



# PSR-S950

# PSR-S750

Digital Workstation

## Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican funciones avanzadas del PSR-S950/S750 que no se explican en el Manual del instrucciones. Lea el Manual de instrucciones antes de leer este manual.

# Contenido

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

<b>Gráfico de botones del panel</b>	<b>3</b>
<b>1 Voces</b>	<b>5</b>
Tipos de voces (características) .....	5
Selección de GM&XG u otras voces.....	7
Ajustes relacionados con el efecto .....	8
Ajustes relacionados con el tono .....	11
Edición de voces (Voice Set) .....	13
Edición de las voces de flautas de órgano .....	18
<b>2 Acompañamiento</b>	<b>20</b>
Selección del tipo de digitado de acordes .....	21
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos .....	23
Ajustes del punto de división .....	25
Memorización de los ajustes originales de Ajuste de un toque .....	26
Creación y edición de estilos (Creador de estilos).....	27
<b>3 Canciones</b>	<b>43</b>
Ajustes de edición de notación musical .....	44
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto.....	46
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones.....	47
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal o función de guía) .....	48
Creación y edición de canciones (Creador de canciones) .....	52
<b>4 Audio USB</b>	<b>68</b>
<b>5 Multi Pads</b>	<b>68</b>
Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator) .....	68
Edición de Multi Pad .....	70
<b>6 Music Finder</b>	<b>72</b>
Creación de un conjunto de registros favoritos.....	72
Edición de grabaciones.....	73
Guardado de las grabaciones como un único archivo.....	74
<b>7 Memoria de registros</b>	<b>76</b>
Edición de la memoria de registros.....	76
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze).....	77
Recuperación de los números de memoria de registro en orden (Registration Sequence) .....	78
<b>8 Micrófono</b>	<b>81</b>
Ajuste de conversación y armonía vocal .....	81
Ajustes del micrófono (Vocal/Talk) .....	82
Configuración de los parámetros de control de armonía vocal .....	85
Edición de los tipos de armonía vocal .....	87
<b>9 Consola de mezclas</b>	<b>92</b>
Edición de los parámetros VOL/VOICE .....	92
Edición de los parámetros de FILTER .....	93
Edición de los parámetros de TUNE.....	94
Edición de los parámetros de EFFECT .....	95
Edición de los parámetros de EQ .....	99
<b>10 Conexiones</b>	<b>101</b>
Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal ...	101
Ajustes MIDI.....	104
<b>11 Utility</b>	<b>110</b>
CONFIG 1 .....	110
CONFIG 2 .....	112
SCREEN OUT  .....	112
MEDIA.....	113
OWNER .....	114
SYSTEM RESET .....	115
<b>Índice</b>	<b>117</b>

## Uso del manual en PDF

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

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

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas en este manual se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Las pantallas se han tomado del PSR-S950, y están en inglés.
- Los nombres de compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

# Gráfico de botones del panel

**N.º** ..... Indica los números correspondientes en la sección “Terminales y controles del panel” del Manual de instrucciones.

**Botón/Control** ..... Indica el botón o controlador que debería utilizar primero para utilizar o acceder a la función correspondiente.

**Pantalla** ..... Indica el título de la pantalla (y la ficha) que se muestra al utilizar el botón o controlador.

**Página** ..... Indica el número de página correspondiente para la información relacionada en el Manual de referencia.

**Manual de instrucciones** ..... Indica el número de capítulo correspondiente del Manual de instrucciones para la información relacionada.

N.º	Botón/control	Pantalla	Página	Manual de instrucciones
1	[] (En espera/Encendido), interruptor	Pantalla de inicio	—	Inicio
2	MASTER VOLUME, control	—	—	
3	[DEMO]	Pantalla Demo	—	
4	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950)	Pantalla MIC SETTING/VOCAL HARMONY	81	8
5	<b>SONG</b>			
	[SELECT]	Pantalla de selección de canciones	—	3
	[SCORE]	Pantalla SCORE	44	
	[LYRICS/TEXT]	Pantalla LYRICS o TEXT	46	
	[GUIDE]	—	50	
	[REPEAT]	—	—	
	[EXTRA TR], [TR 2], [TR 1]	—	—	
	[REC]	Pantalla CHANNEL ON/OFF (SONG)	—	
	[] (STOP)	—	—	
	[] (PLAY/PAUSE)	—	—	
	[] (REW) / [] (FF)	SONG POSITION (ventana emergente)	—	
6	<b>STYLE</b>			2
	[POP & ROCK] – [WORLD]	Pantalla de selección de estilos (PRESET)	—	
	[EXPANSION/USER]	Pantalla de selección de estilos (USER)	—	
7	<b>(TEMPO)</b>			2
	[TAP TEMPO]	—	—	
	TEMPO [-]/[+]	TEMPO (ventana emergente)	—	
8	TRANSPOSE [-]/[+]	TRANSPOSE (ventana emergente)	—	1
9	[METRONOME]	—	—	—
10	[FADE IN/OUT]	—	—	2
11	<b>STYLE CONTROL</b>			2
	[ACMP]	—	—	
	[OTS LINK]	—	—	
	[AUTO FILL IN]	—	—	
	INTRO [I] – [III]	—	—	
	MAIN VARIATION [A] – [D]	—	—	
	[BREAK]	—	—	
	ENDING/rít. [I] – [III]	—	—	
	[SYNC STOP]	—	—	
	[SYNC START]	—	—	
	[START/STOP]	—	—	
12	Rueda PITCH BEND	—	—	1
13	Rueda MODULATION	—	—	1
14	Toma PHONES	—	—	Terminales y controles de los paneles
15	Mando [LCD CONTRAST] (PSR-S750)	—	—	
16	<b>(Controles relacionados con LCD)</b>			Operaciones básicas
	TAB [][]	—	—	
	[A] – [J]	—	—	
	[DIRECT ACCESS]	(mensaje)	—	
	[EXIT]	—	—	
	Botones [1 ] – [8 ]	—	—	
	DATA ENTRY, disco	—	—	
	[ENTER]	—	—	
17	[BALANCE]	Pantalla BALANCE	—	2
18	[MIXING CONSOLE]	Pantalla MIXING CONSOLE	VOL/VOICE FILTRO TUNE EFFECT EQ	9

N.º	Botón/control	Pantalla	Página	Manual de instrucciones
19	[CHANNEL ON/OFF]	Pantalla CHANNEL ON/OFF SONG STYLE 1/2 o 2/2 (PSR-S950) STYLE (PSR-S750)	— —	2 3
20	[FUNCTION]	MASTER TUNE/SCALE TUNE SONG SETTING STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING CONTROLLER REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET DIGITAL REC MENU HARMONY/ECHO MIDI UTILITY EXPANSION PACK INSTALLATION	MASTER TUNE SCALE TUNE 48 STYLE SETTING SPLIT POINT CHORD FINGERING FOOT PEDAL KEYBOARD/PANEL REGISTRATION SEQUENCE FREEZE VOICE SET SONG CREATOR STYLE CREATOR MULTI PAD CREATOR 9 Pantalla de selección de configuraciones MIDI CONFIG 1 CONFIG 2 SCREEN OUT (PSR-S950) MEDIA OWNER SYSTEM RESET Pantalla de selección del paquete de ampliación	11 11 23 25 21 101 8 78 77 13 52 27 68 104 110 112 — 113 114 115 —
21	VOICE	[PIANO] – [PERC. & DRUM KIT] [ORGAN FLUTES] EXPANSION/USER	Pantalla de selección de voces (PRESET) Pantalla VOICE SET de flautas de órgano Pantalla de selección de voces (USER)	— — — —
22		[USB AUDIO PLAYER]	Pantalla USB AUDIO PLAYER	—
23		[USB]	SONG, AUDIO, STYLE, VOICE, MULTI PAD, REGIST	Pantalla de selección (USB)
24	VOICE CONTROL	[HARMONY/ECHO] [TOUCH] [SUSTAIN] [MONO] [DSP] [VARI.]	— — — — — —	— — — — — — — 1
25		[MUSIC FINDER]	Pantalla MUSIC FINDER ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2	— 72 — 6 6
26	PART SELECT	[LEFT] – [RIGHT 2]	—	— 1
27	PART ON/OFF	[LEFT HOLD] [LEFT] – [RIGHT 2]	— —	— 1
28	REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [-]/[+] [FREEZE] [MEMORY] [1] – [8]	REGISTRATION BANK — Pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS —	— 77 — 7
29	Botón MULTI PAD CONTROL	[SELECT] [1] – [4] [STOP]	Pantalla de selección de Multi Pad — —	— — — 5
30	ONE TOUCH SETTING	[1] – [4]	—	— 2
31		UPPER OCTAVE [-]/[+]	UPPER OCTAVE (ventana emergente)	— 1

**Contenido**

<b>Tipos de voces (características)</b>	5
<b>Selección de GM&amp;XG u otras voces</b>	7
<b>Ajustes relacionados con el efecto</b>	8
• Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado	8
• Selección del tipo de armonía/eco	9
<b>Ajustes relacionados con el tono</b>	11
• Afinación fina del tono de todo el instrumento	11
• Afinación de escala	11
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE	12
<b>Edición de voces (Voice Set)</b>	13
• Parámetros editables de las pantallas VOICE SET	14
• Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	17
<b>Edición de las voces de flautas de órgano</b>	18

**Tipos de voces (características)**

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



S.Art! (Super Articulation)	<p>Esas voces ofrecen muchas ventajas con gran capacidad de interpretación y control expresivo en tiempo real.</p> <p>Por ejemplo, con la voz de saxofón, si toca una nota Do y, a continuación, una nota Re en estilo legato, percibirá el cambio de notas sin interrupción, como si un intérprete de saxofón las reprodujera seguidas.</p> <p>De la misma forma, con la voz Concert Guitar y si se reproduce la nota Re energicamente, la nota Re sonaría como un “hammer on” (ligado ascendente), sin que se volviera a pulsar la cuerda. En función de cómo toque, se producirán otros efectos como “agitación” o sonidos de agitación o de respiración (en la voz de trompeta), o de los dedos (en la voz de guitarra).</p> <p>Para obtener detalles sobre la mejor manera de reproducir cada voz Super Articulation, abra la ventana de información presionando el botón [7 ▲] (INFO.) en la pantalla de selección de voces.</p>
Live!	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestran en estéreo para producir un sonido rico, auténtico, lleno de ambiente.
Cool!	Estas voces recogen las texturas dinámicas y los matices sutiles de los instrumentos eléctricos, gracias a una enorme cantidad de memoria y una programación muy avanzada.
Sweet!	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la avanzada tecnología de Yamaha y ofrecen un sonido extremadamente detallado y auténtico.

Drums	Existen varios sonidos de batería y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
SFX	Existen diversos sonidos de efectos especiales y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
Organ Flutes!	Esta voz de órgano de sonido realista le permite utilizar Voice Set para ajustar las diversas longitudes y crear sus propios sonidos de órgano originales. Consulte la <a href="#">página 18</a> para obtener información detallada.
MegaVoice	<p>Lo que confiere un carácter especial a las voces es el uso que hacen del cambio de velocidad. Cada rango de velocidad, la medida de la fuerza con que se tocan las teclas, tiene un sonido completamente distinto.</p> <p>Por ejemplo, una voz Mega de guitarra contiene las voces de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, se accedería a las distintas voces a través de MIDI y se tocarían combinadas para conseguir el efecto deseado. Ahora, gracias a las voces Mega se puede interpretar una parte de guitarra muy convincente con una sola voz, utilizando determinados valores de velocidad para conseguir los sonidos deseados. Debido a la compleja naturaleza de estas voces y a las velocidades exactas que se necesitan para interpretarlas, no se han diseñado para tocarlas desde el teclado. No obstante, resultan muy útiles y prácticas a la hora de crear datos MIDI, especialmente cuando se quiere evitar la utilización de varias voces diferentes para una sola parte de instrumento.</p> <p>Las voces Mega están en la carpeta “StyleVoices” de la pantalla de selección de voces. Para obtener instrucciones sobre cómo seleccionar MegaVoices, consulte “Selección de GM/XG u otras voces” en la <a href="#">página 7</a>.</p>

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

**NOTA** Las voces Mega y Super Articulation producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si se aplica el efecto HARMONY/ECHO, cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros de Voice Set, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.

Para obtener una lista de voces preestablecidas de este instrumento, consulte “Lista de voces” en la lista de datos. La lista de datos está disponible en la biblioteca en línea de Yamaha.

### Uso de MEGAEnhancer

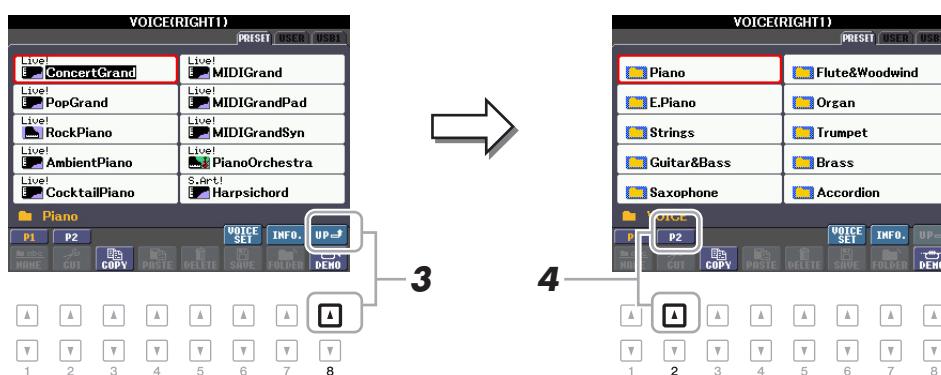
MEGAEnhancer es un programa de software para convertir datos de canciones XG/GM (archivo MIDI estándar) en datos de canciones especialmente mejorados para su reproducción con un instrumento o generador de tonos que contenga MegaVoices. Con el uso de sofisticadas voces Mega, MEGAEnhancer hace de forma automática que los archivos convencionales de canciones, con partes de guitarra y de bajo, entre otras, tengan un sonido mucho más realista y auténtico. MEGAEnhancer puede descargarse del sitio web de Yamaha.

<http://download.yamaha.com/>

# Selección de GM&XG u otras voces

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

- 1 Pulse el botón PART SELECT correspondiente a la voz que desea abrir.
- 2 Pulse uno de los botones de selección de la categoría VOICE (Voz) (que no sean los botones [ORGAN FLUTES] y [USER/EXPANSION]) para seleccionar una categoría de voz y activar la pantalla Voice Selection (Selección de voces).
- 3 Pulse el botón [8 ▲] (UP) (arriba) para que aparezcan las categorías de voces.



- 4 Pulse el botón [2 ▲] (P2) para ver la página 2.
- 5 Pulse el botón [A]–[J] que desee para activar la pantalla de selección de las voces GM&XG, GM2, etc.

**NOTA** En esta pantalla, puede encontrar la carpeta "Legacy". Esta carpeta contiene las voces de teclados Yamaha anteriores (como PSR-S910, PSR-S710, etc.) para disponer de compatibilidad de datos con otros modelos.  
**NOTA** La carpeta "StyleVoices" contiene las voces Mega (página 6).

- 6 Seleccione la voz deseada.

## Ajustes relacionados con el efecto

### Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado

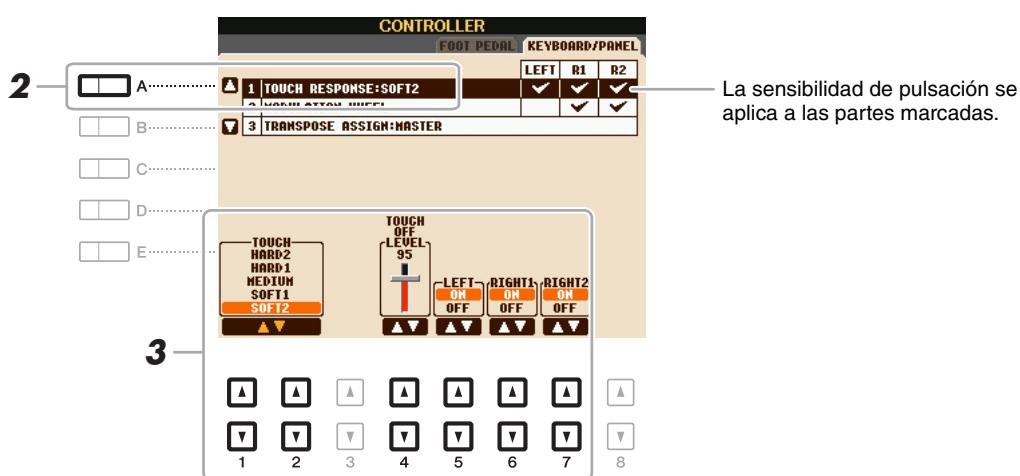
La sensibilidad de pulsación determina la medida en la que el sonido responde a la fuerza de la interpretación. El tipo de sensibilidad de pulsación será común para todas las voces.

**NOTA** Algunas voces se han diseñado intencionadamente sin sensibilidad de pulsación para emular las características verdaderas del instrumento real (como los órganos convencionales, que no tienen respuesta de pulsación).

#### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

#### 2 Utilice el botón [A] para seleccionar “1 TOUCH RESPONSE”.



#### 3 Utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] para especificar la respuesta de pulsación.

##### 1 TOUCH RESPONSE

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Determina el tipo de sensibilidad de pulsación.  <b>HARD 2</b> Requiere una interpretación con gran fuerza para generar un volumen alto. Perfecta para intérpretes que tocan con mucha fuerza.  <b>HARD 1</b> Requiere una interpretación moderadamente fuerte para un volumen más alto.  <b>MEDIUM</b> Sensibilidad de pulsación estándar.  <b>SOFT 1</b> Produce un volumen alto tocando el teclado con una fuerza moderada.  <b>SOFT 2</b> Produce un volumen relativamente alto incluso sin tocar con fuerza. Perfecta para intérpretes con un toque más ligero.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Determina el nivel de volumen fijo cuando Touch se configura en “OFF”.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2	Activa o desactiva la pulsación para cada parte de teclado.

# Selección del tipo de armonía/eco

Puede seleccionar el efecto de armonía/eco que desee entre varios tipos.

**NOTA** Cuando el botón [MONO] está activado o se utilizan las voces Super Articulation, el efecto de armonía/eco no funciona correctamente.

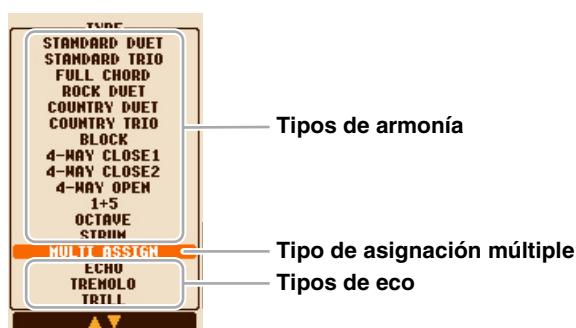
## 1 Active el botón [HARMONY/ECHO].

## 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO

## 3 Utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar el tipo de armonía/eco.

Los tipos de armonía y eco se dividen en los grupos siguientes, en función del efecto concreto que se aplique.



1

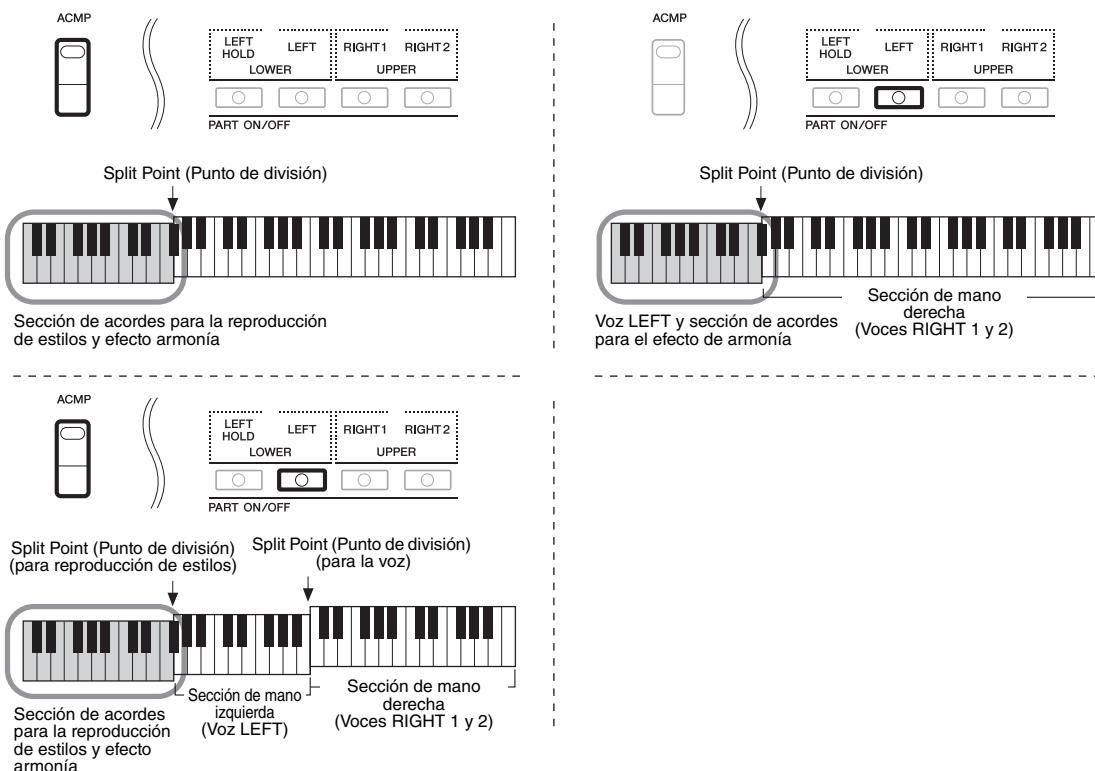
Voces

### ■ Tipos de armonía

El efecto de armonía se aplica a la nota que se reproduce en la sección derecha del teclado de acuerdo con el acorde especificado en la sección de la mano izquierda o del acorde que se muestra a continuación.

**NOTA** Los ajustes de "1+5" y "Octave" (octava) no les afecta el acorde.

**NOTA** Para obtener más información sobre las secciones, consulte la [página 25](#).



### ■ Tipo de asignación múltiple

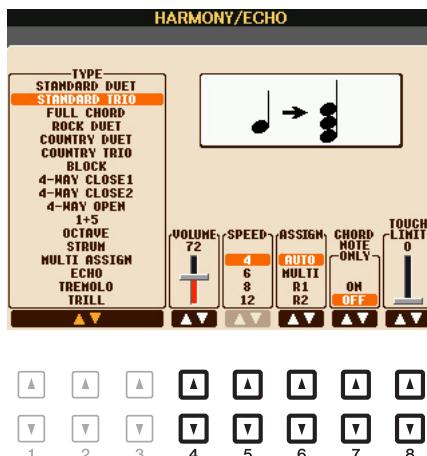
El efecto de asignación múltiple asigna automáticamente las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado para las partes separadas (voces). Cuando se utiliza el efecto de asignación múltiple, ambas partes [RIGHT 1] y [RIGHT 2] del teclado han de estar activadas. Las voces de Right 1 y Right 2 se asignan alternativamente a las notas, según el orden con el que se tocan.

## ■ Tipos de eco

El efecto eco, tremolo o trino se aplica a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en el momento, con independencia del estado de activación/desactivación de [ACMP] y de la parte LEFT. Tenga en cuenta que el efecto trino se aplica cuando se mantienen pulsadas simultáneamente dos notas en el teclado (o las dos últimas notas en caso de que se mantengan más de dos), y se interpretan ambas alternativamente.

## 4 Utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para seleccionar los diversos ajustes de armonía/eco.

Los ajustes disponibles varían en función del tipo de armonía/eco.



[4 ▲▼]	VOLUME (Volumen)	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el nivel de volumen de armonía/eco generado mediante el efecto armonía/eco.
[5 ▲▼]	SPEED	Este parámetro solo está disponible si se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill como valores de Type (tipo), arriba. Determina la velocidad de los efectos eco, trémolo y trino.
[6 ▲▼]	ASSIGN	Determina la parte del teclado a la que se asigna el efecto.  <b>AUTO:</b> Aplica el efecto a la parte para la que PART ON/OFF está configurada en ON. Cuando ambas partes están activadas, se concede prioridad a RIGHT 1 sobre la parte RIGHT 2.  <b>MULTI:</b> Cuando ambas partes están activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte RIGHT 1 y las armonía (efectos) se dividen en las partes RIGHT 1 y RIGHT 2. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte.  <b>R1, R2:</b> Aplica el efecto a la parte seleccionada (RIGHT 1 o RIGHT 2).  <b>NOTA</b> Esta parámetro no está disponible para el tipo de asignación múltiple.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona uno de los tipos de armonía. Cuando se establece en "ON", el efecto Harmony solo se aplica a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el valor de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía. Esto permite aplicar de forma selectiva la armonía mediante la fuerza con la que se toca, para así crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

# Ajustes relacionados con el tono

## Afinación fina del tono de todo el instrumento

Puede realizar una afinación fina del tono de todos el instrumento como teclado, estilos y partes de canciones (excepto la parte de teclado reproducida por el juego de batería o las voces del juego SFX y reproducción de audio); una función útil cuando se reproduce PSR-S950/S750 junto con otros instrumentos o música de CD.

### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

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

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

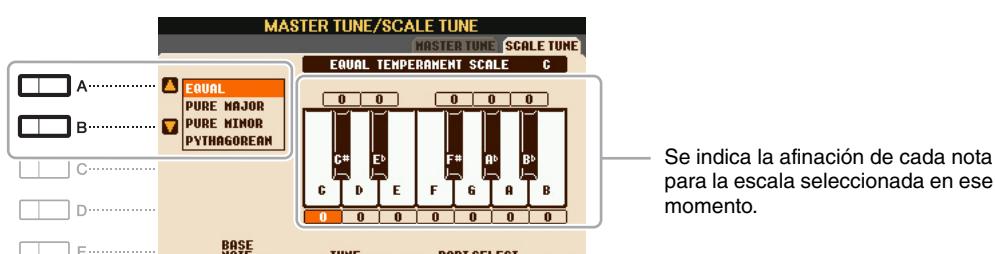
## Afinación de escala

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

### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

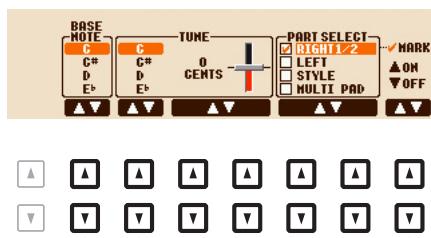
### 2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de escala que desea.



### ■ Tipos de escala predefinidos

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

### 3 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.



[2 ▲▼]	BASE NOTE	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia esta nota, el tono del teclado se transpone aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	TUNE	Seleccione la nota mediante el botón [3 ▲▼] y afínela en centésimas con los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼]. <b>NOTA</b> En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT	Seleccione la parte a la que se aplica el ajuste de Scale Tune con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. A continuación, pulse el botón [8 ▲] para poner una marca o pulse el botón [8 ▼] para quitarla.
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF	

**NOTA** Para registrar los ajustes de Scale Tune en la memoria de registro, compruebe que selecciona el elemento SCALE (escala) en la pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS.

## Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE

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

### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

### 2 Utilice el botón [B] para seleccionar “3 TRANSPOSE ASSIGN”.

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

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

Puede confirmar la asignación desde la pantalla emergente que aparece a través de los botones TRANSPOSE [-]/[+].



# Edición de voces (Voice Set)

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

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

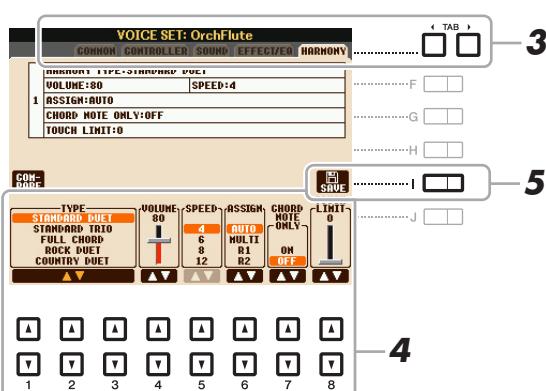
Las voces de flautas de órgano tienen un método de edición diferente del que se describe aquí.

Para obtener instrucciones sobre la edición de las voces de flautas de órgano, consulte la [página 18](#).

## 2 Pulse el botón [6 ▲] (VOICE SET) para que aparezca la pantalla VOICE SET.

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

Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada página, consulte “Parámetros editables de las pantallas VOICE SET” en la [página 14](#).



## 4 Si es necesario, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el elemento (parámetro) que se va a editar, y edite la voz con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

## 5 Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar la voz editada.

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

### **AVISO**

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

## Parámetros editables de las pantallas VOICE SET

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

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

### ■ Página COMMON

[1 ▲▼]	VOLUME (Volumen)	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad de la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.</p> <p><b>TOUCH SENSE DEPTH</b> Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64)</p> <p>Velocidad real del generador de tonos</p> <p>Depth = 127 (dos veces) Depth = 64 (normal) Depth = 32 (mitad) Profundidad = 0</p> <p>Velocidad recibida (velocidad real de KeyOn)</p> <p><b>TOUCH SENSE OFFSET</b> Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64)</p> <p>Velocidad real del generador de tonos</p> <p>Offset = 96 (+64) Offset (Compensación) = 127 (+127) Offset = 64 (normal) Offset (Compensación) = 32 (-64) Depende del offset Offset = 0 (-127) Offset (Compensación) = 0 (-127)</p> <p>Velocidad recibida (velocidad real de KeyOn)</p> <p><b>DEPTH (Profundidad)</b> Determina la sensibilidad de la velocidad, o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad).</p> <p><b>OFFSET</b> Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes RIGHT 1-2, se encuentra disponible el parámetro R1/R2; cuando la voz editada se utiliza como parte LEFT, el parámetro LEFT se encuentra disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Determina si la voz editada se reproduce monofónicamente o polifónicamente. Este ajuste también se puede efectuar en el botón VOICE CONTROL [MONO] del panel.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	Determina el tiempo de transición de tono cuando en el paso anterior se establece la voz editada en MONO.

**NOTA** Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.

## ■ Página CONTROLLER

### MODULATION (modulación)

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

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

## ■ Página SOUND

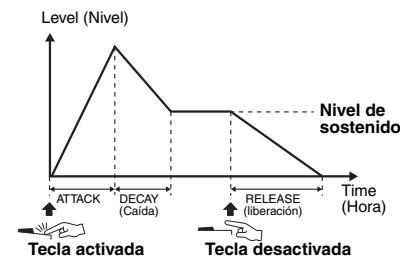
### FILTER

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

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

## EG (Envelope Generator, generador de envolvente)

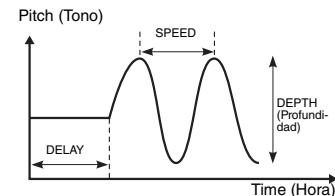
Los ajustes EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto le permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales como, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación de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



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

## VIBRATO

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



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

## ■ Página EFFECT/EQ

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Ajusta la profundidad de la reverberación.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Ajusta la profundidad del coro.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Determina si el efecto DPS está activado o desactivado. Este ajuste también se puede efectuar en el botón VOICE CONTROL [DSP] del panel.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Ajusta la profundidad de DSP. Si desea volver a seleccionar el tipo de DSP, puede hacerlo en el menú "2 DSP" que se explica en la <a href="#">página 17</a> .
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Determina el nivel de sostenido aplicado a la voz editada cuando se active el botón VOICE CONTROL [SUSTAIN] en el panel.

**2 DSP**

[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	DSP TYPE	Selecciona la categoría y el tipo del efecto DSP. Seleccione un tipo después de seleccionar una categoría.
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	VARIATION	Hay dos variaciones para cada tipo de DSP. Aquí se puede editar el estado de activado/desactivado de VARIATION y los ajustes del valor del parámetro de variación.
[5 ▲▼]	ON/OFF	Activa o desactiva DSP Variation para la voz seleccionada. Este ajuste también se puede efectuar en el botón VOICE CONTROL [DSP VARI.] del panel. (Este botón solo es efectivo cuando el botón [DSP] está activado.)
	PARAMETER	Muestra el parámetro de variación. (Varía en función del tipo de efecto y no se puede modificar.)
[6 ▲▼]- [8 ▲▼]	VALUE	Ajusta el valor del parámetro de variación de DSP.

**3 EQ**

Determina la frecuencia y ganancia de las bandas alta y baja del ecualizador. Para obtener más información sobre EQ, consulte la [página 99](#).

**■ Página HARMONY**

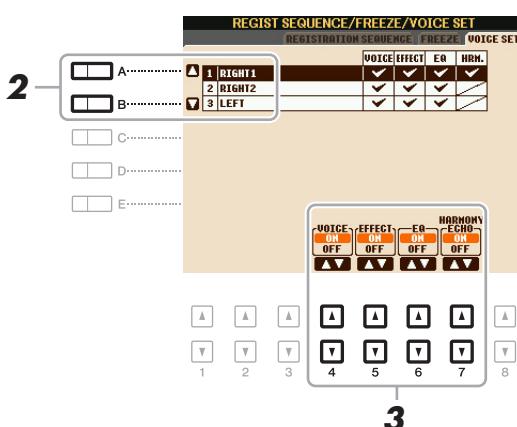
Igual que en la pantalla [FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO. Consulte “Selección del tipo de armonía/eco” en la [página 9](#).

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

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

**1 Abra la pantalla de operaciones.**

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET

**2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar una parte del teclado.****3 Active o desactive cada elemento para la parte seleccionada con los botones [4 ▲▼]-[7 ▲▼].**

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

[4 ▲▼]	VOICE	Se corresponde con la configuración de parámetros de las páginas COMMON, CONTROLLER y SOUND.
[5 ▲▼]	EFFECT	Se corresponde con la configuración de parámetros de 1 y 2 en la página EFFECT/EQ.
[6 ▲▼]	EQ (Ecualizador)	Se corresponde con la configuración de parámetros de 3 en la página EFFECT/EQ.
[7 ▲▼]	HARMONY/ ECHO	Se corresponde con la página HARMONY.

## Edición de las voces de flautas de órgano

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

### 1 Seleccione la voz de flautas de órgano deseada.

- 1-1 Pulse el botón [ORGAN FLUTES].
- 1-2 Pulse el botón [I] (PRESET) para que aparezca la pantalla de selección de voces.
- 1-3 Pulse uno de los botones [A]–[J] para seleccionar la voz que deseé.

### 2 Pulse el botón [6 ▲] (FOOTAGE) para que aparezca la pantalla VOICE SET.

### 3 Utilice los botones TAB [◀][▶] para ver la página del ajuste correspondiente (FOOTAGE, VOLUME/ATTACK o EFFECT/EQ).

Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada página, consulte las [páginas 18–19](#).

### 4 Guarde la voz editada.

#### **AVISO**

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

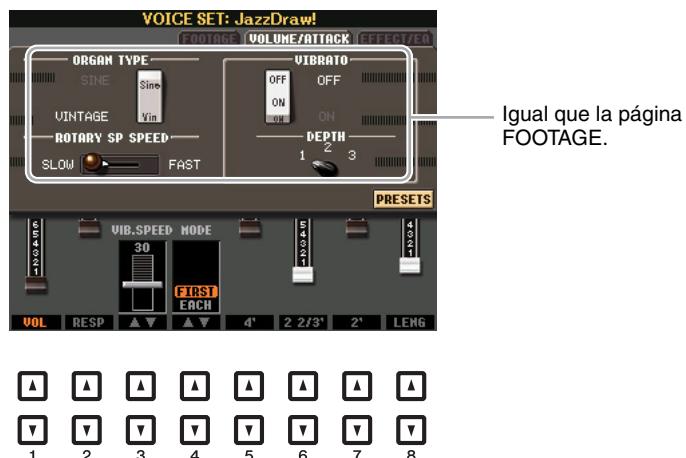
- 4-1 Pulse el botón [I] (PRESET) (preajuste).
- 4-2 Seleccione la página adecuada (USER o USB) en la que desea guardar los datos utilizando los botones TAB [◀][▶].
- 4-3 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE).

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

#### ■ Página FOOTAGE

Consulte el capítulo 1 del Manual de instrucciones.

## ■ Página VOLUME/ATTACK



[1 ▲▼]	VOL (volumen)	Ajusta el volumen general de los tubos de órgano. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más alto será el volumen.
[2 ▲▼]	RESP (respuesta)	Influye en la parte de ataque y liberación ( <a href="#">página 16</a> ) del sonido, aumentando o reduciendo el tiempo de respuesta de regulación y liberación iniciales, según los controles FOOTAGE. Cuanto más alto sea el valor, más lentos serán el crescendo y la liberación.
[3 ▲▼]	VIB. SPEED (Velocidad de Vibrato)	Determina la velocidad del efecto de vibrato controlado por los parámetros Vibrato On/Off (botones [F]/[G]) y Vibrato Depth (botón [H]).
[4 ▲▼]	MODE	Con el control MODE se puede elegir entre dos modos: FIRST (primero) y EACH (cada). En el modo FIRST, el ataque (sonido de percusión) se aplica solo a las primeras notas que se tocan y mantienen a la vez; mientras se mantengan pulsadas las primeras notas, no se aplicará el ataque a las notas que se toquen posteriormente. En el modo EACH, el ataque se aplica por igual a todas las notas.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Determinan el volumen del sonido de ataque de la voz de flautas de órgano. Los controles 4', 2 2/3' y 2' aumentan o reducen el volumen del sonido de ataque en las longitudes correspondientes. Cuanto más larga sea la barra gráfica, mayor será el volumen del sonido de ataque.
[8 ▲▼]	LENG (duración)	Afecta a la parte de ataque del sonido que produce una disminución más breve o más prolongada inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más prolongada será la disminución.

## ■ Página EFFECT/EQ

Son los mismos parámetros que los de VOICE SET “EFFECT/EQ” que se explicaron en la [página 16](#).

## Contenido

Selección del tipo de digitado de acordes .....	21
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos .....	23
Ajustes del punto de división .....	25
Memorización de los ajustes originales de Ajuste de un toque .....	26
Creación y edición de estilos (Creador de estilos) .....	27
• Grabación en tiempo real .....	29
• Grabación por pasos .....	33
• Montaje de estilos .....	33
• Edición de la sensación rítmica (GROOVE) .....	35
• Edición de datos para cada canal (CHANNEL) .....	37
• Realización de ajustes de formato del archivo de estilo (PARAMETER) .....	38

### Tipos de estilos (características)

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



**Pro:** Estos estilos ofrecen arreglos profesionales y atractivos combinados con una gran facilidad de interpretación. El acompañamiento resultante sigue con precisión los acordes del intérprete. En consecuencia, los cambios de acorde y las ricas armonías se transforman al instante en un acompañamiento musical de gran realismo.

**Sesión:** Estos estilos proporcionan un realismo aún mayor y un acompañamiento auténtico al mezclar cambios y tipos de acordes originales, así como riffs especiales con cambios de acordes, con las secciones principales. Se han programado para enriquecer y dar un toque profesional a las interpretaciones de ciertas canciones y géneros. Recuerde, no obstante, que los estilos pueden no ser necesariamente los más adecuados, ni ser tan siquiera armónicamente correctos, para todas las canciones e interpretaciones de acordes. En algunos casos, por ejemplo, la interpretación de una sencilla tríada mayor de una canción country puede dar como resultado un acorde de séptima de tipo jazz, o la ejecución de un acorde de bajo puede generar un acompañamiento inadecuado o imprevisto.

**+Audio (PSR-S950):** Indica el estilo de audio. Para obtener más información sobre los estilos de audio, consulte el Manual de instrucciones.

La lista de estilos preajustados se puede descargar desde Yamaha Manual Library.

### Compatibilidad con archivos de estilo

Este instrumento utiliza el formato de archivo SFF GE. Este instrumento puede reproducir archivos SFF existentes, sin embargo dichos archivos se guardarán en el formato SFF GE cuando se guarden (o peguen) en este instrumento. Tenga en cuenta que el archivo guardado solo se puede reproducir en instrumentos compatibles con el formato SFF GE.

Para obtener más información acerca de SFF GE, consulte el manual de instrucciones.

## Selección del tipo de digitado de acordes

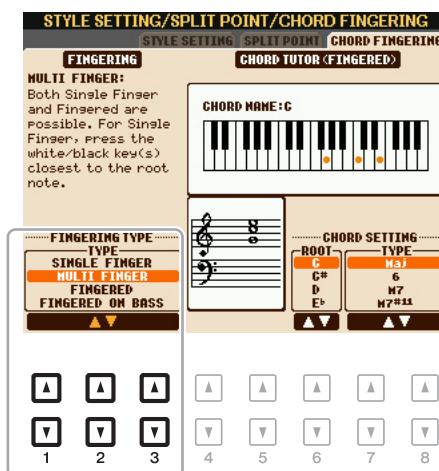
El tipo de digitado de acordes determina cómo se especifican los acordes para la reproducción de estilos. Puede seleccionar el que desee entre siete tipos.

### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] CHORD FINGERING

### 2 Pulse los botones [1 $\blacktriangleleft$ $\triangleright$ ]-[3 $\blacktriangleleft$ $\triangleright$ ] para seleccionar un digitado.

Para obtener más información sobre cada tipo de digitación, consulte la [página 22](#).



#### Función de tutor de acorde

Con esta función que se muestra en la mitad derecha de la pantalla, puede ver las notas que se deben pulsar para especificar el acorde. Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, utilice esta función. Aunque esta función muestra cómo interpretar un acorde en caso de “Fingered”, la indicación también es útil cuando se selecciona un tipo diferente de “Single Finger”. Utilice los botones [6  $\blacktriangleleft$  $\triangleright$ ] para seleccionar la nota fundamental y después utilice los botones [7  $\blacktriangleleft$  $\triangleright$ ]-[8  $\blacktriangleleft$  $\triangleright$ ] para seleccionar el tipo de acorde. En la pantalla se muestran las notas que debe tocar.

**NOTA** Algunas notas pueden omitirse según el acorde.

## Tipos de digitación de acordes

SINGLE FINGER	Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando solamente una, dos o tres teclas de la sección de acordes del teclado.
	 <p>Para un acorde mayor, pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p>  <p>Para un acorde menor, pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p>  <p>Para un acorde de séptima, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p>  <p>Para un acorde de séptima menor, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p>
MULTI FINGER	Detecta automáticamente las digitaciones de acordes Single Finger o Fingered (digitación), de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitación sin tener que cambiar entre ellas.
FINGERED	Permite especificar el acorde pulsando las notas que lo componen en la sección izquierda del teclado cuando ACMP está activado o cuando la parte izquierda está activada. Para obtener información sobre las notas que se pulsarán para cada acorde, consulte la Lista de datos (Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered) que se puede descargar de Yamaha Manual Library o bien utilice la función Chord Tutor (Tutor de acordes) de la mitad derecha de esta pantalla.
FINGERED ON BASS	Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que le permite tocar acordes "de bajo". (En el tipo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo.)
FULL KEYBOARD	Detecta acordes en todo el registro de teclas. Los acordes se detectan de una forma similar al modo Fingered, aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.
AI FINGERED	Es prácticamente igual que Fingered, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).
AI FULL KEYBOARD	Este tipo es muy parecido a Full Keyboard, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.). No pueden reproducirse los acordes de 9 <sup>a</sup> , 11 <sup>a</sup> y 13 <sup>a</sup> .

**NOTA** "AI" son las siglas en inglés de "Artificial Intelligence" (inteligencia artificial).

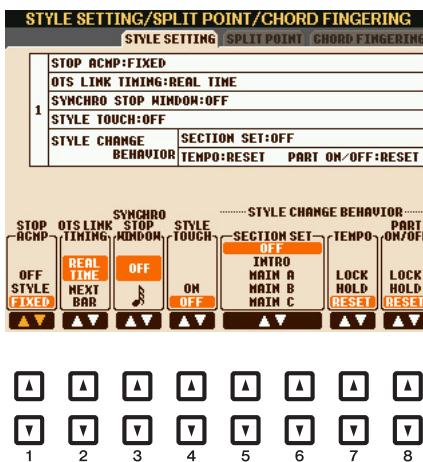
# Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

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

## 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

## 2 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para cada ajuste.



2

Acompañamiento

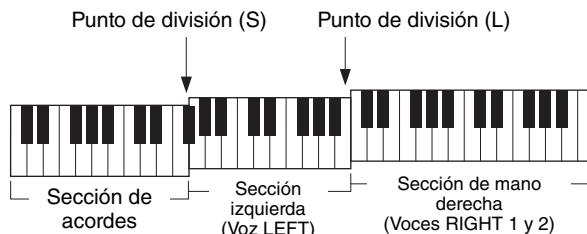
[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>Si se activa [ACMP] y se desactiva [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido, y aún así escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, llamada “Stop Accompaniment” (detener acompañamiento), se reconoce cualquier digitación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

 PÁGINA SIGUIENTE

[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Corresponde a la función OTS Link (enlace OTS). Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función One Touch Setting (ajustes de una sola pulsación) al cambiar MAIN VARIATION [A]–[D] (variación principal). (El botón [OTS LINK] debe estar activado.)</p> <p><b>TIEMPO REAL</b> Se accede automáticamente a la función One Touch Setting al pulsar un botón MAIN VARIATION.</p> <p><b>NEXT BAR</b> Se accede a la función One Touch Setting en el siguiente compás, después de pulsar un botón MAIN VARIATION.</p>
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] (parada sincronizada) está activado y esta opción está definida en un valor que no sea “OFF”, la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Esto reajusta de manera práctica el control de reproducción de estilos a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. En otras palabras, si suelta las teclas antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función Synchro Stop.
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	Activa y desactiva la respuesta de pulsación para la reproducción de estilos. Cuando se ajusta en “ON” (activado), el volumen del estilo cambia como respuesta a la fuerza de su interpretación en la sección de acordes del teclado.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si está definido en “OFF” y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.
[7 ▲▼]	TEMPO	<p>Determina si el ajuste de tempo del estilo cambia cuando se cambian los estilos.</p> <p><b>LOCK</b> Siempre se mantiene el ajuste de tempo anterior.</p> <p><b>HOLD</b> Durante la reproducción, se mantiene el ajuste de tempo anterior. Cuando se detiene la reproducción del estilo, el tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p> <p><b>RESET</b> El tempo siempre cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	<p>Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos.</p> <p><b>LOCK</b> Siempre se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior.</p> <p><b>HOLD</b> Durante la reproducción del estilo, se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. Cuando se detiene la reproducción de estilos, todos los canales de estilo se ajustan en activado.</p> <p><b>RESET</b> Todos los canales de estilo están definidos como activados.</p>

# Ajustes del punto de división

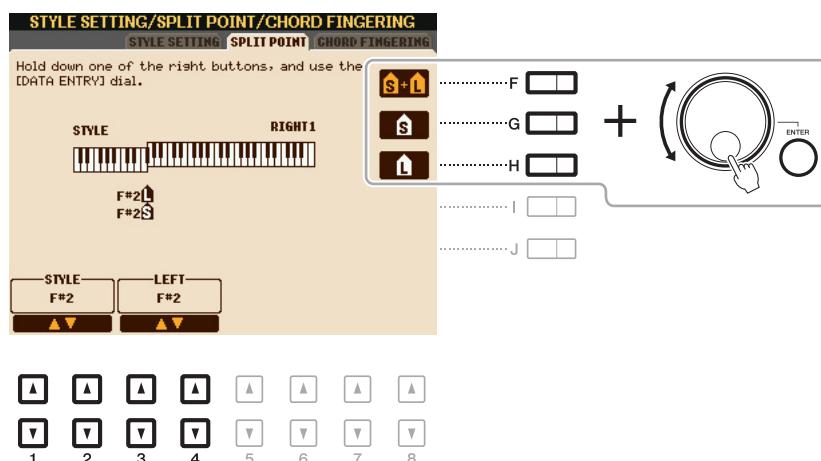
La nota que divide el teclado en dos o tres secciones se denomina “punto de división”. Existen dos tipos de punto de división: “Punto de división (S)” y “Punto de división (L)”. El “Punto de división (L)” divide el teclado en área de voz izquierda y derecha, mientras que el “Punto de división (S)” divide el teclado en secciones de acordes y melodía.



## 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

## 2 Ajuste el punto de división.



[F]	Punto de división (S+L)	Ajuste el punto de división (S) y el punto de división (L) con la misma nota. Pulse el botón [F] y gire el mando [DATA ENTRY] (introducción de datos). También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado el botón [F].
[G]	Punto de división (S)	Establece cada punto de división. Pulse el botón que desee y gire el mando [DATA ENTRY]. También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado el botón [G] o [H].
[H]	Punto de división (L)	Establece cada punto de división. Pulse el botón que desee y gire el mando [DATA ENTRY]. También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado el botón [G] o [H]. <b>NOTA</b> El punto de división (L) no puede ser inferior al punto de división (S).
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Puede especificar los puntos de división por nombre de nota. “STYLE” indica el punto de división (S) y “LEFT” indica el punto de división (L).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

## Memorización de los ajustes originales de Ajuste de un toque

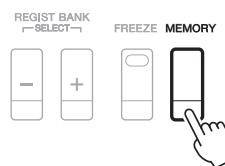
Puede memorizar los ajustes del panel original en el ajuste de un toque. El ajuste de un toque recién creado se guardará en la unidad de usuario como estilo, y puede acceder al ajuste de un toque como parte del estilo.

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

Aparece la pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS, no obstante, no necesita determinar los elementos porque el ajuste de activación/desactivación de esta pantalla no afecta al ajuste de un solo toque.

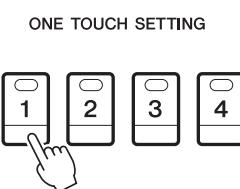
2

Acompañamiento



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

Aparecerá un mensaje. Para memorizar varios ajustes de paneles de otros botones, pulse el botón [G] (NO) y repita los pasos 2–4.



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

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

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

### **AVISO**

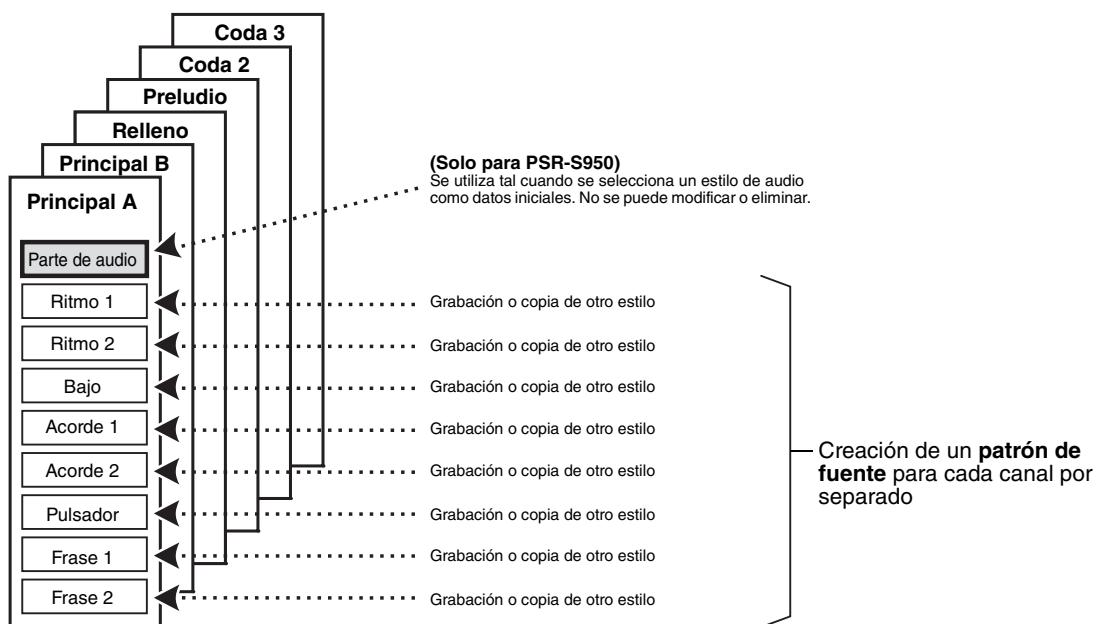
El ajuste de panel memorizado (ajustes de un toque) se perderá si se cambia el estilo o si se desconecta la alimentación sin ejecutar antes la operación Guardar.

# Creación y edición de estilos (Creador de estilos)

La función Style Creator (Creador de estilos) permite crear su estilo original grabando el patrón rítmico mediante la interpretación al teclado y usando los datos de estilo ya grabados. Básicamente, seleccione el estilo preajustado que más se parezca al tipo que desea crear y después registre el patrón rítmico, la línea de bajo, el fondo de acordes o la frase (denominada “Patrón de fuente” en Style Creator) para cada canal de cada sección.

## ■ Estructura de datos de estilo – Formada por patrones de fuente

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

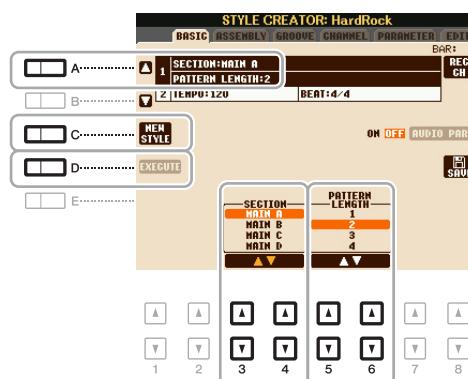


### (PSR-S950) Limitaciones en la parte de audio:

- Si selecciona un estilo de audio preajustado como datos iniciales, la parte de audio se debe utilizar tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.
- El estilo creado que contiene la parte de audio solamente se puede utilizar mediante un instrumento que admite estilos de audio así como el formato SFF GE.
- La parte de audio no se puede copiar de otro estilo u otra sección en la página ASSEMBLE. Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el estilo de audio correspondiente antes de abrir la pantalla de Style Creator.

## ■ Procedimiento básico para crear un estilo

- 1 Seleccione el estilo que desee como datos iniciales.**
- 2 Pulse el botón [FUNCTION], el botón [F] (DIGITAL REC MENU) y después el botón [B] (STYLE CREATOR) para abrir la pantalla de Style Creator.**
- 3 En la página BASIC, seleccione una sección y después realice los otros ajustes según sea necesario.**
  - Seleccione una sección para su edición o grabación. Si se muestra la indicación REC CHANNEL en la sección inferior de la pantalla, pulse el botón [EXIT], pulse [A] para seleccionar “1 SECTION” y después use los botones [3 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar una sección.
  - Si desea crear un estilo nuevo completamente desde cero, pulse el botón [C] (NEW STYLE) para abrir un nuevo estilo vacío.
  - En la sección actual, seleccione la longitud del patrón mediante los botones [5 ▲▼]–[6 ▲▼]. Tras la selección, pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir la longitud especificada. Tenga en cuenta que si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, al cambiar la longitud del patrón se elimina la parte de audio correspondiente.
  - Para todo el estilo actual, ajuste el Tempo y la Signatura de tiempo en la pantalla que se abre mediante el botón [B].



- 4 Cree el patrón de fuente para cada canal.**
  - **Grabación en tiempo real en la página BASIC (página 29)**  
Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.
  - **Grabación por pasos en la página EDIT (página 33)**  
Permite introducir cada nota individualmente.
  - **Montaje de un estilo en la página ASSEMBLY (página 33)**  
Permite copiar varios patrones de otros estilos predeterminados o de estilos que ya haya creado.

- 5 Edite los datos de canales ya grabados.**
  - **Edición de los datos de canal en las páginas GROOVE (página 35), CHANNEL (página 37) y EDIT (página 33)**  
Permite cambiar la sensación del ritmo, la cuantización y la velocidad, etc.
  - **Edición de los parámetros de SFF en la página PARAMETER (página 38)**  
Permite copiar varios patrones de otros estilos predeterminados o de estilos que ya haya creado.

- 6 Repita los pasos 3 a 5 tantas veces como desee.**

- 7 Pulse el botón [J] (SAVE) para guardar el estilo creado.**

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

## Grabación en tiempo real

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

### Características de la grabación en tiempo real en Style Creator

- **Grabación en bucle**

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

- **Sobregrabación**

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (eliminar ritmo) (página 30) y Delete (eliminar) (página 31). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección MAIN de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.

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

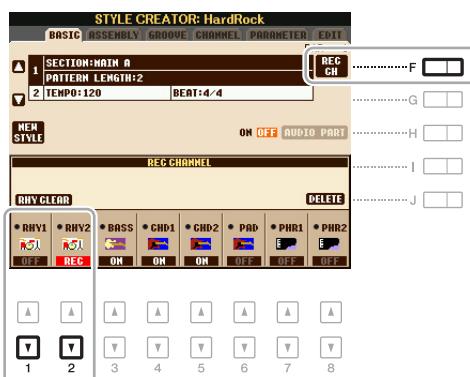
El procedimiento siguiente se aplica al paso 4 del procedimiento básico de [página 28](#).

- **Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales:**

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

#### 1 En la página BASIC, mientras mantiene pulsado el botón [F] (REC CH), pulse el botón [1 ▼] o [2 ▼] para seleccionar el canal deseado como objetivo de grabación.

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



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

Pulse el botón [1 ▲] o [2 ▲] (canal seleccionado) para abrir la pantalla de selección de voces y después seleccione la voz que desee, como Juego de batería. Después de seleccionarla, presione el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Con la voz seleccionada, practique el patrón de ritmo que desea grabar.

- **Voces disponibles para la grabación**

Para el canal RHY1, se puede usar cualquier voz excepto las Flautas de órgano para la grabación.

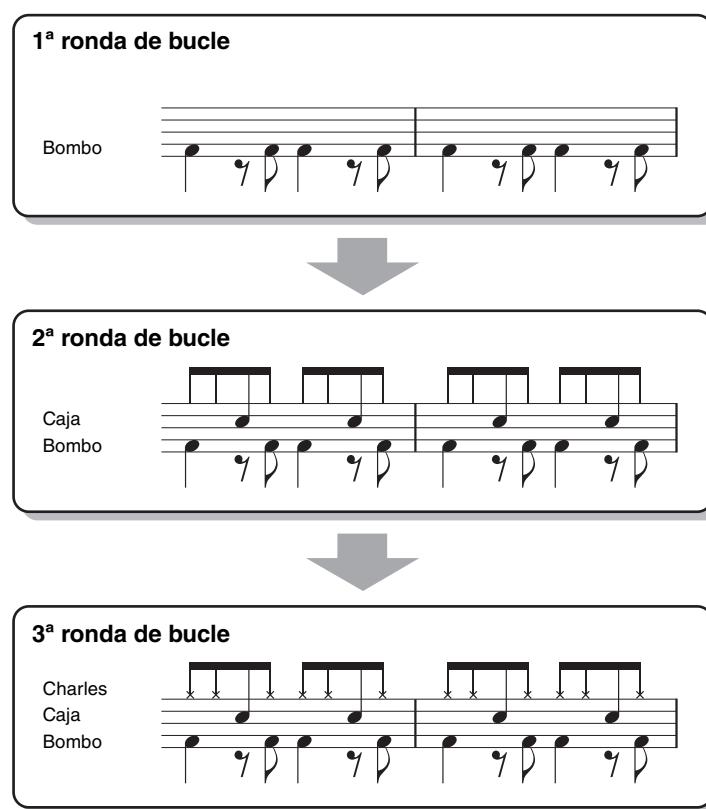
Para el canal RHY2, solamente se pueden utilizar los juegos de tambor/SFX para la grabación.

## 3 Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** para iniciar la grabación.

Cuando se reproduzcan los datos ya grabados, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar o desactivar cada canal según desee. Si ha seleccionado un estilo de audio preajustado como datos iniciales, active o desactive la parte de audio mediante el botón [H].

## 4 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo en la primera medición, inicie la reproducción del patrón rítmico que desea grabar.

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



Si se equivoca durante o toca notas incorrectas:

Puede eliminar notas de un instrumento de batería específico. Mientras mantiene pulsado el botón [E] (RHY CLEAR), pulse la tecla correspondiente del teclado.

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

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

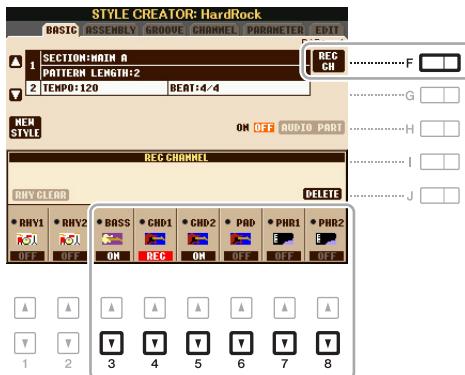
## 6 Pulse el botón **[1 ▼] o [2 ▼]** para desactivar la grabación.

## ■ Grabación de bajos, acorde 1–2, almohadilla y frase 1–2

El procedimiento siguiente se aplica al paso 4 del procedimiento básico de [página 28](#).

### 1 En la página BASIC, mientras mantiene pulsado el botón [F] (REC CH), pulse uno de los botones [3 ▼]–[8 ▼] para seleccionar el canal deseado como objetivo de grabación.

Aparece un mensaje de confirmación pidiéndole si desea eliminar los datos ya grabados del canal seleccionado. Pulse el botón [G] (YES) para eliminar datos y el canal seleccionado se especifica como objetivo de grabación. Tenga en cuenta que los datos de canal del estilo preajustado no se pueden sobregrabar.



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

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

- **Voces disponibles para la grabación**

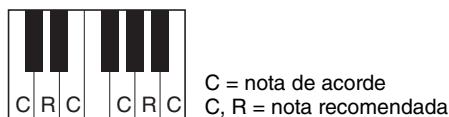
Se puede utilizar cualquier voz excepto Voz de flautas de órgano/Juego de batería/Juego SFX.

- **Grabe una frase en Do mayor 7, lo que reproducirá las notas correctamente cuando los acordes cambian durante la interpretación**

Reglas para grabar un principal o relleno

Con los ajustes iniciales predeterminados, la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en Do mayor 7. Esto significa que debe grabar un patrón de fuente usando una escala de Do mayor 7, que cambiará de acuerdo con los acordes que especifique durante la interpretación normal. Grabe una línea de bajos, una frase o un acompañamiento de acordes que desee oír cuando se especifique Do Mayor 7. A continuación se ofrecen más detalles.

- Utilice únicamente los tonos de la escala Do mayor 7 para grabar los canales BASS (bajo) y PHRASE (frase) (es decir, C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si)).
- Utilice únicamente los tonos de acorde al grabar los canales CHORD (acorde) y PAD (pulsador) (es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si)).



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

Reglas para grabar un principal o una cosa

Estas secciones se han diseñado suponiendo que el acorde no se cambia durante la interpretación. Por ese motivo, no es necesario que respete la regla para las secciones Principal y Relleno que se describen más arriba, y puede crear progresiones de acordes especiales durante la grabación. No obstante, siga las reglas siguientes, ya que la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en Do mayor 7.

- Durante la grabación del preludio, asegúrese de que la frase grabada se introduzca correctamente en la escala de Do mayor 7.
- Cuando grabe la cosa, asegúrese de que la frase grabada empiece con o siga la escala de Do mayor 7.

**• Ajuste de la nota fundamental/acorde fuente si es necesario**

Aunque la nota fundamental o el acorde fuente se ajusta en Do mayor 7 tal y como se describe anteriormente, puede cambiarlo a cualquier clave o acorde que desee. Utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir la página PARAMETER y ajuste SOURCE ROOT y CHORD en el tipo de acorde fuente o nota fundamental que prefiera. Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente Do mayor 7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas cambian igualmente. Consulte información detallada en la [página 39](#).

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

Cuando se reproduzcan los datos ya grabados, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar o desactivar cada canal según desee. Si ha seleccionado un estilo de audio preajustado como datos iniciales, active o desactive la parte de audio mediante el botón [H].

**4 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo en la primera medición, inicie la interpretación de la línea de bajos, el acompañamiento de acordes o la frase que desea grabar.****5 Pulse el botón [START/STOP] para parar la reproducción.**

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

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

- 1) Utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir la página PARAMETER.
- 2) Mientras mantiene pulsado el botón [F] (REC CH), pulse el botón [1 ▼] o [2 ▼] para ajustar un canal de Ritmo en REC.
- 3) Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar la reproducción.
- 4) En la página PARAMETER, ajuste PLAY ROOT y CHORD en la nota fundamental y el tipo de acorde que desee.

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

**6 Pulse el botón [1 ▼] o [2 ▼] para desactivar la grabación.**

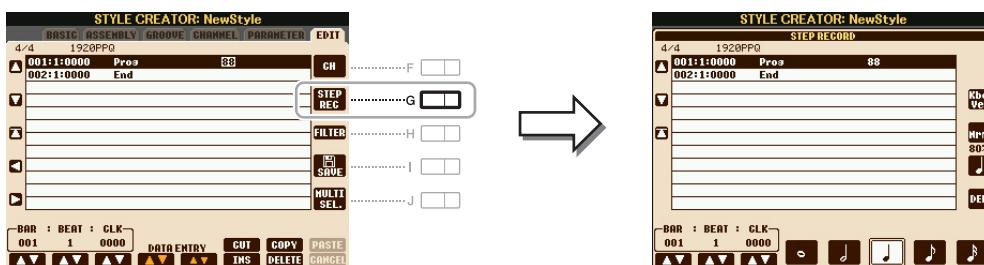
## Grabación por pasos

La sección siguiente se aplica al paso 4 del procedimiento básico de [página 28](#). Tras seleccionar una sección y realizar otros ajustes en la página BASIC, abra la pantalla STEP RECORD mediante las instrucciones siguientes y después ejecute la grabación por pasos.

- 1) En la página BASIC, mientras mantiene pulsado el botón [F] (REC CH), pulse uno de los botones [1 ▼]–[8 ▼] para seleccionar el canal que desee como objetivo de la grabación.
- 2) Utilice el botón TAB [►] para abrir la página EDIT.
- 3) Si se muestra “SYS/EX.” en la posición correspondiente al botón [F], pulse el botón [F] para abrir la pantalla de edición de canales.
- 4) Pulse el botón [G] (STEP REC) para acceder a la pantalla STEP RECORD (grabar por pasos).

El procedimiento de grabación de Style Creator por pasos es básicamente el mismo que en Song Creator ([página 52](#)), con la excepción de los puntos siguientes:

- A diferencia de Song Creator (creador de canciones), no se puede cambiar la posición de la marca de fin; en Style Creator (creador de estilos). Esto se debe a que el ajuste de la longitud del patrón de la página BASIC determina la posición de la marca de fin. Por ejemplo, si selecciona una sección de cuatro compases o si ajusta la longitud del patrón en “4” en la página BASIC, la posición de la marca de fin se ajusta automáticamente al final del cuarto compás y no se puede modificar.
- A diferencia de Song Creator, se puede ajustar un canal de grabación en la página BASIC. No se puede ajustar en la página EDIT.
- A diferencia de Song Creator, los datos de letra y acordes no se pueden introducir. Esto se debe a que tales datos no son necesarios para la reproducción de estilos.



Para obtener instrucciones sobre grabación por pasos, consulte las [páginas 52–55](#). Para obtener más información sobre la página EDIT (denominada como pantalla Event List (Lista de eventos) en Song Creator), consulte la [página 65](#).

## Montaje de estilos

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

Las instrucciones siguientes se aplican al paso 4 del procedimiento básico de [página 28](#). Tras seleccionar una sección y realizar otros ajustes en la página BASIC, ejecute las siguientes instrucciones.

**NOTA** Una parte de audio no se puede copiar de otro estilo.

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

### 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][►] ASSEMBLY

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

Aunque la sección que se debe editar ya se haya seleccionado en la página BASIC, también puede cambiar la sección en esta página. Pulse el botón de la sección que desee en el panel para abrir al ventana SECTION, utilice los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼] si desea seleccionar un relleno y después pulse el botón [8 ▲] (OK) para introducir la selección.

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

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

**3-1** Seleccione el canal que deseé que se sustituya mediante los botones [A]–[D] y [F]–[I].

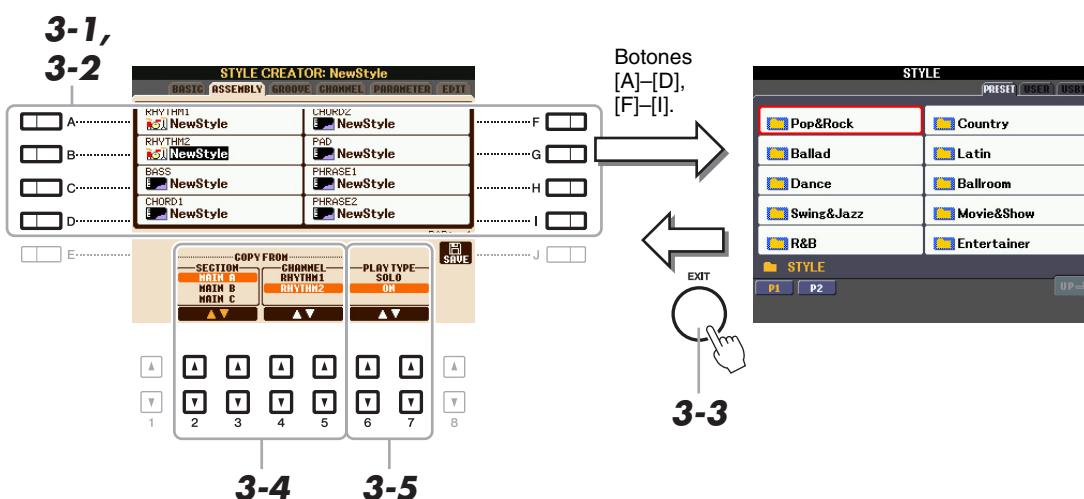
**3-2** Pulse el mismo botón del canal seleccionado para abrir la pantalla de selección de estilos.

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

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

**3-5** Confirme el sonido con el patrón de fuente recién asignado mediante los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼].

Para obtener más información, consulte “Reproducción del estilo durante el montaje de estilos” más abajo.



### 4 Si lo desea, puede realizar las mismas operaciones para otro canal.

#### Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

Mientras monta un estilo, puede reproducir el estilo y seleccionar el método de reproducción. Utilice los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼] (PLAY TYPE) en la pantalla Style Assembly para seleccionar el método de reproducción.

##### • SOLO

Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales ajustados en REC en la pantalla REC CHANNEL de la página BASIC se reproducen simultáneamente.

##### • ON (Activado)

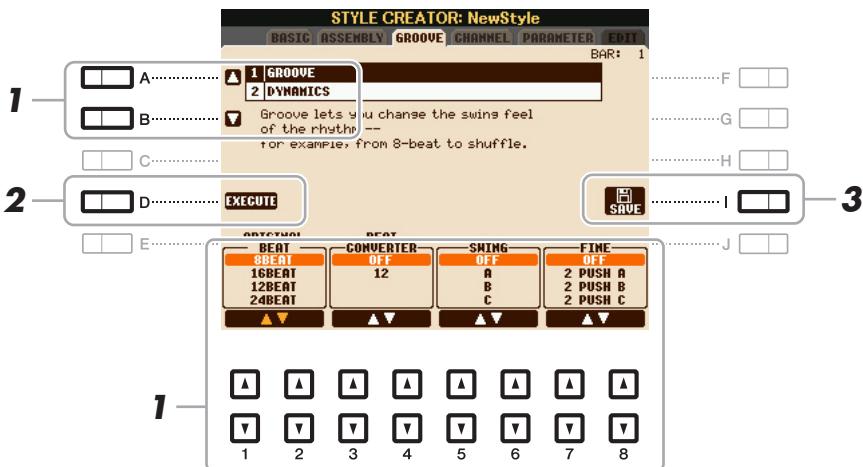
Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales que no estén ajustados en OFF en la pantalla REC CHANNEL de la página BASIC se reproducen simultáneamente.

##### • OFF (desactivado)

Silencia el canal seleccionado en la página ASSEMBLY.

## Edición de la sensación rítmica (GROOVE)

Si cambia la temporización de todas las notas y velocidades, puede editar la sensación rítmica para cada canal de la sección actual seleccionada en la página BASIC o el botón del panel. Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del procedimiento básico de [página 28](#).



- 1** En la página GROOVE, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición y, a continuación, edite los datos con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

### 1 GROOVE

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

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

## 2 DYNAMICS

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL	Selecciona el canal (parte) al que se va a aplicar la función Dynamics. El canal seleccionado aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE	Determina el tipo de acento que se aplica, en otras palabras, qué notas de la parte se resaltan con los ajustes Dynamics.
[6 ▲▼]	STRENGTH	Determina la intensidad con la que se aplicará el tipo de acento (arriba) seleccionado. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto.
[7 ▲▼]	EXPAND/ COMP.	Expande o comprime el rango de valores de velocidad. Los valores por encima del 100% amplían el margen dinámico, mientras que los valores inferiores al 100% lo comprimen.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT	Aumenta o reduce todos los valores de velocidad del canal o sección elegido. Los valores por encima del 100% aumentan la velocidad global, mientras que los inferiores al 100% la reducen.

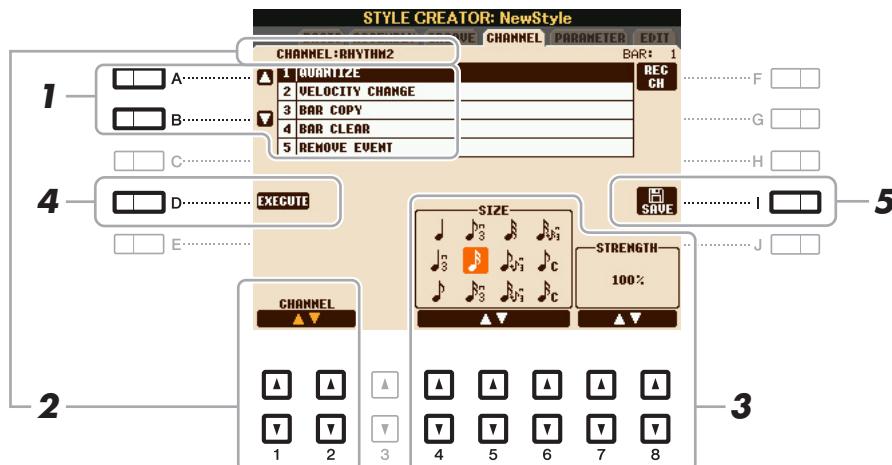
### 2 Pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir las ediciones de cada pantalla.

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

Una vez finalizada la operación, este botón pasa a ser “UNDO”, lo que le permite recuperar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la función Groove o Dynamics. La función Undo solo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

## Edición de datos para cada canal (CHANNEL)

Puede editar los datos registrados para cada canal de la sección actual seleccionada en la página BASIC o los botones del panel. Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del procedimiento básico de [página 28](#).



### 1 En la página CHANNEL, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición.

#### 1 QUANTIZE

Igual que en Song Creator ([página 62](#)), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.



Corcheas con swing



Semicorcheas con swing

#### 2 VELOCITY CHANGE

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

#### 3 BAR COPY

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

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

#### 4 BAR CLEAR

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

#### 5 REMOVE EVENT

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

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

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

### 3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los datos.

### 4 Pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir las ediciones de cada pantalla.

Una vez finalizada la operación, este botón pasa a ser “UNDO”, lo que le permite recuperar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la edición. La función Undo solo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

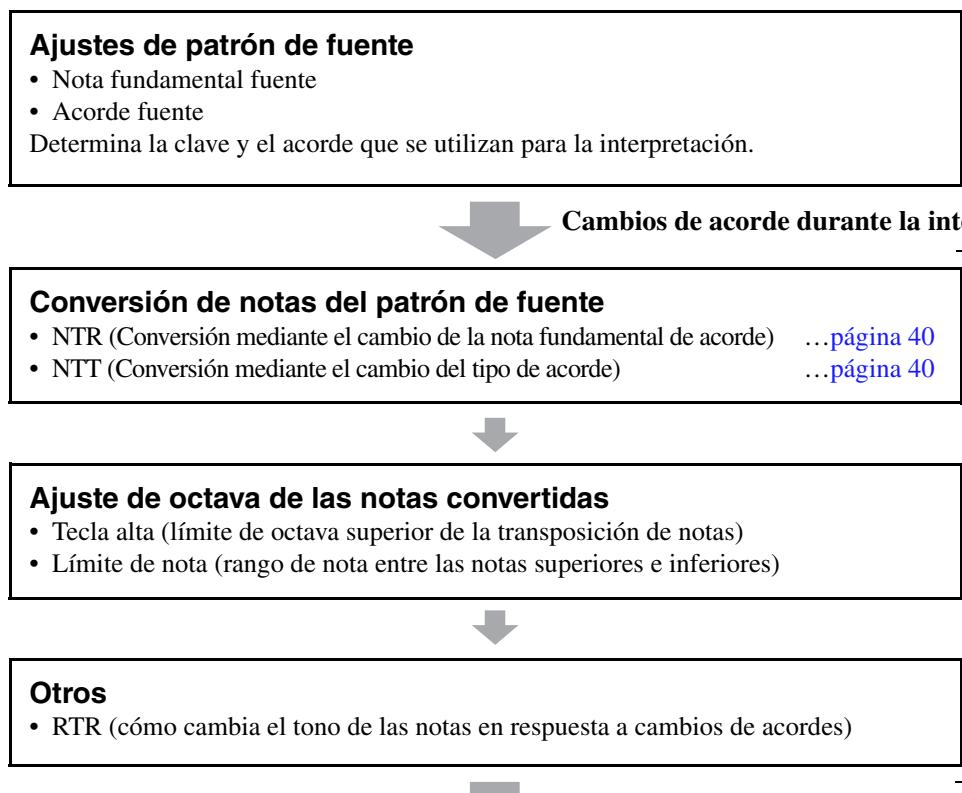
### 5 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

#### AVISO

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

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

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

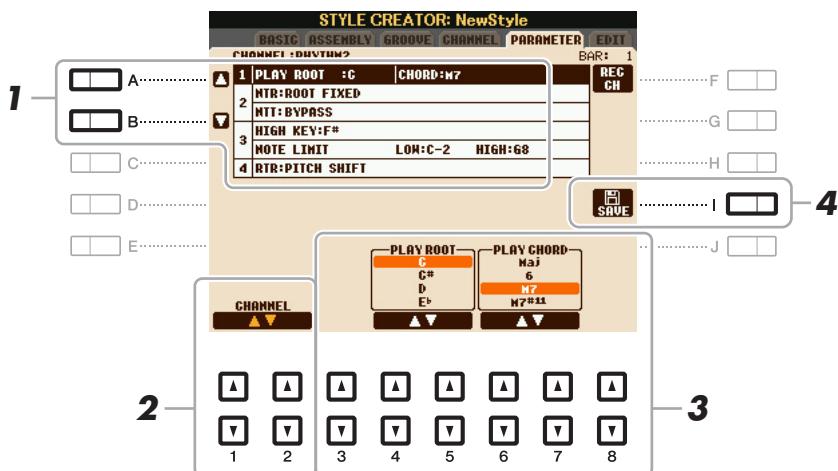


Las instrucciones siguientes se aplican al paso 5 del procedimiento básico de [página 28](#).

**NOTA** Los parámetros que puede ajustar aquí son compatibles con el formato SFF GE ([página 20](#)). Por ese motivo los archivos de estilo creados en este instrumento se pueden reproducir solamente en instrumentos compatibles con SFF GE.

### 1 En la página PARAMETER, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición.

Para más detalles sobre el menú de edición, consulte la [página 39](#).



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

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

**3 Utilice los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar los datos.**

Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte las [páginas 39–42](#).

**4 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.**

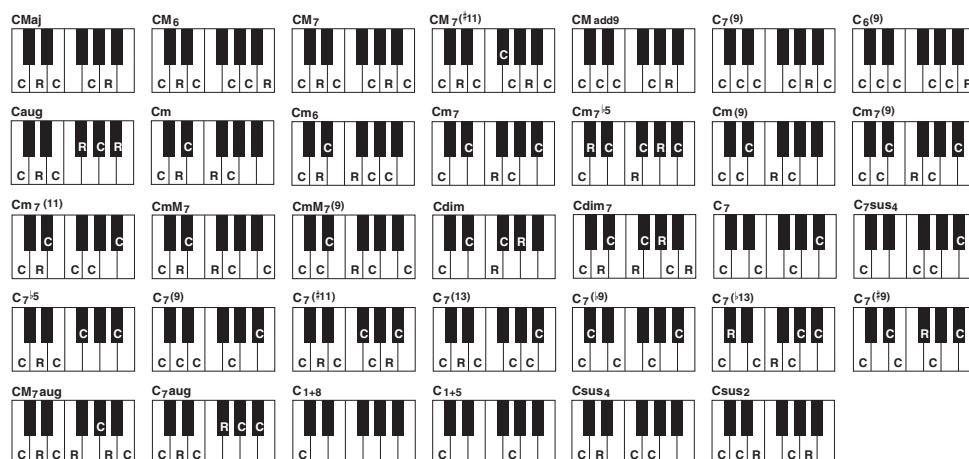
**AVISO**

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

**1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD**

Antes de grabar, debe ajustar esos parámetros que determinan la tecla que se utiliza para reproducir cuando se registra el patrón de fuente en el canal de frase, almohadilla, acorde o bajo. Si ajusta este valor en “Fm7”, la frase grabada original (patrón de fuente) se activará al especificar Fm7 durante la interpretación normal. CMaj7 (Raíz de acorde fuente = C (Do) y tipo de nota fundamental = Maj7 (mayor 7)) se ajusta de forma predeterminada. En función de los ajustes que se muestran aquí, las notas que se pueden reproducir (notas de acordes y notas de escala recomendadas) diferirán. Consulte información más detallada a continuación.

**Cuando la nota fundamental es C:**



C = notas de acorde  
C, R = notas recomendadas

**IMPORTANTE**

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

**NOTA** Cuando se selecciona Rhy1 o Rhy2 como objetivo de grabación, este nombre de parámetro se muestra como “PLAY ROOT” en lugar de “CHORD ROOT”. En esta situación, puede confirmar el sonido real en respuesta al tipo de acorde cambiando el tipo y la raíz del acorde.

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

## 2 NTR/NTT

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

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (regla de transposición de notas)	Determina la posición relativa de la nota fundamental en el acorde, cuando se convierte desde el patrón fuente como respuesta a los cambios de acorde. Consulte la lista siguiente.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	NTT (tabla de transposición de notas)	Determina la tabla de transposición de notas para el patrón fuente. Consulte la lista siguiente.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/ OFF	El canal para el que esta opción está activada (ON) se reproducirá con la nota fundamental de bajo, cuando el instrumento reconozca el acorde de bajo. Cuando NTR se establece en GUITAR y este parámetro está activado (ON), solo la nota asignada al bajo se reproducirá con la nota fundamental de bajo.

### NTR (regla de transposición de notas)

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

### NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando se define NTR en ROOT TRANS o ROOT FIXED

BYPASS (Omitir)	Cuando se define NTR en ROOT FIXED, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en ROOT TRANS, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
MELODY	Adecuado para transposición de la línea de melodía. Utilícelo para canales de melodía como Phrase 1 y Phrase 2.
CHORD	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilícelo para los canales Chord 1 y Chord 2, especialmente si contienen partes de acordes de piano o de guitarra.
MELODIC MINOR	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor aumenta en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
MELODIC MINOR 5th (5 <sup>a</sup> de menor melódico)	Además de la transposición de menor melódico anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.

HARMONIC MINOR (menor armónico)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y cadas.
HARMONIC MINOR 5th	Además de la transposición menor armónica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
NATURAL MINOR	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta bemol y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y cadas.
NATURAL MINOR 5th	Además de la transposición menor natural anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
DORIAN	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y cadas.
DORIAN 5th	Además de la transposición Dorian anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.

Cuando NTR está definido como GUITAR

ALL-PURPOSE	Esta tabla cubre sonidos de rasgueo y de arpegio.
STROKE	Adecuado para sonido de golpe de guitarra. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran silenciadas, una condición normal cuando el acorde se toca en la guitarra mediante golpes.
ARPEGGIO	Adecuado para el sonido reproducido de arpegio de la guitarra, que tiene como resultado preciosos sonidos de arpegio de cuatro notas.

### 3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transpone a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste solo está disponible cuando el parámetro NTR (<a href="#">página 40</a>) se ha configurado como “Root Trans”.</p> <p><b>Ejemplo: cuando la tecla más alta es F (fa).</b></p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C♯M ... FM F♯M ...      Notas tocadas → C3-E3-G3 C♯3-E♯3-G♯3 F3-A3-C4 F♯2-A♯2-C♯3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	Define el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	<p><b>Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4.</b></p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C♯M ... FM ...      Notas tocadas → E3-G3-C4 E♯3-G♯3-C♯4 F3-A3-C4</p> <p>Límite alto Límite bajo</p>

**4 RTR (regla de reactivación)**

Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes.

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

**Contenido**

<b>Ajustes de edición de notación musical</b> .....	<b>44</b>
<b>Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto</b> .....	<b>46</b>
<b>Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones</b> ..	<b>47</b>
<b>Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal o función de guía)</b> .....	<b>48</b>
• Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía .....	49
• Reproducción de partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante de interpretación ..	51
<b>Creación y edición de canciones (Creador de canciones)</b> .....	<b>52</b>
• Grabación de melodías (grabación por pasos) .....	52
• Grabación de acordes (grabación por pasos) .....	56
• Regrabación de una sección concreta: Punch In/Out .....	59
• Edición de eventos de canal de datos de canción existentes .....	61
• Edición de eventos de acordes, notas, eventos de sistema exclusivo y letras .....	65

**Restricciones para canciones protegidas**

Para evitar la copia ilegal o el borrado accidental, se aplica una protección que depende de la canción. La indicación de protección se marca en la parte superior izquierda del nombre de la canción protegida de la pantalla.

**Prot.1:** indica que la canción predefinida se guarda en la unidad del usuario. Este tipo de canción no se puede copiar, mover ni transferir a dispositivos externos como una memoria flash USB y un ordenador.

**Prot.2 Orig:** Indica las canciones con formato de protección de Yamaha (canciones disponibles comercialmente). Este tipo de canción (que no se puede copiar) solamente se puede mover y guardar en la unidad de usuario o el dispositivo de almacenamiento USB con ID.

**Prot.2 Edit:** Indica la canción “Prot.2” editada. Este tipo de canciones (que no se puede copiar) solamente se puede mover y guardar en la unidad de usuario o el dispositivo de almacenamiento USB con ID.

**IMPORTANTE**

Asegúrese de que la canción “Prot.2 Orig” y la canción “Prot.2 Edit” correspondiente residan en la misma carpeta. De lo contrario, no se puede reproducir la canción “Prot.2 Edit”. Si mueve este tipo de canción, asegúrese de mover las canciones “Prot.2 Orig” y “Prot.2 Edit” a la misma carpeta.

**IMPORTANTE**

Nunca cambie el ícono ni el nombre de la canción “Prot2.Orig” en la pantalla. De lo contrario, no se puede reproducir la canción “Prot.2 Edit” correspondiente.

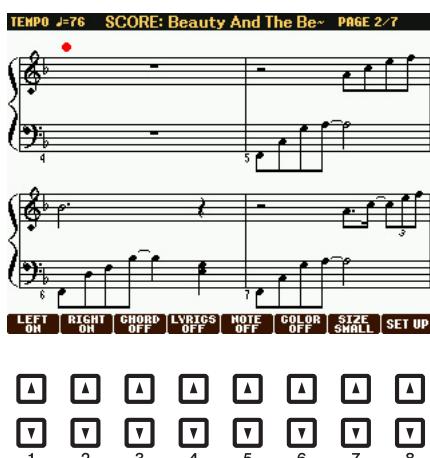
## Ajustes de edición de notación musical

Para ver la notación musical de la canción seleccionada, pulse el botón [SCORE]. Puede cambiar la pantalla de partitura tal como desee para que se adapte a sus preferencias personales. Estos ajustes se mantienen aunque se desconecte la alimentación.

**NOTA** Puede guardar este ajuste como parte de una canción accediendo a [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Consulte la [página 64](#).

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

**NOTA** La partitura de una canción de audio no se puede mostrar porque la partitura se crea basándose solamente en eventos MIDI.



[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización de la notación izquierda. En función de otros ajustes, es posible que este parámetro no esté disponible y que aparezca difuminado en gris. Si este es el caso, vaya a la pantalla de ajustes detallados (en la <a href="#">página 45</a> ) y defina el parámetro LEFT CH. en cualquier canal excepto "AUTO", o vaya a la pantalla [FUNCTION] → [B] SONG SETTING y ajuste el parámetro TRACK 2 en cualquier canal excepto "OFF" ( <a href="#">página 48</a> ). RIGHT (siguiente parámetro) y LEFT no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización de la notación derecha. RIGHT y LEFT (arriba) no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, éstos no aparecerán.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización de las letras. Si la canción seleccionada no incluye datos de letras, éstas no aparecerán. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se muestran los eventos de pedal en lugar de las letras.
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF	Activa y desactiva la visualización del nombre de la nota (tono). El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitación, al pulsar estos botones se muestra la digitación en lugar de los nombres de las notas.
[6 ▲▼]	COLOR ON/ OFF (PSR-S950)	Cuando se ajusta en ON (activado), las notas en la pantalla aparecen en color: C (Do), rojo; D (Re), amarillo; E (Mi), verde; F (Fa), naranja; G (Sol), azul; A (La), morado; y B (Si), gris.
[7 ▲▼]	SIZE	Determina el nivel de zoom de la pantalla de la notación.
[8 ▲▼]	SET UP	Abre la pantalla de ajustes detallados. Consulte la <a href="#">página 45</a> .

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



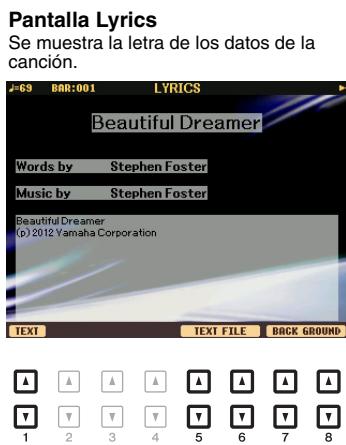
[1 ▲▼]	LEFT CH	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor AUTO cuando se selecciona una canción diferente.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	<p><b>AUTO</b> Los canales MIDI de los datos de la canción para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente, ajustando las partes en el mismo canal que el canal especificado en [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (página 48).</p> <p><b>1–16</b> Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda.</p> <p><b>OFF (Ajuste disponible solamente para LEFT CH)</b> No asigna ningún canal a la parte izquierda. Desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano izquierda.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Permite introducir cambios en la firma de tono en medio de una canción, en la posición en que se ha interrumpido su reproducción. Este menú resulta útil cuando la canción seleccionada no incluye ajustes de firma de tono para mostrar la notación.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Le proporciona el control de la resolución de notas en la notación, lo que le permite cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas para adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	<p>Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro NOTE ON/OFF anterior está configurado en ON (activado).</p> <p><b>A, B, C</b> Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p><b>Fixed DO</b> Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo, con la nota de C fijada en DO. Las notas “C, D, E, F, G, A, B” siempre se indican como “Do, Re, Mi, Fa, So, La, Si” cuando el idioma se ajusta en inglés. Tenga en cuenta que la indicación de nombre de la nota difiere en función del idioma actual (página 49).</p> <p><b>Movable DO</b> Los nombres de la nota se indican en solfeo de acuerdo con la clave de la canción actual. Cuando se selecciona la canción con la clave en D mayor, por ejemplo, las notas “D, E, F#, G, A, B, C#” se indican como “Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si” cuando el idioma se ajusta en inglés. Tenga en cuenta que la indicación de nombre de la nota difiere en función del idioma actual (página 49).</p>

## Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto

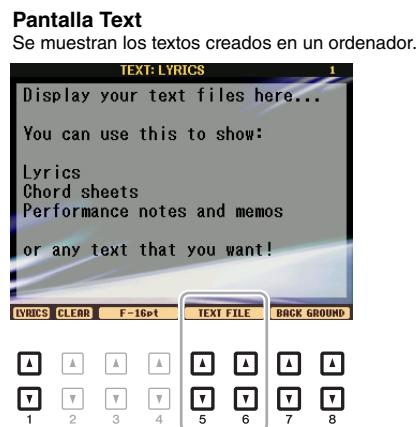
Para ver las letras de la canción seleccionada, pulse el botón [LYRICS/TEXT] (letras/texto). Si la canción seleccionada contiene datos de letras, puede ver las letras en la pantalla. Aunque la canción no contenga datos de letras, puede mostrar la letra y otro texto usando un archivo de texto (archivo .txt de menos de 60 KB) creado en un ordenador.

**NOTA** Si las letras son indescifrables o no se pueden leer, es posible que necesite cambiar el ajuste del idioma de las letras en [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.

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



Pulse los botones [1 ▲▼]



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

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Cambia entre la pantalla Lyrics (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la pantalla Text (un archivo de texto seleccionado mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	CLEAR (solo en la pantalla Text)	Borra el texto de la pantalla. Esta operación no elimina el texto en sí, sino que hace que no se seleccione ningún archivo de texto. Si desea restaurar la indicación de texto, vuelva a seleccionar el archivo de texto mediante los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11pt–P-16pt (solo en la pantalla Text)	Determina el tipo de texto (fijo o proporcional) y el tamaño de fuente. El tipo fijo resulta adecuado para visualizar letras con nombres de acordes, ya que las posiciones de éstos se han “fijado” a las letras correspondientes. El tipo proporcional es adecuado para mostrar letras sin nombres de acordes o notas explicativas. Los números 9–20 indican los tamaños de fuente. Este menú se muestra únicamente cuando se selecciona un archivo de texto.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Abre la pantalla de selección de archivos de texto. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	(PSR-S950) Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de la pantalla Lyrics o Text. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics o Text.

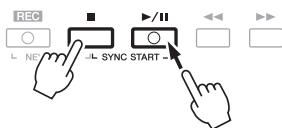
**NOTA** Cuando se especifica la imagen de fondo en los datos de las canciones, no se puede cambiar el ajuste BACKGROUND.

**NOTA** Para obtener más información sobre archivos de imagen disponibles, consulte el parámetro MAIN PICTURE en la página 114.

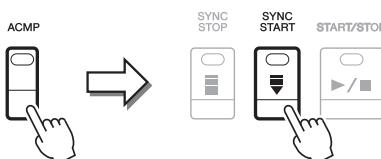
## Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones

Cuando se reproducen al mismo tiempo una canción y un estilo, los canales 9 a 16 de los datos de la canción se sustituyen por canales de estilo, permitiendo la interpretación del acompañamiento de la canción. Pruebe a tocar los acordes mientras se reproduce la canción, tal como se muestra en las instrucciones siguientes.

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



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



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

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo. Cuando se tocan acordes, pulse el botón [SCORE] y active CHORD (página 44) para ver la información sobre los acordes.

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

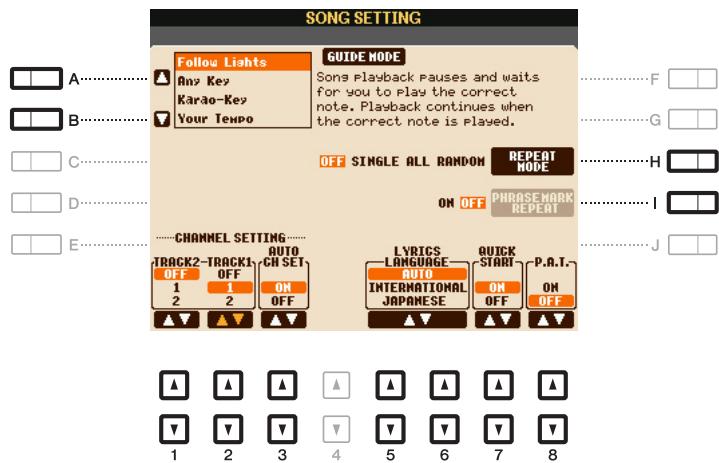
Cuando se interrumpe la reproducción de la canción, la reproducción de estilo se detiene al mismo tiempo.

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

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

### Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE	Consulte la <a href="#">página 49</a> .
[H]	REPEAT MODE	<p>Determina el método de repetición de la reproducción.</p> <p><b>OFF</b> Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene.</p> <p><b>SINGLE</b> Reproduce continuamente la canción seleccionada.</p> <p><b>ALL</b> Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.</p> <p><b>RANDOM</b> Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.</p>
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Este parámetro solo está disponible cuando la canción actual contiene marcas de frase, que especifican ciertas ubicaciones (de varios compases cada una) en la canción. Cuando se ajusta en ON, la sección correspondiente a la marca de frase (especificada mediante los botones SONG [ $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ ] (REW) y [ $\blacktriangleright\blacktriangleleft$ ] (FF) botones) se reproduce de forma repetida. Tenga en cuenta que este parámetro se puede establecer solo cuando se detiene la reproducción de la canción.
[1 $\blacktriangle\blacktriangledown$ ]	TRACK 2	Estos parámetros determina el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de la función Guide y la función Song Score. Asimismo, este ajuste también determina los canales que se asignan a los botones [TR1] y [TR2].
[2 $\blacktriangle\blacktriangledown$ ]	TRACK 1	
[3 $\blacktriangle\blacktriangledown$ ]	AUTO CH SET	Cuando se establece en "ON", se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializados. Normalmente, debe configurarse como "ON".

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	<p>Determina el idioma que se muestra en la pantalla Lyrics.</p> <p><b>AUTO</b></p> <p>Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como INTERNATIONAL.</p> <p><b>INTERNATIONAL</b></p> <p>Trata la letra visualizada como un idioma occidental.</p> <p><b>JAPANESE</b></p> <p>Trata la letra visualizada como japonés.</p>
[7 ▲▼]	QUICK START	En algunos datos de canciones comercializadas, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se registran en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Cuando Quick Start se configura en "ON", el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después reduce el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de datos.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant Technology)	Consulte la <a href="#">página 51</a> .

## Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía

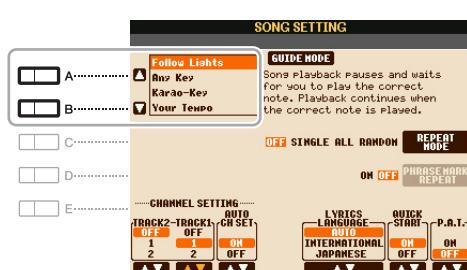
Con la función de guía, el instrumento indica la sincronización que necesita para tocar notas de la pantalla Score para facilitar el aprendizaje. Este instrumento cuenta también con cómodas herramientas de práctica vocal que ajustan automáticamente la sincronización de la reproducción de la canción para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

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

**2** Active la pantalla de configuración.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

**3** Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de función Guide que desea.



## Menú Guide para practicar en el teclado

### • Follow Lights

Cuando se selecciona, la reproducción de la canción se interrumpe a la espera de que el usuario toque las notas correctamente. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. La función Follow Lights (luces guía) se ha desarrollado para los instrumentos de la serie Clavinova de Yamaha y se utiliza con fines de práctica. El teclado dispone de luces integradas que indican las notas que deben tocarse. Aunque el PSR-S950/S750 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la notación en pantalla con la función Song Score (partitura de canción).

### • Any Key

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

### • Your Tempo

La misma que Follow Lights, excepto por el hecho que la reproducción de canciones coincide con la velocidad con la que está tocando.

## Menú Guide para cantar

### • Karao-Key

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

## 4 Active el botón [GUIDE].



## 5 Abra la pantalla Score con el botón [SCORE].

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

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

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

**NOTA** Se pueden guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción (página 64). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función Guide se activará automáticamente, recuperando los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

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

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

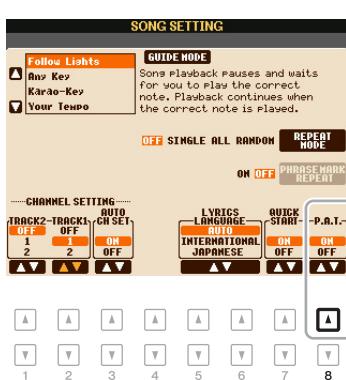
## 1 Seleccione una canción que incluya datos de acordes.

La tecnología del ayudante de interpretación solamente se aplica a una canción que contiene datos de acordes. Para confirmar si la canción seleccionada contiene datos de acordes, vuelva a la pantalla principal e inicie la reproducción. Si la canción actual contiene datos de acordes, la pantalla principal muestra el tipo de acorde actual. Tras detener la reproducción, vaya al paso siguiente.

## 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

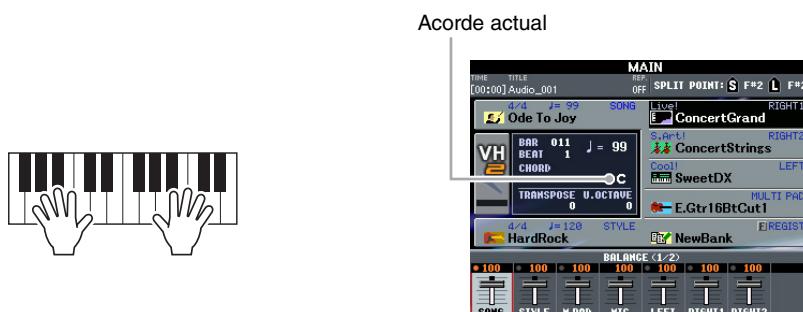
## 3 Pulse el botón [8 ▲] para activar “P.A.T.” (tecnología de ayudante de interpretación).



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

## 5 Toque el teclado.

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



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

## 7 Pulse el botón [8 ▼] para desactivar “P.A.T.”.

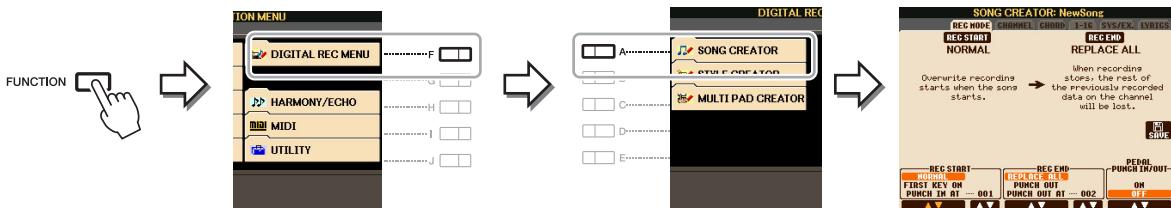
**NOTA** Si selecciona otra canción P.A.T. se puede restablecer a OFF.

# Creación y edición de canciones (Creador de canciones)

Puede componer su interpretación introduciendo un evento cada vez (procedimiento llamado “grabación por pasos”), así como grabar la interpretación en tiempo real (descrito en el Manual de instrucciones). Esta sección explica las operaciones de grabación por pasos y la regrabación (Entrada y salida de inserción) o edición de datos de canciones ya existentes.

## Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



## 3

### Canciones

Hay seis páginas (fichas) en la pantalla Song Creator.

- **REC MODE** Vuelve a grabar la canción. Consulte la [página 59](#).
- **CHANNEL** Edita eventos de canal. Consulte la [página 61](#).
- **CHORD** Graba acordes y secciones con una sincronización precisa ([página 56](#)) o los edita ([página 65](#)).
- **1-16** Graba las melodías (Grabación por pasos; véase más abajo) o edita las melodías grabadas ([página 65](#)).
- **SYS/EX.** Edita los eventos de sistema exclusivo (tempo, firma de tiempo, etc.). Consulte la [página 65](#).
- **LYRICS** Introduce o edita los nombres y letras de canciones. Consulte la [página 65](#).

## Grabación de melodías (grabación por pasos)

### 1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [■] (STOP) a la vez.

Aparece una canción en blanco (“New Song”) para su grabación.



### 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16

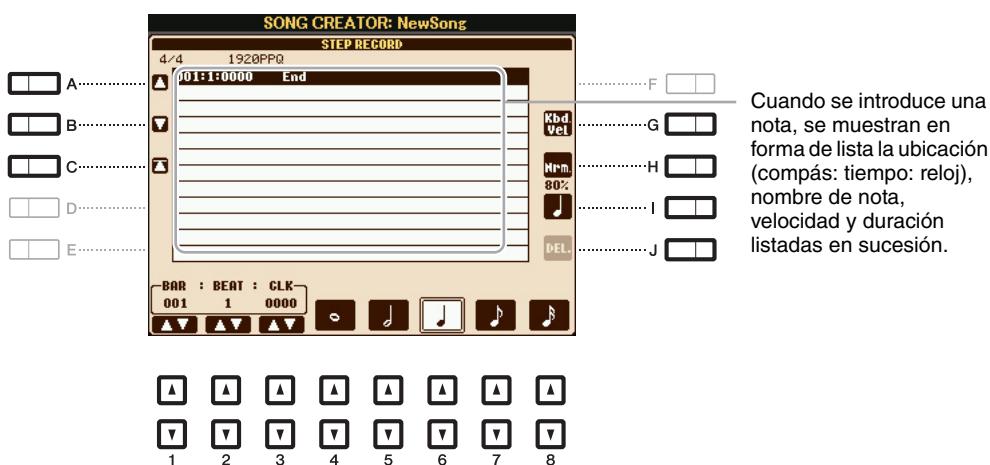


**3** Pulse el botón [F] para seleccionar el canal que se va a grabar.

**4** Pulse el botón [G] (STEP REC) para acceder a la pantalla STEP RECORD (grabar por pasos).

**5** Inicie la grabación por pasos con los botones [A]–[J] y [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Para obtener instrucciones detalladas, consulte el ejemplo de la [página 54](#).



Cuando se introduce una nota, se muestran en forma de lista la ubicación (compás: tiempo: reloj), nombre de nota, velocidad y duración listadas en sucesión.

[A]/[B]/ [C]		Mueven el cursor en la lista.
[G]		<p>Determina la velocidad (sonoridad) de la nota que va a introducirse. Se puede especificar el valor de velocidad dentro de un intervalo de 1 a 127. Cuanto mayor sea el valor de velocidad, más fuerte será el sonido.</p> <p><b>KBD.VEL:</b> velocidad resultante real</p> <p>fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15</p>
[H]		<p>Determina el tiempo de entrada (duración real) de la nota que se va a introducir.</p> <p><b>Normal:</b> 80% </p> <p><b>Tenuto:</b> 99% </p> <p><b>Staccato:</b> 40% </p> <p><b>Staccatissimo:</b> 20% </p> <p><b>Manual:</b> el tiempo de entrada se puede configurar en el porcentaje que se desee con el mando [DATA ENTRY].</p>
[I]		Determina el tipo de nota que se va a introducir: normal, notas con puntillo o tresillo.
[J]	DELETE	Elimina la información de la línea actual.
[1 ▲▼]	BAR	Determina la posición de la nota que va a introducirse. Tenga en cuenta que una nota negra tiene una resolución de 1.920 ciclos de reloj.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Determina la duración de la nota que se va a introducir: redonda, blanca, negra, corchea o semicorchea.

- 6** Pulse el botón SONG [■] (STOP) (o el botón [C]) para volver al comienzo de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [▶/■] (PLAY/PAUSE).

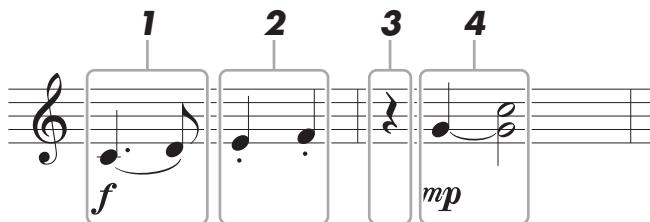


- 7** Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla Step Recording.
- 8** Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

**AVISO**

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

**Ejemplo de grabación por pasos—Melodías (instrucciones detalladas del paso 5 en la página 53)**



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

En este ejemplo, tenga presente que en uno de los pasos hay que mantener pulsada una tecla del teclado mientras se ejecuta la operación.

Antes de ejecutar las instrucciones siguientes, seleccione la voz que desea en la pantalla STEP RECORD. Tenga en cuenta que solamente son posibles la selección de voz y la entrada de nota durante la grabación por pasos.

**NOTA** Como la longitud real de la nota (determinada por el tiempo de duración) puede diferir de la duración de la nota de la notación, la partitura de la canción grabada puede ser diferente de la notación anterior.

**1 Introduzca la primera y segunda notas con una ligadura.**

- 1-1 Pulse el botón [G] para seleccionar “f”.
- 1-2 Pulse el botón [H] para seleccionar “Tenuto”.
- 1-3 Pulse el botón [I] para seleccionar el tipo de nota “con puntillo”.
- 1-4 Seleccione la negra con puntillo utilizando los botones [6 ▲▼].
- 1-5 Pulse la tecla C3.

Se introduce la primera nota.

- 1-6 Pulse el botón [I] para seleccionar el tipo de nota “normal”.
- 1-7 Pulse el botón [7 ▲▼] para seleccionar la duración de la corchea.
- 1-8 Pulse la tecla D3.

Se introduce la segunda nota.

## 2 Introduzca las notas siguientes y aplique staccato.

- 2-1 Pulse el botón [H] para seleccionar “Staccato”.
- 2-2 Pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionar la duración de la negra.
- 2-3 Toque las teclas E3 y F3 por orden.

Se ha completado el primer compás.

## 3 Vuelva a pulsar el botón [6 ▲▼] para introducir el silencio de negra.

Para introducir el silencio, utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Pulse el botón una vez para seleccionar el valor del silencio, y otra vez para introducirlo.) La indicación BAR:BEAT:CLOCK le permite confirmar que se ha introducido una pausa con la longitud de nota especificada.

## 4 Introduzca las notas siguientes y aplique una unión.

- 4-1 Pulse el botón [G] para seleccionar “mp”.
- 4-2 Pulse el botón [H] para seleccionar “Normal”.
- 4-3 A la vez que mantiene pulsada la tecla G3 del teclado, pulse el botón [6 ▲▼].

Esta operación avanza la posición de entrada del 2º tiempo actual al siguiente tiempo 3º.

No suelte aún la tecla G3. Manténgala pulsada mientras ejecuta los pasos siguientes.

- 4-4 Mientras mantiene pulsada la tecla G3, pulse la tecla C4.

No suelte aún las teclas G3 y E3. Mantenga pulsadas las notas mientras ejecuta el paso siguiente.



- 4-5 A la vez que mantiene pulsadas las teclas G3 y C4, pulse el botón [5 ▲▼].

Tras pulsar el botón, suelte las teclas.

Las notas G3 y C4 se han introducido tal y como se muestra en la notación anterior.

## Grabación de acordes (grabación por pasos)

En la grabación por pasos, puede grabar la sincronización precisa de los acordes y las secciones (como preludio, principal y cosa) del estilo actual de la pantalla única. Una vez finalizadas las operaciones, las informaciones o los eventos grabados se convertirán a las notas MIDI reales o los datos de canciones.

### 1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [■] (STOP) a la vez.

Aparece una canción en blanco ("New Song") para su grabación.

**NOTA** Al seleccionar una canción en blanco, se inicializan los ajustes del panel.

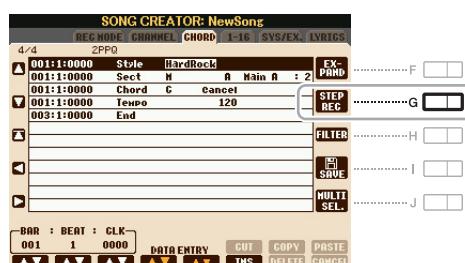


### 2 Seleccione el estilo que desee utilizar para la canción.

### 3 Abra la pantalla de operaciones.

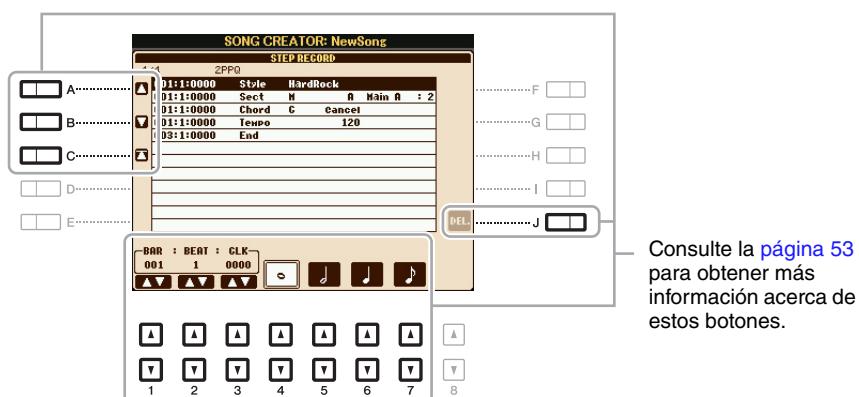
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

### 4 Pulse el botón [G] (STEP REC) para acceder a la pantalla STEP RECORD (grabar por pasos).



### 5 Inicie la grabación por pasos con los botones [A]–[J] y [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Para obtener instrucciones detalladas, consulte el ejemplo de la [página 57](#).



### 6 Pulse el botón SONG [■] (STOP) (o el botón [C]) para volver al comienzo de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [▶/■] (PLAY/PAUSE).



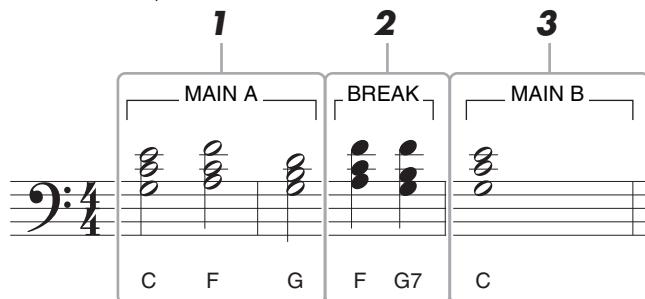
- 7 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla Step Recording.
- 8 Pulse el botón [F] (EXPAND) (ampliar) para convertir los datos grabados en notas MIDI reales (datos de canción).
- 9 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

**AVISO**

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

### Ejemplo de grabación por pasos—Acorde (instrucciones detalladas del paso 5 en la [página 56](#))

**NOTA** En este ejemplo se utiliza un estilo en un tiempo de 4/4.

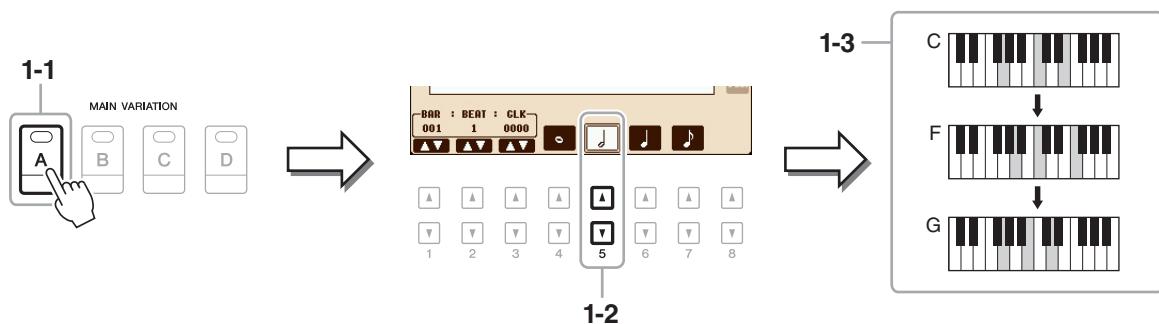


\* Los números que se muestran en la ilustración corresponden a los números de paso de las operaciones siguientes.

Antes de ejecutar las siguientes instrucciones, asegúrese de que el botón [AUTO FILL IN] esté desactivado, ya que no se incluye ningún Relleno en el ejemplo de notación anterior.

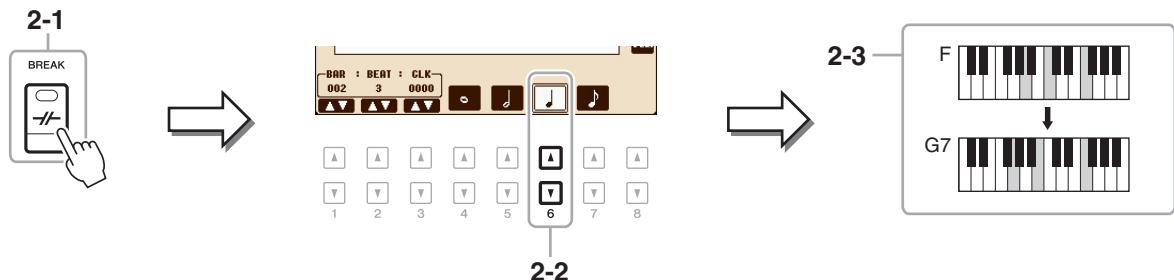
#### 1 Introduzca los acordes de la sección Main A.

- 1-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [MAIN A].
- 1-2 Pulse el botón [5 ▲▼] para seleccionar la duración de la blanca.
- 1-3 Reproduzca los acordes C, F y G en la sección de acordes del teclado



## 2 Introduzca los acordes de la sección Break.

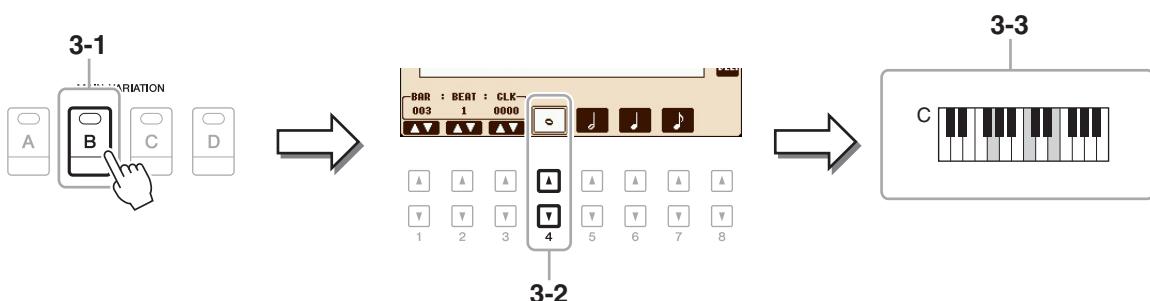
- 2-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [BREAK].
- 2-2 Pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionar la duración de la negra.
- 2-3 Reproduzca los acordes F y G7 en la sección de acordes del teclado.



**NOTA** Si desea grabar la sección de relleno, active el botón [AUTO FILL IN] y después pulse uno de los botones de MAIN VARIATION [A]–[D].

## 3 Introduzca los acordes de la sección Main B.

- 3-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [MAIN B].
- 3-2 Pulse el botón [4 ▲▼] para seleccionar la duración de la redonda.
- 3-3 Reproduzca el acorde C en la sección de acordes del teclado.



# Regrabación de una sección concreta: Punch In/Out

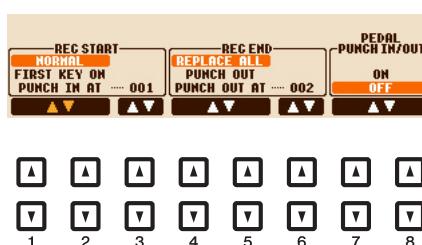
Para grabar de nuevo una sección concreta de una canción que ya haya grabado, utilice la función Punch IN/OUT (entrada/salida de inserción). Con este método, solo se sustituyen los datos que se encuentran entre los puntos de entrada y salida de inserción por los datos recientemente grabados. Tenga en cuenta que no se graba encima de las notas situadas antes y después de los puntos de entrada y salida de inserción, aunque se reproducen normalmente para guiarle en la sincronización de la entrada y salida de inserción.

## 1 Seleccione la canción que desee para volver a grabar.

## 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀] [▶] REC MODE

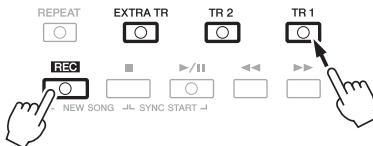
## 3 Determine los ajustes de grabación.



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	REC START (entrada de inserción)	Determina la sincronización de la entrada de inserción. <b>NORMAL</b> La grabación de sobrescritura comienza al iniciar la reproducción de la canción mediante el botón SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) o cuando se toca el teclado en modo de espera sincronizada. <b>FIRST KEY ON</b> La canción se reproduce de forma normal y la grabación de sobrescritura comienza en el momento en que se toca el teclado. <b>PUNCH IN AT</b> La canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás en el que se ha indicado la entrada de inserción y, a continuación, comienza la grabación de sobrescritura en ese punto. Puede establecer el compás de entrada de inserción pulsando el botón [3 ▲▼].
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REC END (pinchado de salida)	Determina la sincronización de la salida de inserción. <b>REPLACE ALL</b> Elimina todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación. <b>PUNCH OUT</b> Se considera como punto de salida de inserción la posición de la canción en que se detiene la grabación. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación. <b>PUNCH OUT AT</b> La grabación de sobrescritura real sigue hasta el principio del compás de salida de inserción especificado (establecido con el botón correspondiente de la pantalla), momento en que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación. Puede establecer el compás de salida de inserción pulsando los botones [6 ▲▼].

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	Cuando se configura en ON, puede utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de entrada y salida de inserción. Mientras se reproduce una canción, al presionar (y mantener presionado) el pedal 2 se habilita de forma instantánea la grabación Punch In, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (Punch Out). Presione y suelte el pedal 2 las veces que desee durante la reproducción, para realizar la entrada y salida de inserción de la sobregrabación. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal 2 se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out está establecida en ON.  <b>NOTA</b> La operación de entrada y salida de inserción puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si fuera necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 102).
-------------------	-----------------------	--

#### 4 Mientras mantiene pulsado el botón SONG [REC], pulse el botón de la pista que desee.



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

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

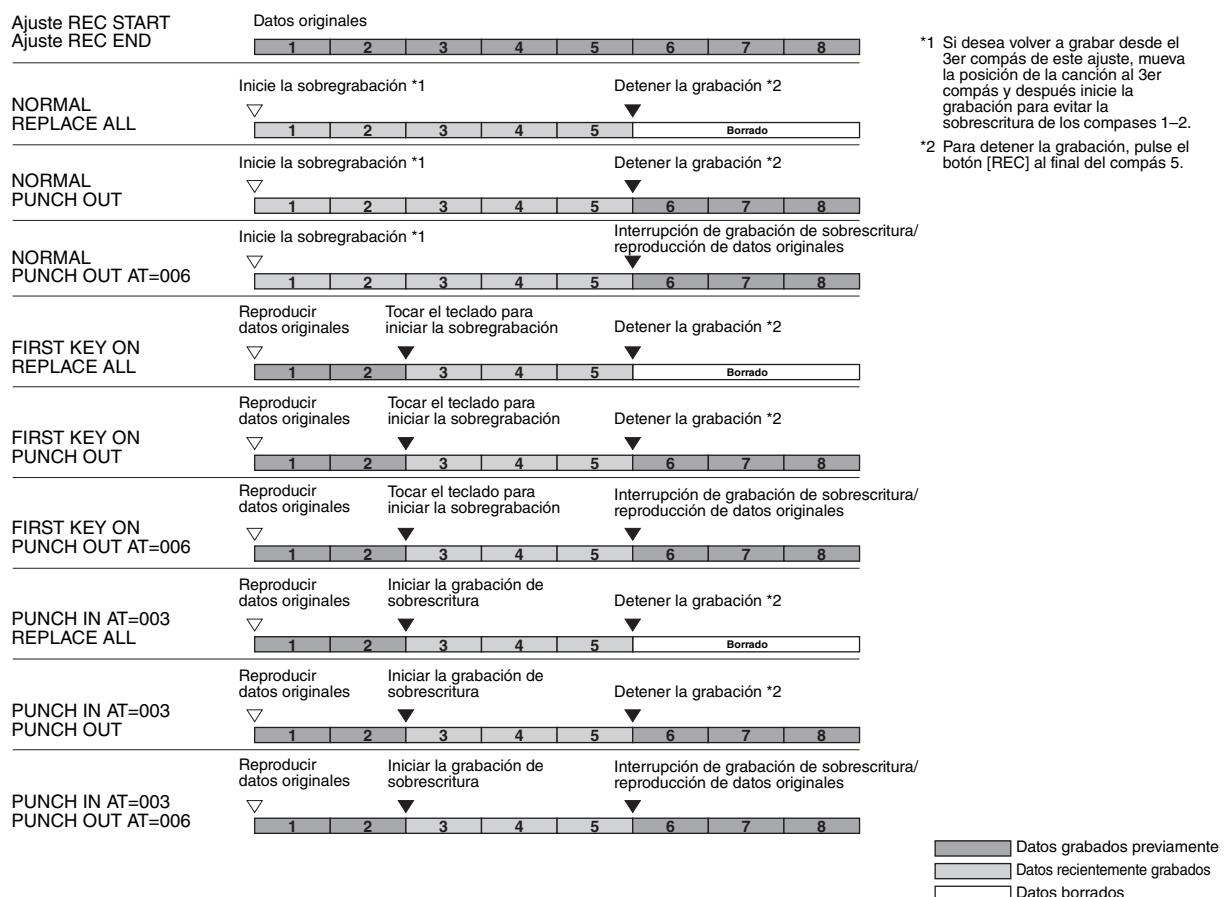
#### 6 Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

##### **AVISO**

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

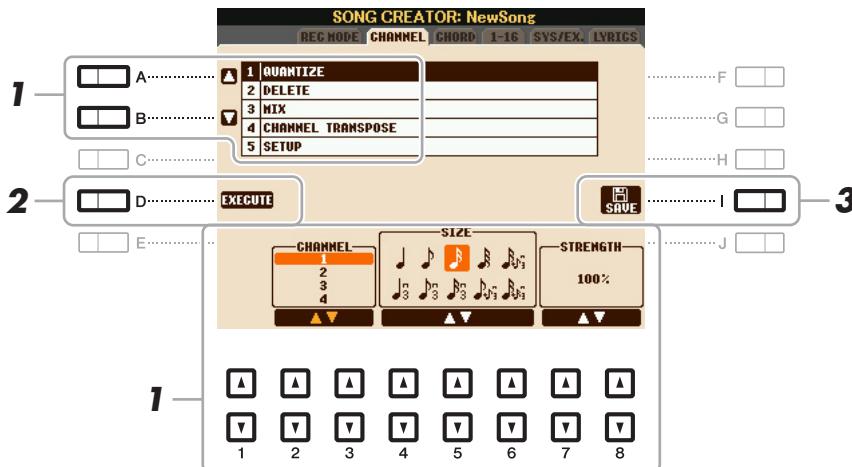
##### ■ Ejemplos de regrabación con distintos ajustes de entrada y salida de inserción

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



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

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



**1** Seleccione una canción para su edición.

**2** Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL

**3** Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el menú de edición y después, edite los datos con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Para obtener más información sobre el menú de edición y ajustes disponibles, consulte la [página 62](#).

**4** Pulse el botón [D] (EXECUTE) (ejecutar) para ejecutar la operación de la pantalla actual.

Una vez finalizada la operación (con la excepción del menú SETUP), este botón pasa a ser “UNDO”, lo que permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la operación. La función Undo solo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

**5** Pulse el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

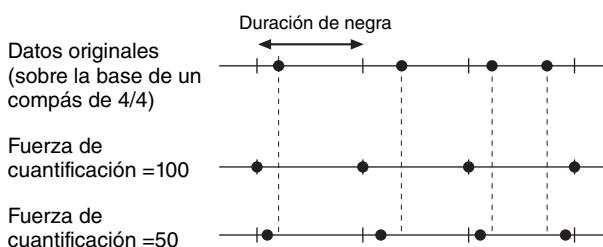
### **AVISO**

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

## 1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantificarse.										
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	SIZE	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corta del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p>  <p>Ajustes:</p> <table> <tr> <td> Negra</td> <td> Nota corchea</td> <td> Nota semicorchea</td> <td> Nota fusa</td> <td> Nota semifusa+Tresillo de corcheas*</td> </tr> <tr> <td> Negra tresillo</td> <td> Nota corchea tresillo</td> <td> Nota semicorchea tresillo</td> <td> Corchea+Tresillo de corcheas*</td> <td> Nota semicorchea+Tresillo de semicorcheas*</td> </tr> </table> <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantificar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantificarán correctamente.</p>	Negra	Nota corchea	Nota semicorchea	Nota fusa	Nota semifusa+Tresillo de corcheas*	Negra tresillo	Nota corchea tresillo	Nota semicorchea tresillo	Corchea+Tresillo de corcheas*	Nota semicorchea+Tresillo de semicorcheas*
Negra	Nota corchea	Nota semicorchea	Nota fusa	Nota semifusa+Tresillo de corcheas*								
Negra tresillo	Nota corchea tresillo	Nota semicorchea tresillo	Corchea+Tresillo de corcheas*	Nota semicorchea+Tresillo de semicorcheas*								
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Determina la intensidad con la que se cuantificarán las notas. Un ajuste del 100% produce una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100%, la función permite conservar parte del toque “humano” de la grabación.</p> 										

## 2 DELETE

Puede eliminar los datos del canal especificado en la canción. Seleccione el canal cuyos datos van a eliminarse con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] y, a continuación, pulse el botón [D] (EXECUTE) para ejecutar la operación.

## 3 MIX

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

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

## 4 CHANNEL TRANSPOSE

Con esta función puede transponer los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono.

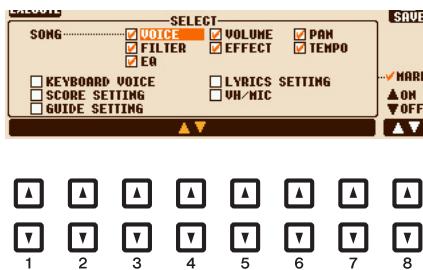
**NOTA** Asegúrese de no transponer los canales 9 y 10. En general, los juegos de batería se asignan a dichos canales. Si se transponen los canales de juegos de batería, cambiarán los instrumentos asignados a cada tecla.

[F]	CH 1–8/CH 9–16	Altera entre las dos pantallas de canales: canales 1–8 y canales 9–16.
[G]	ALL CH	Para configurar simultáneamente todos los canales en el mismo valor, ajuste la función Channel Transpose de uno de los canales mientras mantiene pulsado este botón.

## 5 SETUP

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

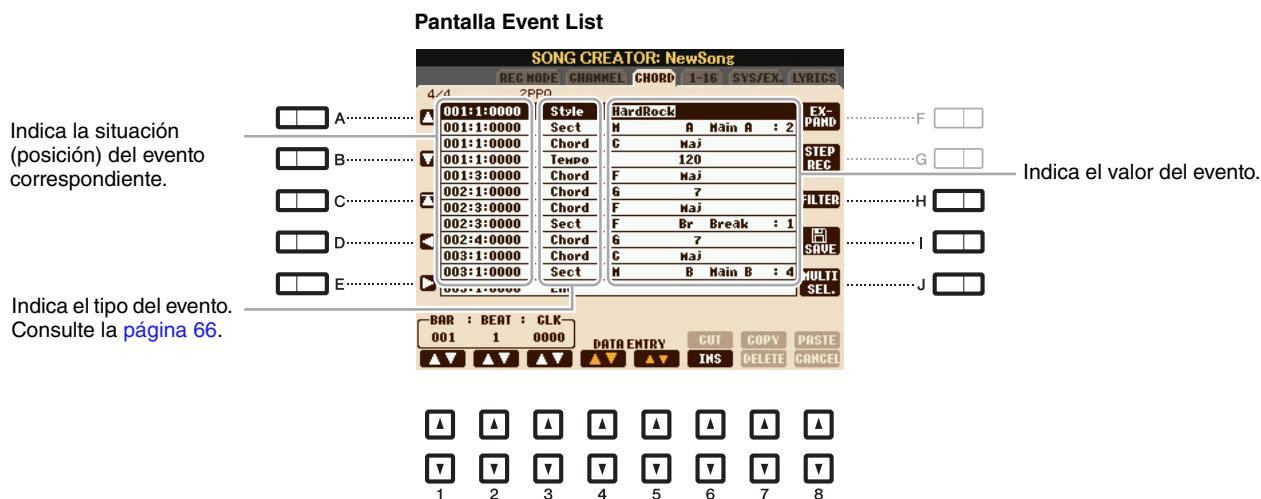
**NOTA** Antes de ejecutar la operación de configuración, mueva la posición de la canción al principio de la misma pulsando el botón SONG [■] (STOP).



<p>[1 ▲▼]– [7 ▲▼]</p>	SELECT	<p>Determina las características y funciones de reproducción que se recuperarán automáticamente junto con la canción seleccionada. Los elementos que se seleccionan aquí solo se pueden grabar al principio de la canción, excepto KEYBOARD VOICE.</p> <p><b>SONG</b> Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la consola de mezclas.</p> <p><b>KEYBOARD VOICE</b> Graba los ajustes del panel, incluso la selección de voces de las partes de teclado (RIGHT 1, 2, y LEFT) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel que se graban aquí son los mismos que los memorizados en el ajuste de una pulsación. Se puede grabar en cualquier punto de una canción.</p> <p><b>SCORE SETTING</b> Graba los ajustes de la pantalla Score (partitura).</p> <p><b>GUIDE SETTING</b> Graba los ajustes de las funciones de guía, incluido el ajuste de activación y desactivación de guía.</p> <p><b>LYRICS SETTING</b> Graba los ajustes de letras de la pantalla Lyrics.</p> <p><b>VH/MIC (PSR-S950)</b> Graba los ajustes para la armonía vocal y el micrófono. Para obtener más detalles sobre los parámetros, consulte el gráfico de parámetros de la Lista de datos.</p>
	MARK ON	Agregue o elimine una marca del elemento seleccionado. Los elementos marcados se graban en la canción.
	MARK OFF	

# Edición de eventos de acordes, notas, eventos de sistema exclusivo y letras

Puede editar eventos de acordes, de notas y exclusivos del sistema con el mismo procedimiento en las pantallas que corresponda: CHORD, 1-16, SYS/EX y LYRICS. Estas pantallas se llaman “Event List” (lista de eventos) porque algunos de sus elementos se muestran en una vista de lista.



[A]/[B]		Desplace el cursor hacia arriba y hacia abajo, y seleccione el evento deseado.
[C]		Mueve el cursor al principio de la canción.
[D]/[E]		Desplace el cursor hacia la izquierda y hacia la derecha, y seleccione el parámetro deseado del evento resaltado.
[H]	FILTER	Abre la pantalla Filter (filtro) ( <a href="#">página 67</a> ), que le permite seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en Event List.
[I]	SAVE	Pulse para guardar la canción editada.
[J]	MULTI SELECT	Si mantiene pulsado este botón a la vez que utiliza los botones [A]/[B] puede seleccionar varios eventos.
[1 ▲▼]	BAR	Determina la posición (compás/tiempo/reloj) de los datos. Un cuadrante es igual a 1/1920 de negra.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Ajusta el valor del evento. Para un ajuste poco preciso, utilice los botones [4 ▲▼]. Para un ajuste preciso, utilice los botones [5 ▲▼] o el mando [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT	Ejecuta operaciones de cortar/copiar/eliminar/pegar.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (insertar)	Agrega un nuevo evento.
[8 ▼]	CANCEL	Cancela la edición y restaura el valor original.

**NOTA** Tras editar los eventos en la pantalla de la ficha CHORD, pulse el botón [F] (EXPAND) para convertir los datos en datos de canciones.

**NOTA** Los datos de la sección de acordes en tiempo real no se pueden indicar ni editar en esta pantalla.

## ■ Eventos de acordes (página CHORD)

Style	Estilo
Tempo	Tempo
Chord	Nota fundamental del acorde, tipo de acorde, acorde de bajo
Sect	Sección del estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
OnOff	Estado de activación/desactivación de cada parte (canal) del estilo de acompañamiento
CH.Vol	Volumen de cada parte (canal) del estilo de acompañamiento
S.Vol	Volumen general del estilo de acompañamiento

## ■ Eventos de notas (página 1-16)

Note	Una nota individual de una canción. Incluye el número de nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).
Ctrl (Cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio de la consola de mezclas, como se describe en el capítulo 8), etc.
Prog (cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.
P. Bnd (inflexión de tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua. Este evento se genera mediante el control de la rueda PITCH BEND.
A.T. (pulsación posterior)	Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

## ■ Eventos exclusivos del sistema (página SYS/EX.)

ScBar (compás de inicio de partitura)	Determina el primer compás de una canción.
Tempo	Determina el valor de tempo.
Time (signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo.
Key (signatura de tonalidad)	Determina la signatura de tono, así como el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.
XGPrm (parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Para obtener más información, consulte “Formato de datos MIDI” en la lista de datos. La lista de datos está disponible en el sitio web de Yamaha.
SYS/EX. (exclusivo del sistema)	Muestra los datos exclusivos del sistema de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
Meta (metaevento)	Muestra los eventos meta SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.

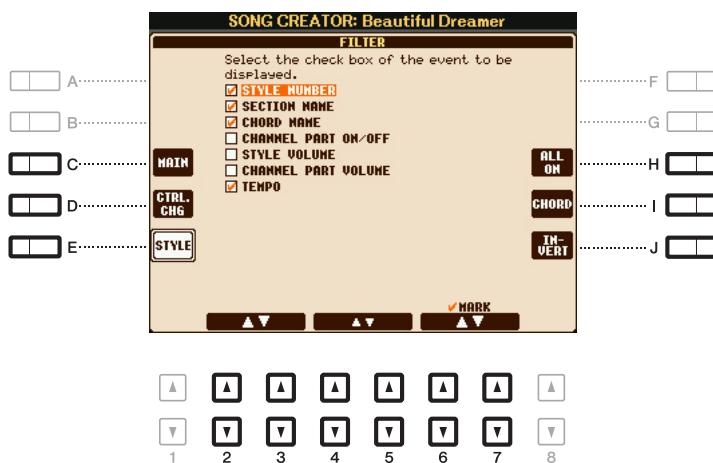
## ■ Eventos de letras (página LYRICS)

Name	Permite introducir el nombre de la canción.
Lyrics	Permite introducir letras.
Code	<b>CR:</b> introduce un salto de línea en el texto de la letra. <b>LF:</b> elimina la letra que aparece actualmente para mostrar el siguiente conjunto de letras.

## Visualización de los tipos de eventos

En las pantallas Event List se muestran varios tipos de eventos. En algunas ocasiones puede resultar difícil localizar los que desea editar. Para esto resulta muy útil la función Filter. Permite determinar qué tipos de eventos se mostrarán en las pantallas Event List.

- 1 Pulse el botón [H] (FILTER) en las pantallas CHORD, 1-16, SYS/EX. o LYRICS.
- 2 Marque los elementos que deseé que se muestren.



[C]	MAIN	Muestra todos los tipos de eventos.
[D]	CTRL. CHG	Muestra todos los eventos de mensajes de cambio de control específicos.
[E]	STYLE	Muestra todos los tipos de eventos relacionados con la reproducción de estilos.
[H]	ALL ON	Marca todos los tipos de eventos.
[I]	NOTE/ALL OFF/CHORD	“NOTE” (se muestra cuando se activa [C] (MAIN)) selecciona solamente los datos de NOTE. “CHORD” (se muestra cuando se activa [E] (STYLE)) selecciona solo los datos de CHORD. “ALL OFF” (se muestra cuando se activa [D] (CTRL.CHG)) elimina todas las marcas de verificación.
[J]	INVERT	Invierte los ajustes de marcas de todos los cuadros. Dicho de otro modo, introduce marcas en todos los cuadros que no las tenían previamente y viceversa.
[2 ▲▼]- [5 ▲▼]		Seleccione un tipo de evento para marcarlo o desmarcarlo.
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Introduce o elimina la marca del tipo de evento seleccionado. Los tipos de evento marcados pueden mostrarse en las páginas CHORD, 1-16, SYS/EX o LYRICS.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3 Pulse el botón [EXIT] para ejecutar los ajustes.

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

## Multi Pads

### Contenido

<b>Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)</b> .....	<b>68</b>
• Multi Pad—Grabación en tiempo real mediante MIDI .....	68
• Multi Pad—Grabación por pasos mediante MIDI .....	70
<b>Edición de Multi Pad</b> .....	<b>70</b>

### *Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)*

Con esta función puede crear frases originales de Multi Pad y también editar las frases de Multi Pad existentes para crear las suyas propias. Al igual que con Song Creator, Multi Pad Creator incorpora la grabación en tiempo real y la grabación por pasos. No obstante, con Song Creator, cada Multi Pad solo contiene un canal y las prácticas funciones como la entrada y salida de inserción no están disponibles.

#### **Multi Pad—Grabación en tiempo real mediante MIDI**

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

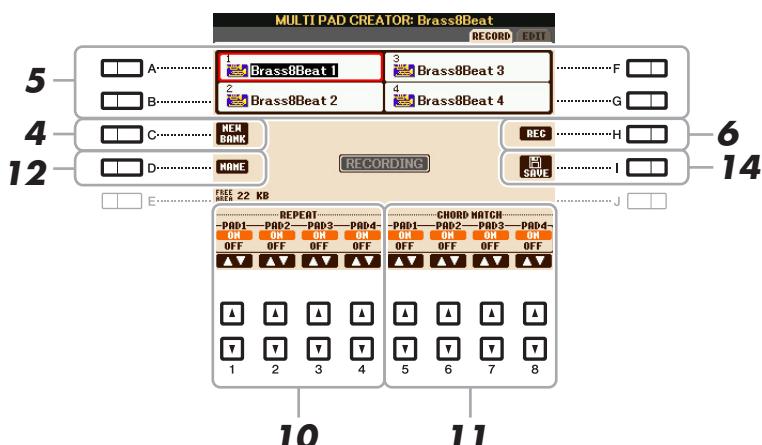
- Como solamente se registrará la interpretación de la parte Derecha 1 como frases Multi Pad, debe seleccionar la voz deseada para la parte Derecha 1 previamente.
- Las voces Super Articulation y Flautas de órgano no se pueden usar para la grabación de Multi Pad. Si alguna de estas voces se establece para la parte Derecha 1, se sustituirá con la voz Grand Piano durante la grabación.
- Como la grabación se puede realizar y sincronizar con la reproducción de estilo, debe seleccionar el estilo que desee previamente. No obstante, tenga en cuenta que el estilo no se grabará.

#### **1 Si desea crear un nuevo Multi Pad en el banco existente, seleccione el banco de Multi Pad que desee.**

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

## 2 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



### 3 Si es necesario, seleccione la voz que desee con los botones de selección de categoría VOICE.

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

### 4 Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco vacío, pulse el botón [C] (NEW BANK).

### 5 Seleccione un Multi Pad concreto para grabar pulsando cualquiera de los botones [A], [B], [F] y [G].

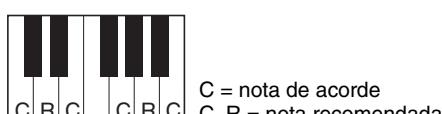
### 6 Pulse el botón [H] (REC) para entrar en estado de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 5.

### 7 Toque el teclado para iniciar la grabación.

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

#### Notas recomendadas para la frase de correspondencia de acordes

Si piensa crear una frase de concordancia de acordes, utilice las notas de C, D, E, G, A y B o, en otras palabras, toque la frase en clave de Do mayor. De esta forma se garantiza que la frase permanezca armónicamente constante y concuerde con el acorde que se toque en la sección izquierda del teclado.



### 8 Detener la grabación.

Pulse el botón [H] (STOP), el botón MULTI PAD CONTROL [STOP] del panel o el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para detener la grabación cuando termine de reproducir la frase.

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

### 10 Active o desactive el parámetro de repetición de cada pulsador (pad) con los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

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

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

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

Si el parámetro Chord Match está activado para el pulsador seleccionado, se reproduce el pulsador correspondiente según el acorde especificado en la sección de acordes del teclado generada al activar [ACMP].

**NOTA** Los Multi Pads indicados con el ícono siguiente (mano en el mástil) se crean con Guitar NTT (página 40) para producir la voz de acorde natural de la guitarra. Tenga en cuenta que si el ajuste de correspondencia de acordes está desactivado, puede que los Multi Pads no suenen correctamente.



## 12 Pulse el botón [D] (NAME) e introduzca después un nombre para cada Multi Pad según sus preferencias.

## 13 Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos del 5 al 12.

## 14 Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el Multi Pad y después guarde los datos del Multi Pad como bancos que contienen un conjunto de cuatro Pads.

### Multi Pad—Grabación por pasos mediante MIDI

La grabación por pasos se puede ejecutar en la página EDIT. Después de seleccionar un Multi Pad en el paso 5 de la página 69, pulse el botón TAB [▶] para seleccionar la página EDIT.

En la página EDIT se indica la función Event list, que le permite grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones (páginas 52–55), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

- No hay ningún botón de la LCD para el cambio de canales ya que los Multi Pads solo contienen datos para un canal.
- En Multi Pad Creator, solo se pueden introducir los eventos de canal y mensajes exclusivos del sistema. Los eventos de acorde y de letra no están disponibles. Puede cambiar entre los dos tipos de Event Lists pulsando el botón [F].

### Edición de Multi Pad

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

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

Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para abrir la pantalla de selección del banco de Multi Pad, utilice los botones TAB [◀][▶] para abrir “PRESET”, “USER” o “USB” (cuando la memoria flash USB esté conectada) y después use los botones [A]–[J] para seleccionar el banco de Multi Pad que desee.

**NOTA** Si selecciona un banco de Multi Pad preajustado, edite los Multi Pads, guarde las ediciones en “USER” o “USB” (cuando la memoria flash USB esté conectada) como banco de usuario.

## 2 Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para abrir la pantalla MULTI PAD EDIT.

## 3 Seleccione un Multi Pad concreto para editar pulsando cualquiera de los botones [A], [B], [F] y [G].

#### 4 Edite el Pad seleccionado.



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

##### Copia del Multi Pad

- 1 Pulse el botón [3 ▼] en el paso 4 anterior.
- 2 Seleccione los Multi Pads que se van a copiar con los botones [A], [B], [F] y [G]; a continuación, pulse el botón [7 ▼] (OK). Los Multi Pads se copian en el portapapeles.
- 3 Seleccione la ubicación de destino utilizando los botones [A], [B], [F] y [G]. Si desea copiar los pulsadores seleccionados en otro banco, pulse el botón [8 ▲] (UP) para activar la pantalla de selección del banco de Multi Pad, seleccione el banco que desee, pulse el botón [8 ▼] (EDIT) y, a continuación, seleccione el destino.
- 4 Para ejecutar la operación de copia, pulse el botón [4 ▼] (PASTE).

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

Pulse el botón [8 ▲] para abrir la ventana de confirmación, pulse el botón [G] (YES) para abrir la página USER y después pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para ejecutar la operación de guardado. Para obtener más detalles, consulte Operaciones básicas en el Manual de instrucciones.

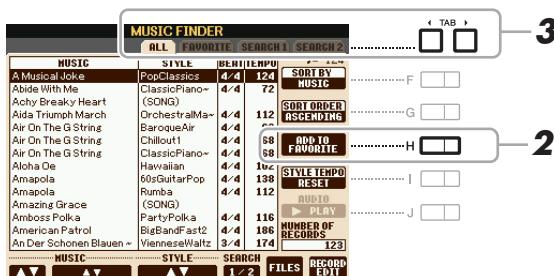
## Contenido

Creación de un conjunto de registros favoritos .....	72
Edición de grabaciones .....	73
• Eliminación de la grabación .....	74
Guardado de las grabaciones como un único archivo .....	74
• Selección de un archivo de Music Finder y apertura de las grabaciones .....	75

## *Creación de un conjunto de registros favoritos*

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

- 1 Seleccione la grabación que prefiera de la pantalla MUSIC FINDER.
- 2 Pulse el botón [H] (ADD TO FAVORITE) y después pulse el botón [G] (YES) para añadir la grabación seleccionada a la página FAVORITE.



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

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

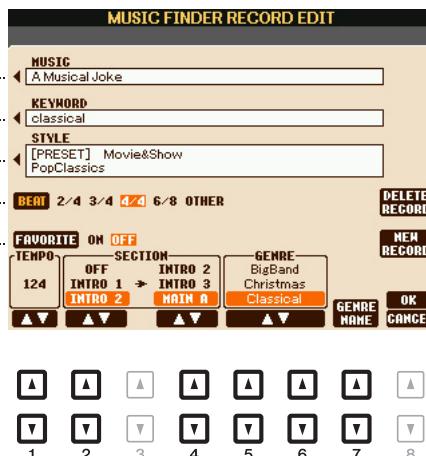
### Eliminación de registros de la página FAVORITE

- 1 Seleccione la grabación que desea eliminar de la pantalla FAVORITE.
- 2 Pulse el botón [H] (DELETE FROM FAVORITE) y luego pulse el botón [G] (YES) para que la grabación quede eliminada.

# Edición de grabaciones

Puede crear su grabación original editando una grabación existente. Las ediciones se pueden sustituir con las de la grabación actual o se pueden guardar como una grabación independiente.

- 1 Seleccione la grabación que desee editar en la pantalla MUSIC FINDER.
- 2 Pulse el botón [8 ▲▼] (RECORD EDIT) para que aparezca la pantalla EDIT.
- 3 Edite la grabación.



[A]	MUSIC	Para introducir el título de la música. Al pulsar el botón [A] aparece la pantalla de introducción del título de la música.
[B]	KEYWORD	Para introducir la palabra clave que se utilizará cuando ejecute la operación de búsqueda. Al pulsar el botón [B] aparece la pantalla de introducción de la palabra clave.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	Cambiar el estilo. Al pulsar este botón [C], se abrirá la pantalla de selección de estilos. Una vez elegido el estilo, presione el botón [EXIT] para volver a la pantalla EDIT. En las grabaciones de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
[D]	BEAT	Cambia el tiempo (signatura de tiempo) de la grabación con fines de búsqueda. En las grabaciones de SONG o AUDIO este campo no se puede editar. <b>NOTA</b> Tenga en cuenta que el ajuste de tiempo que se realiza aquí es solo para la función de búsqueda Music Finder y no afecta al ajuste real de tiempo del estilo en sí.
[E]	FAVORITE	Selecciona si la grabación editada se añade a la página FAVORITE o no.
[1 ▲▼]	TEMPO	Cambiar el tempo. En las grabaciones de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
[2 ▲▼]	SECTIONS	Selecciona las secciones de estilo que se abren cuando se selecciona la grabación. Puede iniciar la grabación con la sección seleccionada mediante los botones [2 ▲▼]. Una vez concluida la reproducción de la sección, la reproducción del estilo pasará automáticamente a la sección seleccionada por los botones [4 ▲▼]. En las grabaciones de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Selecciona el género deseado.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Crea un género nuevo.

Para cancelar y salir de la operación de edición, pulse el botón [8 ▼] (CANCEL).

#### 4 Guardar la grabación editada.

##### Cuando se crea una nueva grabación

Pulse el botón [J] (NEW RECORD) (nuevo registro). La grabación se añade a la página ALL.

##### Cuando se sobrescribe una grabación existente

Pulse el botón [8 ▲] (OK).

## Eliminación de la grabación

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

**1 Seleccione la grabación que se eliminará de la pantalla MUSIC FINDER.**

**2 Pulse el botón [8 ▲▼] (RECORD EDIT) para que aparezca la pantalla EDIT.**

**3 Pulse el botón [I] (DELETE RECORD).**

**4 Pulse el botón [F] (YES) para eliminar la grabación actual.**

La grabación se elimina de todas las páginas.

## Guardado de las grabaciones como un único archivo

La función Music Finder gestiona todas las grabaciones, incluidas las predefinidas y las creadas adicionalmente, como archivos únicos. Tenga en cuenta que las grabaciones individuales (ajustes de panel, archivos de estilo, canción y audio) no se pueden tratar como archivos independientes.

**1 Pulse el botón [7 ▲▼] (FILES) de la pantalla de MUSIC FINDER para abrir la pantalla de selección de archivos.**

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

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

Todas las grabaciones se guardan juntas en un único archivo.

## Selección de un archivo de Music Finder y apertura de las grabaciones

Si selecciona un archivo de Music Finder, puede abrir las grabaciones guardadas en la unidad User o USB como un archivo.

- 1 Pulse el botón [7 ▲▼] (FILES) de la pantalla de MUSIC FINDER para abrir la pantalla de selección de archivos.**
- 2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación en la que se guarda el archivo.**
- 3 Pulse los botones [A]–[J] para seleccionar el archivo de Music Finder que desee.**

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

[F]	REPLACE	Todas las grabaciones de Music Finder que están actualmente en el instrumento se eliminan y son sustituidas por las grabaciones del archivo seleccionado. <b>AVISO</b> Al seleccionar “REPLACE”, se eliminan automáticamente todas las grabaciones originales de la memoria interna. Asegúrese de que se han archivado todos los datos importantes en otro lugar.
[G]	APPEND	Las grabaciones activadas se añaden a las grabaciones actualmente en el instrumento.
[H]	CANCEL	Cancela la operación de selección de archivo.

# Memoria de registros

## Contenido

Edición de la memoria de registros .....	76
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze) .....	77
Recuperación de los números de memoria de registro en orden (Registration Sequence) .....	78
• Uso de la secuencia de registro .....	80

## *Edición de la memoria de registros*

Puede editar (cambiar de nombre y eliminar) cada una de las memorias de registro que pertenecen al banco.

- 1 Seleccione el banco de la memoria de registro que contiene la memoria de registro que desea editar.**  
Pulse simultáneamente los botones REGISTRATION BANK [+]/[-] para abrir la pantalla de selección de banco de registros y, a continuación, pulse uno de los botones [A]–[J] para seleccionar el banco que desee.
- 2 Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para que aparezca la pantalla REGISTRATION EDIT.**
- 3 Seleccione una memoria de registros que desea editar pulsando cualquiera de los botones [A]–[D] y [F]–[I].**
- 4 Pulse el botón [1 ▼] para cambiar el nombre o el botón [5 ▼] para eliminar la memoria de registros seleccionada.**

Para obtener información sobre las operaciones de cambio de nombre y eliminado, consulte Operaciones básicas en el Manual de instrucciones.



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

Pulse el botón [8 ▲] para abrir la pantalla de selección de memoria de registros y después pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para ejecutar la operación de guardado.

# Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)

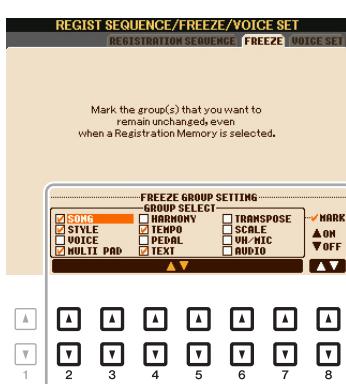
La memoria de registros permite recuperar todos los ajustes del panel que ha realizado con solo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en las que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Si desea cambiar la configuración de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

## 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

## 2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar el elemento que desee y después utilice los botones [8 ▲▼] para introducir o eliminar la marca de verificación.

Se congelarán los elementos con marcas de verificación cuando se active [FREEZE].



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

### AVISO

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

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

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

# Recuperación de los números de memoria de registro en orden (Registration Sequence)

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

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

Para obtener información detallada, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

## 2 En la pantalla REGISTRATION BANK, seleccione el banco que desee que se programe.

## 3 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION]  $\rightarrow$  [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET  $\rightarrow$  TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] REGISTRATION SEQUENCE

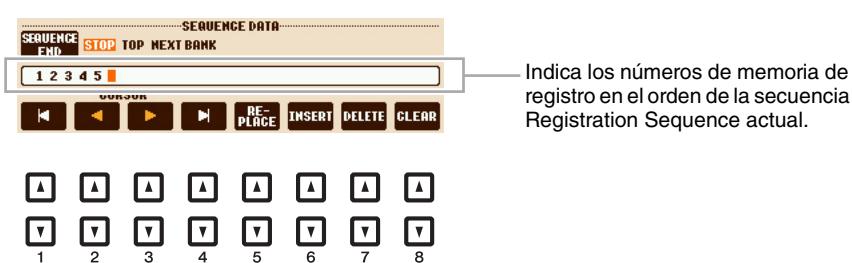
## 4 Si utiliza un pedal, especifique cómo se va a utilizar el pedal: para avanzar o retroceder en la secuencia.

Utilice el botón [C] o [D] para seleccionar el pedal para avanzar o retroceder por la secuencia de registro. Por ejemplo, si hay dos pedales conectados, el pedal 1 se utiliza para avanzar, mientras que el pedal 2 se utiliza para retroceder. Tenga en cuenta que estos ajustes del pedal (que no sean OFF) tendrán prioridad sobre los ajustes en la pantalla FOOT PEDAL (página 101). Si desea utilizar el pedal para una función diferente de la secuencia de registro, asegúrese de que se ajuste en OFF.



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

Pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[8] en el panel y, a continuación, pulse el botón [6  $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ] (INSERT) para introducir el número.



[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	CURSOR	Mueve el cursor.
[5 ▲▼]	REPLACE	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registro seleccionado actualmente.
[6 ▲▼]	INSERT	Inserta el número de memoria de registro seleccionado actualmente en la posición del cursor.
[7 ▲▼]	DELETE	Borra el número que está en la posición del cursor.
[8 ▲▼]	CLEAR	Borra todos los números de la secuencia.

**6 Utilice el botón [E] (SEQUENCE END) para determinar el comportamiento de la secuencia de registro al llegar al final de la secuencia.**

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

**7 Pulse el botón [F] (REGISTRATION SEQUENCE ENABLE) para activar la función de secuencia de registro.**

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

Después de que aparezca el mensaje de confirmación, pulse el botón [G] (YES) para almacenar el programa de secuencia de registro temporalmente.

**9 Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para abrir la pantalla REGISTRATION BANK y después pulse el botón [6 ▼] (Save) para guardar el banco de registros actual.**

Esta operación es necesaria porque el programa de la secuencia de registro se puede guardar en el banco de registro.

**AVISO**

Para futuras recuperaciones, asegúrese de ejecutar la operación de guardado. En caso contrario se puede perder el programa de la secuencia de registro.

## Uso de la secuencia de registro

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



La secuencia de registro se indica en la parte superior derecha de la pantalla principal, de manera que pueda comprobar el número seleccionado actualmente.

- 3 Pulse el botón TAB [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] o bien pulse el pedal para seleccionar el primer número de la memoria de registro.**

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

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

Para volver al estado en el que no se selecciona ningún número de memoria de registro, pulse los botones [ $\blacktriangleleft$ ] y [ $\triangleright$ ] simultáneamente en la pantalla principal.

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

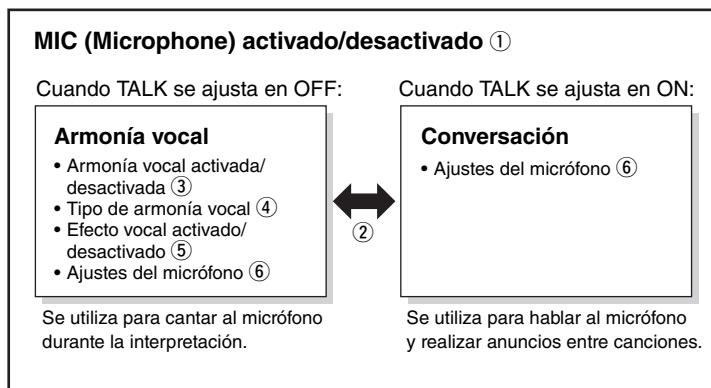
## Contenido

<b>Ajuste de conversación y armonía vocal</b> .....	81
<b>Ajustes del micrófono (Vocal/Talk)</b> .....	82
• Guardar los ajustes del micrófono .....	82
• Página VOCAL .....	83
• Página TALK .....	84
<b>Configuración de los parámetros de control de armonía vocal</b> .....	85
<b>Edición de los tipos de armonía vocal</b> .....	87
• Edición de los parámetros de la ficha Overview .....	88
• Edición de los parámetros de la ficha Part .....	90
• Edición de los parámetros de la ficha Detail .....	91

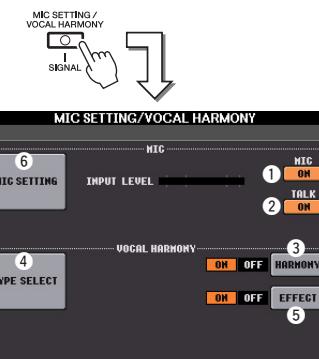
## Ajuste de conversación y armonía vocal

El efecto de armonía vocal tiene varios parámetros disponibles, tal y como se muestra más abajo. El gráfico que se muestra a la izquierda indica la relación entre los parámetros relacionados con la armonía vocal mientras que la figura que se muestra a la derecha indica la pantalla correspondiente que se puede abrir mediante el botón [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]. Cada número del gráfico se corresponde con el mismo número de la pantalla.

### Relación entre los parámetros de armonía vocal



### Pantalla correspondiente

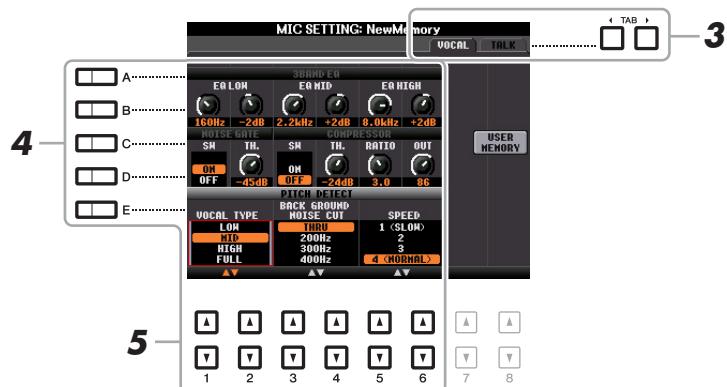


- ① Micrófono activado/desactivado (MIC ON/OFF)**  
Así, si desea utilizar el micrófono, asegúrese de ajustar este parámetro en ON.
- ② Conversación activada/desactivada (TALK ON/OFF)**  
Este parámetro cambia la configuración del micrófono entre la configuración de armonía vocal (utilizada durante la interpretación con el micrófono) y la configuración de conversación (utilizada durante una conversación o entre una interpretación y la siguiente). Cuando se ajusta en ON, solamente el ajuste de conversación está activo. Cuando se ajusta en OFF, solamente el ajuste de armonía vocal está activo.
- ③ Armonía vocal activada/desactivada (HARMONY ON/OFF)**  
Activa o desactiva la armonía vocal.
- ④ Tipo de armonía vocal (TYPE SELECT)**  
Permite seleccionar la armonía deseada de una amplia variedad de tipos de armonía vocal.
- ⑤ Efecto vocal activado/desactivado (EFFECT ON/OFF)**  
Activa o desactiva el efecto de armonía vocal, que se puede configurar en la pantalla que se abre mediante [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] (TYPE SELECT) → [8 ▼] (EDIT). Consulte información detallada en la [página 87](#).
- ⑥ Ajustes del micrófono (MIC SETTING)**  
Permite ajustar varios parámetros relacionados con el sonido del micrófono para la armonía vocal y la conversación por separado.

## Ajustes del micrófono (Vocal/Talk)

En esta sección se explica cómo realizar los ajustes detallados para el micrófono y guardarlos.

- 1 Conecte el micrófono, pulse el botón [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] para abrir la pantalla de operaciones y después pulse el botón [F] para ajustar MIC en ON. Esto le permite hablar al micrófono y oír los cambios realizados mientras se ajustan los parámetros.
- 2 Utilice los botones [A]/[B] para abrir la pantalla MIC SETTING.
- 3 Seleccione la página que deseé, VOCAL o TALK, utilizando los botones TAB [ $\blacktriangleleft$ ][ $\triangleright$ ].



**NOTA** Los ajustes de la página TALK son ajustes de micrófono que se muestran activos cuando la función Talk está habilitada.

- 4 Utilice los botones [A]-[E] para seleccionar la fila o grupo específico de parámetros que deseé ajustar.
- 5 Ajuste el valor de parámetros específicos de la fila con los botones [1 ▲▼]-[6 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [páginas 83-84](#).

### AVISO

Después de realizar el ajuste, vaya a la pantalla Mic Setting Memory pulsando el botón [H] (USER MEMORY) y guarde los ajustes (consulte la [página 83](#)). Los ajustes se perderán si sale de esta pantalla o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

8

Micrófono

## Guardar los ajustes del micrófono

Todos los ajustes (páginas VOCAL/TALK) se guardan juntos como un único archivo. Se pueden guardar hasta diez archivos.

- 1 En la pantalla MIC SETTING (en el paso 3 anterior), pulse el botón [H] (USER MEMORY).
- 2 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar el archivo en USER.

Para obtener más información sobre los procedimientos de asignación de nombres y eliminación, consulte la sección Operaciones básicas del Manual de instrucciones.

**NOTA** El archivo de ajustes del micrófono se puede guardar solamente en la unidad USER interna. Si desea guardar este ajuste en la memoria flash USB, guarde el archivo de efecto de usuario en la pantalla que se abre mediante [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

### Acceso a los ajustes de micrófono guardados en USER

- 1 Abra la pantalla MIC SETTING MEMORY. [MIC SETTING] → [H] USER MEMORY
- 2 Pulse los botones [A]-[J] para seleccionar el archivo de ajustes que deseé.

### ■ 3BAND EQ (se selecciona con el botón [A] o [B])

EQ (ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir de la forma que sea necesaria para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. Este instrumento dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (bajo, medio y alto) de alta calidad para el sonido del micrófono.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	Ajusta la frecuencia central de la banda correspondiente.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	Potencia o atenúa el nivel de la banda correspondiente hasta 12 dB.

### ■ NOISE GATE (se selecciona con el botón [C] o [D])

Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono está por debajo de un nivel especificado. De esta forma se elimina de hecho el ruido, lo que permite el paso de la señal deseada (vocal, etc.).

[1 ▲▼]	SW (interruptor)	Activa o desactiva el parámetro Noise Gate.
[2 ▲▼]	TH. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada en el que la puerta empieza a abrirse.

### ■ COMPRESSOR (se selecciona con el botón [C] o [D])

Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel especificado. Resulta especialmente útil para unificar voces que tienen sonidos dinámicos muy dispersos. “Comprime” de hecho la señal, de forma que las partes suaves suenan más altas y las altas más suaves. Para obtener un efecto de compresión máximo, ajuste RATIO en un valor elevado y el parámetro OUT a un volumen óptimo.

[3 ▲▼]	SW (interruptor)	Activa o desactiva el compresor.
[4 ▲▼]	TH. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual se aplica el compresor.
[5 ▲▼]	RATIO	Ajusta el porcentaje de compresión. Los porcentajes elevados dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
[6 ▲▼]	OUT	Ajusta el nivel de salida final.

### ■ PITCH DETECT (se selecciona con el botón [E])

Determina cómo detecta o reconoce este instrumento el tono del sonido del micrófono durante la interpretación.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	Ajústelo para obtener la armonía vocal más natural, dependiendo de su voz.  <b>LOW:</b> Ajuste para voces más bajas. Este ajuste también es adecuado para las voces elevadas.  <b>MID:</b> Ajuste para voces de rango medio.  <b>HIGH:</b> Ajuste para voces más altas. Este ajuste también es adecuado para cantar cerca del micrófono.  <b>FULL:</b> Ajuste para vocalistas que tengan un rango amplio, de voces bajas a voces altas.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	<b>THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz</b> Esto le permite filtrar los ruidos bajos que interferirían con el efecto Vocal Harmony. Un ajuste de “THRU” desactiva el filtro de ruido.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	<b>1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST)</b> Ajusta la respuesta del efecto Vocal Harmony o la rapidez con la que se generarán armonías en respuesta a su voz.  <b>NOTA</b> Cuando la velocidad de detección de tono de la armonía vocal de una o ambas partes de sonido vocal o armónico se ajuste en “as Mic Setting” en la ficha Detail (página 91), este parámetro será efectivo. En los demás valores, el ajuste de Pitch Detect Speed de armonía vocal estará activado.

## Página TALK

Estos ajustes son para su discurso o los anuncios (NO para cantar) y están activos cuando se ajusta TALK (página 81) en ON. Todas las indicaciones y parámetros (con la excepción de TALK MIXING) son los mismos que los de la página VOCAL. No obstante, los ajustes son independientes de los de la página VOCAL.



### ■ TALK MIXING (se selecciona con el botón [E])

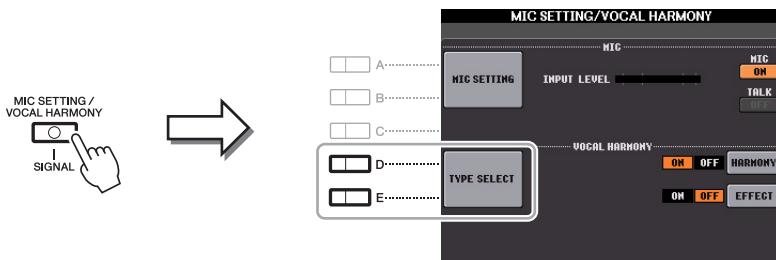
[1 ▲▼]	VOLUME	Determina el volumen de salida del sonido del micrófono.
[2 ▲▼]	PAN	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH	Determina la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Determina la profundidad de los efectos de coro aplicados al sonido del micrófono.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL	Determina el grado de reducción que se aplica al sonido global (excepto la entrada del micrófono), lo que le permite ajustar con eficacia el equilibrio entre la voz y el sonido global del instrumento.

# Configuración de los parámetros de control de armonía vocal

Puede ajustar qué parte controla la armonía vocal independientemente del tipo de armonía vocal actual.

## 1 Abra la pantalla de selección de tipo de armonía vocal.

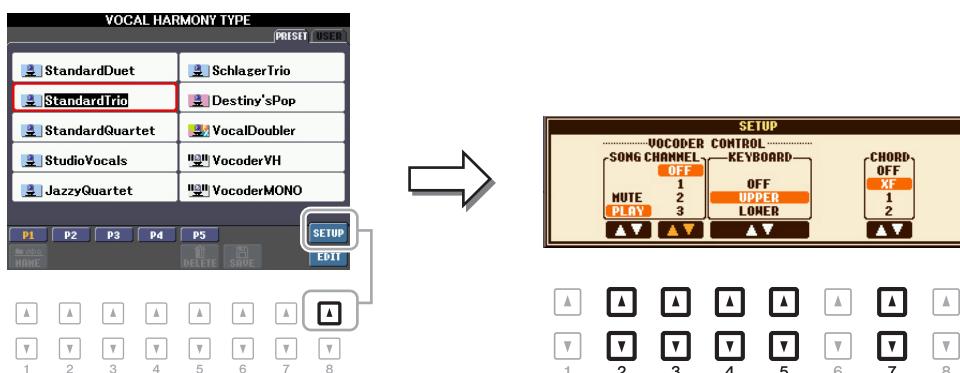
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



**NOTA** Compruebe que el micrófono esté correctamente conectado (Manual de instrucciones, capítulo 8) y los ajustes (Manual de referencia, [página 82](#)) estén configurados correctamente antes de ajustar los parámetros de control de Vocal Harmony.

## 2 Pulse el botón [8 ▲] (SETUP) para acceder a la pantalla Setup y después, ajuste el valor con los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼] y [7 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 86](#).



## 3 Cuando acabe de ajustar el valor, pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de ajustes.

[PÁGINA SIGUIENTE](#)

## ■ Parámetros de configuración

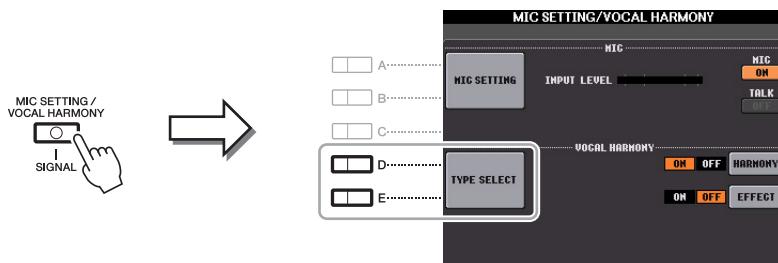
[2 ▲▼]- [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	El efecto Vocal Harmony en los modos Vocoder y Vocoder-Mono controla mediante datos de notas que se tocan con el teclado o datos de la canción.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY	Cuando se establece en “MUTE” (silenciar), el canal seleccionado más abajo (para controlar la armonía) se silencia, es decir, se desactiva durante la reproducción de la canción. Esto permite cantar una canción con armonía, incluso sin acompañamiento.
[3 ▲▼]	SONG CHANNEL OFF/1-16	Cuando se ajusta en OFF, la reproducción de la canción no afecta a la armonía vocal. Cuando se establece en uno de los valores 1 a 16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un secuenciador MIDI externo) que se encuentran en el canal correspondiente para controlar la armonía.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	<p><b>OFF:</b> La interpretación al teclado no afecta a la armonía vocal.</p> <p><b>UPPER:</b> Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía.</p> <p><b>LOWER:</b> Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía.</p> <p><b>NOTA</b> El punto aparte de los ajustes del teclado (OFF/UPPER/LOWER) es el punto de división (L). Para más información sobre los ajustes del punto de división, consulte la <a href="#">página 25</a>.</p> <p><b>NOTA</b> Cuando se aplican los ajustes de la interpretación al teclado y de los datos de canciones, esos ajustes se combinan para controlar la armonía.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>En el modo Chordal, los siguientes parámetros determinan qué datos de la canción se utilizan para identificar los acordes.</p> <p><b>OFF:</b> No se identifican los acordes con los datos de la canción.</p> <p><b>XF:</b> Se utilizan los acordes en formato XF para Vocal Harmony.</p> <p><b>1-16:</b> Los acordes se identifican en los datos de notas del canal de canción especificado.</p> <p><b>NOTA</b> Es posible que la armonía vocal no funcione correctamente independientemente de este ajuste en función de los datos de la canción. Esto se debe a que la canción seleccionada puede no contener datos de acordes o contener datos de notas insuficientes para la detección de acordes.</p>

# Edición de los tipos de armonía vocal

En esta sección se explica brevemente cómo crear sus propios tipos de Vocal Harmony y se enumeran los parámetros detallados para editarlos. Se pueden crear y guardar hasta sesenta tipos.

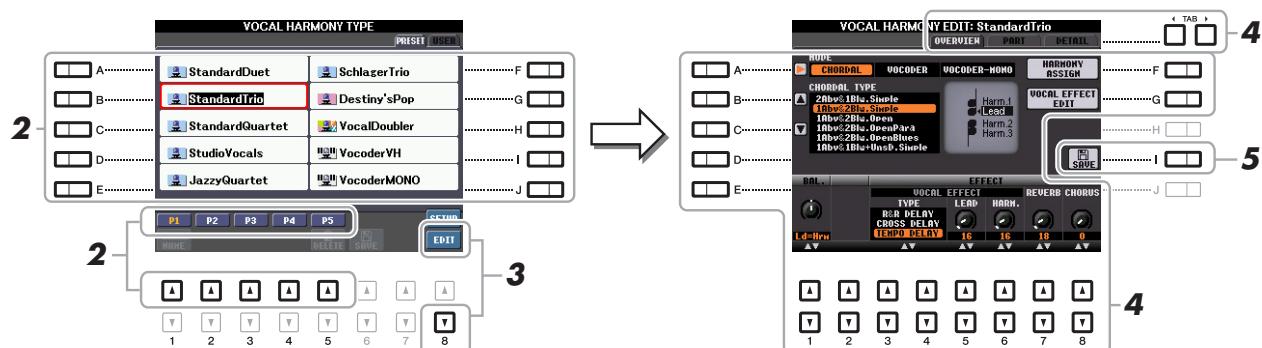
## 1 Abra la pantalla de selección de tipo de armonía vocal.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



## 2 Seleccione un tipo de armonía vocal para editar utilizando los botones [A]–[J].

Para acceder a las demás páginas de la pantalla y seleccionar otras opciones, pulse alguno de los botones [1 ▲]–[5 ▲].



## 3 Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para que aparezca la pantalla Vocal Harmony Edit.

## 4 Utilice los botones TAB [◀][▶] para acceder a la ficha que desee y después, edite la armonía vocal con los botones [A]–[G] y los mandos deslizantes o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Existen tres fichas en la pantalla Vocal Harmony Edit; consulte las [páginas 88–91](#) para editar cada ficha.

- **OVERVIEW** Edita los parámetros básicos para el tipo de armonía vocal, incluido el modo, Chordal Type y Vocal Effect, etc.
- **PART** Ajusta el volumen la panoramización, etc. para cada una de las notas de armonía (Harm. 1, 2, 3 y Lead).
- **DETAIL** Edición detallada del tipo de armonía vocal.

### AVISO

Se perderán los ajustes actuales si se cambia a otro tipo de armonía vocal o si se apaga el instrumento sin guardar la operación.

## 5 Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el tipo de armonía vocal editado.

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

**NOTA** El tipo de armonía vocal editado se puede guardar solamente en una unidad USER interna como archivo. Si desea guardar esto en la memoria flash USB, guarde el archivo de efecto de usuario en la pantalla que se abre mediante [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

## Edición de los parámetros de la ficha Overview

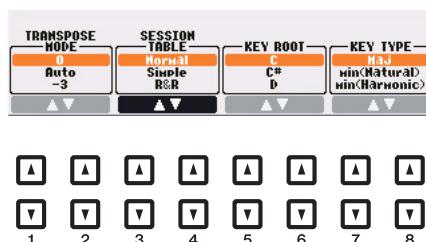


### 1 Ajuste el valor con los botones 1 ▲▼ y [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 89](#).

### 2 Pulse el botón [F] (HARMONY ASSIGN) para ajustar el modo en que se aplicará la armonía vocal a su voz cuando cante.

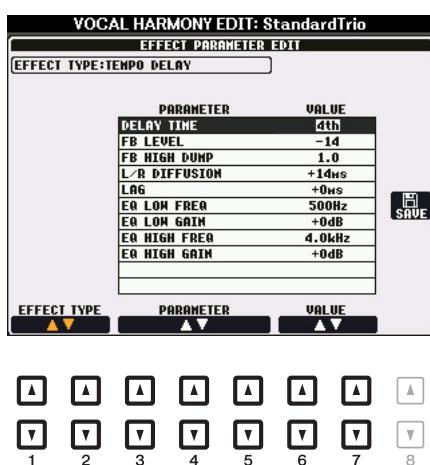
Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 89](#).



### 3 Pulse el botón [G] (VOCAL EFFECT EDIT) para editar el efecto vocal.

En la pantalla que se abre mediante esta operación, utilice los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro y después utilice los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼] para establecer el valor. Si es necesario, puede cambiar el tipo de efecto del seleccionado en el paso 1 también en esta pantalla mediante los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼].

Para obtener información detallada sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.



## ■ Parámetros de la ficha Overview

[A]	MODE	Determina el modo del efecto de armonía vocal: Chordal, Vocoder o Vocoder-Mono. Chordal es para armonías vocales convencionales, mientras que Vocoder y Vocoder-Mono son para efectos Vocoder. (Vocoder-Mono es para melodías de una sola nota.) Cuando están seleccionados Vocoder o Vocoder-Mono, el parámetro Chordal Type no se muestra disponible.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	Determina las notas y sonidos específicos utilizados para generar las armonías vocales. Las notas principales y armónicas también se muestran como notación en la pantalla. Para obtener una lista de los tipos de acordes, consulte la Lista de datos (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.
[1 ▲▼]	BALANCE	Le permite establecer el equilibrio entre la voz principal (su propia voz) y la armonía vocal. Al aumentar este valor, aumenta el volumen de Vocal Harmony y baja el de la voz principal. Cuando se ajusta en L<H63 (L: voz principal, H: armonía vocal), solo se genera la salida de la armonía vocal; cuando el ajuste es L63>H, solo se activa la salida de la voz principal.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT	Determina el tipo de efecto vocal y la cantidad de efecto aplicado a los sonidos vocales armónicos y principales.
[3 ▲▼] -[4 ▲▼]	TYPE	Determina el tipo de efecto vocal específico aplicado a los sonidos vocales armónicos y principales. Se ofrecen una gran variedad de efectos de reverberación, retardo, modulación, distorsión y otros efectos especiales. Para obtener una lista de los tipos de efectos, consulte la Lista de datos (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.
[5 ▲▼]	LEAD	Determina la cantidad de efecto vocal aplicado al sonido vocal principal.
[6 ▲▼]	HARM. (Armonía)	Determina la cantidad de efecto vocal aplicado al sonido vocal armónico.
[7 ▲▼]	REVERB	Determina la cantidad de reverberación aplicada al sonido de armonía vocal general, tanto principal como armónico.
[8 ▲▼]	CHORUS	Determina la cantidad de efecto de coro aplicado al sonido de armonía vocal general, tanto principal como armónico.

## ■ HARMONY ASSIGN

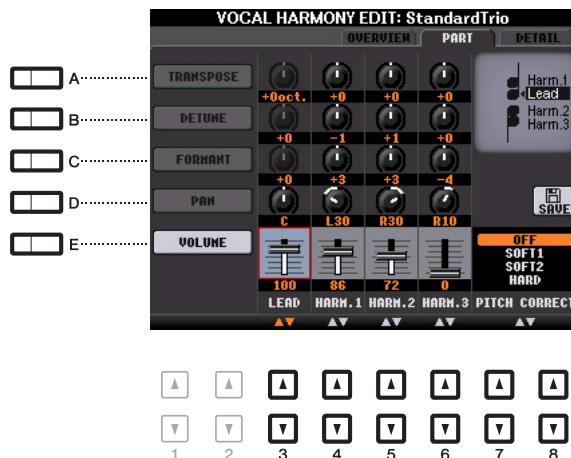
Para obtener información detallada sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANSPOSE) MODE	Determina la cantidad por la cual las partes de armonía se transpondrán. Un ajuste “0” indica que no existe transposición, mientras que el ajuste “Auto” da lugar a una transposición automática. Cuando el modo se ajuste en Vocoder o Vocoder-Mono, este parámetro estará disponible.  <b>Ajustes:</b> 0, Auto, -3 – +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE	Determina cómo sonarán las armonías o qué tipo de acorde se utilizará para crear las armonías, según los diferentes estilos musicales. Este parámetro solo estará disponible cuando el modo esté ajustado en Chordal y el tipo esté ajustado en un valor que no sea ScaleDiatonic ni Parallel.  <b>Ajustes:</b> Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT	Determina la tecla fundamental de la transposición. Utilice esta combinación con el siguiente parámetro Key Type para permitir una transposición de armonía de escala modal. Cuando el parámetro Chordal Type esté ajustado en ScaleDiatonic, este parámetro estará disponible.  <b>Ajustes:</b> Do, Do#, Re, Re#, Mi, Fa, Fa#, Sol, Sol#, La, La#, Si

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE	Determina el tipo de escala de la transposición. Utilice esta combinación con el siguiente parámetro Key Root para permitir una transposición de armonía de escala modal. Cuando el parámetro Chordal Type esté ajustado en ScaleDiatonic, este parámetro estará disponible.  <b>Ajustes:</b> Maj, Min (natural), Min (armónico)
-------------------	----------	--

## Edición de los parámetros de la ficha Part

Los parámetros están organizados en una matriz.



**Utilice los botones [A]–[E] para seleccionar el parámetro deseado y después edite cada una de las partes vocales incluyendo las notas de armonía (Harm. 1, 2, 3) y voz principal (su propia voz) mediante los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼].**

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte a continuación.

### ■ TRANPOSE (se selecciona con el botón [A])

Determina la transposición de tono de cada parte. El intervalo para todas las partes es el mismo; no obstante, el sonido vocal principal solo podrá ajustarse en octavas. Cuando el parámetro Chordal Type esté ajustado en ScaleDiatonic, este parámetro cambiará a Degree. Cuando el parámetro Pitch Correct esté ajustado en Off, la parte Lead no estará disponible. Cuando esté seleccionado el modo Vocoder o Vocoder-Mono, las partes armónicas no estarán disponibles.

#### Ajustes de TRANPOSE

Lead: -3 octavas – +3 octavas

Harmony 1, 2, 3: -36 semitonos – +36 semitonos

#### Ajustes de DEGREE

Lead: -3 octavas – +3 octavas

Harmony 1, 2, 3: -3 octavas (-22 grados de escala) – Unison – +3 octavas (+22 grados de escala)

### ■ DETUNE (se selecciona con el botón [B])

Determina el ajuste de tono preciso de cada parte. Ajuste este parámetro para producir un efecto de coro cálido o para lograr un sonido vocal natural casi perfecto. Cuando el parámetro Pitch Correct esté ajustado en Off, la parte Lead no estará disponible.

**Ajustes:** -50 centésimas – +50 centésimas

### ■ FORMANT (se selecciona con el botón [C])

Determina el ajuste de formante de cada parte. Este parámetro se puede utilizar para cambiar con precisión el carácter del sonido vocal. Cuanto mayor sea el valor, más “femenina” será la voz armónica. Cuanto menor sea el valor, más “masculina” será la voz. Cuando el parámetro Pitch Correct esté ajustado en Off, la parte Lead no estará disponible.

**Ajustes:** -62 – +62

### ■ PAN (se selecciona con el botón [D])

Determina el ajuste de posición panorámica de cada parte. Si se ajusta cada parte vocal en una posición panorámica diferente, con la voz principal en el centro, por ejemplo, se obtiene un sonido estéreo naturalmente amplio.

**Ajustes:** L63 (izquierda) – C (centro) – R63 (derecha)

### ■ VOLUME (se selecciona con el botón [E])

Determina el ajuste de volumen de cada parte. Utilícelo para ajustar el balance de nivel relativo entre las partes vocales.

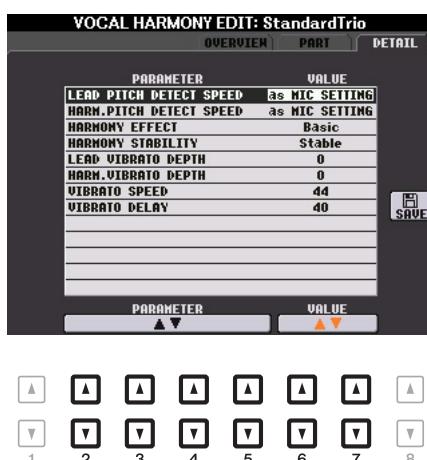
**Ajustes:** 0–127

### ■ PITCH CORRECT MODE (se ajusta con los botones [7 ▲▼]–[8 ▲▼])

Determina cómo afecta el parámetro Pitch Correct a su voz. Para obtener información detallada sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.

**Ajustes:** OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

## Edición de los parámetros de la ficha Detail



**Utilice los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y después ajuste el valor del parámetro seleccionado utilizando los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼].**

Para obtener información detallada sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos (Lista de parámetros de armonía vocal) en el sitio web.

# Consola de mezclas

## Contenido

<b>Edición de los parámetros VOL/VOICE</b> .....	92
<b>Edición de los parámetros de FILTER</b> .....	93
<b>Edición de los parámetros de TUNE</b> .....	94
<b>Edición de los parámetros de EFFECT</b> .....	95
• Ajuste de la profundidad de efecto para cada pieza .....	95
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque .....	95
• Edición y almacenamiento del tipo de efecto original .....	97
<b>Edición de los parámetros de EQ</b> .....	99
• Edición y almacenamiento del tipo de ecualizador maestro .....	100

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

## Edición de los parámetros VOL/VOICE



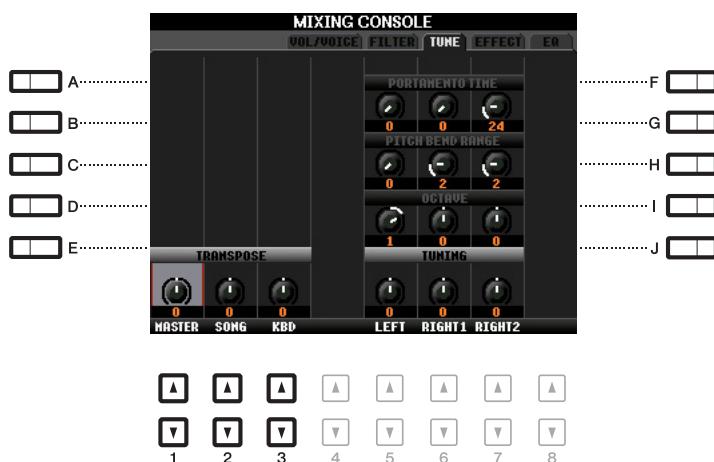
[C]/[H]	VOICE	<p>Permite volver a seleccionar las voces para cada parte.</p> <p><b>NOTA</b> Tenga en cuenta las siguientes limitaciones de operaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para cada canal de estilo, solamente puede seleccionar las voces para grabar en las <a href="#">páginas 30 y 31</a>.</li> <li>Para cada canal de estilo o canción, no puede seleccionar voces en la unidad User.</li> <li>Para cada Multi Pad, no puede cambiar la voz.</li> <li>Cuando se selecciona una canción GM, solamente se puede seleccionar una voz de juego de batería para el canal (en la página SONG CH9-16).</li> </ul> <p><b>NOTA</b> Para un canal de estilo o canción, al acceder a una voz de ritmo/percusión (juego de batería, etc.) se reemplazarán los ajustes del canal con el de la nueva voz. En ese caso, los ajustes originales se pueden restaurar aunque se haya vuelto a seleccionar la voz original. Para restaurar el sonido original, vuelva a seleccionar la canción o el estilo sin ejecutar la operación de guardado.</p>
[D]/[I]	PANPOT	Determina la posición estéreo de la parte seleccionada (canal).
[E]/[J]	VOLUME	Determina el volumen de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

## Edición de los parámetros de FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Permite ajustar el efecto la resonancia ( <a href="#">página 15</a> ) para cada parte.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte ( <a href="#">página 15</a> ).

## Edición de los parámetros de TUNE



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORRAMENTO TIME	Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta en "0", no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está en Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Determina el margen de la rueda PITCH BEND para cada parte del teclado. El margen va de "0" a "12" y cada paso corresponde a un semitono.
[D]/[I]	OCTAVE	Determina el margen del cambio de tono en octavas, dos octavas más arriba o más abajo para cada parte de teclado. El valor que se ajusta aquí se añade al ajuste mediante los botones OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING	Determina el tono de cada parte del teclado en centésimas. <b>NOTA</b> En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	TRANSPOSE	Permite establecer la transposición del sonido general del instrumento (MASTER), de la reproducción de canciones (SONG) o del tono del teclado (KEYBOARD), respectivamente. Tenga en cuenta que "KEYBOARD" también transpone el tono de reproducción de estilo y Multi Pads (puesto que éstos también resultan afectados por la interpretación en el teclado en la sección de la mano izquierda).

# Edición de los parámetros de EFFECT

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

## ■ Reverb, Chorus:

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

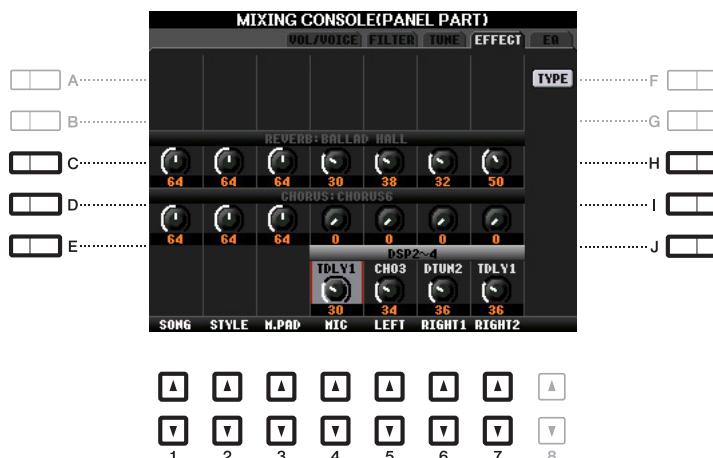
## ■ DSP1:

Cuando la conexión se ajusta en “System” en la pantalla EFFECT PARAMETER EDIT (página 97), los efectos de este bloque se aplican solamente a los sonidos de canción y estilo. En este estado, puede seleccionar solamente un tipo de efecto cada vez y ajustar el nivel de transmisión (profundidad) para cada pieza así como nivel de retorno para todas las piezas. Cuando la conexión se ajusta en “Insertion” en la pantalla EFFECT PARAMETER EDIT, el efecto de este bloque se aplican a un canal específico de estilo y canción.

## ■ DSP2-4:

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

## Ajuste de la profundidad de efecto para cada pieza



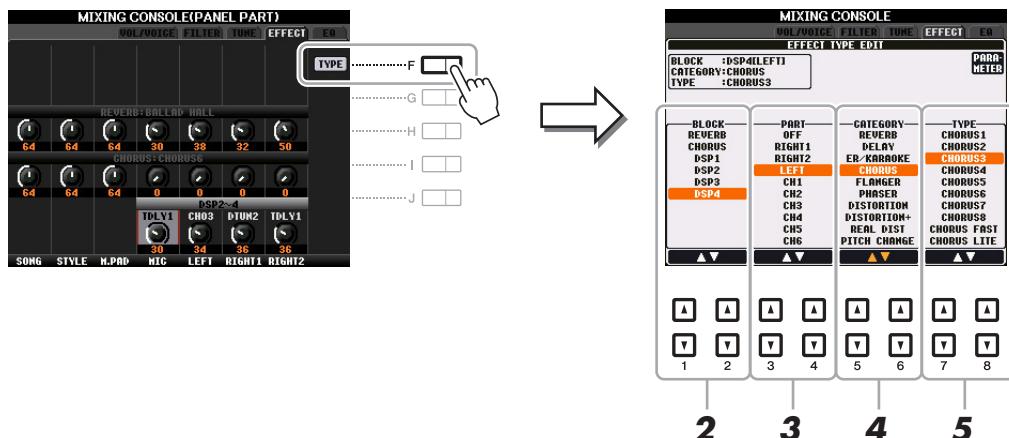
Utilice los botones [C]–[E] o [H]–[J] para seleccionar el bloque de efectos que deseé y después utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] para ajustar la profundidad del efecto para cada parte.

## Selección de un tipo de efecto para cada bloque

En esta sección se explica cómo cambiar el tipo de efecto de cada bloque de efectos. Estos ajustes se pueden guardar en una memoria de registros, una canción o un estilo.

- 1 Abra la página que desee de PANEL, SONG o STYLE mediante el botón [MIXING CONSOLE].

- 2** En la página EFFECT, pulse el botón [F] (TYPE) para acceder a la pantalla de selección de tipo de efecto.



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

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
REVERB	Todas las partes	Recrea el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
CHORUS	Todas las partes	Produce un sonido con una gran variedad de texturas como si se tocaran a la vez varias partes. Además, en este bloque de efectos se pueden seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Además de los efectos de coro y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efecto, como la distorsión y Wah. Cuando la conexión se ajusta en “System” en la pantalla EFFECT PARAMETER EDIT ( <a href="#">página 97</a> ), el efecto DSP1 se aplica a todo el estilo y el sonido de la canción. Cuando la conexión se ajusta en “Insertion”, el efecto DSP1 se aplica a un canal específico del estilo y la canción.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1–16, sonido de micrófono* (PSR-S950)	Además de los efectos de coro y reverberación, se proporciona una amplia gama de tipos de efecto, como la distorsión y Wah. Para cada DSP2–4, puede seleccionar una de las partes o los canales que se enumeran a la izquierda. Cuando seleccione “RIGHT2” para DSP2, por ejemplo, el efecto DSP2 se aplica solo a la parte Right2. Tenga en cuenta que si selecciona una canción o un estilo que necesita los bloques DSP2–4, la asignación de piezas de esos tres bloques se cambiará automáticamente con la última prioridad de acuerdo con los datos. * Solamente compatible mediante DSP4. Si desea aplicar cierto efecto solamente al sonido del micrófono, seleccione “MIC” para DSP4.

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

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una parte si “REVERB”, “CHORUS” o “DSP1” está seleccionado. Esto se debe a que uno de los tipos de efecto se puede seleccionar para que se aplique habitualmente a todas las partes disponibles.

- 5** Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar la categoría y después utilice los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] para seleccionar el tipo de efecto.

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

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

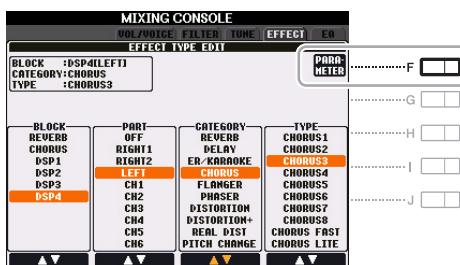
- ## 6 Guarde los ajustes de efectos en una memoria de registros, una canción o un estilo.

Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones.

## Edición y almacenamiento del tipo de efecto original

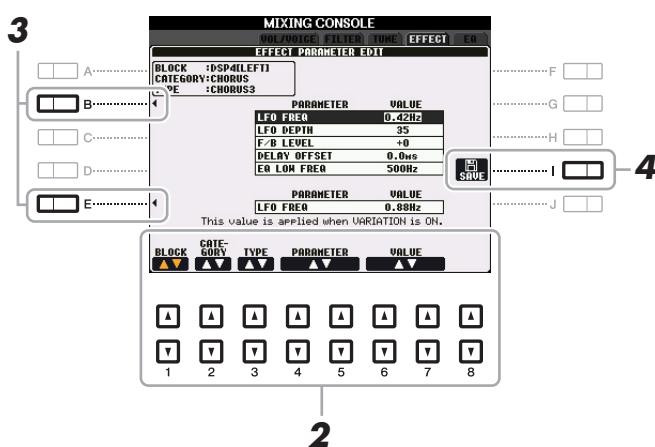
Puede editar parámetros detallados del tipo de efecto seleccionado. Los ajustes de parámetros se pueden guardar como tipo de efecto original, así como en una memoria de registros, un estilo o una canción, tal y como se describe en la sección anterior. En esta sección se explica cómo guardar los ajustes como tipo de efecto original.

- 1 Cuando haya seleccionado un bloque de efectos y un tipo de efectos más arriba, pulse el botón [F] (PARAMETER) para abrir la pantalla para editar los parámetros del efecto.**



- 2 Utilice los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para seleccionar un parámetro y después utilice los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para editar el valor.**

Cuando se seleccione la reverberación, el coro o DSP1 como bloque de efectos, podrá ajustar el nivel de retorno mediante el botón [8 ▲▼]. Si desea cambiar el tipo y el bloque de efectos, utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼].

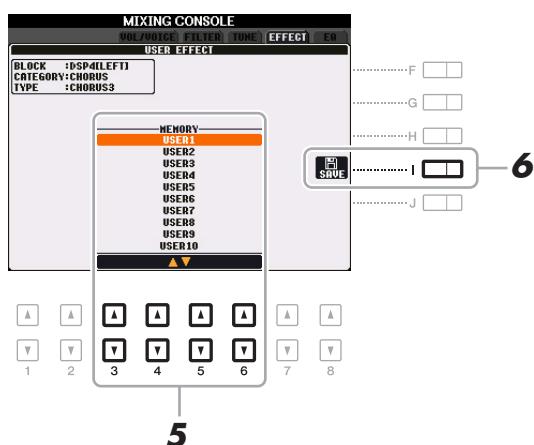


- 3 Si se selecciona DSP2, 3 o 4 como bloque de efectos, edite el parámetro de variación si lo desea.**

Pulse el botón [E] para mover el cursor al parámetro de variación y después edite el valor mediante los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Este parámetro solamente es efectivo cuando se encienda la luz del botón [VARI.] en el panel. Para mover el cursor a los parámetros normales, pulse el botón [B].

**PÁGINA SIGUIENTE**

**4** Pulse el botón [I] (SAVE) para abrir la pantalla User Effect.



**5** Utilice los botones [3 ▲▼]–[6 ▲▼] para seleccionar el destino en el que se guardarán los ajustes como efecto de usuario.

La cantidad disponible de tipos de efecto de usuario difiere en función del bloque de efectos.

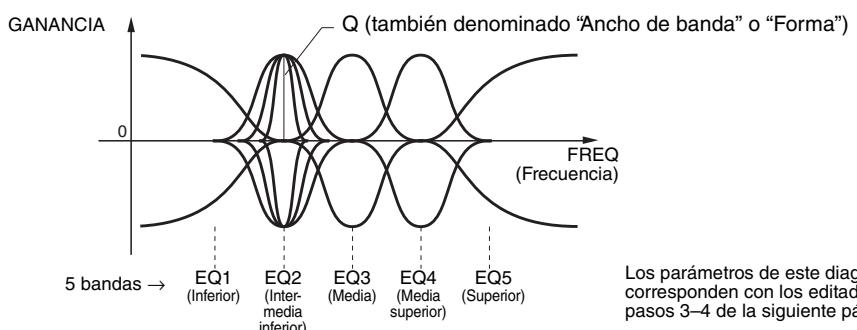
**6** Vuelva a pulsar el botón [I] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

En la ventana Naming que se abre mediante esta operación, asigne el nombre al tipo de efecto de usuario y después pulse el botón [8 ▲] (OK) para guardar el tipo de efecto de usuario. Si desea acceder a tipo de efecto de usuario guardado, seleccione el bloque de efectos correspondiente y la categoría “USER” en la pantalla de selección de tipo de efecto.

## Edición de los parámetros de EQ

El ecualizador (también denominado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir según sea necesario para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. Normalmente se emplea un ecualizador para corregir el sonido de los altavoces para que se ajuste a las características especiales del lugar. Por ejemplo, puede reducir algunas de las frecuencias de rango bajo cuando toque en espacios amplios donde el sonido “retumba” demasiado, o bien incrementar las frecuencias altas en habitaciones y espacios cerrados en los que el sonido resulta relativamente “inocuo” y sin ecos.

Tal y como se muestra a continuación, este instrumento posee un ecualizador maestro de cinco bandas que se aplica a todo el sonido. Puede seleccionar uno de cinco tipos de ecualizador preestablecidos y crear dos tipos de ecualizador maestro editando los parámetros relacionados. Además del ecualizador maestro, también está disponible el ecualizador de parte, que permite el aumento/corte de la banda superior o la banda inferior de cada parte.



Los parámetros de este diagrama se corresponden con los editados en los pasos 3-4 de la siguiente página.



### MASTER EQ

[B]/[C]	TYPE	Selecciona el tipo de Master EQ. Afecta al sonido global del instrumento. <b>SOFT:</b> Ajustes del ecualizador relativamente suaves y atenuados en los que las bandas de frecuencia media y superior se reducen ligeramente. <b>HOME:</b> Ajustes del ecualizador estándar para un sonido óptimo en el hogar. <b>POWERFUL:</b> Ajustes del ecualizador relativamente fuertes y contundentes en los que se realzan los sonidos de baja frecuencia de los bajos, batería e instrumentos de percusión. <b>LINEOUT PA:</b> Ajustes del ecualizador óptimos para enviar el sonido del instrumento a dispositivos de audio externos mediante las tomas OUTPUT [L/L+R]/[R]. <b>FLAT:</b> Ajustes del ecualizador planos. La ganancia de cada frecuencia se ajusta en 0 dB. <b>USER1/2:</b> Sus propios ajustes personalizados del ecualizador. Para obtener instrucciones sobre cómo crear ajustes de ecualizador personalizados, consulte “Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado” en la <a href="#">página 100</a> .
[F]	EDIT	Para editar Master EQ, consulte la <a href="#">página 100</a> .

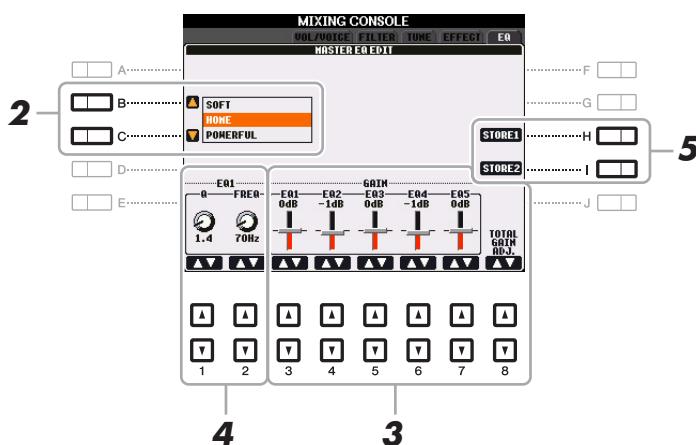
### PART EQ

[D]/[I]	EQ HIGH	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
[E]/[J]	EQ LOW	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

## Edición y almacenamiento del tipo de ecualizador maestro

### 1 Pulse el botón [F] (EDIT) en la página EQ.

Se activa la pantalla MASTER EQ EDIT.



### 2 Utilice los botones [B]/[C] para seleccionar un tipo de EQ predefinido.

Los parámetros del tipo de ecualizador seleccionado se muestran automáticamente en la parte inferior de la pantalla.

### 3 Utilice los botones [3 ▲▼]–[7 ▲▼] para aumentar o cortar cada una de las cinco bandas.

Utilice los botones [8 ▲▼] para aumentar o reducir al mismo tiempo el nivel de las cinco bandas.

### 4 Si lo desea, ajuste Q (ancho de banda) y FREQ (frecuencia central) de la banda que haya seleccionado en el paso 3.

Para ajustar el ancho de banda (también denominado “curva” o “Q”), utilice los botones [1 ▲▼]. Cuanto mayor sea el valor de Q, menor será el valor del ancho de banda.

Para ajustar FREQ (frecuencia central), utilice los botones [2 ▲▼]. El rango FREQ disponible es distinto para cada banda.

### 5 Pulse los botones [H] o [I] (STORE 1 o 2) para ejecutar la operación de almacenamiento.

En la pantalla Naming a la que se accede mediante esta operación, asigne el nombre y pulse el botón [8 ▲] (OK) para almacenar sus ajustes como tipo de ecualizador maestro de usuario, al que se puede acceder mediante los botones [B]/[C].

**Contenido**

<b>Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal</b> .....	101
• Asignación de una función específica a cada pedal .....	101
<b>Ajustes MIDI</b> .....	104
• Ajustes del sistema MIDI .....	106
• Ajustes de transmisión MIDI .....	107
• Ajustes de recepción MIDI .....	108
• Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI .....	109
• Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI .....	109

**Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal****Asignación de una función específica a cada pedal**

Las funciones de los pedales conectados a las tomas FOOT PEDAL 1/2 se pueden cambiar individualmente de los ajustes predeterminados (sostener, etc.), por ejemplo, para utilizar el interruptor de pedal para iniciar o parar la reproducción del estilo, o utilizar el controlador de pedal para generar inflexiones del tono.

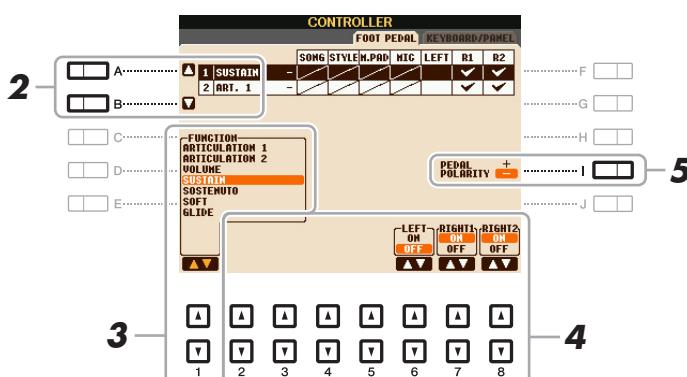
**NOTA** Para obtener información acerca de cómo conectar un pedal o sobre los tipos de pedal que se pueden conectar, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

**1 Abra la pantalla de operaciones.**

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

**2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar uno de los dos pedales al que desea asignar la función.**

En la pantalla, 1 se corresponde con la toma FOOT PEDAL 1 mientras que 2 se corresponde con la toma FOOT PEDAL 2.

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

Para obtener más información sobre las funciones disponibles, consulte las [páginas 102–103](#).

**NOTA** También puede asignar otras funciones al pedal, como Punch in/out (entrada y salida de inserción) de canción ([página 59](#)) y Registration Sequence (secuencia de registro) ([página 78](#)). Si asigna múltiples funciones al pedal, la prioridad es: Punch in/out de canción → Registration Sequence → Funciones que se asignen aquí.

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

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

## 5 Si es necesario, establezca la polaridad del pedal con el botón [I].

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

### ■ Funciones de pedal asignables

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

ARTICULATION 1/2 (PSR-S950)	Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/interruptor de pedal, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal.
VOLUME*	Permite utilizar un controlador de pedal para ajustar el volumen.
SUSTAIN	Permite utilizar un pedal para controlar el sostenido. Al mantener presionado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas.
SOSTENUTO	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, éstas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato. <b>NOTA</b> Esta función no afecta a ninguna de las voces Organ Flutes y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
SOFT	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Sólo es efectivo para determinadas voces.
GLIDE	Cuando se pisa el pedal, el tono cambia y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. <b>UP/DOWN</b> Determina si el cambio de tono sube o baja. <b>RANGE</b> Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. <b>ON SPEED</b> Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal. <b>OFF SPEED</b> Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal.
PORRAMENTO	El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla Mixing Console ( <a href="#">página 94</a> ). <b>NOTA</b> Esta función no afecta a ninguna de las voces Organ Flutes y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
PITCH BEND*	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. <b>UP/DOWN</b> Determina si el cambio de tono sube o baja. <b>RANGE</b> Determina el margen del cambio de tono, en semitonos.
MODULATION*	Aplica un efecto de vibrato a las notas que se tocan en el teclado.
MODULATION (ALT) (PSR-S950)	Como variación de MODULATION, los efectos (forma de onda) se pueden activar o desactivar mediante el pedal/interruptor de pedal. Los efectos (forma de onda) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se presiona el pedal/interruptor de pedal.

DSP VARIATION	Igual que el botón [DSP VARI.] del panel.
HARMONY/ECHO	Igual que el botón [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (PSR-S950)	Igual que el botón [I] (VOCAL HARMONY) en la pantalla MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
VOCAL EFFECT	Igual que el botón [J] (EFFECT) en la pantalla MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
TALK (PSR-S950)	Igual que el botón [TALK] en la pantalla MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
SCORE PAGE+/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
LYRICS PAGE +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letras siguiente o anterior (de una en una).
TEXT PAGE +/-	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
SONG PLAY/PAUSE	Igual que el botón SONG [▶/■■] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP] (control de estilo [inicio/parada]).
TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Igual que el botón [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Igual que el botón [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Igual que los botones [INTRO I–III].
MAIN A–D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
FILL DOWN	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main (principal) del botón situado inmediatamente a la izquierda.
FILL SELF	Reproduce un relleno.
FILL BREAK	Reproduce una pausa.
FILL UP	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main del botón situado inmediatamente a la derecha.
ENDING1–3	Igual que el botón ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	Igual que el botón [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	El pedal alterna entre los modos FINGERED y FINGERED ON BASS (página 22).
BASS HOLD	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en “AI FULL KEYBOARD”, la función no es operativa.
PERCUSSION	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado con los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee. <b>NOTA</b> Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.
RIGHT 1 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Accede al One Touch Setting siguiente o anterior.

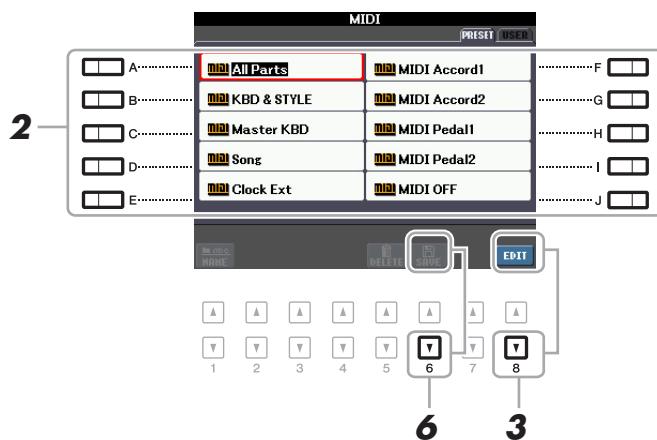
# Ajustes MIDI

En esta sección, se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. El PSR-S950/S750 ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que permiten volver a configurar el instrumento de forma instantánea y sencilla para que se ajuste a su propia aplicación MIDI o dispositivo externo. Además, puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez de las plantillas originales en la memoria USER.

**NOTA** Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en una memoria interna (unidad User) o una memoria flash USB: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Consulte la [página 116](#).

## 1 Abra la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [H] MIDI



## 2 Seleccione una plantilla preprogramada en la página PRESET ([página 105](#)).

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

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

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

- **SYSTEM** Ajustes del sistema MIDI ([página 106](#))
- **TRANSMIT** Ajustes de transmisión MIDI ([página 107](#))
- **RECEIVE** Ajustes de recepción MIDI ([página 108](#))
- **BASS** Ajustes de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI ([página 109](#))
- **CHORD DETECT** Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI ([página 109](#))

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

## 6 Seleccione la página USER mediante los botones TAB [◀][▶] y después pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar la plantilla editada.

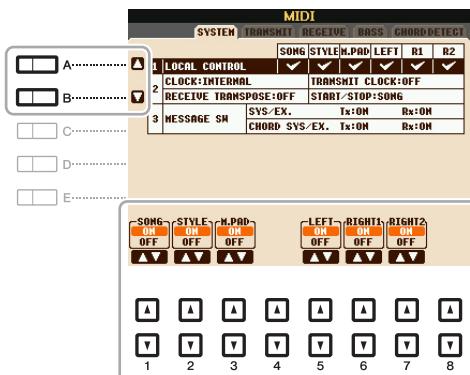
## ■ Plantillas preprogramadas MIDI

All Parts	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (RIGHT1, 2 y LEFT), con la excepción de las partes de las canciones.
KBD & STYLE	Básicamente igual que “All Parts” con la excepción del modo en que se administran las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como “UPPER” (superior) en lugar de RIGHT 1 y 2, y la parte de la mano izquierda se considera como “LOWER” (inferior).
Master KBD	En este ajuste, las funciones del instrumento como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios generadores de tono u otros dispositivos conectados (como un ordenador/secuenciador).
Song	Todos los canales de transmisión están establecidos para que correspondan con los canales de canción 1-16. Se utiliza para reproducir datos de canciones con un generador de tonos externo y para grabar los datos de canciones en un secuenciador externo.
Clock Ext.	La reproducción o grabación (canción, estilo, Multi Pad, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del instrumento. Se debería utilizar esta plantilla para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
MIDI Accord 1	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Esta plantilla permite reproducir melodías con el teclado y controlar la reproducción de estilos en el instrumento con los botones izquierdos.
MIDI Accord 2	Prácticamente igual que la función “MIDI Accord1” anterior, pero en este caso, las notas acorde/bajo que se interpretan con la mano izquierda del acordeón MIDI también se reconocen como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal 1	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los generadores de tonos conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar tocar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI.
MIDI Pedal 2	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos con la unidad de pedal MIDI.
MIDI OFF	No se envían ni reciben señales MIDI.

## Ajustes del sistema MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página SYSTEM del paso 4, [página 104](#).

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



### 1 Control local

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

### 2 Ajuste del reloj, etc.

#### ■ CLOCK

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

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

#### ■ TRANSMIT CLOCK

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

#### ■ RECEIVE TRANPOSE

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

#### ■ START/STOP

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

### 3 MESSAGE SW (activación de mensajes)

#### ■ SYS/EX.

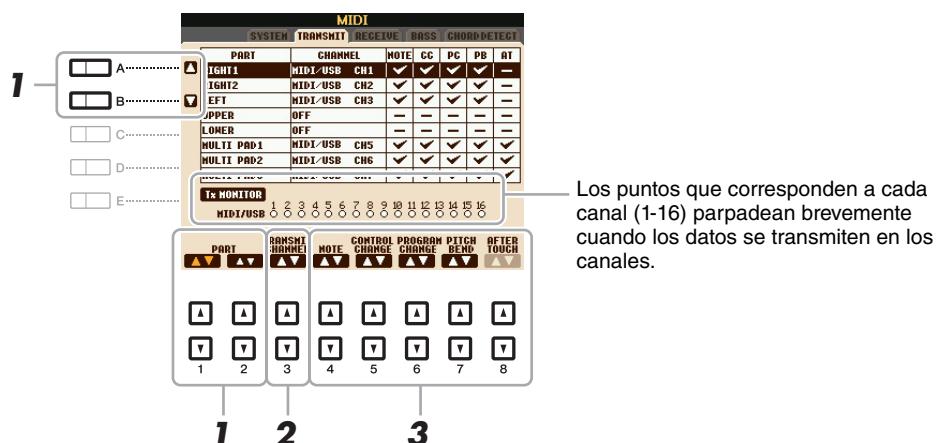
El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes exclusivos del sistema MIDI. El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos del sistema MIDI generados por el equipo externo.

#### ■ CHORD SYS/EX.

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

## Ajustes de transmisión MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página TRANSMIT del paso 4, [página 104](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



### 1 Utilice los botones [A]/[B] o [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar la parte para cambiar los ajustes de transmisión.

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

#### UPPER

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

#### LOWER

La parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el punto de división para las voces. El estado activado/desactivado del botón [ACMP] no le afecta.

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

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

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

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

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

**NOTE** (eventos de nota).....[página 66](#)

**CC** (cambio de control).....[página 66](#)

**PC** (cambio de programa) .....

[página 66](#)

**Pitch Bend (PB)** (inflexión de tono) ....[página 66](#)

**AT (Aftertouch)** (tras la pulsación)....[página 66](#)

## Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página RECEIVE del paso 4, [página 104](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



### 1 Utilice los botones [A]/[B] o [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar el canal que se va a recibir.

El PSR-S950/S750 puede recibir mensajes MIDI en 32 canales (16 canales x 2 puertos) con una conexión USB.

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

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

#### KEYBOARD

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

#### EXTRA PART 1-5

Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. El PSR-S950/S750 se puede utilizar como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando estas cinco partes además de las generales (a excepción del sonido del micrófono).

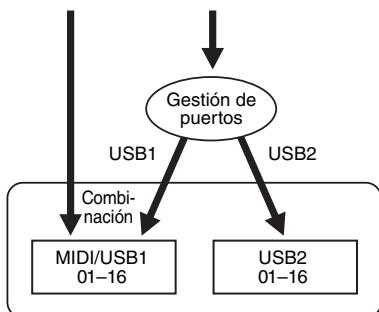
### 3 Utilice el botón [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para determinar los tipos de datos que se van a recibir.

#### Transmisión/recepción MIDI mediante el terminal [USB TO HOST] y los terminales MIDI [IN]/[OUT]

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

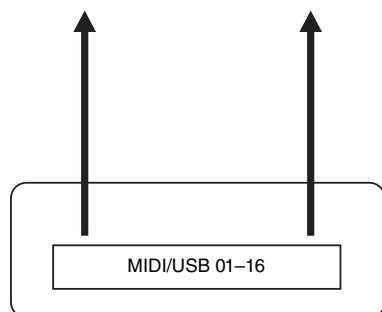
##### ● Recepción MIDI

Terminal [MIDI IN] Terminal [USB TO HOST]



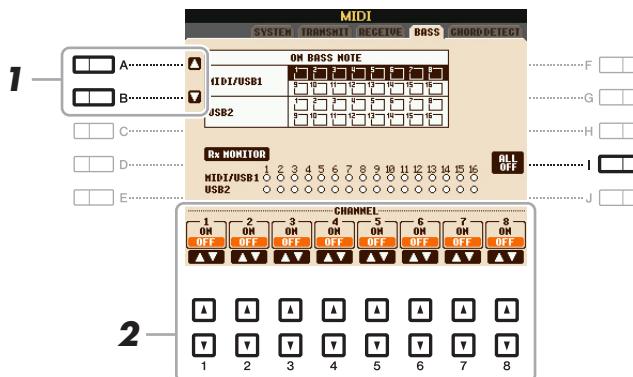
##### ● Transmisión MIDI

Terminal [MIDI OUT] Terminal [USB TO HOST]



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

Estas explicaciones se aplican a la página BASS del paso 4, [página 104](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como la nota de bajo del acorde de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, la nota de bajo se detectará a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



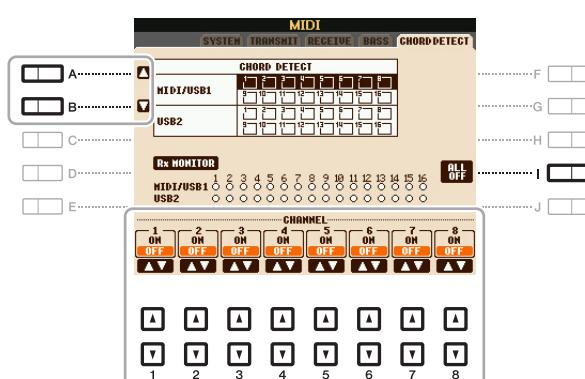
**1 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el canal.**

**2 Utilice el botón [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para activar o desactivar el canal deseado.**

Puede desactivar todos los canales pulsando el botón [I] (ALL OFF).

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

Estas explicaciones se aplican a la página CHORD DETECT del paso 4, [página 104](#). Esta página le permite seleccionar los canales MIDI sobre los que se usarán los datos MIDI del dispositivo externo para detectar el tipo de acorde para el estilo de reproducción. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitación. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, el tipo de acorde se detectará a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



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

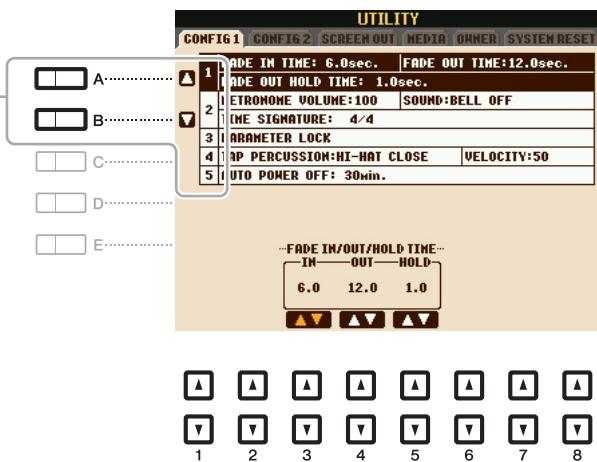
## Contenido

<b>CONFIG 1</b>	110
<b>CONFIG 2</b>	112
<b>SCREEN OUT</b>	112
<b>MEDIA</b>	113
<b>OWNER</b>	114
<b>SYSTEM RESET</b>	115
• Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica	115
• Custom Reset: almacenamiento y restablecimiento de los ajustes originales como archivo único	116

## CONFIG 1

Seleccione el parámetro que desee:

- 1 Fade In/Out
- 2 Metronome
- 3 Parameter Lock
- 4 Tap
- 5 Auto Power Off



### 1 Fade In/Out

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

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

## 2 Metronome

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

## 3 Parameter Lock

Permite bloquear o mantener los ajustes de parámetros específicos (como Efecto y Punto de división), aunque la configuración del panel cambie mediante la Memoria de registros, el Ajuste de un toque, etc. Para establecer esta función, utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] (SELECT) para seleccionar el parámetro deseado y después utilice los botones [8 ▲]/[8 ▼] (MARK ON/OFF) para activar o desactivar las marcas de verificación. Repita este paso tantas veces como desee. Se bloquearán los elementos que tengan marcas de comprobación.

## 4 Tap

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

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

## 5 Auto Power Off

Define la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que se apague automáticamente. Pulse los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (AUTO POWER OFF) para ajustar el tiempo.

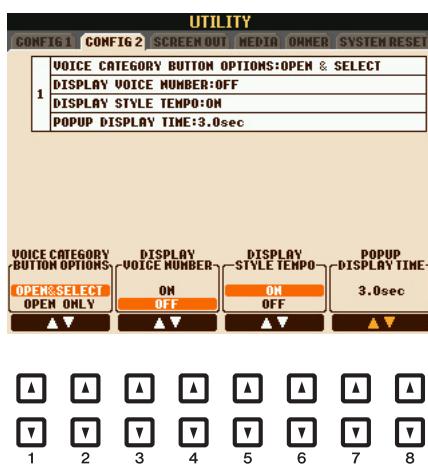
### **AVISO**

Dependiendo del estado del instrumento, es posible que la alimentación no se apague automáticamente, incluso después de que haya transcurrido el período de tiempo especificado. Apague siempre el instrumento manualmente cuando no lo utilice.

### **AVISO**

Los datos que no se guarden en la unidad USER o USB se perderán cuando el instrumento se apague automáticamente. Asegúrese de guardar los datos antes de que se apague.

## CONFIG 2



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	<p>Determina la voz que se selecciona cuando se pulsa uno de los botones VOICE.</p> <p><b>OPEN &amp; SELECT</b> Si pulsa uno de los botones VOICE se abrirá la pantalla de selección de voz que abrirá automáticamente la última voz seleccionada cuando la pantalla se abrió anteriormente.</p> <p><b>OPEN ONLY</b> Al pulsar uno de los botones VOICE simplemente se abrirá la pantalla de selección de voz con la voz actual mantenida.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	<p>Determina si se muestran el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Su visualización resulta práctica si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo.</p> <p><b>NOTA</b> La numeración que aparece empieza en "1". Por tanto, los números de cambio de programa MIDI reales son inferiores, puesto que el sistema de numeración empieza con el "0".</p> <p><b>NOTA</b> Para las voces de GS, los números de cambio del programa no están disponibles aunque este parámetro se ajuste en ON.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Selecciona si se muestra o no el tempo por defecto de cada estilo predefinido sobre el nombre de estilo predefinido en la pantalla de selección de estilos.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Determina el tiempo en el que se cierran las ventanas emergentes. (Las ventanas emergentes se muestran al presionar botones como TEMPO, TRANSPOSE o UPPER OCTAVE).

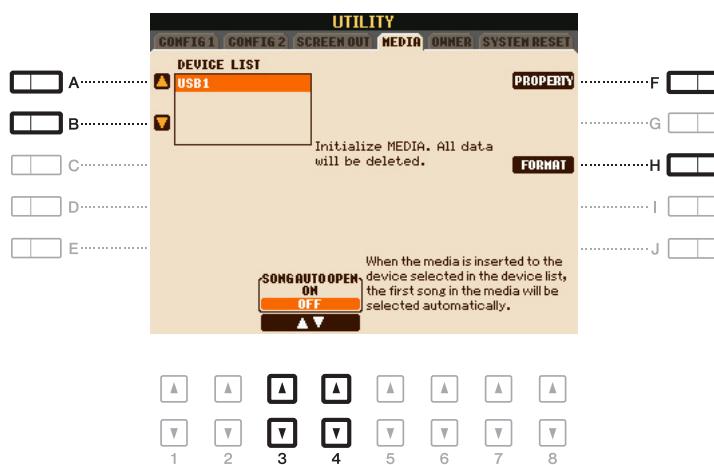
## SCREEN OUT

S950 S750

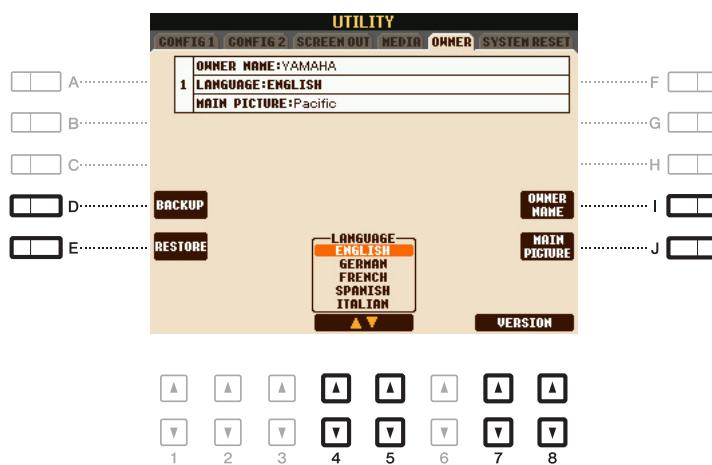
Consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

## MEDIA

Puede ajustar o realizar operaciones relacionadas con el soporte importantes para el instrumento. La palabra “soporte” hace referencia al dispositivo de memoria flash. Antes de utilizar una memoria flash, asegúrese de leer “Conexión de una memoria flash USB” en el Manual de instrucciones.



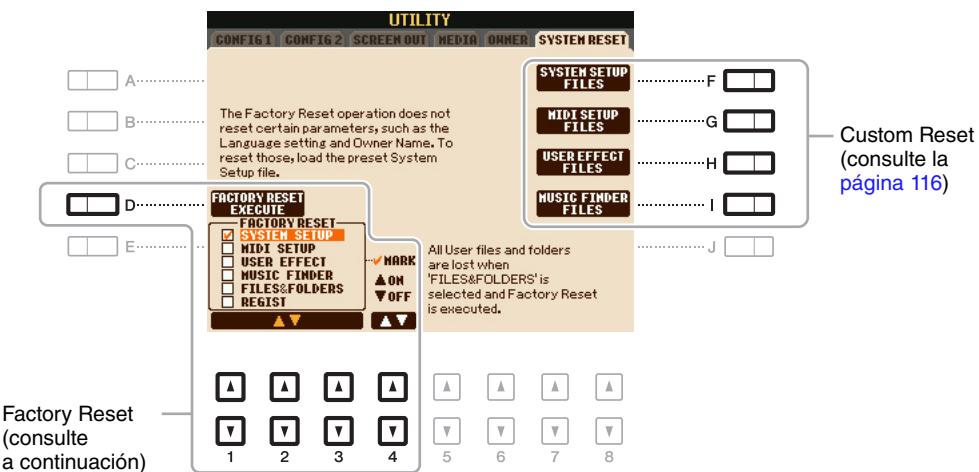
[A]/[B]	DEVICE LIST	Seleccione el dispositivo deseado para formatearlo o para comprobar la memoria restante.
[F]	PROPERTY	Abre la pantalla Property del dispositivo seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Puede comprobar la cantidad de memoria restante en el dispositivo. <b>NOTA</b> El valor de memoria restante que se muestra es un valor aproximado.
[H]	FORMAT	Formatea el dispositivo seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Para obtener información detallada, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando se ajuste en “ON”, solamente con conectar la memoria flash USB (seleccionada en Device List anterior) se accede a la primer canción de la memoria flash USB.



[D]	BACKUP	Le permite hacer copia de seguridad de todos los datos del instrumento en una memoria flash USB. Para obtener instrucciones, consulte el Manual de instrucciones, Operaciones básicas.
[E]	RESTORE	Carga el archivo de copia de seguridad desde la memoria flash USB. Para obtener instrucciones, consulte el Manual de instrucciones, Operaciones básicas.
[I]	OWNER NAME	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Para obtener instrucciones, consulte el Manual de instrucciones, Operaciones básicas.
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S950)	Permite seleccionar una imagen para el fondo de la pantalla principal. Puede seleccionar una imagen de entre varias que se proporcionan en la página Preset. Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de selección de voces. Si desea utilizar una imagen original, prepare el archivo que desee (un archivo de mapa de bits “.BMP” no superior a 320 x 240 píxeles) en la memoria flash USB, cópielo desde la memoria flash USB a la página USER y después selecciónelo de la página USER. A causa de las limitaciones de velocidad de acceso, no se recomienda seleccionar el archivo que se desee de la memoria flash USB. <b>NOTA</b> La explicación anterior sobre la compatibilidad de imágenes también es válida para el fondo de la pantalla Song Lyrics (página 46).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Determina el idioma que se utiliza para los mensajes que aparecen en la pantalla. Una vez modificado este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma seleccionado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Muestra el número de versión de este instrumento.

# SYSTEM RESET

En esta pantalla puede ejecutar uno de dos métodos de restablecimiento: Factory Reset (restablecer los ajustes de fábrica) y Custom Reset (restablecer los ajustes personalizados). Factory Reset permite recuperar los ajustes iniciales predeterminados para cada elemento, mientras que Custom Reset permite recuperar sus ajustes originales con un solo toque.



## Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica

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

### 1 Utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar el elemento que deseé y después pulse los botones [4 ▲▼] para introducir o eliminar la marca de verificación.

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

SYSTEM SETUP (Configuración del sistema)	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte la lista de datos (Gráfico de parámetros) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI SETUP	Restablece los ajustes MIDI, incluidas los ajustes MIDI de pantalla de la ficha USER, a los valores originales de fábrica.
USER EFFECT	Restaura los ajustes de efectos actuales y los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"><li>Tipos de efecto de usuario.....<a href="#">página 97</a></li><li>Tipos de ecualizador maestro de usuario .....<a href="#">página 100</a></li><li>Tipos de armonía vocal de usuario (PSR-S950 solamente) ....<a href="#">página 87</a></li><li>Memorias de ajustes de micrófono del usuario (PSR-S950 solamente).....<a href="#">página 82</a></li></ul>
MUSIC FINDER	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos de Music Finder (todas las grabaciones).
FILES & FOLDERS	Elimina todos los archivos y carpetas, incluyendo la carpeta Expansion, guardados en la pantalla de la ficha USER.
REGIST	Apaga todas las luces de la memoria de registros [1]–[8], indicando que no se ha seleccionado ningún banco de memoria de registros aunque se conserven todos los archivos de banco de memoria de registros. En este estado, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración actual del panel. <b>NOTA</b> Se puede hacer la misma operación activando el botón de alimentación mientras se mantiene pulsada la tecla B5 (tecla B del extremo derecho). En ese caso, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración predeterminada del panel.

### 2 Pulse el botón [D] (FACTORY RESET EXECUTE) para ejecutar la operación de restablecimiento de los valores de fábrica para todos los elementos marcados.

## Custom Reset: almacenamiento y restablecimiento de los ajustes originales como archivo único

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

**1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.**

**2 Abra la pantalla de operaciones.**

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET

**3 Pulse uno de los botones [F]-[I] para recuperar la pantalla correspondiente para guardar los datos.**

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Los parámetros establecidos en las diversas pantallas, como [FUNCTION] → [I] UTILITY y la pantalla de configuración del micrófono (PSR-S950), se tratan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte la lista de datos (Gráfico de parámetros) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
[G]	MIDI SETUP FILES	Los ajustes MIDI, incluidas los ajustes MIDI de la pantalla de la ficha USER, se tratan como un único archivo.
[H]	USER EFFECT FILES	Los siguientes datos se pueden administrar como un solo archivo. • Tipos de efecto de usuario ..... <a href="#">página 97</a> • Tipos de ecualizador maestro de usuario ..... <a href="#">página 100</a> • Tipos de armonía vocal de usuario (PSR-S950 solamente) ... <a href="#">página 87</a> • Memorias de ajustes de micrófono del usuario (PSR-S950 solamente)..... <a href="#">página 82</a>
[I]	MUSIC FINDER FILES	Todas las grabaciones predefinidas y creadas de Music Finder se tratan como un único archivo.

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

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

**6 Para recuperar el archivo, pulse los botones [F]-[I] que desee en la pantalla SYSTEM RESET y, a continuación, seleccione el archivo.**

Cuando se selecciona el archivo, se muestra un mensaje según el contenido del archivo. Pulse el botón que desee.

# Índice

## Símbolos

+Audio (Tipos de estilo) ..... 20

## Números

1-16 (Song Creator) ..... 52, 66

3BAND EQ (Ajuste del micrófono) .... 83

## A

Afinación fina ..... 11

Ajuste de un toque ..... 26

Ajuste de voces ..... 13

Ajustes de micrófono ..... 82

Ajustes MIDI ..... 104

Any Key (Canción) ..... 50

ARABIC1/2 (SCALE TUNE) ..... 11

Armonía/eco ..... 9

ASSEMBLY (Style Creator) ..... 33

Auto Power Off ..... 111

## B

BAR CLEAR (Style Creator) ..... 37

BAR COPY (Style Creator) ..... 37

BASIC (Style Creator) ..... 29

BASS (MIDI) ..... 109

Brillo ..... 15

## C

Canciones protegidas ..... 43

### CHANNEL

    Song Creator ..... 61

    Style Creator ..... 37

### CHANNEL TRANSPOSE

    (Song Creator) ..... 63

### CHORD

    Song Creator ..... 56, 66

    Style Creator ..... 39

### CHORD DETECT (MIDI)

Chord Tutor ..... 21

### CHORUS DEPTH (Voice Set)

..... 16

### CLOCK (MIDI)

..... 106

### COMMON (Voice Set)

..... 14

### Compatibilidad con archivos

de estilo ..... 20

### COMPRESSOR

    (Ajustes del micrófono) ..... 83

### CONFIG 1

..... 110

CONFIG 2 ..... 112

Contenido armónico ..... 15

CONTROLLER (Voice Set) ..... 15

Cool! (Sonido) ..... 5

Custom Reset ..... 116

## D

DELETE (Song Creator) ..... 63

DELETE RECORD (Music Finder) ..... 74

Detail (Armonía vocal) ..... 91

DETUNE (Armonía vocal) ..... 90

DIGITAL REC MENU ..... 28, 52, 69

Drums (Sonido) ..... 6

DSP (Voice Set) ..... 17

DSP DEPTH (Voice Set) ..... 16

DYNAMICS (Style Creator) ..... 36

## E

Ecualizador

    Ajuste de voces ..... 17

    Consola de mezclas ..... 99

### EDIT

    Consola de mezclas ..... 100

    Multi Pad ..... 70

    Music Finder ..... 73

    Style Creator ..... 33

### EFFECT

    Armonía vocal ..... 81

    Consola de mezclas ..... 95

### EFFECT/EQ

    Ajuste de voces ..... 16

    Voz de flautas de órgano ..... 19

### EG (Voice Set)

..... 16

### Entrada/salida de inserción

    (Song Creator) ..... 59

### EQUAL (SCALE TUNE)

..... 11

## F

Fade In/Out ..... 110

### FAVORITE (Music Finder)

..... 72

### FILTRO

    Ajuste de voces ..... 15

    Consola de mezclas ..... 93

    Song Creator ..... 67

### Fixed DO (Partitura)

..... 45

### Follow Lights (Canción)

..... 50

## Foot Controller

    (Controlador de pedal) ..... 101

## FOOTAGE

    (Voz de flautas de órgano) ..... 18

## Footswitch (Pedal)

..... 101

## FORMANT (Armonía vocal)

..... 90

## Formato de archivo de estilo

..... 38

## Formato de archivo SFF GE

..... 20

## Freeze (Memoria de registros)

..... 77

## G

### Generador de envolvente

..... 16

### GM&XG

..... 7

### Grabación en bucle (Style Creator)

..... 29

### Grabación por pasos

    Multi Pad Creator ..... 70

    Song Creator ..... 52, 56

    Style Creator ..... 33

### GROOVE (Style Creator)

..... 35

### Guía (Canción)

..... 49

## H

## HARMONY

    Ajuste de voces ..... 17

    Armonía vocal ..... 81

## HARMONY ASSIGN

    (Armonía vocal) ..... 88, 89

## HIGH KEY / NOTE LIMIT

    (Style Creator) ..... 41

## K

### Karao-Key

..... 50

### KIRNBERGER

..... 11

## L

### Legacy (voz)

..... 7

### Live! (Sonido)

..... 5

### Local Control

..... 106

### LYRICS (Song Creator)

..... 66

## M

### MASTER EQ

..... 99

### MASTER TUNE

..... 11

### MEAN-TONE

..... 11

### MEDIA (Utilidad)

..... 113

### MEGAEnhancer

..... 6

MegaVoice (Sonido) .....	6	PURE/PURE MINOR .....	11
Memoria de registros .....	76	PYTHAGOREAN .....	11
MESSAGE (MIDI) .....	106		
Metronome (Utilidad) .....	111	<b>Q</b>	
MIC (Ajuste del micrófono) .....	81	QUANTIZE	
MIC SETTING .....	81	Partitura .....	45
MIX (Song Creator) .....	63	Song Creator .....	62
MODULATION (Voice Set) .....	15	Style Creator .....	37
Montaje de estilos .....	33		
Movable DO (Partitura) .....	45	<b>R</b>	
Multi Pad Creator .....	68	REC CHANNEL (Style Creator) .....	28
MULTI PAD EDIT .....	70	REC MODE (Song Creator) .....	59
		RECEIVE (MIDI) .....	108
<b>N</b>		RECEIVE TRANSPOSE (MIDI) .....	106
NEW BANK (Multi Pad) .....	69	REGISTRATION EDIT .....	76
NEW STYLE (Style Creator) .....	28	Registration Sequence .....	78
NOISE GATE		REMOVE EVENT (Style Creator) .....	37
(Ajuste del micrófono) .....	83	REPEAT MODE (Canción) .....	48
Notación musical .....	44	Restablecer los ajustes de fábrica .....	115
NTR (Style Creator) .....	40	REVERB DEPTH (Voice Set) .....	16
NTT (Style Creator) .....	40	RTR (Style Creator) .....	42
<b>O</b>		<b>S</b>	
Organ Flutes! (Sonido) .....	6	S.Art! (Sonido) .....	5
OTS LINK TIMING		SCALE TUNE .....	11
(STYLE SETTING) .....	24	Sensibilidad de la pulsación .....	8
Overview (Armonía vocal) .....	88	Sesión (Tipos de estilo) .....	20
OWNER (Utilidad) .....	114	SET UP (partitura) .....	45
		SETUP	
<b>P</b>		Armonía vocal .....	86
PAN (armonía vocal) .....	91	Song Creator .....	64
PANEL SUSTAIN (Voice Set) .....	16	SFX (sonido) .....	6
Pantalla Lyrics .....	46	Sobregrabación en bucle	
Pantalla Text .....	46	(Style Creator) .....	29
PARAMETER (Style Creator) .....	38	Song Creator .....	52
Parameter Lock (Utilidad) .....	111	SONG SETTING .....	48
Part (Armonía vocal) .....	90	SOUND (Voice Set) .....	15
PART EQ .....	99	SOURCE ROOT .....	39
Parte de audio (Style Creator) .....	27	Split Point (Punto de división) .....	25
Patrón de fuente .....	27, 28, 38	START/STOP (MIDI) .....	106
PEDAL .....	101	Style Creator .....	27
PITCH CORRECT MODE		STYLE SETTING .....	23
(Armonía vocal) .....	91	StyleVoices .....	7
PITCH DETECT		Sweet! (Sonido) .....	5
(Ajustes del micrófono) .....	83	SYS/EX. (Song Creator) .....	66
PORTAMENTO TIME (Voice Set) .....	14	SYSTEM (MIDI) .....	106
Pro (Tipos de estilo) .....	20	SYSTEM RESET (Utilidad) .....	115
Prot.1 (Canción) .....	43		
Prot.2 Edit (Canción) .....	43		
Prot.2 Orig (Canción) .....	43		
		<b>T</b>	
		TALK (Ajuste del micrófono) .....	81, 84
		TALK MIXING (Ajuste del micrófono) .....	84
		Tap (Utilidad) .....	111
		Tecnología del ayudante	
		de interpretación (P.A.T.) .....	51
		Tiempo real, grabación	
		Multi Pad Creator .....	68
		Style Creator .....	29
		Tipo de asignación múltiple	
		(armonía/eco) .....	9
		Tipo de digitado de acordes .....	21
		Tipos de armonía (Armonía/Eco) .....	9
		Tipos de eco (armonía/eco) .....	10
		Tipos de escalas .....	11
		Tipos de estilo .....	20
		Tipos de voces .....	5
		TOUCH RESPONSE .....	8
		TOUCH SENSE (Voice Set) .....	14
		TRANSMIT (MIDI) .....	107
		TRANSMIT CLOCK (MIDI) .....	106
		TRANSPOSE (armonía vocal) .....	90
		TRANSPOSE ASSIGN .....	12
		TUNE (Consola de mezclas) .....	94
		TYPE SELECT	
		(Armonía vocal) .....	81, 85, 87
		<b>U</b>	
		USER MEMORY	
		(Ajuste del micrófono) .....	82
		<b>V</b>	
		VELOCITY CHANGE (Style Creator) .....	37
		VIBRATO (Voice Set) .....	16
		VOCAL (Ajustes del micrófono) .....	83
		VOCAL EFFECT EDIT	
		(Armonía vocal) .....	88
		Voces Organ Flutes	
		(flautas de órgano) .....	18
		VOL/VOICE (consola de mezclas) .....	92
		VOLUME (armonía vocal) .....	91
		VOLUME/ATTACK	
		(Voz de flautas de órgano) .....	19
		<b>W</b>	
		WERCKMEISTER .....	11
		<b>Y</b>	
		Your Tempo (Canción) .....	50