

Referencia

Voces

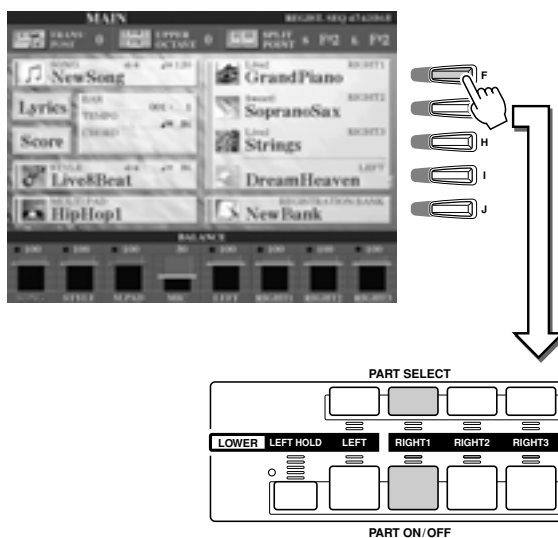
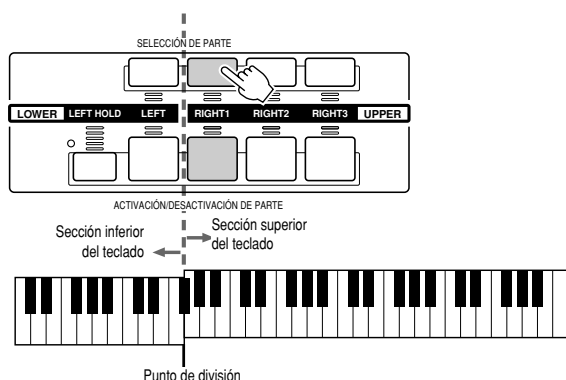
Voces y partes del teclado

Como ya sabrá, el TYROS dispone de una amplia variedad de sonidos de instrumentos musicales que llamamos “voces”. Y como se indica en la página 74, el TYROS permite seleccionar por separado y reproducir hasta cuatro partes de voces al mismo tiempo de distintas maneras. Cualquier voz puede asignarse a cualquier parte. Puesto que tenemos cuatro partes distintas, procure verificar qué partes son las seleccionadas y no confunda unas con otras al seleccionar las voces de dichas partes.

A continuación se ofrecen más detalles sobre la confirmación de la parte seleccionada, así como instrucciones sobre las partes seleccionadas.

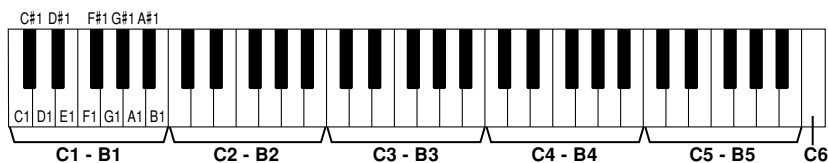
Puede confirmar la parte seleccionada observando qué botón [PART SELECT] está iluminado. Para seleccionar la parte del teclado deseada, pulse el botón de la parte correspondiente.

Si desea activar sólo una parte determinada, pulse el botón LCD correspondiente desde la pantalla principal



■ Nombres de nota del teclado.....

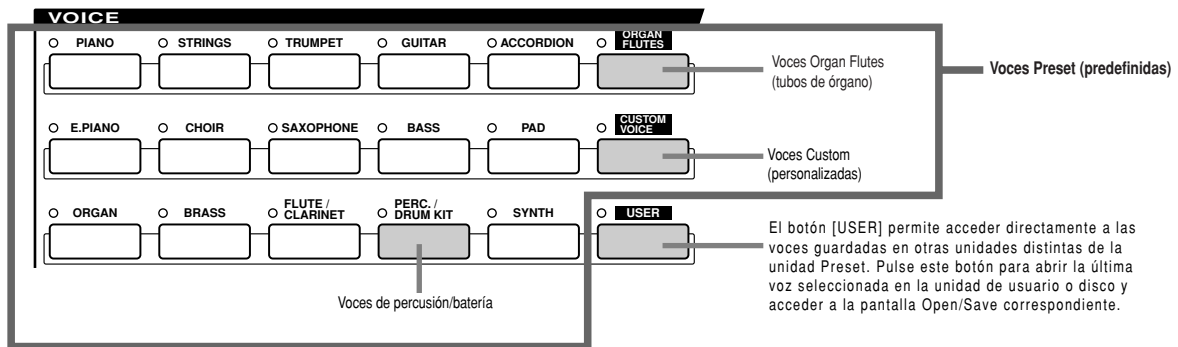
Cada tecla tiene un nombre de nota: por ejemplo, la tecla inferior (la situada en el extremo izquierdo) se corresponde con C1, y la superior (extremo derecho) con C6.



■ Left Hold (mantenimiento voz izquierda).....

Esta función hace que la voz de la parte izquierda permanezca activa (voz tenida) después de liberar las teclas. Las voces sin caída, como las cuerdas, se mantienen, mientras que las que sí tienen caída, como el piano, la realizan con más lentitud (como si se pisara el pedal de sustain). Esta función resulta especialmente útil si se combina con la reproducción de estilos. Por ejemplo, si toca y libera un acorde en la sección de acordes del teclado (con la parte izquierda activada y la voz izquierda ajustada a cuerdas), la parte de las cuerdas se mantiene, añadiendo una riqueza natural al sonido de acompañamiento general.

Tipos de voces



Los botones de la sección VOICE (excepto USER) se utilizan para acceder a la pantalla correspondiente de selección de voz (Open/Save) de la unidad Preset. Pulsando uno de estos botones se accede a la pantalla de selección de voz correspondiente a la categoría seleccionada, y la última voz seleccionada de la categoría se carga automáticamente. Cinco de estas categorías de voces (abajo) son ligeramente diferentes de las otras y requieren una explicación aparte.

■ Voces de tubos de órgano (Organ Flutes).....

Pulse el botón [ORGAN FLUTES] para acceder a la pantalla Open/Save y seleccionar alguna de las voces especiales de órgano. También puede utilizar las funciones de Sound Creator para crear sus propios sonidos de órgano originales.

Como en un órgano tradicional, puede crear sus propios sonidos ajustando los niveles de longitud de los tubos.

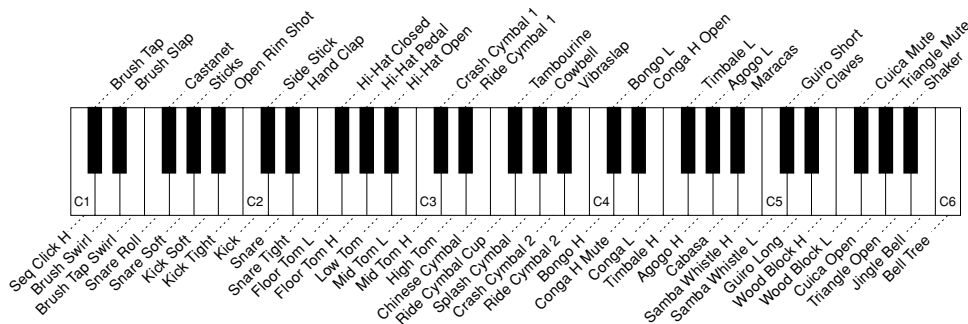
■ Voces de percusión/kit de batería (Perc./Drum kit).....

Si selecciona una de las voces del kit de batería o kit SFX del grupo [PERC./DRUM], podrá reproducir diversos instrumentos de percusión y batería o sonidos SFX (efectos de sonido) en el teclado. Los instrumentos de percusión y batería que reproducen las distintas teclas están marcados con símbolos debajo de las teclas. Algunos de los instrumentos de las voces del kit de batería suenan distintas aunque tengan el mismo nombre, y otras son prácticamente iguales.

En la lista de datos adjunta encontrará un listado completo de las asignaciones del kit de batería y del kit SFX.

NOTA
 • Las funciones de transposición (página 82) no afectan a las voces del kit de batería o SFX.

Si selecciona "Standard Kit 1"



■ Voces GM&XG y Voces GM2.....

Puede seleccionar las voces GM/XG/GM2 (página 8) directamente con las operaciones del panel. Pulse uno de los botones VOICE para acceder a la pantalla Open/Save de voces, luego el botón LCD [UP] (inferior [8]), y seleccione la página P2, que contiene las carpetas "GM&XG" y "GM2".

■ Voces personalizadas (Custom).....

Normalmente, los datos no pueden almacenarse en la unidad Preset; sin embargo, los datos de voz creados con el programa Voice Editor (página 59, 85) podrán guardarse en la unidad Preset como datos de voces personalizadas. Estas voces guardadas en la unidad Preset pueden seleccionarse con el botón [CUSTOM VOICE]

■ Voces Mega.....

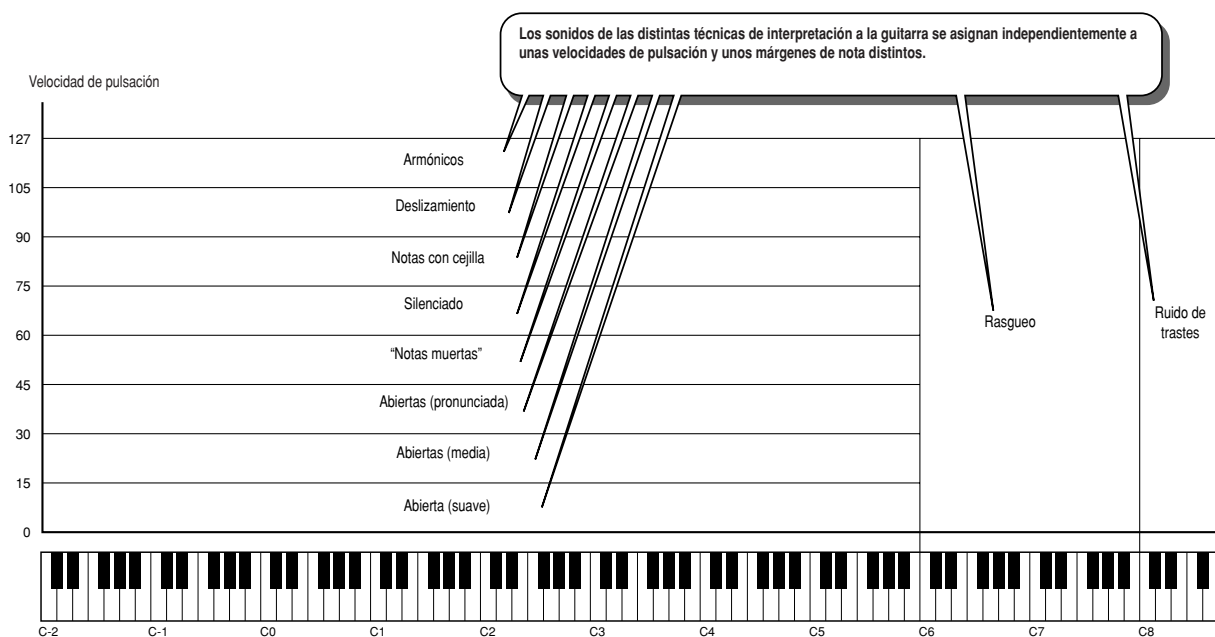
Estas voces especialmente programadas no aparecen señaladas en los botones VOICE del panel. En realidad, ni siquiera están pensadas para que se reproduzcan desde el teclado del TYROS. Están diseñadas para usarlas sobre todo con datos de secuenciación MIDI grabados (tales como canciones y estilos). Algunas de las voces de guitarra y bajo se han creado expresamente como voces Mega para el TYROS y se distinguen fácilmente de las voces normales por sus iconos en las pantallas Open/Save.

Lo que hace especial a estas voces es su forma de usar la conmutación de la velocidad de pulsación. Las voces normales también usan el cambio de la velocidad de pulsación para que la calidad del sonido o el nivel de una voz se adapte a la intensidad o suavidad con que se interpreta. De esta manera, las voces del TYROS suenan auténticas y naturales. Con las voces Mega, sin embargo, cada margen de velocidad (la medida de la intensidad de interpretación) tiene un sonido completamente distinto.

Por ejemplo, una voz de guitarra Mega incluye los sonidos de diversas técnicas de actuación (como se muestra más abajo). En los instrumentos convencionales, las distintas voces que poseen esos sonidos se seleccionan a través de MIDI y se reproducen combinadas para alcanzar el efecto deseado. En cambio ahora, con las voces Mega, una sola voz nos permite tocar convincentemente una parte de guitarra y reproducir los sonidos deseados fijando unos determinados valores para la velocidad de pulsación.

Debido a la compleja naturaleza de estas voces, y a las precisas velocidades de pulsación necesarias para reproducir los sonidos, no están pensadas para ser reproducidas desde el teclado. Resultan, no obstante, muy útiles y prácticas para crear datos MIDI (especialmente si no se desean utilizar varias voces distintas para una única parte de instrumento).

● Ejemplo de voz Mega: guitarra



Los mapas de sonido de las voces Mega (como el de arriba) se incluyen en la lista de datos adjunta. Extraiga todo el partido a las voces Mega y consulte estos mapas cuando cree datos de secuenciación MIDI para canciones, estilos y Multi Pads.0

NOTA

Puesto que las voces Mega se diferencian bastante del resto de voces del TYROS, deberá tener en cuenta los siguientes puntos y tomar las precauciones que se indican al trabajar con ellas.

Podrían generarse sonidos inesperados o no deseados según los ajustes o condiciones que se indican a continuación:

- El ajuste *Initial Touch* de la pantalla [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (página 154).
- Los ajustes de armonía/eco de la pantalla [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (página 154).
- Los ajustes relacionados con la sensibilidad a la presión de *Sound Creator* (página 86)
- La pulsación de teclas de las secciones de acorde con la mano izquierda cuando la función *Stop Accompaniment* (página 112) tiene seleccionada la opción "STYLE".

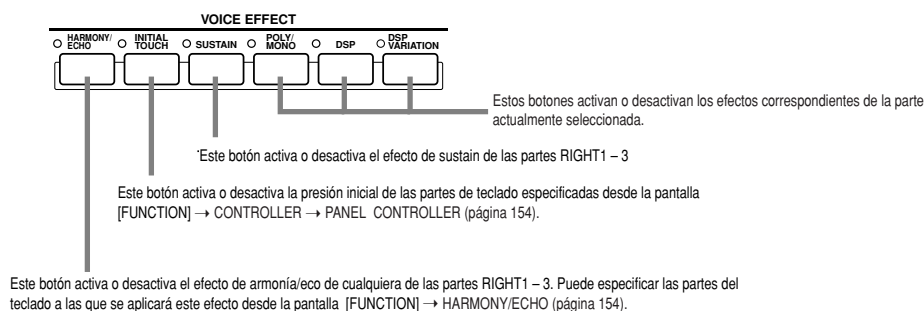
Según los ajustes o condiciones que se indican a continuación, podrían generarse sonidos inesperados o no deseados al editar o crear datos de canción, estilo y Multi Pad:

- Al seleccionar una voz Mega desde la pantalla *Revoice* de un estilo (página 37).
- Al cambiar los valores de velocidad de pulsación de varias notas a la vez en las pantallas *Event List* de canción, estilo o Multi Pad (página 100).
- Al cambiar los valores de velocidad de pulsación de varias notas a la vez con las funciones *Velocity Change* (página 120) y *Dynamics* (página 118) de la función *Style Creator*.
- Al cambiar los números de nota de determinados canales a la vez con la función de transposición de canal (página 97) de la función *Song Creator*.

Las voces Mega son exclusivas del TYROS y no son compatibles con otros modelos. Todos los datos de canción, estilo o Multi Pad que haya creado en el TYROS usando las voces Mega, no sonarán satisfactoriamente si las reproduce en otros instrumentos.

Polifonía máxima

El TYROS ofrece una polifonía máxima de 128 notas. Sin embargo, la reproducción de estilos utiliza muchas notas y, por tanto, al reproducir un estilo en el teclado no estarán disponibles las 128. Lo mismo sucede con las opciones RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT, Multi Pad y Song. Si se sobrepasa la polifonía máxima, las notas se reproducen con prioridad de última nota.



■ Harmony/Echo (armonía/eco).....

Consulte la página 39 de la “Guía rápida” y la página 154 de “Referencia”.

■ Initial Touch (pulsación inicial).....

El teclado del TYROS está equipado con una función de respuesta a la presión que permite controlar de manera dinámica y expresiva el nivel de las voces en función de la intensidad de la pulsación, igual que en un instrumento acústico. Hay dos tipos de respuesta a la presión en el teclado del TYROS (se describen a continuación): pulsación inicial y presión posterior a la pulsación (aftertouch). La pulsación inicial puede activarse y desactivarse desde el panel.

El teclado del TYROS está equipado con dos tipos de respuesta a la pulsación

● Initial Touch

Con esta función, el TYROS percibe la intensidad o suavidad con que se accionan las teclas, y utiliza esa intensidad para variar el sonido de diversas maneras, según la voz seleccionada. Esto le permite interpretar con mayor expresividad y añadir efectos según la técnica de interpretación. Puede especificar las partes del teclado a las que se aplicará Initial Touch desde la pantalla [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (página 154).

● Aftertouch

Con esta función, el TYROS percibe la intensidad o suavidad con que toca las teclas, y utiliza esa intensidad para variar el sonido de diversas maneras, según la voz seleccionada. Esto le permite disponer de un mayor control de la expresividad del sonido y los efectos. Puede especificar las partes del teclado a las que se aplicará el aftertouch desde la pantalla [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (página 154). Los ajustes predeterminados de aftertouch y la forma en que afecta a una voz pueden cambiarse con la función Sound Creator (página 85) y guardarse junto con una voz de usuario.

■ Sustain.....

Si esta función está activada, todas las notas que se toquen en la sección superior del teclado (partes RIGHT1 – 3) tendrán un sustain más prolongado. El nivel de sustain para cada voz se especifica con la función Sound Creator (página 85) y puede guardarse junto con una voz de usuario.

■ Poly/mono.....

Esta función determina si la voz de la parte se reproducirá en modo monofónico (una sola nota cada vez) o polifónico. Con la opción “MONO”, el efecto de portamento puede controlarse (según la voz seleccionada) si se usa legato.

El ajuste Poly/Mono y el grado de efecto de portamento (Portamento Time) están preprogramados para cada voz. Estas pueden cambiarse con la función Sound Creator (página 86) y guardarse como voz de usuario. El tiempo de portamento también puede ajustarse desde la mesa de mezclas (página 134).

■ DSP y DSP Variation.....

Con los efectos digitales incorporados al TYROS podemos dotar de ambiente y profundidad a nuestra música, por ejemplo añadiendo reverberación para que nuestro sonido parezca proceder de una sala de conciertos.

- El botón [DSP] activa o desactiva el procesador de señal digital (DSP) en la parte del teclado actualmente seleccionada.
- El botón [DSP VARIATION] permite alternar entre dos variaciones del efecto DSP. Puede utilizarlo mientras toca, por ejemplo, para cambiar la velocidad de rotación (lenta/rápida) del efecto de altavoz giratorio.

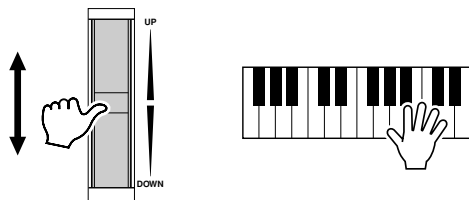
Cambio de tono en el TYROS

Guía rápida en la página 39 ->

El TYROS posee diferentes controles y funciones relacionadas con el tono, que se describen a continuación.

■ Rueda de inflexión de tono (PITCH BEND).....

Use esta rueda del TYROS para conseguir inflexiones ascendentes (gire la rueda alejándola) o descendentes (gire la rueda acercándola) de las notas mientras toca el teclado. La inflexión de tono se aplica a todas las partes del teclado (RIGHT1 – 3 y LEFT). La rueda PITCH BEND se centra automáticamente y restablece el tono normal cuando se libera.



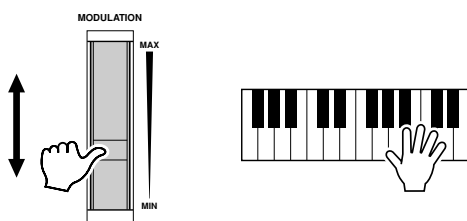
NOTA

- El margen máximo de inflexión de tono puede cambiarse en la pantalla MIXING CONSOLE (página 135).
- Si el margen se ajusta a más de 1200 cents (1 octava) con MIDI, es posible que el tono de algunas voces no ascienda o descienda completamente.

■ Rueda de modulación (MODULATION).....

La función de modulación aplica un efecto de vibrato a las notas que se tocan en el teclado, y se aplica a todas las partes (RIGHT1 – 3 y LEFT).

Si desplaza la rueda de modulación en sentido descendente (hacia MIN), disminuirá la profundidad del efecto, y en sentido ascendente (hacia MAX), aumentará.

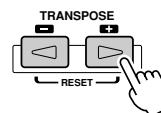


NOTA

- Para evitar las modulaciones fortuitas, asegúrese de que la rueda de modulación está ajustada a MIN antes de empezar a tocar.
- La rueda de modulación puede configurarse para controlar un parámetro distinto del vibrato (página 86).

■ Transposición.....

Con esta función puede transponer el tono del TYROS en sentido ascendente o descendente en un margen de ± 2 octavas, en pasos de semitono. Hay disponibles tres métodos de transposición (teclado, canción y máster); seleccione el procedimiento que desee en la pantalla [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (página 154), y luego cambie el valor con los botones [TRANSPOSE].



● Transposición de teclado

Los botones [TRANSPOSE] afectan al tono del sonido del teclado, de la reproducción de estilos y de los Multi Pads para los que se ha activado la coordinación de acordes (Chord Match). Observe que la transposición se aplica a partir de la siguiente nota que se toca (o acorde de estilo), después de haber pulsado uno de los botones [TRANSPOSE].

● Transposición de canción

Los botones [TRANSPOSE] afectan únicamente a la reproducción de canciones. Observe que la transposición se aplica a partir de la siguiente nota de la canción que se reproduce después de haber pulsado uno de los botones [TRANSPOSE].

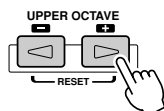
● Transposición máster

Los botones [TRANSPOSE] afectan únicamente al tono general del TYROS.

El tono normal (valor de transposición "0") puede restablecerse en cualquier momento pulsando los botones [+] y [-] simultáneamente.

La transposición puede ajustarse desde la pantalla de la mesa de mezclas (página 135).

■ Octava superior.....



Véase la página 28 de la guía rápida.

Tubos de órgano (Organ Flutes) (Sound Creator)

Guía rápida en la página 29 ->

El TYROS dispone de una gran variedad de voces de órgano, exuberantes y dinámicas, que pueden seleccionarse con el botón [ORGAN FLUTES]. Con el Sound Creator, tiene a su disposición las herramientas necesarias para crear sonidos de órgano propios (seleccionables con el botón [Sound CREATOR]).

Cree sus propios sonidos ajustando los niveles de longitud de los tubos, como si se tratara de un órgano tradicional.

Procedimiento básico (tubos de órgano)

1 Pulse el botón [ORGAN FLUTES] para seleccionar la pantalla Open/Save de voces de órgano.

2 Pulse el botón [SOUND CREATOR] para seleccionar la pantalla Sound Creator.

3 Seleccione el menú deseado con los botones [BACK/NEXT] y ajuste los parámetros correspondientes.

4 Pulse el botón LCD [SAVE] para seleccionar la pantalla Open/Save de la unidad de usuario y guardar estos ajustes en la unidad como voz de usuario (véase la página 69).

The [1] LCD ... = Los botones LCD [1] se utilizan para ajustar las longitudes de 16' o 5 1/3'. Seleccione aquí la longitud deseada y regulela con los botones LCD [1].

Regule la longitud

PRECAUCIÓN
Si selecciona otra voz sin haber guardado previamente los ajustes, los perderá. Si desea almacenar aquí los ajustes, asegúrese de guardarlos como voz de usuario (User Voice) antes de seleccionar otra voz o apagar la unidad.

Parámetros Sound Creator (voces Organ Flutes)

Los parámetros Organ Flutes (tubos de órgano) están distribuidos en tres páginas distintas y pueden ajustarse según se describe en el paso 3 del "Procedimiento básico" reseñado arriba. También pueden programarse como parte de los parámetros Voice Set (ajuste de voz) (página 151) para que se activen al seleccionar la voz.

■ Longitud (footage)

ORGAN TYPE	Con este botón LCD se especifica el tipo de generación de tonos de órgano que va a simularse: Sine o Vintage.
ROTARY SP SPEED	Con este botón LCD se alterna entre las velocidades de rotación -lenta y rápida- de los altavoces cuando se ha seleccionado un efecto de altavoz giratorio para los tubos de órgano (véase "DSP Type" más adelante) y el botón VOICE EFFECT [DSP] está activado (este botón LCD tiene el mismo efecto que el botón VOICE EFFECT [VARIATION]).
VIBRATO ON/OFF	Este botón LCD activa y desactiva alternativamente el efecto de vibrato para la voz Organ Flutes.
VIBRATO DEPTH	Este botón LCD ajusta la profundidad del vibrato a uno de estos tres niveles: 1 (bajo), 2 (medio) o 3 (alto).
16' - 1' (Footage)	Estos botones LCD determinan el sonido básico de los tubos de órgano. El término "footage" hace referencia a la generación de sonido en los tubos de órgano tradicionales, en que el sonido lo producían los tubos de distintas longitudes. Cuanto más largo es un tubo, más bajo será el tono. De aquí que el ajuste 16' determine el componente de tonalidad más baja, mientras que el ajuste 1' la tonalidad más alta. Cuanto más elevado sea el valor del ajuste, mayor será la longitud correspondiente. La mezcla de diversas longitudes permite crear sonidos de órganos exclusivos.

■ VOL/ATTACK

VOL (volumen)	Ajusta el volumen general de los tubos de órgano. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más elevado será el volumen.
RESP (respuesta)	Afecta tanto a la porción de ataque como de abandono (página 87) del sonido: aumenta o reduce el tiempo de respuesta del ataque inicial y del abandono, en función de los controles FOOTAGE. Cuanto más alto sea el valor, más lento será el ataque y el abandono.
VIBRATO SPEED	Determina la velocidad del efecto de vibrato controlado por las funciones de activación/desactivación y profundidad de vibrato (arriba).
MODE	Este control selecciona entre dos modos: FIRST y EACH. En el modo FIRST, el ataque se aplica únicamente a las primeras notas que se tocan y se mantienen; mientras se mantengan, no se aplicará el ataque a ninguna nota tocada con posterioridad. En el modo EACH, el ataque se aplica por igual a todas las notas.
4', 2 2/3', 2'	Determinan el volumen del sonido de ataque de la voz ORGAN FLUTES. Los controles 4', 2 2/3' y 2' aumentan o reducen el volumen de ataque en las longitudes correspondientes. Cuanto más larga sea la barra del gráfico, mayor será el volumen de ataque.
LENG (longitud)	Afecta a la porción de ataque del sonido y produce una caída más larga o más corta inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto más alargada sea la barra del gráfico, más larga será la caída.

■ EFFECT/EQ

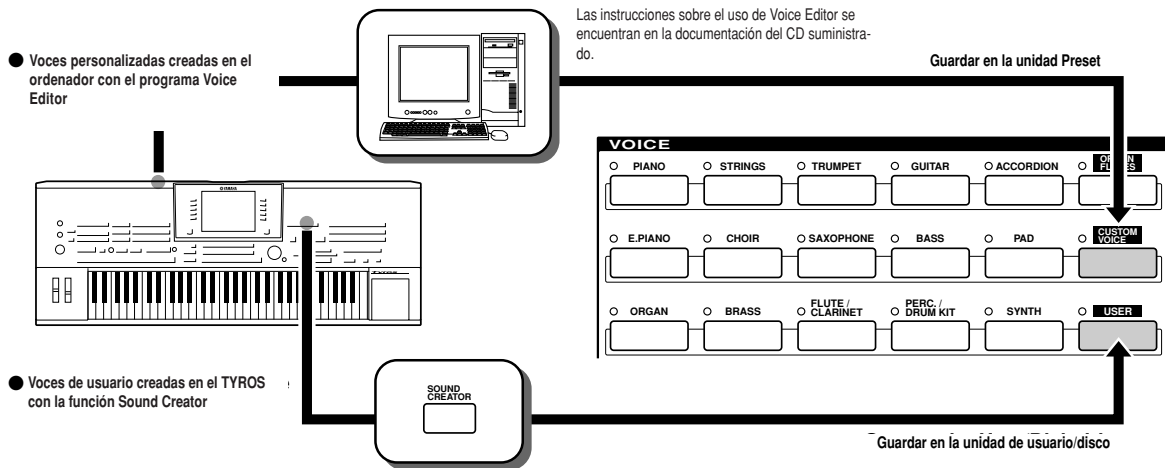
REVERB DEPTH	Véase "Efecto" en la página 136.
CHORUS DEPTH	Véase "Efecto" en la página 136.
DSP DEPTH	Véase "Efecto" en la página 136.
DSP ON/OFF	Véase "Efecto" en la página 136.
DSP TYPE	Determina el tipo de efecto DSP que se aplicará a la voz Organ Flutes al seleccionar una categoría y un tipo. Si selecciona un tipo de efecto que no sea "Rotary Speaker", el botón LCD [ROTARY SP SPEED] de la página FOOTAGE no controlará la velocidad de altavoz giratorio, sino que actuará con el mismo efecto que el botón VOICE EFFECT [DSP VARIATION].
VARIATION	ON/OFF Activa y desactiva la variación DSP de la voz de órgano seleccionada. PARAMETER Indica el parámetro al que se aplica la variación en función del tipo de DSP seleccionado. VALUE Determina el valor del parámetro de variación DSP.
EQ LOW/HIGH	Determinan la frecuencia y la ganancia de las bandas de ecualización de graves y agudos.

Creación de voces (Sound Creator)

El TYROS incorpora la función Sound Creator que permite crear voces propias mediante la edición de algunos de los parámetros de las voces existentes. Una vez creada una voz, puede guardarla como voz de usuario en la unidad de usuario o de disco por si la necesita en el futuro.

Voces de usuario (User Voices) y voces personalizadas (Custom Voices)

Con el TYROS puede crear sus propias voces originales (editando las voces predefinidas internas) de una de las siguientes maneras. En esta sección se indica cómo crear las voces con la función Sound Creator.



Procedimiento básico (Sound Creator)

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

2 Pulse el botón [SOUND CREATOR] para seleccionar la pantalla Sound Creator.

Puede comparar el sonido de la voz original (sin editar) con la voz editada.

3 Seleccione el menú deseado con los botones [BACK]/[NEXT] y especifique los parámetros adecuados.

4 Pulse el botón LCD [SAVE] para seleccionar la pantalla Open/Save de la unidad de usuario y guardar en esta unidad, como voz de usuario, los ajustes.

NOTA
También puede crear las voces de usuario editando las voces personalizadas (Custom) creadas en el ordenador. Y editar una voz de usuario creada con anterioridad para hacer una nueva voz.

PRECAUCIÓN
Si selecciona otra voz sin haber guardado previamente los ajustes, los perderá. Si desea almacenar aquí los ajustes, asegúrese de guardarlos como voz de usuario (User Voice) antes de seleccionar otra voz o apagar la unidad.

Parámetros de Sound Creator (Voces normales)

Los parámetros de Sound Creator están distribuidos en cinco páginas y se ajustan como se describe arriba, en el paso 3 de los "Procedimientos básicos". También pueden programarse como parte de los parámetros Voice Set (Juego de voces, página 115) para acceder automáticamente a ellos al seleccionar una voz.

Recuerde que estos parámetros no se aplican a las voces Organ Flutes, que poseen sus propios ajustes de parámetros (página 83).

■ COMÚN (COMMON)

VOLUME	Determina el volumen de la voz editada actual.
TOUCH SENSE	Determina la sensibilidad de pulsación, o cómo responde el volumen a la intensidad de la pulsación. Un ajuste de "0" produce caídas de nivel más extremas cuanto más suave toque, mientras que el ajuste de "64" es la respuesta normal, y "127" produce un nivel más elevado con cualquier intensidad de pulsación (fija).
OCTAVE	Sube o baja en octavas el margen de octavas de la voz editada. Cuando la voz editada se utiliza como una de las partes RIGHT1 – 3, el parámetro R1/R2/R3 estará disponible; si la voz editada se utiliza como la parte LEFT, estará disponible el parámetro LEFT.
MONO/POLY	Determina si la voz editada se reproduce como monofónica o polifónica (página 81).
PORTAMENTO TIME	Especifica el tiempo de portamento cuando para la voz editada se ha seleccionado "MONO" (arriba).

■ CONTROLADOR (CONTROLLER)

● MODULACIÓN (MODULATION)

Con la rueda de modulación (Modulation Wheel) se modulan los siguientes parámetros, así como el tono (vibrato).

FILTER	Determina el grado de modulación aplicado a la frecuencia de corte del filtro.
AMPLITUDE	Determina el grado de modulación aplicado a la amplitud (volumen).
LFO PMOD	Determina el grado de modulación aplicado al tono, o efecto de vibrato.
LFO FMOD	Determina el grado de modulación aplicado a la modulación del filtro, o efecto wah-wah.
LFO AMOD	Determina el grado de modulación aplicado a la amplitud, o efecto de trémolo.

● AFTERTOUCHE

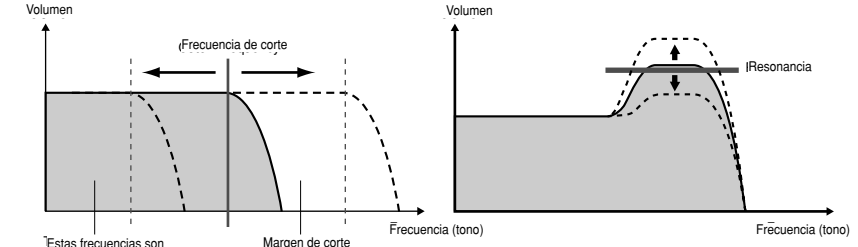
Esta función puede utilizarse para modular los parámetros siguientes. Desde aquí puede establecer el grado con que Aftersound modula cada uno de estos parámetros.

FILTER	Determina el grado de modulación aplicado a la frecuencia de corte del filtro. En la página siguiente encontrará más información sobre el filtro.
AMPLITUDE	Determina el grado de modulación aplicado a la amplitud (volumen).
LFO PMOD	Determina el grado de modulación aplicado al tono, o efecto de vibrato.
LFO FMOD	Determina el grado de modulación aplicado a la modulación del filtro, o efecto wah-wah.
LFO AMOD	Determina el grado de modulación aplicado a la amplitud, o efecto de trémolo.

■ SONIDO (SOUND)

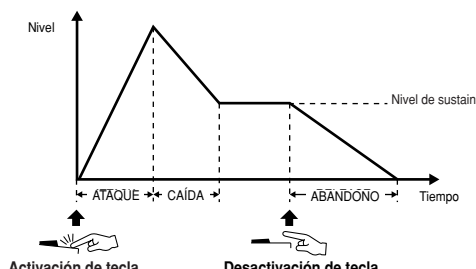
● FILTRO (FILTER)

El filtro es un procesador que modifica el timbre o el tono de un sonido mediante el bloqueo o admisión de un determinado margen de frecuencias. Los parámetros que se muestran a continuación determinan el timbre general del sonido realizando o cortando un determinado margen de frecuencias. Además de hacer que el sonido sea más brillante o más suave, puede usar la función Filter para generar efectos electrónicos de tipo sintetizador.

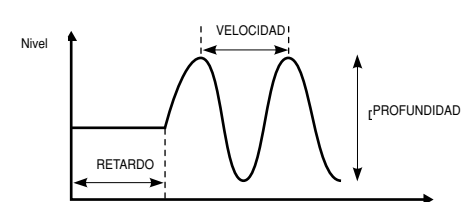
BRIGHTNESS (brillo)	Determina el margen de la frecuencia de corte, o frecuencia efectiva, del filtro (véase el diagrama). Los valores más altos aportan un sonido más brillante.
HARMONIC CONTENT (contenido armónico)	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia) seleccionada con BRIGHTNESS (véase el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.  <p>Estos gráficos muestran el volumen en función de la frecuencia. El primer gráfico ilustra el 'Margen de corte' y la 'Frecuencia de corte'. El segundo gráfico muestra el efecto de la 'Resonancia' en la frecuencia de corte.</p>

● EG (Generador de envolvente)

Los ajustes de EG determinan cómo cambia en el tiempo el nivel de sonido. Esto permite reproducir muchas de las características sonoras de los instrumentos acústicos naturales, como la caída y ataque rápidos de los sonidos de percusión, o el abandono largo de un tono de piano sostenido.

ATTACK (ataque)	Determina la rapidez con que el sonido alcanza su máximo nivel tras el accionamiento de la tecla. Cuánto más alto sea el valor, más lento será el ataque.
DECAY (caída)	Determina la rapidez con que el sonido alcanza su nivel de sustain (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuánto más alto sea el valor, más lenta será la caída.
RELEASE (abandono)	Determina la rapidez con que el sonido alcanza su máximo nivel tras el accionamiento de la tecla. Cuánto más alto sea el valor, más lento será el ataque.  <p>Este gráfico muestra el nivel de sonido a lo largo del tiempo, dividido en tres fases: ATaque, CAÍDA y ABANDONO. Se indican los momentos de 'Activación de tecla' y 'Desactivación de tecla'. El nivel de sustain es el nivel al que se estabiliza el sonido durante la fase de caída.</p>

● VIBRATO

DEPTH (profundidad)	Determina la intensidad del efecto de vibrato (véase el diagrama). Los ajustes más altos producen un vibrato más acusado.
SPEED (velocidad)	Determina la velocidad del efecto de vibrato (véase el diagrama).
DELAY (retardo)	Determina el tiempo que transcurre entre el accionamiento de una tecla y el comienzo del efecto de vibrato (véase el diagrama). Los ajustes más altos aumentan el retardo del inicio del vibrato.  <p>Este gráfico muestra el nivel de sonido a lo largo del tiempo, incluyendo un periodo de 'RETARDO' antes de que comience el efecto de vibrato. Se indican la 'VELOCIDAD' y la 'PROFUNDIDAD' del vibrato.</p>

EFFECT/EQ (efecto/EQ)

Igual que en las voces "Organ Flutes" (página 84) con excepción del parámetro PANEL SUSTAIN, que determina el nivel de sustain aplicado a la voz editada cuando se activa el botón [SUSTAIN] de la sección VOICE EFFECT.

■ HARMONY (armonía)

Igual que en la pantalla [FUNCTION] → HARMONY/ECHO. Véase la página 154.

Reproducción de canciones

Guía rápida en la página 43 ->

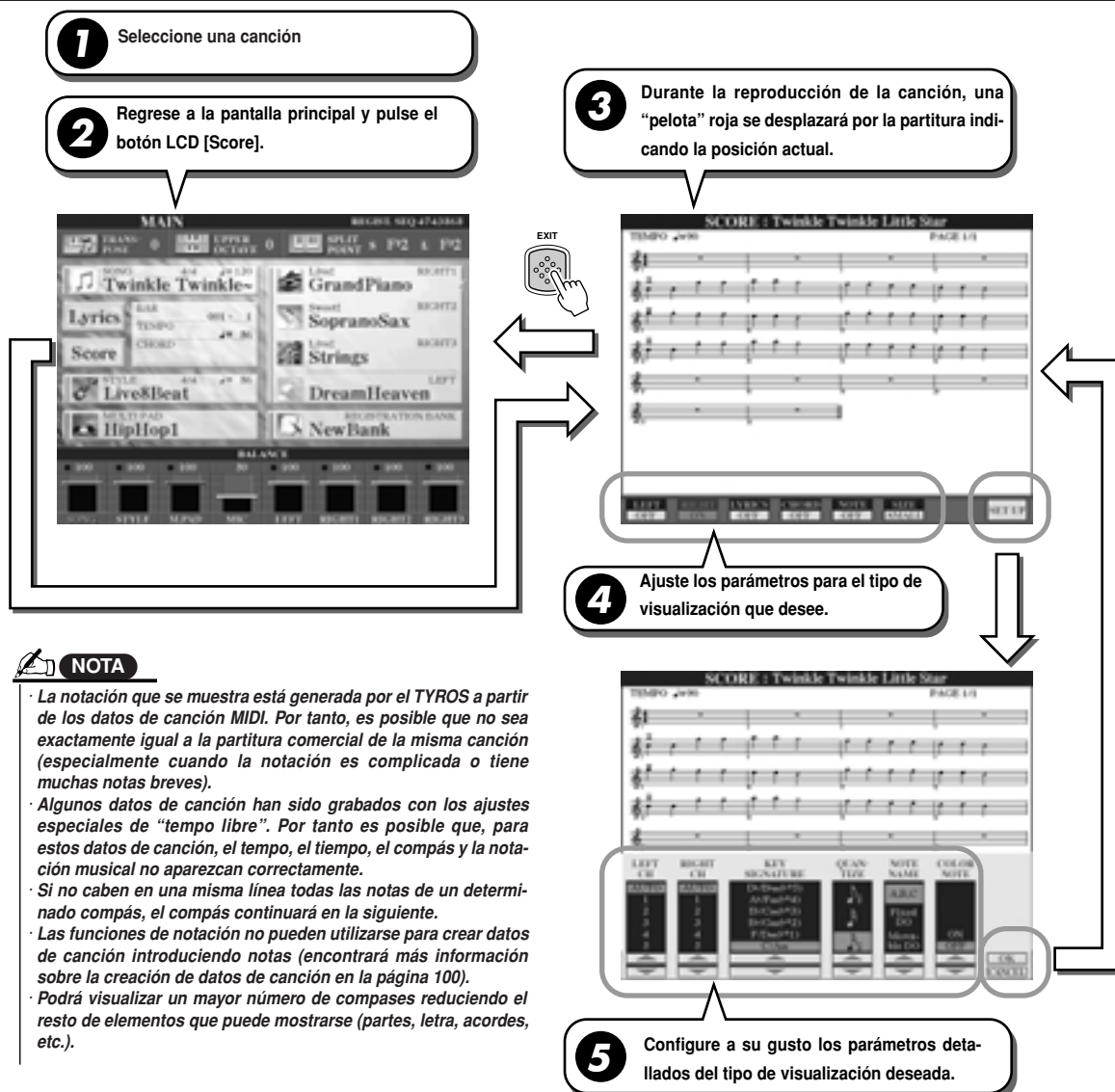
Las funciones de reproducción de canciones del TYROS permite reproducir datos de canción (secuencia) MIDI, incluidos los datos de las canciones comerciales en disquete (compatibles con GM- o XG-), y las actuaciones grabadas por uno mismo con las funciones de grabación de canciones (página 54) y guardadas en una de las unidades. Además, el TYROS puede mostrar la notación musical y las letras, y utilizar las avanzadas funciones Guide para ensayar en el teclado o interpretar las canciones. En esta sección se explican aquellos ajustes sobre reproducción de canciones que no aparecieron en la guía rápida.

Visualización de la notación musical

Para visualizar la notación musical de la canción seleccionada, pulse el botón LCD [SCORE] en la pantalla principal (Main). De esta manera podrá leer la música durante la reproducción de la canción. Pero además puede:

- Leer la partitura con la canción detenida y ensayar.
- Usar la notación para ensayar sólo la parte melódica al tiempo que suena el acompañamiento. No tiene más que desactivar la parte de la mano izquierda (canal) de la pantalla.
- Si la canción tiene datos de la letra, podrá leer ésta en la pantalla y cantarla durante la reproducción de la canción. Conecte un micrófono y podrá mezclar su voz con la canción.
- Con las avanzadas funciones Guide, puede dejar que el TYROS le “enseñe” a interpretar la canción correctamente, e incluso a cantarla en los tonos correctos.

Partitura: procedimientos básicos (Score)



■ Parámetros de visualización de notación (Notation View) (paso 4 de la página anterior)

LEFT	Habilita o deshabilita la visualización del rango de teclas de la mano izquierda. Dependiendo de otros ajustes, puede ser que este parámetro no esté disponible y aparezca en gris. Si es así, vaya a la pantalla de ajustes detallados (se describe abajo; paso 4 de la página anterior) y para el parámetro LEFT CH seleccione cualquier canal excepto "AUTO". O bien desde la pantalla [FUNCTION] → SONG SETTING (página 92) seleccione cualquier canal excepto "OFF" para el parámetro LEFT. No es posible desactivar RIGHT y LEFT al mismo tiempo.
RIGHT	Habilita o deshabilita la visualización del rango de teclas de la mano derecha. El canal 1 se selecciona automáticamente si para el parámetro LEFT CH (abajo) se especifica cualquier canal excepto "AUTO", o si desde la pantalla [FUNCTION] → SONG SETTING (página 92) se especifica "OFF" para [RIGHT]. No es posible desactivar RIGHT y LEFT al mismo tiempo.
LYRICS	Habilita o deshabilita la pantalla de letras de canción. Si la canción seleccionada no tiene datos de letra, la letra no aparecerá.
CHORD	Habilita o deshabilita la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no contiene datos de acorde, los acordes no aparecerán.
NOTE	Habilita o deshabilita la visualización del nombre de las notas (tono). El nombre de nota se indica a la izquierda de la nota. Cuando el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede trasladarse a la parte superior izquierda de la nota.
SIZE	Determina la resolución de la pantalla (o nivel de zoom) de la partitura.

■ Parámetros detallados de visualización de notación (Notation View; paso 5 de la página anterior)

LEFT CH (canal)/RIGHT CH (canal)	Determina qué canal MIDI de los datos de canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o de la mano derecha. Este ajuste vuelve a AUTO al seleccionar otra canción distinta.
	AUTO Los canales MIDI de los datos de canción para las partes de mano izquierda y mano derecha se asignan automáticamente (asignando las partes al mismo canal que el canal especificado en la pantalla [FUNCTION] → SONG SETTING (página 92)).
	1-16 Asigna el canal MIDI especificado (1-16) a cada una de las partes de mano izquierda y mano derecha.
	OFF (sólo LEFT CH) No hay asignación de canal (deshabilita la visualización del margen de teclas de la mano izquierda).
KEY SIGNATURE	Permite introducir cambios de signatura de clave en medio de una canción en la posición de parada. Este menú es muy útil cuando la canción seleccionada no contiene ningún ajuste de signatura de clave para mostrar la notación en pantalla.
QUANTIZE	Permite controlar la resolución de nota en la partitura y cambiar o corregir la temporización de todas las notas visualizadas para alinearlas con un valor de nota determinado.
NOTE NAME	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a su izquierda en la partitura entre los siguientes tres tipos (los ajustes que se indican están disponibles si para el parámetro NOTE (arriba) se ha seleccionado ON).
	A, B, C Los nombres de nota aparecen como letras (C, D, E, F, G, A, B) FIXED DO Los nombres de las notas se indican en solfeo y varían en función del idioma seleccionado (página 61). Inglés Do Re Mi Fa Sol La Ti Japonés ド レ ミ ファ ソ ラ シ Alemán Do Re Mi Fa Sol La Si Francés Ut Re Mi Fa Sol La Si Español Do Re Mi Fa Sol La Si Italiano Do Re Mi Fa Sol La Si MOVABLE DO Los nombres de las notas se indican en solfeo según los intervalos de escala, y como tales están relacionados con la clave. Se toma Do como nota raíz. Por ejemplo, en la clave de G mayor, la nota raíz de sol se indicaría con Do. Al igual que con "Fixed Do", la indicación varía en función del idioma seleccionado
COLOR NOTE	Cuando este ajuste está activado (ON), las notas de la pantalla aparecen de color (C: rojo; D: amarillo; E: verde; F: naranja; G: azul; A: púrpura y B: blanco).

Visualización de la letra

Si la canción seleccionada tiene datos de letra de canción, puede hacer que ésta aparezca en la pantalla pulsando el botón LCD [Lyrics] de la pantalla principal. La función Lyrics ofrece diversas posibilidades de gran utilidad:

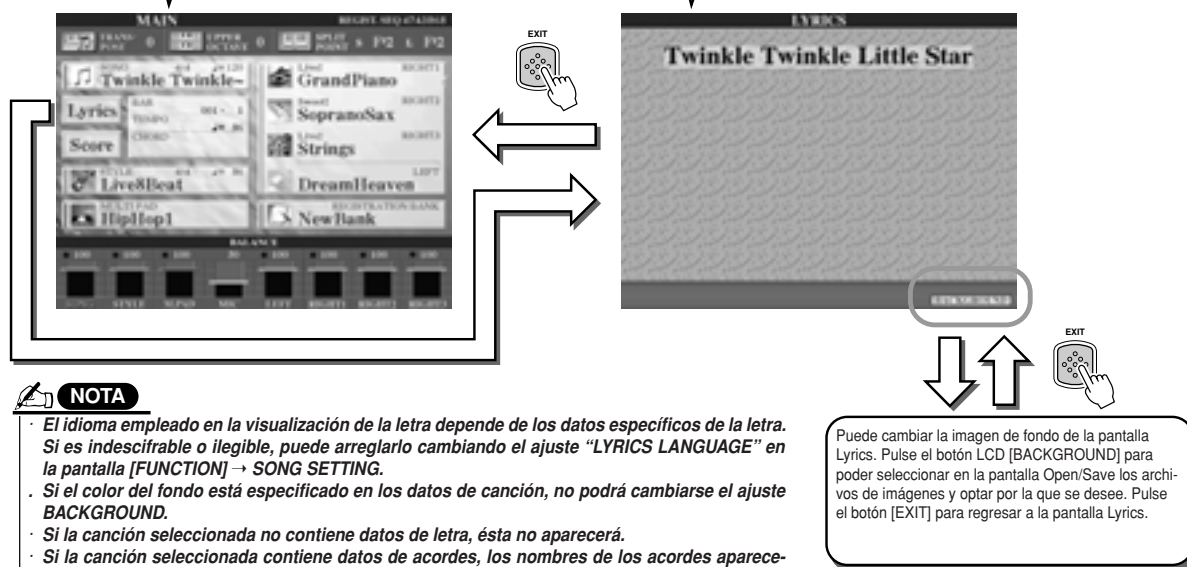
- Se van resaltando las frases que van a cantarse en combinación con la música, facilitando seguir el texto y cantar la canción. Conecte un micrófono y podrá mezclar su voz con el acompañamiento de la canción durante la reproducción.
- Conecte al TYROS un monitor de TV externo y la letra de la canción aparecerá en él (para acompañamientos de grupos y similares). También puede configurar el TYROS para que las letras de las canciones aparezcan en el monitor de TV mientras en la pantalla del instrumento aparece una operación o función distinta (seleccione [FUNCTION] VIDEO OUT).

Procedimiento básico (letra) (Lyrics)

1 Seleccione una canción.

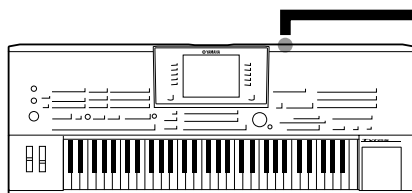
2 Regrese a la pantalla principal y pulse el botón LCD [Lyrics].

3 La letra de la canción irá apareciendo en la pantalla LCD durante la reproducción.



Letras de las canciones en un monitor de TV externo

- ▶ 1 Conecte el monitor de TV al terminal VIDEO OUT del TYROS (página 18).
- ▶ 2 Encienda el monitor de TV y el TYROS.
- ▶ 3 En el parámetro SCREEN CONTENT de la pantalla [FUNCTION] → VIDEO OUT (página 151), seleccione "LYRICS".



Cuando se ha seleccionado "LYRICS" para el parámetro SCREEN CONTENT, y con independencia de la pantalla seleccionada en el propio instrumento, a través de la salida VIDEO OUT sólo se enviará la letra de la canción. De este modo puede seleccionar otras pantallas y al mismo tiempo disponer de las letras en la pantalla del monitor externo.

- ▶ 4 Reproduzca la canción siguiendo los procedimientos básicos (Lyrics) indicados anteriormente.

Posición de canción

El TYROS dispone de las siguientes funciones de posición en canción.

- La posición actual en canción aparecerá indicada en la pantalla principal durante la reproducción como número de compás/tiempo, lo que le permitirá saber fácilmente su posición en la canción.
- Si pulsa el botón [FF] o [REW], en la pantalla principal aparecerá automáticamente una ventana emergente con el número de compás actual (o número de marca de frase).

Indica el compás actual de la reproducción de la canción



Este menú aparecerá únicamente si los datos de canción contienen marcas de frase. Aquí se indica cuál se usa para la posición de canción, la barra (compás) o la marca de frase. Cuando está ajustado a "PHRASE MARK", puede utilizar los botones [FF] o [REW] para navegar por las marcas de frase de la canción.

- En los datos de canción puede poner marcadores de posición de canción con los botones [SP1] – [SP4] (página 44). No sólo podrá desplazarse fácil y rápidamente por una canción, sino que podrá configurar unos cómodos bucles de reproducción.

■ Marca de posición en canción

En esta sección se explican dos funciones relacionadas con las marcas y se ofrece información detallada. La información básica acerca del uso de las marcas para reproducción en salto y en bucle se encuentra en la página 44 de la guía rápida.

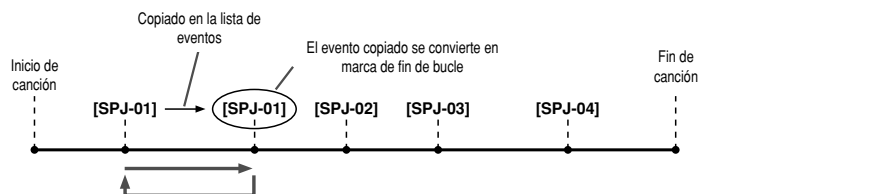
● Marcas de salto (Jump Markers)

Las marcas que se han explicado en la página 44 de la guía rápida también se denominan "marcas de salto". Pueden introducirse en los datos de canción pulsando los botones [SP1] – [SP4]. En la pantalla de la lista de eventos del Song Creator (página 106) aparecen como "SPJ-01" – "SPJ-04". En la lista de eventos pueden ser desplazadas sin problemas a otras posiciones e incluso copiarse para crear en otras posiciones números de marcas idénticos. Cuando el mismo número de marca se halla en diferentes posiciones de la canción, el último en ser utilizado se usa como marca de fin de bucle (Loop End Marker) (abajo).

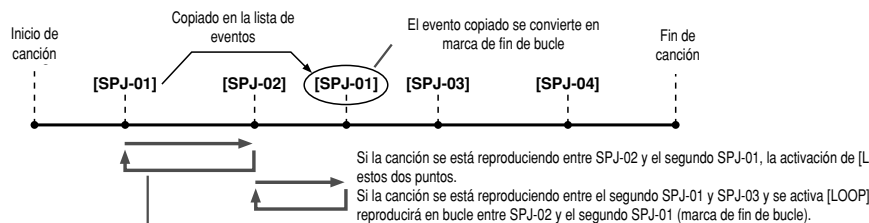
● Marca de fin de bucle (Loop End Marker)

Estas marcas se utilizan para añadir marcas adicionales a los datos de canción, mejorando así la versatilidad. La creación de una marca de fin de bucle se realiza en la lista de eventos (y no con los botones [SP1] – [SP4] del panel) simplemente copiando un evento de marca de salto "SPJ" en otra posición de la canción. En la página 44 de la guía rápida encontrará información básica sobre la reproducción de bucles entre marcas de salto sucesivas.

Los ejemplos siguientes muestran cómo los marcadores de fin de bucle pueden usarse en la reproducción de canciones.



Si la canción se está reproduciendo entre los dos puntos SPJ-01, la activación de [LOOP] hará que se forme un bucle de reproducción entre esos dos puntos.
Si la canción se está reproduciendo entre el segundo SPJ-01 y SPJ-02 y se activa [LOOP], la reproducción retrocede hasta el primer SPJ-01 y se reproduce en bucle entre los dos puntos SPJ-01.



Si el botón [LOOP] se activa mientras la canción se está reproduciendo entre el principio de la canción y el punto SPJ-02, la reproducción hará un bucle entre los puntos SPJ-01 y SPJ-02.

Si la canción se está reproduciendo entre SPJ-02 y el segundo SPJ-01, la activación de [LOOP] hará que se forme un bucle de reproducción entre estos dos puntos.
Si la canción se está reproduciendo entre el segundo SPJ-01 y SPJ-03 y se activa [LOOP], la reproducción retrocederá hasta el primer SPJ-02 y se reproducirá en bucle entre SPJ-02 y el segundo SPJ-01 (marca de fin de bucle).

NOTA

- Pueden aparecer problemas con la reproducción en bucle si las sucesivas marcas están demasiado próximas entre sí.
- Si los ajustes de efectos del salto de destino (posición a la que se salta) son distintos de los de origen, pueden producirse señales de deformación o caídas de señal en el sonido, debido a las limitaciones de los procesadores de efectos del TYROS.
- Al usar la función Guide (el diodo [GUIDE] estará iluminado) con la reproducción en salto, tenga en cuenta que es posible que la indicación Guide no pueda mantener el ritmo con los saltos.

En los ejemplos anteriores, los datos reales de la marca de fin de bucle son idénticos al evento del que se copiaron (solo la posición de la marca copiada la dota con esta función distinta).

En la reproducción de canciones las marcas formateadas como "SPJ-xxxx" (xxxx: se aceptan todos los caracteres excepto 01 – 04, y cualquier número de letras) se gestionan como marcas de fin de bucle. Ya que la lista de eventos de la función Song Creator no permite asignar libremente las marcas, para crear unas nuevas se recomiendan los procedimientos indicados arriba. Sin embargo, con un programa de secuenciación en el ordenador, puede crear nuevas marcas y asignarlas nombres apropiados. Al asignar los nombres de esta manera, puede distinguir fácilmente en la lista de eventos entre las marcas de fin de bucle y las de salto.

Parámetros relacionados con la reproducción de canción

El TYROS incorpora diversas funciones de reproducción de canción, que pueden seleccionarse pulsando [FUNCTION] → SONG SETTING.

- Escuche su canción favorita (o ensaye con ella) una y otra vez, con la función de repetición.
- Reproduzca todas las canciones de una determinada carpeta –repetidamente o al azar– si así lo desea.
- Reproduzca todas las canciones de todas las carpetas. Todos los botones SONG [I] – [VI] albergan muchas canciones (júntelas y dispondrá de mucha música para repetir o reproducir al azar).

Si así lo desea, puede interrumpir en cualquier momento esta máquina de discos automática y seleccionar con el botón LCD [NEXT/CANCEL] de la pantalla de selección de canciones (Open/Save) una canción para su reproducción. Simplemente introduzca el número de la próxima canción que desea escuchar y será colocada en la posición correspondiente.

En esta sección se explican estos puntos, los ajustes de la pantalla [FUNCTION] → SONG SETTING y la pantalla Open/Save para canciones.

Ajustes de canción: Procedimientos básicos

- 1** Pulse el botón [FUNCTION].
- 2** Pulse el botón LCD [SONG SETTING].
- 3** Seleccione los parámetros deseados (página siguiente).

Selecciona uno de los menús Guide (página 48).

Determina el método de repetición aplicado a la canción.

Determina el canal MIDI de cada parámetro.

Determina el idioma con que se muestra la letra de la canción.

Activa y desactiva (on/off) Quick Start (inicio rápido).

Siguiente/Anular: procedimiento básico (Next/Cancel)

- 1** Seleccione la pantalla Open/Save de canciones durante la reproducción de la canción.
- 2** Pulse el botón LCD de la canción deseada para que la marca NEXT aparezca dentro del recuadro de archivo indicando que la canción seleccionada será la próxima en ser reproducida. Puede anular este ajuste pulsando el botón [NEXT/CANCEL] y seleccionar otra canción.

Los siguientes parámetros pueden ajustarse con el paso 3 explicado en “Procedimientos básicos”, página 92.

■ Parámetros de repetición (Repeat Playback)

REPEAT MODE	Determina el método de repetición.
	OFF Reproduce las canciones seleccionadas y se detiene. SINGLE Repite continuamente las canciones seleccionadas. ALL Repite continuamente las canciones de la carpeta especificada. RANDOM Reproduce al azar las canciones de la carpeta especificada.
REPEAT FOLDER	Determina el directorio cuyas canciones se reproducirán consecutivamente si el ajuste de REPEAT MODE es “ALL” (todas) o “RANDOM” (al azar). Aquí, el directorio remite a la ruta (página 72) memorizada en cada botón SONG [I] – [VI].
	CURRENT Reproduce consecutivamente todas las canciones del directorio que contiene la canción actualmente seleccionada, empezando con la canción actual. ALL Reproduce consecutivamente todas las canciones de todos los directorios (memorizados en los botones SONG [I] – [VI]). La reproducción comienza en la canción actualmente seleccionada, sigue con el resto de las canciones del directorio actual y, por último, las canciones del resto de los directorios.
PHRASE MARK REPEAT	La marca de frase es una parte preprogramada de algunos datos de canción, que señala una determinada posición (conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada, la reproducción de la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se repite (página 91).

■ Parámetros de canal MIDI (MIDI Channel)

LEFT CH	Este parámetro estará disponible si para el parámetro AUTO CH SET (abajo) se ha seleccionado “OFF”. Este parámetro determina qué canal MIDI de los datos de canción está asignado a la parte de mano izquierda de la función Guide y de la función Song Score.
RIGHT CH	Este parámetro estará disponible si para el parámetro AUTO CH SET (abajo) se ha seleccionado “OFF”. Este parámetro determina qué canal MIDI de los datos de canción está asignado a la parte de mano derecha de la función Guide y de la función Song Score.
HARMONY CH	Determina el canal MIDI de los datos de canción cuyos eventos de nota se utilizan para aplicar la armonía vocal al sonido de micrófono.
AUTO CH SET	Si está activado (“ON”), asigna automáticamente los canales MIDI apropiados a las partes de mano izquierda y mano derecha preprogramadas en los datos de canción comerciales. Normalmente deberá estar ajustado a “ON”.

■ Parámetros de visualización de letras de canción

LYRICS LANGUAGE	Determina el idioma de los textos en pantalla0
	AUTO Si en los datos de canción se especifica el idioma, la letra aparecerá en dicho idioma. Si no se ha especificado y el parámetro Language de la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → OWNER (página 158) está ajustado a JAPANESE, se considerará que el idioma de la letra de la canción es el japonés (abajo). Si no se ha especificado el idioma en los datos de canción y el parámetro [FUNCTION] → UTILITY → OWNER (página 158) tiene otro ajuste que no sea JAPANESE, el idioma se considerará como INTERNATIONAL (abajo). JAPANESE Gestiona las letras que se muestran en japonés. INTERNATIONAL Gestiona las letras que se muestran como un idioma occidental.

■ Parámetro de inicio rápido (Quick Start)

QUICK START	En algunos datos de canción comerciales, determinados ajustes relacionados con la canción (selección de voz, volumen, etc.) se graban en el primer compás, antes de los datos de nota reales. Cuando la función Quick Start está ajustada a “ON”, el TYROS lee a la mayor velocidad posible todos los datos que no son de nota de la canción y, automáticamente, se ralentiza hasta el tempo adecuado en la primera nota. Esto permite iniciar la reproducción tan rápidamente como es posible, con una pausa mínima para la lectura de los datos.
-------------	--

Song Creator (grabación digital)

Guía rápida en las páginas 54 - 57

En esta sección se explican las operaciones que no se trataron en la guía rápida, entre ellas la grabación por pasos y la regrabación o edición de los datos de canción existentes. Encontrará más información sobre la grabación de canciones con las funciones de grabación rápida y multigrabación en la guía rápida.

Grabación en tiempo real (Realtime Recording) y por pasos (Step Recording)

Puede grabar sus actuaciones al teclado como datos MIDI de dos maneras distintas: en tiempo real y por pasos.

- **Grabación en tiempo real** Este método graba los datos de actuación en tiempo real, sobrescribiendo cualquier dato presente en el canal de destino. Los nuevos datos sustituyen a los datos anteriores. Este procedimiento está explicado en la guía rápida.
- **Grabación por pasos** Este método permite componer la actuación “escribiendo” un evento cada vez. Es un procedimiento de grabación manual, no en tiempo real (similar a escribir la notación musical en un papel). Usando la lista de eventos (páginas 98, 100, 106) puede introducir notas, acordes y otros eventos de uno en uno.

Comienzo y final de inserción (Punch In/Out)

página 95

Este método de grabación en tiempo real permite regrabar un área específica de una canción ya grabada.

Los datos entre los puntos de inicio y de final de la inserción se sobregaban con el material grabado. Recuerde que las partes anteriores y posteriores a la sección de inserción no se sobregabarán (se reproducen normalmente para ayudarle a entrar y salir de la grabación).

Puede especificar previamente los puntos de inicio y final de inserción como números de compás, para que el funcionamiento sea automático, o ejecutar manualmente la grabación por inserción con un pedal o directamente el teclado.

Ajuste los parámetros relacionados con la inserción en la pantalla [DIGITAL RECORDING] → SONG CREATOR → REC MODE y regrebe la canción ya grabada siguiendo las instrucciones de la guía rápida.

Grabación por pasos con la lista de eventos

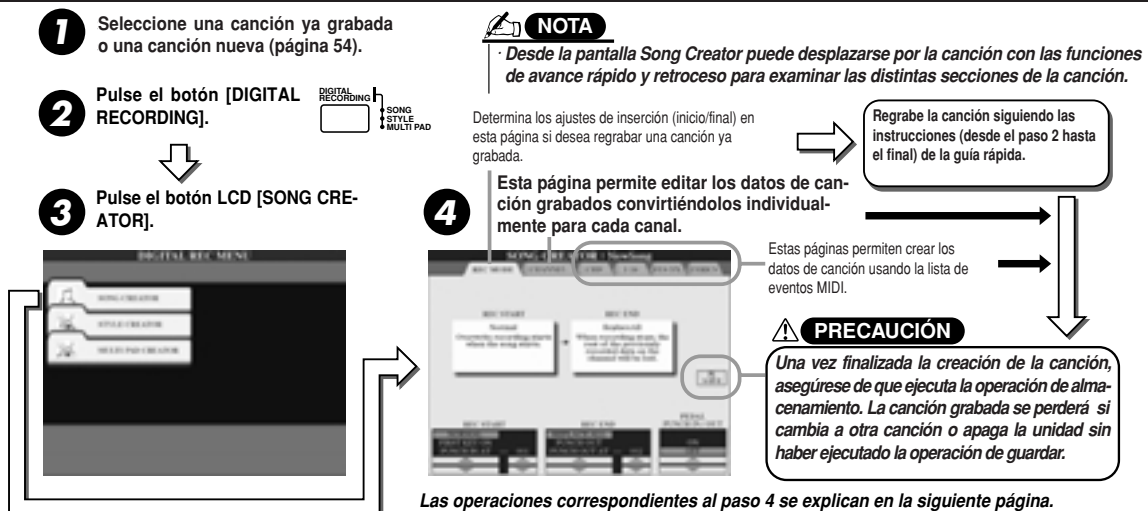
páginas 98, 100, 106

Los datos de canción están formados por distintos eventos MIDI, entre los cuales se hallan los eventos generales para toda la canción y los específicos de cada canal. La lista de eventos MIDI es una útil herramienta de Song Creator que distribuye todos los eventos de una canción en orden cronológico (en compases, tiempos, relojes), y que permite cambiar algunos detalles de estos eventos. Entre estos eventos se incluyen:

- Acordes/Sección Estos eventos de reproducción de estilos permiten introducir acordes y secciones (Intro, Main, Ending, etc.)
- Datos de canal MIDI (1 – 16) Eventos específicos de canal, como activación y desactivación de nota, cambio de programa (número de voz), mensajes de cambio de control (incluidos volumen y panorámico de los ajustes de la mesa de mezcla), e inflexión de tono
- Mensajes exclusivos de sistema Eventos que afectan a todos los canales, como el tempo y el tiempo (signatura de tiempo)
- Letras de canciones Datos de las letras de las canciones

Recuerde que también puede utilizar la función de grabación en tiempo real para regrabar una canción creada anteriormente con la función de grabación por pasos.

Procedimientos básicos (Song Creator)



Ajustes del modo de grabación (configuración para la regrabación)

Puede ajustar los siguientes parámetros accediendo a la página REC MODE, paso 4 del procedimiento básico. Seleccione los siguientes parámetros y pulse el botón [REC] para regrabar una canción existente siguiendo las instrucciones (desde el paso 2 hasta el final) de la guía rápida.

■ Ajustes REC STAR

NORMAL	La pulsación del botón SONG [START/STOP] o tocar el teclado con la función [SYNC START] activada inicia la grabación (sobrescritura).
FIRST KEY ON	La canción se reproduce normalmente y comienza la grabación (sobrescritura) en cuanto acciona una tecla del teclado.
PUNCH IN AT	La canción se reproduce normalmente hasta el compás de comienzo de inserción indicado; se inicia entonces la grabación (sobrescritura) en el compás de inicio de inserción especificado (ajústelo con el botón LCD correspondiente).

■ Ajustes REC END

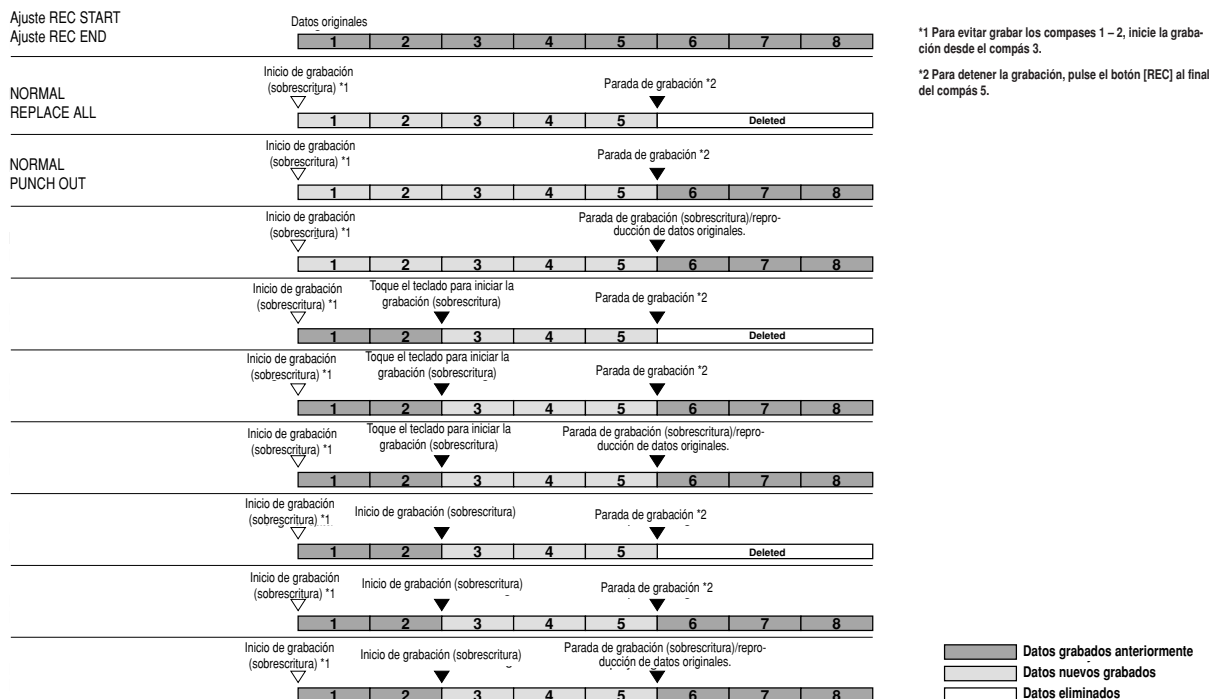
REPLACE ALL	Elimina todos los datos a partir del punto en que se ha detenido la grabación.
PUNCH OUT	La posición de canción en que se ha detenido la grabación es considerada como el punto de final de inserción. Este ajuste mantiene todos los datos a partir del punto en que se ha detenido la grabación.
PUNCH OUT AT	La grabación (sobrescritura) continúa hasta el compás de final de inserción especificado (ajústelo con el botón LCD correspondiente), y en este punto la grabación se detiene y la reproducción normal prosigue.

■ Ajustes PEDAL PUNCH IN/OUT.....

Si esta función está activada (ON), puede utilizar el Foot Pedal 2 para controlar los puntos de inicio y de final de inserción. Pisar (y mantener pulsado) el pedal 2 durante la reproducción de una canción posibilita instantáneamente la grabación por inserción, mientras que la liberación del pedal detiene la grabación (final de inserción). Puede pisar y liberar el pedal 2 con la frecuencia que desee durante la reproducción para grabar (sobrescribir) por inserción. Tenga en cuenta que la asignación actual de funciones del pedal de sostenuto se anula si la función de inserción con pedal está activada (ON).

Ejemplos de regrabación en función de los ajustes REC MODE

El TYROS dispone de varios procedimientos para regrabar o sustituir una sección específica de una canal ya grabado. Las siguientes ilustraciones presentan distintas situaciones en las que los compases seleccionados, de una frase de ocho, están regrabados.



Edición de datos en cada canal

Para ajustar los siguientes parámetros, seleccione la página CHANNEL (paso 4 del Procedimiento básico, página 94).

1 Seleccione un menú

3 Ejecuta la operación de la página indicada. Una vez finalizada la operación, y a excepción de la página SETUP, este botón cambiará a [UNDO], permitiéndole restablecer los datos originales si no queda satisfecho con los resultados de la operación.

2 Ajuste los parámetros como desee.

4 **PRECAUCIÓN**
Una vez finalizada la creación o edición de una canción, ejecute la operación de guardar; si cambia a otra canción o apaga la unidad sin realizar esta operación, perderá la canción grabada.

■ Cuantización (Quantize) (ajustes en el paso 2, arriba)

La cuantización permite "aligerar" o "condensar" la temporización de un pista grabada anteriormente. Por ejemplo, el siguiente pasaje musical se ha escrito con valores exactos de nota negra y corchea. Sin embargo, a la hora de grabar el pasaje en tiempo real, es posible que no lo ejecute con total exactitud. La cuantización permite alinear todas las notas para que la temporización se corresponda absolutamente con el valor de nota especificado.



CHANNEL	<p>Determina qué canal MIDI de los datos de canción va a cuantizarse.</p> <p>Selecciona la dimensión de la cuantización (resolución). Ajuste el tamaño de la cuantización para que se corresponda con el valor de nota más breve del canal con el que está trabajando. Por ejemplo, si los datos se grabaron con notas negras y corcheas, use 1/8 como tamaño de cuantización. Si aplica una nota negra, las corcheas serán desplazadas al principio de las notas negras.</p> <p>Un compás de corcheas antes de la cuantización</p> <p>Después de la cuantización de corchea.</p>
SIZE	<p>Ajustes:</p> <p> </p> <p> </p> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asterisco (*) son extremadamente útiles, ya que permiten cuantizar dos valores de nota distintos al mismo tiempo, sin poner en riesgo la cuantización de ninguna de ellas. Por ejemplo, si tiene grabados en el mismo canal corcheas puras y tresillos de corcheas y cuantiza las corcheas, todas las notas del canal se cuantizarán en corcheas, eliminando totalmente del ritmo cualquier toque de tresillo. No obstante, si usa el ajuste de corchea + tresillo de corcheas, tanto las notas puras como las corcheas serán correctamente cuantizadas.0</p>
STRENGTH	<p>Determina la fuerza con que se cuantizarán las notas. Si se selecciona un valor inferior a 100%, las notas se desplazarán hacia los compases de cuantización especificados sólo en la cantidad determinada. Si se aplican valores de cuantización inferiores al 100%, en la grabación se conservará algo de ese toque "humano".</p> <p>Longitud de nota negra</p> <p>Datos originales (suponiendo un 4/4)</p> <p>Fuerza de cuantización = 100</p> <p>Fuerza de cuantización = 50</p>

■ Eliminación (Delete)

Permite eliminar datos grabados del canal especificado en los datos de canción. Seleccione el canal que va a eliminar con los botones LCD inferiores o superiores [1] - [8] y pulse el botón LCD [EXECUTE].

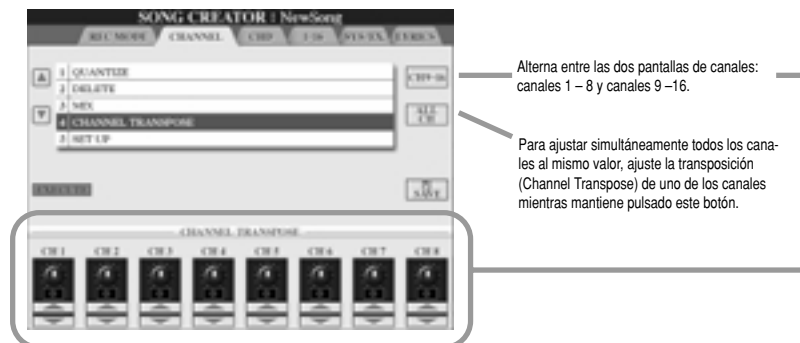
■ Mezcla (Mix) (ajustes en paso 2 de la página anterior).....

Esta función permite mezclar los datos de dos canales y colocar los resultados en un canal distinto. También permite copiar los datos de un canal a otro.

SOURCE1	Determina el canal MIDI (1 – 16) que se va a mezclar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí se copiarán en el canal de destino.
SOURCE2	Determina el canal MIDI (1 – 16) que se va a mezclar. Sólo los eventos de nota del canal especificado aquí se copiarán en el canal de destino. Además de los valores 1 – 16, existe un ajuste de copia ("COPY") que permite copiar los datos de la fuente (Source) 1 al canal de destino.
DESTINATION	Determina el canal en que se van a ubicar los resultados de la mezcla o la copia.

■ Transposición de canal (Channel Transpose)

Permite transponer en sentido ascendente o descendente los datos grabados de canales individuales un máximo de dos octavas en incrementos de semitonos.



■ Configuración (Setup) (ajustes en paso 2 de la página anterior)

Los ajustes actuales de la pantalla de la mesa de mezclas (página 134) y de los botones del panel pueden grabarse en el inicio de la canción como datos de configuración. Los ajustes de panel grabados aquí son automáticamente seleccionados en cuanto se inicia la canción.



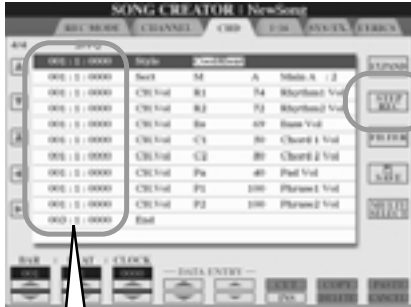
SONG	Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados con la mesa de mezclas.
KEYBOARD VOICE	Graba los ajustes de panel actuales, incluida la voz de las partes ejecutadas al teclado (RIGHT1, 2, 3 y LEFT) y su estado de activación. Los ajustes de panel grabados aquí son iguales a los memorizados en el ajuste con un botón (página 110). A diferencia de otros elementos de esta tabla, éstos pueden grabarse en cualquier punto de la canción.
SCORE SETTING	Graba los ajustes de la pantalla Score (partitura).
GUIDE SETTING	Graba los ajustes de las funciones Guide. Si se han grabado los ajustes, la selección de una canción activa automáticamente estas funciones.
LYRICS BKGD/LNG	Graba los ajustes de la pantalla Lyrics (letra de canción).
MIC. SETTING	Graba los ajustes de micrófono de la pantalla Mixing Console (página 134) y los ajustes Vocal Harmony.

Grabación de datos de acordes por pasos con la lista de eventos

Las explicaciones que aquí se ofrecen se aplican al seleccionar la página CHD con el paso 4 del Procedimiento básico de la página 94. Esta función permite grabar los cambios de acorde en la reproducción de estilos de uno en uno y con una temporización precisa. Puesto que los cambios no tienen que introducirse en tiempo real, es fácil crear complejos cambios de acordes y acompañamiento, incluso antes de grabar la melodía.

Utilice la pantalla CHD si desea editar los eventos de acordes ya grabados de uno en uno.

Utilice la pantalla STEP RECORD si desea introducir los eventos de acordes partiendo de cero.



Pulse aquí para eliminar el evento en la posición de cursor actual.

La posición en canción en que se editan o introducen los eventos viene indicada por los siguientes tres valores.

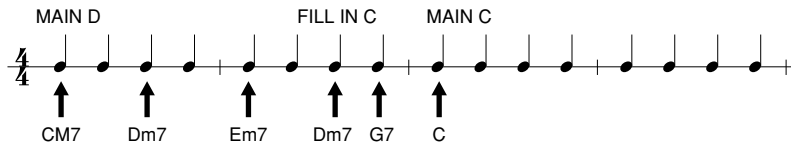
001 : 1 : 1440

Número de compás (BAR) Tiempo Reloj
 ...1920 relojes por nota negra.

Aquí se ajusta el "tamaño" del siguiente evento de acorde o sección que se va a introducir en la grabación por pasos, y determina hasta qué posición va a avanzar el puntero una vez introducido el evento.

■ Introducción de eventos de acorde/sección partiendo de cero

Por ejemplo, la siguiente progresión de acordes puede introducirse con el procedimiento que se describe a continuación.



▶ 1 Pulse el botón [MAIN D] para especificar la sección e introducir los acordes como se muestra a la derecha.

ACMP OTS LINK AUTO FILL IN

MAIN VARIATION: [A] [B] [C] [D] (selected)

Sect:
Indica el evento de cambio de sección.

Chord:
Indica el evento de cambio de acorde.

Selecciona esta resolución y reproduce los acordes como se muestra a la derecha.

001 : 1 : 000
CM7

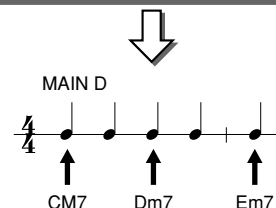
↓

001 : 3 : 000
Dm7

↓

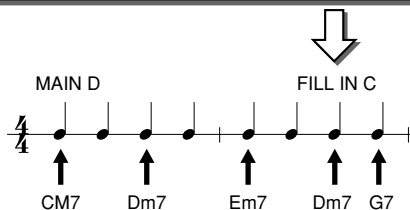
002 : 1 : 000
Em7

NOTA
 Asegúrese de desactivar [AUTO FILL IN].



- ▶ **2** Pulse el botón [AUTO FILL IN] y el botón [MAIN C] para especificar la sección (Fill In C); a continuación introduzca los acordes como se indica a la derecha.

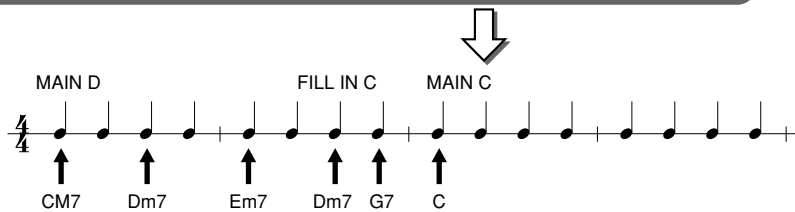
Seleccione esta resolución y toque los acordes como se muestra a la derecha.



- ▶ **3** Introduzca los acordes como se muestra a la derecha.

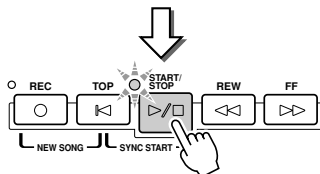
La sección [MAIN C] se selecciona automáticamente.

Seleccione esta resolución y toque los acordes como se muestra a la derecha.



- ▶ **4** Desplace la posición en canción al inicio y reproduzca la canción para escuchar la progresión de acordes recién grabada.

También puede desplazar la posición en canción al inicio con este botón LCD.

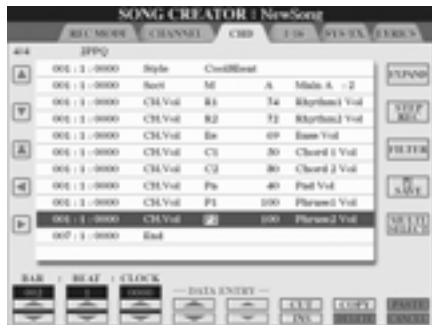


IMPORTANTE

- La progresión de acordes puede únicamente reproducirse desde la pantalla STEP RECORD. Para reproducir los acordes, deberá pulsar el botón LCD [EXPLAND] (página siguiente) en la pantalla CHD para convertir los eventos aquí grabados en datos de canción.

■ Edición de eventos de acordes existentes

Los eventos de acordes ya introducidos en la pantalla STEP RECORD pueden editarse en la pantalla CHD. A excepción de la función Expand, que se explica más abajo, las operaciones de la pantalla CHD son iguales que las de la pantalla de edición de datos de canal (página 1 – 16), descritas en la página 105.



Pulse aquí para convertir las entradas de acorde y sección grabadas en datos de canción. Tendrá que ejecutar la operación Expand para reproducir adecuadamente los datos introducidos en la página STEP RECORD (descrito en la página anterior).

NOTA

• Los datos de acordes y sección grabados con la función de grabación en tiempo real no pueden especificarse ni editarse en esta pantalla.

Eventos gestionados en la pantalla de lista de eventos de acordes (página CHD).

- Style
- Tempo
- Chord – Raíz de acordes, tipo de acordes, acordes de bajo activado
- Sect – Sección de estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
- OnOff – Estado de activación/desactivación de cada una de las partes (canal) del estilo
- Ch.Vol – Volumen de cada una de las partes (canal) del estilo
- S.Vol – Volumen general del estilo

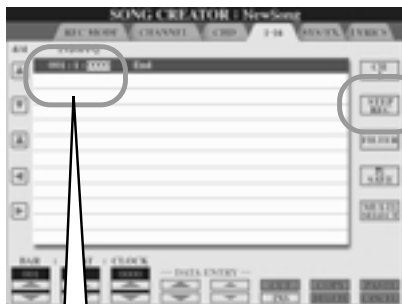
Grabación de notas por pasos con la lista de eventos

Las explicaciones que aquí se ofrecen se aplican cuando se selecciona la página “1-16” en el paso 4 del Procedimiento básico de la página 94.

Esta página permite crear una canción introduciendo notas una a una, en cada canal, con una temporización precisa y sin tener que ejecutarlas en tiempo real. El TYROS permite grabar los acordes para la reproducción de estilos y la melodía (explicado aquí) por separado.

Utilice la pantalla 1-16 si desea editar de uno en uno y para cada uno de los canales los eventos de nota ya grabados.

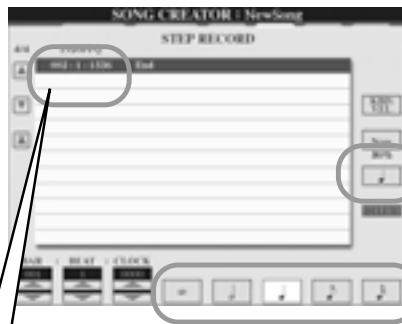
Utilice la pantalla STEP RECORD si desea introducir los eventos de nota partiendo de cero.



La posición en canción en que se edita o introduce el evento viene indicada por los siguientes tres valores.

001 : 1 : 1440

Número de compás (BAR) Tiempo Reloj
 ...1920 relojes por nota negra.



La pulsación del botón conmuta alternativamente los selectores de nota (en la parte inferior de la pantalla) entre tres valores de nota básicos: normal, con puntillo y tresillo.

Aquí se ajusta el “tamaño” del siguiente evento de nota que va a introducirse, y determina hasta qué posición avanzará el puntero una vez introducido el evento.

NOTA

• Para introducir pausas, simplemente especifique la posición de la siguiente nota (con los botones LCD [BAR], [BEAT] y [CLOCK]) e introduzca la nota. Cualquier intervalo “vacío” entre dos notas sucesivas se registra automáticamente como pausa.

■ Introducción de eventos de nota partiendo de cero

En esta sección se explica cómo grabar notas por pasos con tres ejemplos específicos.

Ejemplo 1



► 1 Ajuste los parámetros siguientes consecutivamente.




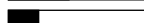


Use these buttons ... = Utilice estos botones para especificar el "tamaño" o "resolución" del tiempo de grabación por pasos actual de la siguiente nota que vaya a introducirse. Aquí ajustaremos la resolución a una nota negra, como se muestra en el ejemplo.

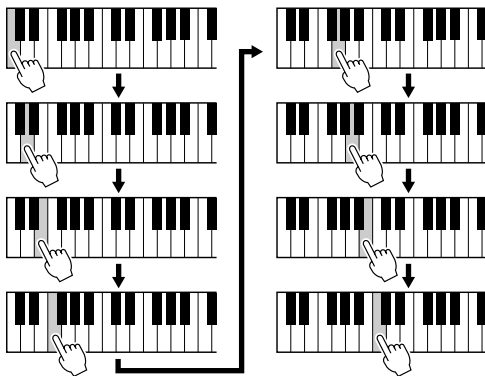
Determina la velocidad de pulsación (sonoridad) de la nota que se va a introducir. Aquí, seleccionaremos "mf", como se indica en el ejemplo.

Valor	Velocidad de pulsación grabada real
Kbd.Vel	Intensidad de ejecución real
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

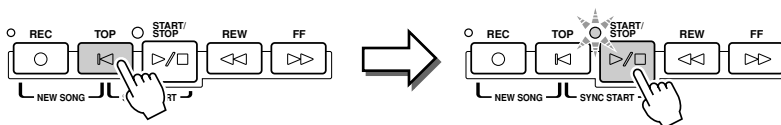
Ajusta el tiempo de puerta, o longitud de la nota, (como porcentaje). Aquí, seleccionaremos "Tenuto", como se indica en el ejemplo.

Valor	Velocidad de pulsación grabada real
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	El tiempo de puerta (longitud de nota) puede ajustarse a cualquier porcentaje que se desee con la rueda [DATA ENTRY].

► 2 Accione las teclas C, D, E, F, G, A, B y C en orden, como se indica en el ejemplo.



► 3 Desplace el cursor hasta el comienzo de la canción pulsando el botón [TOP], y pulse el botón SONG [START/STOP] para escuchar las notas recién introducidas.

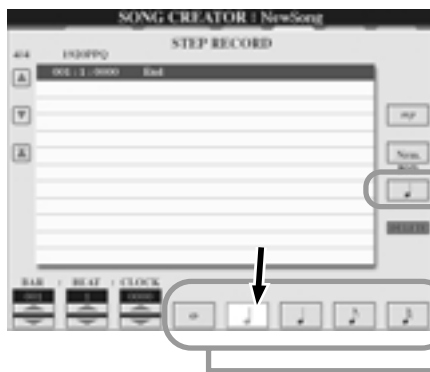


Ejemplo 2



En este ejemplo, recuerde que uno de los pasos implica mantener pulsada una tecla del teclado mientras ejecuta la operación.

► **1** Ajuste los parámetros siguientes consecutivamente.

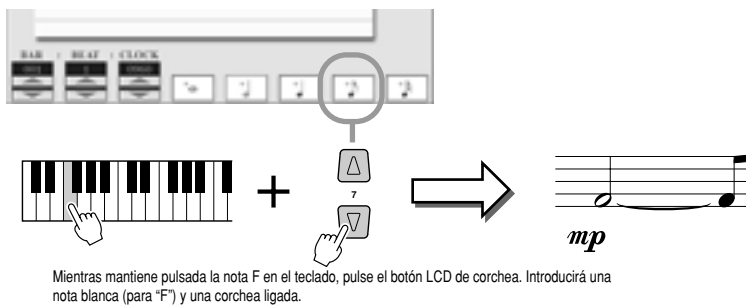


Determina la velocidad de pulsación (sonoridad) de la nota que se va a introducir. Aquí, seleccionaremos "mf", como se indica en el ejemplo.

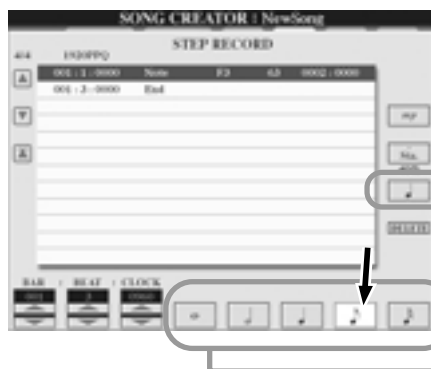
Ajusta el tiempo de puerta, o longitud de la nota, (como porcentaje). Aquí, seleccionaremos "Normal", como se indica en el ejemplo.

Utilice estos botones para especificar la resolución de la siguiente nota. Aquí ajustaremos la resolución a una nota blanca, como se muestra en el ejemplo.

► **2** Introduzca la nota F, como se indica en el ejemplo.



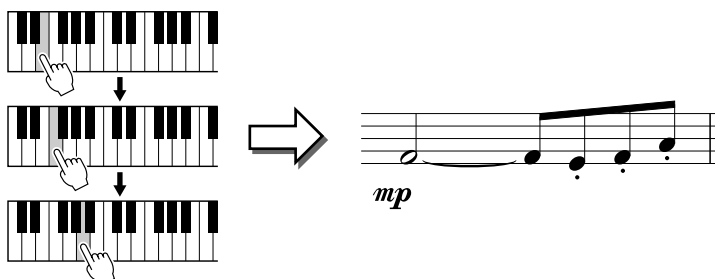
► **3** Ajuste los parámetros siguientes consecutivamente.



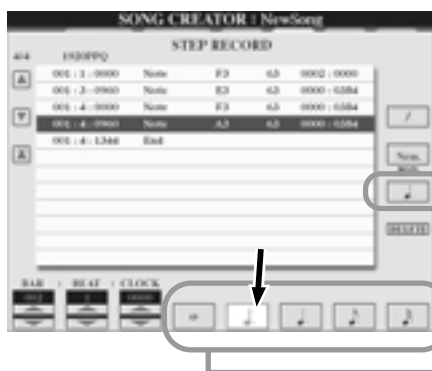
Ajusta el tiempo de puerta, o longitud de la nota, (como porcentaje). Aquí, seleccionaremos "Staccato", como se indica en el ejemplo.

Utilice estos botones para especificar la resolución de la siguiente nota. Aquí ajustaremos la resolución a una corchea, como se muestra en el ejemplo.

► **4** Accione las teclas E, F, y A, como se muestra en el ejemplo.



▶ **5** Ajuste los parámetros siguientes consecutivamente.



Determina la velocidad de pulsación (sonoridad) de la nota que se va a introducir. Aquí, seleccionaremos "f", como se indica en el ejemplo.

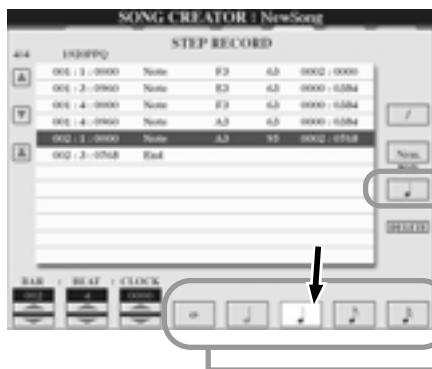
Ajusta el tiempo de puerta, o longitud de la nota, (como porcentaje). Aquí, seleccionaremos "Normal", como se indica en el ejemplo.

Utilice estos botones para especificar la resolución de la siguiente nota. Aquí ajustaremos la resolución a una **nota blanca con puntillo**, como se muestra en el ejemplo.

▶ **6** Toque la nota A en el teclado, como se indica en el ejemplo.



▶ **7** Ajuste los parámetros siguientes consecutivamente.

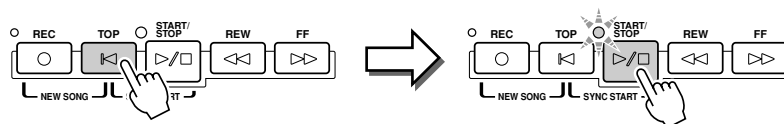


Utilice estos botones para especificar la resolución de la siguiente nota. Aquí ajustaremos la resolución a una **nota negra**, como se muestra en el ejemplo.

▶ **8** Toque la nota F en el teclado, como se muestra en el ejemplo.



▶ **9** Desplace el cursor al principio de la canción pulsando el botón [TOP], y pulse el botón SONG [START/STOP] para escuchar las notas recién introducidas.

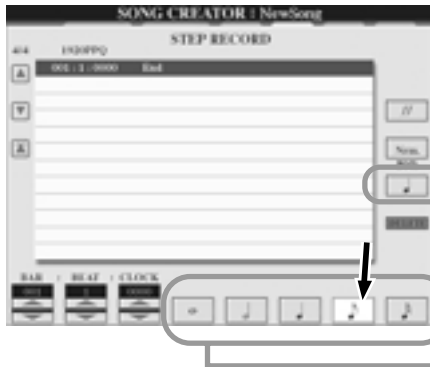


Ejemplo 3



Para introducir aquí correctamente las notas ligadas, recuerde que tendrá que mantener pulsadas las teclas durante toda la operación, hasta que las notas se hayan introducido.

► **1** Ajuste los parámetros siguientes consecutivamente.

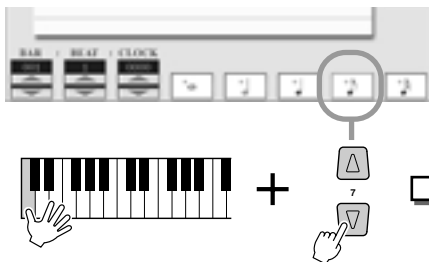


Determina la velocidad de pulsación (sonoridad) de la nota que se va a introducir. Aquí, seleccionaremos "ff", como se indica en el ejemplo.

Ajusta el tiempo de puerta, o longitud de la nota, (como porcentaje). Aquí, seleccionaremos "Normal", como se indica en el ejemplo.

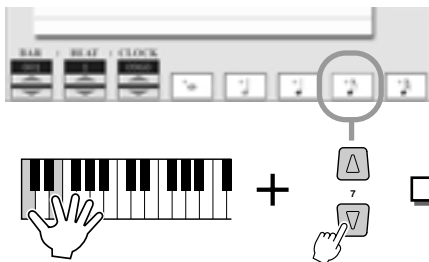
Utilice estos botones para especificar la resolución de la siguiente nota. Aquí ajustaremos la resolución a una corchea, como se muestra en el ejemplo.

► **2** Introduzca la nota C3, como se indica en el ejemplo.



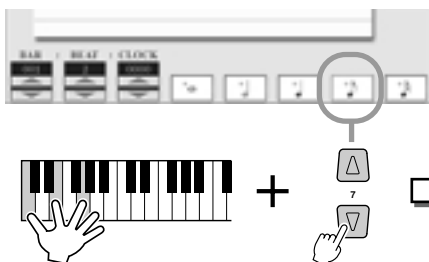
Con la nota C3 pulsada, pulse el botón LCD de corchea.

► **3** Introduzca la nota E3



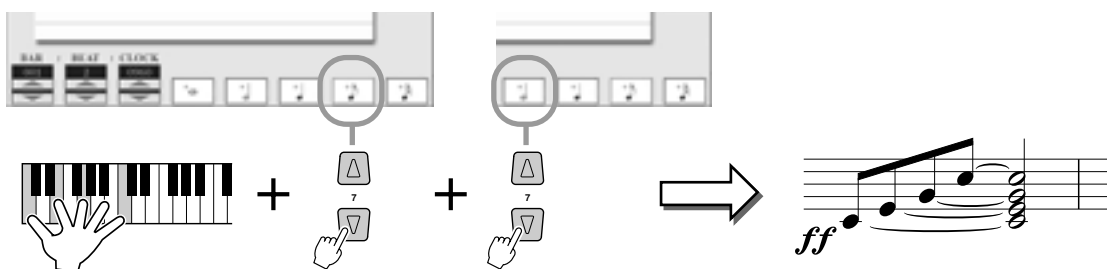
Con las notas C3 y E3 pulsadas, pulse el botón LCD de corchea.

► **4** Introduzca la nota G3



Con las notas C3, E3 y G3 pulsadas, pulse el botón LCD de corchea.

► **5** Introduzca la nota C4.



Mientras mantiene pulsadas las teclas C3, E3, G3 y C4, pulse el botón LCD de corchea y, a continuación, el botón LCD de nota blanca. Todas las notas del ejemplo ya habrán sido introducidas y puede liberar las teclas.

► **6** Desplace el cursor al principio de la canción pulsando el botón [TOP], y pulse el botón SONG [START/STOP] para escuchar las notas recién introducidas.

■ **Edición de los eventos de nota existentes en la pantalla STEP RECORD**

Los eventos de nota y otros eventos de canal recién introducidos en la pantalla STEP RECORD pueden editarse desde la pantalla 1-16. Las explicaciones que se ofrecen a continuación también se aplican a otras pantallas de la lista de eventos (CHD, SYS/EX., LYRICS).

Con estos botones desplace en sentido ascendente o descendente la posición en canción (cursor) y seleccione el evento deseado.

Desplaza la posición en canción (cursor) a la posición de inicio de los datos.

Con estos botones desplace el cursor hacia la derecha o la izquierda y seleccione el parámetro deseado del evento resaltado.

Determina la posición actual de los datos.

Para la regulación aproximada del valor del evento. Recuerde que si retira el cursor del valor recién editado o inicia la reproducción de la canción, el valor se aplicará automáticamente.

Para la regulación aproximada del valor del evento. Puede usar la rueda [DATA ENTRY] para ajustar el valor. Recuerde que si retira el cursor del valor recién editado o inicia la reproducción de la canción, el valor se aplicará automáticamente.

Determina el canal del evento MIDI aquí editado o introducido en la pantalla STEP RECORD.

Selecciona la pantalla de filtro (página 107), permitiendo seleccionar únicamente los eventos que desea visualizar en la lista de eventos.

Mantener pulsado este botón mientras utiliza los botones [A] y [B] permite seleccionar múltiples eventos. Esta útil función permite seleccionar diversos eventos juntos, cambiar los valores de muchos eventos distintos a la vez, o copiar fácil y rápidamente muchos eventos a otra posición.

Si se ha cambiado el valor del cursor, pulsando este botón se restablece el valor original.

Cortar, copiar, pegar y eliminar son las mismas funciones que las de la pantalla Open/Save, excepto en que éstas se aplican a los eventos MIDI, no a archivos.

Añade un nuevo evento a la lista de eventos.

Eventos gestionados en la pantalla de lista de eventos de nota (página 1-16)

Note (act./desact. de nota)	Los mensajes que no se generan cuando se toca el teclado. Todos los mensajes incluyen un número de nota específico que corresponde a la clave que se pulsa, más un valor de velocidad de pulsación basado en la intensidad con que se acciona la tecla.
Ctrl (cambio de control)	Los ajustes de controlador como el volumen, panorámico (editados con la mesa de mezclas descrita en la página 134), etc.
Prog (cambio de programa)	Determina el número de voz (programa). En el anexo Lista de datos (lista de voces) encontrará más detalles sobre los mensajes de cambio de programa y cómo ajustarlos.
P.Bnd (Inflexión de tono)	Los eventos generados mediante el control de la rueda PITCH BEND. Estos eventos flexionan el tono de las notas en sentido ascendente o descendente.
A.T. (Aftertouch)	Determina el valor de la presión posterior a la pulsación.

En el anexo Lista de datos (Formato de datos MIDI) encontrará más información sobre estos eventos.

Grabación por pasos de mensajes exclusivos de sistema con la lista de eventos

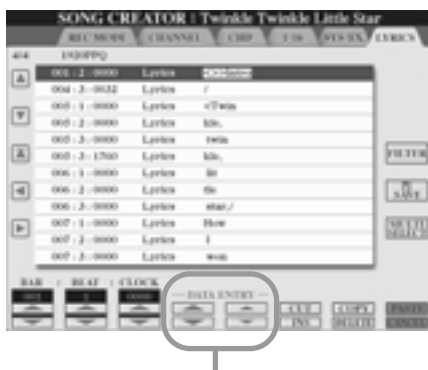
Las explicaciones que aquí se ofrecen son aplicables cuando se selecciona la página SYS/EX en el paso 4 del Procedimiento básico de la página 94. En esta pantalla puede editar los eventos de sistema grabados que no pertenecen a un canal MIDI específico, como el tempo y tiempo de compás (signatura de tiempo). Las instrucciones para esta pantalla son básicamente las mismas que las de la pantalla de edición de datos de canal (página 1-16) descritas en la página 105.

Eventos gestionados en la pantalla de lista de eventos exclusivos de sistema (SyS/EX.)

ScBar (compás inicial partitura)	Determina el número del compás inicial. No puede mover la posición en canción al compás anterior al establecido desde aquí. Cuando se selecciona la canción, el número de compás (bar) aquí ajustado aparece señalado en la pantalla principal (Main). La pulsación del botón [TOP] desplaza la posición en canción al número de compás (bar) aquí establecido.
Tempo	Determina el valor del tempo.
Time (signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo.
Key (signatura de clave)	Determina la clave, así como el ajuste de mayor/menor. Este ajuste se utiliza para mostrar la notación (función Song Score).
XG Prm (parámetros XG)	Permite realizar cambios detallados en los datos. Encontrará más información sobre los parámetros XG en el anexo Lista de datos (Formato de datos MIDI).
SYS/EX. (exclusivos de sistema)	Muestra los datos exclusivos de sistema de la canción. Recuerde que aquí no puede crear nuevos datos o cambiar su contenido; no obstante, puede eliminar, cortar, copiar y pegar datos.
Meta (metaeventos)	Muestra los metaeventos SMF de la canción. Recuerde que aquí no puede crear nuevos datos o cambiar su contenido; no obstante, puede eliminar, cortar, copiar y pegar datos.
Marker (marca posición canción)	Muestra la marca de posición en canción (SPJ-01 - 04). Recuerde que aquí no puede crear nuevos datos o cambiar su contenido; no obstante, puede eliminar, cortar, copiar y pegar datos.

Grabación de letra por pasos con la lista de eventos

Las explicaciones que aquí se ofrecen son aplicables cuando se selecciona la página LYRICS en el paso 4 del Procedimiento básico de la página 94. En esta pantalla puede editar los eventos de letra de canción. Las instrucciones para esta pantalla son básicamente las mismas que las de la pantalla de edición de datos de canal (página 1-16) descritas en la página 105.



Pulsando uno de estos botones de la pantalla Lyrics aparece la ventana emergente en la que puede introducir la letra en la posición actualmente seleccionada. Esta introducción se realiza de la misma forma que la asignación de nombre a archivos, tal y como se describe en la página 70.

Eventos gestionados en la pantalla de lista de eventos de letra

Name (nombre de canción)	Determina el nombre de canción. Activa la ventana emergente para la introducción del nombre.
Lyrics (letra)	Permite introducir la letra.
Code (otros controles)	CR: introduce un fin de línea en el texto de la letra. LF : no está disponible en el TYROS. En algunos dispositivos MIDI, como secuenciadores, este evento puede eliminar la letra que se visualiza en ese momento y mostrar el siguiente conjunto de letras.

Personalización de la lista de eventos - Filtro

Debido a que las pantallas de lista de eventos (CHD, 1-16, SYS/EX, y LYRICS) contienen una amplia variedad de eventos, puede ser difícil localizar los que se desea editar. Aquí es donde aparece la utilidad de la función de filtrado. Permite especificar qué tipos de eventos deben aparecer en las pantallas de lista de eventos. Para seleccionar la pantalla de filtrado que se muestra a continuación, pulse el botón LCD [FILTER] en cualquiera de las pantallas de lista de eventos.



Seleccione la categoría de filtrado deseada entre las tres que se indican a continuación, y confirme los elementos que desea que aparezcan en las pantallas de lista de eventos.

- MAIN** : muestra todos los tipos de eventos principales.
- CTRL. CHG** : muestra todos los eventos específicos de cambio de control de mensajes.
- STYLE** : muestra todos los tipos de eventos relacionados con la reproducción de estilos.



Introduce marcas de verificación para todos los tipos de eventos.

Selecciona únicamente datos de nota; las marcas de comprobación para el resto de las casillas desaparecen.

Invierte los ajustes de verificación de todas las casillas. Es decir, marca todas las casillas que estaban sin marcar y viceversa.

Selecciona un tipo de evento marcado o sin marcar

Introduce o retira la marca de verificación para el tipo de evento seleccionado. Los tipos de eventos confirmados podrán visualizarse en las pantallas de lista de eventos.

Reproducción de estilos (autoacompañamiento)

Guía rápida en las páginas 32 - 37

En esta sección se explican las operaciones relacionadas con los estilos que no se trataron en la guía rápida. Allí encontrará más información sobre la reproducción de estilos.

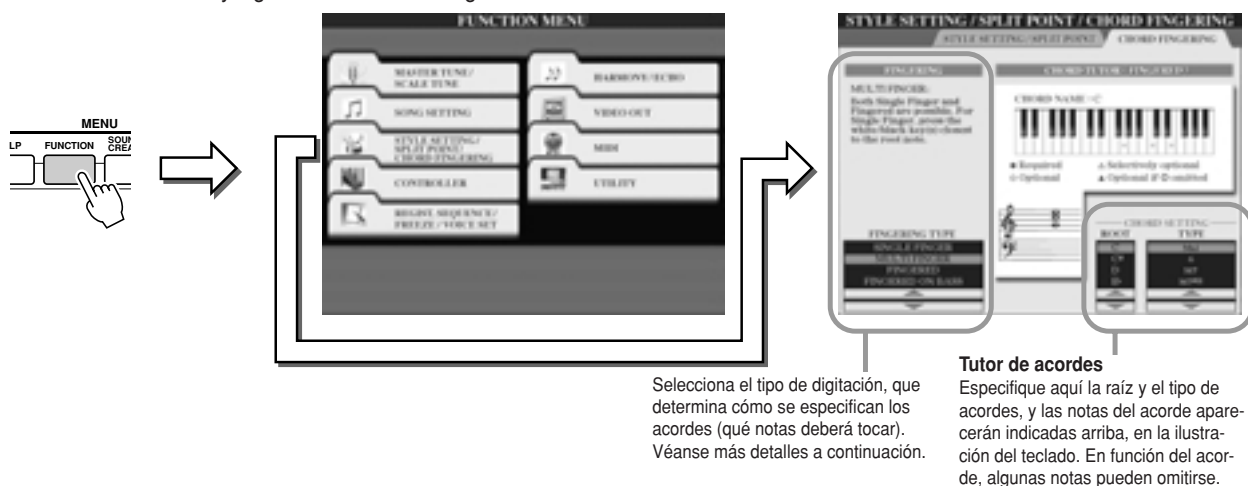
Digitaciones de acordes

Los acordes (o indicaciones de acordes simplificados) que se tocan en la sección izquierda del teclado se utilizan de diversas maneras:

- Si [ACMP] está activada (página 32), la sección izquierda del teclado se convierte en la sección de acordes y el estilo seleccionado se reproduce teniendo en cuenta los acordes especificados en la sección izquierda del teclado. Los acordes especificados también se usan para la armonía vocal (página 47), el efecto de armonía (Voice) (página 39) y los multipads (cuando se utilizan con la función de coordinación de acordes; página 38).
- Si [ACMP] está activada (página 32) y la parte LEFT también, las notas ejecutadas como parte izquierda son reconocidas como acordes. Estos acordes no tienen efecto sobre la reproducción de estilos, pero se utilizan para la armonía vocal (página 47), el efecto de armonía (Voice) (página 39) y los multipads (cuando se utilizan con la función de coordinación de acordes; página 38).

También existe una función muy útil, Chord Tutor, que muestra qué notas necesita tocar para conseguir ciertos acordes (pulse [FUNCTION] → CHORD FINGERING).

Las explicaciones que aquí se ofrecen muestran la manera de especificar los acordes. Seleccione la pantalla [FUNCTION] → CHORD FINGERING y siga las instrucciones siguientes.



Selecciona el tipo de digitación, que determina cómo se especifican los acordes (qué notas deberá tocar). Véanse más detalles a continuación.

Tutor de acordes
Especifique aquí la raíz y el tipo de acordes, y las notas del acorde aparecerán indicadas arriba, en la ilustración del teclado. En función del acorde, algunas notas pueden omitirse.

■ Siete tipos de digitaciones de acordes

• SINGLE FINGER (digitación simple)

Facilita la producción de acompañamientos orquestados con acordes mayores, séptimas, séptimas mayor y menor, pulsando un mínimo número de teclas en la sección Chord del teclado. Este tipo está disponible únicamente para la reproducción de estilos. Se utilizan las digitaciones de acordes abreviadas descritas a continuación:



Para un acorde mayor, pulse sólo la tecla raíz.



Para los acordes de séptima, pulse simultáneamente la tecla raíz y una tecla blanca situada a su izquierda.



Para un acorde menor, pulse simultáneamente la tecla raíz y una tecla negra situada a su izquierda.



Para los acordes de séptima menor, pulse simultáneamente la tecla raíz y una tecla negra y otra blanca situadas a su izquierda.

• FINGERED (digitación)

Este modo le permite digitar sus propios acordes en la sección de acordes del teclado, mientras que el TYROS provee un acompañamiento de ritmo, bajo y acordes debidamente orquestado en el estilo seleccionado. El modo Fingered acepta los tipos de acorde descritos en el anexo Lista de datos y puede buscarlos con la función Chord Tutor (arriba).

• FINGERED ON BASS (digitación de bajo activado)

Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero utiliza la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado como nota de bajo, lo que permite tocar acordes de "bajo activado" (en el modo de digitación, se utiliza siempre como nota de bajo la raíz del acorde).

• MULTI FINGER (digitación múltiple)

Detecta automáticamente las digitaciones Single o Fingered, de modo que puede utilizar ambos tipos de digitación sin tener que alternar los tipos.

• AI FINGERED

Es básicamente el mismo modo que FINGERED, excepto que con menos de tres notas pueden indicarse los acordes (basándose en el acorde tocado previamente, etc.).

• **FULL KEYBOARD**

Detecta los acordes en todo el margen del teclado. Los acordes son reconocidos de manera similar a Fingered, incluso si se dividen las notas entre las manos izquierda y derecha (por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o tocando un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha).

• **AI FULL KEYBOARD**

Si este avanzado tipo de digitación se encuentra activado, el TYROS creará automáticamente el acompañamiento adecuado mientras usted toca cualquier cosa, en cualquier parte del teclado, con ambas manos. No tiene que preocuparse de especificar los acordes de estilo. Aunque el tipo AI Keyboard está diseñado para funcionar con muchas canciones, algunos arreglos no podrán usarse con esta función. Este tipo es similar al de FULL KEYBOARD, excepto en que puedan tocarse menos de tres notas para indicar los acordes (basados en el acorde tocado anteriormente, etc.) Los acordes de 9, 11 y 13 no pueden reproducirse. Este tipo está disponible únicamente para la reproducción de estilos.

En esta lista se indican las condiciones para que las notas accionadas en la sección izquierda del teclado puedan reconocerse como acordes.

Tipo de digitación seleccionado	[ACMP] desact., parte LEFT desact.	[ACMP] desact., parte LEFT act.	[ACMP] act., parte LEFT desact.	[ACMP] act., parte LEFT act.
SINGLE FINGER	No reconocido	Reconocido a través de FINGERED.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.
FINGERED	No reconocido	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.
FINGERED ON BASS	No reconocido	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.
MULTI FINGER	No reconocido	Reconocido a través de FINGERED.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.
AI FINGERED	No reconocido	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.
FULL KEYBOARD	No reconocido	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.
AI FULL KEYBOARD	No reconocido	No reconocido	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.	Reconocido a través del tipo de digitación seleccionado.

Fundido de entrada/salida

Con el botón [FADE IN/OUT] puede producir fundidos uniformes de entrada y salida en los inicios y finales de las reproducciones de estilos y canciones. Afecta al sonido general del TYROS, (incluidos los multipads, actuaciones al teclado, estilos y canciones).

▶ **1** Pulse el botón [FADE IN/OUT] de forma que se ilumine el indicador.

▶ **2** Inicie la reproducción del estilo.

El sonido irá apareciendo de forma gradual. El indicador [FADE IN/OUT] parpadeará durante el fundido de entrada, y después se apagará cuando se alcance el pleno volumen.

▶ **3** Pulse de nuevo el botón [FADE IN/OUT] de forma que se ilumine el indicador.

El indicador parpadeará durante el fundido de salida y la reproducción de estilo se detendrá una vez finalizado el fundido.

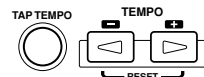


NOTA

También puede ajustarse el tiempo de fundido de entrada/fundido de salida (página 156).

Tempo

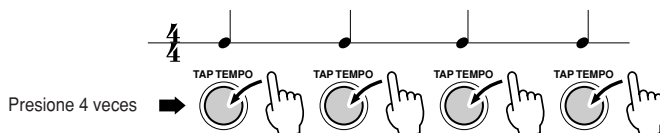
Todos los estilos del TYROS se han programado con un tempo estándar o “por omisión”; no obstante, puede cambiarse a cualquier valor entre 5 y 500 tiempos por minuto con el botón [TEMPO]. Esto puede hacerse o bien antes del inicio de la reproducción del estilo, o bien durante la reproducción. Si selecciona un estilo distinto mientras el estilo no se está reproduciendo, también seleccionará el tempo “por omisión” para ese estilo. Si está reproduciendo el estilo, se conservará el mismo tempo aunque seleccione otro estilo.



Función de marca del tempo (Tap)

Esta práctica función permite utilizar el botón [TAP TEMPO] para marcar el tempo e iniciar automáticamente el estilo a la velocidad marcada. Simplemente golpee suavemente (pulse/libere) el botón (cuatro veces para una signatura de tiempo de 4/4) y el estilo se iniciará automáticamente con el tempo que acaba de marcar. También puede cambiar el tempo durante la reproducción marcando dos veces en el botón el tempo deseado.

● Si se selecciona un estilo de 4 tiempos

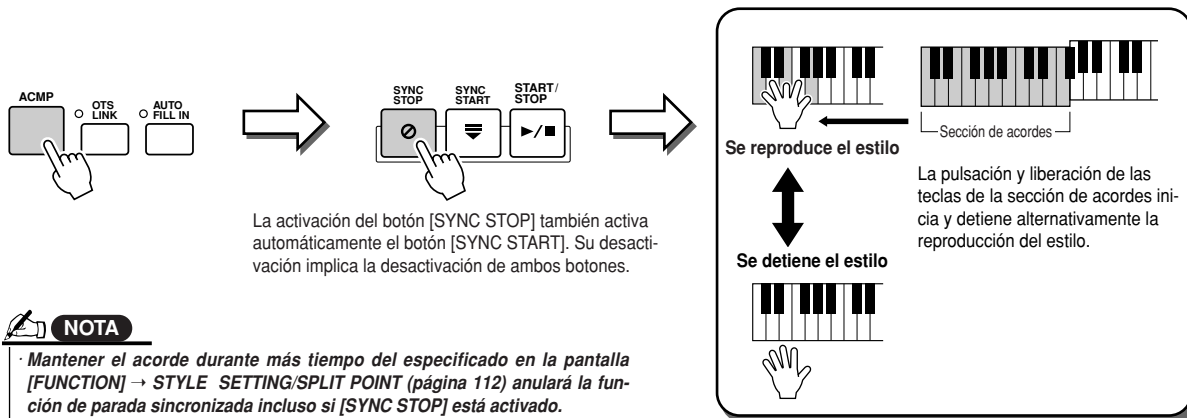


Si se ha seleccionado un estilo de tres tiempos, presione 3 veces

Inicio sincronizado y parada sincronizada

Guía rápida en la página 32.

Cuando se activa la función [SYNC START] (inicio sincronizado, puede iniciar automáticamente la reproducción del estilo simplemente tocando un acorde en la sección de acordes del teclado. Si la función de parada de sincronización [SYNC STOP] está activada, el acompañamiento se reproducirá en tanto mantenga un acorde. Es decir, puede detener inmediatamente el acompañamiento retirando sin más la mano izquierda del teclado. Ya que la activación de [SYNC STOP] también habilita automáticamente a [SYNC START], puede iniciar y detener automáticamente el acompañamiento tocando y liberando alternativamente los acordes.



NOTA

- Mantener el acorde durante más tiempo del especificado en la pantalla [FUNCTION] → STYLE SETTING/SPLIT POINT (página 112) anulará la función de parada sincronizada incluso si [SYNC STOP] está activado.
- Synchro Stop no puede activarse cuando se ha seleccionado como digitación Full Keyboard/AI Keyboard, o [ACMP] está desactivado.

OTS (ajuste con un botón) programable

Guía rápida en la página 36.

Esta útil función permite seleccionar con la sola pulsación de un botón los ajustes de panel más apropiados para el estilo actualmente seleccionado. Pulse cualquiera de los cuatro botones [ONE TOUCH SETTING] para acceder instantáneamente a los siguientes ajustes preprogramados para la reproducción de estilos.

- [ACMP] y [SYNC START] serán activados automáticamente permitiéndole iniciar el estilo en cuanto toque en el teclado un acorde de mano izquierda.
- Los ajustes del panel personalizados (para voces, partes del teclado, efectos, etc.) específicos para que concuerden con el estilo escogido se seleccionarán automáticamente, lo que permite reconfigurar al instante el instrumento para que se adapte a la música que se interpreta.

El TYROS dispone de tres funciones que permiten acceder instantáneamente a todas las configuraciones del panel: ajuste con un botón (se describe aquí), buscador musical y memoria de registro. La función de ajuste con un botón difiere de las otras dos en que cada uno de los ajustes del panel OTS es específico para un estilo particular. Primero seleccione un estilo de actuación y, luego, pulse un botón [ONE TOUCH SETTING] para adaptar los ajustes del panel a dicho estilo.

OTS Link.....

Esta útil función de enlace OTS permite realizar automáticamente cambios en los ajustes de botón único cuando se selecciona una sección Main distinta (A - D). Las secciones principales A, B, C, y D corresponden a los ajustes One Touch Setting 1, 2, 3 y 4 respectivamente. Esta función es especialmente útil en las actuaciones en directo porque permite reconfigurar fácil e instantáneamente el instrumento durante la interpretación.

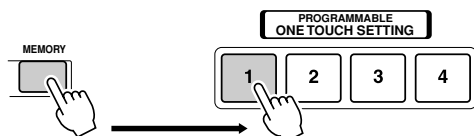


Memorización de los ajustes del panel en OTS

El TYROS dispone de cuatro OTS distintos para cada uno de los estilos predefinidos. Aunque cada uno haya sido especialmente programado para concordar con el estilo, puede cambiar los ajustes como desee. Los ajustes OTS cambiados pueden guardarse como estilo seleccionado en la unidad de usuario o de disco.

PRECAUCIÓN

Asegúrese de que guarde sus ajustes OTS como un archivo de estilo en la unidad de usuario o de disco (véanse las instrucciones de la página 69, desde el paso 2 hasta el final). Los ajustes del panel memorizados en cada botón OTS se perderán si cambia el estilo o apaga la unidad sin haber ejecutado la operación de almacenamiento.

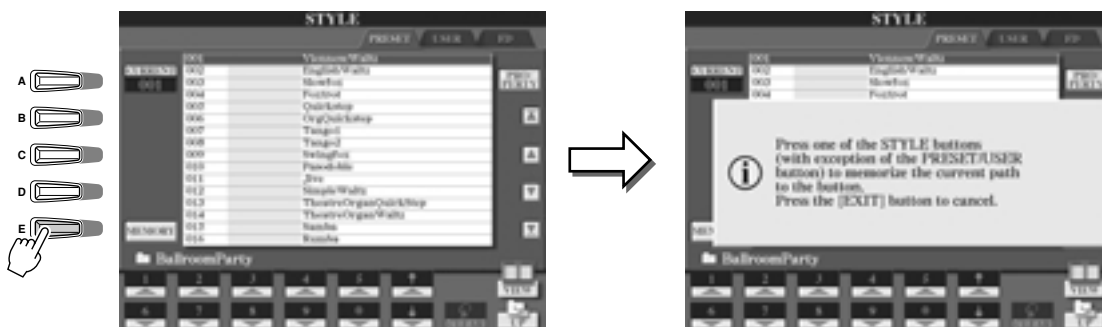


Pulse el botón [MEMORY] de la memoria de registro y pulse cualquiera de los botones [ONE TOUCH SETTING].

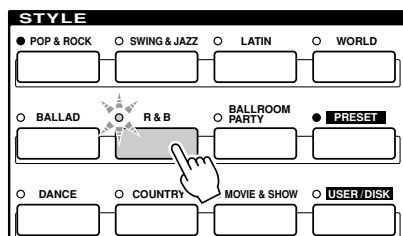
Selección instantánea de estilo

Si ha creado sus propios estilos y reunido una serie de datos de estilo en la unidad de usuario o unidad de disco duro opcional, pronto tendrá que seleccionar entre muchos archivos de estilo y la tarea puede llegar a ser complicada. Esta función permite memorizar en un botón determinado la ruta de un estilo específico STYLE. Incluso si sus datos están repartidos por la unidad en una jerarquía dispersa de carpetas y rutas, puede seleccionar instantáneamente un archivo específico, sin importar dónde se encuentre, con una sencilla pulsación de botón.

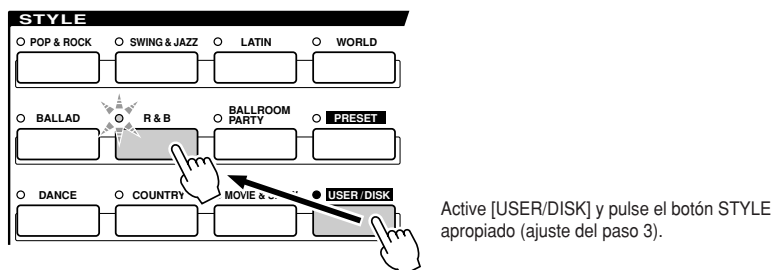
- ▶ **1** Seleccione la pantalla Open/Save de estilos con el tipo de selección numérica (página 71).
- ▶ **2** Seleccione el estilo que va a memorizar especificando la ruta apropiada y, a continuación, pulse el botón LCD [MEMORY].



- ▶ **3** Compruebe que la ruta especificada en el paso 2 anterior haya sido adecuadamente memorizada. Primero, seleccione una ruta distinta (por ejemplo, la pantalla Open/Save para voces), luego, seleccione la ruta recién memorizada activando el botón [USER/DISK] y pulsando el botón STYLE apropiado.

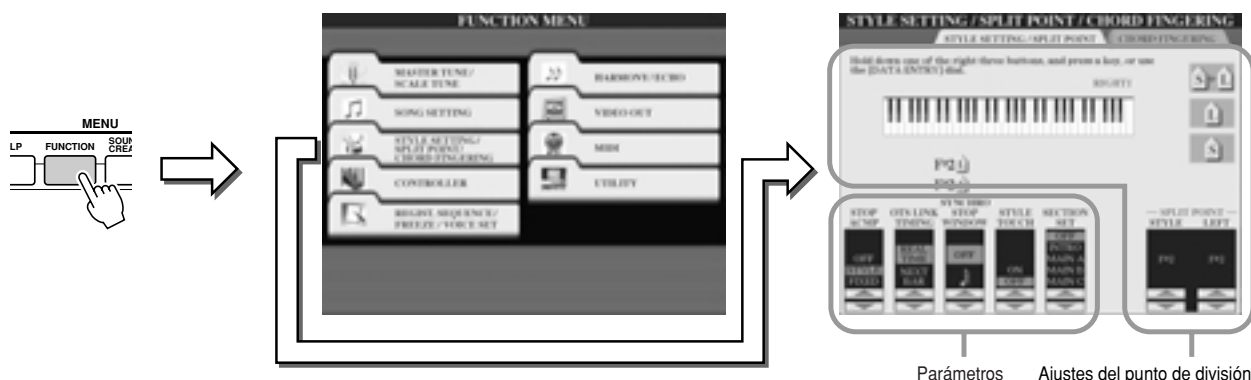


- ▶ **4** Seleccione la otra ruta (por ejemplo la pantalla Open/Save para voces) y especifique la ruta memorizada en el paso 3 siguiendo las instrucciones que se indican a continuación.



Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

El TYROS incorpora diversas funciones de reproducción de estilos, incluidas la de punto de división entre muchas otras, que pueden seleccionarse pulsando [FUNCTION] → STYLE SETTING/SPLIT POINT.



■ Punto de división (Split Point)

Estos son los ajustes (hay dos puntos de división) que separan las diferentes secciones del teclado: la sección de acordes, la sección de parte LEFT y la sección RIGHT 1-3. Los dos ajustes del punto de división (abajo) se especifican con nombres de notas.

- Punto de división (S): separa la sección de acordes para la reproducción de estilos de la sección o secciones de la reproducción de voces (RIGHT 1-3, LEFT)
- Punto de división (L): separa las dos secciones de reproducción de voces LEFT y RIGHT 1-3

Estos dos ajustes pueden ajustarse a la misma nota (como por omisión) o a dos notas distintas, según se desee.

● Ajuste del punto de división (S) y del punto de división (L) a la misma nota

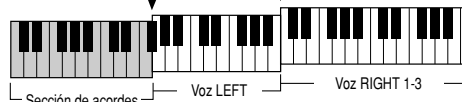
Punto de división (S+L)



Pulse el botón LCD [S+L] y gire la rueda [DATA ENTRY], o pulse la tecla deseada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón LCD [S+L].

● Ajuste del punto de división (S) y del punto de división (L) a notas distintas

Split Point (S) Split Point (L)



Para ajustar el punto de división (L), pulse el botón LCD [L] y gire la rueda [DATA ENTRY], o accione la tecla deseada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón LCD [L].

Para ajustar el punto de división (S), pulse el botón LCD [S] y gire la rueda [DATA ENTRY], o accione la tecla deseada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón LCD [S].

El punto de división (L) no puede ser más bajo que el punto de división (S), ni el punto de división (S) ser más alto que el punto de división (L).

■ Parada de acompañamiento

Cuando se activa el acompañamiento automático y la función Synchro Start está desactivada, puede tocar acordes en la sección izquierda (acompañamiento) del teclado sin reproducir ningún estilo y, no obstante, escuchar el acorde de acompañamiento. En este modo, denominado "Stop Accompaniment", cualquier digitación de acordes válida será aceptada y la raíz o el tipo de acorde aparecerá indicado en la pantalla LCD.

Puesto que el TYROS reconoce adecuadamente el acorde, también puede utilizar la función de coordinación de acordes (página 38) con los multipads o el efecto de armonía (página 39) sin tener que reproducir un estilo.

En la pantalla anterior puede determinar si el acorde tocado en la sección de acordes sonará o no en el modo de parada de acompañamiento.

- OFFEl acorde tocado en la sección de acordes no sonará.
- STYLEEl acorde tocado en la sección de acordes sonará con las voces asignadas a la parte Pad y al canal Bass del estilo seleccionado.
- FIXEDEl acorde tocado en la sección de acordes sonará con una determinada voz con independencia del estilo seleccionado.

NOTA

El acorde reconocido con Stop Accompaniment puede grabarse en una canción sea cual sea el ajuste que aquí se realice. Tenga en cuenta que el sonido de la voz se grabará si se ha ajustado a "STYLE", y no se grabará si se ha seleccionado "OFF" o "FIXED".

■ **Temporización de OTS Link (OTS Link Timing)**

Se aplica a la función de enlace OTS (pág. 110). Este parámetro determina la temporización con que los ajustes con un botón varían en función de los cambios en MAIN VARIATION [A] - [D] (el botón [OTS LINK] deberá estar activado).

- Real Time (tiempo real).....La función de ajuste con un botón se seleccionará automáticamente al pulsar un botón [MAIN VARIATION].
- Next Bar (siguiente compás).....La función de ajuste con un botón se seleccionará automáticamente en el siguiente compás después de pulsar un botón [MAIN VARIATION].

■ **Ventana de parada sincronizada (Synchro Stop Window)**.....

Determina el tiempo que puede mantener un acorde antes de que la función Synchro Stop sea automáticamente anulada. Cuando el botón [SYNCHRO STOP] está activado y con un valor distinto a "OFF", la función de parada sincronizada se anulará automáticamente si mantiene un acorde más tiempo que el ajustado aquí. De este modo se normalizará el control de reproducción de estilos, pudiendo liberar las teclas y seguir disponiendo de la reproducción de estilos.

■ **Intensidad de estilo (Style touch)**

Activa o desactiva la respuesta a la pulsación en la reproducción de estilos. Cuando está activada ("ON"), el volumen del estilo cambia como respuesta a la fuerza de interpretación en la sección de acordes del teclado.

■ **Sección estándar (Section Set)**

Establece la sección predeterminada que se selecciona automáticamente cuando se especifican distintos estilos (cuando la reproducción de estilos está detenida). Si esta función está desactivada ("OFF") y la reproducción de estilos detenida, la sección activa se mantendrá aunque se seleccione un estilo distinto.

Reproducción simultánea de una canción y un estilo

Al reproducir una canción y un estilo al mismo tiempo, los canales 9-16 de los datos de canción son sustituidos por canales de estilo, permitiendo utilizar los estilos y funciones en lugar de las partes de acompañamiento de la canción. Esto otorga más flexibilidad a su actuación y le permite ejercer un control independiente de las reproducciones de estilo y de canción.



NOTA

- *El estilo se detendrá cuando pare la canción. Si el estilo de acompañamiento se está reproduciendo y se inicia la canción, el acompañamiento se detendrá automáticamente.*
- *Algunas de las canciones se han creado con los estilos internos. Con estas canciones, los estilos se iniciarán automáticamente cuando empiece la reproducción de la canción.*

Style Creator (grabación digital)

La eficaz función Style Creator le permite crear sus propios estilos, que luego podrá reproducir exactamente igual que los estilos predefinidos.

Estructura de datos de estilo - creación de estilos

Cada estilo está compuesto por quince secciones (Intro I - III, Main A - D, Fill In A - D, Ending I - III) como variaciones de patrones de ritmo. Cada una de las quince secciones posee a su vez ocho partes (canales) diferentes, compuestas por datos de secuencia MIDI, lo que hace un total de 120 grupos de datos MIDI distintos contenidos en un solo estilo. Con Style Creator, podrá crear un estilo grabando por separado los datos MIDI necesarios o importando datos de patrón de otros estilos existentes.

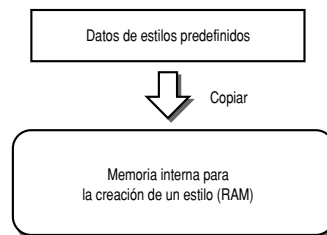
Cada estilo contiene 120 secuencias de datos MIDI (15 secciones x 8 partes)

Section	Part	RHYTHM 1	RHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I		●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO II		●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO III		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN A		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN B		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN C		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN D		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN A		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN B		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN C		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN D		●	●	○	○	○	○	○	○
BREAK		●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING I		●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING II		●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING III		●	●	○	○	○	○	○	○

- Para estas partes que contienen datos predefinidos, puede grabarse nuevo material encima del material antiguo.
- Para estas partes que contienen datos predefinidos, no puede grabarse nuevo material encima del anterior. Estas partes pueden grabarse sólo después de borrar sus datos predefinidos.

- Uso de estilos predefinidos

Como se indica en la tabla de la derecha, cuando seleccione el estilo predefinido que más se parezca al tipo de estilo que desee crear y acceda a la pantalla Style Creator, los datos de estilos predefinidos se copiarán en un sitio de memoria especial dedicado a la creación.



NOTA

Los ajustes del efecto DSP1 no se pueden guardar en los datos de estilo de usuario y por tanto no pueden editarse con la función Style Creator. Así pues, cualquier ajuste de efecto DSP1 del estilo predefinido (como el cambio de velocidad del efecto de altavoz giratorio) se borrará de los datos de estilo predefinido copiado, y no podrá utilizarse para la creación de un estilo.

- Grabación y ensamblado

Style Creator ofrece dos maneras básicas para crear datos de secuencia MIDI de cada parte: 'Recording', que permite grabar partes desde el teclado (en tiempo real o por pasos), y 'Assembly', que permite unir diversos datos de patrones copiándolos de otros estilos. Ambos métodos reemplazan los datos originales por otros nuevos.

En el caso de la tabla que figura a la izquierda, por ejemplo, INTRO I y MAIN A se crean grabando los datos nuevos en todas las partes, y MAIN B se crea reuniendo los datos de patrones para todas las partes de los otros estilos. INTRO III y ENDING A - C se crean manteniendo y utilizando los datos originales. MAIN C y FILL IN A se crean de tres maneras: grabación, ensamblado y datos originales.

Ejemplo de estilo - creado con grabación, ensamblado y datos originales

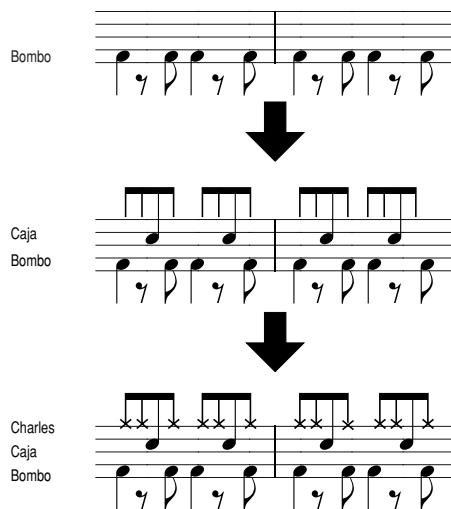
Section	Part	RHYTHM 1	RHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I		■	■	■	■	■	■	—	—
INTRO II		□	□	□	□	□	□	■	■
INTRO III		□	□	□	□	□	□	□	□
MAIN A		■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN B		■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN C		■	□	■	□	■	□	□	■
MAIN D		—	—	—	—	—	—	—	—
FILL IN A		■	■	□	■	—	■	□	□
FILL IN B		□	□	□	□	□	□	□	□
FILL IN C		□	□	□	■	□	□	□	□
FILL IN D		—	—	—	—	—	—	—	—
BREAK		□	□	■	□	□	□	□	□
ENDING I		□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING II		□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING III		□	□	□	□	□	□	□	□

- Creación de datos mediante grabación
- Creación de datos a partir de otros estilos (ensamblado)
- Sin cambios (manteniendo los datos originales)
- Sin datos

- Grabación en bucle (Loop) y consecutiva (Overdub)

La función Song Creator graba las interpretaciones al teclado como datos MIDI. La grabación de un estilo con Style Creator, sin embargo, se realiza de una manera diferente. He aquí algunos de los aspectos en los que la grabación de estilos difiere de la grabación de canciones:

- Grabación en bucleLa reproducción de estilos repite los patrones de ritmo de varios compases en un "bucle", y la grabación de estilos también se realiza mediante bucles. Por ejemplo, si la grabación comienza con una sección principal de dos compases, ambos se grabarán repetidamente. Las notas grabadas se reproducirán a partir de la siguiente repetición (bucle), permitiéndole grabar a la vez que oye el material grabado anteriormente.
- Grabación por overdubbing ..Este método permite grabar material nuevo en una parte (canal) que ya contiene datos grabados, sin borrar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se borran, excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (página 117) y Delete (página 116). Por ejemplo, si inicia la grabación con una sección MAIN de dos compases, ambos se repetirán muchas veces. Las notas grabadas se reproducirán a partir de la siguiente repetición, permitiéndole añadir el nuevo material al bucle mientras oye el material grabado con anterioridad.



Utilizando los métodos de grabación anteriores, la función Style Creator le permite grabar patrones de ritmo completos (como los mostrados anteriormente) rápida y fácilmente.

- Partes de ritmo y partes con tono

La creación o grabación de partes de ritmo (que no contienen datos con tono) difiere de la grabación de otras partes (que contienen datos con tono) en lo siguiente:

- Los datos de nota pueden grabarse por overdub en partes de ritmos existentes de un estilo predefinido, mientras que otras partes con tono pueden grabarse sólo después de borrar todos los datos predefinidos existentes de la parte en cuestión.
- Las partes (canales) de estilo distintas a la parte de ritmo se reproducen de acuerdo con la raíz/tipo de acorde especificado en la sección de acordes del teclado. Las notas emitidas por las partes (canales) de estilo diferentes a la parte de ritmo se transponen desde el patrón fuente (descrito a continuación) de acuerdo con la raíz/tipo de acorde especificado en la sección de acorde del teclado. Style Creator le permite ajustar los parámetros que determinan la manera en que se transpondrá la nota y ajustar los parámetros que determinan la manera en que se controlarán las notas que se mantienen pulsadas, durante los cambios de acordes.

Ajustes de parámetros especiales basa-

Patrón fuente
 PLAY ROOT
 (Ajuste de raíz de acorde de un patrón fuente)
 PLAY CHORD
 (Ajuste de tipo de acorde de un patrón fuente)

↓ Cambio de acorde con la sección de acordes del teclado

Transposición de nota
 NTR
 (Regla de transposición de nota aplicada al cambio de raíz de acorde)
 NTT
 (Tabla de transposición de nota aplicada al cambio de tipo de acorde)

↓

Otros ajustes
 HIGH KEY
 (El límite superior de las octavas de la transposición de nota producido por el cambio de raíz de acorde)
 NOTE LIMIT Límite de nota (margen en el que suena la nota)
 RTR
 (Regla de Redisparo que determina la manera en que se controlarán las notas que se mantienen pulsadas durante los cambios de acorde)

↓

Salida

El formato de archivo de estilo (SFF) combina todo el conocimiento de Yamaha sobre el acompañamiento automático (reproducción de estilos) en un solo formato unificado. Con Style Creator podrá aprovechar la potencia del formato SFF y crear libremente sus propios estilos.

La tabla que aparece a la izquierda indica el proceso de reproducción del estilo (no es válido para la pista de ritmo). Estos parámetros puede ajustarse con la función Style Creator.

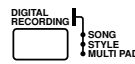
- **Patrón fuente**página 121
 Existen varias posibilidades para las notas de reproducción de estilo, según la nota raíz y el tipo de acorde seleccionado. Los datos de estilo se convierten debidamente, según los cambios de acordes que realice durante su interpretación. Estos datos de estilo básicos creados con Style Creator se conocen como "patrón fuente".
- **Transposición de nota**página 121
 Este grupo dispone de dos parámetros que determinan la manera en que se convertirán las notas del patrón fuente en respuesta a los cambios de acorde.
- **Otros ajustes**página 122
 Con los parámetros de este grupo, puede definir exactamente cómo responderá la reproducción de estilos a los acordes que interprete. Por ejemplo, el parámetro de límite de nota hace que las voces del estilo suenen lo más natural posible cambiando el tono a un margen más realista, garantizando que ninguna nota suene fuera del margen natural del

Procedimiento básico (Style Creator)

1 Primero, seleccione el estilo deseado y una de sus secciones.

2 Pulse el botón (DIGITAL RECORDING) (grabación digital).

3 Pulse el botón (STYLE CREATOR).



NOTA

- Para el canal RHY1 puede seleccionarse cualquier voz, con la excepción de Organ Flutes.
- Para el canal RHY2 sólo puede seleccionarse DrumKit/SFX Kit.
- Para los canales que no son de ritmo (BASS - PHR 2) pueden seleccionarse todas las voces, con la excepción de Organ Flutes/Drum Kit/SFX Kit.

NOTA

- También puede seleccionarse la sección deseada para grabar pulsando el botón de panel correspondiente. Si pulsa uno de los botones de sección (incluido el botón [AUTO FILL IN]) accederá a la ventana SECTION, desde la que podrá cambiar de sección.
- Para confirmar el cambio, deberá pulsar el botón LCD [OK].

4 Seleccione la sección y la parte que va a crear o grabar y ajuste los parámetros básicos de creación de estilo.

Ejecute la grabación en tiempo real.

Ejecute el ensamblado (página 118).

Edite las partes (canales) ya grabadas.

Ejecute la grabación por pasos (Step Recording) desde la lista de eventos.

PRECAUCIÓN

Después de terminar de crear/editar un estilo, asegúrese de realizar la operación Save (guardar). El estilo grabado se perderá en caso de cambiar de estilo o si apaga la alimentación sin realizar dicha operación (página 69).



Cuando pulse este botón, aparecerá el mensaje DELETE (borrar) para las partes que contienen datos. Ajuste la parte deseada a "DELETE" pulsando el correspondiente botón LCD superior mientras mantiene pulsado este botón para borrar todos los datos de las partes correspondientes. En realidad, los datos se borrarán al liberar este botón.

Ajuste la parte (canal) deseada a "REC" pulsando el correspondiente botón LCD inferior mientras mantiene pulsado el botón [REC CH]. Las partes (canales) sólo pueden grabarse de una en una. Pulse el botón LCD arriba para acceder a la pantalla Open/Save (abrir/guardar) y cambiar las voces de la parte seleccionada. Pulse el botón [EXIT] para volver a esta pantalla. También puede activar/desactivar la reproducción de cada parte pulsando el botón LCD inferior.

Pulse este botón si desea crear un estilo partiendo de cero, borrando todos los datos del estilo seleccionado.

Esta operación, que corresponde al paso nº 4, se describe en la página siguiente.



Seleccione una sección para crearla.

Seleccione el número deseado de compases para la sección actual (excepto para las secciones FILL IN que están fijas a 1 compás). Pulse el botón LCD [EXECUTE] para introducir los nuevos ajustes y compruebe la operación pulsando el botón [START/STOP] de la sección STYLE CONTROL (control de estilo) para oír la reproducción de estilo.

NOTA

- No es posible grabar por overdubbing (página 115) material nuevo en ninguna parte (canal) que contenga datos predefinidos de las partes (canales) de ritmo. Asegúrese de borrar los datos predefinidos de las partes que no son de ritmo antes de grabar, usando el botón LCD [DELETE] mencionado anteriormente. las voces, con la excepción de Organ Flutes/Drum Kit/SFX Kit.

Ajustes básicos y grabación en tiempo real de cada parte (canal)

Estas explicaciones son válidas cuando se accede a la página BASIC del paso nº 4 del procedimiento básico. Remítase a las ilustraciones anteriores si desea información acerca de los parámetros de creación de estilos básicos. Respecto de los pasos explicativos para grabar, consulte las secciones que siguen a continuación.

■ Grabación de eventos de notas en una parte (canal) de ritmo

▶ **1** Seleccione una de las partes de ritmo como parte de grabación en la pantalla BASIC (apartado anterior).

- ▶ **2 Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar la grabación de la parte de ritmo.**
Puede oír el estilo seleccionado en un bucle de reproducción mientras graba. Active/desactive las partes de reproducción a su voluntad.
- ▶ **3 Doble los instrumentos de batería/percusión en la parte tocando las teclas correspondientes.**
También es posible borrar ciertos sonidos de percusión mientras tiene lugar la grabación. Mantenga pulsado el botón LCD [RHY CLEAR] y pulse la tecla del teclado correspondiente al instrumento que desee cancelar. Esta función de borrado de ritmo suprime todos los sucesos del instrumento de la parte.
- ▶ **4 Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] otra vez para detener la grabación (reproducción de bucle).**

■ Grabación de eventos de nota en una parte (canal) de Bajo/Acorde/Pad/Frase

- ▶ **1 Seleccione una de las partes (que no sea de ritmo) siguiendo las indicaciones del paso nº 4 del “Procedimiento básico”, página 116.**
No se puede grabar material nuevo en la parte (canal) de bajo/ acorde/pad/frase que tenga datos predefinidos. Si la parte seleccionada que desea grabar tiene este tipo de datos, asegúrese de borrarlos (en el paso nº 4 del “Procedimiento básico”, página 116).
- ▶ **2 Inicie la grabación.**
Puede iniciar la grabación de dos maneras:
 - Pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
 - Pulsando el botón STYLE CONTROL [SYNC START] para activar el inicio sincronizado en espera y luego tocando una tecla del teclado.
 Active/desactive las partes de reproducción a voluntad.
La grabación se repite indefinidamente (hasta que sea detenida) en un bucle. Las notas grabadas se reproducirán a partir de la siguiente repetición, permitiéndole grabar mientras oye el material grabado anteriormente.

Reglas para la grabación de partes que no son de ritmo

- Utilice sólo los tonos de la escala CM7 (DoM7) cuando grabe las partes BASS (bajo) y PHRASE (frase) (es decir, Do, Re, Mi, Sol, La y Si).
- Utilice sólo los tonos de acorde al grabar las partes CHORD (acorde) y PAD (es decir, Do, Mi, Sol y Si).



C = Notas del acorde
C, R = Notas recomendadas

Con los datos grabados aquí, el acompañamiento automático (reproducción de estilos) se convierte debidamente, según los cambios de acorde realizados durante la interpretación. El acorde que constituye la base de la conversión de notas se denomina acorde fuente, y está ajustado de fábrica a CM7 (como en la ilustración de ejemplo anterior).

Es posible cambiar el acorde fuente (su raíz y su tipo) en la pantalla PARAMETER, de la página 120. Tenga en cuenta que cuando cambie el acorde fuente de CM7 a otro acorde, también cambiarán las notas del acorde y las notas recomendadas. Encontrará más detalles sobre las notas de acorde y las notas recomendadas en la página 121.

- ▶ **3 Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] otra vez para detener la grabación (y la reproducción de bucle).**

Grabación por pasos de notas con la lista de eventos

Estas explicaciones son válidas cuando se accede a la página EDIT (edición) del paso nº 4 del procedimiento básico, página 116. La página EDIT contiene la lista de eventos, en la que podrá grabar notas con un tiempo absolutamente preciso. Este procedimiento de grabación por pasos es prácticamente igual que el de la grabación de canciones (páginas 100 - 105), excepto por los puntos siguientes:

- En Song Creator (creador de canciones), la posición de la marca final (End Mark) puede cambiarse a voluntad; en Style Creator no puede cambiarse. Esto se debe a que la duración del estilo se fija automáticamente, según la sección seleccionada. Por ejemplo, si crea un estilo basado en una sección que dura cuatro compases, la posición de marca final se ajustará automáticamente al final del cuarto compás y no se podrá cambiar en la pantalla de grabación por pasos.
- La grabación de canales (partes) puede cambiarse en Song Creator, pero no en Style Creator.
- En Style Creator sólo pueden introducirse los eventos de canal y los mensajes exclusivos de sistema (System Exclusive). Los eventos de acorde y de letras no están disponibles. Puede conmutar entre dos tipos de listas de eventos con el botón LCD [F].

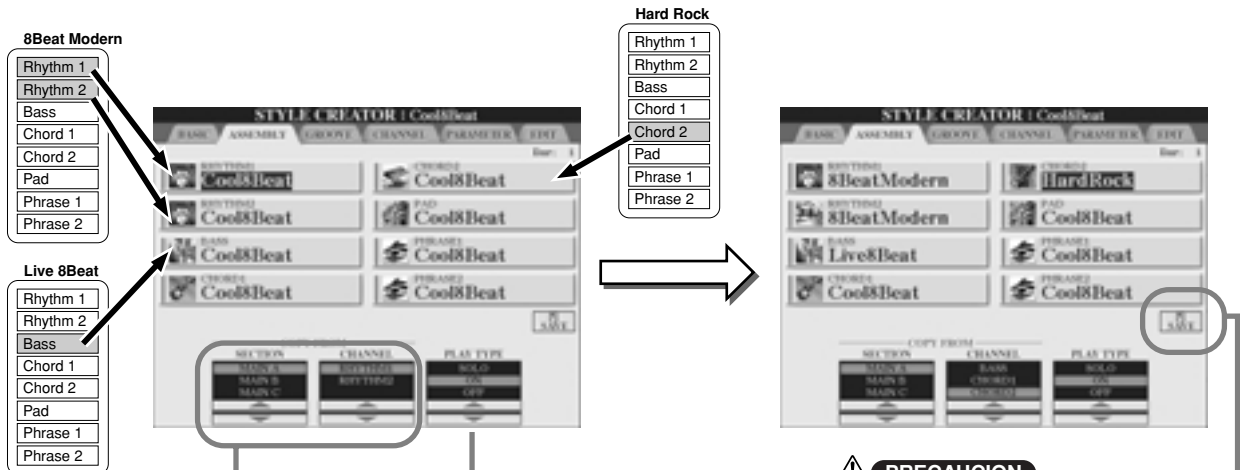
NOTA

- Para las secciones INTRO (introducción) y ENDING (final), puede utilizarse cualquier acorde o progresión de acordes adecuada (no es necesario seguir las reglas indicadas a la izquierda).
- Si desea grabar el patrón con un acorde fuente distinto de CM7, ajuste los parámetros PLAY ROOT (raíz de reproducción) y PLAY CHORD (acorde de reproducción) de la página PARAMETER (página 120) antes de llevar a cabo el paso nº 2.

Ensamblado de un estilo a partir de datos de patrones existentes

Estas explicaciones son válidas cuando se accede a la página ASSEMBLY del paso nº 4 del procedimiento básico, página 116. Esta cómoda función le permite combinar elementos tales como patrones de ritmo, bajo y acorde de los estilos existentes y utilizarlos para crear sus propias secciones y estilos originales.

El ensamblado de datos de patrones, como se indica a la izquierda con "Cool8Beat" como base, por ejemplo, da lugar a la pantalla siguiente de la derecha.



Seleccione la parte (canal) deseada pulsando uno de los botones de pantalla LCD [A] - [D], [F] - [I], y pulse el mismo botón para acceder a la pantalla Open/Save de estilos, desde la cual podrá seleccionar el estilo deseado. Después de seleccionar el estilo, pulse el botón [EXIT] para volver a esta pantalla, y luego seleccione las secciones y canales que desee copiar.

Determina el ajuste de reproducción de cada canal. Puede montar el estilo de acompañamiento mientras se reproducen la sección y el canal de estilo que va a copiar.

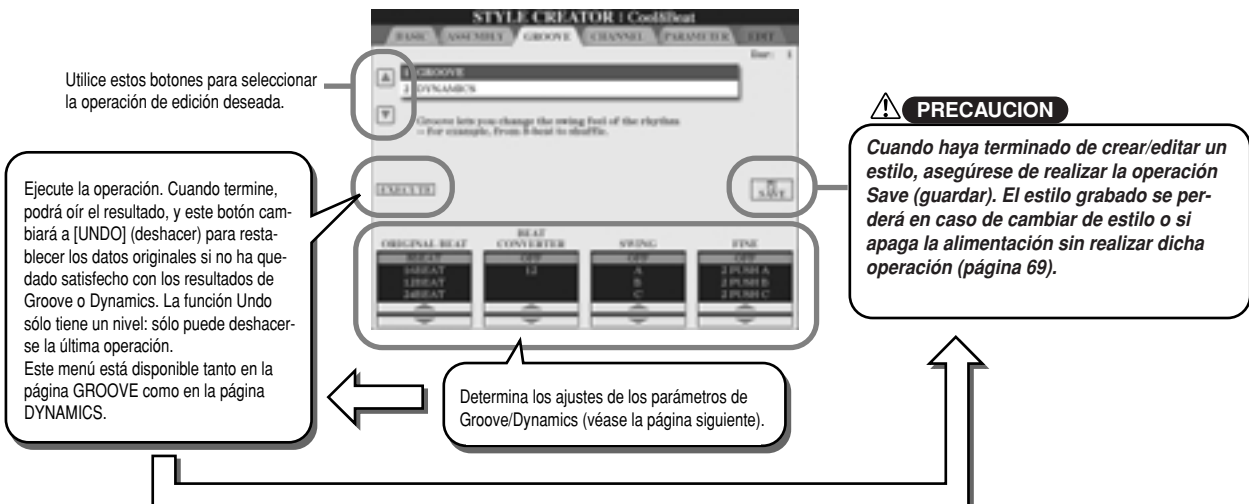
- **SOLO**
Silencia todos los canales a excepción del canal seleccionado. Cualquier parte (canal) ajustado a ON en la ventana RECORD de la página BASIC se reproducirá simultáneamente.
- **ON (activado)**
Reproduce la parte (canal) seleccionada. Cualquier parte (canal) ajustado a ON en la ventana RECORD de la página BASIC se reproducirá simultáneamente.
- **OFF (desactivado)**
Silencia la parte (canal) seleccionada.

PRECAUCION

Cuando haya terminado de crear/editar un estilo, asegúrese de realizar la operación Save (guardar). El estilo grabado se perderá en caso de cambiar de estilo o si apaga la alimentación sin realizar dicha operación (página 69).

Groove y Dynamics (dinámica)

Las explicaciones son válidas cuando se accede a la página GROOVE del paso nº 4 del procedimiento básico, página 116. Estas versátiles funciones le permitirán disponer de una amplia variedad de herramientas para cambiar el feel rítmico del estilo que haya creado.



Utilice estos botones para seleccionar la operación de edición deseada.

Ejecute la operación. Cuando termine, podrá oír el resultado, y este botón cambiará a [UNDO] (deshacer) para restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de Groove o Dynamics. La función Undo sólo tiene un nivel: sólo puede deshacerse la última operación. Este menú está disponible tanto en la página GROOVE como en la página DYNAMICS.

Determina los ajustes de los parámetros de Groove/Dynamics (véase la página siguiente).

PRECAUCION

Cuando haya terminado de crear/editar un estilo, asegúrese de realizar la operación Save (guardar). El estilo grabado se perderá en caso de cambiar de estilo o si apaga la alimentación sin realizar dicha operación (página 69).

■ Groove

Esta función le permite añadir swing a la música o cambiar el “feeling” realizando sutiles cambios de tiempo (reloj) en el estilo. Los ajustes de Groove se aplican a todas las partes del estilo seleccionado.

ORIGINAL BEAT (tiempo de compás original)	Especifica los tiempos de compás a los que se aplicará el ritmo Groove. En otras palabras, si selecciona “8Beat”, el ritmo de Groove se aplicará a las corcheas, y si selecciona “12Beat”, el Groove se aplicará a los tresillos de corcheas.
BEAT CONVERTER (convertidor de tiempo de compás)	En realidad cambia el ritmo de los tiempos de compás (especificado en el parámetro ORIGINAL BEAT) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando se ajusta ORIGINAL BEAT a “8Beat” y BEAT CONVERTER a “12”, todas las corcheas de la sección cambiarán al ritmo de tresillos de corcheas. Los valores del convertidor de tiempo de compás “16A” y “16B” que aparecen cuando se ajusta ORIGINAL BEAT a “12Beat” son variaciones de un ajuste de semicorchea básico.
Swing	Produce un “swing” cambiando el ritmo de los tiempos de compás “retrasados”, dependiendo del parámetro ORIGINAL BEAT. Por ejemplo, si el valor especificado de ORIGINAL BEAT es “8Beat”, el parámetro Swing retrasará selectivamente el 2º, 4º, 6º y 8º tiempo de cada compás para crear un efecto de swing. Los ajustes de “A” a “E” producen diferentes grados de swing, siendo “A” el más suave y “E” el más pronunciado.
FINE (ajuste exacto)	Selecciona una variedad de “plantillas” de Groove para aplicarlas a la sección seleccionada. Los ajustes “PUSH” producen una reproducción adelantada de ciertos tiempos de compás, mientras que los ajustes “HEAVY” retrasan determinados tiempos de compás. Los ajustes numerados (2, 3, 4, 5) determinan los tiempos de compás que resultarán afectados. Todos los tiempos de compás, hasta el tiempo especificado, sin incluir el primero, serán adelantados o retrasados (por ejemplo, los tiempos 2º y 3º si selecciona “3”). En todos los casos, los tipos “A” producen un efecto mínimo, los tipos “B” producen un efecto medio, y los tipos “C” producen un efecto máximo.

■ Dynamics (dinámica)

Esta función cambia la velocidad de pulsación /volumen (o acento) de ciertas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de dinámica se aplican a una parte (canal) o a todas las partes (canales) del estilo seleccionado.

Chanel (canal)	Selecciona el canal (parte) deseado al que se aplicará la dinámica.
Accent Type (tipo de acento)	Selecciona el caDetermina el tipo de acento aplicado, es decir, las notas de las partes que serán enfatizadas con los ajustes de dinámica.
strength (intensidad)	Determina la fuerza con que se aplicará el tipo de acento (véase anterior) seleccionado. Cuanto más alto sea el valor, más pronunciado será el efecto.
Expand comp (expansión/compresión)	Expande o comprime el margen de valores de velocidad de pulsación. Los valores superiores al 100% expanden el margen dinámico, mientras que los valores inferiores al 100% lo comprimen.
Boost/cut (realce/recorte)	Realza o recorta todos los valores de velocidad de pulsación de la sección/canal seleccionado. Los valores superiores al 100% realzan la velocidad de pulsación general, mientras que los valores inferiores al 100% la disminuyen.

Edición de datos de los canales

Estas explicaciones son válidas cuando se accede a la página CHANNEL (canal) del paso nº 4 del procedimiento básico, página 116

► **1** Utilice estos botones para seleccionar la operación de edición deseada.

► **4** Ejecute la operación seleccionada en la página correspondiente. Después de concluir la operación, podrá oír el resultado y el botón cambiará a [UNDO] (deshacer) permitiéndole restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de cada operación. La función Undo sólo tiene un nivel: sólo puede deshacerse la última operación.

► **2** Seleccione el canal (parte) en el que se realizará la edición de datos.

► **3** Ajuste los parámetros para ejecutar la edición de datos.

► **5** **PRECAUCION**
Quando haya terminado de crear/editar un estilo, asegúrese de realizar la operación Save (guardar). El estilo grabado se perderá en caso de cambiar de estilo o si apaga la alimentación sin realizar dicha operación (página 69).

QUANTIZE (cuantización)	Es igual que en Song Creator. Consulte la página 96.
VELOCITY CHANGE (cambio de velocidad de pulsación)	Realza o recorta la velocidad de pulsación de todas las notas del canal seleccionado, de acuerdo con el porcentaje especificado aquí.
BAR COPY (copia de compás)	Esta función permite la copia de datos de un compás o grupo de compases en otra ubicación dentro del canal especificado. SOURCE (fuente) especifica el primer (TOP) y último (LAST) compás de la zona que se va a copiar. DEST (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 margen especificado de compases dentro del canal seleccionado.
REMOVE EVENT (extracción de evento)	Esta función permite extraer eventos específicos del canal seleccionado.

Configuración del formato de archivos de estilo

Las explicaciones son válidas cuando se accede a la página PARAMETER (parámetro) del paso nº 4 del procedimiento básico, página 116. Esta pantalla dispone de una variedad de controles de estilo, como la configuración del cambio de tono y sonido del estilo grabado al tocar acordes en el margen de la mano izquierda del teclado. Los ajustes de parámetros de esta pantalla sólo están disponibles cuando cualquiera de las partes sin ritmo se ajusta a "REC" en la ventana RECORD de la página BASIC. Encontrará más detalles acerca de la relación entre los parámetros en "Formato de archivos de estilo", página 115.

► **1** Utilice estos botones para seleccionar la operación de edición deseada.

► **4** **PRECAUCION**
Quando haya terminado de crear/editar un estilo, asegúrese de realizar la operación Save (guardar). El estilo grabado se perderá en caso de cambiar de estilo o si apaga la alimentación sin realizar dicha operación (página 69).

► **2** Seleccione el canal (parte) deseado que va a editar.

► **3** Ajuste los parámetros del canal especificado a la izquierda.

NOTA
 Cuando NTR se ajuste a "Root Fixed" (raíz fija) y NTT a "Bypass", los parámetros "Source Root" (raíz fuente) y "Source Chord" (acorde fuente) cambiarán a "Play Root" (reproducir raíz) y "Play Chord" (reproducir acorde), respectivamente. En este caso, podrá cambiar los acordes y oír el sonido resultante para todos los canales.

NOTA
 Normalmente, Style Creator le permite oír su estilo original en curso con Source Pattern (patrón fuente). Sin embargo, hay un modo de oírlo con un acorde y raíz especificados. Para ello, ajuste NTR a "Root Fixed" y NTT a "Bypass", y a continuación cambie los parámetros "Play Root" y "Play Chord" recién visualizados por los ajustes deseados.

- SOURCE ROOT/CHORD (raíz/acorde fuente)

Estos ajustes determinan el tono original del patrón fuente (es decir, el tono utilizado al grabar el patrón). El ajuste de fábrica CM7 (con una raíz fuente "C" y tipo de fuente "M7") se selecciona automáticamente cada vez que se borren datos predefinidos antes de grabar un nuevo estilo, independientemente de la raíz y acorde fuentes incluidos en los datos predefinidos. Cuando cambie la raíz/acorde fuentes de CM7 a otro acorde, también cambiarán las notas de acorde y las notas recomendadas, según el tipo de acorde recién seleccionado.

Cuando la raíz fuente es C:

Diagrama de 24 acordes con sus notas de acorde (C) y notas recomendadas (R) en un teclado de piano. Los acordes mostrados son: CM, CM6, CM7, CM7(#11), CM add9, C7(9), C6(9), Caug, Cm, Cm6, Cm7, Cm7+5, Cm(9), Cm7(9), Cm7(11), CmM7, CmM7(9), Cdim, Cdim7, C7, C7sus4, C7+5, C7(9), C7(#11), C7(13), C7(+9), C7(+13), C7(+9), CM7aug, C7aug, C1+8, C1+5, Csus4, C1+2+5.

C = Notas de acorde
C, R = Notas recomendadas

- NTR (regla de transposición de notas)

Esta función determina la posición relativa de la nota raíz del acorde, cuando se convierte desde el patrón fuente en respuesta a los cambios de acordes.

ROOT TRANS (transposición de raíz)	Cuando se transpone la nota raíz, la relación de tono entre las notas se mantendrá. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 en el tono de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transpone a F. Utilice este ajuste para los canales que contienen líneas melódicas.	 Cuando interpreta un acorde C mayor → Cuando interpreta un acorde F mayor
ROOT FIXED (raíz fija)	La nota se mantiene lo más cerca posible del margen de nota anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 del tono de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transpone a F. Utilice este ajuste para los canales que contienen partes de acordes.	 Cuando interpreta un acorde C mayor → Cuando interpreta un acorde f mayor

- NTT (tabla de transposición de notas)

Esta función ajusta la tabla de transposición de notas para el patrón fuente.

BYPASS	No hay transposición. La parte (canal) a la que se ajusta la NTT se reproduce sin conversión de notas, incluso si cambia el acorde durante la reproducción del estilo.
MELODY (melodía)	Adecuado para transposición de líneas melódicas. Utilice este ajuste para canales melódicos como Phrase 1 y Phrase 2.
CHORD (acorde)	Adecuado para transposición de acordes. Utilice este ajuste para los canales Chord 1 y Chord 2, especialmente cuando contengan partes cordales de piano o de tipo guitarra.
MELODIC MINOR (menor melódica)	Cuando el acorde interpretado cambia de mayor a menor, esta tabla disminuye el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor sube un semitono. Las demás notas no cambian. Utilice este ajuste para canales melódicos o secciones que respondan sólo a acordes mayores/menores, como las introducciones y los finales.
MELODIC MINOR 5th VAR. (menor melódica con variación de 5ª)	Además de la transposición menor melódica, apartado anterior, los acordes aumentados o disminuidos afectan a la 5ª nota del patrón fuente.
HARMONIC MINOR (menor armónica)	Cuando el acorde interpretado cambia de mayor a menor, esta tabla disminuye los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor y sexta bemol suben un semitono. Las demás notas no cambian. Utilice este ajuste para canales de acordes de secciones que respondan sólo a acordes mayores/menores, como las introducciones y los finales.
HARMONIC MINOR 5th VAR. (menor armónica con variación de 5ª)	Además de la transposición menor armónica, arriba, los acordes aumentados o disminuidos afectan a la 5ª nota del patrón fuente.
NATURAL MINOR (menor natural)	Cuando el acorde interpretado cambia de mayor a menor, esta tabla disminuye los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, sexta bemol y séptima bemol suben un semitono. Las demás notas no cambian. Utilice este ajuste para canales de acordes de secciones que respondan sólo a acordes mayores/menores, como las introducciones y los finales.
NATURAL MINOR 5th VAR. (menor natural con variación de 5ª)	Además de la transposición menor natural, arriba, los acordes aumentados o disminuidos afectan a la 5ª nota del patrón fuente.
DORIAN (dórica)	Cuando el acorde interpretado cambia de mayor a menor, esta tabla disminuye los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor y séptima bemol suben un semitono. Las demás notas no cambian. Utilice este ajuste para canales de acordes de secciones que respondan sólo a acordes mayores/menores, como las introducciones y los finales.
DORIAN MINOR 5th VAR. (menor dórica con variación de 5ª)	Además de la transposición menor dórica, arriba, acordes aumentados o disminuidos.

- NTT BASS ON/OFF (activación/desactivación de NTT de bajos)

La parte (canal) para que la que se active este parámetro, reconoce los acordes con bajos admitidos en el modo de digitación FINGERED ON BASS, independientemente del ajuste NTT.

- HIGH KEY (tecla superior)

Este parámetro ajusta la tecla superior (el límite de octava superior) de la transposición de nota para el cambio de raíz de acorde. Cualquier nota que sea superior a la más alta será transpuesta a la octava inferior inmediata. Este ajuste es válido sólo cuando se ajusta el parámetro NTR (página 121) a "Root Trans" (transposición de raíz).

Ejemplo - Cuando la nota más alta es F.

Cambios de raíz	➔	CM	C#M	...	FM	F#M	...
Notas interpretadas	➔	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	

- NOTE LIMIT (límite de nota)

Este parámetro ajusta el margen de notas (las notas más baja y más alta) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con un ajuste correcto de este margen, puede garantizarse que las voces suenen de manera realista, o en otras palabras, que no sonará ninguna nota fuera del margen natural (es decir, sonidos de bajo agudos o sonidos de pícoco graves). Las notas reales que suenan son cambiadas automáticamente al margen especificado.

Ejemplo - Cuando la nota inferior es C3 y la nota superior es D4.

Cambios de raíz	➔	CM	C#M	...	FM	...
Notas interpretadas	➔	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	

- RTR

Estos ajustes determinan si las notas dejarán de sonar o no, y cómo cambiarán de tono, en respuesta a los cambios de acordes.

STOP	Las notas dejan de sonar.
PITCH SHIFT (cambio de tono)	El tono de la nota sufrirá inflexión de tono sin que haya un nuevo ataque para adecuarse al tipo del nuevo acorde.
PITCH SHIFT TO ROOT (cambio de tono a raíz)	El tono de la nota sufrirá inflexión de tono sin que haya un nuevo ataque para adecuarse a la raíz del nuevo acorde.
RETRIGGER (redisparo)	La nota es disparada de nuevo con un nuevo ataque en un nuevo tono correspondiente al acorde siguiente.
RETRIGGER TO ROOT (redisparo a raíz)	La nota es disparada otra vez con un nuevo ataque en la nota raíz del acorde siguiente. Sin embargo, la octava de la nueva nota permanece intacta.

Grabación de estilos personalizados con un secuenciador externo

Si tiene un secuenciador o software de secuencias preferido, puede utilizarlo para crear estilos personalizados en lugar de Style Creator.

■ Conexiones.....

- Conecte la salida MIDI OUT del TYROS a la entrada MIDI IN del secuenciador, y la salida MIDI OUT de éste a la entrada MIDI IN del TYROS.
- Asegúrese de que la función "ECHO" del secuenciador está activada (ON) y que LOCAL ON/OFF del TYROS (página 146) está desactivada (OFF).

■ Creación de datos.....

- Grabe todas las secciones y partes (canales) con un acorde CM7 (DoM7).
- Grabe las partes en los canales MIDI que figuran en la lista de la derecha con el generador de tonos interno del TYROS. Si no utiliza el TYROS durante la grabación, asegúrese de usar voces XG de un generador de tonos compatible con XG y SFF (formato de archivos de estilo) para conseguir resultados óptimos.
- Grabe las secciones en el orden indicado a continuación, con un marcador de metaeventos al principio de cada sección. Introduzca el marcador de metaeventos exactamente como se indica en la tabla de la página siguiente (incluyendo los caracteres en mayúsculas/minúsculas y los espacios).
- Además deberá incluir un marcador de metaeventos "SFF1", marcador de metaeventos "Slnt" y un metaeventos de nombre de estilo en 1/1/000 (inicio de la pista de secuencia) y el mensaje exclusivo de sistema de GM (F0, 7E, 7F, 09, 01, F7) (el "tiempo", en la tabla, se basa en 480 relojes por nota negra. "1/1/000" es el reloj "0" del primer tiempo del primer compás).
- Los datos de 1/1/000 a 1/4/479 constituyen la "configuración inicial" (Initial Setup), y desde 2/1/000 hasta el final de Ending B constituyen el "patrón fuente" (Source Pattern).
- El tiempo de Fill In AA y el marcador de metaeventos subsiguientes dependerán de la duración de cada sección.

Parte	Canal MIDI
Rhythm1	9
Rhythm2	10
Bass	11
Chord1	12
Chord2	13
Pad	14
Phrase1	15
Phrase2	16

NOTA

En estas indicaciones se da por sentado una resolución de secuenciador de 480 relojes por nota negra. Los valores reales de reloj puede diferir según el secuenciador utilizado.

- La zona de configuración inicial que va desde 1/2/000 a 1/4/479 se utiliza para los ajustes de voz y de efectos. No incluya datos de eventos de nota.
- Los datos Main A (principal A) comienzan en 2/1/000. Puede utilizarse cualquier número de compás del 1 al 255.
- Fill In AA (relleno o break AA) comienza desde el principio del compás que sigue al último del patrón Main A. En la tabla es 4/1/000, aunque es sólo un ejemplo y el tiempo real dependerá de la duración de Main A. Tenga en cuenta que todos los Fill In sólo pueden durar 1 compás (consulte la tabla de sección/duración, a continuación).

Sección	Duración
Intro (introducción)	255 compases máx.
Main (principal)	255 compases máx.
Fill In (relleno)	1 compás
Ending (final)	255 compases máx.

Las tablas siguientes indican los eventos MIDI válidos tanto para los datos Initial Setup como para los datos Source Pattern.

Mensaje de canal

Evento	Configuración inicial	Patrón fuente
Note Off	—	OK
Note On	—	OK
Program Change	OK	OK
Pitch Bend	OK	OK
Control #0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Control #1 (Modulation)	OK	OK
Control #6 (Data Entry MSB)	OK	—
Control #7 (Master Volume)	OK	OK
Control #10 (Pan)	OK	OK
Control #11 (Expression)	OK	OK
Control #32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Control #38 (Data Entry LSB)	OK	—
Control #71 (Harmonic Content)	OK	OK
Control #72 (Release Time)	OK	—
Control #73 (Attack Time)	OK	—
Control #74 (Brightness)	OK	OK
Control #84 (Portamento Control)	—	OK
Control #91 (Reverb Send Level)	OK	OK
Control #93 (Chorus Send Level)	OK	OK
Control #94 (Variation Send Level)	OK	OK
Control #98 (NRPN LSB)	OK	—
Control #99 (NRPN MSB)	OK	—
Control #100 (RPN LSB)	OK	—
Control #101 (RPN MSB)	OK	—

RPN y NRPN

Evento	Configuración inicial	Patrón fuente
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	—
RPN (Fine Tuning)	OK	—
RPN (Coarse Tuning)	OK	—
RPN (Null)	OK	—
NRPN (Vibrato Rate)	OK	—
NRPN (Vibrato Delay)	OK	—
NRPN (EG Decay Time)	OK	—
NRPN (Drum Filter Cutoff Frequency)	OK	—
NRPN (Drum Filter Resonance)	OK	—
NRPN (Drum EG Attack Time)	OK	—
NRPN (Drum EG Decay Time)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Coarse)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Fine)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pan)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Reverb Send Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Chorus Send Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Variation Send Level)	OK	—

● Formato de datos de estilo

Tiempo	Marcador de meta-evento	Contenidos	Comentarios	
1 1 000 1 1 000	SFF1	Nombre de estilo (metaevento de nombre de secuencia/pista)	Configuración inicial	
1 1 000 1 1 000 1 2 000 ⋮ 1 4 479	SInt	GM en exclusivo de sistema Eventos de configuración inicial		
2 1 000 ⋮ 3 4 479	Main A	Patrón Main de 2 compases (hasta 255 compases)		Patrón fuente
4 1 000 ⋮ 4 4 479	Fill In AA	Patrón Fill In de 1 compás		
5 1 000 ⋮ 6 4 479	Intro A	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
7 1 000 ⋮ 8 4 479	Ending A	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
9 1 000 ⋮ 10 4 479	Main B	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
11 1 000 ⋮ 11 4 479	Fill In BA	Patrón Fill In de 1 compás		
12 1 000 ⋮ 12 4 479	Fill In BB	Patrón Fill In de 1 compás		
13 1 000 ⋮ 14 4 479	Intro B	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
15 1 000 ⋮ 16 4 479	Ending B	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
17 1 000 ⋮ 18 4 479	Main C	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
19 1 000 ⋮ 19 4 479	Fill In CC	Patrón Fill In de 1 compás		
20 1 000 ⋮ 21 4 479	Intro C	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
22 1 000 ⋮ 23 4 479	Ending C	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
24 1 000 ⋮ 25 4 479	Main D	Patrón Intro de 2 compases (hasta 255 compases)		
26 1 000 ⋮ 26 4 479	Fill In DD	Patrón Fill In de 1 compás		

● Exclusivo de sistema

Evento	Configuración inicial	Patrón fuente
Sys/Ex GM on	OK	—
Sys/Ex XG on	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Effect1)	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Multi Part)	—	—
DRY LEVEL	OK	OK
Sys Ex XG Parameter Change (Drum Setup)	—	—
PITCH COARSE	OK	—
PITCH FINE	OK	—
LEVEL	OK	—
PAN	OK	—
REVERB SEND	OK	—
CHORUS SEND	OK	—
VARIATION SEND	OK	—
FILTER CUTOFF FREQUENCY	OK	—
FILTER RESONANCE	OK	—
EG ATTACK	OK	—
EG DECAY1	OK	—

Los multipads

Guía rápida en la página 38

La información básica sobre la reproducción de multipads está descrita en la “Guía rápida”. Esta sección cubre el manejo de los datos de multipads en la pantalla Open/Save y la creación (grabación) de datos de multipads.

Edición de multipads desde la pantalla Open/Save

Los multipads se agrupan en bancos de cuatro cada uno y se manejan como archivos desde la pantalla Open/Save.

Puede acceder a la pantalla Open/Save de los bancos de multipads desde la pantalla principal pulsando el botón LCD [E].

Las instrucciones para estas operaciones son las mismas que las de las otras pantallas Open/Save (como voces, canciones y estilos).

Estas operaciones puede utilizarse en cada pad individual, exactamente igual que con los bancos de la pantalla de la izquierda. Los ajustes pueden guardarse en la unidad de usuario o de disco como banco (archivo) en la pantalla Open/Save. Puede utilizar estas operaciones para reunir sus multipads preferidos y guardar los bancos de multipads personalizados en la unidad de usuario o de disco.

Creación/edición de multipads (grabación digital)

El creador de multipads (Multi Pad Creator) le permite crear sus propias frases originales.

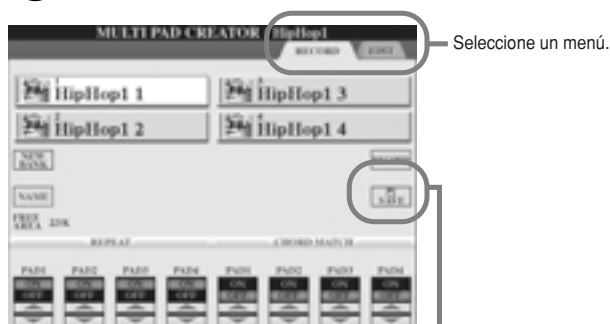
Procedimiento básico (Multi Pad Creator)

- 1 Seleccione el banco de multipads que va a editar o crear desde la pantalla Open/Save.
- 2 Pulse el botón [DIGITAL RECORDING].
- 3 Seleccione “MULTI PAD CREATOR”.



Las operaciones correspondientes al paso nº 4 están descritas en la página siguiente.

- 4 Cree los datos de multipad.



PRECAUCION

Después de terminar de crear/editar un estilo, asegúrese de realizar la operación Save (guardar). El estilo grabado se perderá en caso de cambiar de estilo o si apaga la alimentación sin realizar dicha operación (página 69).

■ Grabación de multipads en tiempo real.....

Estas explicaciones son válidas cuando se accede a la página RECORD del paso nº 4 del procedimiento básico, página 124.

- ▶ **1** Seleccione un multipad para grabarlo. Si desea crear el multipad partiendo de cero, pulse el botón LCD [NEW BANK] para acceder a un banco vacío.



- ▶ **2** Ejecute la grabación en tiempo real.
- ▶ **3** Active o desactive Repeat en cada pad. ▶ **4** Active o desactive Chord Match en cada pad.
- ▶ **5** Asigne un nombre a cada multipad.

- ▶ **6** Después de concluir la creación/edición de un multipad, asegúrese de ejecutar la operación Save (página 69).

● Inicie la grabación

Pulse el botón LCD [REC] para activar el inicio sincronizado (Synchro Start). La grabación comenzará automáticamente en cuanto comience a tocar en el teclado.

También puede iniciar la grabación pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP]. Esto le permite grabar tanto silencio como desee antes del inicio de la frase de multipad. Si activa Match Chord para el multipad que va a grabar, deberá grabar con las notas de la escala de Do (C) mayor séptima (C, D, E, G, A, y B).



C = Nota de acorde
C, R = Nota recomendada

● Detenga la grabación

Pulse el botón LCD [STOP] o el botón LCD MULTIPAD [STOP] del panel para detener la grabación cuando haya terminado de tocar la frase.

- Repeat On/Off (activación de repetición)

Si se activa el parámetro Repeat para el pad seleccionado, la reproducción del pad correspondiente continuará hasta que se pulse el botón MULTI PAD [STOP]. Cuando pulse los multipads en los que Repeat esté activado durante la reproducción de canciones o de estilos, la reproducción comenzará y se repetirá de manera sincronizada con el tiempo del compás.

Si el parámetro Repeat está desactivado para el pad seleccionado, la reproducción finalizará automáticamente al final de la frase.

- Chord Match On/Off (coordinación de acordes)

Si se activa el parámetro Chord Match para el pad seleccionado, éste se reproducirá de acuerdo con el acorde especificado en la sección de acordes del teclado generado con la activación de [ACMP], o especificado en la sección de voces LEFT del teclado generado con la activación de [LEFT] (cuando desactive [ACMP]).

■ Grabación de multipads por pasos con la lista de eventos

Estas explicaciones son válidas cuando se accede a la página EDIT (edición) del paso nº 4 del procedimiento básico, página 124. La página EDIT indica la lista de eventos que le permite grabar notas con un tiempo absolutamente preciso. Este procedimiento de grabación por pasos es fundamentalmente el mismo que el de Song Recording (páginas 100 - 105), con la excepción de los siguientes puntos:

- No hay ningún botón LCD para cambiar los canales, puesto que los multipads contienen datos para un canal solamente.
- En Multi Pad Creator sólo pueden introducirse eventos de canal y mensajes exclusivos de sistema. Los eventos de acordes y de letras no están disponibles. Puede conmutar entre dos tipos de listas de eventos pulsando el botón LCD [F].

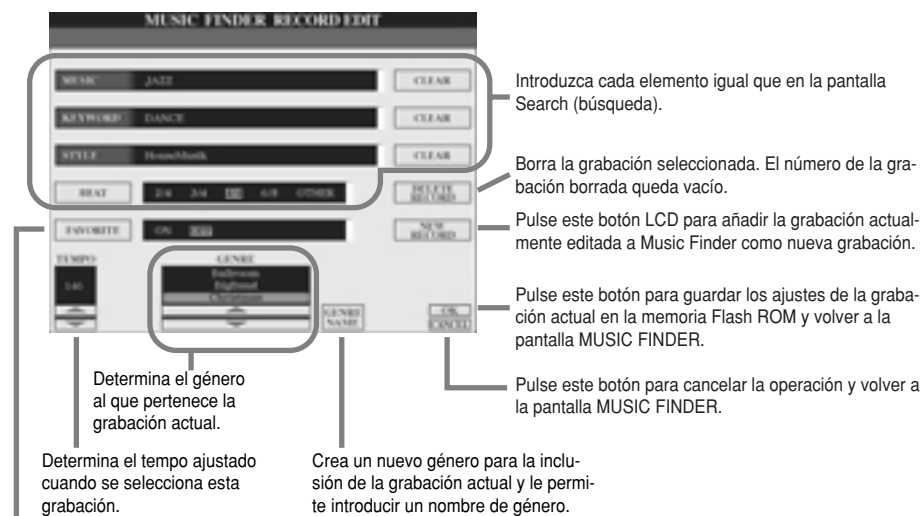
Music Finder (buscador musical)

Guía rápida en la página 40.

Esta sección describe brevemente la creación y edición de grabaciones de Music Finder y brinda información acerca de la estructura y organización de los datos de Music Finder. En la "Guía rápida" encontrará las instrucciones básicas sobre el uso de Music Finder.

Edición de grabaciones Music Finder

Desde la pantalla [MUSIC FINDER] → RECORD EDIT puede recuperar grabaciones existentes y editarlas para adecuarlas a sus preferencias. Incluso puede utilizar esta función para crear sus propias grabaciones Music Finder, que se guardan en la memoria Flash ROM interna automáticamente.



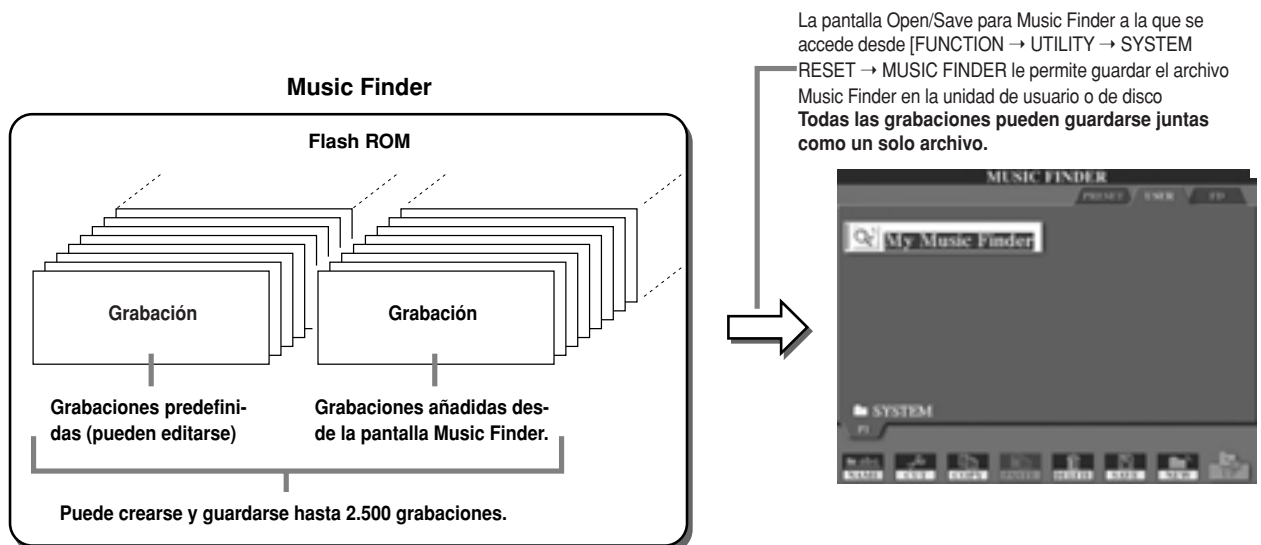
Añade la grabación actualmente editada a la página de favoritos.

NOTA

- También puede cambiar una grabación predefinida para crear una nueva. Si desea mantener el preajuste original, asegúrese de asignar nombre y registrar la grabación editada como una nueva grabación. Las grabaciones predefinidas también pueden borrarse.
- Tenga en cuenta que el ajuste Beat (tiempo de compás) realizado aquí sólo es válido para la función de búsqueda de Music Finder; no afecta al verdadero ajuste Beat del estilo en sí.
- El número máximo de grabaciones es de 2.500, incluyendo las grabaciones predefinidas.

Almacenamiento de grabaciones Music Finder como archivos simples

Todas las grabaciones Music Finder realizadas y guardadas en la memoria Flash ROM interna pueden gestionarse juntas como un solo archivo. Tenga en cuenta que las grabaciones individuales (configuraciones de panel) no pueden gestionarse como archivos independientes.

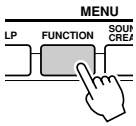


■ Reinicio de Music Finder

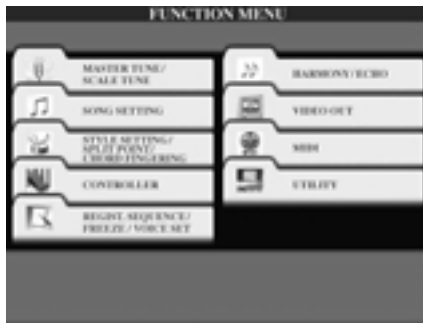
La siguiente operación le permite restablecer los ajustes originales de fábrica del Music Finder de TYROS.

▶ **1**

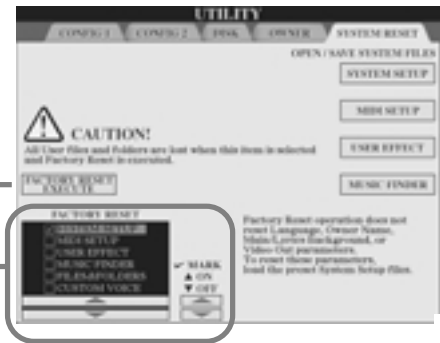
Pulse el botón [FUNCTION].



▶ **2** Seleccione "UTILITY"



▶ **3** Marque el recuadro MUSIC FINDER.



▶ **4** Ejecute la operación Factory Reset para Music Finder.

⚠ PRECAUCIÓN

Esta operación borra automáticamente todas las grabaciones originales de la memoria interna y las reemplaza por los datos Music Finder de fábrica.

■ Recuperación de los archivos Music Finder guardados en la unidad de usuario o de disco ...

Puede recuperar los datos de Music Finder almacenados en cualquiera de las unidades mediante el siguiente procedimiento:

Acceda a la pantalla Open/Save de Music Finder con [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER.



Seleccione el archivo Music Finder deseado de la unidad de usuario o de disco.



Puede seleccionar un archivo Music Finder de la unidad Preset. Este archivo es el que corresponde a Music Finder programado en fábrica.

Todas las grabaciones Music Finder pueden guardarse como un archivo simple. Cuando seleccione un archivo almacenado, aparecerá un mensaje solicitando reemplazar o añadir las grabaciones, según se desee.

REPLACE (reemplazo)
Todas las grabaciones Music Finder existentes en el instrumento se borran y reemplazan por las grabaciones del archivo seleccionado.

APPEND (adición)
Las grabaciones recuperadas se añaden a los números de grabación libres. Seleccione uno de los ajustes anteriores para recuperar el archivo Music Finder. Seleccione "CANCEL" para anular la operación.

⚠ PRECAUCIÓN

La selección de "REPLACE" borra automáticamente todas las grabaciones originales de la memoria interna y las reemplaza por los datos Music Finder de fábrica.

Memoria de registro

Guía rápida en la página 51

Las instrucciones básicas sobre el uso de la memoria de registro se describen en la "Guía rápida". Este apartado ofrece información detallada sobre las funciones de congelación y secuencia de registro que no se explican en la "Guía rápida".

■ Acerca de las voces de usuario y la memoria de registro

Cuando guarde una configuración de panel en la memoria de registro que utilice una voz de usuario (de la unidad de usuario o de disco), deberá tener en cuenta que la voz de usuario actual no se almacena en la memoria de registro, sino sólo los ajustes. La memoria de registro almacena y reconoce una voz de usuario como:

- La voz predefinida en la que se basa la voz de usuario
- Los ajustes de parámetro realizados en Sound Creator (creador de sonidos)

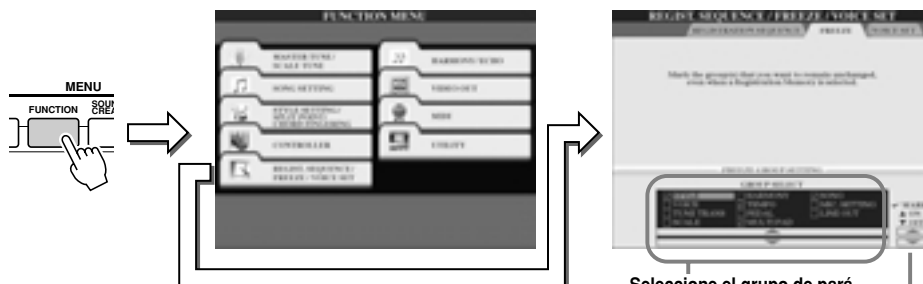
La selección de un número de memoria de registro con voz de usuario recupera las dos opciones anteriores y no la voz de usuario de la unidad. Esto quiere decir que la voz de usuario actual podría cambiarse o incluso borrarse de la unidad, y sin embargo seguir disponible en la memoria de registro.

Congelación (Freeze)

Guía rápida en la página 53.

Este apartado describe brevemente la función Freeze (congelación). Las instrucciones básicas acerca de la congelación se ofrecen en la guía rápida.

- ▶ **1** Acceda a la pantalla Registration Freeze (congelación de registro) con [FUNCTION] → FREEZE y seleccione el grupo de parámetros que desee "congelar" o mantener intacto.



Estos botones marcan y desmarcan los grupos de parámetros. Si desea que un grupo de parámetros permanezca sin cambios incluso si se cambia de número de memoria de registro, introduzca una marca en el recuadro correspondiente.

⚠ PRECAUCIÓN

Los ajustes de la pantalla Registration Freeze se guardarán automáticamente en la memoria Flash ROM cuando salga de la pantalla. Sin embargo, si apaga el sistema sin salir de esta pantalla, los ajustes se perderán.

📖 NOTA

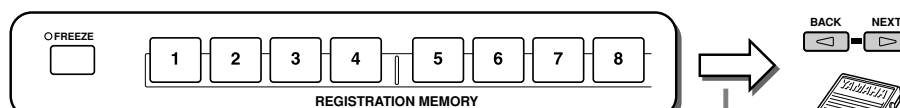
Los ajustes de la pantalla de congelación de registro pueden guardarse en la unidad de usuario o de disco desde la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP como archivo de configuración de sistema.

- ▶ **2** Active el botón [FREEZE].
- ▶ **3** Puede comprobar si los ajustes Freeze son correctos o no cambiando el número de memoria de registro.



Secuencia de registro

A pesar de lo prácticos que resultan los botones de memoria de registro, habrá veces durante una actuación en las que desee conmutar rápidamente entre los ajustes sin tener que apartar las manos del teclado. La eficaz función Registration Sequence (secuencia de registro) le permite recuperar los preajustes en cualquier orden que especifique, simplemente con los botones [BACK/NEXT] o el pedal mientras sigue tocando.



Pueden asignarse dos funciones (cambio de banco en el orden en que figuran en la pantalla Open/Save, y cambio de número de memoria en el orden especificado en la pantalla de secuencia de registro) al botón [BACK/NEXT] y al pedal conectado al TYROS.

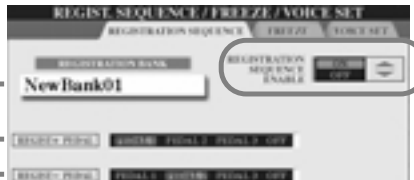
- ▶ **1** Seleccione un banco de memoria de registro para programar la secuencia.
- ▶ **2** Acceda a la pantalla de secuencia de registro con [FUNCTION] → REGISTRATION → SEQUENCE.

▶ 3 Programación de la secuencia de registro

Determina el pedal que se utilizará para avanzar por la secuencia.


Determina el pedal que se utilizará para avanzar por la secuencia.

Indica el nombre de archivo del banco de memoria de registro seleccionado.



Activa/desactiva la función de secuencia de registro. Cuando se ajusta a "ON", Registration Sequence aparece en la parte superior derecha de la pantalla Main (principal) y puede recorrer la secuencia por esta pantalla con los botones [BACK/NEXT] o el pedal.

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



Estos botones mueven la posición del cursor en la secuencia.

Los controles de esta sección se utilizan para especificar el orden de recuperación de los números de memoria de registro como una secuencia de registro.

Borra todos los números de memoria de registro de la secuencia.

Borra el número de la posición del cursor.

Inserta el número del preajuste de memoria de registro seleccionado inmediatamente antes de la posición del cursor.

Reemplaza el número de la posición del cursor por el número de memoria de registro actual seleccionado.

NOTA

Cuando tanto "Regist (+) Pedal" como "Regist (-) Pedal" se ajustan a "OFF", los pedales no podrán utilizarse para recorrer la memoria de registro; sólo pueden usarse los botones [BACK/NEXT] de la pantalla MAIN.

PRECAUCIÓN

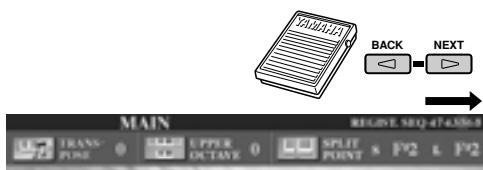
Los datos de secuencia de registro se incluyen como parte del archivo de banco de memoria de registro. Para almacenar la secuencia de registro que se acaba de programar, guarde el archivo de banco de memoria de registro actual (en el paso nº 5, abajo). Cualquier dato de secuencia de registro se perderá al cambiar de banco de memoria de registro o cuando se apague el sistema, a menos que lo haya guardado con el archivo de banco de memoria de registro.

Determina el comportamiento de Registration Sequence al alcanzar el final de la secuencia.

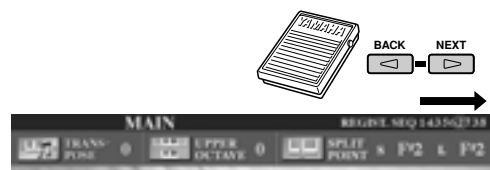
- STOP** La pulsación del botón [NEXT] o del pedal no tiene ningún efecto. La secuencia se "detiene".
- TOP** La secuencia se inicia otra vez desde el principio.
- NEXTBANK** La secuencia va automáticamente al inicio del siguiente banco de memoria de registro de la misma carpeta.

▶ 4 Después de activar REGISTRATION SEQUENCE ENABLE, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla principal y confirmar si los números de memoria de registro se recuperarán de acuerdo con la secuencia programada arriba.

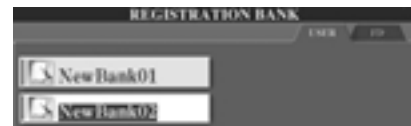
- Utilice el botón [NEXT] para recuperar los números de memoria de registro en el orden de la secuencia, o el botón [BACK] para recuperarlos en orden inverso. Los botones [BACK/NEXT] sólo puede utilizarse para la secuencia de registro cuando se accede a la pantalla principal.
- Utilice un pedal conectado para seleccionar los números de memoria de registro por orden. El pedal puede usarse para Registration Sequence independientemente de la pantalla a que se acceda (excepto la pantalla del paso nº 3, arriba).



La secuencia de registro se indica en la parte superior de la pantalla Main, permitiéndole confirmar el número actualmente seleccionado.



Cuando SEQUENCE END se ajusta a "NEXT BANK", la secuencia va automáticamente al inicio del siguiente banco de memoria de registro de la misma carpeta.



NOTA

Puede reajustar sencillamente la secuencia de registro y dirigirse a la primera entrada manteniendo pulsado el pedal durante unos segundos (el indicador del recuadro rojo de la parte superior derecha se apaga). Pise y libere el pedal para volver a seleccionar la primera entrada de la secuencia.

▶ 5 Acceda a la pantalla Open/Save del banco de memoria de registro y guarde el ajuste de secuencia de registro como archivo de banco de memoria de registro.

Uso de un micrófono

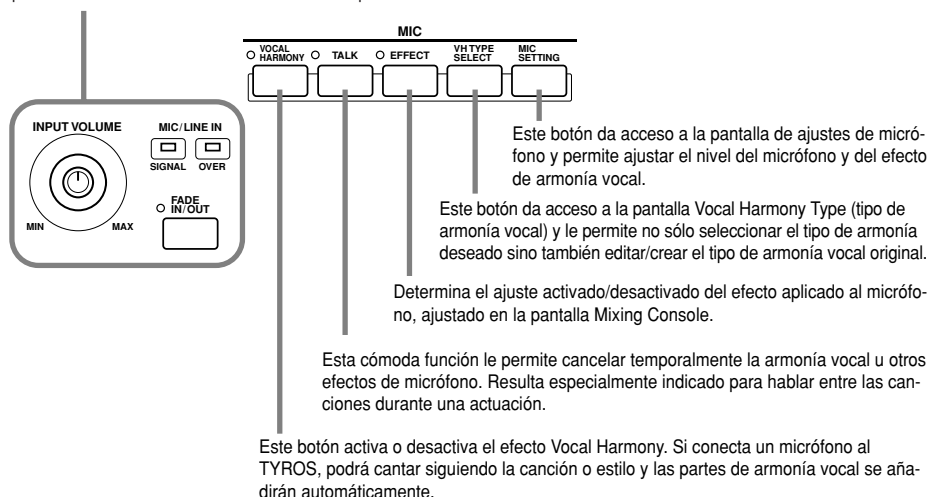
Guía rápida en la página 46

Conecte un micrófono al TYROS para poder aprovechar las siguientes funciones:

- **Pantalla Song Score (partitura de canciones) y Lyrics (letra) (páginas 88, 90)** - para facilitar el seguimiento de una canción.
- **Guide (guía) (página 48)** - para practicar el canto y aprender los tonos correctos.
- **Vocal Harmony (armonía vocal) (página 47)** - para añadir automáticamente armonías vocales a su voz.
- **(locución) (página 132)** - para cambiar instantáneamente los ajustes de micrófono e introducir texto hablado entre canciones.

También puede aplicar efectos DSP a su voz o realizar otros ajustes de micrófono desde la pantalla Mixing Console (página 134).

Asegúrese de ajustar INPUT VOLUME (volumen de entrada) de manera que se encienda el indicador luminoso SIGNAL pero no el indicador OVER.

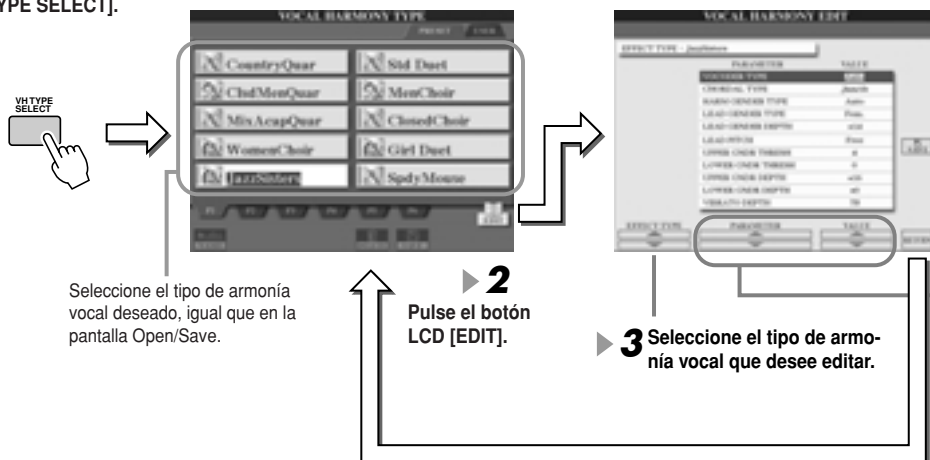


Edición de armonía vocal

Este apartado explica brevemente la creación de sus propios tipos de armonía vocal y ofrece una lista detallada de los parámetros necesarios para la edición. Pueden crearse y almacenarse hasta diez tipos de armonía vocal. En la "Guía rápida" encontrará las instrucciones básicas sobre el uso de Vocal Harmony.

1

Pulse el botón [VH TYPE SELECT].



PRECAUCIÓN

Los ajustes se perderán si cambia a otro tipo de armonía vocal o se apaga el sistema sin realizar la operación de almacenamiento.

Parámetros de edición de armonía vocal

VOCODER TYPE	Determina la manera en que se aplicarán las notas armónicas al sonido del micrófono cuando se ajuste el modo Harmony (armonía) a "VOCODER".
CHORDAL TYPE	Determina la manera en que se aplicarán las notas armónicas al sonido del micrófono cuando se ajuste el modo Harmony (armonía) a "CHORDAL".

HARMONY GENDER TYPE (tipo de género de la armonía)	Determina si se cambiará el género del sonido de la armonía o no. Off El género del sonido armónico no cambiará. Auto El género del sonido armónico cambiará automáticamente.
LEAD GENDER TYPE (tipo de género solista)	FALTA Off No se produce ningún cambio de género. Unísono No se produce ningún cambio de género. Puede ajustar LEAD GENDER DEPTH, apartado siguiente. Male (masculino) El cambio de género correspondiente se aplicará a la voz solista. Female (femenino) El cambio de género correspondiente se aplicará a la voz solista.
LEAD GENDER TYPE (profundidad del género solista)	Ajusta el grado de cambio del género vocal solista. Está disponible cuando el ajuste de LEAD GENDER TYPE, arriba, es distinto de Off. Cuanto más alto sea el valor, más "femenina" será la voz de la armonía. Y cuanto más bajo sea el valor, más "masculina" será la voz.
LEAD PITCH CORRECTION (corrección del tono solista)	Si selecciona "Correct", el tono de la voz solista cambiará en pasos de un semitono exacto. Este parámetro sólo es efectivo cuando el ajuste de LEAD GENDER TYPE, arriba, es distinto de Off.
UPPER GENDER THRESHOLD (umbral superior de género)	El cambio de género se producirá cuando el tono armónico alcance o sobrepase el número especificado de semitonos por encima del tono de la voz solista.
LOWER GENDER THRESHOLD (umbral inferior de género)	El cambio de género se producirá cuando el tono armónico alcance o sobrepase el número especificado de semitonos por debajo del tono de la voz solista.
UPPER GENDER DEPTH (profundidad superior de género)	Ajusta el grado de cambio de género aplicado a las notas armónicas por encima de UPPER GENDER THRESHOLD. Cuanto más alto sea el valor, más "femenina" será la voz de la armonía. Y cuanto más bajo sea el valor, más "masculina" será la voz.
LOWER GENDER DEPTH (profundidad inferior de género)	Ajusta el grado de cambio de género aplicado a las notas armónicas por debajo de LOWER GENDER THRESHOLD. Cuanto más alto sea el valor, más "femenina" será la voz de la armonía. Y cuanto más bajo sea el valor, más "masculina" será la voz.
VIBRATO DEPTH (profundidad de vibrato)	Ajusta la profundidad de vibrato aplicado al sonido de la armonía. También afecta al sonido de la voz solista cuando el ajuste LEAD GENDER TYPE, arriba, es distinto de Off.
VIBRATO RATE (velocidad de vibrato)	Ajusta la velocidad de vibrato aplicado al sonido de la armonía. También afecta al sonido de la voz solista cuando el ajuste LEAD GENDER TYPE, arriba, es distinto de Off.
VIBRATO DELAY (retardo de vibrato)	Especifica la duración del retardo antes de que se inicie el efecto de vibrato cuando se genera una nota. Los valores altos producirán un retardo más largo.
HARMONY 1/2/3 VOLUME (volumen de armonía 1/2/3)	Ajusta el volumen de la primera, segunda o tercera nota armónica.
HARMONY 1/2/3 PAN (panorámico 1/2/3)	Especifica la posición estéreo (panorámico) de la primera, segunda o tercera nota de la armonía. Random La posición estéreo del sonido cambiará aleatoriamente cada vez que se toque el teclado. -63 - 0 - +63 Un ajuste de -63 panoramiza el sonido al extremo izquierdo, mientras que 0 es el centro y +63 es el extremo derecho.
HARMONY DETUNE (desafinación de armonía)	Desafina la primera, segunda o tercera nota armónica en la cantidad especificada de centésimas.
PITCH TO NOTE (tono a nota)	Cuando se ajuste a "ON", podrá "tocar" los sonidos del TYROS con su propia voz (el TYROS graba el tono de su voz y la convierte en datos de nota para el generador de tonos. Tenga en cuenta, sin embargo, que los cambios dinámicos de su voz no afectan al volumen del generador de tonos).
PITCH TO NOTE PART (tono a parte de nota)	Determina la parte del TYROS que será controlada por la voz solista cuando se active (ON) el parámetro "Pitch to Note".

Ajuste de locución (Talk)

Esta función es ideal para introducir mensajes o comentarios entre las canciones de su actuación. Al interpretar una canción, normalmente se asignan varios efectos como reverberación, retardo y armonía vocal a MIC Setup (configuración de micrófono). Cuando el artista se dirige al público, sin embargo, estos efectos pueden sonar molestos o poco naturales. Cada vez que pulse el botón [TALK], los efectos de Delay y Vocal Harmony se desactivarán, y la cantidad de reverberación disminuirá automáticamente. Además, los ajustes de locución pueden personalizarse, permitiendo añadir a la voz cualquier efecto deseado durante la alocución. La desactivación del botón [TALK] recuperará automáticamente la configuración de micrófono para volver a cantar.

Selecione un menú.

Pulse el botón [MIC SETTING].

Si es necesario, utilice los botones [BACK/NEXT] para acceder a la pantalla de ajustes de locución.

PRECAUCION
Los ajustes de la pantalla Talk Settings se guardan automáticamente en la memoria Flash ROM al salir de la pantalla. No obstante, si apaga el sistema sin salir de esta pantalla, los ajustes se perderán.

NOTA
Los ajustes de la pantalla Talk Setting pueden guardarse en la unidad de usuario o de disco en la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP como un archivo de configuración de sistema (página 65).

Para cantar

MIC: VOCAL HARMONY TALK EFFECT

Para hablar

MIC: VOCAL HARMONY TALK EFFECT

Parámetros de ajuste de locución

VOLUME	Determina el volumen de salida del sonido del micrófono.
PAN	Ajusta la posición estéreo del sonido del micrófono.
REVERB DEPTH	Ajusta la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
CHORUS DEPTH	Ajusta la profundidad de los efectos de chorus aplicados al sonido del micrófono.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Determina la cantidad de atenuación que se va a aplicar al sonido global (excepto la entrada de micrófono), permitiéndole ajustar efectivamente el balance entre su voz y el sonido instrumental global
DSP MIC ON/OFF	Activa (ON) o desactiva (OFF) el efecto DSP aplicado al sonido del micrófono.
DSP MIC TYPE	Selecciona el tipo de efecto DSP aplicado al sonido del micrófono.
DSP MIC DEPTH	Ajusta la profundidad del efecto DSP aplicado al sonido del micrófono.

Ajustes globales de micrófono

Pulse el botón [MIC SETTING].

Si es necesario, pulse el botón [BACK/NEXT] para acceder a la pantalla Microphone Overall Settings.

Ajuste cada parámetro

Seleccione la fila que contiene los parámetros deseados pulsando el botón LCD correspondiente.

PRECAUCION
Los ajustes de la pantalla Microphone Overall Settings se guardan automáticamente en la memoria Flash ROM al salir de la pantalla. Sin embargo, si apaga el sistema sin salir de la pantalla, los ajustes se perderán.

■ Ecuador de 3 bandas

El ecualizador (EQ) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas que son realizadas o recordadas a conveniencia para controlar la respuesta en frecuencia global. El TYROS dispone de una avanzada función de ecualizador digital de 3 bandas para el sonido del micrófono.

- Hz.....Determina la frecuencia central de la banda correspondiente
- dBRealza o recorta el nivel de la banda correspondiente hasta 12 dB.

■ NOISE GATE (puerta de ruido)

Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono cae por debajo de un nivel especificado. Elimina eficazmente los ruidos extraños, permitiendo el paso de la señal (vocal, etc.) deseada.

- **SW (interruptor)**Activa o desactiva la puerta de ruido.
- **TH (umbral)**Determina el nivel de entrada con el que la puerta comenzará a abrirse.

■ COMPRESSOR (compresor)

Este efecto mantiene la salida cuando la señal de entrada de micrófono sobrepasa un nivel especificado. Resulta especialmente útil para suavizar las voces que tienen dinámicas con mucha variación. La señal se “comprime” para que las partes suaves suenen más fuerte y las fuertes suenen más suaves.

- **SW (interruptor)**...Activa o desactiva el compresor.
- **TH (umbral)**.....Determina el nivel de entrada con el que comenzará a aplicarse la compresión.
- **RATIO (relación)**.....Establece la relación de compresión.
- **OUT (salida)**...Ajusta el nivel de salida final.

■ CONTROL DE ARMONÍA VOCAL

Los siguientes parámetros determinan cómo se controlará la armonía.

- **VOCODER CONTROL** (control de vocoder)

El efecto Vocal Harmony es controlado por los datos de nota, las notas interpretadas en el teclado y/o las notas de los datos de canción. Este parámetro le permite determinar las notas que se utilizarán para controlar la armonía.

SONG CHANNEL (canal de canción)	MUTE/PLAY (silenciamiento/reproducción) Con "MUTE", el canal seleccionado se silenciará (desactivará) durante la interpretación al teclado o la reproducción de canciones. OFF/1 - 16 Con "OFF", el control de los datos de canción sobre la armonía se desactiva. Si selecciona uno de los valores 1 - 16, los datos de nota (reproducidos de una canción del disco o de un secuenciador MIDI externo) contenidos en el canal correspondiente se utilizarán para controlar la armonía.
KEYBOARD (teclado)	OFF El control del teclado sobre la armonía se desactiva. UPPER (superior) Las notas interpretadas a la derecha del punto de división (página 112) controlarán la armonía. LOWER (inferior) Las notas interpretadas a la izquierda del punto de división (página 112) controlarán la armonía.

- **BAL (balance)**

Permite ajustar el balance entre la voz solista (su propia voz) y la armonía vocal. Si eleva este valor, aumentará el volumen de Vocal Harmony y disminuirá el de la voz solista. Con L<H63 (L: voz solista, H: armonía vocal), sólo se emitirá la armonía vocal; y con L63>H, sólo se oirá la voz solista.

- **MODE (modo de armonía vocal)**

Todos los tipos de armonía vocal están incluidos en uno de los tres modos que producen la armonía de manera diferente. El efecto de armonía depende del modo Vocal Harmony seleccionado, y este parámetro determina cómo se aplicará la armonía a su voz. Los tres modos son los siguientes.

VOCODER	Las notas armónicas están determinadas por las notas interpretadas al teclado y/o en los datos de canción.
CHORDAL	Las notas armónicas están determinadas por los tres tipos de acordes siguientes: los interpretados en la sección de acordes del teclado (con el indicador [ACMP] iluminado), los interpretados en la sección de voz izquierda del teclado (con el indicador [ACMP] apagado y [LEFT] encendido), y los contenidos en los datos de canción para el control de la armonía (no disponible si la canción no contiene ningún dato de acorde).
AUTO	Cuando [ACMP] o [LEFT] se ajustan a ON, y siempre que existan datos de acorde en la canción, el modo se ajusta automáticamente a CHORDAL. En todos los demás casos, se ajusta a VOCODER.

- **CHORD (acorde)**

Los siguientes parámetros determinan los datos de la canción grabada que se utilizarán para la detección de acordes.

OFF	Los acordes no son detectados en los datos de canción.
XF	Los acordes de formato XF se utilizan para la armonía vocal.
1 - 16	Los acordes son detectados en los datos de nota del canal de canción especificado.

■ MIC (micrófono)

Los siguientes parámetros determinan cómo se controlará el sonido del micrófono.

MUTE (silenciamiento)	Cuando se ajusta a OFF, el sonido del micrófono se desactiva.
VOLUME	Ajusta el volumen de salida del sonido del micrófono.

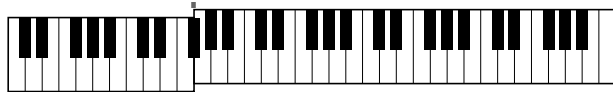
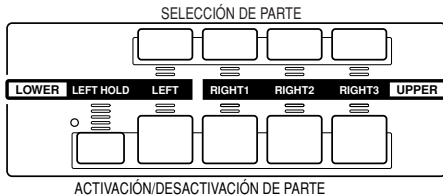
Mesa de mezclas (Mixing Console)

Son muchos los componentes que conforman el sonido global del TYROS. Desde los datos de secuencia MIDI de las canciones, estilos y multipads, o la entrada de audio de un micrófono, hasta las distintas partes de la interpretación al teclado. La mesa de mezclas le permite controlar los ajustes de volumen y panorámico de cada uno de estos componentes, entre otros, para “afinar” el sonido global del TYROS.

Partes

● Partes del teclado

Compuestas por RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT



Punto de división (página 112)

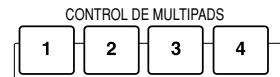
● Partes de canción

Compuestas por los canales 1 - 16



● Partes de multipads

Compuestas por los multipads 1, 2, 3, y 4



● Parte de sonido de micrófono



● Partes de estilo

Compuesta por Rhythm 1, 2, Bass, Chord1, 2, Pad, Phrase 1, 2



Procedimiento básico (mesa de mezclas)

- 1** Pulse el botón [MIXING CONSOLE] para acceder a la pantalla Mixing Console.
- 2** Utilice los botones [BACK/NEXT] para acceder a la página deseada.
- 3** Pulse el botón [MIXING CONSOLE] varias veces hasta visualizar las partes deseadas. La pulsación del botón [MIXING CONSOLE] conmuta entre las pantallas indicadas a continuación.
- 4** Seleccione la fila que contiene los parámetros deseados pulsando el botón LCD correspondiente.
- 5** Ajuste los parámetros.
- 6** Si es necesario, guarde los ajustes desde la pantalla Mixing Console.

Las instrucciones básicas sobre el almacenamiento de ajustes se indican a continuación, y en la página siguiente se ofrece una explicación breve acerca de los parámetros. Los detalles sobre los parámetros los encontrará en la lista de datos adjunta.

 - Los ajustes de las partes de teclado, estilo, multipad y sonido de micrófono pueden almacenarse en la memoria de registro (página 51).
 - Los ajustes de la parte de canción pueden guardarse como canción en la unidad de usuario o de disco. Después de realizar los ajustes, acceda a la pantalla CHANNEL de Song Creator, pulse el botón LCD [EXECUTE] de esta pantalla para reflejar los ajustes de los datos de canción en la memoria RAM, y luego guarde la canción en la unidad de usuario o de disco (página 55).

Ajustes de parte

Estas explicaciones son válidas para el paso nº 5 del procedimiento básico, página 134. Los parámetros explicados a continuación pueden ajustarse en las páginas de pantalla a las que se accede en el paso nº 2 del procedimiento básico, página 134.

Parámetros de la página VOL/VOICE (volumen/voz)

SONG AUTO REVOICE (reasignación automática de voces de canción)	Consulte la página 136
VOICE (voz)	Acceda a la pantalla VOICE, en la que podrá seleccionar la voz deseada para cada parte. Cuando acceda a los canales de estilo en el paso nº 3 del procedimiento básico de la página 134, no podrán seleccionarse ni las voces Organ Flutes ni las voces de usuario. Cuando acceda a los canales de canción en el paso nº 3 del procedimiento básico de la página 134, las voces de usuario no podrán seleccionarse. Tenga en cuenta que la voz del multipad no puede cambiarse en la mesa de mezclas.
PANPOT	Determina la posición estéreo de la parte (canal) seleccionada. Un ajuste de 0 panoramiza el sonido al extremo izquierdo, mientras que 64 es el centro y 127 es el extremo derecho.
VOLUME	Determina el nivel de cada parte o canal, permitiéndole un control preciso sobre el balance de todas las partes.



NOTA

· El canal RHY1 de la pantalla STYLE PART puede asignarse a cualquier voz excepto Organ Flute.
· Cuando reproduzca datos de canción GM, el canal 10 (página SONG CH 9-16) sólo puede utilizarse para una voz Drum Kit.
· Cuando cambie las voces de ritmo/percusión (batería, etc.) del estilo y de la canción en el parámetro VOICE, los ajustes detallados relacionados con la voz de batería serán reajustados, y en algunos casos es posible que no pueda restablecer el sonido original. En el caso de la reproducción de canciones, puede restablecer el sonido original volviendo al inicio de la canción y reproduciendo desde ese punto. En el caso de la reproducción de estilos, puede restablecer el sonido original seleccionando el mismo estilo otra vez.

Parámetros de la página FILTER (filtro)

HARMONIC CONTENT (contenido armónico)	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 87) de cada parte.
BRIGHTNESS (brillo)	Determina el brillo del sonido para cada parte, mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 87).

Parámetros de la página TUNE (afinación)

PORTAMENTO TIME (tiempo de portamento)	El portamento es una función que crea una suave transición de tono desde la primera nota interpretada en el teclado a la siguiente. El tiempo de portamento determina la transición de tono. Los valores altos producen un cambio de tono más prolongado en el tiempo. El ajuste a "0" no produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte de teclado seleccionada se ajusta a Mono (página 81).
PITCH BEND RANGE (margen de inflexión de tono)	Determina el margen de la rueda PITCH BEND de cada parte del teclado. El margen va de "0" a "12", correspondiendo cada paso a un semitono.
OCTAVE (octava)	Determina el margen de cambio de tono en octavas, abarcando dos octavas por encima o por debajo en cada parte del teclado. El valor elegido se añade al ajuste con el botón [OCTAVE].
TUNING (afinación)	Determina el tono de cada parte del teclado.
TRANPOSE (transposición)	Permite la transposición ascendente o descendente del tono en pasos de semitono. La opción "MASTER" transpone el sonido global del instrumento, mientras que "SONG" transpone la reproducción de canción y "KEYBOARD" transpone el tono del teclado, así como el de reproducción de estilos y los multipads (puesto que éstos también resultan afectados por la interpretación en la sección de la mano izquierda del teclado).



NOTA

· Como se describe a la izquierda, además del ajuste Master Transpose hay otros dos controles de transposición, Keyboard Transpose y Song Transpose, que pueden utilizarse para adecuar tanto la canción como la interpretación al teclado a un tono determinado. Por ejemplo, supongamos que desea tocar y cantar siguiendo una canción grabada. Los datos de canción están en F (Fa), pero usted se siente más cómodo cantando en D (Re) y está acostumbrado a tocar el teclado en C (Do). Para igualar estos tonos, ajuste Master Transpose a "0", Keyboard Transpose a "2" y Song Transpose a "3". Así elevará la parte del teclado y disminuirá los datos de canción a un tono cómodo para cantar.

Parámetros de la página EFFECT (efecto)

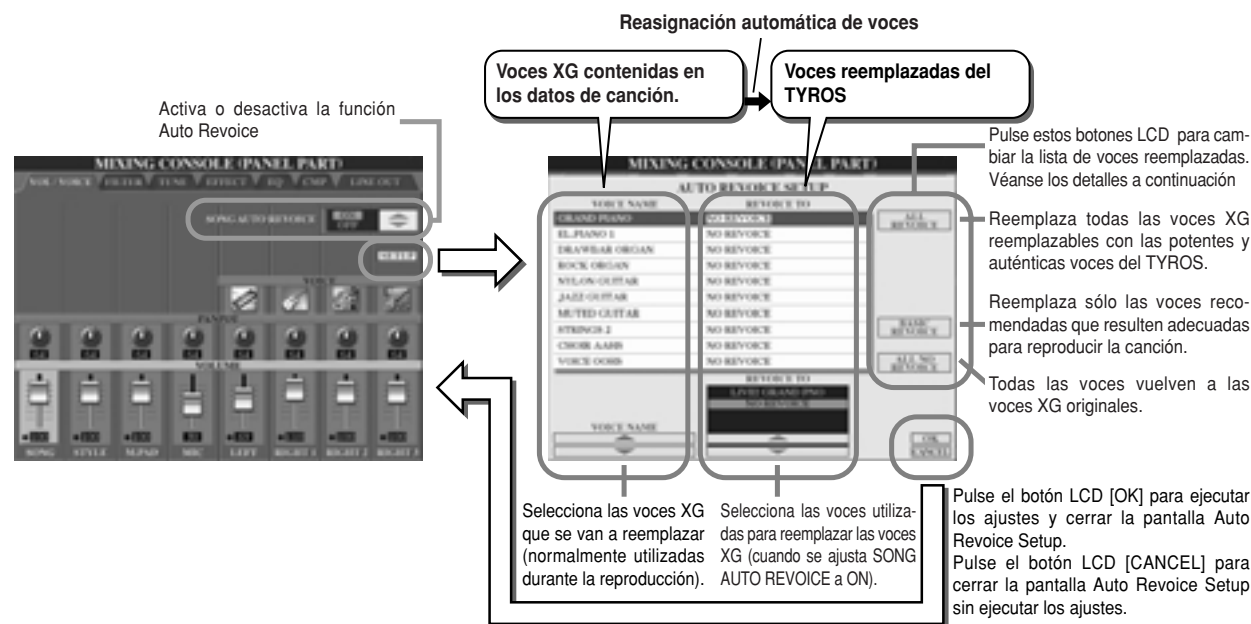
TYPE (tipo)	Página 138
REVERB (reverberación)	Ajusta el nivel de envío de reverberación (página 137) para cada parte o canal.
CHORUS	Ajusta el nivel de envío de chorus (página 137) para cada parte o canal.
DSP	Ajusta el nivel con/sin efecto DSP para cada parte o canal.

Parámetros de la página EQ (ecualizador)

TYPE (tipo)	Página 139
EDIT (edición)	Página 139
EQ HIGH (ecualización de agudos)	Determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que resultará atenuada o realzada para cada parte.
EQ LOW (ecualización de graves)	Determina la frecuencia central de la banda baja del ecualizador que resultará atenuada o realzada para cada parte.

Reasignación automática de voces de canción

Esta función le permite utilizar al máximo el increíble sonido del TYROS con datos de canción compatibles con XG. Cuando reproduzca datos de canción XG disponibles en comercios, o los creados en otros instrumentos, podrá utilizar Auto Revoice para asignar automáticamente las voces especialmente creadas del TYROS (Natural!, Live!, Cool!, etc.) en lugar de las voces XG convencionales del mismo tipo. Para conseguirlo simplemente active Auto Revoice (desde la página de pantalla VOL/VOICE) y el TYROS utilizará su único y superior juego de sonidos en lugar de los equivalentes XG normales. Incluso podrá especificar sus propias voces favoritas para esta función y realizar otros ajustes detallados con el botón LCD [SETUP].



Efectos

El TYROS dispone de una gran variedad de efectos de alta calidad, incluyendo reverberación, chorus y una diversa selección de efectos DSP (procesador digital de señales) que puede usarse para realizar o cambiar individualmente el sonido de las distintas partes (teclado, estilo, canción, multipads y sonido de micrófono).

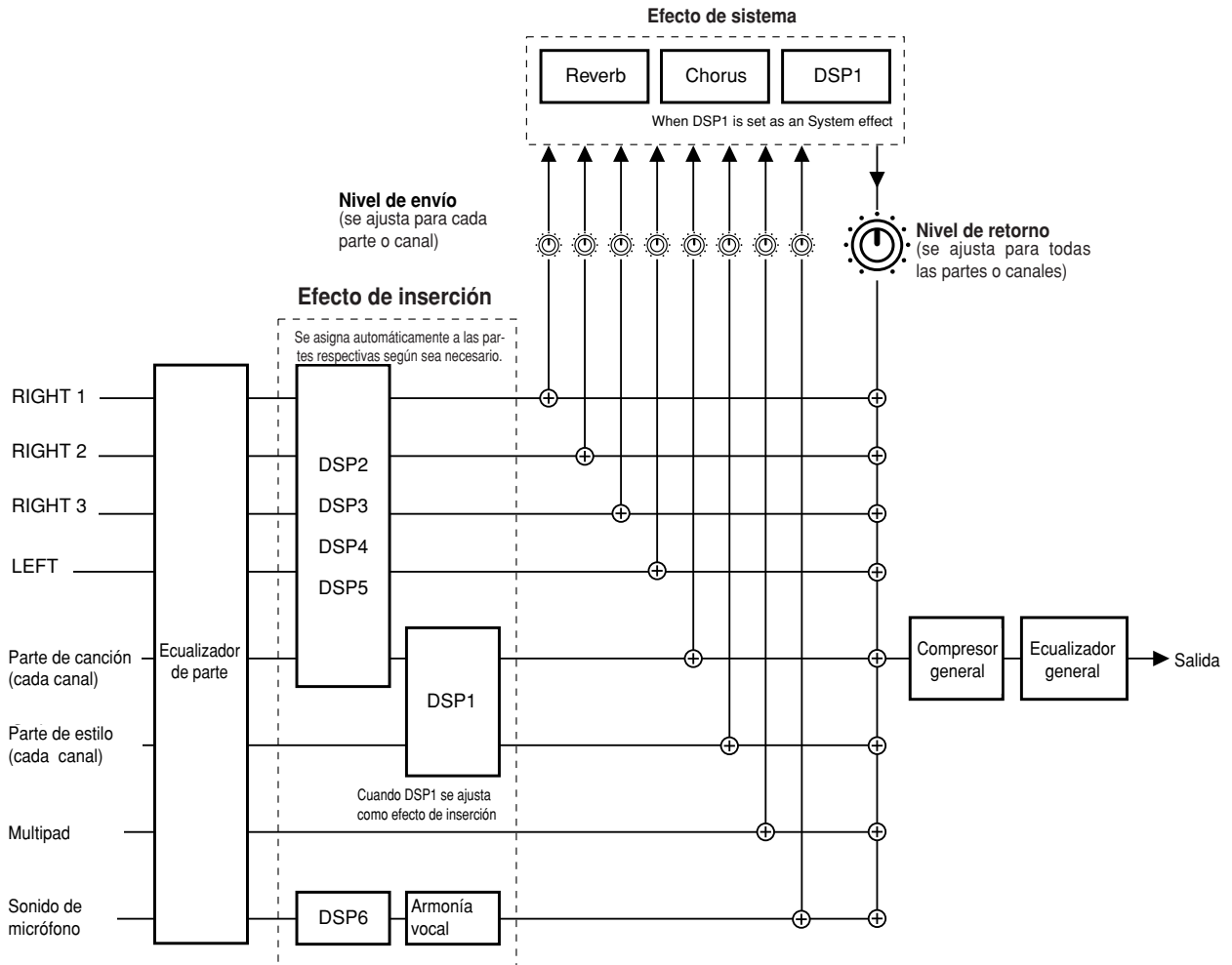
■ Bloque de efectos

	Partes a las que se aplican los efectos	Características	Conexión de efecto	Número de efecto de usuario
Reverb	Todas las partes	Reproduce el cálido ambiente de actuación de una sala de conciertos o de un club de jazz	Sistema	3
Chorus	Todas las partes	Produce un cálido sonido "compacto" como si se tocaran varias partes simultáneamente	Sistema	3
DSP1	Parte de estilo (todos los canales) + parte de canción (todos los canales)	Además de los tipos de reverberación y chorus, el TYROS contiene efectos especiales, que incluyen efectos adicionales normalmente utilizados para una parte específica, como distorsión y trémolo.	Sistema/ Inserción	3
DSP2 DSP3 DSP4 DSP5	RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT, parte de canción (todos los canales)	Cualquier bloque de efectos sin usar es asignado automáticamente a las partes (canales) correspondientes, según sea necesario.	Inserción	10
DSP6	Sonido de micrófono	Dedicado para utilizarse sólo con el sonido de micrófono	Inserción	10
Vocal Harmony	Sonido de micrófono	Página 130	Inserción	10
Master EQ	Todas las partes	Página 139	Sistema	2
Part EQ	Parte de estilo (todos los canales), parte multipad, parte de canción (todas las partes), RIGHT1 RIGHT2, RIGHT3, LEFT	Página 135	—	0
Master Compressor	Todas las partes	Página 140	Sistema	5

■ Efectos de sistema y efectos de inserción

Todos los bloques de efectos se conectan o dirigen en una de las dos maneras siguientes: System o Insertion. Sistema aplica el efecto seleccionado a todas las partes, mientras que inserción aplica el efecto seleccionado a una parte específica. El efecto DSP1 puede configurarse para un encaminamiento a System o a Insertion con los ajustes de parámetro de efecto (Effect Parameter).

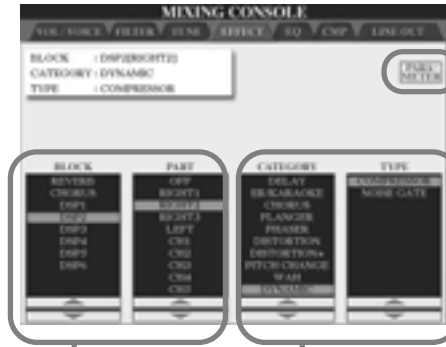
■ Tabla de flujo de señales de efectos



■ Selección de un tipo de efecto y creación de un efecto de usuario

Para cada bloque de efectos existen varios tipos de efectos, que figuran en la página 137. Cada tipo puede editarse con los parámetros (véase la pantalla Effect Type Edit, a continuación) y guardarse como un tipo de efecto de usuario (User Effect Type).

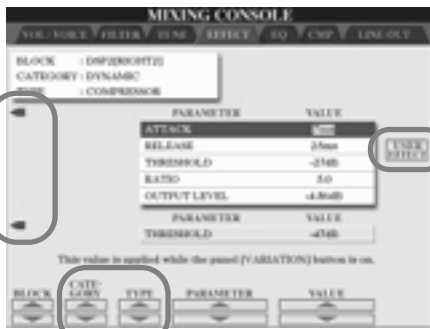
● Pantalla Effect Type Selección (selección de tipo de efecto) para cada bloque



Seleccione un bloque de efectos y la parte a la que se aplicará el efecto correspondiente. Tenga en cuenta que una parte no puede seleccionarse si el bloque seleccionado se utiliza como System Effect. Véase la lista de bloque de efectos, en la página 136.

Seleccione un tipo de efecto después de seleccionar una categoría.

● Edición de tipo de efecto



Seleccione un bloque al que pertenezca el tipo de efecto deseado.

Cuando el bloque de efectos editado es un efecto de sistema, el parámetro Effect Return Level (página 137) podrá ajustarse aquí.

Ajuste el valor del parámetro seleccionado a la izquierda.

Seleccione un parámetro para su edición. Los parámetros visualizados difieren según sea el tipo de efecto seleccionado. Consulte la lista de datos adjunta.

Seleccione un tipo de categoría de efecto para su edición

El valor del parámetro cuando se activa el botón [VARIATION] puede ajustarse como para los bloques DSP2- 5

Utilice estos botones LCD para conmutar entre los parámetros superiores e inferiores. Para el parámetro inferior, la profundidad puede cambiarse cuando el botón [VARIATION] está activado.

● User Effect Type Save (almacenamiento de tipo de efecto de usuario)



Cambia el nombre del tipo de efecto seleccionado a la izquierda.

Si pulsa el botón LCD [SAVE] aparecerá la ventana para introducir el nombre del tipo de efecto editado. Introduzca el nombre deseado y pulse el botón LCD [OK] para guardar el efecto editado en el sitio especificado a la izquierda.

Seleccione el destino en el que desea guardar el efecto. El número de espacios de memoria disponibles para el destino difiere para cada bloque (página 136).

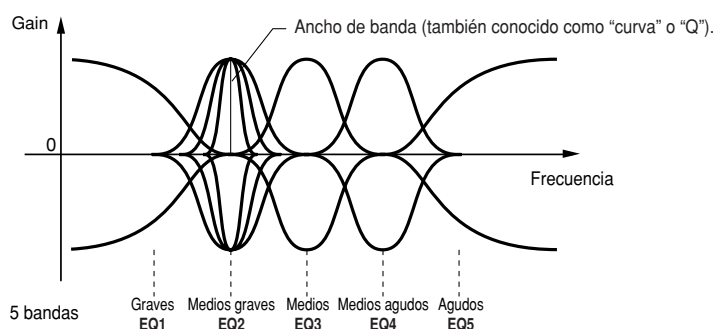
NOTA

Tenga en cuenta que en algunos casos pueden producirse ruidos si ajusta los parámetros de efectos mientras está tocando el instrumento.

Ecuador (EQ)

El ecualizador (también llamado "EQ") es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas que pueden realizarse o recortarse a voluntad para ajustar la respuesta global de frecuencias.

Normalmente un ecualizador se utiliza en la corrección del sonido de los altavoces para que se adapte al carácter especial de una habitación particular. El sonido se divide en varias bandas de frecuencias, permitiéndole corregir el sonido, aumentando o disminuyendo el nivel de cada banda. El EQ le permite ajustar el tono o timbre del sonido para que se adapte al espacio de la actuación, o para compensar ciertas características acústicas de su habitación. Por ejemplo, puede cortar parte de las frecuencias del margen de graves cuando toque en espacios grandes en los que el sonido retumba demasiado o para reforzar las frecuencias altas en habitaciones y espacios cerrados en los que el sonido es relativamente muy plano y libre de ecos. El TYROS posee un ecualizador de cinco bandas de alta calidad. Con esta función, puede añadirse un efecto final, control de tono, a la salida de su instrumento. Puede incluso crear sus propios ajustes personalizados tratando las bandas de frecuencias, y guardar los ajustes en uno de dos tipos de ecualización general de usuario (User Master EQ). Junto con los cinco ajustes de ecualización predefinida (Preset EQ), pueden recuperarse cuando sea necesario, desde la pantalla [MIXING CONSOLE] → EQ.

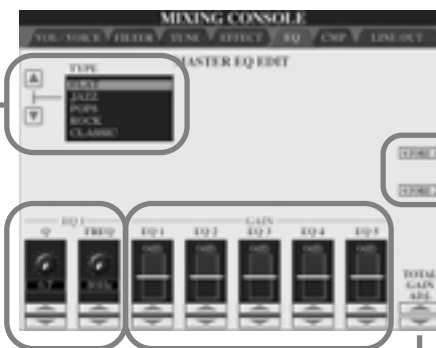


● Selección de tipo de EQ general y ajuste de EQ de parte



Seleccione un tipo de Master EQ

● Edición de tipo de EQ general



Utilice los botones LCD [STORE] para acceder a la ventana en la que introducirá el nombre del tipo de Master EQ editado. Introduzca el nombre deseado y pulse [OK] para almacenarlo. Pueden crearse y guardarse hasta 2 tipos de EQ.

La selección de un tipo de EQ general ajusta automáticamente los parámetros visualizados en la parte inferior de esta pantalla.

Las curvas PRESET y USER pueden editarse a voluntad con los botones correspondientes. Cada una de las cinco bandas puede realizarse o cortarse en 12 dB.

Ajusta la ganancia general de todas las bandas de EQ simultáneamente.

Cada vez que se edita una banda de EQ, el valor de EQ correspondiente queda resaltado y el número de la banda editada aparece encima de los controles de curva (Q) y frecuencia (FREQ). Los controles Q y FREQ pueden utilizarse para ajustar el ancho de banda (Q) y la frecuencia central (FREQ) de la banda seleccionada. Cuanto más alto sea Q más "estrecho" será el ancho de banda. El margen de FREQ disponible es diferente para cada banda.

Compresor general

El compresor es un efecto comúnmente utilizado para limitar y comprimir la dinámica (suave/fuerte) de una señal de audio. Para las señales que tienen una gran variación de dinámica, como las voces y las partes de guitarra, “encoge” el margen dinámico, consiguiendo efectivamente que los sonidos suaves suenen más fuerte y los fuertes suenen más suaves. Cuando se utiliza con la ganancia para realzar el nivel global, crea un sonido más potente, más consistente y de alto nivel. La compresión puede utilizarse para aumentar el sustain de una guitarra eléctrica, suavizar el volumen de una voz o colocar una batería o patrón de ritmo más adelante, hacia el frente, en la mezcla.

El TYROS dispone de un sofisticado compresor multibanda que le permitirá ajustar el efecto de compresión para bandas de frecuencias individuales, dándole un control detallado del sonido. Puede editar y guardar sus propios tipos de compresor, o seleccionar uno de los preajustes, accediendo a la pantalla [MIXING CONSOLE] → CMP.

● Selección y edición de tipo de compresor general (Master Compressor)

La selección de un tipo de compresor general ajusta automáticamente los parámetros (en la parte inferior de la pantalla) a los valores óptimos para el tipo dado.

Activa o desactiva el efecto Master Compressor.

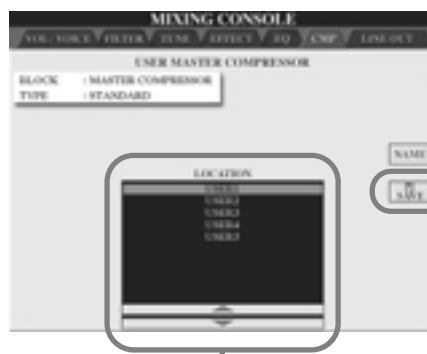


Determina la curva de frecuencias del compresor, o las frecuencias a las que se aplicará el compresor.

Determina el umbral (nivel mínimo en el que se iniciará el compresor) y la ganancia (nivel de la señal comprimida en tres bandas de frecuencias distintas). El efecto real del ajuste Gain depende del tipo básico de la izquierda.

● Almacenamiento de compresor general

La pantalla siguiente le permite guardar los ajustes Master Compressor desde la pantalla indicada a la izquierda como tipo de compresor de usuario (User Compressor).



Cambia el nombre del tipo de compresor general seleccionado a la izquierda.

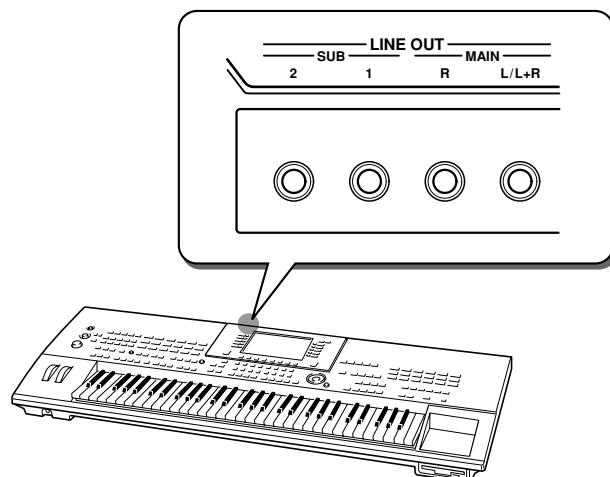
La pulsación del botón LCD [SAVE] da acceso a la pantalla para introducir el nombre del tipo de compresor editado. Introduzca el nombre deseado y pulse el botón LCD [OK] para almacenar el compresor editado en el sitio especificado a la izquierda.

Seleccione el destino en el que se almacenará el compresor User Máster.

Ajustes de salida de línea

La pantalla [MIXING CONSOLE] → LINE OUT le permite enviar la salida de una parte o partes seleccionadas a los conectores de salida LINE OUT. Para las partes de batería, incluso puede seleccionar sonidos de batería específicos para que se emitan por estos terminales.

En general, la amplia variedad de efectos internos y otros controles de parte del TYROS cubre todo lo que pueda necesitar para procesar y mezclar complejas canciones de partes múltiples. No obstante, hay momentos en los que deseará “endulzar” o procesar una cierta voz o sonido con una unidad de efectos externa de su preferencia, o grabar una parte en una pista individual de un grabador de cinta. Los ajustes de salida de línea han sido diseñados precisamente para este tipo de aplicaciones.



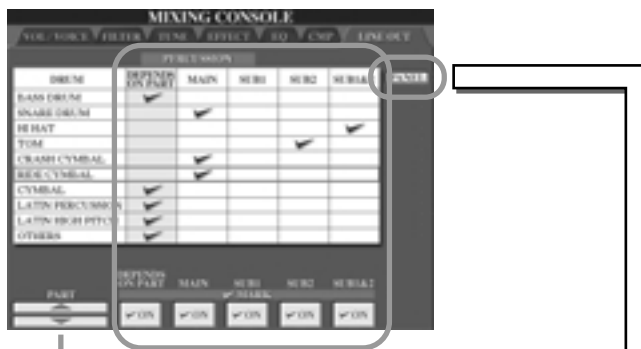
● Ajustes de salida de línea para cada parte o canal



Ajuste la configuración de salida de la parte seleccionada marcando o quitando la marca de la columna correspondiente (terminal).

Seleccione la parte deseada.

● Ajustes de salida de línea para cada instrumento (tecla)



Ajuste la configuración de salida para el sonido de batería seleccionado marcando o desmarcando la columna correspondiente (terminal).

- **Cuando marque el recuadro “DEPEND ON PART”:**
El sonido de batería seleccionado será emitido por los terminales ajustados en la página PANEL de la izquierda.
- **Cuando marque el recuadro de una columna distinta de “DEPEND ON PART”:**
Un ajuste de percusión individual anula los ajustes de parte realizados en la página PANEL de la izquierda.

Seleccione el instrumento de batería deseado.

■ Terminales MAIN

El sonido de la parte, canal o percusión para el que se haya marcado el recuadro MAIN, se emitirá por los terminales siguientes. Este sonido emitido incluirá los ajustes de efectos.

- Terminales MAIN del panel posterior
- Terminal PHONES
- Terminal LOOP SEND
- Altavoz opcional

■ Terminales SUB

El sonido de la parte, canal o percusión para el que se haya marcado el recuadro SUB1, SUB2 o SUB1&2, se emitirá por los terminales de la manera siguiente.

- Cuando se marque cualquiera de los recuadros SUB1/SUB2/SUB1&2, el sonido de la parte (canal) o percusión se emitirá por los terminales correspondientes. En este caso, sólo se aplicarán los efectos de inserción; los efectos de sistema y otros efectos no se aplicarán al sonido emitido.
- Cuando se marque cualquiera de los recuadros SUB1/SUB2/SUB1&2, el sonido de la parte (canal) o percusión no se emitirá por el terminal PHONES.
- Cuando se marque el recuadro SUB1&2, el sonido de la parte (canal) o percusión se emitirá en estéreo (1: izquierda, 2: derecha).
- Cuando se marque el recuadro SUB1/SUB2, el sonido de la parte (canal) o percusión se emitirá en mono, respectivamente.

NOTA

Cuando utilice uno de los ajustes de salida de línea SUB, asegúrese de que ha conectado los cables a los terminales LINE OUT SUB correspondientes del panel posterior. Si se conectan los cables sólo a los terminales MAIN, el sonido de la parte se emitirá por los conectores MAIN aún cuando se haya marcado uno de los recuadros SUB1/SUB2/SUB1&2.

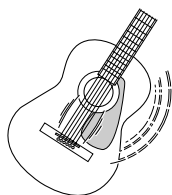
MIDI

En el panel posterior del TYROS hay dos grupos de conectores MIDI (MIDI IN A/B, MIDI OUT A/B) y un terminal USB. Con la función MIDI dispondrá de un completo y potente juego de herramientas para ampliar las posibilidades de grabación y actuación. Este apartado explica lo que es y lo que puede hacer MIDI, así como la manera en que puede usarse MIDI en el TYROS.

¿Qué es MIDI?

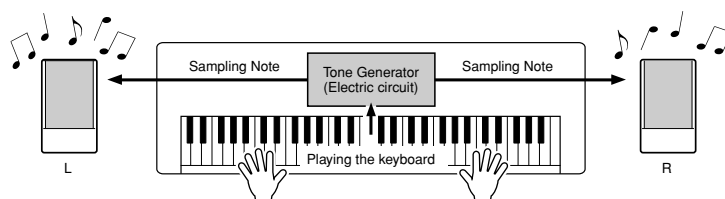
Sin duda habrá oído los términos “instrumento acústico” e “instrumento digital”. En el mundo actual, estas son las dos categorías principales de instrumentos. Vamos a considerar un piano acústico y una guitarra clásica como representantes de los instrumentos acústicos. Es muy sencillo de comprender. Con el piano, se pulsa una tecla, y un martillo en su interior golpea algunas cuerdas y toca una nota. Con la guitarra, se toca directamente una cuerda y suena la nota. Pero ¿cómo funciona un instrumento digital en cuanto a tocar una nota?

● Producción de notas en la guitarra acústica



Toque una cuerda y el cuerpo de la guitarra proyecta el sonido.

● Producción de notas en un instrumento digital



En base a la información de interpretación del teclado, una nota de muestreo almacenada en el generador de tonos se reproduce por los altavoces.

Como se indica en la ilustración anterior, en un instrumento electrónico la nota de muestreo (nota previamente grabada) almacenada en la sección del generador de tonos (circuito electrónico) es reproducida en base a la información recibida desde el teclado. Luego, ¿cuál es la información proveniente del teclado que se convierte en la base de la producción de notas?

Por ejemplo, digamos que el usuario toca una nota negra “C” (Do) con el sonido de piano de cola del teclado del TYROS. A diferencia de un instrumento acústico, que proyecta una nota resonante, el instrumento electrónico proyecta cierta información desde el teclado, como “con qué voz”, “con qué tecla”, “cómo de fuerte”, “cuándo se ha pulsado” y “cuándo se ha soltado”. A continuación, cada parte de la información es convertida en un valor numérico y enviada al generador de tonos. Con estos números como base, el generador de tonos reproduce la nota de muestreo almacenada.

● Ejemplo de información del teclado

Número de voz (con qué voz)	01 (piano de cola)
Número de nota (con qué tecla)	60 (C3)
Nota activada (cuándo se pulsó) y Nota desactivada (cuándo se soltó)	Tiempo expresado numéricamente (negra)
Velocidad de pulsación (cómo de fuerte)	120 (fuerte)

Como se ha descrito arriba, la interpretación del teclado y operaciones del panel como la selección de voces son tratadas como eventos MIDI. Todos los datos de estilo, canción y multipad reproducidos o grabados se componen de mensajes MIDI.

MIDI (Interfaz digital de instrumento musical) permite que los instrumentos musicales electrónicos se comuniquen unos con otros enviando y recibiendo datos o mensajes MIDI de nota, cambio de control, cambio de programa y otros tipos de datos o mensajes MIDI compatibles. El TYROS puede controlar un dispositivo MIDI transmitiendo datos relacionados con notas y diversos tipos de datos de controlador. El TYROS puede ser controlado por los mensajes MIDI externos que automáticamente determinan el modo de generador de tonos, seleccionan canales MIDI, voces y efectos, valores de parámetros de cambio, y desde luego, toca las voces específicas para las distintas partes. Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: mensajes de canal y mensajes de sistema. A continuación se explican los diversos tipos de mensajes MIDI que el TYROS puede recibir y transmitir.

- Mensajes de canal

El TYROS es un instrumento electrónico que puede manejar 32 canales (16 canales x 2 puertos). Esto normalmente indica que “puede reproducir 32 instrumentos al mismo tiempo”. Los mensajes de canal transmiten información como nota activada/desactivada, cambio de programa, para cada uno de los 32 canales.

Nombre del mensaje	Funcionamiento del TYROS/ajuste del panel
Nota activada/desactivada (Note ON/OFF)	Mensajes generados cuando se toca el teclado. Cada mensaje incluye un número de nota específico que corresponde a la tecla que se ha pulsado, más un valor de velocidad de pulsación basado en la fuerza ejercida al pulsar la tecla.
Cambio de prog. (Program Change)	Selección de voces
Cambio de control (Control Change)	Volumen, panoramización (mesa de mezclas), etc.
Inflexión de tono (Pitch Bend)	Funcionamiento de la rueda de inflexión de tono

- Mensajes de sistema

Son datos utilizados en común por todo el sistema MIDI. Los mensajes de sistema incluyen mensajes como los de exclusivo de sistema (System Exclusive) que transmiten datos únicos de cada fabricante de instrumentos y mensajes en tiempo real que controlan el dispositivo MIDI.

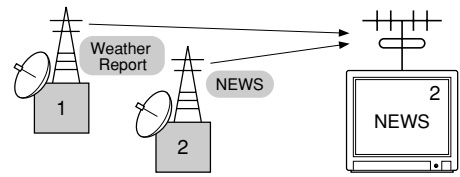
Nombre del mensaje	Funcionamiento del TYROS/ajuste del panel
Mensaje exclusivo de sistema (System Exclusive Messages)	Ajustes de tipo de efecto (mesa de mezclas), etc.
Mensajes en tiempo real (Realtime Messages)	Ajuste de reloj, inicio/parada de funcionamiento

Canales MIDI

Los datos de actuación MIDI se asignan a uno de los dieciséis canales MIDI. Con estos canales, 1 a 16, los datos de actuación de dieciséis partes de instrumentos diferentes pueden enviarse simultáneamente por solo un cable MIDI.

Tome los canales MIDI como canales de TV. Cada emisora de TV transmite sus programas por un canal específico. Su televisor recibe muchos programas diferentes, simultáneamente, de varias emisoras de televisión y usted puede seleccionar el canal correspondientes para ver los programas deseados.

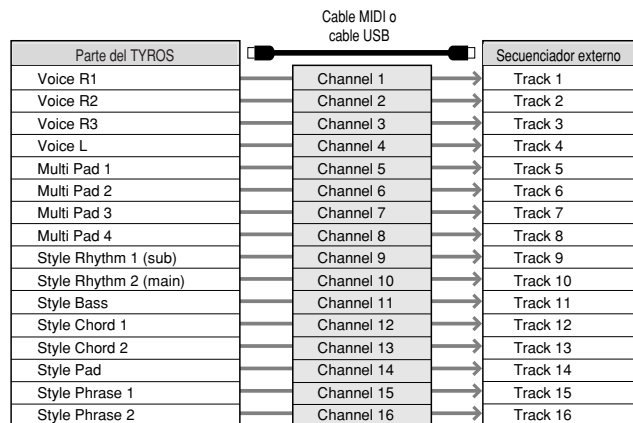
MIDI funciona siguiendo el mismo principio básico. El instrumento que transmite, envía datos MIDI por un canal MIDI específico (canal de transmisión MIDI), por un solo cable MIDI al instrumento que recibe. Si el canal MIDI del instrumento que recibe (canal de recepción MIDI) coincide con el canal de transmisión, el instrumento que recibe sonará de acuerdo con los datos enviados por el instrumento que transmite.



Por ejemplo, pueden transmitirse distintas partes o canales simultáneamente, incluyendo datos de estilo (como los indicados a la derecha).

Como puede ver, resulta crucial determinar qué datos se enviarán y por qué canal durante la transmisión de datos MIDI (página 146). El TYROS también le permite determinar cómo se reproducirán los datos recibidos (página 147).

Aunque MIDI está diseñado para manejar hasta 16 canales, el uso de "puertos" MIDI independientes permite aumentar esta cifra. El TYROS dispone de dos puertos MIDI, permitiendo el uso simultáneo de 32 canales.



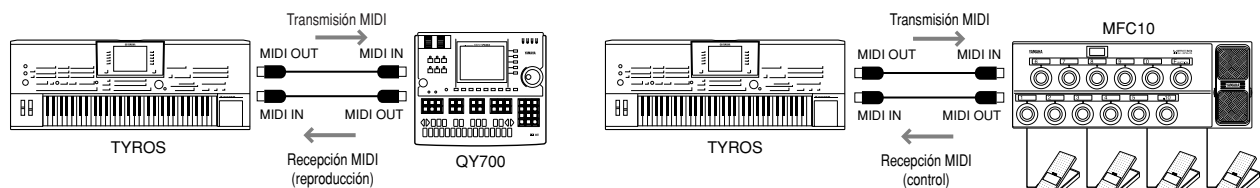
Conexión MIDI entre el TYROS y otros instrumentos MIDI

Los mensajes (eventos) MIDI descritos anteriormente se transmiten o reciben por dos juegos de terminales MIDI (MIDI A IN/OUT, MIDI B IN/OUT) o por el conector USB.

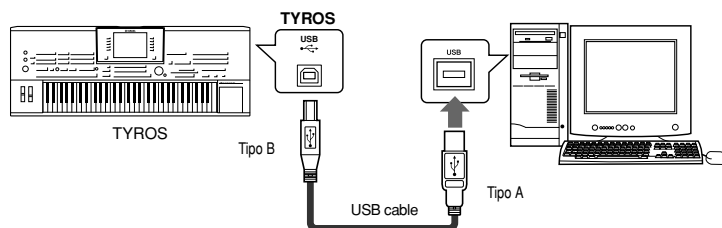
- **MIDI IN** Recibe datos MIDI de otro dispositivo MIDI. Existen dos puertos (A, B) y cada uno puede recibir mensajes MIDI de 16 canales.
- **MIDI OUT** Transmite la información de teclado del TYROS como datos MIDI a otro dispositivo MIDI. Existen dos puertos (A, B) y cada uno puede transmitir mensajes MIDI de 16 canales.
- **USB** Transmite y recibe datos MIDI entre dos dispositivos; es necesario el cable correspondiente.

Puede conectar el TYROS a otro dispositivo con cables MIDI (mediante los terminales MIDI) o con un cable USB (mediante los conectores USB) (véase la página 58).

Conexión MIDI a través de un cable MIDI



Conexión MIDI a través de un cable USB



Compatibilidad de datos MIDI

Esta sección describe la información básica sobre la compatibilidad de los datos; si los dispositivos MIDI pueden o no reproducir los datos grabados en el TYROS y si el TYROS puede o no reproducir datos de canción comerciales o creados para otros instrumentos o en un ordenador. Según sea el dispositivo MIDI o las características de los datos, podrá reproducir los datos sin ningún problema o puede que tenga que realizar algunas operaciones especiales antes de poder reproducir los datos. Si tiene problemas en la reproducción de los datos, rogamos que consulte la información siguiente.

Formato de secuencia

El "Formato de secuencia" hace referencia a la manera que se almacenan los datos MIDI (para la reproducción, como canciones y estilos) en un disco. A continuación se describe una cantidad de formatos de secuencia populares compatibles con el TYROS. La reproducción sólo es posible cuando el formato de secuencia del disco concuerda con el del dispositivo MIDI.

- SMF (archivo MIDI estándar)

Es el formato de secuencia más común. Los archivos MIDI estándar están disponibles, generalmente, en uno de dos tipos: formato 0 o formato 1. Muchos dispositivos MIDI son compatibles con el formato 0 y muchos programas comerciales están grabados en el formato 0. El TYROS es compatible con los dos formatos. Los datos de canción grabados en el TYROS se graban automáticamente como formato SMF 0.

- ESEQ

Este formato de secuencia es compatible con muchos dispositivos MIDI de Yamaha, incluyendo los instrumentos de la serie Clarinova. Es un formato común utilizado con diverso software de Yamaha. El TYROS es compatible con ESEQ.

- **XF** Véase la página 8

- **STYLE FILE** Véase la página 8

Formato de asignación de voces

Con MIDI, las voces se asignan a números específicos, denominados "números de programa". La norma de numeración (orden de la asignación de voces) es conocida como "formato de asignación de voces". Las voces puede que no se reproduzcan como se espera, a menos que el formato de asignación de voces de los datos de canción coincida con el dispositivo MIDI compatible utilizado para la reproducción.

- **Sistema GM Nivel 1** Véase la página 8

- **Sistema GM Nivel 2** Véase la página 8

- **XG** Véase la página 8

- **DOC** Véase la página 8

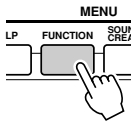
Ajustes MIDI predefinidos (plantillas)

El TYROS le ofrece un completo juego de controles MIDI. También dispone de diez plantillas pre-programadas, que le permiten reconfigurar fácil e instantáneamente el instrumento para que se adapte a su aplicación o dispositivo MIDI externo particular. Puede acceder a estas plantillas desde la pantalla [FUNCTION] → MIDI (página siguiente).

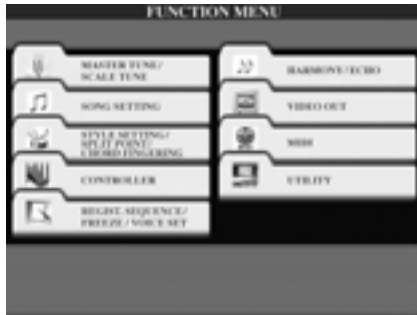
Nombre de plantilla	Descripción
ALL PARTS (todas las partes)	Transmite todas las partes, incluyendo las partes del teclado (RIGHT1, 2, 3, LEFT)
KBD & STYLE (teclado y estilo)	En esencia es igual a "ALL PARTS" con la excepción de la gestión de las partes del teclado. Las partes de la mano derecha son tratadas como "UPPER" (superior) en lugar de RIGHT1 - 3 y la parte de la mano izquierda es gestionada como "LOWER" (inferior).
Master KBD1	En este ajuste, el TYROS funciona como teclado "maestro", reproduciendo y controlando uno o más generadores de tonos conectados, u otros dispositivos (como un ordenador/secuenciador).
Master KBD2	Básicamente igual a "Master KBD1", con la excepción de que no se transmiten los mensajes de aftertouch.
Clock Ext.A (reloj exterior A)	La reproducción o grabación (canción, estilo, multipad, etc.), se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del TYROS. Esta plantilla se recupera cuando desee ajustar el tempo del dispositivo MIDI conectado al TYROS. La reproducción o grabación del TYROS se sincroniza con un reloj externo recibido por la conexión MIDI A.
MIDI Accord1 (acordeón MIDI1)	Los acordeones MIDI le permiten transmitir datos MIDI y reproducir generadores de tonos conectados, desde el teclado y los botones de bajos/acordes del acordeón. Esta plantilla le permite reproducir melodías desde el teclado y controlar la reproducción de estilos en el TYROS con los botones de la mano izquierda.
MIDI Accord2 (acordeón MIDI2)	Básicamente igual que "MIDI Accord1", con la excepción de que las notas de acordes/bajos tocadas con la mano izquierda en el acordeón MIDI también se reconocen como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal1 (pedal MIDI 1)	Las unidades de pedales MIDI conectadas le permiten reproducir generadores de tonos con los pies (especialmente indicado para tocar notas individuales de partes de bajos). Esta plantilla le permite reproducir/controlar la raíz de acorde en la reproducción de estilos con un pedal MIDI (conectado a MIDI B únicamente).
MIDI Pedal2 (pedal MIDI 2)	Esta plantilla le permite reproducir la parte de bajos en la reproducción de estilos con un pedal MIDI (conectado a MIDI B únicamente).
MIDI OFF (MIDI desactivado)	No se envían ni reciben señales MIDI.

Procedimiento básico (función MIDI)

- 1** Pulse el botón [FUNCTION].



- 2** Seleccione "MIDI".



- 3** Seleccione una plantilla MIDI (página 144).



- 6** Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de plantillas MIDI.



- 7** Guarde los ajustes MIDI de las pantallas del paso en la página USER como plantilla MIDI.

- 5** Según sus deseos, ajuste los parámetros MIDI.

Ajustes de sistema MIDI (página 146)

Ajustes de transmisión MIDI (página 146)

Ajustes de recepción MIDI (página 147)

Ajuste Chord Root para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI (página 148)

Ajuste Chord Type para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI (página 148)

Ajustes para un pedal controlador MIDI MFC10 conectado (página 148)



- 4** Pulse el botón LCD [EDIT] para acceder a la pantalla de ajuste de los parámetros MIDI.

Aquí podrá ver y editar los ajustes detallados que corresponden a la plantilla MIDI seleccionada en el paso nº 3.

Ajustes de sistema MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la página SYSTEM (sistema) del paso nº 5 del procedimiento básico de la página 145.

■ Control local

Activa o desactiva Local Control para cada una de las partes. Cuando se ajusta a "ON", el teclado del TYROS controla su propio (local) generador de tonos interno, permitiendo que las voces internas sean reproducidas directamente desde el teclado. Si ajusta Local a "OFF", el teclado y los controladores se desconectarán internamente de la sección de generador de tonos del TYROS por lo que no se emitirá ningún sonido al tocar el teclado o utilizar los controladores. Por ejemplo, le permitirá utilizar un secuenciador MIDI externo para reproducir las voces internas del TYROS y utilizar el teclado del TYROS para grabar notas en el secuenciador externo y/o tocar en un generador de tonos externo.

■ Ajuste de reloj, etc

- CLOCK (reloj)

Determina si el TYROS será controlado por su propio reloj interno o por una señal de reloj MIDI de un dispositivo externo. El ajuste de reloj normal es INTERNAL cuando el TYROS se utiliza solo. Si lo utiliza con un secuenciador externo, un ordenador con MIDI u otro dispositivo MIDI y desea sincronizarlo con ellos, ajuste este parámetro en la manera correspondiente: MIDI A, MIDI B, USB 1 o USB 2. Asegúrese de que el dispositivo externo esté conectado correctamente (al terminal MIDI IN del TYROS) y que transmite la señal de reloj MIDI debidamente.

- TRANSMIT CLOCK (transmisión de reloj)

Activa o desactiva la transmisión de reloj MIDI. Cuando se ajusta a OFF no se transmite ningún dato de reloj MIDI ni START/STOP, incluso si se reproducen canciones o estilos.

- RECEIVE TRANSPOSE (transposición para recepción)

Determina si se aplicará o no el ajuste de transposición del TYROS (página 82) a los eventos de nota recibidos por MIDI.

- START/STOP (inicio/parada)

Determina si los mensajes FA (inicio) y FC (parada) recibidos afectarán o no a la reproducción de canción o de estilo.

■ Interruptor de mensajes

- SYS/EX. (exclusivo de sistema)

El ajuste "Tx" activa o desactiva la transmisión MIDI de los mensajes exclusivos de sistema MIDI.

El ajuste "Rx" activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos de sistema MIDI generados por un equipo externo.

- CHORD SYS/EX.

El ajustes "Tx" activa o desactiva la transmisión MIDI de datos exclusivos de acorde MIDI (detección de acorde - raíz y tipo).

El ajuste "Rx" activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de datos exclusivos de acorde MIDI generados por un equipo externo.

Ajustes de transmisión MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la página TRANSMIT (transmisión) del paso nº 5 del procedimiento básico de la página 145. Estos ajustes determinan qué partes enviarán los datos MIDI y por qué canales MIDI se enviarán los datos.

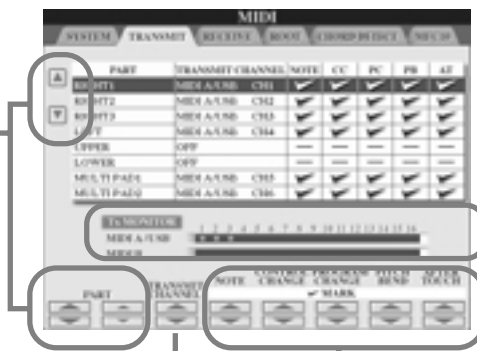
Seleccione la parte para cambiar los ajustes de transmisión. Con la excepción de las dos partes siguientes, consulte la página 134 respecto de los detalles acerca de las partes.

.UPPER

Parte de teclado interpretada en el lado derecho del teclado desde el punto de división para las voces, en lugar de RIGHT1, 2 y 3.

.LOWER

Parte del teclado interpretada en el lado izquierdo del teclado desde el punto de división para los voces en lugar de LEFT. Esta parte no resulta afectada por el estado activado/desactivado del botón [ACMP].



NOTA

Si se asigna el mismo canal de transmisión a varias partes diferentes, los mensajes MIDI transmitidos se mezclarán en un solo canal, produciendo sonidos inesperados y posibles saltos en el dispositivo MIDI conectado.

Los puntos correspondientes a cada uno de los canales (1-16) parpadearán brevemente cada vez que se transmita cualquier dato por los canales.

Activa o desactiva la transmisión del tipo de dato especificado (mensaje MIDI). Encontrará más detalles a continuación y en la página 195.

Seleccione el canal por el que se transmitirá la parte especificada

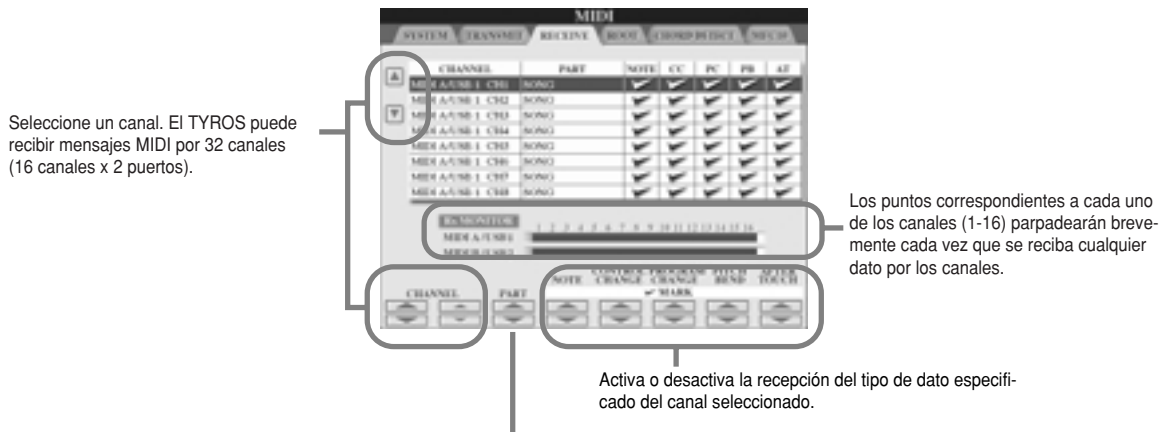
■ Mensajes MIDI que pueden transmitirse o recibirse (reconocerse).....

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

- **NOTA (nota)**.....Página 105
- **CC (cambio de control)**... ..Página 105
- **PC (cambio de programa)**.....Página 105
- **PB (inflexión de tono)**.....Página 105
- **AT (aftertouch)**Página 105

Ajustes de recepción MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la página RECEIVE (recepción) del paso nº 5 del procedimiento básico de la página 145. Estos ajustes determinan qué partes recibirán los datos MIDI y por qué canales MIDI se recibirán los datos.



Determina la parte a la que se asignarán los mensajes MIDI recibidos del canal seleccionado. Con la excepción de las dos partes siguientes, consulte la página 134 respecto de los detalles acerca de las partes.

.KEYBOARD (teclado)

Los mensajes de nota recibirán la interpretación del teclado del TYROS.

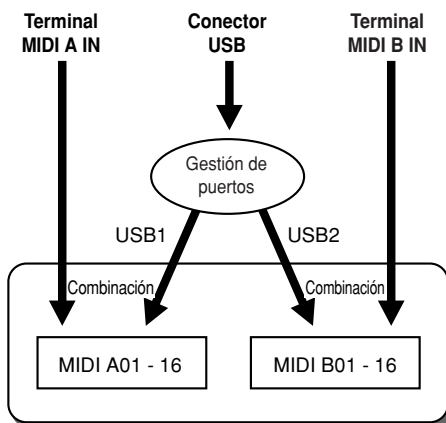
.EXTRA PART1 - 4 (parte extra 1-4)

hay cuatro partes especialmente reservadas para la recepción y reproducción de datos MIDI. Normalmente, estas partes no son utilizadas por el propio instrumento. Por medio de estas cuatro partes, el TYROS puede utilizarse como un generador de tonos multímetro de 32 canales, además de las partes (excepto el sonido de micrófono) descritas en la página 134.

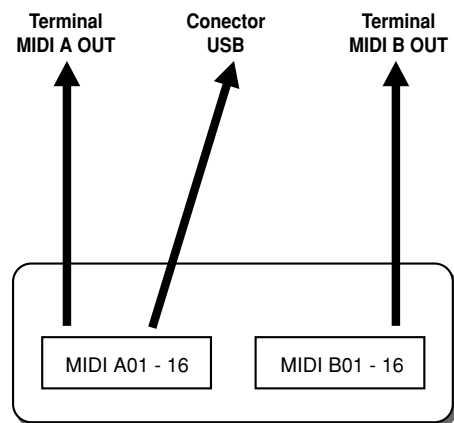
■ Transmisión/recepción MIDI por el terminal USB y los terminales MIDI.....

La relación entre los terminales MIDI y el terminal USB que pueden utilizarse para la transmisión y recepción de los 32 canales (16 canales x 2 puertos) de mensajes MIDI es la siguiente:

● **Recepción MIDI**



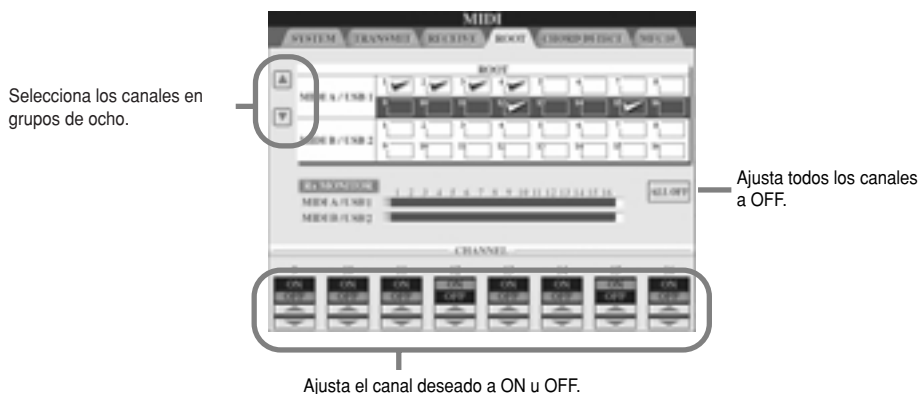
● **Transmisión MIDI**



Selección de raíz de acorde para reproducción de estilos mediante recepción MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la página ROOT (raíz) del paso nº 5 del procedimiento básico de la página 145. Estos ajustes determinan la raíz del acorde para la reproducción de estilos, en base a los mensajes de nota recibidos por MIDI.

Los mensajes de nota activada/desactivada recibidos por los canales ajustados a "ON" se reconocerán como notas raíz en la sección de acordes. Las notas raíz se detectarán independientemente de los ajustes activado/desactivado de [ACMP] y del punto de división. Cuando se ajusten varios canales simultáneamente a "ON", la nota raíz se detectará en los datos MIDI combinados, recibidos por los canales.



Selección de tipo de acorde para reproducción de estilos mediante recepción MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la página CHORD DETECT (detección de acordes) del paso nº 5 del procedimiento básico de la página 145. Estos ajustes determinan el tipo de acorde para la reproducción de estilos, en base a los mensajes de nota recibidos por MIDI.

Los mensajes de nota activada/desactivada recibidos por los canales ajustados a "ON" se reconocerán como notas de acorde en la sección de acompañamiento. Los acordes que se detecten dependen del tipo de digitación. Las notas raíz se detectarán independientemente de los ajustes activado/desactivado de [ACMP] y del punto de división. Cuando se ajusten varios canales simultáneamente a "ON", la nota raíz se detectará en los datos MIDI combinados, recibidos por los canales.

El procedimiento de funcionamiento es básicamente el mismo que el de la pantalla ROOT, arriba.

Ajustes MCF10

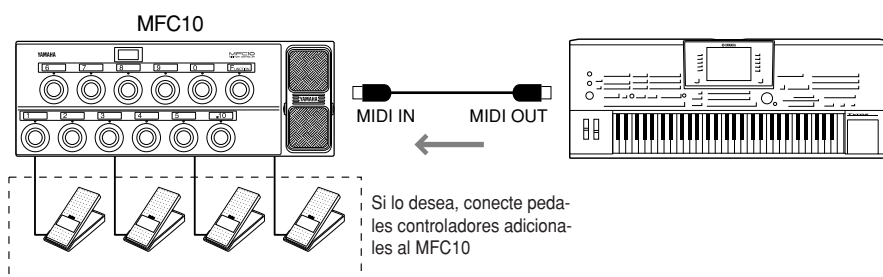
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la página MFC10 del paso nº 5 del procedimiento básico de la página 145.

Mediante la conexión de un pedal controlador MFC10 al TYROS, puede controlar eficazmente una gran variedad de operaciones y funciones con los pies (perfecto para el cambio de ajustes y controlar el sonido mientras actúa en directo). Pueden asignarse diferentes funciones a cada uno de los pedales interruptores y pueden conectarse hasta cinco pedales controladores (opcional) al MFC10 y así disponer de más posibilidades de tratamiento del sonido.

Para asignar las funciones deseadas a los pedales interruptores y pedales controladores correspondientes en el TYROS, seleccione [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10. Desde esta pantalla pueden realizarse dos ajustes.

- Cada pedal interruptor (F00 - F29) del MFX10 envía un número de nota al TYROS y éste determina cómo responderá (qué función se ejecuta) al número de nota.
- Cada pedal controlador del MFC10 envía mensajes de cambio de control al TYROS por un número de cambio de control específico y el TYROS determina cómo responderá (qué parámetro cambiará) al número de cambio de control.

▶ 1 Conecte el terminal MIDI IN del MFC10 a uno de los terminales MIDI OUT del TYROS con un cable MIDI



- ▶ **2** Ajuste el MFC10 al modo normal para que se encienda el indicador luminoso [FUNCTION] del MFC10.
- ▶ **3** Lleve a cabo los pasos N° 1 a N° 5 del procedimiento básico, página 145, para acceder a la pantalla MFC10.
- ▶ **4** Ajuste los parámetros en esta pantalla a voluntad y pulse el botón LCD [SEND MFC10 SETUP] para enviar los ajustes al MFC10.

Seleccione "FOOT SWITCH" o "FOOT CONTROLLER".

Seleccione un número de pedal interruptor (F00 - F29) o de pedal controlador (1 - 5) al que se asignará la función. Tenga en cuenta que se asigna un número de nota a cada pedal interruptor y un número de cambio de control a cada pedal controlador por adelantado y que no pueden cambiarse tales ajustes.

Determina la función asignada al pedal interruptor (el número de nota), o al pedal controlador (el número de cambio de control).

Determina el puerto MIDI que se utilizará durante la comunicación con el MFC10. Puede seleccionarse el puerto USB (USB1, USB2) aunque el MFC10 no disponga de conector USB. Esto se debe a que puede utilizarse el ordenador en lugar del MFC10 (el ordenador puede transmitir los datos equivalentes a los datos que transmite el MFC10 al TYROS. Más detalles en la parte inferior de esta página).

Determina el canal MIDI que se utilizará durante la comunicación con el MFC10.

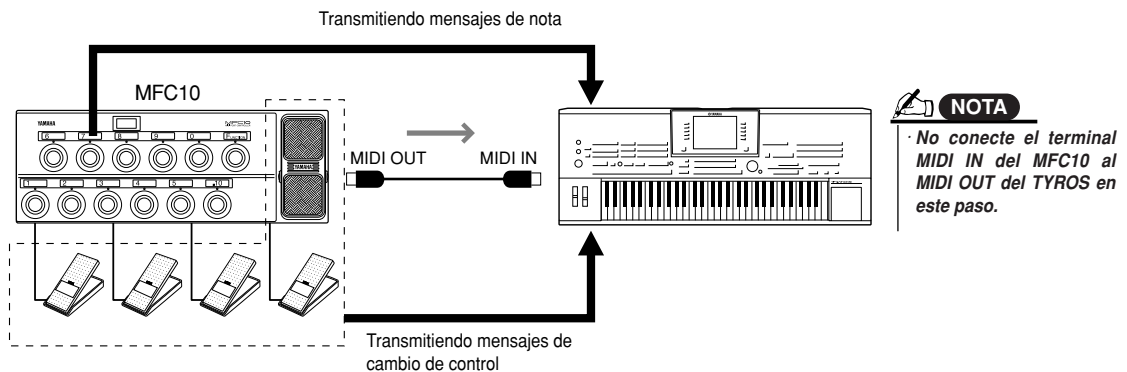
Transmita los ajustes de esta pantalla al MFC10

NOTA
En realidad, se transmitirán al MFC10 las partes del número de pedal interruptor y del número de nota, las partes del número de pedal controlador y el número de cambio de control, y el canal MIDI para la comunicación, ajustados arriba.

Determina la parte a la que se aplicará la función asignada al pedal controlador en la fila.

NOTA
Encontrará más detalles acerca de las funciones que pueden asignarse al pedal interruptor o al pedal controlador en la página 152.

- ▶ **5** Desconecte el cable MIDI del TYROS y del MFC10 y conecte el terminal MIDI OUT del MFC10 al terminal MIDI IN del TYROS de acuerdo con los ajustes anteriores y con el cable MIDI.



- ▶ **6** Encienda el MFC10 para confirmar si puede controlar correctamente el TYROS desde el MFC10 tal como lo ha ajustado en el paso n° 4.
- ▶ **7** Vuelva a la pantalla de selección de plantillas y guarde los ajustes anteriores en la unidad de usuario, si es necesario.

■ **Uso de un ordenador u otro instrumento MIDI en lugar del MFC10.....**

Los dos ajustes siguientes de la pantalla [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10 pueden guardarse no en el MFC10 sino en la memoria interna (flash ROM) del TYROS como plantilla MIDI.

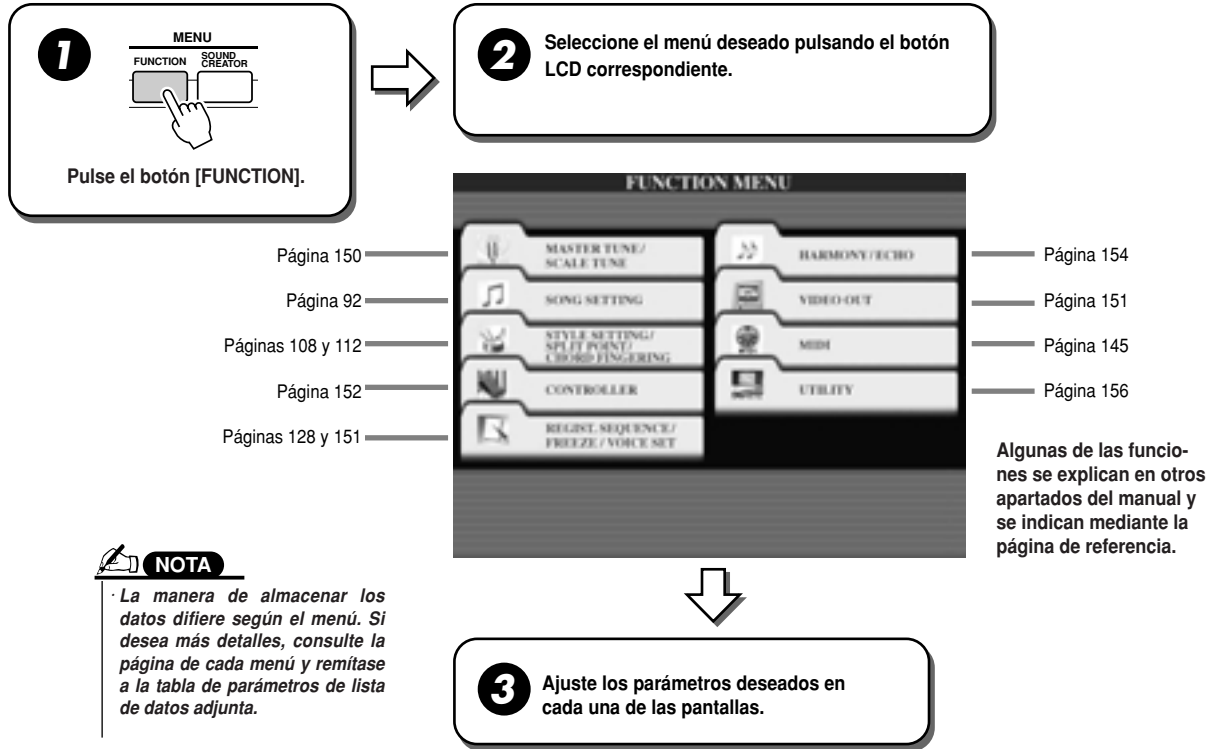
- Número de nota/parejas de asignación de funciones del TYROS
- Número de cambio de control/parejas de asignación de cambio de parámetros del TYROS

Si no utiliza un MFC10, puede hacer que los mensajes de número de nota y de cambio de control de cualquier dispositivo MIDI (como un ordenador, secuenciador o teclado maestro) controlen el TYROS. Asegúrese de ajustar el canal correcto en esta pantalla para el control por parte del dispositivo externo.

Configuración general y otros ajustes importantes - botón [FUNCTION]

El menú Función al que se accede con el botón [FUNCTION], le permite disponer de avanzadas funciones relacionadas con el instrumento en general. Estas sofisticadas funciones le permitirán personalizar el TYROS según sus propias necesidades y preferencias musicales.

Procedimiento básico (función)



Afinación

A continuación se explican los parámetros ajustados en la pantalla a la que se accede seleccionando "MASTER TUNE/SCALE TUNE" en el paso nº 2 del procedimiento básico anterior.

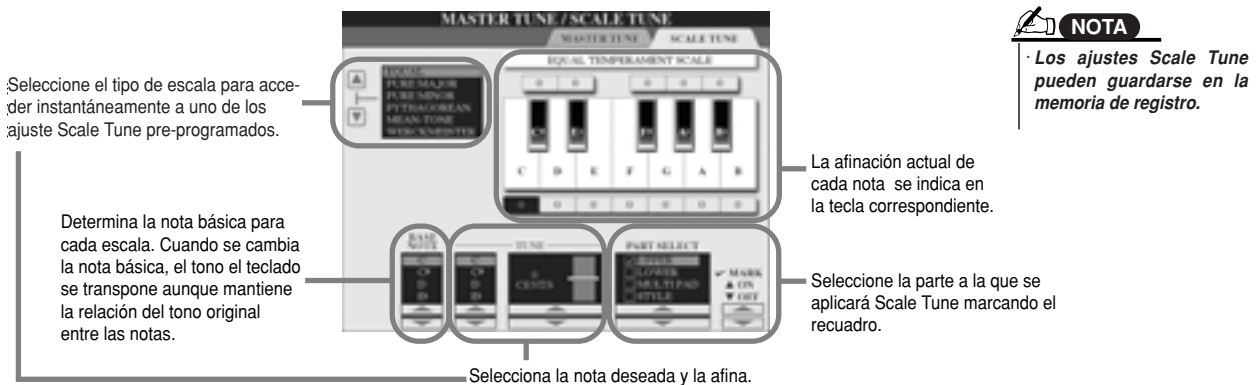
■ MASTER TUNE (afinación general)

La pantalla [FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → MASTER TUNE le permite realizar ajustes al tono general del instrumento, desde 414,8 - 466,8 Hz, con los botones LCD superior e inferior correspondientes, con lo que podrá adaptar la afinación a la de otros instrumentos. Pulse los botones superior e inferior correspondientes simultáneamente para reajustar la afinación al valor de fábrica de 440,0 Hz.

Tenga en cuenta que la función Tune no afecta a las voces de batería ni al grupo SFX.

■ SCALE TUNE (afinación por escalas)

La pantalla [FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → SCALE TUNE determina el sistema de afinación particular (o temperamento) del instrumento. La función permite que cada nota individual de la octava se afine en centésimas (1 centésima = 1/100º de un semitono) para cada parte, especialmente útil para reproducir piezas periódicas, para adaptarse al sistema de afinación utilizado durante épocas musicales específicas.



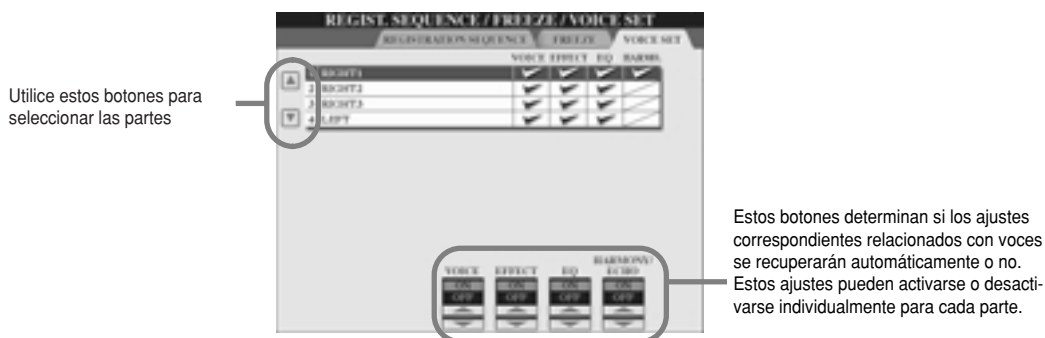
Tipo de escala predefinida

Nombre de la escala	Descripción
EQUAL TEMPERAMENT (escala temperada)	El margen de tono de cada octava se divide igualmente en doce partes iguales, separándose cada semitono de manera uniforme. Es la afinación más utilizada en la música actual.
PURE MAJOR, PURE MINOR (mayo y menor puras)	Estas afinaciones preservan los intervalos matemáticos puros de cada escala para acordes de triada (raíz, tercera y quinta). Puede oírse en las armonías vocales actuales, como coros y cantos a capella.
PYTHAGOREAN (pitagórica)	Esta escala fue ideada por el famoso filósofo griego y se crea a partir de una serie de quintas perfectas, que se juntan en una sola octava. La tercera, en esta afinación, es algo inestable, pero la cuarta y la quinta resultan bellas y adecuadas para algunos solos.
MEAN-TONE (tono principal)	Esta escala se creó como un avance de la pitagórica haciendo que el intervalo de tercera mayor resultara más "afinado". Fue muy popular desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII. Handel, entre otros, utilizó esta escala.
WERCKMEISTER KIRNBERGER	Esta escala compuesta combina los sistemas de Werckmeister y Kirnberger, y era una mejora de las escalas de tono principal y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter único. La escala se utilizó ampliamente durante la época de Bach y Beethoven e incluso en la actualidad se utiliza muy a menudo para interpretar música periódica en el clavicordio.
ARABIC1, 2 (arábiga 1 y 2)	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.

Escena de voz

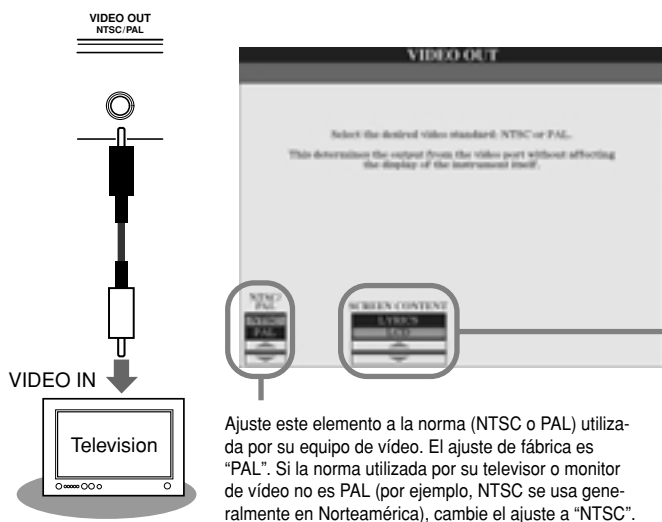
A continuación se explican los parámetros ajustados en la pantalla VOICE SET a la que se accede seleccionando "[FUNCTION] → REGISTRATION MEMORY/FREEZE/VOICE SET → VOICE SET.

Cuando cambie voces (seleccionando un archivo de voz), se recuperarán automáticamente los ajustes que mejor se adapten a la voz, los mismos que en Sound Creator. Desde esta página puede ajustar el estado activado/desactivado de cada parte. Normalmente, se recomienda que se ajusten a "ON".



Ajustes de salida de vídeo

A continuación se explican los parámetros ajustados en la pantalla a la que se accede seleccionando "VIDEO OUT" en el paso nº 2 del procedimiento básico, de la página 150. Puede conectar el TYROS a un televisor o monitor de vídeo para visualizar las letras y acordes de sus datos de canción en una pantalla más grande.



Véase la página 16

Determina el contenido de la señal de salida de vídeo o los datos que se enviarán al monitor de vídeo.

. LYRICS (letra)

Sólo la letra de la canción se emite por la salida VIDEO OUT, independientemente de la pantalla a la que se acceda o del instrumento en sí. Esto le permite seleccionar otras pantallas y seguir viendo la letra en el monitor.

. LCD

Se emitirá por la salida VIDEO OUT la pantalla seleccionada.

NOTA

- En ocasiones, pueden aparecer algunas líneas paralelas parpadeantes en el televisor o en el monitor de vídeo. Esto no indica necesariamente que el monitor no funcione bien. Puede remediar esta situación cambiando los parámetros Character Color o Background Color. Para obtener resultados óptimos, pruebe además a ajustar el color en el propio monitor.
- Evite mirar el televisor o monitor de vídeo durante periodos de tiempo prolongados puesto que podría dañarse la vista. Tome frecuentes periodos de descanso enfocando los ojos a objetos distantes para evitar el cansancio de la vista.
- Tenga en cuenta que incluso después de realizar los ajustes como se recomienda aquí, el monitor utilizado puede que no muestre el contenido de la pantalla del TYROS como se espera (el contenido de la pantalla puede que no entre en la pantalla del monitor, los caracteres pueden que no se borren totalmente, o los colores pueden ser incorrectos).

Controlador

A continuación se explican los parámetros ajustados en la pantalla a la que se accede seleccionando "CONTROLLER" en el paso nº 2 del procedimiento básico de la página 150. Esta pantalla le permite realizar ajustes de los controladores del TYROS (incluyendo el teclado, la rueda de modulación, la rueda de inflexión de tono) y los de los que se conectan al TYROS (incluyendo pedal interruptor y pedal controlador).

■ FOOT PEDAL (pedal)

Desde la pantalla [FUNCTION] → CONTROLLER → FOOT PEDAL puede asignar una de las muchas funciones a cada pedal (pedal interruptor y pedal controlador) conectado al TYROS.

— ASSIGNABLE FOOT PEDAL —
1 (SUSTAIN) 2 (DSP VARIATION) 3 (VOLUME)

Determina el pedal particular al que se asignará una función.

Determina la función que se asignará al pedal seleccionado.

Pedal controlador FC7 (opcional)

Pedal interruptor FC4 (opcional)

Pedal interruptor FC5 (opcional)

La activación/desactivación del pedal puede diferir según el pedal particular conectado al TYROS. Por ejemplo, pisar un pedal puede activar o desactivar la función seleccionada, mientras que pisar una marca diferente de pedal puede desactivar la función. Si es necesario, utilice esta función para invertir el funcionamiento.

Si es necesario, ajuste los parámetros relacionados con la función seleccionada. Los parámetros visualizados pueden diferir según la función.

NOTA

Los pedales FC4, FC5 y FC7 pueden conectarse en cualquiera de los tres terminales.

Funciones que pueden asignarse al pedal (pedal interruptor, pedal controlador)

VOLUME (volumen)	Permite utilizar un pedal controlador para controlar el volumen. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de esta pantalla.
SUSTAIN	<p>Cuando se pisa el pedal, las notas interpretadas tendrán un largo sustain. Al liberar el pedal, se detendrá inmediatamente cualquier nota con sustain. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.</p> <p>Si mantiene pisado el pedal interruptor, todas las notas indicadas tendrán sustain.</p>
SOSTENUTO	<p>Si mantiene pisado el pedal sólo tendrá sustain la primera nota (la nota que mantenga pulsada mientras pisa el pedal). Esto hace posible realizar sustain en un acorde por ejemplo, mientras otras notas se tocan con estacato. Puede activar o desactivar la función de este pedal para cada parte de teclado de la pantalla.</p> <p>Si mantiene pulsado el pedal interruptor, sólo tendrá sustain la primera nota (la nota que mantenga pulsada mientras pisa el pedal interruptor).</p>
SOFT (sordina)	Cuando pise el pedal interruptor, el efecto de sordina se aplicará a las notas del teclado. Puede activar o desactivar la función de este pedal para cada parte de teclado de la pantalla.
GLIDE	<p>Cuando pise el pedal, el tono cambiará y luego volverá al tono normal al liberar el pedal. Para esta función pueden ajustarse los siguientes parámetros en esta pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • UP/DOWN - determina si el cambio de tono subirá o bajará • RANGE - determina el margen del cambio de tono en semitonos • ON SPEED - determina la velocidad del cambio de tono al pisar el pedal • OFF SPEED - determina la velocidad del cambio de tono al liberar el pedal • LEFT, RIGHT1, 2, 3 - activa o desactiva la función de este pedal para cada parte del teclado
PORTAMENTO	El efecto de portamento (una suave transición entre las notas) puede producirse mientras el pedal sea pisado. El portamento se produce cuando las notas se interpretan en el estilo ligado (se toca una nota mientras la todavía se mantiene la anterior). El portamento puede ajustarse en la pantalla Mixing Console. Puede activar o desactivar la función de este pedal para cada parte de teclado de la pantalla.

PITCH BEND* (inflexión de tono)	Realiza la inflexión de tono mientras se pisa el pedal. Para esta función pueden ajustarse los siguientes parámetros en esta pantalla. <ul style="list-style-type: none"> • UP/DOWN - determina si el cambio de tono subirá o bajará • RANGE - determina el margen del cambio de tono en semitonos • LEFT, RIGHT1, 2, 3 - activa o desactiva la función de este pedal para cada parte del teclado
MODULATION* (modulación)	Aplica un efecto de vibrato a las notas interpretadas en el teclado.
DSP VARIATION (variación DSP)	Igual que el botón [DSP VARIATION] del panel. Puede activar o desactivar la función de este pedal para cada parte de teclado de la pantalla. Le permite utilizar el pedal para controlar [DSP VARIATION], sólo para la parte actual del teclado, o para múltiples partes del teclado simultáneamente.
HARMONY/ECHO (eco de armonía)	Igual que el botón [HARMONY ECHO].
VOCAL HARMONY (armonía vocal)	Igual que el botón[VOCAL HARMONY].
TALK (locución)	Igual que el botón [TALK].
SCORE PAGE + (página de partitura +)	Mientras la canción se encuentra detenida, puede activar la siguiente página de partitura (sólo una página).
SCORE PAGE - (página de partitura -)	Mientras la canción se encuentra detenida, puede activar la página de partitura anterior (sólo una página).
SONG START/STOP (inicio/parada de canción)	Igual que el botón SONG [START/STOP].
STYLE START/STOP (inicio/parada de estilo)	Igual que el botón STYLE [START/STOP].
TAP TEMPO (ajuste de tempo mediante golpeo)(inicio/parada de estilo)	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNC STAR (inicio sincronizado)	Igual que el botón [SYNC. START].
SYNC STOP (parada sincronizada)	Igual que el botón [SYNC. STOP].
INTRO 1	Igual que el botón [INTRO I].
INTRO 2	Igual que el botón [INTRO II].
INTRO 3	Igual que el botón [INTRO III].
MAIN A	Igual que el botón [MAIN [A].
MAIN B	Igual que el botón [MAIN [B].
MAIN C	Igual que el botón [MAIN [C].
MAIN D	Igual que el botón [MAIN [D].
FILL DOWN	Se reproduce un relleno, automáticamente, seguido de la sección Main del botón inmediato izquierdo.
FILL SELF	Se produce un relleno, automáticamente, seguido de la sección Main previamente interpretada.
FILL BREAK	Se produce un break, automáticamente, seguido de la sección Main previamente interpretada.
FILL UP	Se produce un relleno, automáticamente, seguido de la sección Main del botón inmediato derecho.
ENDING1 (final 1)	Igual que el botón [ENDING/rit. I].
ENDING2	Igual que el botón [ENDING/rit. II].
ENDING3	Igual que el botón [ENDING/rit. III].
FADE IN/OUT (fundido de entrada/salida)	Igual que el botón [FADE IN/OUT].
FING/ON BASS (digitado y bajo activado)salida)	El pedal conmuta alternativamente entre dos tipos de digitación de acordes: Fingered y On Bass (página 108).
BASS HOLD	Mientras se pisa el pedal, se mantendrá la nota de bajo de Style incluso si se cambia el acorde. Si se ajusta la digitación a "FULL KEYBOARD", la función no estará operativa.
PERCUSSION	El pedal interruptor reproduce un instrumento de percusión seleccionado con los botones LCD [ASSIGN].
RIGHT1 ON/OFF (activación/desactivación de RIGHT1)	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT1].
RIGHT2 ON/OFF (activación/desactivación de RIGHT2)	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT2].
RIGHT3 ON/OFF (activación/desactivación de RIGHT3)	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT3].
LEFT ON/OFF (activación/desactivación de LEFT)	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS+ (ajuste con un solo toque)	Igual que el botón One Touch Setting.
OTS- (ajuste con un solo toque)	Igual que el botón One Touch Setting.

*Para conseguir los mejores resultados, utilice un pedal controlador FC7 opcional de Yamaha.



NOTA

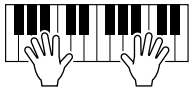
Las funciones Sostenuto y Portamento no afectarán a las voces Organ Flutes, incluso si se han asignado a los pedales.

■ KEYBOARD/PANEL (teclado/panel)

La pantalla [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL le permite ajustar los parámetros relacionados con el teclado y la rueda de modulación.

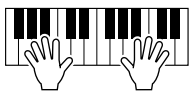
● INITIAL TOUCH (pulsación inicial).....página 81

Puede activar o desactivar Initial Touch para cada parte del teclado y ajustar los siguientes parámetros.

	TOUCH	Determina el ajuste de sensibilidad de pulsación.
	HARD 2	Requiere una interpretación fuerte para producir un volumen alto. Mejor para intérpretes con un pulsación pesada.
	HARD 1	Requiere una interpretación moderadamente fuerte para conseguir un volumen alto.
	NORMAL	Respuesta de tacto estándar.
	SOFT 1	Produce un volumen alto con una interpretación moderadamente fuerte.
	SOFT 2	Produce un volumen relativamente alto incluso con una interpretación suave. Mejor para intérpretes con un pulsación ligera.
	TOUCH OFF LEVEL	Determina el nivel de volumen fijo cuando Touch se ajusta a "OFF".

● AFTER TOUCH.....página 81

Puede activar o desactivar Aftertouch para cada parte del teclado y ajustar los siguientes parámetros.

	TOUCH	Determina el ajuste de sensibilidad de pulsación.
	HARD	Requiere una presión posterior a la pulsación relativamente fuerte para producir cambios.
	NORMAL	Produce una respuesta de aftertouch bastante normal.
	SOFT	Permite producir cambios relativamente grandes con una presión posterior a la pulsación muy suave.

● MODULATION WHEEL (rueda de modulación).....página 82

Puede determinar si se aplicará o no el accionamiento de la rueda de modulación a las notas.

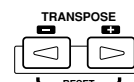


● TRANPOSE ASSIGNpágina 82

Puede determinar las partes a las que se aplicará el botón [TRANPOSE].

KEYBOARD	Cuando se selecciona este parámetro, el botón [TRANPOSE] afecta al tono de las voces interpretadas con el teclado, a la reproducción de estilos (controladas por la interpretación en la sección de acordes del teclado), y a los multipads reproducidos (cuando está activado Chord Main, y se indican los acordes de la mano izquierda).
SONG	Cuando se selecciona este parámetro, el botón [TRANPOSE] afecta sólo al tono de las canciones.
MASTER	Cuando se selecciona este parámetro, el botón [TRANPOSE] afecta al tono de todo el instrumento (voces del teclado, estilos y canciones).

Puede confirmar el ajuste en la ventana a la que se accede con el botón [TRANPOSE]. Tenga en cuenta que la función de transposición no afecta a la batería ni al grupo SFX.

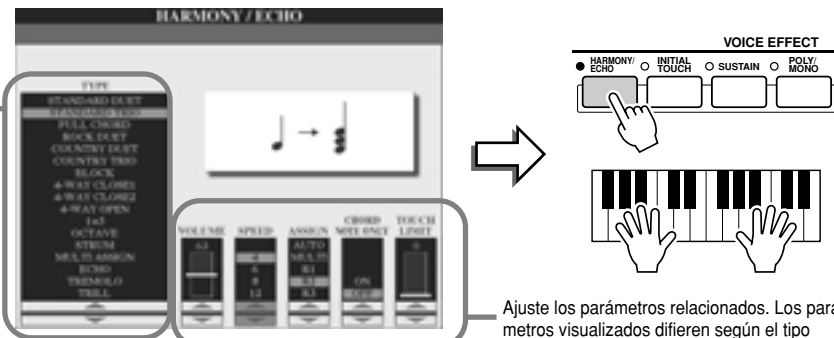


Armonía/eco

Guía rápida en la página 39.

A continuación se explican los parámetros ajustados en la pantalla a la que se accede seleccionando "HARMONY/ECHO" en el paso nº 2 del procedimiento básico, de la página 150. Esta pantalla le permite ajustar los parámetros relacionados con el efecto de armonía/eco aplicado a las interpretaciones del teclado cuando se activa el botón [HARMONY/ECHO].

Seleccione un tipo de armonía.



Ajuste los parámetros relacionados. Los parámetros visualizados difieren según el tipo seleccionado a la izquierda.

■ TYPE (tipo).....

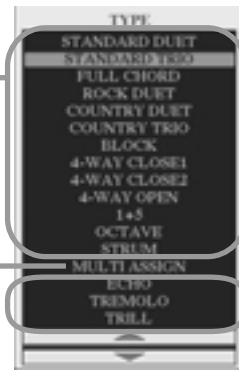
Los tipos de armonía/eco se dividen en los siguientes grupos, según el efecto particular aplicado.

Tipos de armonía

Tres tipos aplican el efecto de armonía a la nota de la sección de mano derecha del teclado según el acorde especificado en la sección de mano izquierda (tenga en cuenta que los ajustes "1+5" y "Octave" no resultan afectados por el acorde).

Asignación múltiple

Este tipo aplica el efecto especial al acorde interpretado en la sección de mano derecha del teclado.

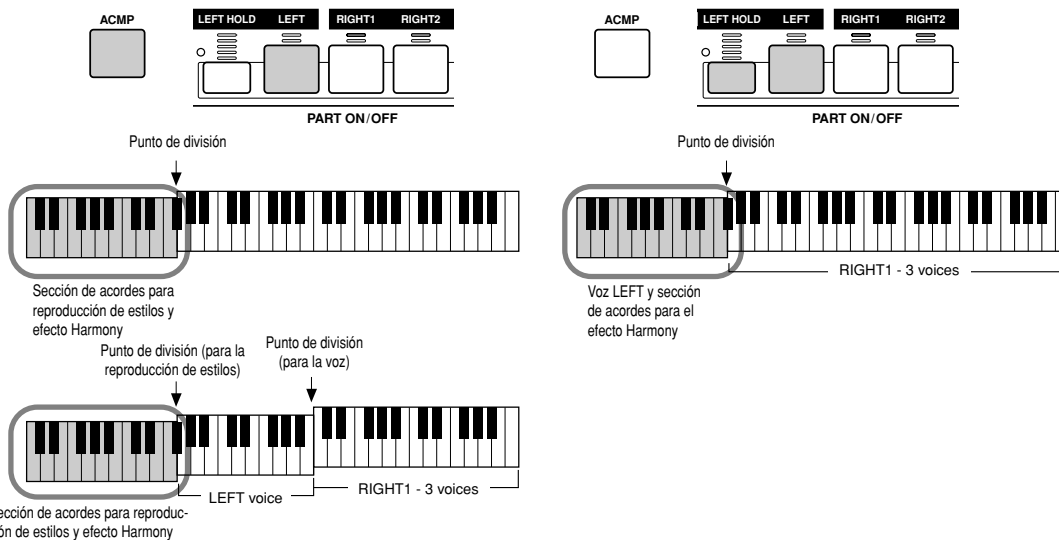


Tipos de eco

Tres tipos aplican el efecto de eco a la nota de la sección de mano derecha del teclado a tiempo con el tempo ajustado.

● Tipos de armonía

Cuando se selecciona cualquiera de los tipos de armonía, el efecto Harmony se aplicará a la nota interpretada en la sección de mano derecha según el tipo seleccionado arriba y el acorde especificado en la sección de acordes del teclado, como se indica a continuación.

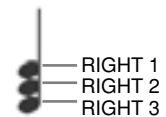


● Tipos de eco

Cuando se selecciona cualquier de los tipos de eco, el efecto correspondiente (eco, trémolo, trino) se aplicará a la nota interpretada en la sección de la mano derecha del teclado a tiempo con el tempo ajustado, independientemente del estado activado/desactivado de [ACMP] y de la parte LEFT. Tenga en cuenta que cuando se selecciona trino, las dos notas mantenidas en el teclado se reproducen alternativamente.

● Asignación múltiple

Multi Assign asigna automáticamente las notas interpretadas simultáneamente en la sección de mano derecha del teclado para partes (voces) individuales. Por ejemplo, si toca tres notas consecutivas, la primera será reproducida por la voz RIGHT1, la segunda por la voz RIGHT2 y la tercera por la voz RIGHT3. El efecto Multi Assign no resulta afectado por el estado activado/desactivado de [ACMP] ni de la parte LEFT.



■ Parámetros relacionados

● VOLUME

Determina el nivel de las notas de armonía/eco generadas por el efecto Harmony/Echo. Este parámetro está disponible para todos los tipos, excepto "Multi Assign".

● SPEED

Determina la velocidad de los efectos eco, trémolo y trino. Este parámetro sólo está disponible cuando se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill en Type.

● ASSIGN

Este parámetro le permite determinar la parte del teclado por la que sonará las notas de armonía/eco. Este parámetro está disponible para todos los tipos, excepto "Multi Assign".

● CHORD NOTE ONLY (solo nota de acorde)

Cuando se ajusta a "ON", el efecto Harmony se aplicará sólo a la nota que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado. Este parámetro sólo está disponible para el tipo Harmony.

● TOUCH LIMIT (límite de pulsación)

Determina el valor de velocidad de pulsación más bajo en el que sonará la voz de la armonía. Esto permite aplicar selectivamente la armonía mediante la intensidad de ejecución, con lo que podrá crear acentos armónicos en la melodía. El efecto Harmony se aplicará cuando pulse la tecla con fuerza (por encima del valor ajustado). Este parámetro está disponible para todos los tipos, excepto "Multi Assign".

Otros ajustes (utilidades)

A continuación se explican los parámetros ajustados en la pantalla a la que se accede seleccionando "UTILITY" en el paso nº 2 del procedimiento básico, de la página 150.

■ CONFIG1

Los siguientes parámetros pueden ajustarse desde la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → CONFIG1.

● Parámetros relacionados con Fade In/Out (página 109)

FADE IN TIME	Determina el tiempo que tarda el volumen en hacer el fundido de entrada, o ir del mínimo al máximo (margen de 0 a 20,0 segundos).
FADE OUT TIME	Determina el tiempo que tarda el volumen en hacer el fundido de salida, o ir del máximo al mínimo (margen de 0 a 20,0 segundos).
FADE OUT HOLD TIME	Determina el tiempo que se mantiene el volumen a 0 después del fundido de salida (margen de 0 a 5,0 segundos).

● Parámetros relacionados con el metrónomo

El metrónomo proporciona un sonido de claqueta para que disponga de una guía de tempo precisa durante sus prácticas, o para permitirle oír y comprobar cómo suena un tempo específico. El metrónomo se pone en marcha al pulsar el botón METRONOME [START/STOP]. Ajuste el tempo con los botones [TEMPO] (página 109). Para detener el metrónomo, pulse el botón [START/STOP] otra vez.



VOLUME	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
SOUND	Determina si sonará un acento de campana o no en el primer tiempo de cada compás.
TIME SIGNATURE	Determina la signatura de tiempos del sonido del metrónomo. Normalmente, el valor coincide con el estilo seleccionado o la canción ajustada.

● Bloqueo de parámetros

Esta función se utiliza para "bloquear" los parámetros especificados, de manera que sólo puedan cambiarse directamente con los controles del panel, en lugar de cambiarlos con Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, o los datos de canción y secuencia.

Cuando se bloquee el parámetro Split Point, por ejemplo, los ajustes de punto de división no se cambiarán con Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder. No obstante, podrá cambiar los ajustes de Split Point directamente desde la pantalla [FUNCTION] → SPLIT POINT.

● Parámetros relacionados con Tap (página 109)

Esta función le permite ajustar la voz de batería y la velocidad de pulsación que se oír cuando se utilice la función Tap

■ CONFIG2

Los parámetros pueden ajustarse desde la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → CONFIG2.

● Mostrar número de voz

Determina si el banco y número de voz aparecerán o no en la pantalla de selección de voces (pantalla Open/Save). Resulta útil cuando desee comprobar los valores correctos MSB/LSB de selección de banco y el número de programa que hay que especificar al seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo.

● Altavoz

Determina si sonará o no el altavoz opcional instalado.

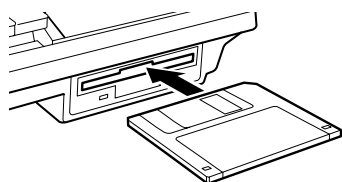
HEADPHONE SW	El altavoz sonará normalmente, pero se apagará cuando se conecten unos auriculares.
ON	El sonido del altavoz siempre está activado.
OFF	El sonido del altavoz está desactivado.

■ DISK

Desde la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → DISK puede ajustar o ejecutar importantes operaciones relacionadas con discos (a continuación) del TYROS.

Tipos de discos compatibles

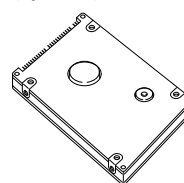
● Disquete



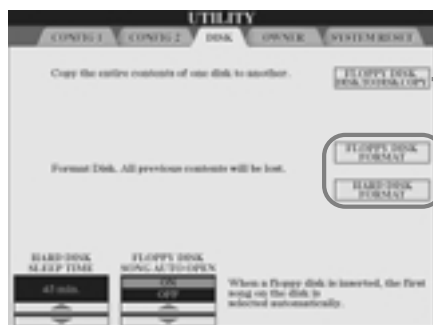
¡ IMPORTANTE

Asegúrese de leer la sección "Uso de unidad de disquete (FDD) y disquetes" en la página 5.

● Unidad interna de disco duro (opcional)



Consulte la página 162 respecto de los detalles acerca de la instalación del disco duro



Copia desde un disquete a un disquete (véase a continuación)

Formateo de un disquete (véase a continuación)

PRECAUCION

El formateo de un disco borra totalmente todos los datos del disquete. ¡Asegúrese de que el disco formateado no contiene datos importantes!

Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando se ajusta a "ON", el TYROS recupera automáticamente la primera canción del disquete, cuando se ha insertado un disquete en la unidad de disquetes.

El disco duro opcional entrará en el modo "en espera" después de un tiempo especificado de inactividad, tanto para aumentar su vida útil como para minimizar ruidos mecánicos innecesarios. Este parámetro determina el tiempo "en espera".

NOTA

- La copia no puede realizarse entre un disquete 2DD y uno 2HD. Cuando realice la copia, asegúrese de que los dos disquetes son del mismo tipo.
- Los datos musicales comerciales están sujetos a leyes de derechos de autor para su protección. La copia de datos disponible comercialmente se prohíbe estrictamente, excepto para un uso personal. Algunos programas de música están protegidos contra copia y no pueden copiarse.

● **Copia desde un disquete a otro (FLOPPY DISK TO DISK COPY)**

Esta función copia todos los datos de un disquete en otro, permitiendo hacer una copia de seguridad de todos los datos importantes antes de editarlo. Debido a que sólo puede insertarse un solo disco en la unidad de disquetes, esta operación copia el contenido del disquete fuente en la memoria interna del TYROS y luego lo copia en el disquete de destino, como se indica a continuación.

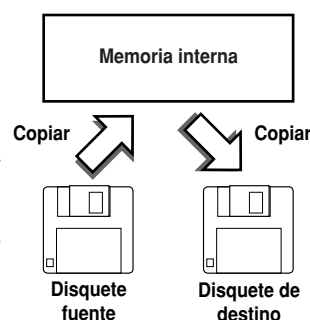
▶ **1 Prepare el disquete de seguridad (disquete de destino) e inserte el disquete cuya copia de seguridad va a realizar (disco fuente) en la unidad de disquetes.**

▶ **2 Pulse el botón LCD [FLOPPY DISK TO DISK COPY] en la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → DISK.**

A continuación se iniciará la operación de copia desde el disquete fuente a la memoria interna. Cuando haya concluido, la pantalla le pedirá que cambie de disquete.

▶ **3 Extraiga el disquete fuente de la unidad de disquetes e inserte el disquete de destino en la unidad.**

La operación de copia desde la memoria interna al disquete de destino continúa. Tenga en cuenta que puede ser necesario copiar los datos del disquete por partes si la cantidad de datos es grande. En este caso, puede que deba repetir el intercambio de disquetes varias veces siguiendo los mensajes de pantalla. Cuando la operación haya terminado, aparecerá un mensaje indicando que todos los datos se han copiado correctamente.



● **Formateo de un disco (FLOPPY DISK FORMAT, HARD DISK FORMAT)**

La configuración de disquetes vírgenes comerciales (3,5 pulgadas, 2HD/2DD) o de una unidad de disco duro opcional (página 162) para su uso en el TYROS se denomina formateo. Esta función también resulta útil para borrar rápidamente archivos innecesarios de un disquete ya formateado. Tenga cuidado con esta operación puesto que borrará automáticamente todos los datos del disquete. Después del formateo, la capacidad de un disquete 2HD será de 1,44 MB y la de uno 2DD de 720 KB.

Cuando desee formatear un disquete, pulse el botón LCD [FLOPPY DISK FORMAT] en la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → DISK después de insertar un disquete en la unidad de disquetes y luego siga las instrucciones de pantalla.

Cuando desee formatear un disco duro, pulse el botón LCD [HARD DISK FORMAT] en la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → DISK después de instalar una unidad de disco duro y luego siga las instrucciones de pantalla.

NOTA

- El TYROS puede formatear un disco duro instalado, creando una única partición solamente; no se pueden crear múltiples particiones. Sin embargo, si el disco duro instalado ha sido pre-formateado en varias particiones en otro instrumento, como el PSR-9000 o el 9000Pro, el TYROS puede acceder a hasta cuatro particiones del disco duro.

■ Otras funciones de personalización (pantalla OWNER)

Desde la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → OWNER, puede realizar otros ajustes personalizados del instrumento, como registro de su nombre e importación de imágenes de fondo favoritas.

● OWNER NAME (nombre de propietario)

Pulse el botón LCD [OWNER NAME] para introducir el nombre de propietario. Encontrará más instrucciones sobre la asignación de nombre en la página 70. Este nombre aparecerá automáticamente cada vez que encienda el sistema.

Después de introducir el nombre, pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla UTILITY, apague la alimentación y luego enciéndala otra vez. Podrá ver el nombre introducido en la parte inferior de la pantalla de apertura.



OWNER NAME se indica en la pantalla de apertura (antes de que aparezca la pantalla principal (Main)).

● LANGUAGE (idioma)

Determina el idioma utilizado en los mensajes de pantalla. Una vez que cambie este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma seleccionado.

Cuando se seleccione "JAPANESE" en el parámetro de idioma y desee cambiarlo a uno de los idiomas occidentales, los caracteres kanji y kana del nombre de archivo almacenado en la unidad de disco cambiarán a caracteres occidentales.

● MAIN PICTURE (imagen principal)

Esta función le permite seleccionar su imagen favorita para usarla como fondo de la pantalla Main. Pulse el botón LCD [MAIN PICTURE] en la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → OWNER para acceder a las pantallas Open/Save de las imágenes principales. Puede seleccionar una imagen de las varias que se incluyen en la unidad Preset. Después de realizar la selección, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Main. La imagen recién seleccionada aparecerá como fondo de esta pantalla.

Uso de sus propias imágenes

Aún cuando la unidad Preset contiene una gran variedad de imágenes, puede cargar sus propios datos de imagen en el TYROS para su uso como fondo. Tenga en cuenta los siguientes puntos y limitaciones al utilizar sus propios datos de imagen.

- Sólo pueden usarse archivos bitmap (.BMP) como fondo de la pantalla MAIN.
- Asegúrese de utilizar imágenes no superiores a 640 x 480 pixels. Las imágenes pequeñas se copian automáticamente y se constituyen en mosaico en la pantalla.
- Si selecciona un archivo de imagen en la unidad FD, el fondo puede que tarde un poco en aparecer. Si desea disminuir este tiempo, guarde el fondo desde la unidad FD a la unidad USER de la pantalla Open/Save para imágenes.
- Si selecciona un archivo de imagen de la unidad FD, el fondo seleccionado no se visualizará cuando vuelva a encender la alimentación a menos que se haya insertado el mismo disquete que contenga los datos en la unidad.

NOTA

· La explicación acerca de la compatibilidad de imágenes a la izquierda, también se aplica al fondo de la pantalla Song Lyric.

■ Reajuste de sistema

Estas explicaciones son válidas para la pantalla [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET.

Reajuste de fábrica (ajustes programados en fábrica)

2 Pulse este botón para ejecutar la operación Factory Reset para todos los elementos marcados a continuación.

1 Marque el recuadro del elemento que desea que vuelva a sus ajustes programados en fábrica.

Reajuste personalizado (sus propios ajustes personalizados)

Estos cuatro ajustes le permite programar sus propios valores de reajuste para una de las categorías indicadas. Pulse el botón LCD correspondiente para acceder a la pantalla Open/Save de la categoría respectiva y seleccione un archivo.

● Factory Reset - restablecimiento de los ajustes programados en fábrica

Esta función le permite restablecer el estado del TYROS a sus ajustes originales de fábrica. Puede determinar si cada uno de los siguientes seis elementos se restablecerán o no a sus ajustes originales de fábrica antes de ejecutar la operación.

SYSTEM SETUP (configuración de sistema)	Restablece los parámetros System Setup a los ajustes originales de fábrica. También puede restablecer sólo los ajustes System Setup manteniendo pulsada la tecla más alta del teclado (C7) y encendiendo la alimentación simultáneamente. Remítase a la lista de datos adjunta respecto de los detalles acerca de los parámetros de System Setup.
MIDI SETUP	Restablece los ajustes MIDI, incluyendo las plantillas MIDI de la unidad User al estado original de fábrica.
USER EFFECT	Restablece los ajustes User Effect, incluyendo los tipos de efectos de usuario, tipos de ecualizador general de usuario, tipos de compresores de usuario y tipos de armonías vocales de usuario creados en la pantalla Mixing Console a los valores originales de fábrica.
MUSIC FINDER	Restablece los datos de Music Finder (todas las grabaciones) a los ajustes originales de fábrica (página 127)
FILES & FOLDERS (archivos y carpetas)	Borra todos los archivos y carpetas de la unidad User.
CUSTOM VOICE	Borra todas las voces personalizadas (página 79) de la unidad Preset.

● Custom Reset - recuperación de sus propios ajustes personalizados

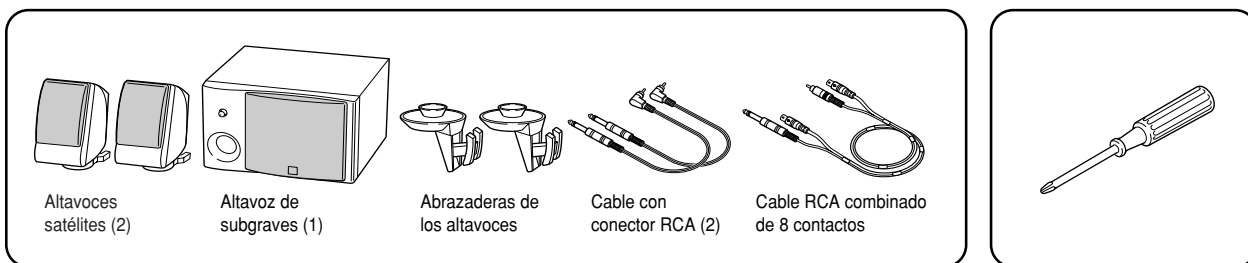
Las siguientes cuatro categorías de ajustes le permiten recuperar sus propios valores de reajuste personalizados de los archivos guardados en la unidad User o Disk.

SYSTEM SETUP (configuración de sistema)	Los parámetros ajustados en las distintas pantallas, como [FUNCTION] → UTILITY y los ajustes de micrófono son tratados como un solo archivo System Setup. Consulte la lista de datos adjunta respecto de los detalles acerca de los parámetros de System Setup.
MIDI SETUP	Los ajustes MIDI, incluyendo las plantillas MIDI de la unidad User son tratados como un solo archivo.
USER EFFECT	Los ajustes User Effect, incluyendo los tipos de efectos de usuario, los tipos de ecualizador general de usuario y los tipos de compresores de usuario y los tipos de armonías vocales de usuario creados en las pantallas Mixing Console son tratados como un solo archivo (página 65).
MUSIC FINDER	Todas las grabaciones predefinidas y creadas de Music Finder son tratadas como un solo archivo (página 127).

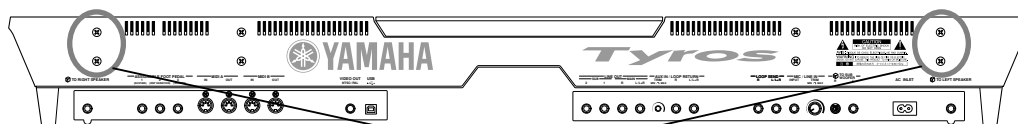
Apéndice

Instalación de los altavoces opcionales

Asegúrese de que dispone de todas las piezas, incluido el embalaje de los altavoces TRS-MS01, y de un destornillador Phillips (estrella) para montar el sistema.



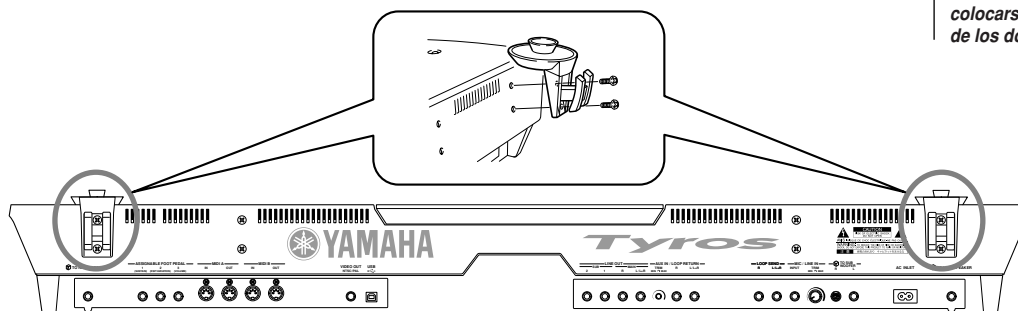
- ▶ **1** Apague el TYROS y desconecte el cable de alimentación de c.a. Además, no olvide desconectar el teclado de cualquier dispositivo externo.
- ▶ **2** Extraiga los cuatro tornillos del panel posterior del TYROS.



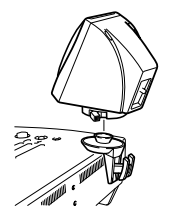
Tornillos de instalación de las abrazaderas de los altavoces

- ▶ **3** Fije las abrazaderas de los altavoces al panel posterior del TYROS con los tornillos extraídos en el paso nº 2.

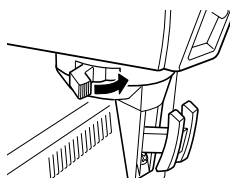
NOTA
La abrazadera puede colocarse en cualquiera de los dos lados.



- ▶ **4** Fije los altavoces satélites en las abrazaderas derecha e izquierda.



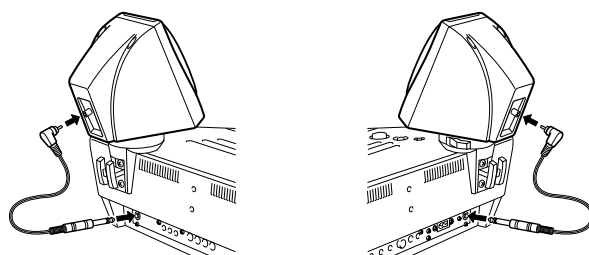
Coloque el altavoz en la abrazadera.



Ajuste la dirección del altavoz como prefiera y luego fíjelo firmemente a la abrazadera

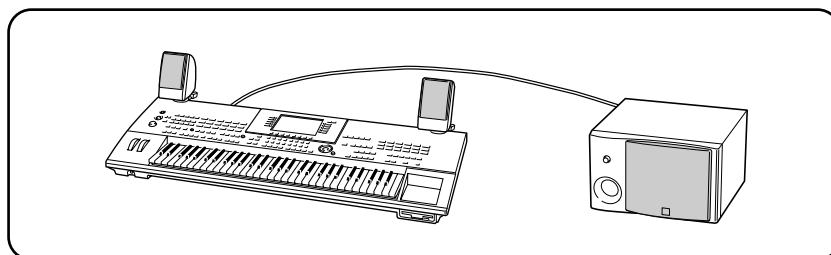
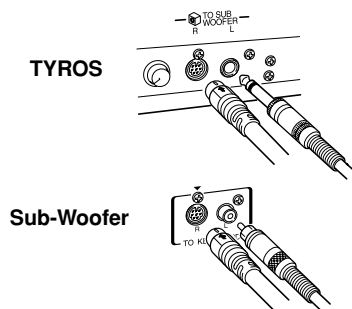
NOTA
La abrazadera puede colocarse en cualquiera de los dos lados.
Si desea cambiar la dirección del altavoz satélite, desajústelo de la abrazadera girando la palanca y luego ajuste la posición del altavoz según sus gustos; por último, fíjelo a la abrazadera otra vez.

- ▶ **5** Utilice los cables RCA para conectar los altavoces a las salidas correspondientes del TYROS.

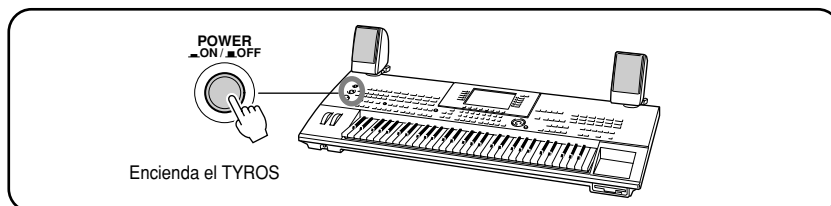
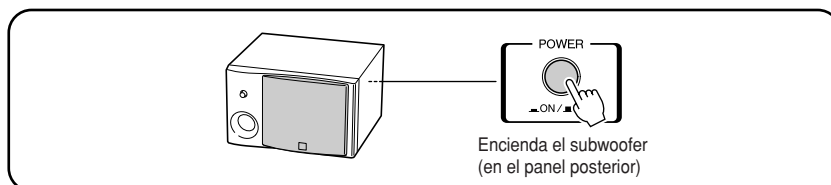
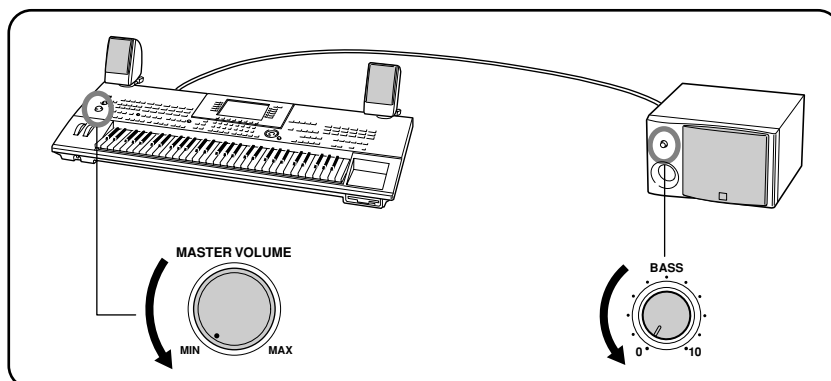


NOTA
El cable puede colocarse en cualquiera de los dos lados.

- ▶ **6** Utilice el cable RCA combinado de 8 contactos para conectar el altavoz de subgraves (subwoofer) a las salidas correspondientes del TYROS.



- ▶ **7** Conecte los cables de corriente del TYROS y del subwoofer a una toma de red de c.a.
- ▶ **8** En primer lugar deberá ajustar los controles de volumen (MASTER VOLUME en el TYROS y BASS en el subwoofer) al mínimo. Por último, encienda el subwoofer y a continuación el TYROS.



- ▶ **9** Ajuste los controles de volumen (MASTER VOLUME en el TYROS y BASS en el subwoofer) a niveles adecuados.

Instalación de un disco duro opcional

Al instalar un disco duro opcional en el TYROS podrá ampliar la capacidad de almacenamiento de datos, con lo que podrá crear una vasta librería con sus sonidos, sin tener que preocuparse por la falta de espacio en memoria. El disco duro utilizado debe ser de 2,5 pulgadas y compatible con IDE, a pesar de lo cual no todos los discos de esas características pueden instalarse.

⚠ ADVERTENCIA

- Antes de comenzar la instalación, apague el TYROS y los periféricos conectados, y desenchúfelos de la toma de red eléctrica. A continuación, extraiga todos los cables que conectan el TYROS a los demás dispositivos (si deja el cable de corriente conectado mientras realiza las tareas puede producirse una descarga eléctrica y si deja los otros cables conectados pueden interferir con las tareas).
- Tenga cuidado de que no se le caiga ningún tornillo dentro del instrumento durante la instalación (esta situación puede evitarse manteniendo las unidades opcionales y la tapa apartados del instrumento durante la colocación). Si de todos modos ocurre, asegúrese de retirar los tornillos del interior de la unidad antes de encenderla. Los tornillos flojos dentro del instrumento pueden ocasionar un funcionamiento defectuoso o graves daños. Si no puede retirar un tornillo, diríjase al distribuidor de Yamaha para que le aconseje lo que debe hacer.
- Instale las unidades opcionales tal como se indica en el procedimiento descrito a continuación. Una instalación incorrecta puede ocasionar cortocircuitos que produzcan un daño irreparable, con riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique ni aplique excesiva fuerza en las zonas de tarjetas y los conectores de las unidades de disco duro opcional. De lo contrario pueden producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en los equipos.

⚠ PRECAUCION

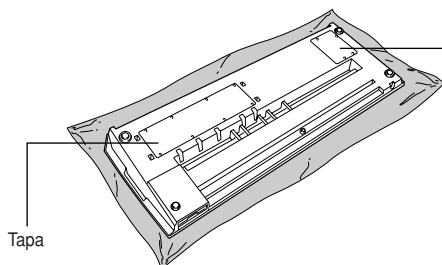
- Se recomienda utilizar guantes para proteger las manos contra las proyecciones metálicas de las unidades opcionales y demás componentes. Si toca los cables o conectores con las manos sin protección puede sufrir cortes, y además, puede producirse un mal contacto eléctrico o daños electrostáticos.
- Manipule el disco duro opcional con cuidado. Si se cae o lo somete a cualquier tipo de golpes pueden producirse daños o un funcionamiento defectuoso.
- Tenga cuidado con la electricidad estática. Sus descargas pueden dañar los chips IC del disco duro. Antes de manipular el disco duro opcional, toque partes metálicas, que no sean las pintadas, o un cable de toma a tierra de los dispositivos con este tipo de masa.
- No toque las partes metálicas expuestas de la placa de circuitos. De lo contrario podría producirse un falso contacto.
- enga cuidado de perder ningún tornillo, ya que deberá utilizarlos a todos.
- * No utilice tornillos que no sean los instalados en el instrumento.

🔍 NOTA

- Las unidades de disco duro mayores a 12,7 mm no pueden instalarse en el TYROS.
- Si desea más información acerca de las recomendaciones de discos duros, consulte al representante o distribuidor autorizado de Yamaha más próximo, entre los que figuran en la lista ofrecida al final del manual de uso. La instalación de un disco duro es de su propia responsabilidad. Yamaha no se hace responsable por cualquier daño o lesiones derivadas de una instalación incorrecta o del uso de un disco duro distinto a los tipos recomendados por Yamaha.

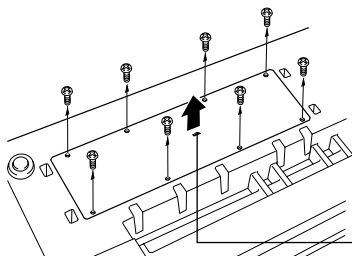
Antes de proseguir con los pasos indicados a continuación, asegúrese de contar con un disco duro adecuado y un destornillador de estrella.

- ▶ **1** Apague el TYROS y desconecte el cable de corriente c.a. Además, asegúrese de desconectar el teclado de cualquier otro dispositivo externo.
- ▶ **2** Coloque el TYROS boca abajo sobre una manta o una superficie suave, para tener acceso a la parte inferior del instrumento.



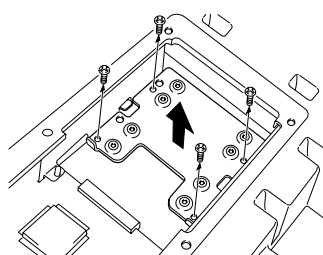
⚠ ADVERTENCIA
¡No abrir nunca!

- ▶ **3** Extraiga los ocho tornillos de la tapa. No extraiga los otros tornillos.

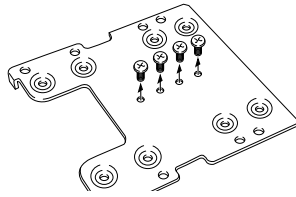


Utilice esta parte como asa para retirar la tapa.

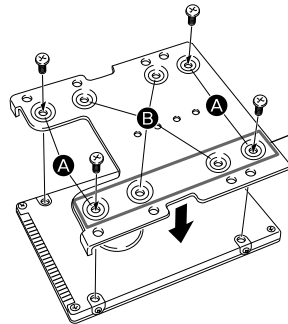
- ▶ **4** Extraiga los cuatro tornillos de la cubierta interior del disco duro.



- ▶ **5** Extraiga la cubierta del disco duro, póngala boca abajo y extraiga los cuatro tornillos de parte central.



- ▶ **6** Fije el disco duro a la cubierta del disco duro con los tornillos extraídos en el paso nº 5.



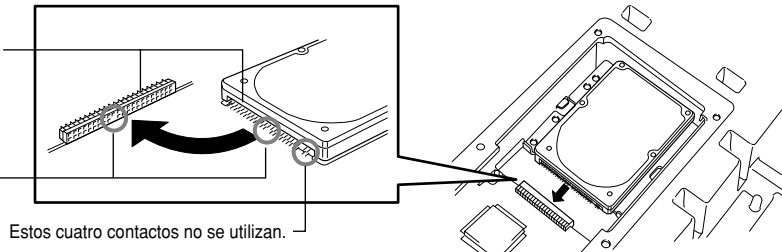
Primero debe apretar estos dos tornillos.

Asegúrese de que el parte inferior del disco duro queda hacia arriba. Según el tipo de disco duro que vaya a instalar, seleccione los orificios (A) o (B) para fijar la unidad de disco duro.
* En esta ilustración se utilizan los orificios (A).

- ▶ **7** Vuelva a colocar el disco duro y la cubierta (incluida con el disco duro) encajándola en el TYROS como se indica en la ilustración.

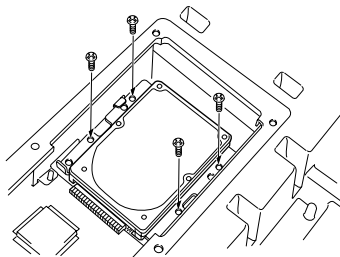
Procure no doblar los contactos.

En la parte media del conector del disco duro »falta« un contacto. Procure alinear el conector del cable (en el que también »falta« el orificio correspondiente) con el disco duro como se indica.

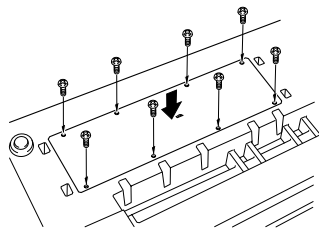


Estos cuatro contactos no se utilizan.

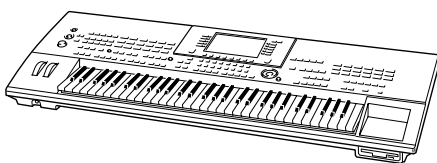
- ▶ **8** Vuelva a colocar la cubierta del disco duro y fíjela con los cuatro tornillos retirados en el paso nº 4.



- ▶ **9** Vuelva a colocar la cubierta con los seis tornillos extraídos en el paso nº 3.



- ▶ **10** Compruebe que el disco duro instalado funciona correctamente.



falta texto



NOTA

· Si ha instalado un disco duro que haya utilizado antes en el PSR-8000 y enciende el TYROS, aparecerá un mensaje solicitando que convierta los datos del disco duro para su uso en el TYROS. Si selecciona »YES«, los archivos del disco duro se convertirán para que puedan verse en la pantalla LCD del TYROS, sin embargo, no podrá accederse a ellos. Para poder utilizar los archivos realmente en el TYROS, deberá convertir los datos del PSR-8000 con un ordenador y el software File Converter (incluido en el CD-ROM suministrado).



NOTA

· Si ha instalado un disco duro que haya utilizado antes en el PSR-9000/9000Pro y enciende el TYROS, podrá ver inmediatamente los archivos del disco duro y utilizar los archivos de canción del PSR-9000/9000por. Sin embargo, para poder utilizar correctamente los archivos de estilo, multipad y de memoria de registro del PSR-9000/9000por deberá convertir los datos con un ordenador y el software File Converter (incluido en el CD-ROM suministrado).

Solución de problemas

PROBLEMA	CAUSA POSIBLE / SOLUCIÓN
Cuando se utiliza un teléfono móvil se producen ruidos.	El uso de teléfonos móviles cerca del TYROS puede producir interferencias. Para evitarlo, apague el teléfono móvil o utilícelo lejos del TYROS.
No se produce ningún sonido	<ul style="list-style-type: none"> • Los ajustes de volumen de voz RIGHT1/RIGHT2/RIGHT3/LEFT de la ventana BALANCE pueden que estén demasiado bajos. Procure que el ajuste de volumen esté en niveles adecuados (página 146) • La función Local Control podría estar desactivada. Asegúrese de que está activada. • Los controles [MASTER VOLUME] el volumen de pedal están a cero. Ajuste los controles [MASTER VOLUME] a un nivel de escucha razonable. • ¿Están activadas las partes de teclado deseadas? (botón [PART ON/OFF], página 74). • ¿Están activadas las partes o canales deseados? (botón [CHANNEL ON/OFF], página 37). • Se ha conectado un par de auriculares en el terminal PHONES. Desenchufe los auriculares. • Se ha insertado un conector en los terminales LOOP SEND. Desconecte los terminales LOOP SEND. • ¿Se ha conectado el pedal interruptor en el terminal correcto? (página 18). • El botón [FADE IN/OUT] (página 90) está activado y ha llegado al final, silenciando el sonido. Pulse el botón [FADE IN/OUT] de manera que el indicador se apague. • Compruebe si el altavoz externo está correctamente conectado.
La voz seleccionada en la pantalla Open/Save no suena.	Compruebe si se ha activado o no la parte seleccionada (página 74).
No suenan todas las notas interpretadas simultáneamente. La reproducción de estilo parece «saltar» cuando se toca el teclado.	Probablemente se haya excedido la polifonía máxima del TYROS. El TYROS puede reproducir hasta 128 voces al mismo tiempo, incluyendo las notas de la voz RIGHT2, RIGHT3, LEFT, de estilo, de canción y multipad. Cuando se sobrepasa la polifonía máxima, las primeras notas que se hayan tocado dejarán de sonar, dejando sitio para que suenen las últimas. Esto se conoce como «prioridad de última nota».
El estilo o la canción no se reproducen, incluso cuando se pulsa el botón [START/STOP].	Asegúrese de que el reloj MIDI se ha ajustado a »INTERNAL« (página 146).
El multipad no se reproduce, incluso cuando se pulsa el botón MULTI PAD.	
El estilo no se inicia, incluso cuando Synchro Start está en espera y se pulsa una tecla.	Puede que esté intentando iniciar un estilo pulsando una tecla del margen de mano derecha del teclado. Para iniciar el estilo con Synchro Start, debe pulsar una tecla en el margen de mano izquierda (acordes) del teclado.
Sólo se reproduce el canal de ritmo del estilo. Ciertas notas suenan en un tono erróneo.	Verifique que [ACMP] está activado. Compruebe que el valor de afinación de escala de tales notas está ajustado a »0« (página 150).
Se reconocen los acordes de estilo independientemente del punto de división o del sitio en que se toquen los acordes en el teclado.	Compruebe si el modo de digitación está ajustado a »Full Keyboard« o no. Si se ha seleccionado el modo de digitación »Full Keyboard«, los acordes se reconocerán en todo el margen del teclado, sin tener en cuenta el punto de división.

PROBLEMA	CAUSA POSIBLE / SOLUCIÓN
El efecto Vocal Harmony suena distorsionado o desafinado.	Su micrófono puede que esté recogiendo sonidos extraños, como el sonido del estilo del TYROS. Sobre todo, los sonidos de bajo pueden ocasionar desajustes en la armonía vocal. Para solucionar esto: <ul style="list-style-type: none"> • Cante lo más cerca del micrófono que pueda. • Utilice un micrófono direccional. • Disminuya MASTER VOLUME, el control de volumen del estilo o de la canción. • Aparte el micrófono de los altavoces externos lo más que pueda. • Recorte la banda Low con la función de ecualizador de 3 bandas en la pantalla MIC SETUP (página 132).
La señal de entrada del micrófono y el sonido de Vocal Harmony no pueden grabarse.	Esto es normal; no es posible la grabación de la entrada de audio del micrófono.
Cuando se cambia una voz, cambia el efecto previamente seleccionado.	Esto es normal; cada voz tiene sus propios valores adecuados predefinidos que se recuperan automáticamente cuando se activa el parámetro Voice Set correspondiente (página 151).
Hay una ligera diferencia de calidad de sonido entre las notas tocadas en el teclado.	Esto es normal y es el resultado del sistema de muestreo del TYROS.
Algunas voces tienen un sonido de bucle.	
Se percibe algo de ruido o de vibrato en los tonos altos, según la voz.	
Algunas voces saltan una octava cuando se tocan en los registros superior o inferior.	Algunas voces tienen un límite de tono que, cuando se alcanza, produce este tipo de cambio de tono. Esto es normal.
El acorde de estilo no cambia incluso cuando se interpreta un acorde diferente o el acorde no se reconoce.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Está seguro de que está tocando en el margen de mano izquierda del teclado? • Puede que esté utilizando un tipo de digitación de un solo dedo (página 108).
El valor de área libre del disco visualizado no coincide con el valor real.	El valor visualizado es un valor aproximado.
La función Vocal Harmony no produce las notas de armonía correctas.	Compruebe que está siguiendo el método correcto para especificar las notas armónicas del modo Vocal Harmony actual. Consulte la página 133.
La voz produce excesivo ruido.	Ciertas voces producen ruido, según los ajustes Filter (Harmonic Content/Brightness) o EQ de Mixing Console Filter. Esto es inevitable, debido al sistema de generación y procesamiento del sonido del TYROS. Para evitar el ruido, cambie los ajustes antes mencionados.
El sonido contiene distorsión o ruidos.	<ul style="list-style-type: none"> • El control MASTER VOLUME puede que esté muy alto. • Esta situación puede deberse a los efectos. Intente cancelar todos los efectos innecesarios, especialmente los de tipo distorsión. • Algunos ajustes de resonancia del filtro en la pantalla Sound Creator pueden ocasionar un sonido distorsionado. • ¿Se ha ajustado la ganancia de la banda Low demasiado alto en la pantalla Master EQ (Mixing Console, página 139)?
Se produce un extraño sonido tipo «flanger» o «doble».	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se han ajustado las partes RIGHT1 y RIGHT2 a «ON», por ejemplo, y seleccionado las dos partes para que reproduzcan la misma voz? • Si envía la salida MIDI OUT del TYROS a un secuenciador y luego de ahí a la entrada MIDI IN del TYROS, quizá sea preferible ajustar Local Control (página 146) a «off» para evitar la realimentación MIDI.
El sonido resulta ligeramente diferente cada vez que se pulsan las teclas.	
No aparece la pantalla Main, ni siquiera al encender el sistema.	Puede ocurrir si se ha instalado un disco duro en el TYROS. La instalación de algunas unidades de disco duro pueden ocasionar un largo intervalo entre el encendido y la aparición de la pantalla Main.

Glosario

A

Acompañamiento automático (reproducción de estilos)

Función que genera un apoyo de ritmo, bajo y acordes en respuesta a las notas o acordes interpretados (o recibidos por MIDI).

C

Cambio de control (Control Change)

Grupo de mensajes de canal MIDI que permite controlar una amplia variedad de parámetros de sonido, incluyendo modulación, panorámico, volumen, expresión, brillo, profundidad de efecto y otros.

Estos parámetros pueden ajustarse con controladores físicos, como la rueda de modulación y el pedal controlador.

Cambio de programa (Program Change)

Mensaje de canal MIDI que determina el número de voz mediante la especificación del número de programa. Junto con los mensajes de selección de banco le permite seleccionar cualquiera de las voces por MIDI.

Chorus

Un tipo de efecto.

Según sea el tipo y los parámetros particulares del chorus, éste puede hacer que una voz suene «más llena», como si varios instrumentos idénticos estuvieran tocando en unísono, o puede dar a la voz mayor calidez y profundidad.

E

Efecto (Effect)

En el TYROS, un «efecto» es un bloque de procesamiento que altera el sonido emitido por el bloque de generador de tonos del instrumento, utilizando un circuito DSP (Procesamiento de señal digital) para cambiar el sonido de diversa maneras. El TYROS dispone de dos tipos de efectos: los efectos DSP antes descritos (como reverberación, chorus, DSP y variación de DSP) y otros efectos (como armonía/eco, pulsación inicial, sustain y poly/mono).

F

Flash ROM

Memoria ROM que puede suprimirse y reemplazarse permitiendo guardar los datos originales, a diferencia de la memoria ROM convencional.

I

Inferior (Lower)

Parte del teclado situada a la izquierda del punto de división para las voces en lugar de LEFT. Esta parte no resulta afectada por el estado activado/desactivado del botón [ACMP].

L

LFO (Oscilador de baja frecuencia)

Es la abreviatura de Low Frequency Oscillator, que genera una señal de baja frecuencia en el bloque de generador de tonos. La señal del LFO puede utilizarse para modular el tono, el filtro y la amplitud. La modulación del tono produce un efecto de vibrato, la del filtro produce un efecto de wha-wha y la modulación de la amplitud produce un efecto de trémolo.

Lista de eventos (Event List)

Una potente herramienta de Song/Style/Multi Pad Creator que dispone todos los eventos de una canción en orden cronológico (en compases, tiempos, relojes) y permite realizar cambios detallados a tales eventos.

N

Nota activada/desactivada (Note On/Off)

Mensajes MIDI que representan a las notas interpretadas en un teclado u otro instrumento. La pulsación de una tecla produce un mensaje de nota activada, mientras que cuando la tecla es liberada se produce un mensaje de nota desactivada.

El mensaje de nota activada incluye un número de nota específico que corresponde a la tecla pulsada, más un valor de velocidad de pulsación basado en la fuerza aplicada al tocar la tecla.

P

Posición en canción (Song Position)

Hace referencia al punto, dentro de los datos de canción, en que se iniciará la reproducción o se introducirán las notas en la grabación por pasos. Se indica en unidades de compás, tiempo, reloj.

Predefinido (Preset)

Datos predefinidos contenidos en la memoria interna del TYROS al salir de fábrica. Existen distintos tipos de datos predefinidos, como voces predefinidas, canciones predefinidas, ondas predefinidas, en oposición a los datos User que son los datos originales creados por el propio usuario.

Profundidad (Depth)

Hace referencia a la cantidad o grado en que el ajuste de un parámetro cambia el sonido original.

R

RAM (Memoria de acceso aleatorio)

Acrónimo de Random Access Memory que permite tanto la lectura como la escritura de datos. Puede utilizarse como memoria intermedia de edición y con los datos creados mediante edición o grabación.

Reajuste de fábrica (Factory Reset)

Hace referencia a los ajustes originales, programados en fábrica de la memoria de la unidad de usuario, cargada en el instrumento antes de salir de fábrica.

Reloj (Clock)

[1]

Unidad de resolución de notas para los datos de secuencia MIDI.

El secuenciador determina la posición de reproducción de la canción o patrón (datos de secuencia MIDI) por medio de tres parámetros: Compás, tiempo y reloj.

[2]

También conocido como »Reloj MIDI«, es un mensaje en tiempo real de sistema en MIDI. Este mensaje se transmite con un intervalo fijo (24 veces por negra) para sincronizar con instrumentos MIDI conectados.

En los secuenciadores MIDI, es posible decidir si se utilizará el reloj interno como reloj de tiempo, o los mensajes de reloj de tiempo externo recibidos por MIDI IN.

Reverberación (Reverb)

Hace referencia a la energía sonora que permanece en una habitación o espacio cerrado después de el sonido original se ha detenido. Similar aunque diferente del eco, la reverberación es el sonido indirecto, difuso de las reflexiones en las paredes y el techo que acompañan al sonido directo. Las características de este sonido indirecto dependen del tamaño de la habitación o espacio y de los materiales y muebles de la misma. Los tipos Reverb Effects utilizan procesamiento de señal digital para simular estas características.

ROM (Memoria de sólo lectura)

Acrónimo de »Read Only Memory«.

En este tipo de memoria se puede leer pero no escribir ni borrar. Todos los datos predefinidos suministrados con el instrumento están contenidos en memoria ROM.

Ruta (Path)

Hace referencia a la ubicación de las carpetas y archivos indicados en la pantalla LCD.

S

Sección de mano derecha del teclado (Right-hand section of the keyboard)

Sección de teclas situadas a la derecha del punto de división, utilizada para reproducir las voces RIGHT 1 - 3.

Sección de mano izquierda del teclado (Left-hand section of the keyboard)

Sección de teclas situadas a la izquierda del punto de división. Aparte de utilizarse para reproducir la voz LEFT, también puede emplearse para indicar/interpretar acordes en la reproducción de estilos así como los efectos Harmony y Vocal Harmony.

Superior (Upper)

Parte del teclado situada a la derecha del punto de división para las voces, en lugar de RIGHT1, 2 y 3.

T

Tiempo de puerta (Gate Time)

En la grabación en secuencia, determina la duración real del sonido de una nota.

Cuando se accede a los eventos de nota en Grabación por pasos del secuenciador MIDI, el tiempo de puerta se determina como valor porcentual del tiempo del paso. Un ajuste de aproximadamente 50% produce un sonido de stacato, los valores entre 80% y 90% producen la duración normal de nota, y un valor de 100% produce una ligadura.

U

Usuario (User)

Hace referencia a los datos creados con las diversas funciones del TYROS.

Existen distintos tipos de datos User, como voces de usuario, canciones de usuario, ondas de usuario, en oposición a los datos predefinidos, que son los datos programados en fábrica e incorporados al TYROS.

V

Velocidad de pulsación (Velocity)

Parámetro dentro del mensaje de nota activada que implica la fuerza ejercida sobre la tecla.

Ventana emergente (Pop-up window)

»Pequeña« ventana que aparece temporalmente en la pantalla LCD.

Vibrato

Sonido vibratorio producido por una modulación regular del tono de la voz.

Especificaciones

Fuente de sonido:	AWM	
Teclado:		
Teclas	61 teclas (C1 - C6)	
Respuesta a la pulsación	Inicial/posterior	
Polifonía:	128 notas máx.	
Voces::		
Predefinidas	1.185	403 voces (normales: 393 + Mega: 10) + 10 voces Organ Flutes + 480 voces XG + 256 voces GM2 + 31 kits de batería (XG y Panel: 22 + GM2: 9) + 5 kits SFX
Usuario (creadas con Sound Creator)	Número máximo ilimitado, sólo en función de la capacidad de las unidades USER/FD/HD. *	Los datos creados pueden guardarse en la unidad USER/FD/HD.
Personalizadas (creadas con Voice Editor)	Voz normal: 128 máx.	El número máximo varía según el tipo de voz creada y la forma en que se crea o edita. Por ejemplo, si sólo se guardan voces Live! GrandPiano como personalizadas, el máximo será 94.
	Voz de batería: 10 máx.	El número máximo varía según el tipo de voz creada y la forma en que se crea o edita. Por ejemplo, si sólo se guardan voces Live! StandardKit como personalizadas, el máximo será 10.
Tubos de órgano	10 predefinidas	Los datos creados se pueden guardar en la unidad USER/FD/HD.
Orquestación:		
Superior	3 partes	RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3.
Inferior	1 parte	Incluye la función LEFT HOLD.
Punto de división (izquierda)	F#2	Se puede fijar y memorizar.
Punto de división (derecha)	F#2	Se puede fijar y memorizar.
Efectos:		
Reverberación	34 predefinidos + 3 de usuario	1 bloque; pueden editarse los parámetros que incluyen profundidad.
Chorus	26 predefinidos + 3 de usuario	1 bloque; pueden editarse los parámetros que incluyen profundidad.
Efecto DSP	183 predefinidos + 3 de usuario	1 bloque para estilo y canción; pueden editarse los parámetros que incluyen profundidad.
Efectos DSP	183 predefinidos + 10 de usuario	4 bloques para RIGHT1, 2, 3 y LEFT; pueden editarse los parámetros que incluyen profundidad.
Efecto DSP	183 predefinidos + 10 de usuario	1 bloque para micrófono; pueden editarse los parámetros que incluyen profundidad.
Variación DSP	(disponible)	4 bloques para RIGHT1, 2, 3 y LEFT.
Poly/Mono	(disponible)	Con la opción MONO, puede definirse el tiempo de portamento.
Armonía vocal	60 predefinidos + 10 de usuario	Polifonía de 3 notas; pueden editarse los parámetros que incluyen balance.
Micrófono	Puerta de ruido x 1, compresor x 1, EQ 3 bandas x 1	
Armonía/Eco	17 predefinidos	
EQ maestra	5 predefinidos + 2 de usuario	5 bandas
EQ de parte	29 partes	2 bandas, 29 partes (RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT, STYLE x 8, SONG x 16, M.PAD).
falta	falta	falta
Respuesta a la pulsación	5 predefinidos	
Tempo	5 - 500	
Transposición	-12 - 0 - 12	Ajustable con independencia de teclado, canción y máster.
Afinación	414,8 - 440 - 466,8 Hz	Ajuste en pasos de 0,2 Hz. La3 (A3) establecida en 440 Hz.
Octava superior	-1, 0, +1	
Octava de parte	-2, -1, 0, +1, +2	
Rueda de inflexión de tono	(disponible)	
Rueda de modulación	(disponible)	
Estilo:		
Estilos predefinidos	300	Asignados a 10 botones de categoría.
Estilos de usuario	Número máximo ilimitado, sólo en función de la capacidad de las unidades USER/FD/HD. *	Los datos creados se pueden guardar en la unidad USER/FD/HD.
Selección de estilo	Conmutable entre PRESET y USER/DISK	Con USER/DISK activado, se puede asignar una ruta a cada uno de los 10 botones de categoría.
Formato de datos	Formato de archivo de estilo	Hasta 120 Kbytes por estilo.
Controles	INTRO x 3	
	FILL IN x 4	
	BREAK x 1	
	MAIN x 4	
	ENDING x 3	Incluye función ritardando (rit.)
	FADE IN/OUT	
	TAP TEMPO	
Modo digitado		Simple, múltiple, digitado, bajo activado, teclado completo, digitación AI, todo el teclado AI.

OTS (ajuste con un botón):	4 configuraciones por estilo	Programable
Music Finder:	1.446 grabaciones	Programable hasta 2.500 grabaciones
Multipad:		
Control	PAD 1/2/3/4, STOP	
Banco	Número máximo ilimitado, sólo en función de la capacidad de las unidades USER/FD/HD. *	Los datos creados se pueden guardar en la unidad USER/FD/HD.
Canción:		
Método de reproducción	Reproducción directa de disco	Incluye función de inicio rápido.
Controles de selección	I/II/III/IV/V/VI	Incluye reproducción en cadena y al azar, así como reserva de siguiente canción (NEXT/CANCEL).
Controles de reproducción	SP1/SP2/SP3/SP4/LOOP	Hasta 4 posiciones en canción pueden definirse y usarse para la reproducción por salto/bucle.
Número máximo de canciones	Número máximo ilimitado, sólo en función de la capacidad de las unidades USER/FD/HD. *	Los datos creados se pueden guardar en la unidad USER/FD/HD.
Canales	16	
Capacidad de grabación	Aprox. 35.000 notas máx.	Métodos de grabación: rápido, multipistas, pasos, acordes.
Memoria de registro:	8 botones	Incluye función Freeze. Los datos creados se pueden guardar en la unidad USER/FD/HD.
Idioma:	6 idiomas	Inglés, alemán, francés, español, italiano, japonés.
Pantalla:	Gráfica LCD retroiluminada	7,8«, 640 x 480 puntos
Letra	(Disponible)	XF, TUNE1000
Letra (otros)	(Disponible)	KAR, M-Live
Partitura	(Disponible)	SMF
Tipo de selección de archivos	Directa o numérica	Pueden seleccionarse voces, estilos, canciones, bancos de multipads y bancos de memorias de registro.
Disco:		
Formatos compatibles	XG, XF, GM, GM nivel 2, SMF, DOC, Piano Player (ESEQ), SFF.	
Unidad de usuario	3,3 MB	Una carpeta admite hasta 250 archivos/subcarpetas.
Disquete	2HD/2DD 3,5«	Una carpeta admite hasta 250 archivos/subcarpetas. Capacidad del disquete (directorio raíz): hasta 224 archivos/carpetas para 2HD, hasta 112 para 2DD.
Disco duro	HD 2,5« (opcional)	Una carpeta admite hasta 250 archivos/subcarpetas.
Demostraciones:	6 idiomas	Inglés, alemán, francés, español, italiano, japonés.
Ayuda:	6 idiomas	Inglés, alemán, francés, español, italiano, japonés.
Conectores:		
MIDI	MIDI A (IN/OUT) MIDI B (IN/OUT)	
Controles	FOOT PEDAL 1/2/3	Asignables. Ajustes estándar: 1 = Sustain, 2 = DSP variación, 3 = Volumen
USB	Esclavo x 1	Versión 1.1
Salida de vídeo	NTSC/PAL señal compuesta	El contenido de la pantalla y la letra de la canción actual se puede visualizar en un monitor externo.
Audio (analógico)	PHONES	
	LOOP SEND (L/L+R, R)	
	LINE OUT MAIN (L/L+R, R), SUB (1/2)	
	AUX IN/LOOP RETURN (L/L+R, R), TRIM VOL	
	TO SUB WOOFER L/R	
	TO LEFT/RIGHT SPEAKER	
	MIC/LINE IN	Incluye controles TRIM e INPUT VOLUME, e indicador SIGNAL/OVER. Se recomienda micrófono dinámico estándar con impedancia en torno a 250 ohmios.
Alimentación	AC Inlet	
Dimensiones:	1.140 (l) x 428 (f) x 137 (h) mm	Sin incluir atril, altavoces ni soportes.
Peso:	12,4 kg	

Accesorios opcionales:		
Altavoz	TRS-MS01	
Pedal conmutador	FC4/5	
Pedal controlador	FC7	
Auriculares	HPE-150/HPE-160	
Soporte teclado	L-7/L-7S	
Banco	BC-6	
Disco duro	IDE 2,5«	Altura 12,7 mm máx., 40 GB máx. (disponibilidad actual, compatible hasta 137 GB).

· Una carpeta de la unidad de usuario, disquete o disco duro admite la creación de 250 archivos o subcarpetas.

· Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a cambiar los productos o especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, el equipamiento y las opciones pueden variar de una zona a otra, por lo que deberá informarse en su distribuidor Yamaha.

Índice alfabético

3

BAND EQ132

A

Abandono87

Acceso directo62

Acento, tipo119

ACMP32, 75

Acompañamiento.....32

Acorde108

Actual.....93

Afinación135, 150

Afinación exacta119

Aftertouch81, 154

Al, digitación109

Al, todo el teclado109

Ajuste con un botón (OTS)36, 110

Ajuste de locución (Talk)132

Al azar93

Altavoz.....20, 156, 160

Amplitud.....86

APPEND127

ARABIC151

Árbol de funciones.....75

Archivo.....63

Archivo de estilos8

Armonía, modo47

Armonía, tipos155

Armonía vocal8, 47, 136

Armonía vocal, modo.....133

Armonía vocal, tipo47

Armonía/Eco39, 154

Asignación múltiple155

ASSEMBLY77

ASSIGN155

AT147

Ataque87

Atril7, 16, 21

AUTO FILL IN34, 75

Ayuda61

B

BACK.....61

BALANCE16, 36, 76

Banco52

Banco de memorias de registro.....63

Banco de multipads.....63

Banco de registro76

BASIC77

BASS HOLD153

Borrar compás120

Botones LCD60

BREAK34, 75

Brillo.....87, 135

Bucle43, 44

Bucle, grabación115

Búsqueda41

C

Cable USB.....7

Caída.....87

Cambio de control105, 142

Cambio de programa.....105, 142

Canción43, 63, 88

Carpeta63

Carpeta de repetición93

CC147

CD-ROM7

CHANNEL77

CHANNEL ON/OFF.....16, 45, 76

CHD.....77

CHORD121

CHORD DETECT76

CHORD FINGERING76

CHORD NOTE ONLY155

CHORDAL133

Chorus.....136

CMP.....76

COMMON77

Compás (bar).....24

Compás (measure)98, 100

Compresor.....133

Compresor general136, 140

Compresor general de usuario ..63, 140

CONFIG.....76, 156

Configuración97

Configuración del sistema63, 159

Congelación.....53, 128

Contenido armónico87, 135

Contenido de la memoria de registro 76

Contraseña41

Contraste.....23

Control local.....146

CONTROLLER76, 77

Convertidor de tiempos119

Coordinación de acordes.....38, 125

Copia68

Copiar compás120

Cortar.....68

Creador de canciones94

Creador de estilos114

Creador de sonido.....83, 85

Cualquier tecla.....48

Cuantización96

Cursor73

D

DATA ENTRY60

DEMO17, 76

Demostración24

Destino97

Digitación.....108

Digitación con bajo activado108

Digitación de acordes108

Digitación múltiple108

Digitación simple108

Digitado108

DIGITAL RECORDING17, 77

Dinámica118

Disco6

DISK76, 156

Disquete6

DOC.....8

DORIAN.....121
 DSP39, 77, 81
 DSP, tipo84
 DSP, variación39, 81
 DSP VARIATION153
 DSP1-6136

E

Eco, tipos155
 Ecualizador139
 EDIT77
 Efecto136
 Efecto de sistema137
 Efecto de usuario.....63, 138, 159
 Efecto de voz.....39, 81
 EFFECT.....75, 76
 EFFECT/EQ76
 EG87
 Eliminar69, 96
 ENDING.....34, 75, 153
 Ensamblado114, 118
 ENTER60
 EQ76, 139
 EQ general136, 139
 EQ general de usuario.....63, 139
 Escala temperada151
 Escena de voz (Voice Set)151
 ESEQ.....144
 Estilo32, 63, 108
 Estilo, intensidad113
 EXIT.....61

F

FADE IN TIME156
 FADE IN/OUT16, 75, 153
 FADE OUT HOLD TIME156
 FADE OUT TIME156
 FD, unidad30, 63
 FF (avance rápido)75
 File Utility59, 64
 FILL BREAK153
 FILL DOWN153
 FILL IN.....34
 FILL SELF153

FILL UP153
 FILTER76
 Filtro.....86, 87
 FING/ON BASS.....153
 Flash ROM64, 65
 FOOT PEDAL76, 152
 Formato de asignación de voces.....144
 Formato de secuencia144
 Frecuencia de corte.....87
 FREEZE76
 Fuente97
 Fuente, acorde.....115, 121
 Fuente, patrón115
 Fuente, raíz115, 121
 FUNCTION17, 76
 Fundido de entrada/salida..35, 109, 156

G

Generador de envolvente87
 GLIDE152
 GM.....8, 79
 GM, nivel 1 de sistema8
 GM, nivel 2 de sistema8
 GM2.....8, 79
 Grabación54
 Grabación (Music Finder)40, 126
 Grabación digital94, 114, 124
 Grabación en tiempo real94
 Grabación múltiple.....56
 Grabación por pasos94
 Grabación rápida.....54
 Groove118
 GROOVE.....77
 Guardar69
 Guía.....48
 GUIDE17, 77

H

HARMONIC MINOR121
 HARMONY77
 HARMONY/ECHO.....77, 153
 HD, unidad.....63
 HELP17, 76
 HIGH KEY115, 122

I

Idioma61, 93, 158
 Imagen principal63, 158
 Inferior146
 Inflexión de tono142
 Inicio rápido93
 Inicio sincronizado32, 74, 110
 INITIAL TOUCH.....77
 INPUT VOLUME46, 75, 130
 Inserción, efecto137
 Inserción, entrada/salida (PUNCH) ...94
 INTRO34, 75

K

Karao (tecla)48
 Kbd. Vel (velocidad puls. teclado)101
 Kit de batería79

L

LCD17, 60, 151
 LEFT28, 74, 153
 LEFT HOLD.....78
 Letra, imagen de fondo63, 90
 Letra de canción90
 LFO86
 Límite de nota115, 122
 LINE OUT76
 Lista de eventos....94, 98, 100, 117, 125
 Longitud.....84
 Longitud de tubos83
 LOOP.....75
 Luces de guía48, 49
 LYRICS77, 151

M

MAIN153
 MAIN, conectores141
 MAIN VARIATION75
 Marca.....44, 106
 Marca de fin de bucle91
 Marca de frase.....91, 93
 Marca de posición en canción....91, 106
 Marca de salto.....91
 Margen de inflexión de tono135

MASTER TUNE.....	76, 150	Nombre	70	Parte del teclado	78, 134
MASTER VOLUME	16, 22, 75	Nombre de nota.....	78, 89	Partitura.....	88
MEAN-TONE	151	Nombre de usuario	158	PB	147
Mega, voz	80	Nota.....	105	PC	147
MELODIC MINOR	121	Nota activada.....	142	Pedal conmutador	152
Memoria, unidad de.....	62	Nota desactivada.....	142	Pedal de volumen	152
Memoria de registro.....	51, 128	NTR	115, 121	PEDAL PUNCH IN/OUT	95
MEMORY	76	NTT	115, 121	Pegar	68
Mensaje, interruptor.....	146	Nueva canción.....	54, 56	PERCUSIÓN	153
Mensaje de canal	142	Número de nota.....	142	PITCH BEND.....	153
Mensaje de pantalla	62	Número de voz, visualización	156	Polifonía máxima.....	80
Mensaje de sistema.....	142			Polifónico/monofónico	39, 81
Mensaje en tiempo real	142	O		Poly	39, 81, 86
Mensaje exclusivo de sistema.....	142	Octava	28, 86, 135	POLY/MONO	77
Mensajes exclusivos	142	Octava superior	28, 82	PORTAMENTO	152
Mesa de mezclas.....	134	Open/Save, pantalla	30, 66, 71	Portamento	81
Metaevento	106	Operaciones básicas.....	60	Portamento, tiempo de	86, 135
METRONOME.....	16, 75	Ordenador	58	Posición en canción.....	91
Metrónomo	156	Organ Flutes	29, 79, 83	POWER ON/OFF	22, 24, 75
Mezcla	97	Órgano, tipo.....	83	PRESET	75
MFC10.....	18, 76, 148	OTS	110, 153	PRESET, unidad	31, 63, 64, 65
MIC	16, 75, 130	OTS, enlace.....	110	Profundidad	87
MIC SETTING	75	OTS LINK	75	Propiedad	71
MIC/LINE IN	19, 46	OTS LINK, temporización	112	Puerta de ruido	133
Micrófono.....	46, 130	OTS programable	17, 77	Pulsación inicial.....	39, 81
MIDI.....	76, 142	OVER	46, 130	PUNCH IN AT	95
MIDI, canal	143	Overdubbing	115	PUNCH OUT AT	95
MIDI, configuración	63, 159	OWNER.....	76, 158	Punto de división	32, 74, 112
MIDI, plantilla.....	63, 145			PURE MAJOR.....	151
MIXING CONSOLE	16, 76	P		PURE MINOR	151
Modo	84	Página de partitura, adelante	153	PYTHAGORIAN	151
Modulación	86	Página de partitura, atrás	153		
MODULATION.....	153	Panel, logotipos.....	8	R	
Monitor TV.....	90	Panorámico	135	RAM.....	65
Mono	39, 81, 86	Pantalla principal	24	REC.....	75
MULTI PAD CONTROL	16, 75	Parada de acompañamiento	33, 112	REC END	95
Multipad.....	38, 63, 124	Parada sincronizada	35, 110	REC MODE.....	77
Music Finder	40, 63, 126, 159	PARAMETER	77	REC START	95
Music Finder programable.....	17, 77	Parámetros, bloqueo	156	RECEIVE.....	76
		PART ON/OFF.....	17, 77	Recibir transposición	146
N		PART SELECT	17, 77	RECORD.....	77
NATURAL MINOR.....	121	Parte	134	REGIST BANK	76
NEXT.....	61	Parte, ajustes.....	135	REGISTRATION MEMORY.....	16, 76
Next/Cancel.....	92	Parte, EQ.....	136	Reinicio	159

Reinicio del sistema.....	159	SOUND	77	Transposición general	82
Reloj	98, 100, 146	SOUND CREATOR	17, 77	TUNE.....	76
Repetición	93, 125	SP (posición en canción).....	43, 75	Tutor de acordes	108
REPLACE	127	SPEED	155		
REPLACE ALL	95	SPLIT POINT.....	76	U	
Reposo	157	START/STOP	75, 146	Unidad de disco.....	64, 65
Resonancia	87	STOP.....	75	Unidad de disco flexible.....	6, 17
Respuesta	84	STRENGTH.....	96	UPPER OCTAVE.....	17, 77
Retardo	87	STYLE	16, 75	USB.....	18, 58
Reverberación	136	STYLE CONTROL.....	16, 75	USER, unidad	30, 63, 64, 65
REW (retroceso)	75	STYLE CREATOR.....	77	USER/DISK	75
RIGHT1	26, 74, 153	STYLE SETTING.....	76	Utilidades.....	156
RIGHT2	27, 74, 153	SUB, conectores	141	UTILITY	76
RIGHT3	74, 153	Superior	146		
rit.....	34	Sustain.....	39, 81	V	
ROOT	76	SUSTAIN	77, 152	Velocidad altavoz giratorio.....	83
ROOT FIXED.....	121	Swing.....	119	Velocidad de pulsación	142
ROOT TRANS.	121	SYNC START	32, 74, 75, 110, 153	Ventana de parada sincronizada	112
RTR	115, 122	SYNC STOP	35, 75, 110, 153	VH TYPE SELECT	75
Rueda de inflexión de tono	17, 77, 82	SYS/EX	77, 146	Vibrato	87
Rueda de modulación	17, 77, 82, 154	SYSTEM	76	Vibrato, activación	83
Ruta.....	72	SYSTEM RESET	76	Vibrato, profundidad	83
				Vibrato, velocidad	84
S		T		VIDEO OUT.....	76, 151
Salida de línea, ajustes	140	TALK	75, 153	VIEW	71
Salto	44	Tap.....	35, 109	VOCAL CUE TIME	48, 50
SCALE TUNE	76, 150	TAP TEMPO	16, 75, 153	VOCAL HARMONY.....	75, 153
Sección	34	Teclado	16, 74, 81	Vocoder	133
Sección, ajuste	113	Teclado completo.....	109	VOICE	17, 77
Secuencia de registro	53, 128	Tempo	106, 109	Voice Editor	59, 64
Sensibilidad a la pulsación	86	TEMPO	16, 75	VOICE EFFECT	17, 77
SIGNAL	46, 130	Tiempo de compás	98, 100	VOICE SET	76
Signatura de tecla	89, 106	TOP	75	VOL/VOICE.....	76
Signatura de tiempo	106	TOUCH LIMIT	155	VOLUME	152, 155
Sistema	146	Transmisión	146	Volumen.....	84, 86
SMF.....	144	TRANSMIT	76	Voz.....	26, 63, 78
SOFT.....	152	TRANSMIT CLOCK.....	146	Voz de usuario.....	85
SONG	16, 75	TRANSPOSE	16, 75	Voz personalizada	79, 85, 159
Song Auto Open	157	TRANSPOSE ASSIGN	154		
Song Auto Revoice	136	Transposición	82, 135	X	
SONG CONTROL	16, 43	Transposición de canal	97	XF	8
SONG CREATOR	77	Transposición de canción	82	XG	8, 79
SONG SETTING	76	Transposición de nota	115		
SOSTENUTO	152	Transposición de teclado.....	82		