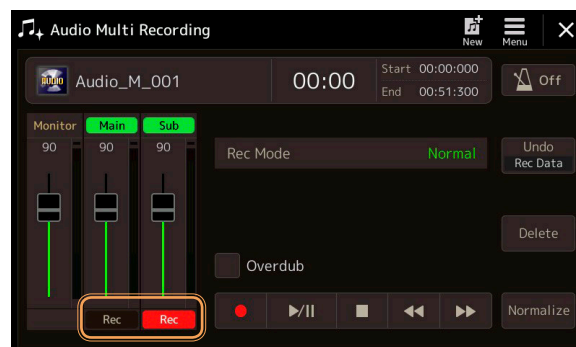
- Pulse los botones [DEC] e [INC] simultáneamente para restablecer instantáneamente el volumen de grabación a 90.
- Si accede a una pantalla diferente, pulse el botón [RECORDING] para volver a la pantalla de grabadora multipista.

## 6 Grabe en la pista secundaria (Sub).

- 6-1** Toque [Rec] (Grabar) debajo del deslizador de “Sub” para activarla.  
La pista secundaria se seleccionará como destino.

### NOTA

Asegúrese de que el modo de grabación (Rec Mode) en la pantalla está establecido en “Normal” aquí.



- 6-2** Toque [●] (Grabar) para habilitar la grabación.

- 6-3** Toque [▶/||] (Reproducción/Pausa) para comenzar a grabar.

Inmediatamente después de esta operación, comience a cantar conjuntamente con la reproducción de la pista principal (Main).

- 6-4** Una vez terminada la interpretación, toque [■] (Parada) para detener la grabación.

- 6-5** Para escuchar la nueva grabación, toque [▶/||] (Reproducción/Pausa).

## Ajuste del balance de volumen entre las pistas principal (Main) y secundaria (Sub)

En los deslizantes y medidores correspondientes a “Main” y “Sub” en la pantalla, puede ajustar de forma independiente el volumen de las pistas principal y secundaria respectivamente. También puede silenciar las pistas principal/secundaria tocando [Main]/[Sub] respectivamente para desactivarlas.

## 7 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de grabación múltiple de audio.

En este punto, los datos grabados no han sido procesados (convertidos de archivo de audio multipista a archivo WAV) con la operación de exportación (Export). Si es necesaria la exportación, consulte “Exportar — Conversión de un archivo de audio multipista (.aud) en un archivo WAV” en la página 90.

### NOTA

Un archivo de audio multipista (.aud) solo se puede reproducir en el Genos. Puede convertirse a formato de archivo WAV utilizando la función de exportación (Export).

## Conversión de archivos (Importar/Exportar)

### Importar — Conversión de un archivo WAV/MP3 en un archivo de audio multipista (.aud)

Un archivo de audio (.wav/.mp3), como por ejemplo muestras, loops, efectos de sonido, etc., de los que se comercializan en el mercado, se puede convertir en un archivo de audio multipista (.aud), lo que permite trabajar con las dos pistas o utilizar los diversos métodos de grabación del instrumento: Bounce (Rebote), Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida), etc.

**1 Conecte la memoria flash USB que contenga el archivo de audio al terminal USB TO DEVICE.**

**2 Acceda a la pantalla de grabación múltiple de audio mediante [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**

**3 Toque  (Menú), y a continuación toque [Import].**

Accederá a la pantalla de selección de canciones para seleccionar el archivo de audio que se va a importar.

**4 Toque el archivo que desee seleccionar, y a continuación toque [OK] para importarlo.**

El archivo de audio (.wav/.mp3) se convierte en formato de archivo de audio multipista (.aud) y se carga en la pista principal (Main). Una vez completada la importación, la operación retorna automáticamente a la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording), y se selecciona automáticamente el archivo importado.

Ahora ya puede utilizar los diversos métodos de grabación con el archivo. Por ejemplo, para grabar la pista secundaria (Sub), ejecute las mismas operaciones desde el paso 6 de “Procedimiento básico de la grabación múltiple de audio” de la página 89.

#### **NOTA**

El tiempo necesario para la conversión en un archivo de audio multipista depende del tamaño del archivo de audio (.wav/.mp3).

#### **AVISO**

Si ya existe el mismo nombre de archivo, aparecerá un mensaje pidiéndole confirmación de que quiere sobrescribir. Si toca [Yes] (Sí), convertirá el archivo y sobrescribirá la pista principal (Main). Los datos de la pista secundaria (Sub) se eliminarán.

### Exportar — Conversión de un archivo de audio multipista (.aud) en un archivo WAV

Un archivo de audio multipista (.aud) del Genos se puede convertir en un archivo de audio (.wav), lo que permite reproducir el archivo en otros dispositivos que no sean el Genos, así como reproducirlo en el Genos desde la unidad flash USB.

#### **AVISO**

Si desea guardar el archivo en una unidad flash USB, conecte dicha unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE].

**1 Acceda a la pantalla de grabación múltiple de audio mediante [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**

**2 Toque el área de nombre de archivo (página 87) para acceder a la pantalla de selección de audio multipista.**

**3 Toque el archivo que quiera seleccionar, y a continuación pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording).**

**4 Toque  (Menú), y a continuación toque [Export].**

Accederá a la pantalla de selección de canciones para seleccionar dónde se va a guardar el archivo exportado.

#### **NOTA**

Si el archivo de audio multipista está vacío, [Export] no estará disponible.

**5 Seleccione la ubicación en la que desee guardar el archivo exportado, y a continuación toque [Save here] (Guardar aquí).**

Accederá a la ventana de entrada de caracteres.

**6 Introduzca el nombre, y a continuación toque [OK] para comenzar a exportar.**

El archivo de audio multipista (.aud) se convertirá en un archivo de audio (.wav). Una vez completada la exportación, la operación volverá automáticamente a la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording).

# Edición de los datos grabados (Archivo de audio multipista)

Los datos que se graban mediante la grabación múltiple de audio pueden editarse.

## AVISO

Los datos se guardan automáticamente en la unidad de usuario interna, pero quizás quiera hacer una copia de seguridad de los datos antes de editarlos. La copia es la forma más fácil de hacerlo. Sin embargo, como no es posible la copia dentro de una carpeta en la unidad de usuario, tendrá que crear una nueva carpeta. Para más información sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

## Selección de un archivo de audio multipista (.aud)

- 1** Acceda a la pantalla de grabación múltiple de audio mediante [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2** Toque el área de nombre de archivo (página 87) para acceder a la pantalla de selección de audio multipista.
- 3** Toque el archivo que quiera seleccionar, y a continuación pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording).

## Normalizar una pista

La acción de normalizar eleva el volumen del audio grabado hasta el nivel óptimo. Esta acción se utiliza para hacer que el audio grabado suene lo más alto posible pero sin distorsionar. Técnicamente, esta operación explora el archivo grabado en busca del nivel más alto, y a continuación eleva el volumen del archivo entero de manera que el pico más alto quede en el nivel máximo posible sin producir distorsión. La normalización se calcula para la señal más alta encontrada en cualquiera de los dos canales de la grabación estéreo, y la misma ganancia se aplica a ambos canales.

- 1** Para seleccionar el archivo que desee, ejecute los pasos 1 a 3 de “Selección de un archivo de audio multipista (.aud)” (más arriba).
- 2** Toque [Normalize] para acceder a la ventana emergente de operaciones.
- 3** Toque [Main]/[Sub] para seleccionar la pista que quiera normalizar, y a continuación toque [OK].

La pista seleccionada se normalizará. Para cancelar esta operación y devolver la pista a su estado antes de ser normalizada, toque [Undo] (Deshacer) antes de ejecutar cualquier otra operación que no sea la reproducción.

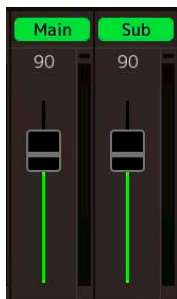
## Eliminar una pista

- 1** Para seleccionar el archivo que desee, ejecute los pasos 1 a 3 de “Selección de un archivo de audio multipista (.aud)” (más arriba).
- 2** Toque [Delete] para acceder a la ventana emergente de operaciones.
- 3** Toque [Main]/[Sub] para seleccionar la pista que quiera eliminar, y a continuación toque [OK].

La pista seleccionada se eliminará. Para cancelar esta operación y dejar la pista intacta, toque [Undo] (Deshacer) antes de ejecutar cualquier otra operación que no sea la reproducción.

## Ajuste del balance del volumen de reproducción

El volumen de reproducción de las pistas principal (Main) y secundaria (Sub) puede ajustarse independientemente utilizando los medidores y los deslizantes respectivos ([Main]/[Sub]) en la pantalla. También puede silenciar las pistas principal/secundaria tocando [Main]/[Sub] respectivamente para desactivarlas.

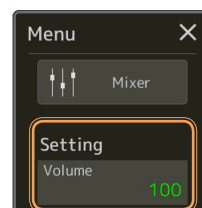


### NOTA

El volumen de reproducción de cada pista se guarda en el archivo de audio multipista, y afecta cuando se regraban las pistas o se exporta el archivo.

### Ajuste temporal del volumen de reproducción general del archivo de audio multipista

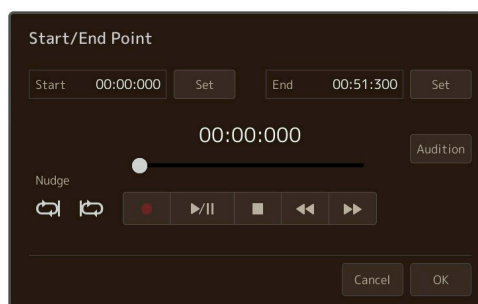
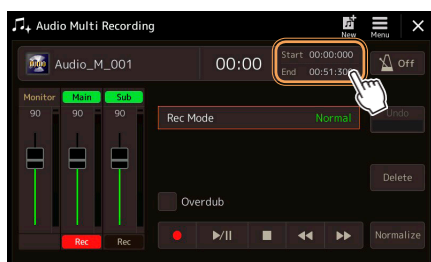
Para controlar el volumen de reproducción general del archivo de audio multipista para un ajuste temporal del balance con los otros sonidos de entrada (micrófono, sonido de la reproducción de estilo, etc.), toque [Menu] en la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording), y a continuación ajuste el parámetro "Volume". Este parámetro no se guarda en el archivo de audio multipista.



## Establecimiento de los puntos inicial/final de grabación y reproducción

Esta función permite establecer los puntos inicial y final para el archivo de audio multipista. Esta acción no es destructiva: no elimina realmente ningún dato desde el comienzo hasta el final del archivo. Los puntos inicial y final se guardan en el archivo de audio multipista, y afectan a la reproducción, grabación y exportación.

- 1** Para seleccionar el archivo que desee, ejecute los pasos 1 a 3 de "Selección de un archivo de audio multipista (.aud)" en la página 91.
- 2** Toque el área de puntos inicial/final (Start/End) en la pantalla para acceder a la pantalla de operaciones.



### 3 Especifique los puntos inicial/final.

**3-1** Ajuste la posición de reproducción en el punto inicial que quiera.

Para ajustar la posición de reproducción, toque [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] en la pantalla, utilice el dial de datos o pulse los botones [DEC]/[INC].

Para ajustar el punto mientras escucha la reproducción en torno al punto, utilice la función de “desplazamiento” (Nudge). Para más información, consulte “Uso de la función de desplazamiento (Nudge)” más adelante.

**3-2** Toque el botón de pantalla [Set] (Establecer) correspondiente a “Start” para especificar el punto inicial.

**3-3** Ajuste la posición de reproducción en el punto final que quiera.

Ejecute las mismas operaciones que en el paso 3-1.

**3-4** Toque el botón de pantalla [Set] (Establecer) correspondiente a “End” para especificar el punto final.

Los puntos inicial/final se especifican en la pantalla, pero todavía no se han introducido realmente en el archivo.

### 4 Toque [Audition] para comprobar el intervalo de reproducción especificado.

El archivo de audio se reproducirá en el intervalo especificado, y podrá comprobar dicho intervalo escuchándolo.



Para descartar los puntos inicial/final especificados y salir de la pantalla de operaciones, toque [Cancel]. Para cambiar los puntos especificados, vuelva a ejecutar desde el paso 3 otra vez.


### 5 Toque [OK] para establecer realmente los puntos inicial/final en el archivo.


Ahora los puntos inicial/final han quedado realmente introducidos y están guardados en el archivo de audio multipista.

#### Uso de la función de desplazamiento (Nudge) — Ajuste de la posición mientras se escucha la reproducción



Mediante el uso de la función de desplazamiento (Nudge) puede escuchar la reproducción en torno a la posición mientras mueve la posición de reproducción ligeramente (incluso en unidades de milisegundos).

Para utilizar la función de desplazamiento (Nudge), toque  o  para activarla.

 : Reproducción en bucle del intervalo empezando 500 milisegundos antes y hasta la posición de reproducción actual.

 : Reproducción en bucle del intervalo empezando en la posición de reproducción actual y hasta 500 milisegundos después.

Para ajustar la posición de reproducción mientras se utiliza la función de desplazamiento (Nudge), toque [◀◀]/[▶▶] en la pantalla, use el dial de datos o pulse los botones [DEC]/[INC].

Para desactivar la función de desplazamiento (Nudge), toque  o  de modo que ambos elementos queden desactivados.

# Regrabación de un archivo de audio multipista

Los datos de audio multipista que ha creado se pueden regrabar de las tres maneras siguientes:

- **Normal:** sustituye o sobregaba todos los datos ..... Ver más abajo
- **Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida) (\*):** sustituye o sobregaba un cierto intervalo de datos ..... Consultar página 96
- **Bounce (Rebote):** fusiona las pistas principal (Main) y secundaria (Sub) en la pista principal ..... Consultar página 99

\* La grabación Punch In/Out ofrece tres modos diferentes dependiendo de cómo se dispare la grabación: Manual Punch In/Out, Pedal Punch In/Out y Auto Punch In/Out.

## NOTA

La regrabación de los datos de forma repetida deteriorará la calidad del sonido.

## AVISO

Los datos se guardan automáticamente en la unidad de usuario interna, pero quizás quiera hacer una copia de seguridad de los datos antes de editarlos. La copia es la forma más fácil de hacerlo. Sin embargo, como no es posible la copia dentro de una carpeta en la unidad de usuario, tendrá que crear una nueva carpeta. Para más información sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

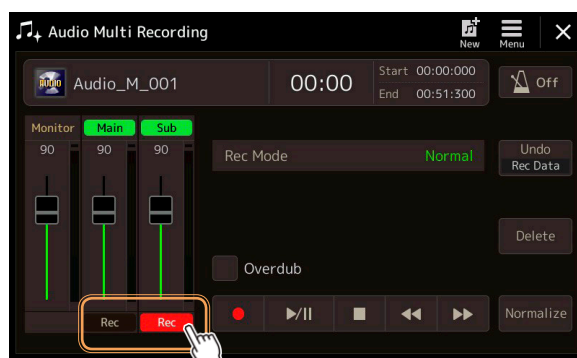
## Grabación normal — Sustitución o sobregrabación de todos los datos

Todos los datos de audio de una pista se pueden sustituir mediante grabación normal, o también se pueden mezclar datos de audio con los datos anteriores mediante grabación normal con la sobregrabación activada. El método de grabación normal con sobregrabación no añade pistas, sino que simplemente mezcla la nueva grabación con los datos ya existentes. Después de parar la grabación, se borrarán los datos que haya a continuación del punto de parada.

## NOTA

Si tiene la intención de sobregrabar partes en la pista, lo mejor es mantener la primera grabación simple. Por ejemplo, puede grabar solo un patrón rítmico (como por ejemplo la reproducción de un estilo) o un riff de bajo sencillo sobre el que añadir otras partes.

- 1** Para seleccionar el archivo que desee, ejecute los pasos 1 a 3 de “Selección de un archivo de audio multipista (.aud)” en la página 91.
- 2** Seleccione la pista que desee regrabar tocando [Rec] (Grabar) en la pista correspondiente.



- 3** Establezca el modo de grabación.

**3-1** Ajuste el parámetro “Rec Mode” (Modo de grabación) en “Normal”.

**3-2** Desmarque/marque la casilla “Overdub” (Sobregrabar).

- **Desmarcada:** simplemente sustituye todos los datos de la pista.
- **Marcada:** mezcla la nueva grabación con los datos existentes en la pista.

## 4 Practique la parte mientras comprueba y realiza los ajustes de volumen para la grabación.

### ■ Cuando “Overdub” está desmarcada:

Practique la parte mientras comprueba el nivel y ajusta el volumen de grabación con el medidor/deslizante “Monitor”.

### ■ Cuando “Overdub” está marcada:

Reproduzca la pista grabada y practique la parte que quiera sobregrabar mientras se reproduce la pista. Ajuste los volúmenes de reproducción de las pistas principal (Main) y secundaria (Sub) (página 92), y ajuste el volumen de grabación con el medidor/deslizante “Monitor”. El balance de volumen establecido aquí afecta a la grabación.

## 5 Toque [●] (Grabar) para habilitar la grabación.

## 6 Toque [▶/II] (Reproducción/Pausa) para comenzar a grabar.

Toque el teclado (o cante, etc.) y grabe su interpretación.

## 7 Cuando termine de grabar, toque [■] (Parada).

Después de parar la grabación, los datos que quedan después del punto de parada de la pista se borrarán, incluso aunque esté activada la sobregrabación (Overdub).

## 8 Para escuchar la nueva grabación, toque [▶/II] (Reproducción/Pausa).

Si ha cometido un error o si no está completamente satisfecho con su interpretación, puede deshacer el resultado de la grabación normal en este momento. Para hacerlo, toque [■] (Parada) para detener la reproducción., y a continuación toque [Undo] (Deshacer).

### NOTA

Antes de practicar la parte y ajustar el volumen, haga los ajustes necesarios (selección de voces, etc.). Si quiere grabar una voz del instrumento tocada en el teclado, seleccione la voz que quiera. Si quiere grabar lo que canta o un instrumento externo, conecte un micrófono o instrumento y haga los ajustes apropiados.

### NOTA

El sonido de reproducción de la otra pista (la no seleccionada como destino de grabación) no se graba en la pista.

### NOTA

La función de grabación múltiple de audio reduce automáticamente el nivel de la pista anterior en una cierta cantidad (no mucha) para acomodar la nueva grabación. Esto se hace para minimizar la posible distorsión. Puede utilizar el efecto de normalización (Normalize) para maximizar el volumen del sonido global. Para más información, consulte la página 91.

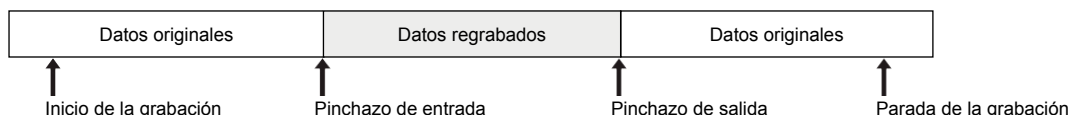
## Grabación con pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out) — Sustitución o sobregrabación de un cierto intervalo de datos

Este método de grabación solo se puede utilizar en una grabación ya existente. Permite regrabar sobre una parte específica de material ya grabado. Se puede sustituir la parte original con la nueva grabación mediante el método de grabación Punch In/Out (pinchazo de entrada/salida), o mantener el material original y mezclarlo con el nuevo mediante grabación Punch In/Out con la sobregrabación (overdub) activada. Esto permite tanto corregir errores en la grabación como sobregrabar nuevas partes añadidas a la grabación original.

Tenga en cuenta que las secciones que hay antes y después de la sección de los pinchazos de entrada y salida de la pista no se sobregrababan y permanecen con los datos originales, aunque se reproducen con normalidad para guiarle en la entrada y salida de la grabación.

### **NOTA**

Cuando regrave el archivo mediante el método Punch In/Out, le recomendamos que regrave solo un intervalo cada vez. Esto se debe a que la función de deshacer/rehacer (Undo/Redo) solo puede deshacer o rehacer un intervalo, el que haya sido grabado inmediatamente antes.



**1** Para seleccionar el archivo que desee, ejecute los pasos 1 a 3 de “Selección de un archivo de audio multipista (.aud)” en la página 91.

**2** Seleccione la pista que desee regrabar tocando [Rec] (Grabar) en la pista correspondiente.

**3** Establezca el modo de grabación.

**3-1** Ajuste el parámetro “Rec Mode” (Modo de grabación)

Seleccione el modo de grabación Punch In/Out que desee según quiera disparar la grabación:

- **Manual Punch In/Out:** permite ejecutar manualmente la grabación con pinchazo de entrada/salida operando en la pantalla.
- **Pedal Punch In/Out:** permite ejecutar manualmente la grabación con pinchazo de entrada/salida utilizando un pedal conmutador conectado al jack ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2.
- **Auto Punch In/Out:** permite automatizar la grabación con pinchazo de entrada/salida especificando el intervalo de grabación con anterioridad (ver más adelante).

**3-2** Desmarque/marque la casilla “Overdub” (Sobregrabar).

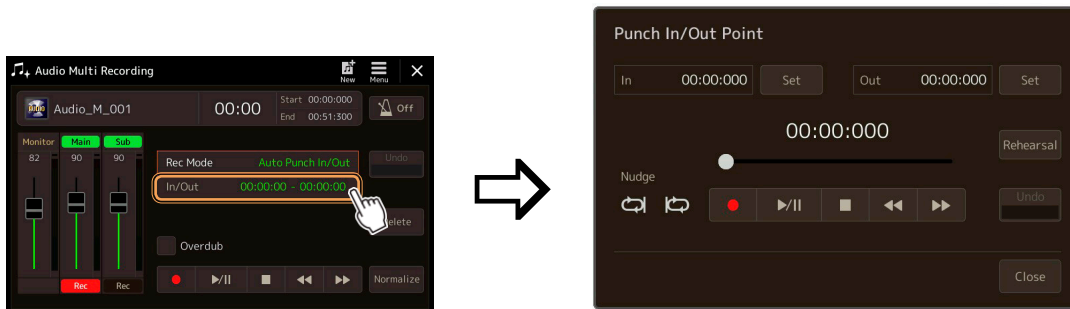
- **Desmarcada:** sustituye un cierto intervalo de datos de la pista.
- **Marcada:** mezcla la nueva grabación con los datos ya existentes en un cierto intervalo de la pista.



## Especificación del intervalo de grabación en el modo Auto Punch In/Out

Si selecciona “Auto Punch In/Out” como método de grabación en “Rec Mode”, especifique el intervalo de grabación y practique la grabación utilizando la función de ensayo (Rehearsal).

- 1 Toque el área “In/Out” (Entrada/Salida) en la pantalla para acceder a la pantalla de operaciones.



- 2 Especifique los puntos de pinchazo de entrada (In) y pinchazo de salida (Out).

### **NOTA**

El intervalo más pequeño posible en la grabación Punch In/Out es de 100 milisegundos.

- 2-1** Ajuste la posición de reproducción en el punto de pinchazo de entrada que quiera.

Para ajustar la posición de reproducción, toque [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] en la pantalla, utilice el dial de datos o pulse los botones [DEC]/[INC].

Para ajustar el punto mientras escucha la reproducción, utilice la función de desplazamiento (Nudge) de la misma manera que para el ajuste de los puntos inicial/final. Para más información, consulte “Uso de la función de desplazamiento (Nudge)” (página 93).

- 2-2** Toque el botón de pantalla [Set] (Establecer) correspondiente a “In” para especificar el punto del pinchazo de entrada.

- 2-3** Ajuste la posición de reproducción en el punto de pinchazo de salida que quiera.

Ejecute las mismas operaciones que en el paso 2-1.

- 2-4** Toque el botón de pantalla [Set] (Establecer) correspondiente a “Out” para especificar el punto del pinchazo de salida.

Cuando se especifican los puntos de entrada y salida, inmediatamente se guardan en el archivo.

- 3 Utilice la función de ensayo (Rehearsal) para practicar la grabación con anterioridad.

- 3-1** Toque [Rehearsal] para activarlo.

- 3-2** Toque [●] (Grabar), y a continuación toque [▶/||] (Reproducción/Pausa) en la pantalla.

El audio multipista se reproducirá repetidamente empezando cuatro segundos antes del punto de pinchazo de entrada hasta cuatro segundos después del punto de pinchazo de salida. Practique tocando el teclado o cantando sobre la parte que quiera.

Con esta función de ensayo no se ejecuta realmente la grabación.

- 3-3** Toque [■] (Parada) para salir de la función de ensayo.

### **NOTA**

La reproducción repetida de la función de ensayo se detiene automáticamente después de reproducirse 99 veces.

- 4 Toque [Close] (Cerrar) para volver a la pantalla de grabación múltiple de audio (Audio Multi Recording).

### **NOTA**

Cuando no se utiliza la función de ensayo, también se puede ejecutar realmente la grabación Punch In/Out en la pantalla de puntos de pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out Point).

## 4 Grabe la parte específica de la pista utilizando el método que haya seleccionado en el paso 3.

### ■ Manual Punch In/Out:

- 4-1** Toque [●] (Grabar) para habilitar el modo de grabación.
- 4-2** Toque [▶/II] (Reproducción/Pausa) para comenzar la reproducción en modo de grabación.
- 4-3** Toque [●] otra vez para comenzar la grabación real (pinchazo de entrada).
- 4-4** Cuando haya terminado de tocar o cantar, toque [▶/II] (Reproducción/Pausa) para detener la grabación (pinchazo de salida).  
La reproducción se detendrá y terminará la grabación real de ese intervalo.
- 4-5** Toque [■] (Parada) en la pantalla para salir del modo de grabación.

### ■ Pedal Punch In/Out:

El punto en el que se pisa el pedal conmutador (conectado al jack ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2) es el punto de pinchazo de entrada, y el punto en el que se suelta el pedal es el punto de pinchazo de salida.

- 4-1** Toque [●] (Grabar) para habilitar el modo de grabación.
- 4-2** Toque [▶/II] (Reproducción/Pausa) para comenzar la reproducción en el modo de grabación.
- 4-3** Pise y mantenga pisado el pedal conmutador para comenzar la grabación real (pinchazo de entrada).
- 4-4** Cuando haya terminado de tocar o cantar, suelte el pedal para detener la grabación (pinchazo de salida).  
La reproducción se detendrá y terminará la grabación real de ese intervalo.
- 4-5** Toque [■] (Parada) en la pantalla para salir del modo de grabación.

### ■ Auto Punch In/Out:

- 4-1** Toque [●] (Grabar) para habilitar el modo de grabación.
- 4-2** Toque [▶/II] (Reproducción/Pausa) para comenzar la reproducción en el modo de grabación.  
La reproducción comienza cuatro segundos antes del punto de pinchazo de entrada, y la grabación real comienza y se detiene automáticamente en los puntos especificados como pinchazo de entrada (In) y salida (Out). La reproducción se detendrá automáticamente cuatro segundos después del punto de pinchazo de salida.

#### **NOTA**

El sonido de reproducción de la otra pista (la no seleccionada como destino de grabación) no se graba en la pista.

#### **NOTA**

Le recomendamos regrabar solo un intervalo cada vez. Esto se debe a que la función de deshacer/rehacer (Undo/Redo) solo puede deshacer o rehacer un intervalo, el que haya sido grabado inmediatamente antes.

## 5 Para escuchar la nueva grabación, toque [▶/II] (Reproducción/Pausa).

Si ha cometido un error o no está completamente satisfecho con su interpretación, deshaga la operación de grabación Punch In/Out tocando [Undo] en la pantalla.

## Grabación por rebote (Bounce) — Fusión de pistas principal y secundaria en la pista principal

Es posible mezclar todos los datos de las pistas principal (Main) y secundaria (Sub) en una pista (pista principal) mediante el método de grabación por rebote (Bounce). Este método permite vaciar la pista secundaria y así dejarla disponible para grabar otra parte en ella mediante grabación normal.

**1** Para seleccionar el archivo que desee, ejecute los pasos 1 a 3 de “Selección de un archivo de audio multipista (.aud)” en la página 91.

**2** Ajuste el parámetro “Rec Mode” (Modo de grabación) en “Bounce”.



**NOTA**

Cuando “Rec Mode” se ajusta en “Bounce”, se selecciona automáticamente la pista principal.

**3** Reproduzca el audio mientras comprueba y realiza los ajustes de volumen para la grabación.

Reproduzca las pistas grabadas y ajuste los volúmenes de reproducción de las pistas principal (Main) y secundaria (Sub) (página 92), y ajuste el volumen de grabación con el medidor/deslizante “Monitor”. El balance de volumen establecido aquí afecta a la grabación.

**4** Toque [●] (Grabar), y a continuación toque [Yes] para proceder.

Si no quiere eliminar los datos grabados de la pista secundaria, toque [No] en vez de [Yes] en la acción anterior.

**5** Toque [▶/||] (Reproducción/Pausa) para comenzar la grabación Bounce.

Todos los datos de las pistas principal (Main) y secundaria (Sub) se mezclarán y se grabarán en la pista principal. Cuando haya terminado la reproducción de las pistas principal y secundaria, la grabación Bounce se detendrá.



**NOTA**

Si canta o toca el teclado durante la grabación Bounce, lo que haga también se grabará en la pista principal.

**6** Para escuchar la nueva grabación, toque [▶/||] (Reproducción/Pausa).

La pista secundaria ahora estará vacía, y por tanto podrá grabar otra parte en dicha pista mediante el método de grabación normal.

Si no eliminó los datos grabados de la pista secundaria en el paso 4, los datos de la pista secundaria quedarán grabados tanto en la pista principal como en la secundaria. Para evitar duplicar la reproducción de los datos, silencie la reproducción de la pista secundaria tocando [Sub] en la pantalla para desactivarla.

# 7 Memoria de registros

## Contenido

Desactivación de la recuperación de elementos específicos (Registration Freeze).....	100
Acceso a los números de la memoria de registros en orden (Secuencia de registros).....	101
Búsqueda de un archivo de banco de memorias de registros.....	103
• Agregar etiquetas en un banco de memorias de registros para la búsqueda.....	104

## Desactivación de la recuperación de elementos específicos (Registration Freeze)

La memoria de registros permite recuperar todas las configuraciones de panel que se hayan hecho con solo pulsar un botón. Sin embargo, puede haber veces que usted quiera que ciertos elementos permanezcan igual, incluso al cambiar entre configuraciones de memoria de registros. Por ejemplo, quizás quiera cambiar los ajustes de voces pero mantener el mismo estilo. Aquí es donde la función Registration Freeze (Bloqueo de registro) resulta de gran utilidad. Esta función permite mantener los ajustes de ciertos elementos y dejarlos inalterados aunque se seleccionen otros botones de memoria de registros.

A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Regist Freeze].



### 1 Marque el elemento o grupo que se va a “bloquear”.

Consulte la tabla de parámetros (Parameter Chart) en la lista de datos (Data List) en el sitio web si desea más información sobre qué parámetros pertenecen al grupo de bloqueo (Freeze).

### 2 Active la función Registration Freeze poniéndola en “On”.

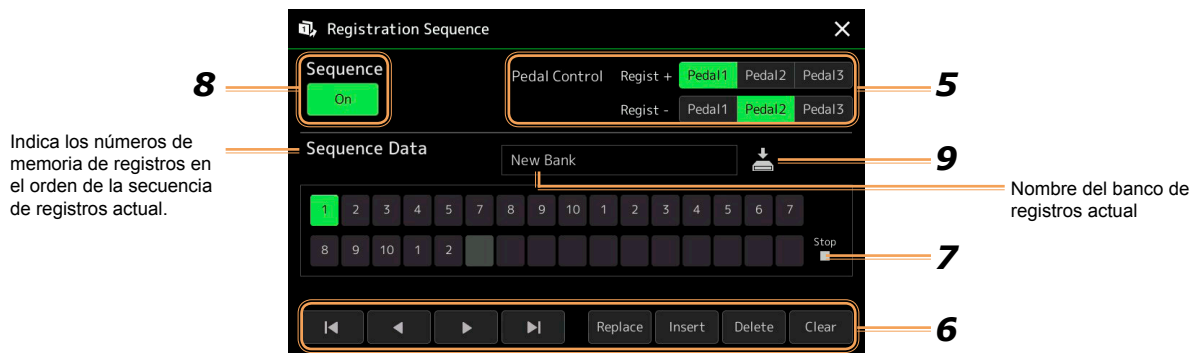
#### **NOTA**

La función Registration Freeze también se puede activar/desactivar (on/off) pulsando el botón [FREEZE].

# Acceso a los números de la memoria de registros en orden (Secuencia de registros)

Para cambiar la configuración del panel rápidamente durante una actuación en directo, este instrumento dispone de la secuencia de registros, que permite acceder a las diez configuraciones en cualquier orden que se especifique simplemente utilizando los botones ASSIGNABLE o el pedal mientras se toca.

- 1** Si tiene intención de utilizar un pedal o pedales para cambiar de número de memoria de registros, conecte los pedales opcionales a los jacks ASSIGNABLE FOOT PEDAL apropiados. Encontrará instrucciones para ello en el Manual de instrucciones.
- 2** Pulse los botones REGIST BANK [-] y [+] simultáneamente para acceder a la pantalla de selección de banco de registros.
- 3** Seleccione el banco de memorias de registros que desee para crear una secuencia.
- 4** Acceda a la pantalla de secuencia de registros mediante [MENU] → [Regist Sequence].



## 5 Si tiene intención de utilizar un pedal o pedales para cambiar de número de memoria de registros, especifique aquí cómo se utilizará el pedal.

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

Si tiene intención de utilizar el botón ASSIGNABLE para cambiar de número de memoria de registros, asigne “Registration Memory +” o “Registration Memory -” en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Assignable] (página 125).

### NOTA

También puede asignar otras funciones al pedal: pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out) en la grabación de canciones (página 71) y la función establecida en la pantalla Assignable (Asignables) (página 125). Si asigna múltiples funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out en canciones → secuencia de registros → la función establecida en la pantalla Assignable.

## 6 Programe un orden de secuencia en el que acceder a los números de memoria de registros.

Básicamente, pulse el botón del número de memoria de registros que quiera en el panel, y a continuación toque [Insert] para introducir el número seleccionado.

◀, ◀, ▶, ▶	Mueve el cursor. <b>NOTA</b> Si quiere mover el cursor directamente a un número ya introducido, toque el número que desee.
Replace (Reemplazar)	Reemplaza el número de la posición del cursor por el número de la memoria de registros seleccionada en ese momento.

Insert (Insertar)	Inserta el número de la memoria de registros seleccionada en ese momento antes de la posición del cursor.
Delete (Eliminar)	Elimina el número situado en la posición del cursor.
Clear (Borrar)	Elimina todos los números de la secuencia.

## 1 Seleccione la acción que tendrá lugar cuando la secuencia de registros llegue al final.

- **Stop (Parar):** no tendrá efecto pulsar el botón ASSIGNABLE ni pisar el pedal de “avanzar”. La secuencia está “parada”.
- **Top (Principio):** la secuencia comienza otra vez desde el principio.
- **Next (Siguiete):** la secuencia se mueve automáticamente al principio del siguiente banco en la misma carpeta de la pantalla de selección de banco de registros.

## 2 Active la secuencia de registros poniéndola en “On”.

La secuencia de registros programada aquí se muestra en el área de banco de memorias de registros de la pantalla de inicio. Pulse el botón ASSIGNABLE o el pedal para comprobar si se accede o no al número de memoria de registros en el orden programado.

## 3 Toque (Guardar) para acceder a la pantalla de selección de archivos, y a continuación guarde el programa de secuencia como un archivo de banco de memorias de registros.

### **AVISO**

Los ajustes de la pantalla de secuencia de registros se perderán si selecciona otro banco de registros sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Búsqueda de un archivo de banco de memorias de registros

Puede encontrar rápidamente archivos de banco de memorias de registros entre una gran cantidad de archivos mediante la función de búsqueda (Search).

**1** Acceda a la pantalla de operaciones tocando  (Buscar) en la pantalla de selección de banco de registros.

**2** Toque el recuadro de búsqueda para acceder a la ventana de entrada de caracteres.



**3** Introduzca el nombre de archivo o el nombre de carpeta (o solo parte de él) para comenzar la búsqueda.


Si desea introducir varias palabras, inserte un espacio entre cada palabra.

Después de que la búsqueda se haya completado, aparecerá la lista resultante. Si quiere borrar el resultado, toque [Clear].

**4** Si desea reducir la búsqueda, toque  (Filtro) e introduzca las opciones de búsqueda en el recuadro.

- **Tag (Etiqueta):** introduzca etiquetas (página 104) en el recuadro o seleccione etiquetas de la lista tocando [Existing Tag List] (Lista de etiquetas existentes). Si desea introducir varias etiquetas en el recuadro, inserte un espacio entre cada etiqueta.
- **Song (Canción):** introduzca el nombre de la canción.
- **Style (Estilo):** introduzca el nombre del estilo.
- **Style Tempo (Tempo del estilo)** introduzca el rango de tempo.

Para borrar cada consulta de búsqueda, toque [Clear]. Para borrar todo, toque [All Clear].


Tocando otra vez  (Filtro) volverá al resultado de la búsqueda.

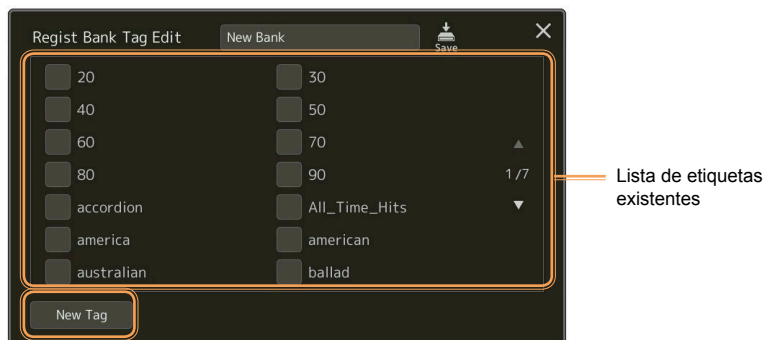
**5** Seleccione el archivo de banco de memorias de registros que quiera del resultado de la búsqueda.

Tocando [OK] cerrará la pantalla del resultado y accederá al banco seleccionado de los aparecidos en el resultado. Tocando [Cancel] cerrará la pantalla del resultado y volverá al banco seleccionado previamente.

## Agregar etiquetas en un banco de memorias de registros para la búsqueda

Las etiquetas de los bancos de memoria de registros ayudan a encontrar rápidamente los archivos deseados cuando se busca.

- 1** Seleccione el archivo de banco de memorias de registros en el que quiera añadir etiquetas.
- 2** En la pantalla de selección de banco de registros, toque  (Menú), y a continuación [Regist Bank Tag Edit] (Edición de etiquetas de banco de registros) para acceder a la pantalla de operaciones.
- 3** Toque [New Tag] (Nueva etiqueta) para introducir el texto que quiera en la ventana de entrada de caracteres.



Si ya ha añadido cualquier etiqueta a otro archivo de banco de memorias de registros, las etiquetas existentes aparecerán en la lista y pueden seleccionarse marcándolas. Es posible que la lista tarde un poco en mostrarse.

- 4** Toque  (Guardar) para registrar la información de etiquetas en el archivo de banco de memoria de registros.



## Contenido

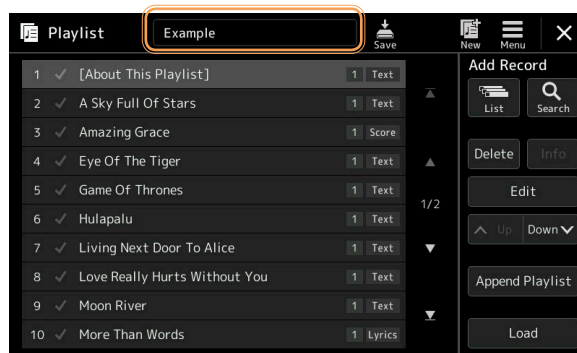
Importación de registros de Music Finder (Buscador de música) a la lista de reproducción.....105

## Importación de registros de Music Finder (Buscador de música) a la lista de reproducción

Mediante la importación de registros de Music Finder (Buscador de música) utilizados en anteriores teclados Yamaha (como la serie Tyros), podrá utilizar dichos registros en la lista de reproducción del Genos, exactamente igual que usaría la función Music Finder en esos otros instrumentos.

Para más información sobre el uso de Music Finder, consulte el Manual de instrucciones del teclado Yamaha que contenga los registros de Music Finder que desee utilizar.

- 1 Conecte la unidad flash USB que contenga el archivo Music Finder (\*\*\*.mfd) al terminal [USB TO DEVICE] del Genos.
- 2 En la pantalla de la lista de reproducción (Playlist), toque el nombre del archivo de lista de reproducción para acceder a la pantalla de selección de archivos de lista de reproducción.



- 3 Seleccione el archivo Music Finder que quiera para acceder a un mensaje de confirmación.
- 4 Toque [Yes] para comenzar la importación.

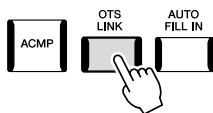
Los registros de Music Finder importados se convertirán en archivos de banco de memorias de registros y se guardarán en una carpeta (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad de usuario de este instrumento.

Al mismo tiempo, se creará una lista de reproducción (Playlist) de los archivos de bancos de memorias de registros convertidos (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad flash USB. Los ajustes de Music Finder se registran en el número [1] de memoria de registros de cada banco.

### AVISO

Si ya existe una carpeta con el mismo nombre que el archivo Music Finder, el archivo de banco de memorias de registros con el mismo nombre en esa carpeta será sobrescrito por los datos de importación. Para evitar la sobrescritura de datos importantes, cambie el nombre de la carpeta o el nombre del archivo Music Finder.

- 5** Active el botón [OTS LINK] (Enlace de OTS) para habilitar el uso de los registros importados de la misma manera que la función Music Finder original.



- 6** Toque el nombre del registro en la pantalla de la lista de reproducción (Playlist) y cargue los ajustes contenidos en los datos de Music Finder.

#### **Búsqueda de registros**

Puesto que los datos de Music Finder se guardan en la memoria de registros, puede buscar registros en la pantalla de selección de banco de registros. La palabra clave y el género de Music Finder se guardan como información de etiqueta.

## Contenido

Realización de los ajustes de micrófono (Mic Setting) .....	107
• Guardar/Recuperar los ajustes de micrófono.....	109
Edición del tipo de armonía vocal (Vocal Harmony).....	110
Edición de los tipos de sintetizador Vocoder (Vocal Harmony).....	114

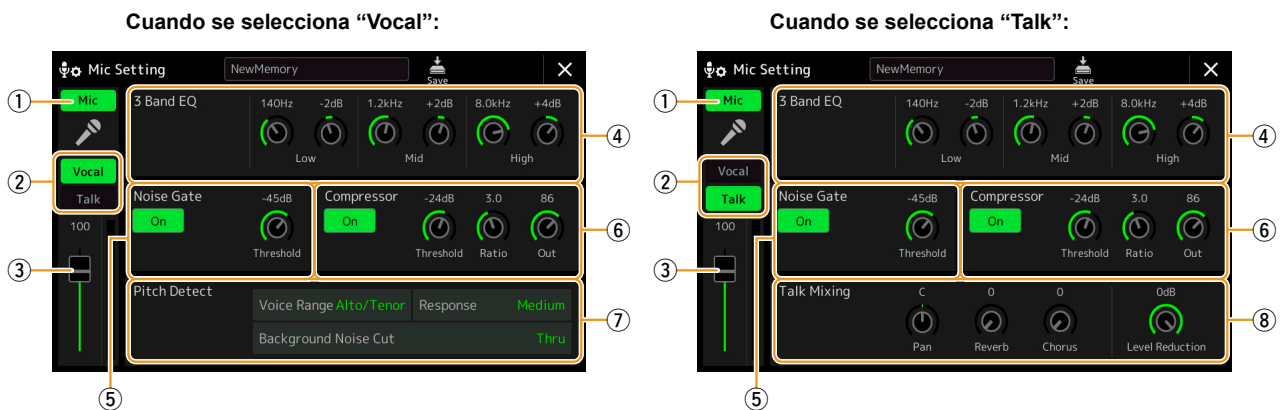
## Realización de los ajustes de micrófono (Mic Setting)

Esta sección permite ajustar los parámetros de diversos efectos que se aplican al sonido del micrófono. Deberá hacer ajustes tanto para “Vocal” como para “Talk”: “Vocal” cuando cante y “Talk” cuando hable entre canciones, por ejemplo.


A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Mic Setting].

### NOTA

Estos ajustes permiten configurar el ecualizador, la puerta de ruido y el compresor cuando se selecciona “Vocal”. Para realizar los ajustes de panorámica y reverb/chorus para la voz cuando cante, utilice los ajustes del mezclador (página 121).



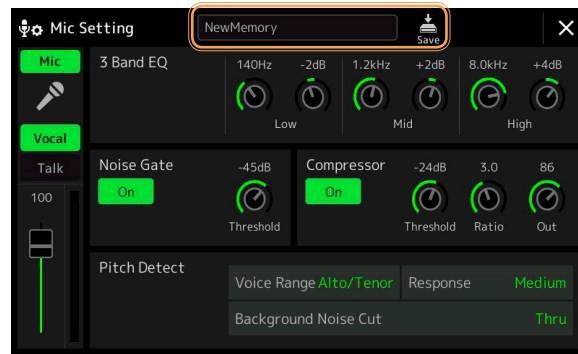
①	Micrófono activado/des-activado	Activa o desactiva el sonido del micrófono. Cuando está activado, el sonido del micrófono entra en el instrumento.  <b>NOTA</b> El ajuste aquí es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (Vocal Harmony) (página 110).
②	Conmutador para cantar/hablar	Cuando utilice el micrófono para cantar, ajuste este parámetro en “Vocal”. Cuando hable normalmente o necesite decir algo entre canción y canción durante una actuación, ajústelo en “Talk”. Esto le permitirá cambiar instantáneamente los ajustes de micrófono dependiendo de la situación. Seleccionar “Talk” es equivalente a activar el botón [TALK] en el panel.
③	Ajuste de volumen	Ajusta el volumen de entrada del sonido del micrófono. El nivel de entrada se muestra a la derecha.  <b>NOTA</b> El ajuste aquí es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (Vocal Harmony) (página 110).
④	3 Band EQ (Ecualizador de 3 bandas)	El ecualizador (EQ) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas que pueden ser realzadas o recortadas según se necesite para adecuar la respuesta de frecuencias global. Este instrumento dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas –Low (Graves), Mid (Medios) y High (Agudos)– para el sonido del micrófono. En cada una de las tres bandas se puede ajustar la frecuencia central (Hz) y el nivel (dB) mediante los correspondientes mandos en la pantalla.


⑤	Noise Gate (Puerta de ruido)	Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada procedente del micrófono cae por debajo del nivel especificado. Esto corta y elimina de manera efectiva los ruidos superfluos y permite el paso solo de la señal deseada (voz, etc.).	
		On/Off (Activ./Desactiv.)	Activa o desactiva la puerta de ruido.
		Threshold (Umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual la puerta comienza a abrirse.
⑥	Compressor (Compresor)	Este efecto “sujeta” la salida cuando la señal de entrada procedente del micrófono excede del nivel especificado. Esto es especialmente útil para uniformizar la dinámica de la voz, que suele tener grandes variaciones. “Comprime” la señal de manera efectiva, elevando el volumen de las partes más suaves y viceversa.	
		On/Off (Activ./Desactiv.)	Activa o desactiva el compresor.
		Threshold (Umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual empieza a aplicarse la compresión.
		Ratio (Relación)	Ajusta la relación de compresión. Cuanto más alta la relación, más comprimido el sonido, lo que se traduce en un rango dinámico reducido.
		Out (Salida)	Ajusta el nivel de salida final.
⑦	Pitch Detect (Detección del tono) (solo cuando está seleccionado “Vocal”)	Permite establecer cómo se detecta el tono de afinación del sonido del micrófono durante la interpretación.	
		Voice Range (Rango de voz)	<p>Ajuste este parámetro para obtener la armonía vocal más natural dependiendo de su voz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bass (Bajo):</b> diseñado para mejorar las voces más graves. Este ajuste también es apropiado para sonidos guturales y gritos.</li> <li>• <b>Alto/Tenor:</b> diseñado para mejorar las voces de rango intermedio.</li> <li>• <b>Soprano:</b> diseñado para mejorar las voces más agudas. Este ajuste también es apropiado para cantar cerca del micrófono.</li> <li>• <b>All Range (Rango completo):</b> diseñado para mejorar a los vocalistas que tengan un amplio rango, desde bajo a soprano.</li> </ul>
		Response (Respuesta)	<p>Ajusta la velocidad de respuesta del efecto de armonía vocal (Vocal Harmony), es decir, cómo de rápido se generan las armonías en respuesta a la voz.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Este parámetro es efectivo cuando uno o ambos de los parámetros “Lead Pitch Detect Speed” y “Harm Pitch Detect Speed” de armonía vocal (página 113) están configurados como “as Mic Setting”. En los otros ajustes, el ajuste de respuesta de detección del tono de la armonía vocal es efectivo.</p>
		Background Noise Cut (Corte de ruido de fondo)	Este ajuste permite filtrar y eliminar ruidos que interferirían con la detección del tono. El ajuste “Thru” desactiva la filtración de ruidos.
⑧	Talk Mixing (Mezcla de voz hablada) (solo cuando está seleccionado “Talk”)	Permite hacer ajustes para hablar o dirigirse a la audiencia entre canciones durante una actuación.	
		Pan (Panorámica)	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
		Reverb (Reverberación)	Determina la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
		Chorus	Determina la profundidad de los efectos de chorus aplicados al sonido del micrófono.
		Level Reduction (Reducción de nivel)	Determina la cantidad de reducción que se va a aplicar al sonido global (exceptuando la entrada de micrófono), lo que permite ajustar de manera efectiva el balance entre la voz y el sonido global del instrumento.


### **AVISO**

Los ajustes hechos aquí se perderán si apaga la alimentación sin llevar a cabo la operación de guardado.

## Guardar/Recuperar los ajustes de micrófono



Todos los ajustes de micrófono se pueden guardar como un solo archivo  (Guardar) en la pantalla de ajuste de micrófono (Mic Setting). Se pueden guardar hasta diez archivos en la memoria de usuario de este instrumento. Para que la recuperación en el futuro resulte fácil, debería asignar un nombre lo suficientemente descriptivo o uno que se corresponda con su interpretación.

Para recuperar ajustes de micrófono, toque el nombre del ajuste situado a la izquierda de  (Guardar), y a continuación seleccione el archivo que desee.

### **NOTA**

Si quiere guardar los ajustes de micrófono en una unidad flash USB, guarde como archivo de efecto de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → página 2/2, toque [Save] en "User Effect" para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).

## Edición del tipo de armonía vocal (Vocal Harmony)

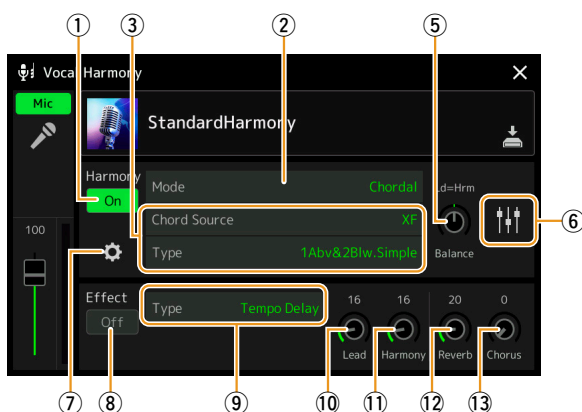
Mediante la edición de los parámetros del tipo de armonía vocal predeterminada, puede crear su propio tipo de armonía vocal original. A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Toque el nombre de la armonía vocal para acceder a la pantalla de selección de armonía vocal.
- 2 Toque [Vocal Harmony], y a continuación seleccione el tipo de armonía vocal que quiera.
- 3 Dependiendo del tipo de armonía vocal que seleccione, podrá editar como quiera los ajustes relevantes.

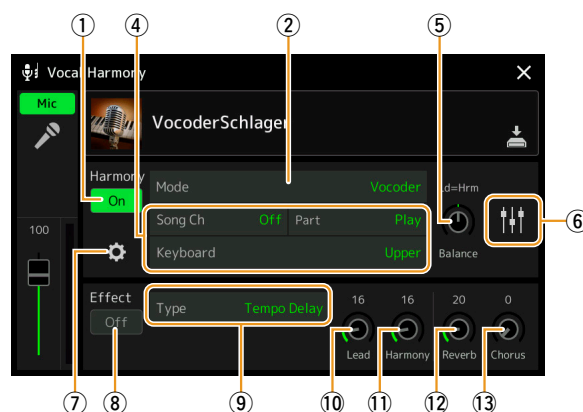
### NOTA

Compruebe que el micrófono está correctamente conectado (consulte el Manual de instrucciones) y que los ajustes están correctamente configurados (consulte el Manual de referencia, página 107) antes de ajustar estos parámetros de armonía vocal.

Cuando el modo (2) está ajustado en "Chordal":






Cuando el modo (2) está ajustado en "Vocoder" o "Vocoder-Mono":






## Harmony (Armonía)

Aquí se pueden editar los parámetros de armonía vocal (Vocal Harmony).

①	Harmony On/Off (Armonía act./desact.)	Activa o desactiva la armonía vocal. Es equivalente al botón [VOCAL HARMONY] del panel.
②	Mode (Modo)	Aunque al seleccionar un tipo de armonía vocal se selecciona automáticamente uno de los tres modos descritos a continuación, dicho modo se puede cambiar.
	Chordal (Acordes)	Las notas de la armonía están determinadas por los siguientes tres tipos de acordes: acordes tocados en la sección de acordes del teclado (con el botón [ACMP] activado), acordes tocados en la sección de la mano izquierda del teclado (con la parte izquierda "Left" activada) y acordes contenidos en los datos de canción para controlar la armonía (no disponibles si la canción no contiene datos de acordes).
	Vocoder	El sonido del micrófono sale a través de las notas que se tocan en el teclado o de las notas de reproducción de la canción.
	Vocoder-Mono	Básicamente igual que Vocoder. En este modo, solo se pueden reproducir líneas o melodías de una única nota (con prioridad para la última nota).

<b>③ (Cuando “Mode” está ajustado en “Chordal”)</b>	
Chord Source (Fuente de acordes)	<p>Determina qué datos o eventos de una canción se utilizarán para la detección de acordes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off (desactivado):</b> no detecta ningún acorde a partir de los datos de canción.</li> <li>• <b>XF:</b> se utilizarán datos de acordes definidos mediante XF.</li> <li>• <b>1-16:</b> detecta un acorde a partir de las notas del canal MIDI especificado aquí.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Dependiendo de los datos de canción, la armonía vocal podría no funcionar bien independientemente del ajuste hecho aquí, ya que la canción seleccionada puede no tener datos de acordes o insuficientes datos de notas para la detección de acordes.</p>
Type (Tipo)	<p>Determina cómo se aplican las notas de la armonía al sonido del micrófono seleccionando uno de los tipos de acordes (modo Chordal). Casi todos los tipos aplican las notas de la armonía en base al acorde especificado mediante la sección de la mano izquierda del teclado, la sección de acordes del teclado o los datos de canción, con la excepción de los siguientes dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ScaleDiatonic (Escala diatónica):</b> esta opción genera notas de armonía basadas en la nota fundamental de la tonalidad y el tipo de tonalidad especificados en la pantalla de asignación de armonía (⑦), haciendo que las notas de la armonía no dependan del acorde, sino que se adapten a la escala diatónica de la clave musical de la canción actual.</li> <li>• <b>Parallel (Paralelo):</b> añade una nota a la nota principal (sonido del micrófono) con el intervalo especificado en y, independientemente del acorde.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>“Abv” en la lista de tipos de acordes (modo Chordal) significa que las notas de la armonía se generan por encima de la nota principal (sonido del micrófono), mientras que “Blw” significa que las notas de la armonía se generan por debajo de la nota principal.</p> <p>Para más información sobre los tipos de acordes (modo Chordal), consulte la lista de parámetros de armonía vocal (Vocal Harmony Parameter List) en la lista de datos (Data List) en el sitio web.</p>
<b>④ (Cuando “Mode” está ajustado en “Vocoder” o “Vocoder-Mono”)</b>	
Song Ch (Canal de canción)	<p>Cuando se ajusta en uno de los canales 1–16, los datos de notas (reproducidos desde una canción de este instrumento o del ordenador conectado) del correspondiente canal se utilizan para controlar la armonía. Cuando se ajusta en “Off”, se desactiva el control de los datos de canción sobre la armonía.</p>
Part (Parte)	<p>Cuando se ajusta en “Mute”, el canal seleccionado más arriba (para controlar la armonía) se silencia (se desactiva) durante la reproducción de canciones, lo que permite deshabilitar el control a través de canales específicos según se quiera.</p>
Keyboard (Teclado)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off (Desactivado):</b> se desactiva el control del teclado sobre la armonía.</li> <li>• <b>Upper (Superior):</b> las notas tocadas a la derecha del punto de división (Left) controlan la armonía.</li> <li>• <b>Lower (Inferior):</b> las notas tocadas a la izquierda del punto de división (Left) controlan la armonía.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Cuando se aplican los ajustes tanto de la interpretación en el teclado como de los datos de canción, estos ajustes se mezclan para controlar la armonía.</p>
⑤ Balance	<p>Permite establecer el balance entre la voz principal (el sonido del micrófono) y el sonido de la armonía vocal. Si se eleva este valor, se incrementa el volumen de la armonía vocal y se disminuye el de la voz principal. Cuando se ajusta en L&lt;H63 (L: voz principal, H: armonía vocal), solo sale la armonía vocal; cuando se ajusta en L63&gt;H, solo sale la voz principal.</p>

⑥	Ajuste de balance para cada nota principal y de la armonía	<p>Se pueden ajustar los siguientes parámetros para cada nota principal (sonido del micrófono) y de la armonía:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose (Transposición):</b> permite cambiar el tono de cada nota de la armonía y cada nota principal. El rango es igual para todas las notas; sin embargo, la nota principal solo se puede ajustar en octavas.</li> </ul> <p>Cuando el tipo “Chordal” está ajustado en “ScaleDiatonic”, este parámetro cambia a “Degree”, permitiéndole cambiar el tono en grados, desde -3 octavas (-22 grados de escala) — Unison (1 grado de escala) — +3 octavas (+22 grados de escala).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Detune (Desafinación):</b> determina el ajuste de tono preciso para cada nota de armonía en un rango de -50 a +50 centésimas.</li> <li>• <b>Formant (Formante):</b> determina el ajuste de formante para cada nota de la armonía. Cuanto más alto el valor, más “femenina” se hace la voz de la armonía. Cuanto más bajo el valor, más “masculina” la voz.</li> <li>• <b>Pan (Panorámica):</b> determina el ajuste de posición panorámica para cada nota de la armonía. Ajustar cada nota de la armonía en una posición panorámica diferente, con la voz principal en el centro, por ejemplo, da como resultado un sonido estéreo con amplitud natural.</li> <li>• <b>Volume (Volumen):</b> determina el ajuste de volumen para cada nota de la armonía. Se utiliza para ajustar el balance de nivel relativo entre las notas de la voz principal y la armonía.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>When “Pitch Correct Mode” (⑦) está ajustado en “OFF”, la parte principal no está disponible para los parámetros de transposición, desafinación y formante.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Los valores de transposición de las armonías solo están disponibles cuando el modo (Mode) (②) está ajustado en “Chordal”.</p>
⑦	Asignación de armonía	<p>Permite ajustar cómo se asignan o armonizan las notas de la armonía a la nota principal (sonido del micrófono). Para más información, consulte la lista de parámetros de armonía vocal (Vocal Harmony Parameter List) en la lista de datos (Data List) en el sitio web.</p> <p>● <b>Cuando el modo de armonía está ajustado en “Chordal”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Session Table:</b> determina cómo se armonizan las armonías, o que tipo de acorde se utilizará para crearlas según los diferentes estilos musicales.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Este parámetro está disponible solo cuando el modo “Chordal” está configurado en cualquier tipo que no sea “ScaleDiatonic” o “Parallel”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Key Root (Nota fundamental de la tonalidad), Key Type (Tipo de tonalidad):</b> este parámetro está disponible cuando el tipo del modo “Chordal” (③) está configurado en “ScaleDiatonic”. Las notas de armonía basadas en los ajustes hechos aquí no dependen del acorde, sino que se adaptan a la escala diatónica de la clave musical de la canción actual.</li> </ul> <p>● <b>Cuando el modo de armonía está ajustado en “Vocoder” o “Vocoder-Mono”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose Mode (Modo de transposición):</b> determina la cantidad en la que se transponen las partes de la armonía. Un ajuste de “0” no produce transposición, mientras que el ajuste “Auto” produce transposición automática.</li> </ul>



⑦	Ajuste detallado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Correct Mode (Modo de corrección de tono):</b> corrige el tono de la nota principal (sonido del micrófono). “Off” no aplica corrección y “Hard” aplica la corrección de tono más precisa.</li> <li>• <b>Humanize (Humanizar):</b> este ajuste permite hacer los sonidos de armonía vocal más naturales y menos “electrónicos” introduciendo ligeras discrepancias de tiempo entre las notas principales y las notas de la armonía. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Off (Desactivado):</b> sin efecto de humanización.</li> <li><b>1:</b> el efecto de humanización se aplica a la armonía para crear una sensación más natural, con un auténtico sonido de amplitud sonora, dando la impresión de más gente cantando.</li> <li><b>2:</b> el efecto de humanización se aplica a la armonía para producir una cadencia más marcada. Incluso los pasajes más rápidos conservan su esencia rítmica.</li> <li><b>3:</b> el efecto de humanización se aplica a la armonía para reflejar la manera en la que interactúan la voz principal y los coros, con la voz principal sobresaliendo y el tiempo ligeramente relajado.</li> </ul> </li> <li>• <b>Lead Pitch Detect Speed (Velocidad de detección del tono principal), Harm Pitch Detect Speed (Velocidad de detección del tono de la armonía):</b> determina la rapidez con la que se detecta el tono de las notas principales y de la armonía en respuesta a la señal procedente del micrófono. “1” es la respuesta más lenta, “4” es el estándar, “15” es la respuesta más rápida y “as Mic Setting” da prioridad a la velocidad especificada en el ajuste “Response” del parámetro “Pitch Detect” de la pantalla de ajuste de micrófono (Mic Setting) (página 108).</li> <li>• <b>Harmony Effect (Efecto de la armonía):</b> determina el tipo de efecto aplicado a las notas de armonía añadidas a la nota principal.</li> <li>• <b>Harmony Stability (Estabilidad de la armonía):</b> determina el grado de estabilidad con el que la armonía se aplica a la nota principal. Si se ajusta en “Stable”, tiene un sonido relativamente estable con poco movimiento de la armonía. Se se ajusta en “Dynamic”, tiende a añadir armonía con movimiento de acuerdo al sonido de entrada.</li> <li>• <b>Lead Vibrato Depth (Profundidad de vibrato principal):</b> especifica la profundidad de vibrato del sonido principal.</li> <li>• <b>Harm Vibrato Depth (Profundidad de vibrato de la armonía):</b> especifica la profundidad de vibrato del sonido de la armonía.</li> <li>• <b>Vibrato Speed (Velocidad de vibrato):</b> especifica la velocidad de vibrato del sonido tanto de la voz principal como de la armonía.</li> <li>• <b>Vibrato Delay (Retardo de vibrato):</b> especifica el retardo de vibrato del sonido tanto de la voz principal como de la armonía.</li> </ul> <p>Para más información sobre los parámetros de ajustes detallados, consulte la lista de parámetros de armonía vocal (Vocal Harmony Parameter List) en la lista de datos (Data List) en el sitio web.</p>
---	------------------	--

## Effect (Efecto)

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

⑧	Effect On/Off (Efecto act./ desact.)	Activa o desactiva los efectos aplicados a las notas de armonía vocal.
⑨	Type (Tipo)	Selecciona el tipo de efecto aplicado a las notas de armonía vocal. También puede editar los parámetros detallados del tipo seleccionado. Para más información, consulte la lista de datos (Data List) (“Vocal Effect Type List” para los tipos de efectos de armonía vocal y “Vocal Harmony Parameter List” para los parámetros de efectos de armonía vocal) en el sitio web.
⑩	Lead (Principal)	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a la nota principal.
⑪	Harmony (Armonía)	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a las notas de la armonía.
⑫	Reverb (Reverberación)	Ajusta la profundidad de la reverberación aplicada al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla del mezclador (página 121).
⑬	Chorus	Ajusta la profundidad del chorus aplicado al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla del mezclador (página 121).

## 4 Toque (Save), y a continuación guarde las ediciones como un tipo de armonía vocal original.

Se puede guardar hasta un máximo de sesenta tipos (tipos de armonía vocal y de sintetizador Vocoder). Para que la recuperación en el futuro resulte fácil, debería asignar un nombre descriptivo que se corresponda con los ajustes.

### AVISO

Los ajustes hechos aquí se perderán si apaga la alimentación sin llevar a cabo la operación de guardado.

### NOTA

Si quiere guardar los ajustes de armonía vocal en una unidad flash USB, guarde como archivo de efecto de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] en “User Effect” para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).

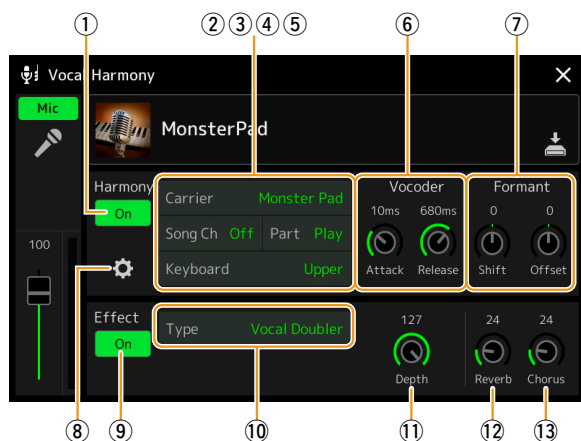
## Edición de los tipos de sintetizador Vocoder (Vocal Harmony)

Mediante la edición de los parámetros del tipo de sintetizador Vocoder predeterminado, puede crear su propio tipo de sintetizador Vocoder original. A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1** Toque el nombre de la armonía vocal para acceder a la pantalla de selección de armonía vocal.
- 2** Toque [Synth Vocoder], y a continuación toque el tipo de sintetizador Vocoder que quiera.
- 3** Dependiendo del tipo de sintetizador Vocoder que seleccione, podrá editar como desee los ajustes relevantes.


### **NOTA**


Compruebe que el micrófono está correctamente conectado (consulte el Manual de instrucciones) y que los ajustes están correctamente configurados (consulte el Manual de referencia, página 107) antes de ajustar estos parámetros de sintetizador Vocoder.



## Harmony (Armonía)

Aquí se pueden editar los parámetros de sintetizador Vocoder (Synth Vocoder).

①	Harmony On/Off (Armonía act./ desact.)	Enciende o apaga el sintetizador Vocoder. Es equivalente al botón [VOCAL HARMONY] del panel.
②	Carrier (Transportador)	Selecciona el sonido de un instrumento musical que se utiliza como fuente (transportador) para el sintetizador Vocoder. (El transportador sirve como sonido básico sobre el que se aplican las características vocales).
③	Song Ch (Canal de canción)	Cuando se ajusta en uno de los canales 1–16, los datos de notas (reproducidos desde una canción de este instrumento o del ordenador conectado) del correspondiente canal se utilizan para controlar la armonía. Cuando se ajusta en “Off”, se desactiva el control de los datos de canción sobre la armonía.
④	Part (Parte)	Cuando se ajusta en “Mute”, el canal seleccionado más arriba (para controlar la armonía) se silencia (se desactiva) durante la reproducción de canciones, lo que permite deshabilitar el control a través de canales específicos según se quiera.
⑤	Keyboard (Teclado)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> se desactiva el control del teclado sobre la armonía.</li> <li>• <b>Superior:</b> las notas tocadas a la derecha del punto de división (Left) controlan la armonía.</li> <li>• <b>Lower (Inferior):</b> las notas tocadas a la izquierda del punto de división (Left) controlan la armonía.</li> </ul> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Cuando se aplican los ajustes tanto de la interpretación en el teclado como de los datos de canción, estos ajustes se mezclan para controlar la armonía.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attack (Ataque):</b> determina el tiempo de ataque del sonido de sintetizador Vocoder. Cuanto más alto el valor, más lento el ataque.</li> <li>• <b>Release (Liberación):</b> determina el tiempo de liberación del sonido de sintetizador Vocoder. Cuanto más alto el valor, más lenta la caída.</li> </ul>
⑦	Formant (Formante):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Shift (Cambio):</b> determina la cantidad (en BPF) en la que cambia el valor de frecuencia de corte de los BPF (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para cambiar el carácter del sonido de Vocoder.</li> <li>• <b>Offset (Compensación):</b> ajusta con precisión las frecuencias de corte de todos los BPF (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para cambiar con precisión el carácter del sonido de Vocoder.</li> </ul>

⑧	Ajuste detallado	Carrier (Transportador)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volume (Volumen):</b> determina el nivel del transportador para el sonido de sintetizador Vocoder.</li> <li>• <b>Noise (Ruido):</b> determina el nivel de ruido que se introduce al sintetizador Vocoder. Este ajuste se puede utilizar para enfatizar los sonidos sibilantes e implosivos, y así hacer más pronunciadas las características de sonido hablado.</li> <li>• <b>Octave (Octava):</b> determina el ajuste de octava del transportador para el sonido de sintetizador Vocoder.</li> </ul>
		HPF (Filtro de paso alto)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freq (Frecuencia):</b> determina la frecuencia de corte del HPF para el sonido de entrada del micrófono. Si se ajusta en un valor bajo, el sonido de entrada será mínimamente procesado, es decir, resultará cercano al original. Si se ajusta en valores más altos, se enfatizarán los sonidos sibilantes y de consonantes con las frecuencias más altas (haciendo más fáciles de entender las palabras).</li> <li>• <b>Level (Nivel):</b> determina el nivel de salida del sonido del micrófono desde el HPF.</li> </ul>
		BPF (Filtro de paso de banda) 1-10	<p>Determina cada ganancia de salida de los BPF 1-10 para la entrada de instrumento (sonido de la interpretación en el teclado). El BPF 1 corresponde al formante más bajo, mientras que el BPF 10 corresponde al formante más alto.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Dependiendo de los ajustes de configuración, podría producirse realimentación (acoples). Tenga cuidado especialmente cuando aumente los valores.</p>

## Effect (Efecto)

Permite editar los parámetros relacionados con los efectos que se aplican a las notas de sintetizador Vocoder.

⑨	Effect On/Off (Efecto act./desact.)	Activa o desactiva los efectos aplicados a las notas de sintetizador Vocoder.
⑩	Type (Tipo)	Selecciona el tipo de efecto aplicado a las notas de sintetizador Vocoder. También puede editar los parámetros detallados del tipo seleccionado. Para más información, consulte la lista de datos (Data List) (“Vocal Effect Type List” para los tipos de efectos de sintetizador Vocoder y “Vocal Harmony Parameter List” para los parámetros de efectos de sintetizador Vocoder) en el sitio web.
⑪	Depth (Profundidad)	Ajusta la profundidad del efecto aplicado al sonido global del sintetizador Vocoder.
⑫	Reverb (Reverberación)	Ajusta la profundidad de la reverberación aplicada al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla del mezclador (página 121).
⑬	Chorus	Ajusta la profundidad del chorus aplicado al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla del mezclador (página 121).

## 4 Toque (Save), y a continuación guarde las ediciones como un tipo de sintetizador Vocoder original.

Se puede guardar hasta un máximo de sesenta tipos (tipos de sintetizador Vocoder y tipos de armonía vocal). Para que la recuperación en el futuro resulte fácil, debería asignar un nombre descriptivo que se corresponda con los ajustes.

### **AVISO**

Los ajustes hechos aquí se perderán si apaga la alimentación sin llevar a cabo la operación de guardado.

### **NOTA**

Si quiere guardar los ajustes de sintetizador Vocoder en una unidad flash USB, guarde como archivo de efecto de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] en “User Effect” para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).

## Contenido

<b>Edición de los parámetros de filtro (Filter)</b> .....	<b>116</b>
<b>Edición de los parámetros de ecualizador (EQ)</b> .....	<b>117</b>
<b>Edición de los parámetros de efecto (Effect)</b> .....	<b>119</b>
• Editar y guardar los ajustes de efectos .....	120
<b>Edición de los parámetros de efecto (Chorus/Reverb)</b> .....	<b>121</b>
• Editar y guardar los ajustes de chorus/reverberación .....	121
<b>Edición de los ajustes de panorámica/volumen (Pan/Volume)</b> .....	<b>121</b>
<b>Edición de los ajustes del compresor principal (Compressor)</b> .....	<b>122</b>
<b>Diagrama de bloques</b> .....	<b>124</b>

El Manual de instrucciones cubre el procedimiento básico del uso de la función de mezclador. Este Manual de referencia proporciona información más detallada sobre cada pantalla (o función) de la pantalla del mezclador, a la que se accede mediante [MENU] → [Mixer].

Las pestañas de selección de partes “Panel1”–“Song9-16” de la parte superior de la pantalla del mezclador permiten ajustar el sonido para cada parte correspondiente, mientras que “Master” permite hacer ajustes de sonido globales para todo el instrumento.

### **NOTA**

Cuando se selecciona una canción de audio, no se pueden ajustar los parámetros relativos a los canales o partes de canción.

### **NOTA**

Los mandos y deslizantes aparecen en las pantallas de ajustes solo cuando están disponibles los correspondientes parámetros.

Para una indicación visual del flujo de señal y de la configuración del mezclador, consulte el diagrama de bloques en la página 124.

## Edición de los parámetros de filtro (Filter)

Esta función modifica las características tímbricas (brillo, etc.) del sonido recortando la salida de una porción de frecuencias específicas del sonido. Esta función no está disponible cuando se selecciona “Master” en las pestañas de la parte superior de la pantalla del mezclador.



Resonance (Resonancia)	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 42) para cada parte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro “Cutoff” para añadir más carácter al sonido.
Cutoff (Corte)	Determina el brillo del sonido para cada parte ajustando la frecuencia de corte (página 42).

## Edición de los parámetros de ecualizador (EQ)

El ecualizador (también llamado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas que pueden ser realzadas o recortadas según se necesite para adecuar la respuesta de frecuencias general (ecualización). Las pestañas de selección de partes “Panel1”–“Song9-16” de la parte superior de la pantalla del mezclador permiten ajustar la ecualización para cada parte correspondiente, mientras que “Master” permite hacer ajustes de ecualización globales para todo el instrumento.

### EQ de cada parte (cuando se selecciona una de las pestañas “Panel1”–“Song9-16”)



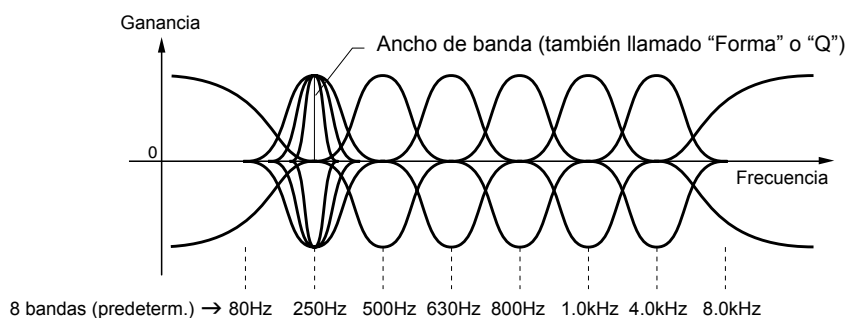
High (Agudos)	Realza o recorta la banda de altas frecuencias del ecualizador para cada parte.
Low (Graves)	Realza o recorta la banda de bajas frecuencias del ecualizador para cada parte.

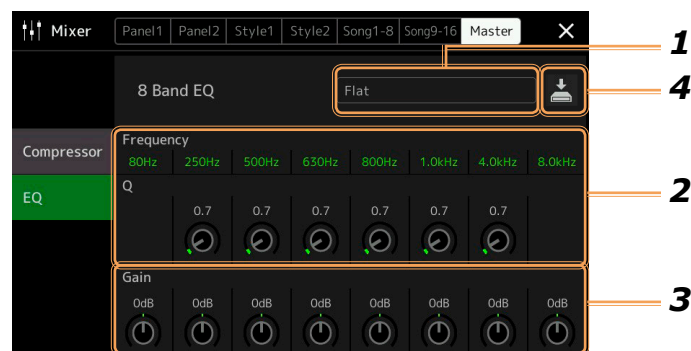
### EQ principal (cuando se selecciona la pestaña “Master”)

Este instrumento posee un ecualizador digital de ocho bandas de alta calidad. Con esta función, se puede aplicar un efecto final (control de tono tímbrico) a la salida del instrumento. Se puede seleccionar uno de los cinco tipos de ecualizadores predeterminados en la pantalla “Master”. Incluso puede crear sus propios ajustes de ecualizador personalizados mediante el ajuste de las bandas de frecuencias y guardar los ajustes en uno de los dos tipos de EQ principal de usuario.

#### **NOTA**

El EQ principal no se puede aplicar a las canciones de audio, ni al audio introducido a través de los jacks AUX IN, ni al sonido del metrónomo.





## 1 Seleccione el tipo de EQ que quiera editar.

- **Flat (Plana):** ajustes de ecualización plana. La ganancia de cada frecuencia está ajustada en 0 dB.
- **Mellow (Suave):** ajustes de ecualización blanda y suave en los que las bandas de altas frecuencias se reducen ligeramente.
- **Bright (Brillante):** ajuste de ecualización para realzar el nivel de las altas frecuencias y hacer el sonido más brillante.
- **Loudness (Intensidad sonora):** ajustes de ecualización en los que se enfatizan tanto los sonidos de las altas como de las bajas frecuencias. Es una buena elección para la música con tempo muy rítmico.
- **Powerful (Potente):** ajustes de ecualización potente en la que se enfatizan los sonidos de todas las frecuencias. Se puede utilizar para realzar la música en fiestas, etc.
- **User 1/2 (Usuario 1/2):** sus propios ajustes de ecualización guardados en el paso 4.

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

El rango de frecuencias disponibles es diferente para cada banda. Cuanto más alto el valor de Q, más estrecho el ancho de banda.

## 3 Ajuste el nivel de ganancia (Gain) para realzar o recortar cada una de las ocho bandas como desee.

## 4 Toque (Guardar) para guardar los ajustes como un tipo de EQ principal de usuario.

Se pueden crear y guardar hasta dos tipos de EQ.

### **AVISO**

Los ajustes se perderán si apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

### **NOTA**

Si quiere guardar los ajustes de EQ principal en una unidad flash USB, guarde como archivo de efecto de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] en "User Effect" para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).


## Edición de los parámetros de efecto (Effect)

Este instrumento dispone de los siguientes bloques de efectos:

- **Efecto del sistema (Chorus, Reverb):** estos efectos se aplican a todo el sonido del instrumento. Se puede ajustar la profundidad del efecto del sistema para cada parte. El ajuste se puede hacer en la pantalla “Chorus/Reverb” (página 121).
- **Efecto de inserción 1–28:** estos efectos se aplican solo a una parte específica. Para cada uno de estos efectos, seleccione un tipo de efecto específico para la parte que quiera (por ejemplo distorsión, que se aplicaría solo a la parte de guitarra).
- **Efecto de variación:** este bloque se puede utilizar como efectos del sistema o como efectos de inserción, y se puede cambiar entre ellos.

Esta sección cubre los ajustes relativos a los efectos de inserción y al efecto de variación en la pantalla de efectos. Esta pantalla no está disponible cuando está seleccionada la pestaña “Master” en la parte superior de la pantalla del mezclador.



<p>Insertion Effect (Efecto de inserción)</p>	<p>Permite asignar el tipo de efecto de inserción deseado para cada parte tocando el área de encima de cada mando. Mediante los mandos se puede ajustar el grado en que se aplica cada efecto.</p> <p>Si desea asignar cada uno de los efectos de inserción a una parte específica y seleccionar un tipo de efecto, toque [Assign Part Setting] en la parte superior de este área y haga los ajustes necesarios en la ventana.</p> <p>Las partes asignables para cada efecto de inserción son como sigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Efecto de inserción 1-19:</b> partes del teclado, canales de canción 1–16.</li> <li>• <b>Efecto de inserción 20:</b> micrófono, canales de canción 1–16.</li> <li>• <b>Efecto de inserción 21-28:</b> partes de estilo (excepto la parte de audio del estilo de audio).</li> </ul>
<p>Variation Effect (Efecto de variación)</p>	<p>Toque [Insertion] o [System] para cambiar la conexión de efecto entre efecto de inserción y efecto del sistema, y a continuación toque el extremo derecho de esta línea para seleccionar el tipo de efecto que desee.</p> <p>Cuando se selecciona “System” (Sistema), este efecto se aplica a todas las partes de canción y de estilo como efecto del sistema. Cuando se selecciona “Insertion” (Inserción), este efecto se aplica solo a la parte de canción/estilo especificada. Para ajustar el grado en el que se aplica el efecto, utilice el mando de cada parte.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Esta opción no está disponible cuando está seleccionada la pestaña “Panel1” o la pestaña “Panel2” en la parte superior de la pantalla del mezclador.</p>

## Editar y guardar los ajustes de efectos

Los ajustes de los efectos del sistema (Chorus, Reverb), efectos de inserción y efecto de variación se pueden editar. Y las ediciones se puede guardar como un tipo de efecto de usuario.

- 1 Desde la pantalla del mezclador, toque el nombre del tipo de efecto para acceder a la pantalla de ajuste de efectos.**



- 2 Seleccione el tipo y la categoría de efecto, y a continuación ajuste el valor del parámetro mediante los controladores de la pantalla.**

- 3 Si es necesario, toque [Detail] (Detalle) para acceder a la pantalla de parámetros de efectos para hacer ajustes adicionales.**

Los parámetros disponibles difieren dependiendo del tipo de efecto.

- 4 Toque  (Guardar) para guardar los ajustes como un tipo de efecto de usuario.**

Se pueden almacenar hasta tres tipos de efectos para cada uno de los bloques de reverb, chorus y efecto de variación, mientras que se pueden almacenar hasta diez tipos de efectos para los bloques de efectos de inserción.

### **NOTA**

Los parámetros que están difuminados en gris no se pueden editar.

### **AVISO**

**Los ajustes se perderán si apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.**

### **NOTA**

Si quiere guardar los ajustes de efectos en una unidad flash USB, guarde como archivo de efecto de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] en "User Effect" para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).



## Edición de los parámetros de efecto (Chorus/Reverb)

Como se ha descrito en la sección anterior, “chorus” y “reverb” son efectos del sistema que se aplican a todo el sonido del instrumento. Estos efectos no están disponibles cuando está seleccionada la pestaña “Master” en la parte superior de la pantalla del mezclador.



Chorus	Toque el nombre del tipo de chorus en la parte superior derecha de esta franja para seleccionar el tipo de chorus que desee. Después de seleccionarlo, vuelva a la pantalla del mezclador y utilice cada mando para ajustar la profundidad del chorus para cada parte.
Reverb (Reverberación)	Toque el nombre del tipo de reverberación en la parte superior derecha de esta franja para seleccionar el tipo de reverberación que desee. Después de seleccionarlo, vuelva a la pantalla del mezclador y utilice cada mando para ajustar la profundidad de la reverberación para cada parte.

### NOTA

Para más información sobre los tipos de chorus y de reverberación, consulte la lista de tipos de efectos (Effect Type List) en la lista de datos (Data List) en el sitio web.

## Editar y guardar los ajustes de chorus/reverberación

Igual que la operación en la pantalla de efectos (Effect) (página 119).

## Edición de los ajustes de panorámica/volumen (Pan/Volume)

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



①	Pan (Panorámica)	Determina la posición estéreo de cada parte (canal).
②	Volume (Volumen)	Determina el nivel de cada parte o canal, proporcionando un control preciso sobre el balance de todas las partes.

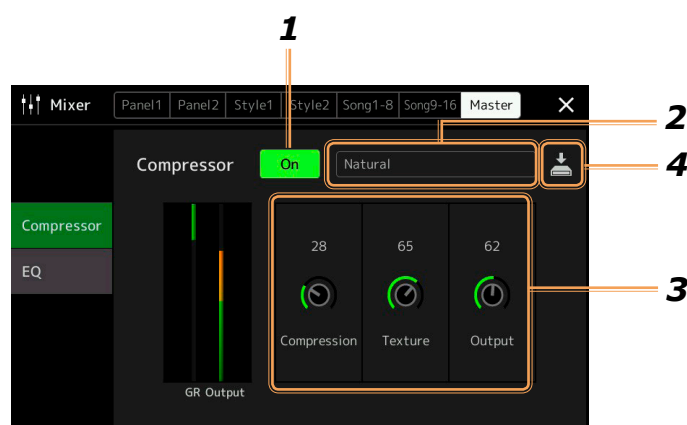
# Edición de los ajustes del compresor principal (Compressor)

El compresor es un efecto habitualmente utilizado para limitar y comprimir la dinámica (suavidad/intensidad del sonido) de una señal de audio. Para las señales que tienen grandes variaciones de dinámica, como las partes de voz y de guitarra, el compresor “estruja” el rango dinámico y hace los sonidos suaves más intensos y los sonidos intensos más suaves. Cuando se utiliza con ganancia para realzar el nivel global, se crea un sonido más potente y de más alto nivel de manera consistente.

Este instrumento dispone de un compresor principal que se aplica al sonido entero de este instrumento. Aunque se proporcionan ajustes de compresor principal predeterminados, también puede crear y guardar sus propias configuraciones predeterminadas de compresor principal realizando ajustes sobre los parámetros correspondientes. Esta pantalla solo está disponible cuando está seleccionada la pestaña “Master” en la parte superior de la pantalla del mezclador.

## NOTA

El compresor principal no se puede aplicar a las canciones de audio, ni al audio introducido a través de los jacks AUX IN, ni al sonido del metrónomo.



## 1 Ajuste el compresor en “On” (activado).

## 2 Seleccione el tipo de compresor principal que quiera editar.

- **Natural:** ajustes para una compresión natural en la que el efecto está moderadamente pronunciado.
- **Rich (Rico):** ajustes para una compresión en la que las características del instrumento se destacan de manera óptima. Es una buena opción para realzar instrumentos acústicos, música de jazz, etc.
- **Punchy (Impactante):** ajustes para una compresión muy exagerada. Es una buena opción para realzar la música rock.
- **Electronic (Electrónico):** ajustes para una compresión en la que las características de la música dance electrónica se destacan de manera óptima.
- **Loud (Intenso):** ajustes para una compresión potente. Es una buena opción para realzar música enérgica como, por ejemplo, rock o música gospel.
- **User1–5 (Usuario 1–5):** sus propios ajustes de compresor guardados en el paso 4.

## 3 Edite los parámetros relacionados con el compresor principal.

Compression (Compresión)	Parámetros tales como Threshold (umbral), Ratio (relación) y Soft Knee (articulación gradual), que son habituales en los compresores, aquí cambian todos juntos al mismo tiempo, permitiendo comprimir el sonido moderadamente.
Texture (Textura)	Añade características naturales al efecto. Cuanto más alto el valor, mayor ligereza. <b>NOTA</b> Puede que sea más fácil escuchar los cambios cuando se utiliza en combinación con “Compression” y “Output”.
Output (Salida)	Determina el nivel de salida.

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

#### 4 Toque (Guardar) para guardar los ajustes como un tipo de compresor principal de usuario.

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

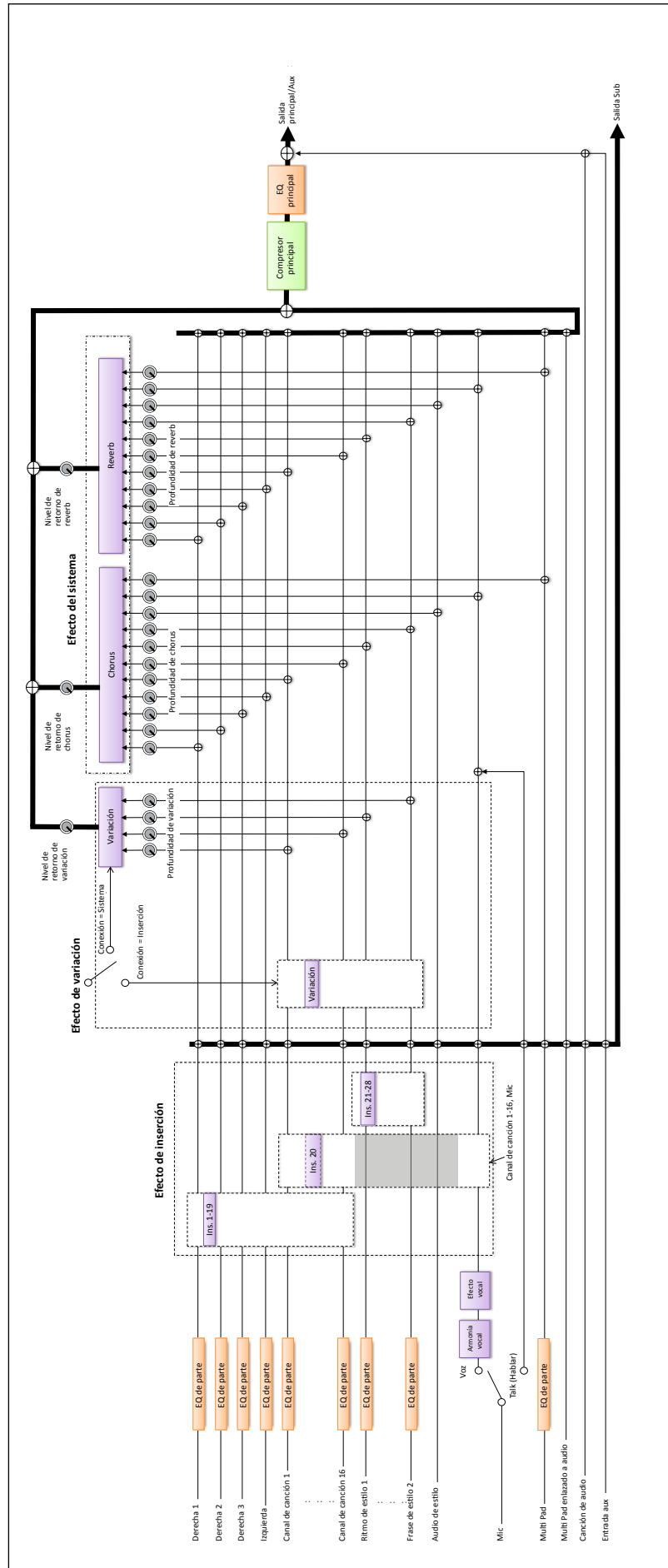
#### **AVISO**

Los ajustes se perderán si apaga la alimentación del instrumento sin llevar a cabo la operación de guardado.

#### **NOTA**

Si quiere guardar los ajustes de compresor principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efecto de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → página 2/2, toque [Save] en "User Effect" para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).

# Diagrama de bloques



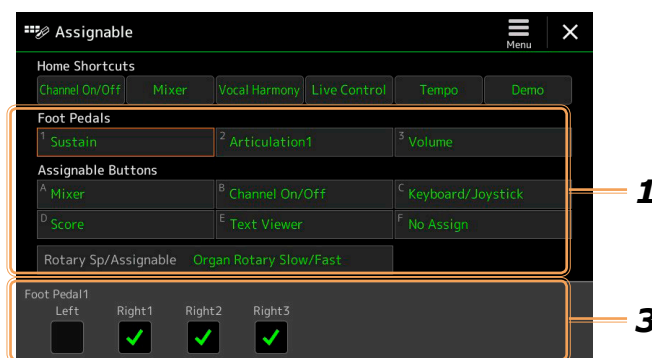
## Contenido

Asignación de funciones específicas a los pedales y botones del panel (Assignable).....	125
• Funciones asignables .....	126
Edición de los tipos de asignación de los mandos y deslizantes Live Control .....	129
• Funciones asignables .....	129

## Asignación de funciones específicas a los pedales y botones del panel (Assignable)

Puede asignar varias funciones a los pedales conectados al jack ASSIGNABLE FOOT PEDAL, así como a los botones ASSIGNABLE y al botón [ROTARY SP/ASSIGNABLE].

A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Assignable].



### 1 Toque para seleccionar el pedal o botón que desee.

Tocándolo otra vez accederá a la lista de funciones.

### 2 Seleccione la función para el pedal o botón.

Para más información sobre cada función, consulte las páginas 126–128.

### 3 Haga los ajustes necesarios para la función mostrada en la parte inferior de esta pantalla.

### 4 Si es necesario, ajuste la polaridad del pedal tocando **(Menú)**.

Dependiendo del pedal que haya conectado al instrumento, podría funcionar al revés (es decir, que pisarlo no produzca efecto y soltarlo sí). Si se da este caso, utilice este ajuste para invertir la polaridad

#### **NOTA**

Como se describe en el Manual de instrucciones, los atajos también pueden asignarse a los botones ASSIGNABLE.



#### **NOTA**

También puede asignar otras funciones al pedal: pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out) en la grabación de canciones (página 71) y secuencia de registros (página 101). Si asigna múltiples funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out en canciones → secuencia de registros funciones asignadas aquí.



## Funciones asignables

En la lista que viene a continuación, “P” indica los pedales, “A” indica los botones ASSIGNABLE y “R” indica el botón [ROTARY SP/ASSIGNABLE]. Las funciones marcadas con “○” están disponibles para los pedales o botones correspondientes.

Para las funciones indicadas con “\*”, utilice solo el pedal controlador; no se puede realizar la operación correctamente con un pedal conmutador.

P	A	R	Funciones	
○	○	-	Articulation 1–3 (Articulación 1–3)	Cuando utilice una voz Super Articulation que tenga un efecto asignado a un pedal/pedal conmutador, puede activar el efecto pisando el pedal/pedal conmutador. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	-	-	Volume* (Volumen)	Controla el volumen utilizando un pedal controlador. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	-	-	Sustain	Controla el “sustain” o mantenimiento de las notas.. Cuando se pisa y se mantiene pisado el pedal, todas las notas tocadas en el teclado tendrán un “sustain” más prolongado. Al soltar el pedal, inmediatamente se detienen (se amortiguan) todas las notas mantenidas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	-	-	Sostenuto	Controla el efecto de “sostenuto”. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene pulsada la nota o notas, las notas se mantendrán tanto tiempo como se mantenga pisado el pedal. Sin embargo, las notas subsiguientes no se mantendrán. Esto hace posible mantener (con sustain) un acorde, por ejemplo, mientras se tocan otras notas en “staccato”. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.   <b>NOTA</b> Esta función no afectará a ninguna de las voces de órganos de tubos (Organ Flutes) y solo a algunas de las voces Super Articulation.
○	-	-	Soft (Suave)	Controla el efecto de “suavidad”. Al pisar el pedal se reduce el volumen y cambia el timbre de las notas que se tocan. Esto solo es efectivo para ciertas voces apropiadas para ello. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	-	-	Glide (Deslizamiento)	Cuando se pisa el pedal, el tono cambia, y después vuelve al tono normal cuando se suelta el pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado, así como hacer los ajustes siguientes, en la parte inferior de esta pantalla: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Up/Down (Arriba/Abajo):</b> determina si el cambio de tono es hacia arriba (asciende) o hacia abajo (desciende).</li> <li>• <b>Range (Rango):</b> determina el rango del cambio de tono en semitonos.</li> <li>• <b>On Speed (Velocidad de activación):</b> determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal.</li> <li>• <b>Off Speed (Velocidad de desactivación):</b> determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal.</li> </ul>
○	○	○	Mono/Poly (Mono/Poli)	Cambia que la voz se reproduzca monofónica o polifónicamente. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	-	-	Portamento	El efecto de portamento (un suave deslizamiento entre notas) se puede producir mientras se pisa el pedal. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo “legato” (es decir, una nota se toca mientras aún se mantiene la nota precedente). El tiempo de portamento también puede ajustarse desde la pantalla de edición de voz (página 41). Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.   <b>NOTA</b> Esta función afecta solo a ciertas voces, especialmente a voces de sintetizador solista o algunas voces de bajo. No afectará a ninguna voz de órgano de tubos (Organ Flutes) ni a ninguna voz Super Articulation 2, y solo a algunas de las voces Super Articulation, incluso aunque la función haya sido asignada a los pedales.
○	-	-	Pitch Bend* (Inflexión de tono)	Permite inflexionar el tono de afinación de las notas hacia arriba o hacia abajo utilizando el pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado, así como hacer los ajustes siguientes, en la parte inferior de esta pantalla: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Up/Down (Arriba/Abajo):</b> determina si el cambio de tono es hacia arriba (asciende) o hacia abajo (desciende).</li> <li>• <b>Rango:</b> determina el rango del cambio de tono en semitonos.</li> </ul>
○	-	-	Modulation (Modulación) (+), (-)*	Aplica vibrato y otros efectos a las notas tocadas en el teclado. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	○	○	Modulation (Modulación) (+), (-) Alt	Se trata de una ligera variación de la modulación anterior, en la cual los efectos (forma de onda) pueden activarse/desactivarse mediante cada presión del pedal/pedal conmutador. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.

P	A	R	Funciones	
○	○	○	Insertion Effect On/Off (Efecto de inserción activ./desactiv.)	Activa o desactiva los efectos de inserción (página 119). Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	-	-	Pedal Control (Control por pedal) (wah-wah)	Aplica el efecto de wah-wah a las notas tocadas en el teclado. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.   <b>NOTA</b> El efecto se puede aplicar solo a voces específicas.
○	○	○	Organ Rotary Slow/Fast (Órgano giratorio lento/rápido)	Cambia la velocidad del altavoz giratorio (página 44) entre lenta (Slow) y rápida (Fast). Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
○	○	-	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Armonía del teclado/Arpegio activ./desactiv.)	Igual que el botón [HARMONY/ARPEGGIO].
○	-	-	Arpeggio Hold (Mantenimiento de arpegio)	Mientras se presiona el pedal, la reproducción del arpegio continúa, incluso aunque se deje de pulsar el teclado, y el arpegio se detiene cuando se deja de presionar el pedal. Asegúrese de que hay algún tipo de arpegio seleccionado y que el botón [HARMONY/ARPEGGIO] está activado.
○	○	-	Right 1-3, Left Part On/Off (Parte derecha 1-3, izquierda activ./desactiv.)	Activa o desactiva las partes derecha 1-3 o izquierda.
○	○	-	Left Hold On/Off (Mantenimiento de izquierda activ./desactiv.)	Igual que el botón [LEFT HOLD].
○	○	-	Style Start/Stop (Comienzo/parada de estilo)	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
○	○	-	Synchro Start (Comienzo 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 descendente)	Reproduce un relleno (Fill In) que es seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la izquierda.
○	○	-	Fill Self (Autorrelleno)	Reproduce un relleno (Fill In).
○	○	-	Fill Break (Relleno de "break")	Reproduce un "break".
○	○	-	Fill Up (Relleno ascendente)	Reproduce un relleno (Fill In) que es seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la derecha.
○	○	-	Ending 1-3 (Coda 1-3)	Igual que los botones ENDING/rit. [I]-[III].
○	-	-	Half Bar Fill In (Relleno de medio compás)	Mientras el pedal está pisado, se activa la función "Half bar fill-in", y al cambiar entre secciones de un estilo en el primer tiempo de compás de la sección en curso se inicia la siguiente sección desde la mitad con un relleno (fill in) automático.
○	○	○	Fade In/Out (Aparición/desaparición gradual)	Activa/desactiva la función "Fade In/Fade Out" de la reproducción de estilo/canción MIDI. Los siguientes parámetros pueden ajustarse en la parte inferior de esta pantalla: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fade In Time (Tiempo de aparición gradual):</b> determina el tiempo que tarda el volumen del estilo/canción en aparecer gradualmente, es decir, ir de mínimo a máximo (rango de 0 a 20 segundos).</li> <li>• <b>Fade Out Time (Tiempo de desaparición gradual):</b> determina el tiempo que tarda el volumen del estilo/canción en desaparecer gradualmente, es decir, ir de máximo a mínimo (rango de 0 a 20 segundos).</li> <li>• <b>Fade Out Hold Time (Tiempo de mantenimiento de la desaparición gradual):</b> determina el tiempo que el volumen se mantiene a 0 a continuación de la desaparición gradual o "fade out" (rango de 0 a 5 segundos).</li> </ul>
○	○	-	Fingered/Fingered On Bass (Varios dedos/Varios dedos con bajo)	El pedal cambia alternativamente entre los modos "Fingered" (Varios dedos) y "Fingered On Bass" (varios dedos con bajo) (página 8).
○	-	-	Bass Hold (Mantenimiento de bajo)	Mientras el pedal está pisado, la nota de bajo del estilo se mantiene incluso aunque el acorde cambie durante la reproducción de estilo. Si la digitación está ajustada en "AI Full Keyboard" (Teclado completo AI), la función no está operativa.
○	○	-	Song A Play/Pause (Reproducción/pausa de canción A)	Igual que el botón [>>/o] (REPRODUCCIÓN/PAUSA) para la canción A.
○	○	-	Song B Play/Pause (Reproducción/pausa de canción B)	Igual que el botón [>>/o] (REPRODUCCIÓN/PAUSA) para la canción B.
○	○	-	Metronome On/Off (Metrónomo activ./desactiv.)	Activa o desactiva el metrónomo.
○	○	-	VH Harmony On/Off (Armonía vocal activ./desactiv.)	Activa y desactiva la armonía (Harmony) en la pantalla de armonía vocal (página 110).

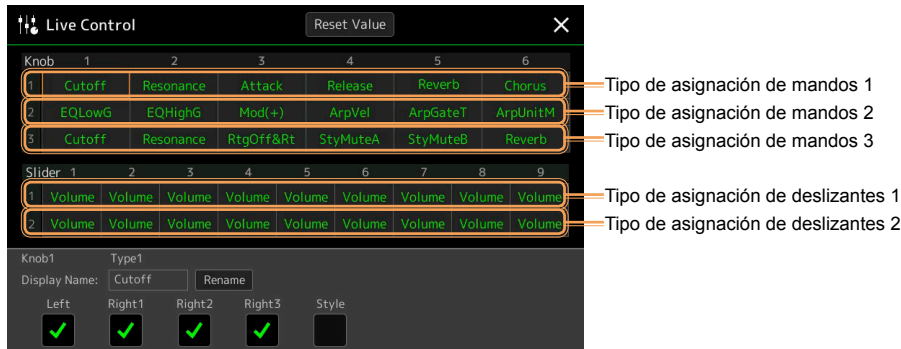
P	A	R	Funciones	
○	○	-	VH Effect On/Off (Efecto de armonía vocal activ./desactiv.)	Activa y desactiva el efecto (Effect) en la pantalla de armonía vocal (página 113).
○	○	-	Talk On/Off (Ajustes para hablar activ./desactiv.)	Igual que el botón [TALK].
○	○	-	Score Page +/- (Página de partitura +/-)	Mientras la canción está parada, puede pasar a la página siguiente/anterior de la partitura (una página cada vez).
○	○	-	Lyrics Page +/- (Página de letra +/-)	Mientras la canción está parada, puede pasar a la página siguiente/anterior de la letra (una página cada vez).
○	○	-	Text Viewer Page +/- (Página de visor de texto +/-)	Mientras la canción está parada, puede pasar a la página siguiente/anterior del visor de texto (una página cada vez).
-	○	-	Registration Memory +/- (Memoria de registros +/-)	Igual que los botones REGIST BANK [+]/[-].   <b>NOTA</b> Si quiere utilizar un pedal para cambiar la memoria de registros, utilice la función de secuencia de registros (Registration Sequence) (página 101).
○	○	-	One Touch Setting +/- (Ajuste de un solo toque +/-)	Accede al ajuste de un solo toque siguiente/anterior.
○	-	-	Percussion (Percusión)	El pedal reproduce el instrumento de percusión seleccionado en la parte inferior de esta pantalla (o en la ventana a la que se accede tocando “Kit” “Category” o “Instrument”). En la ventana de selección de instrumento de kit de batería también puede utilizar el teclado para seleccionar un instrumento.   <b>NOTA</b> Esta función no afectará a ninguna de las voces de órganos de tubos (Organ Flutes) y solo a algunas de las voces Super Articulation.
○	○	-	Tap Tempo (Tempo por pulsación)	Igual que el botón [TAP TEMPO].
○	○	-	Voice Guide On/Off (Guía de voz activ./desactiv.)	Activa o desactiva la función de guía de voz (página 147).
-	○	○	No Assign (Sin asignación)	No hay ninguna función asignada.



# Edición de los tipos de asignación de los mandos y deslizantes Live Control

Las configuraciones de funciones de los mandos y deslizantes Live Control (llamadas “tipos de asignación”) se pueden cambiar como se quiera a partir de una serie de opciones.

A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Live Control].



## 1 Toque para seleccionar el mando (Knob) o deslizante (Slider) que desee.

Tocándolo otra vez accederá a la lista de funciones.

## 2 Seleccione la función para el mando o deslizante.

Para más información sobre cada función, consulte las páginas 129–131.

## 3 Haga los ajustes necesarios para la función mostrada en la parte inferior de la pantalla.

Si quiere cambiar el nombre de la función que aparece en el visor Live Control (subpantalla), toque [Rename] (Renombrar) para introducir el nombre que desee. Se pueden utilizar hasta nueve caracteres.

Tocando [Reset Value] (Reiniciar valor) restablecerá todos los ajustes de fábrica correspondientes a los valores de las funciones asignadas a cada mando y deslizante.





**NOTA**

El tipo de asignación de deslizantes “Balance” no se puede editar; siempre se utiliza para controlar el balance de volumen entre las partes.

## Funciones asignables

Volume (Volumen)	Ajusta el volumen de las partes o canales seleccionados. Puede activar o desactivar esta función para cada parte o canal en la parte inferior de esta pantalla.
Keyboard Volume (Volumen de teclado)	Ajusta el volumen de todas las partes del teclado. Esto resulta muy práctico para ajustar el volumen de todas las partes del teclado juntas y así conseguir un balance óptimo con todo lo demás (canción MIDI, estilo, Multi Pads, etc.).
Balance	Ajusta el balance de volumen entre las partes A y B. Se puede seleccionar qué partes pertenecen a A o B en la ventana emergente a la que se accede mediante [Balance Setting] (Ajuste de balance) en la parte inferior de esta pantalla.
Pan (Panorámica)	Determina la posición en el campo estéreo de las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Reverb (Reverberación)	Ajusta la profundidad de reverberación de las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Chorus	Ajusta la profundidad de chorus de las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Rev&Cho (Reverb + Chorus)	Ajusta la profundidad tanto de reverberación como de chorus de las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
EQHighG (Ganancia de agudos del ecualizador)	Realza o atenúa la banda de altas frecuencias del ecualizador para las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
EQLowG (Ganancia de graves del ecualizador)	Realza o atenúa la banda de bajas frecuencias del ecualizador para las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Cutoff (Corte)	Ajusta la frecuencia de corte del filtro para las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.

Resonance (Resonancia)	Ajusta la resonancia del filtro para las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Cut&Reso (Corte y resonancia)	Ajusta tanto la frecuencia de corte como la resonancia del filtro para las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Attack (Ataque)	Ajusta la duración de tiempo hasta que las partes seleccionadas alcanzan su nivel máximo después de que se haya tocado la tecla. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.   <b>NOTA</b> Algunas voces (como por ejemplo las voces de piano o de piano eléctrico) pueden no verse afectadas por el ajuste hecho aquí.
Release (Liberación)	Ajusta la duración del tiempo en que las partes seleccionadas caen hasta el silencio después de que se haya soltado la tecla. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Atk&Rel (Ataque y liberación)	Ajusta el tiempo tanto de ataque como de liberación de las partes seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Mod(+), Mod(-) (Modulación +, Modulación -)	Aplica vibrato y otros efectos a las notas tocadas en el teclado. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Tuning (Afinación)	Determina el tono de afinación de cada parte del teclado seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
Octave (Octava)	Determina el rango de cambio de tono en octavas para las partes del teclado seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
PBRange (Rango de inflexión de tono)	Determina el rango de inflexión de tono de afinación (página 34) para las partes del teclado seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
PortaTime (Tiempo de portamento)	Determina el tiempo de portamento (página 35) para las partes del teclado seleccionadas. Puede activar o desactivar esta función para cada parte del teclado en la parte inferior de esta pantalla.
HrmArpVol (Volumen de armonía del teclado/arpeggio)	Ajusta el volumen de la función Keyboard Harmony (Armonía del teclado) o Arpeggio (Arpeggio).
ArpVel (Velocidad de pulsación del arpeggio)	Ajusta la velocidad de pulsación (velocity) de cada nota del arpeggio. El valor mostrado en el visor de Live Control se indica como un porcentaje del valor predeterminado para cada tipo de arpeggio.
ArpGateT (Tiempo de puerta de arpeggio)	Ajusta la longitud (duración) de cada nota del arpeggio. El valor mostrado en el visor de Live Control se indica como un porcentaje del valor predeterminado para cada tipo de arpeggio.
ArpUnitM (Unidad de multiplicación del arpeggio)	Ajusta la velocidad del arpeggio. El valor mostrado en el visor de Live Control se indica como un porcentaje del valor predeterminado para cada tipo de arpeggio.
RtgRate (Velocidad de redisparo de estilo)	Ajusta la duración del redisparo de estilo (Style Retrigger). Se muestra como 1, 2, 4, 8, 16 o 32 en el visor de Live Control indicando las duraciones de nota (1: redonda, 2: blanca, 4: negra, 8: corchea, 16: semicorchea, 32: fusa). La primera parte del estilo actual se repite en la duración (longitud) especificada.
RtgOnOff (Redisparo de estilo activ./desactiv.)	Activa/desactiva la función de redisparo de estilo (Style Retrigger). Cuando está activada (on), la duración especificada de la primera parte del estilo actual se repite cuando se toca el acorde.   <b>NOTA</b> La función de redisparo de estilo (Style Retrigger) solo se aplica a la sección principal del estilo.
RtgOff&Rt (Activación/desactivación y velocidad de redisparo de estilo)	Activa/desactiva la función de redisparo de estilo (Style Retrigger) y ajusta su duración. Si se gira el mando completamente a la izquierda, la función se desactiva; si se gira hacia la derecha, la función se activa y decrece la duración.
StyMuteA (Silenciamiento de pista de estilo A)	Activa/desactiva la reproducción de los canales del estilo. Si se gira el mando completamente a la izquierda (o se mueve el deslizante hasta abajo), solo se activa el canal de ritmo 2 (Rhythm 2) y los demás canales permanecen desactivados. Si se gira el mando hacia la derecha (o se mueve el deslizante hacia arriba) desde esa posición, los canales se activan en este orden: ritmo 1 (Rhythm 1), bajo (Bass), acorde 1 (Chord 1), acorde 2 (Chord 2), Pad, frase 1 (Phrase 1), frase 2 (Phrase 2), quedando activados todos los canales cuando el mando alcanza su posición más a la derecha (o el deslizante su posición más arriba).
StyMuteB (Silenciamiento de pista de estilo B)	Activa/desactiva la reproducción de los canales del estilo. Si se gira el mando completamente a la izquierda (o se mueve el deslizante hasta abajo), solo se activa el canal de acorde 1 (Chord 1) y los demás canales permanecen desactivados. Si se gira el mando hacia la derecha (o se mueve el deslizante hacia arriba) desde esa posición, los canales se activan en este orden: acorde (Chord 2), Pad, bajo (Bass), frase 1 (Phrase 1), frase 2 (Phrase 2), ritmo 1 (Rhythm 1), ritmo 2 (Rhythm 2), quedando activados todos los canales cuando el mando alcanza su posición más a la derecha (o el deslizante su posición más arriba).

VHBalance (Balance de armonía vocal)	Establece el balance entre la voz principal y el sonido de la armonía vocal. Para más información, consulte “Balance” de la armonía en la (página 112).
VHEffect (Efecto de armonía vocal a principal)	Ajusta la profundidad del efecto de armonía vocal aplicado a la nota principal.
Tempo (Tempo maestro)	Cambia el tempo del estilo o canción seleccionado en ese momento. El rango de tempo disponible difiere dependiendo del estilo/canción seleccionado.
--- (Sin asignación)	No hay ninguna función asignada.

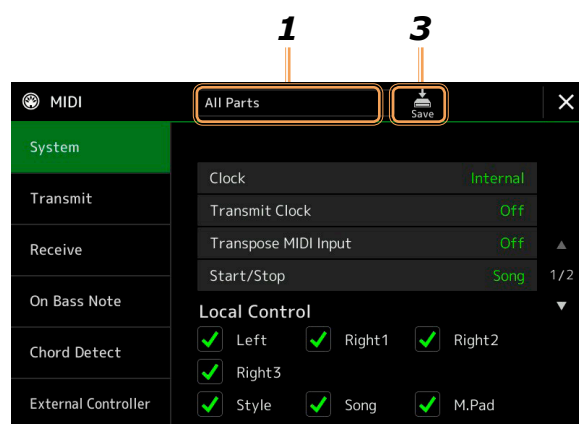
## Contenido

Procedimiento básico para los ajustes MIDI.....	132
Sistema — Ajustes de sistema MIDI .....	134
Transmisión — Ajustes de canal de transmisión MIDI.....	135
Recepción — Ajustes de canal de recepción MIDI .....	136
Nota de bajo activada — Ajuste de nota de bajo para la reproducción de estilos a través de MIDI....	137
Detección de acordes — Ajustes de acorde para la reproducción de estilos a través de MIDI .....	137
Controlador externo — Ajuste de controlador MIDI.....	138
• Funciones que responden a entrada de valor continuo .....	139
• Funciones que responden a entrada de valor de activación/desactivación .....	140

## Procedimiento básico para los ajustes MIDI

En esta sección podrá hacer en el instrumento los ajustes relacionados con MIDI. Este instrumento le proporciona un conjunto de diez plantillas preprogramadas que le permiten reconfigurar de forma inmediata y fácil el instrumento para adecuarse a su aplicación MIDI o dispositivo externo en particular. También puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta un total de diez plantillas originales suyas.

A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [MIDI].



### **1** Toque el recuadro (se muestra en la parte superior de la pantalla), y a continuación seleccione una plantilla MIDI preprogramada.

Si ya ha creado alguna plantilla MIDI original y la ha guardado en la memoria de usuario (en los pasos 2 y 3 a continuación), también puede seleccionar dicha plantilla de la memoria de usuario.

Para más información sobre las plantillas MIDI preprogramadas, consulte la página 133.

## 2 Si lo desea, en la correspondiente pantalla de ajuste podrá editar los parámetros MIDI en base a la plantilla MIDI seleccionada en el paso 1.

- **System (Sistema):** permite ajustar los parámetros de sistema MIDI..... página 134
- **Transmit (Transmisión):** permite ajustar los parámetros de transmisión MIDI..... página 135
- **Receive (Recepción):** permite ajustar los parámetros de recepción MIDI ..... página 136
- **On Bass Note (Nota de bajo activada):** Permite seleccionar los canales MIDI de los que se utilizarán los datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo para detectar la nota de bajo para la reproducción de estilo ..... página 137
- **Chord Detect (Detección de acordes):** permite seleccionar los canales MIDI de los que se utilizarán los datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo para detectar el tipo de acorde para la reproducción de estilo ..... página 137
- **External Controller (Controlador externo):** permite seleccionar la función asignada al controlador MIDI conectado ..... página 138

## 3 Cuando haya terminado de editar en cada pantalla, toque (Guardar) para guardar los ajustes MIDI como plantilla MIDI original suya.

### NOTA



Sus plantillas MIDI originales se pueden guardar como un único archivo en una unidad flash USB. En la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → página 2/2, toque [Save] en "MIDI" para llevar a cabo la operación de guardado (página 149).

### ■ Plantillas MIDI preprogramadas

All Parts (Todas las partes)	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado –principal (Main), capa (Layer) e izquierda (Left)–, con la excepción de las partes de canción.
KBD & STYLE (Teclado y estilo)	Básicamente lo mismo que “All Parts” con la excepción de cómo se gestionan las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se tratan como “superiores” (Upper) en lugar de “principal” y “capa”, y la parte izquierda se trata como “inferior” (Lower).
Master KBD1, KBD2 (Teclado maestro)	En este ajuste, el instrumento funciona como teclado “maestro”, reproduciendo y controlando uno o más generadores de tonos u otros dispositivos (como, por ejemplo, un ordenador/secuenciador). Master KBD1 transmite mensajes de AT (After Touch o presión post-pulsación), mientras que Master KBD2 no (página 135).
Clock Ext.A (Reloj externo)	La reproducción o la grabación (canción, estilo, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo a través del puerto MIDI A en lugar del reloj interno del instrumento. Esta plantilla deberá utilizarse cuando desee que el tempo (sincronización) sea controlado desde el dispositivo MIDI conectado.
MIDI Accord1 (Acordeón MIDI 1)	Los acordeones MIDI permiten transmitir datos MIDI y hacer sonar generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajos y acordes del acordeón. Esta plantilla permite controlar la interpretación en el teclado y la reproducción de estilo desde un acordeón MIDI.
MIDI Accord2 (Acordeón MIDI 2)	Básicamente lo mismo que “MIDI Accord1” (arriba) con la excepción de que las notas de acordes/ bajos que toque con la mano izquierda en un acordeón MIDI son reconocidas también como eventos de nota.
MIDI Pedal1 (Pedalera MIDI 1)	Las pedaleras MIDI permiten hacer sonar generadores de tonos conectados utilizando los pies (especialmente práctico para tocar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite tocar/controlar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilo con una pedalera MIDI.
MIDI Pedal2 (Pedalera MIDI 2)	Esta plantilla permite tocar la parte de bajo para la reproducción de estilo mediante una pedalera MIDI.
MIDI OFF (MIDI desactivado)	No se envían ni se reciben señales MIDI.

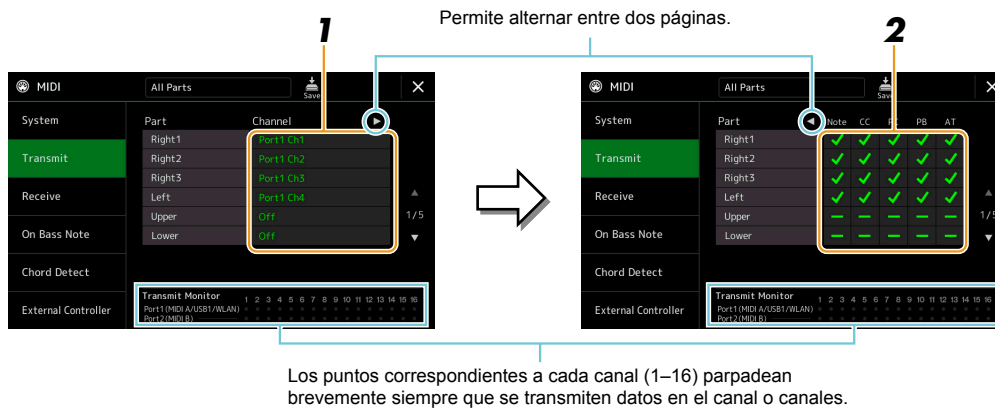
## Sistema — Ajustes de sistema MIDI

Las explicaciones que vienen a continuación se aplican cuando se accede a la pantalla “System” en el paso 2 de la página 133.

Clock (Reloj)		<p>Determina si el instrumento es controlado por su propio reloj interno (“Internal”) o por un reloj MIDI (“MIDI A”, “MIDI B”, “USB1”, “USB2” y “Wireless LAN”) recibido desde un dispositivo externo. “Internal” (Interno) es el ajuste de reloj normal cuando el instrumento está siendo utilizado solo o como teclado maestro para controlar dispositivos externos. Si está utilizando el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI y quiere sincronizarlo a dicho dispositivo, ponga este parámetro en el ajuste apropiado: “MIDI A”, “MIDI B”, “USB1”, “USB2” o “Wireless LAN” (LAN inalámbrica). En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está correctamente conectado (por ejemplo, al terminal MIDI IN del instrumento) y está transmitiendo correctamente una señal de reloj MIDI. Cuando esté ajustado para ser controlado por un dispositivo externo (“MIDI A”, “MIDI B”, “USB1”, “USB2” o “Wireless LAN”), el tempo se indica como “EXT” en la pantalla de tempo.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>Si el reloj está ajustado en otro ajuste que no sea “Internal”, el estilo, la canción, el metrónomo y el tempo no pueden ser controlados por los botones de este instrumento.</p> <p> <b>NOTA</b></p> <p>“Wireless LAN” se muestra solo si está incluida la función de LAN inalámbrica. La función de LAN inalámbrica puede no estar incluida, depende de su área geográfica.</p>
Transmit Clock (Transmitir reloj)		Activa o desactiva la transmisión de reloj MIDI (F8). Cuando se ajusta en “off” (desactivado), no se transmite reloj MIDI ni datos de comienzo/parada aunque se esté reproduciendo una canción o un estilo.
Transpose MIDI Input (Entrada de transposición MIDI)		Determina si el ajuste de transposición del instrumento se aplica o no a los eventos de nota recibidos desde el dispositivo externo a través de MIDI.
Start/Stop (Comienzo/parada)		Determina si los mensajes entrantes FA (comienzo) y FC (parada) afectan a la reproducción de canción o de estilo.
Local Control (Control local)		Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando el control local está activado (ajuste “On”), el teclado del instrumento controla su propio generador de tonos interno (local), permitiendo que las voces internas sean reproducidas directamente desde el teclado. Si se desactiva (ajuste “Off”), el teclado y los controladores se desconectan internamente de la sección del generador de tonos, de modo que no saldrá sonido cuando toque el teclado o use los controladores. Por ejemplo, esto permite utilizar un secuenciador MIDI externo para reproducir las voces internas del instrumento, así como utilizar el teclado del instrumento para grabar notas en el secuenciador externo y/o hacer sonar un generador de tonos externo.
System Exclusive Message (Mensajes exclusivos del sistema)	Transmit (Transmitir)	Determina si se transmiten (On) o no (Off) mensajes exclusivos del sistema desde este instrumento.
	Receive (Recibir):	Determina si este instrumento reconoce (On) o no (Off) mensajes exclusivos del sistema.
Chord System Exclusive Message (Mensajes exclusivos del sistema de acordes)	Transmit (Transmitir)	Determina si se transmiten (On) o no (Off) datos exclusivos de acordes (detección, nota fundamental y tipo de acordes) desde este instrumento.
	Receive (Recibir)	Determina si este instrumento reconoce (On) o no (Off) datos exclusivos de acordes (detección, nota fundamental y tipo de acordes).

# Transmisión — Ajustes de canal de transmisión MIDI

Las explicaciones que vienen a continuación se aplican cuando se accede a la pantalla “Transmit” en el paso 2 de la página 133. Aquí se determina qué canal MIDI se utiliza para cada parte cuando se transmiten datos MIDI desde este instrumento.



## 1 Para cada parte, seleccione el canal de transmisión MIDI con el que se van a transmitir los datos MIDI de la parte correspondiente.

Con la excepción de las dos partes indicadas a continuación, la configuración de las partes es igual que lo explicado en el Manual de instrucciones.

- **Upper (Superior):** una parte de teclado tocada en el lado derecho del teclado a partir del punto de división (Split Point) para las voces (RIGHT 1, 2 y 3) (DERECHA 1, 2 y 3).
- **Lower (Inferior):** una parte de teclado tocada en el lado izquierdo del teclado a partir del punto de división (Split Point) para las voces. No se ve afectada por el estado de activación/desactivación del botón [ACMP].

### NOTA

Si se asigna el mismo canal de transmisión a varias partes diferentes, los mensajes MIDI transmitidos se fusionan en un solo canal, dando como resultado sonidos inesperados y posibles fallos en el dispositivo MIDI conectado.

### NOTA

Las canciones predeterminadas no se pueden transmitir incluso aunque estén ajustadas para transmitir los canales de canción 1–16 correctos.

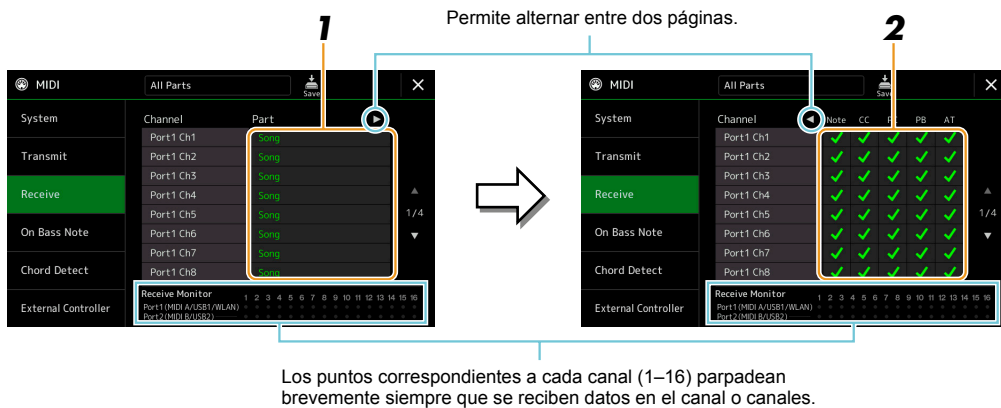
## 2 Toque [▶] para acceder a la otra página, y a continuación seleccione qué mensajes MIDI van a ser transmitidos para cada parte.

En la pantalla de transmisión (Transmit)/recepción (Receive) se pueden ajustar los siguientes mensajes MIDI:

- **Note** (Eventos de nota)..... página 83
- **CC** (Cambio de control)..... página 83
- **PC** (Cambio de programa)..... página 83
- **PB** (Inflexión de tono)..... página 83
- **AT** (Aftertouch o “presión post-pulsación”)..... página 83

# Recepción — Ajustes de canal de recepción MIDI

Las explicaciones que vienen a continuación se aplican cuando se accede a la pantalla “Receive” en el paso 2 de la página 133. Aquí se determina qué parte se utiliza para cada canal MIDI cuando este instrumento reconoce los datos MIDI.



## 1 Para cada canal, seleccione la parte que vaya a manejar los datos MIDI del canal correspondiente recibidos desde el dispositivo MIDI externo.

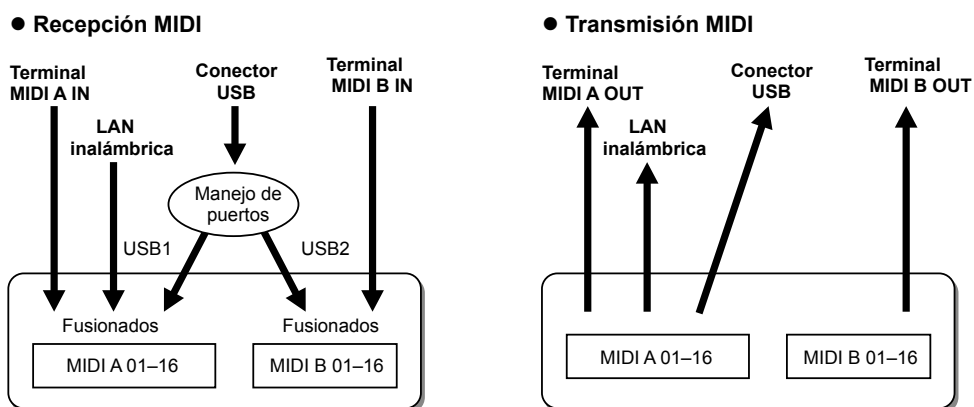
Cuando se conecta a través de USB, este instrumento puede manejar datos MIDI de 32 canales (16 canales x 2 puertos). Con la excepción de las dos partes indicadas a continuación, la configuración de las partes es igual que lo explicado en el Manual de instrucciones.

- **Keyboard (Teclado):** los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación en el teclado de este instrumento.
- **Extra Part (Parte extra) 1-5:** estas cinco partes están especialmente reservadas para recibir y reproducir datos MIDI. Normalmente, este instrumento por sí mismo no utiliza estas partes.

## 2 Toque [▶] para acceder a la otra página, y a continuación seleccione qué mensajes MIDI van a ser recibidos por cada canal.

### Transmisión/recepción MIDI a través del terminal USB, red LAN inalámbrica y terminales MIDI

La relación entre los terminales MIDI, la red LAN inalámbrica y el terminal [USB TO HOST] que pueden utilizarse para transmitir/recibir 32 canales (16 canales x 2 puertos) de mensajes MIDI es la siguiente:



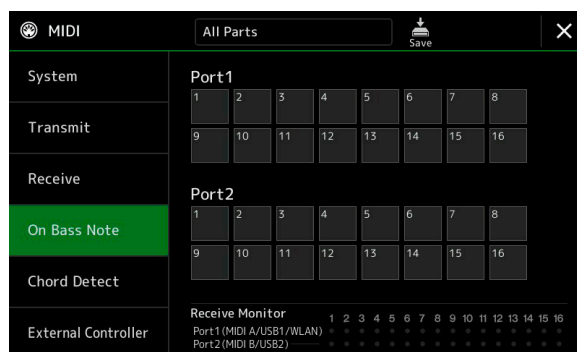
#### NOTA

La función de LAN inalámbrica puede no estar incluida, depende de su área geográfica.



## Nota de bajo activada — Ajuste de nota de bajo para la reproducción de estilos a través de MIDI

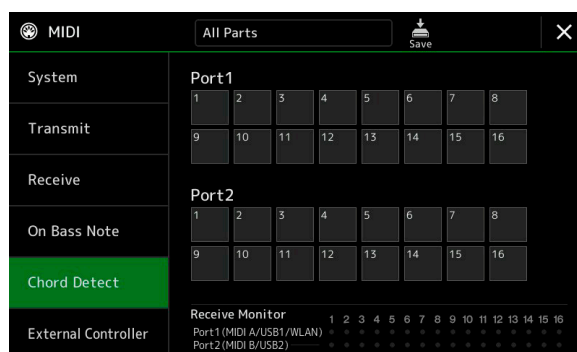
Las explicaciones que vienen a continuación se aplican cuando se accede a la pantalla “On Bass Note” en el paso 2 de la página 133. Los ajustes hechos aquí determinan la nota de bajo para la reproducción de estilo en base a los mensajes de nota recibidos a través de MIDI. Los mensajes de nota activada/desactivada recibidos en el canal o canales establecidos como activados son reconocidos como las notas de bajo de los acordes para la reproducción de estilo. La nota de bajo se detectará independientemente de los ajustes de [ACMP] o del punto de división (Split Point). Cuando hay varios canales establecidos como activados simultáneamente, la nota de bajo se detecta a partir de los datos MIDI fusionados recibidos sobre los canales.



Toque el número de canal que desee para marcarlo. Toque otra vez en el mismo sitio para desmarcarlo.

## Detección de acordes — Ajustes de acorde para la reproducción de estilos a través de MIDI

Las explicaciones que vienen a continuación se aplican cuando se accede a la pantalla “Chord Detect” en el paso 2 de la página 133. Los ajustes hechos aquí determinan el tipo de acorde para la reproducción de estilo en base a los mensajes de nota recibidos a través de MIDI. Los mensajes de nota activada/desactivada recibidos en el canal o canales establecidos como activados son reconocidos como las notas para la detección de acordes en la reproducción de estilo. Los acordes que se van a detectar dependen del tipo de digitación. Los tipos de acordes se detectarán independientemente de los ajustes de [ACMP] o del punto de división (Split Point). Cuando hay varios canales establecidos como activados simultáneamente, el tipo de acorde se detecta a partir de los datos MIDI fusionados recibidos sobre los canales.



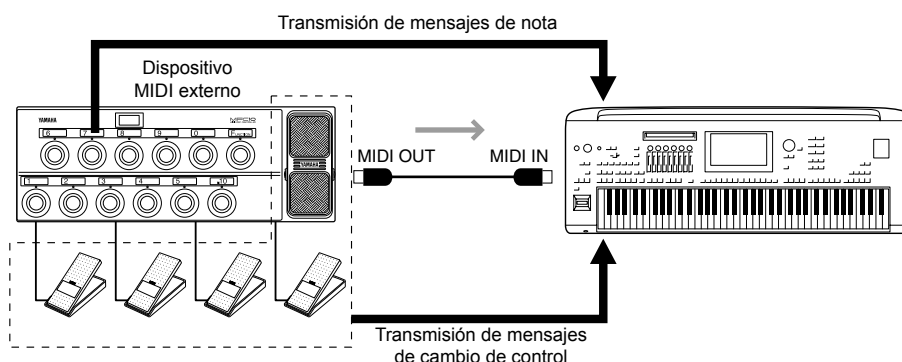
Toque el número de canal que desee para marcarlo. Toque otra vez en el mismo sitio para desmarcarlo.

## Controlador externo — Ajuste de controlador MIDI

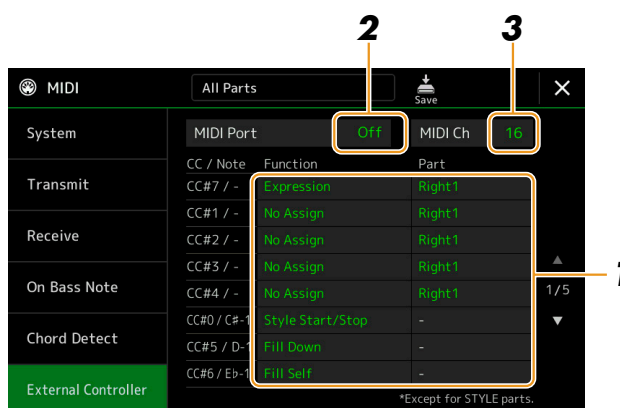
Las explicaciones que vienen a continuación se aplican cuando se accede a la pantalla “External Controller” en el paso 2 de la página 133.

Si conecta un dispositivo MIDI apropiado (por ejemplo, un pedal controlador, un ordenador, un secuenciador o un teclado maestro) al Genos, podrá controlar cómodamente una amplia variedad de operaciones y funciones mediante mensajes MIDI (mensajes de cambio de control y mensajes de nota activada/desactivada) desde dicho dispositivo, para así poder cambiar los ajustes y controlar el sonido mientras actúa en directo. Se pueden asignar diferentes funciones a cada uno de los mensajes.

En esta pantalla, asegúrese de configurar el canal y el puerto apropiados que el dispositivo MIDI externo vaya a controlar.



### 1 Seleccione la función asignada a cada número de cambio de control o número de nota.



En esta pantalla se pueden hacer dos tipos de ajustes:

#### • CC#7, 1, 2, 3, 4

El dispositivo MIDI envía un mensaje de cambio de control al Genos, y el Genos determina cómo responde a dicho número de cambio de control o qué parámetro es cambiado por dicho número de cambio de control. También tiene que seleccionar la parte a la que se aplica la función asignada.

#### • Otros elementos (por ejemplo, CC#0/C#-1)

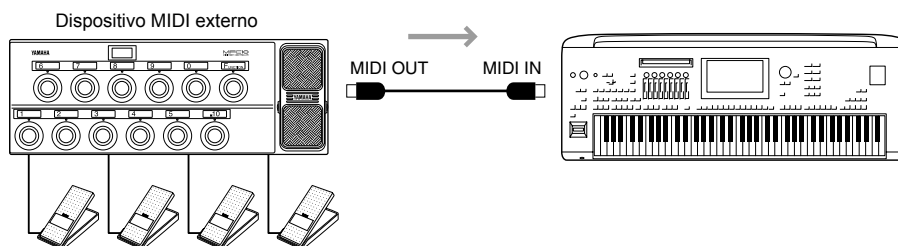
El dispositivo MIDI envía un mensaje de nota activada/desactivada al Genos, y el Genos determina cómo responde a dicho número de nota o que función es ejecutada por dicho número de nota. La misma función también puede ejecutarse mandando el número de cambio de control correspondiente al número de nota mostrado en la pantalla. Por ejemplo, el número de cambio de control 0 corresponde al número de nota C#-1 (Do #-1). Los números de cambio de control 0–63 se consideran como “desactivación” (Off), y los números de cambio de control 64–127 se consideran como “activación” (On).

Para saber las funciones que pueden asignarse, consulte las páginas 139–141.

### 2 Seleccione el puerto MIDI que se va a utilizar para la comunicación con el dispositivo MIDI externo.

**3** Seleccione el canal MIDI que se va a utilizar para la comunicación con el dispositivo MIDI externo.

**4** Conecte el terminal MIDI OUT (salida MIDI) del dispositivo MIDI externo al terminal MIDI IN (entrada MIDI) del Genos mediante un cable MIDI de acuerdo al ajuste hecho más arriba.



**5** Haga los ajustes necesarios en el dispositivo MIDI externo.

**6** Opere con el dispositivo MIDI externo para confirmar si puede controlar correctamente el Genos desde dicho dispositivo como se ha configurado en el paso 4.

Tenga en cuenta que los dos ajustes siguientes en la pantalla de controlador externo (External Controller) no son para guardar en el dispositivo MIDI externo, sino en el Genos como plantilla MIDI (página 133).

- Pares de asignación número de nota/función del Genos.
- Pares de asignación número de cambio de control/cambio de parámetro del Genos.

## Funciones que responden a entrada de valor continuo

Estas funciones se pueden aplicar a las partes del teclado seleccionadas –derecha (Right) 1-3, izquierda (Left)– o las partes del estilo.

### NOTA

Las funciones indicadas con “\*” no son efectivas para las partes de estilo.

No Assign (Sin asignación)	No hay ninguna función asignada.
Modulation (Modulación)	Envía mensajes de modulación (CC#1).
Breath Controller* (Controlador de soplido)	Envía mensajes de controlador de soplido (CC#2).
Foot Controller* (Pedal controlador)	Envía mensajes de pedal controlador (CC#4).
Portamento Time* (Tiempo de portamento)	Envía mensajes de tiempo de portamento (CC#5).
Volume (Volumen)	Envía mensajes de volumen (CC#7).
Pan (Panorámica)	Envía mensajes de panorámica (CC#10).
Expression (Expresión)	Envía mensajes de expresión (CC#11).
Sustain*	Envía mensajes de sustain (CC#64).
Portamento Switch* (Cambio de portamento)	Envía mensajes de cambio de portamento (CC#65).
Soft* (Suavidad)	Envía mensajes de suavidad (CC#67).
Resonance (Resonancia)	Envía mensajes de resonancia (CC#71).
Release Time (Tiempo de abandono)	Envía mensajes de tiempo de abandono (CC#72).
Attack Time (Tiempo de ataque)	Envía mensajes de ataque (CC#73).
Cutoff (Corte)	Envía mensajes de corte (CC#74).
Reverb Send (Envío de reverberación)	Envía mensajes de reverberación (CC#91).
Chorus Send (Envío de chorus)	Envía mensajes de chorus (CC#93).

## Funciones que responden a entrada de valor de activación/desactivación

No Assign (Sin asignación)	No hay ninguna función asignada.
Sustain	Envía mensajes de activación/desactivación de sustain para las partes del teclado.
Sostenuto	Envía mensajes de activación/desactivación de sostenuto para las partes del teclado.
Soft (Suavidad)	Envía mensajes de activación/desactivación de suavidad para las partes del teclado.
Portamento	Envía mensajes de activación/desactivación de portamento para las partes del teclado.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left (Modulación [Alt] derecha 1–3, izquierda)	Aplica efectos de modulación a la parte, en la que los efectos (forma de onda) se activan/desactivan alternativamente con cada mensaje de activación/desactivación.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left (Articulación 1/2/3 derecha 1–3, izquierda)	Aplica el efecto de Super Articulation 1, 2, o 3 a la parte.
Effect Right 1–3, Left, Mic (Efecto derecha 1–3, izquierda, micro)	Activa/desactiva el efecto de inserción aplicado a la parte.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Armonía del teclado/Arpeggio activ./desactiv.)	Igual que el botón [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off (Armonía vocal activ./desactiv.)	Activa y desactiva la armonía (Harmony) en la pantalla de armonía vocal (página 110).
VH Effect On/Off (Efecto de armonía vocal activ./desactiv.)	Activa y desactiva el efecto (Effect) en la pantalla de armonía vocal (página 113).
Talk (Hablar)	Igual que el botón [TALK].
Score Page +, - (Página de partitura +, -)	Mientras la canción está parada, le permite pasar a la página siguiente/anterior de la partitura (una página cada vez).
Lyrics Page +, - (Página de letra +, -)	Mientras la canción está parada, le permite pasar a la página siguiente/anterior de la letra (una página cada vez).
Text Viewer Page +, - (Página de visor de texto +, -)	Permite pasar a la página siguiente/anterior del visor de texto (una página cada vez).
Song A Play/Pause (Reproducción/pausa de canción A)	Igual que el botón [▶/  ] (REPRODUCCIÓN/PAUSA) para la canción A.
Song B Play/Pause (Reproducción/pausa de canción B)	Igual que el botón [▶/  ] (REPRODUCCIÓN/PAUSA) para la canción B.
Style Start/Stop (Comienzo/parada de estilo)	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
Tap Tempo (Tempo por pulsación)	Igual que el botón [TAP TEMPO].
Synchro Start (Comienzo 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 descendente)	Reproduce un relleno (Fill In) que es seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la izquierda.
Fill Self (Autorrelleno)	Reproduce un relleno (Fill In).
Fill Break (Relleno de “break”)	Reproduce un “break”.
Fill Up (Relleno ascendente)	Reproduce un relleno (Fill In) que es seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la derecha.
Ending 1–3 (Coda 1–3)	Igual que los botones ENDING/rit. [I]–[III].
Fade In/Out (Aparición/desaparición gradual)	Activa/desactiva la función “ Fade In/Fade Out” de la reproducción de estilo/canción MIDI.
Fingered/Fingered On Bass (Varios dedos/Varios dedos con bajo)	Cambia alternativamente entre los modos “Fingered” (Varios dedos) y “Fingered On Bass” (varios dedos con bajo) (página 8).
Bass Hold (Mantenimiento de bajo)	Permite mantener la nota de bajo del estilo incluso aunque el acorde cambie durante la reproducción de estilo.
Percussion 1–3 (Percusión 1–3)	Reproduce un instrumento de percusión.
Right 1–3, Left Part On/Off (Parte derecha 1–3, izquierda activ./desactiv.)	Igual que los botones PART ON/OFF.
One Touch Setting +, - (Ajuste de un solo toque +, -)	Selecciona el número de ajuste de un solo toque siguiente o anterior.
One Touch Setting 1–4 (Ajuste de un solo toque 1–4)	Igual que los botones ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Regist Sequence +, - (Secuencia de registro +, -)	Avanza o retrocede en la secuencia de registros.
Regist 1–10 (Registros 1–10)	Igual que los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[10].

Transpose +, - (Transposición +, -)	Igual que los botones TRANSPOSE [+], [-].
Multi Pad 1-4 Stop (Parada Multi Pad 1-4)	Igual que los botones MULTI PAD CONTROL [1]-[4] y [STOP].
Song Control SP 1-4, Loop (Marcadores de posición 1-4, bucle)	Igual que los marcadores de posición de canción [1]-[4] y [Loop] en la pantalla del reproductor de canciones.

# 13 Ajustes de red

## Contenido

Ajustes de LAN inalámbrica.....	142
• Modo de infraestructura.....	142
• Modo de punto de acceso.....	143
Ajustes de hora y fecha.....	144

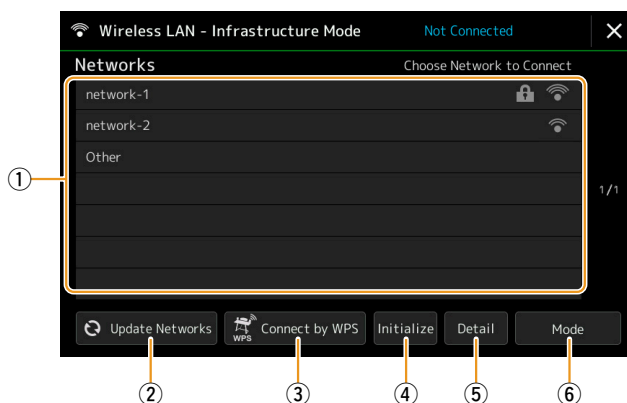
## Ajustes de LAN inalámbrica

La función LAN inalámbrica viene incluida o no dependiendo de las zonas geográficas; a la pantalla de configuración se puede acceder mediante [MENU] → [Wireless LAN].

Haciendo los correspondientes ajustes de LAN inalámbrica podrá conectar el Genos con un iPhone/iPad a través de una red inalámbrica. Encontrará las instrucciones generales para la operativa en el “Manual de conexión del iPhone/iPad” en el sitio web. Esta sección solo cubre operaciones específicas para el Genos. Si desea información sobre los dispositivos inteligentes compatibles y las herramientas de aplicaciones, acceda a la siguiente página:

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

### Modo de infraestructura (Infrastructure)



①	Networks (Redes)	<b>Conexión a una red de la lista que aparece en la pantalla:</b> Seleccione la red que desee de las que aparecen enumeradas en la pantalla. Para las redes que tengan un icono de candado (🔒), tendrá que introducir la contraseña y tocar [Connect]; para las redes sin icono de candado, podrá conectarse a la red con tan solo seleccionarla. <b>Configuración manual:</b> Toque [Other] (Otras), que aparece al final de la lista, para acceder a la pantalla de configuración manual y hacer los ajustes de SSID, seguridad y contraseña. Una vez introducidos, toque [Connect] en la pantalla de configuración manual para conectarse a la red.
②	Update Networks (Actualizar redes)	Actualiza la lista de redes de la pantalla.

③	Connect by WPS (Conectar por WPS)	Conecta este instrumento a la red a través de WPS. Después de tocar [Yes] (Sí) en la ventana que aparece tocando aquí, pulse el botón WPS del punto de acceso de LAN inalámbrica que desee en el transcurso de dos minutos.  <b>NOTA</b> Asegúrese de que su punto de acceso admite WPS. Para información sobre confirmación y cambios en los ajustes de punto de acceso, consulte el manual del punto de acceso.
④	Initialize (Inicializar)	Inicializa la configuración de conexión al estado predeterminado de fábrica.
⑤	Detail (Detallado)	Permite configurar parámetros detallados, como por ejemplo la dirección IP estática. Una vez terminados los ajustes, toque [OK].
⑥	Mode (Modo)	Cambia al modo de punto de acceso (Access Point).

Cuando la conexión se establece correctamente, en la parte superior de la pantalla se muestra “Connected” (Conectado), y aparece uno de los iconos que se muestran a continuación indicando la intensidad de la señal.

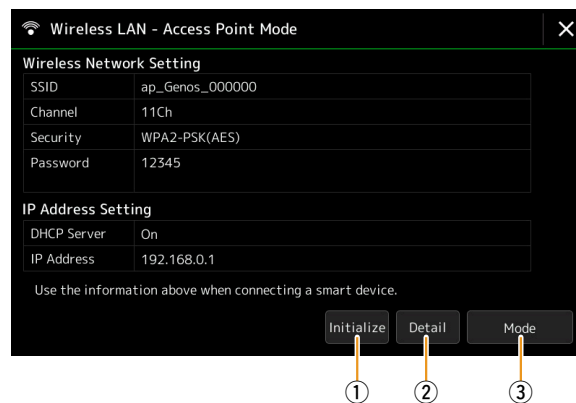


Cuando el Genos está en modo “Infrastructure” y está configurada la red, la LAN inalámbrica se reconecta automáticamente solo en los siguientes casos:

- Al encender el instrumento.
- Mientras se muestra la pantalla de LAN inalámbrica (Wireless LAN).
- Mientras se muestra la pantalla de ajustes de hora y fecha (Time).

Si se pierde la conexión, acceda a la pantalla de LAN inalámbrica mediante [MENU] → [Wireless LAN].

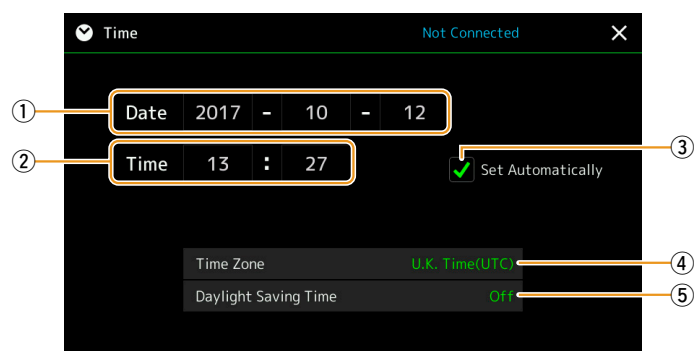
## Modo de punto de acceso (Access Point)



①	Initialize (Inicializar)	Inicializa la configuración de conexión al estado predeterminado de fábrica.
②	Detail (Detallado)	Ajusta los parámetros detallados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Página 1/3:</b> configura SSID, seguridad, contraseña y canal.</li> <li>• <b>Página 2/3:</b> configura dirección IP y otros parámetros relacionados.</li> <li>• <b>Página 3/3:</b> introduce el nombre de host o muestra la dirección MAC, etc.</li> </ul>
③	Mode (Modo)	Cambia al modo de infraestructura (Infrastructure).

## Ajustes de hora y fecha

Los ajustes de fecha y hora se pueden hacer en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] [Time]. La hora se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla de inicio.



①	Date (Fecha)	Permite ajustar la fecha.
②	Time (Hora)	Permite ajustar la hora.
③	Set Automatically (Ajuste automático)	Si marca esta opción, la fecha y la hora se ajustan automáticamente cuando el instrumento se conecta a la red. Esta opción solo está disponible si viene incluida la opción de LAN inalámbrica y el modo de LAN inalámbrica (Wireless LAN) está configurado como modo de infraestructura (Infrastructure) (página 142).
④	Time Zone (Zona horaria)	Permite seleccionar la zona horaria.
⑤	Daylight Saving Time (Horario de ahorro con luz diurna)	Activa o desactiva el horario de ahorro con luz diurna.

Cuando en los ajustes de LAN inalámbrica el Genos se ajusta en modo de infraestructura (Infrastructure), el estado de conexión se muestra en la parte superior de la pantalla, lo mismo que en la pantalla de LAN inalámbrica.



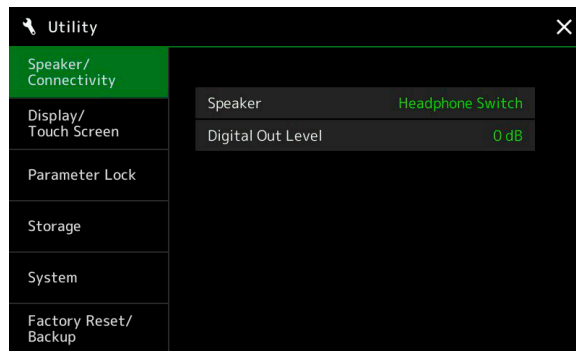
# 14 Utility (Utilidad)

## Contenido

<b>Altavoz/Conectividad</b> .....	<b>145</b>
<b>Pantalla/Pantalla táctil</b> .....	<b>146</b>
<b>Bloqueo de parámetros</b> .....	<b>146</b>
<b>Almacenamiento — Formateo de unidades</b> .....	<b>146</b>
<b>Sistema</b> .....	<b>147</b>
<b>Restablecer los ajustes de fábrica/Copia de seguridad</b> .....	<b>148</b>
• Restablecimiento de los ajustes programados de fábrica .....	148
• Guardar y recuperar todos los datos y ajustes como un único archivo (copia de seguridad/restablecimiento de datos).....	148
• Archivos de configuración — Guardarlos y recuperarlos .....	149

Esta sección cubre los ajustes generales que afectan a todo el instrumento, así como ajustes detallados para funciones específicas. También se explican en esta sección funciones de inicialización de datos y control de soportes de almacenamiento, como por ejemplo el formateo de discos o unidades.


A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Utility].



## Altavoz/Conectividad (Speaker/Connectivity)

Speaker (Altavoz)	Determina cómo sale el sonido por los altavoces opcionales GNS-MS01 cuando están conectados. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Headphone Switch:</b> los altavoces suenan con normalidad pero el sonido se corta cuando se conectan unos auriculares a la toma [PHONES].</li><li>• <b>On:</b> el sonido de los altavoces siempre está activado.</li><li>• <b>Off:</b> el sonido de los altavoces está desactivado. Solo se puede escuchar el sonido del instrumento a través de los auriculares o de un dispositivo externo conectado a las tomas AUX OUT.</li></ul>
Digital Out Level (Nivel de salida digital)	Ajusta el volumen de salida de la toma [DIGITAL OUT].

## Pantalla/Pantalla táctil (Display/Touch Screen)

Display (Pantalla)	Time Stamp (Registro de tiempo)	Determina si el registro de fecha y hora de un archivo se muestra o no en la pestaña de usuario (User) de la pantalla de selección de archivos.   <b>NOTA</b> A los datos de fecha y hora se puede acceder mediante [MENU] → [Time]. Para más información, consulte la página 144.
	Pop-up Display Time (Tiempo de aparición de ventanas emergentes)	Determina el tiempo que transcurre antes de que las ventanas emergentes se cierren. Las ventanas emergentes aparecen cuando se pulsan botones como TEMPO, TRANSPOSE o UPPER OCTAVE, etc. Cuando aquí se selecciona “Hold”, las ventanas emergentes se muestran hasta que se toca [×].
	Transition Effect (Efecto de transición)	Activa o desactiva el efecto de transición cuando cambia la pantalla.
Touch Screen (Pantalla táctil)	Sound (Sonido)	Determina si al tocar la pantalla se disparará o no el sonido de “clic”.
	Calibration (Calibración)	Permite calibrar la pantalla cuando esta no responde correctamente al tocarla. (Normalmente no necesitará hacer esta operación, ya que viene calibrada de fábrica). Toque aquí para acceder a la pantalla de calibración, y a continuación toque el centro de las marcas “+” en orden.
Brightness (Brillo)	LED	Ajusta el brillo de los botones que se iluminan.

## Bloqueo de parámetros (Parameter Lock)

Esta función se utiliza para “bloquear” parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.) y hacerlos seleccionables solo a través del panel de control en lugar de poder cambiarlos a través de la memoria de registros, el ajuste de un solo toque, la lista de reproducción o los datos de canción o secuencia.

Para bloquear el grupo de parámetros que desee, toque el correspondiente recuadro para marcarlo. Para desbloquear los parámetros, vuelva a tocar el recuadro de nuevo.

### **NOTA**

Para más información sobre qué parámetros pertenecen a cada grupo, consulte la tabla de parámetros (Parameter Chart) en la lista de datos (Data List) en el sitio web.

## Almacenamiento (Storage) — Formateo de unidades

Esta función permite ejecutar la operación de formateo o comprobar la capacidad de memoria (valor aproximado) de la unidad de usuario interna o de la unidad flash USB conectada al terminal [USB TO DEVICE].

Para formatear la unidad de usuario interna o la unidad flash USB conectada, toque el nombre de la unidad que desee formatear en la lista de dispositivos, y a continuación toque [Format].

### **AVISO**

La operación de formateo elimina todos los datos previamente existentes. Asegúrese de que la unidad de usuario o la unidad flash USB que vaya a formatear no contenga datos importantes. Proceda con cuidado, especialmente cuando conecte varias unidades flash USB.

# Sistema (System)

## Página 1/2

Version (Versión)	Indica la versión de firmware de este instrumento. Yamaha actualiza el firmware del producto periódicamente sin previo aviso para mejorar las funciones y la operatividad. Para sacar el máximo rendimiento de este instrumento, le recomendamos que lo actualice a la última versión. El firmware más actualizado se puede descargar desde el siguiente sitio web: <a href="http://download.yamaha.com/">http://download.yamaha.com/</a>
Hardware ID (ID de hardware)	Indica el ID de hardware de este instrumento.
Legal Notices (Avisos legales)	Toque aquí para acceder a avisos legales.
Copyright (Derechos de propiedad intelectual)	Toque aquí para acceder a la información sobre derechos de propiedad intelectual.
Language (Idioma)	Determina el idioma utilizado en la pantalla para los nombres de los menús y los mensajes. Toque este ajuste para acceder a la lista de idiomas, y a continuación seleccione el que quiera.
Owner Name (Nombre del propietario)	Permite introducir el nombre que aparece en la pantalla de apertura (a la que se accede cuando se enciende la alimentación). Toque aquí para acceder a la ventana de entrada de caracteres, y a continuación introduzca su nombre.
Auto Power Saving (Ahorro de energía automático)	Permite establecer la cantidad de tiempo que transcurre antes de que la función de ahorro de energía automático disminuya el brillo del visor Live Control (subpantalla). Toque aquí para acceder a la lista de ajustes, y a continuación seleccione el que quiera. Para deshabilitar la función de ahorro de energía automático, seleccione “Disabled” aquí.
Auto Power Off (Apagado automático)	Permite establecer la cantidad de tiempo que transcurre antes de que la función de apagado automático apague la alimentación. Toque aquí para acceder a la lista de ajustes, y a continuación seleccione el que quiera. Para deshabilitar la función de apagado automático, seleccione “Disabled” aquí.

## Página 2/2

Voice Guide (Guía de voz)	Determina si se utiliza o no la guía de voz (On/Off) cuando se conecta correctamente a este instrumento una unidad flash USB que contenga el archivo de guía de voz (Voice Guide) (audio).
Voice Guide Controller (Controlador de guía de voz)	Manteniendo presionado el controlador establecido aquí y pulsando a continuación el botón del panel o tocando el elemento en la pantalla, puede escuchar el nombre correspondiente (sin que se ejecute la función).
Voice Guide Volume (Volumen de guía de voz)	Ajusta el volumen de la guía de voz.

Para utilizar la guía de voz es necesario descargar el archivo de guía de voz (Voice Guide) (audio) del sitio web de Yamaha y guardarlo en la unidad flash USB, que luego ha de conectarse a este instrumento. Para más información sobre el uso de la guía de voz, consulte el manual con tutoriales para la guía de voz (Voice Guide Tutorial Manual), que es un simple archivo de texto. El archivo Voice Guide (audio) y el Guide Tutorial Manual están disponibles en el sitio web.

Acceda a la siguiente URL, seleccione su país, y a continuación vaya a la página “Documents and Data” (Documentos y datos) y busque la palabra clave “Genos”:

<http://download.yamaha.com/>

# Restablecer los ajustes de fábrica (Factory Reset)/Copia de seguridad (Backup)

## Restablecimiento de los ajustes programados de fábrica

En la página 1/2 marque los recuadros de los parámetros que desee, y a continuación toque [Factory Reset] para inicializar los ajustes de los parámetros marcados.

System (Sistema)	Restablece los parámetros de configuración del sistema a sus ajustes originales de fábrica. Consulte la tabla de parámetros (Parameter Chart) en la lista de datos (Data List) para más información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI guardadas en la memoria de usuario interna, a su estado original de fábrica.
User Effect (Efecto de usuario)	Restablece los ajustes de efecto de usuario, incluidos los datos indicados a continuación, a sus ajustes originales de fábrica. <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de efecto de usuario (página 120)</li><li>• Tipos de EQ principal de usuario (página 117)</li><li>• Tipos de compresor principal de usuario (página 122)</li><li>• Tipos de armonía vocal/vocoder de sintetizador de usuario (páginas 110, 114)</li><li>• Ajustes de micrófono de usuario (página 107)</li></ul>
Registration (Registros)	Apaga todos los indicadores luminosos REGISTRATION MEMORY [1]–[10] indicando que no hay ningún banco de memorias de registros seleccionado aunque se mantengan todos los archivos de bancos. En este estado, se pueden crear configuraciones de memoria de registros a partir de los ajustes del panel actual.
Favorite (Favorito)	Elimina todos los estilos o voces de la pestaña Favorite (Favoritos) (página 7) de la pantalla de selección de archivos.
Live Control	Restablece todos los ajustes de la pantalla Live Control (página 129) a sus ajustes originales de fábrica.

## Guardar y recuperar todos los datos y ajustes como un único archivo (copia de seguridad/restablecimiento de datos)

En la página 2/2 puede hacer una copia de seguridad de todos los datos guardados en la unidad de usuario (excepto voces/estilos de expansión) y de todos los ajustes del instrumento en una unidad flash USB como un único archivo llamado “Genos.bup”. Antes de acceder a la pantalla, deberá hacer todos los ajustes que quiera en el instrumento.

Tocando [Backup] (Copia de seguridad) guardará el archivo de copia de seguridad en el directorio raíz de la unidad flash USB. Tocando [Restore] (Restablecer) recuperará el archivo de copia de seguridad y los ajustes se restablecerán. Si quiere incluir archivos de audio, marque primeramente la opción “Include Audio files” (Incluir archivos de audio).

### **NOTA**

- Antes de utilizar una unidad flash USB, asegúrese de leer “Conexión de dispositivos USB” en el Manual de instrucciones.
- El terminal [USB TO DEVICE] situado en la parte de debajo del instrumento no se puede utilizar cuando se está haciendo una copia de seguridad o restableciendo los datos

### **NOTA**

- Se puede hacer una copia de seguridad de datos de usuario como los datos de voz, canción, estilo y memoria de registros copiándolos individualmente en una unidad flash USB en la pantalla de selección de archivos.
- Si el tamaño total de los datos de destino de la copia de seguridad excede de 3,9 GB (excluidos los datos de audio), la función de copia de seguridad no estará disponible. Si esto ocurre, haga copia de seguridad de los datos de usuario copiando los elementos individualmente.

### **AVISO**

**Completar la operación de copia de seguridad/restablecimiento de datos puede llevar algunos minutos. No apague la alimentación mientras se realiza una copia de seguridad o mientras se restablecen los datos. Si apaga la alimentación durante uno de estos procesos, los datos pueden perderse o dañarse.**

## Archivos de configuración — Guardarlos y recuperarlos

Para los elementos que se indican más abajo, usted puede guardar sus propios ajustes en la unidad de usuario o en una unidad flash USB como un único archivo para después recuperarlo en el futuro. Si desea guardar el archivo de configuración en una unidad flash USB, conecte primero dicha unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE].

### **NOTA**

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

**1 Haga los ajustes que desee en el instrumento, y a continuación acceda a la página 2/2 de la pantalla de restablecimiento de los ajustes de fábrica/copia de seguridad (Factory Reset/ Backup).**

**2 Hoque la opción [Save] (Guardar) correspondiente al elemento que desee.**

System (Sistema)	Los parámetros ajustados en diversas pantallas, como por ejemplo “Utility” (Utilidad), se manejan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte la tabla de parámetros (Parameter Chart) en la lista de datos (Data List) en el sitio web si desea más información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI ubicadas en la memoria de usuario interna, se manejan como un único archivo de configuración MIDI.
User Effect (Efecto de usuario)	Los ajustes de efecto de usuario, incluyendo los datos indicados a continuación, pueden manejarse como un único archivo: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de efecto de usuario (página 120)</li><li>• Tipos de EQ principal de usuario (página 117)</li><li>• Tipos de compresor principal de usuario (página 122)</li><li>• Tipos de armonía vocal/vocoder de sintetizador de usuario (páginas 110, 114)</li><li>• Ajustes de micrófono de usuario (página 107)</li></ul>

**3 Seleccione el destino donde quiera guardar el archivo de configuración, y a continuación toque [Save here] (Guardar aquí).**

Asigne un nombre, si es necesario, y a continuación toque [OK] para guardar el archivo.

### **Para recuperar el archivo de configuración:**

Toque la opción [Load] (Cargar) del elemento que quiera, y a continuación seleccione el archivo que desee.

El estado programado de fábrica se puede restablecer seleccionando el archivo de configuración en la pestaña “Preset” (Predeterminado).

# 15 Operaciones relacionadas con los paquetes de expansión

## Contenido

Instalación de datos de los paquetes de expansión desde la unidad flash USB .....	150
Guardar el archivo “Instrument Info” en la unidad flash USB .....	151

La instalación de paquetes de expansión (Expansion Packs) permite añadir una gran variedad de voces y estilos opcionales en la carpeta “Expansion” de la unidad de usuario. Esta sección cubre las operaciones que pueden ser necesarias para añadir nuevos contenidos al instrumento.

## Instalación de datos de los paquetes de expansión desde la unidad flash USB

Nos referiremos al archivo que contiene el conjunto agrupado de paquetes de expansión (“\*\*\*.ppi” o “\*\*\*.cpi”) que se van a instalar como “archivo de instalación de paquete”. Solo se puede instalar un archivo de instalación de paquete en este instrumento. Si quiere instalar varios paquetes de expansión, agrupe dichos paquetes en su ordenador utilizando el software “Yamaha Expansion Manager”. Encontrará más información sobre cómo utilizar el software en el manual que lo acompaña.

### AVISO

Será necesario reiniciar el instrumento una vez completada la instalación. Antes de nada, asegúrese de guardar todos los datos que estén siendo editados en ese momento, porque si no, se perderán.

### NOTA

Si ya existe un paquete de expansión, podrá sobrescribirlo con el nuevo en el paso 4 de más abajo. No hace falta eliminar previamente los datos existentes.

- 1** Conecte en el terminal [USB TO DEVICE] la unidad flash USB en la que esté guardado el archivo de instalación de paquete (“\*\*\*.ppi” o “\*\*\*.cpi”).
- 2** Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Expansion].
- 3** Toque [Pack Installation] para acceder a la pantalla de selección de archivos.
- 4** Seleccione el archivo de instalación de paquete que desee.
- 5** Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Así se instalan los datos del paquete seleccionado en la carpeta “Expansion” de la unidad de usuario.

### NOTA

Si desea eliminar los datos del paquete de expansión del instrumento, formatee la unidad de usuario (página 146). Tenga en cuenta que al hacer esto, también se eliminarán todos los demás datos de la unidad de usuario.

### Canciones, estilos o memorias de registro que contengan voces o estilos de expansión

Las canciones, estilos o memorias de registros que contengan alguna o algunas voces o estilos de expansión no sonarán correctamente o no se podrán recuperar si los datos del paquete de expansión no existen en el instrumento.

Le recomendamos que anote el nombre del paquete de expansión cuando cree los datos (canción, estilo o memoria de registros) utilizando voces o estilos de expansión, de forma que pueda encontrar e instalar fácilmente el correspondiente paquete de expansión cuando sea necesario.

## Guardar el archivo “Instrument Info” en la unidad flash USB

Si utiliza el software “Yamaha Expansion Manager” para gestionar los datos de los paquetes de expansión, quizás necesite recuperar el archivo “Instrument Info” del instrumento como se describe a continuación. Encontrará más información sobre cómo utilizar el software en el manual que lo acompaña.

- 1 Conecte la unidad flash USB en el terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Expansion].**
- 3 Toque [Export Instrument Info] (Exportar información de instrumento).**
- 4 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.**

### **NOTA**

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

Así se guarda el archivo de información de instrumento (Instrument Info) en el directorio raíz de la unidad flash USB. El archivo guardado se llama “Genos\_InstrumentInfo.n27”.

## Contenido

Acceso a la unidad de usuario del Genos desde el ordenador (Modo de almacenamiento USB).....	152
Selección del destino de salida de cada sonido (Salida de línea).....	153

## Acceso a la unidad de usuario del Genos desde el ordenador (Modo de almacenamiento USB)

Cuando el instrumento está en modo de almacenamiento USB (USB Storage Mode), se pueden transferir archivos de onda y archivos de canción entre la unidad de usuario del Genos y un ordenador. Cuando el instrumento NO está en modo de almacenamiento USB, la conexión USB se puede utilizar para control MIDI. La interfaz USB no maneja directamente señales de audio.

### NOTA

El modo de almacenamiento USB se puede utilizar con Windows 7/8.1/10 o Mac OS 10.9/10.10/10.11.

### AVISO

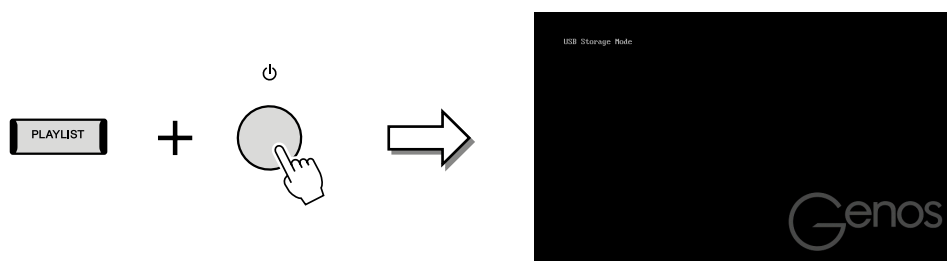
Ejecute lo siguiente antes de entrar/salir del modo de almacenamiento USB.

- Cierre todos los programas y aplicaciones.
- Si el instrumento NO está en modo de almacenamiento USB, asegúrese de que no se están transmitiendo datos desde el Genos.
- Si el instrumento está en modo de almacenamiento USB, asegúrese de que no está en proceso ninguna operación de lectura o escritura.
- Si el instrumento está en modo de almacenamiento USB, quite de forma segura el icono del Genos de la barra de tareas.

### 1 Encienda el ordenador.

### 2 Encienda el Genos mientras mantiene pulsado el botón [PLAYLIST] para entrar al modo de almacenamiento USB (USB Storage Mode).

El indicador luminoso SIGNAL del panel parpadea en verde mientras se está en modo de almacenamiento USB.



### NOTA

No se puede operar con el instrumento mientras se está en modo de almacenamiento USB.

### 3 Gestione los archivos/carpetas de la unidad de usuario del Genos utilizando el ordenador.

#### AVISO

- No formatee la unidad de usuario ni cambie la etiqueta de volumen desde un ordenador cuando esté accediendo a la unidad a través del modo de almacenamiento USB. Si lo hace, es posible que la unidad no pueda utilizarse para reproducir o grabar canciones de audio.
- No acceda a la carpeta AUDIOREC.ROOT que contiene los archivos de audio que ha grabado. Si accede a dicha carpeta o la cambia (mueve la carpeta, copia archivos en ella, etc.), sus datos importantes se eliminarán o se dañarán.

### 4 Para salir del modo de almacenamiento USB, apague el Genos.

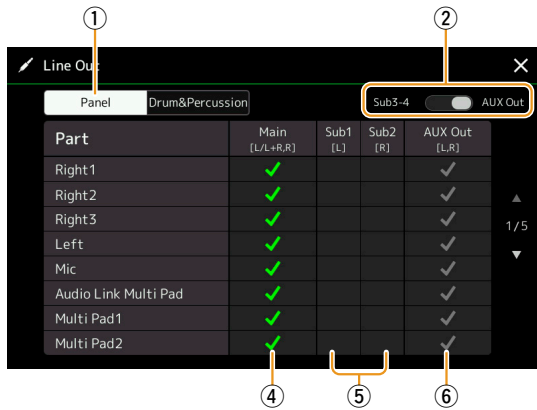


# Selección del destino de salida de cada sonido (Salida de línea)

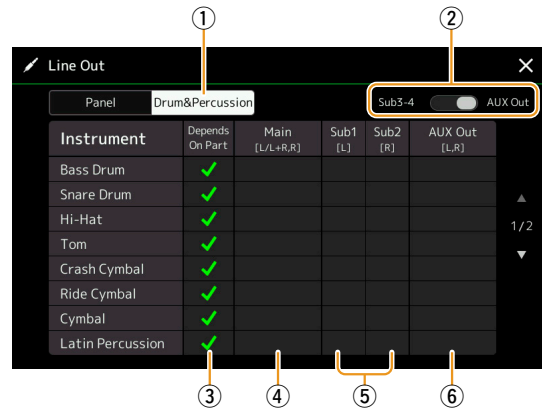
Puede asignar cualquier parte o sonido de batería/percusión que desee a cualquiera de las tomas LINE OUT para su salida independiente.

A la pantalla de operaciones puede accederse mediante [MENU] → [Line Out].

Página de panel



Página de batería y percusión



①	Panel, Drum&Percussion (Panel, Batería y percusión)	Cambia la página mostrada: partes del panel o instrumentos de batería y percusión.
②	Sub3-4, AUX Out (Sub 3-4, salida AUX)	Cambia el menú mostrado: Sub3-4 o AUX Out. Esto también cambia realmente el papel de las tomas LINE OUT SUB 3-4 o las tomas AUX OUT en consonancia.
③	Depends on Part (Depende de la parte) (Página Drum&Percussion solo)	Cuando se marca este ajuste, el instrumento de batería seleccionado saldrá por las tomas establecidas desde la página Panel.
④	Main ([L/L+R, R]) (Principal [Izda./Izda.+Dcha., Dcha.])	Cuando se marca este ajuste, la parte/instrumentos de batería seleccionados saldrán por las tomas LINE OUT MAIN, las tomas PHONES y los altavoces opcionales.
⑤	Sub1-Sub4 ([L], [R]) ([Izda., [Dcha.]])	Cuando se marca una de estas columnas (tomas), la parte/instrumentos de batería seleccionados saldrán solo por la toma o tomas SUB seleccionadas.  <b>NOTA</b> Solo el efecto de inserción y los efectos de armonía vocal pueden aplicarse a la salida de sonido por las tomas SUB. El efecto del sistema (Chorus, Reverb y cuando el efecto de variación está ajustado en "System") no se aplicará.
⑥	AUX Out ([L, R]) (Salida AUX [Izda., Dcha.])	Este ajuste se marca automáticamente cuando se marca "Main". La parte/instrumentos de batería seleccionados saldrán por las tomas AUX OUT.

## Información adicional sobre una parte específica

Como para la parte de metrónomo (Metronome), no solo incluye el sonido del metrónomo (página 32), sino también el sonido de la pantalla táctil (página 146).

# Índice alfabético

## A

Acompañamiento automático	63
Acordes, correspondencia (Chord Match)	53
Acordes, detección	137
Acordes, tipo de digitación	8
Acordes, Tutor	9
Afinación	35, 37, 50, 130
Afinación de escala, ajuste	37
Afinación general	37
After Touch (Post-pulsación)	33, 42
Ahorro de energía automático	147
Ajuste de teclado	33
Ajuste de un solo toque	128
Ajustes de canción	65
Ajustes de estilo	11
Ajustes de fábrica, restablecer	148
Ajustes de voz	35
Almacenamiento	146
Altavoz	145
Apagado automático	147
Aparición/desaparición gradual (Fade In/Out)	127
Archivo de audio multipista	86, 91
Archivo de configuración	149
Archivo de instalación de paquete	150
Armonía	38
Armonía del teclado	46
Armonía vocal	110
Arpegio	35, 38
Arpegio, cuantización	35
Arpegio, mantenimiento	35, 127
Articulación	126
Articulación automática de S.Art2 (S.Art2 Auto Articulation)	35
Asignables	125
Ataque	43, 45, 130

## B

Bajo, nota activada	137
Balance	129
Balance de volumen (Grabación múltiple de audio)	92
Batería, configuración	25
Bloqueo de parámetros	146
Bounce (Grabación múltiple de audio)	94

## C

Caída (Decay)	43
Canal	10, 64
Canal de recepción	136
Canal de transmisión	135
Canal, edición	19
Canal, evento	74
Canción	57
Canción MIDI	57
Canciones, lista	57
Chord Match	53
Chorus	121, 129
Compresor	122
Compresor principal	122
Configuración de las partes de voz	27
Configuración de panel	73

Control local	134
Controlador externo	138
Conversión	90
Copia de seguridad	148
Copiar	76
Corte	42, 116, 129
Creador de estilos (Style Creator)	13
Cuantización	20, 35, 75

## D

Decay (Caída)	43
Delete (Eliminar)	75
Deshacer	89
Detener ACMP	11
Diagrama de bloques	124
Dinámica	20
Dinámica, control	11

## E

Ecualizador (EQ)	117
Edición de voz	40, 44, 46
Edición por pasos (Canción MIDI)	77
Efecto	50, 119, 121
Efecto de inserción	43, 119, 127
Efecto de variación	119
Efecto del sistema	121
EG (Generador de envolvente)	43
Eliminar (Delete)	75
Ensemble, estructura de asignación de teclas de las voces Ensemble	47
Ensemble, lista de estado de asignación de teclas de las voces Ensemble	47
Ensemble, lista de tipos de asignación de teclas de las voces Ensemble	48
Ensemble, voz	46
EQ	129
EQ (Ecualizador)	117
EQ de parte	117
EQ principal	117
Estilo	6
Estilo de audio	6
Etiqueta (Memoria de registros)	104
Expansion Pack	150
Expansión, paquete (Expansion Pack)	150
Exportar	90

## F

Fade In/Out (Aparición/desaparición gradual)	127
Favoritos	7
Fecha y hora (Hora y fecha)	144
Filtro	42, 116
Filtro de ajuste de voces	35
Footage (Longitud)	45
Formatear	146
Freeze, función	100
Funciones, lista	4

## G

Giratorio	44, 127
-----------	---------

Glide	126
Grabación (Canción MIDI)	67
Grabación de canciones	67
Grabación de canciones MIDI	67
Grabación de Multi Pads MIDI	52
Grabación en tiempo real (Canción MIDI)	69
Grabación en tiempo real (Estilo)	15
Grabación en tiempo real (Multi Pad)	52
Grabación múltiple de audio	87
Grabación múltiple MIDI	68
Grabación por pasos (Canción MIDI)	77
Grabación por pasos (Estilo)	18
Grabación por pasos (Multi Pad)	54
Grabación por rebote (Bounce) (Grabación múltiple de audio)	94
Groove	20
Guía	65

## H

Half Bar Fill In (Relleno de medio compás)	127
High Key (Tonalidad más alta)	24
Hora y fecha (Fecha y hora)	144
Humanizar	51

## I

Idioma	147
Importar	90
Inflexión de tono	126
Inflexión de tono, rango	34, 130
Inicio rápido	66
Initial Touch (Pulsación inicial)	33
Instrument Info	151

## J

Joystick	34, 42
----------	--------

## L

LAN inalámbrica	142
Letra	61
Liberación (Release)	43, 130
Límite de nota	24
Lista de reproducción (Playlist)	105
Live Control	129

## M

Marcador de posición de canción	85
MEGAEnhancer	31
MegaVoice	31
Memoria de registros	100
Mensaje exclusivo del sistema	134
Metronomo	32, 153
Mezclador	116
Mezclar	76
Micrófono	107
Micrófono, ajuste	107
MIDI	132
Modo "Infraestructura"	142
Modo de almacenamiento USB (USB Storage Mode)	152

Modo de punto de acceso .....	143
Modulación.....	34, 42, 126, 130
Mono .....	41, 126
Ensamblaje.....	19
Multi Pad .....	52
Multi Pad Creator .....	52, 54
Multi Pad enlazado a audio.....	54
Music Finder.....	105

## N

Normal (Grabación múltiple de audio).....	94
Normalizar .....	91
Nota fundamental fuente/Acorde fuente .....	22
Nota fundamental/acorde fundamental de reproducción .....	22
NTR (Regla de transposición de notas).....	22
NTT (Tabla de transposición de notas).....	22

## O

Octava .....	35, 130
Organ Flutes (Órganos de tubo).....	44
Órganos de tubo (Organ Flutes).....	44
OTS Link Timing (Sincronización del enlace de OTS).....	11
Overdub (Sobregrabación) (Grabación múltiple de audio).....	94, 96

## P

Pan (Panorámica) .....	49, 121, 129
Pantalla.....	146
Pantalla táctil.....	146
Partitura.....	59
Patrón fuente.....	13
Percusión.....	128
Pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out) (Canción MIDI).....	71
Pinchazo de entrada/salida (Punch In/Out) (Grabación múltiple de audio) .....	94
Pitch (Tono de afinación) .....	36, 37
Playlist (Lista de reproducción) .....	105
Poli.....	41, 126
Portamento.....	126
Post-pulsación (After Touch) .....	33, 42
Pulsación inicial (Initial Touch).....	33
Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida) (Canción MIDI).....	71
Punch In/Out (Pinchazo de entrada/salida) (Grabación múltiple de audio) .....	94
Punto inicial/final .....	92

## R

Red.....	142
Redisparo de estilo.....	130
Registration Freeze.....	100
Regrabación .....	71
Rehacer .....	89
Release (Liberación) .....	43, 130
Relleno de medio compás (Half Bar Fill In)...	127
Reloj .....	134
Repetición de marca de frase .....	66
Reproducción repetida.....	58
Reproducción, ajuste (Canción) .....	65
Reproducción, ajuste (Estilo).....	11
Resonancia.....	42, 116, 130
Respuesta por pulsación.....	33

Restablecer datos .....	148
Reverb (Reverberación).....	121, 129
RTR (Norma de redisparo).....	24

## S

S.Art2 Auto Articulation (Articulación automática de S.Art2).....	35
Salida de línea .....	153
Salida digital.....	145
Secuencia de registros.....	101
Sensibilidad de pulsación .....	41
SFF, edición .....	21
Sistema.....	147
Sobregrabación (Overdub) (Grabación múltiple de audio).....	94, 96
Sonido de pantalla táctil.....	153
Sostenuto .....	126
Style Creator (Creador de estilos) .....	13
Suavidad, efecto .....	126
Sustain.....	126
Synchro Stop, ventana.....	11

## T

Tecnología AEM.....	31
Tempo.....	12, 131
Tempo por pulsación (Tap Tempo) .....	32
Texto .....	62
Tiempo de portamento.....	35, 41, 130
Tipo de asignación de teclas.....	46
Tonalidad más alta (High Key) .....	24
Tono de afinación (Pitch) .....	36, 37
Transposición .....	36, 76
Trémolo.....	44

## U

USB Storage Mode (Modo de almacenamiento USB).....	152
Utility (Utilidad) .....	145

## V

Velocity (Velocidad de pulsación).....	20
Versión.....	147
Vibrato .....	43, 44
Vocoder de sintetizador.....	114
Volumen.....	49, 121, 126, 129
Voz.....	27
Voz, ajuste .....	40
Voz, edición .....	40, 44, 46