

En este Manual de referencia se explican funciones avanzadas del Tyros5 que no se explican en el Manual de instrucciones. Lea el Manual de instrucciones antes de leer este manual.

C.S.G., DMI Development Division
© 2013-2014 Yamaha Corporation
Published 02/2014 PO-B0

Manual de Referencia

Contenido

* Los capítulos en este manual de referencia se corresponden con los capítulos del Manual de usuariol.

1 Voces – Interpretación al teclado –	1
Tipos de voces (características).....	1
Selección de GM/XG y otras voces.....	3
Ajustes relacionados con la sensibilidad a la pulsación y efectos.....	4
Ajustes relacionados con el tono.....	8
Edición de voces (Voice Set)	11
Edición de voces de órgano (Organ World)	16
Edición de Voces Ensemble (Ensemble Voice Edit).....	18
2 Estilos – Ritmo y acompañamiento –	27
Selección del tipo de digitación de acordes	28
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	30
Guardar los ajustes originales en un One Touch Setting.....	32
Creación/Edición de estilos (Style Creator).....	33
3 Multi Pads – Adición de frases musicales a su interpretación –	49
Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator).....	49
Edición de Multi Pad.....	51
4 Canciones – grabación de su interpretación como canciones MIDI –	53
Edición de los ajustes de notación musical.....	54
Edición de ajustes de letras/ texto.....	56
Utilizar las funciones de auto-acompañamiento con la reproducción de canciones	57
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (Ajustes Repeat, Ajustes Channel, Función Guía).....	58
Creación/ Edición de canciones (Song Creator)	61
5 Grabador/ reproductor de audio – Grabación y reproducción de archivos de audio –	81
Grabación de su interpretación	81
Conversión de un archivo.....	85
Edición de los datos grabados (archivo de grabación multipista)	87
Regrabación de un archive de grabación multipista	89
Ajustar los puntos de inicio/fin de audio (Archivo de grabación multipista)	93
Modo Lista de reproducción	94
6 Music Finder – Acceso a los ajustes de panel idóneos para su interpretación –	91
Creación de un grupo de ajustes favoritos.....	91
Edición de registros.....	92
Guardar los registros como un solo archivo (Music Finder File).....	93
7 Memoria de registro – Guardar y recuperar ajustes personalizados del panel –	103
Edición de una memoria de registro.....	103
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)	104
Visualización de los numerous de memorias de registro en orden (Registration Sequence)	105
8 Micrófono – Adición de armonía vocal y sintetizador vocoder a su voz –	109
Ajustes Vocal Harmony y Talk	109
Realizar y guardar ajustes de micrófono (Vocal/Talk)	110
Ajuste y edición de los tipos de Vocal Harmony	113
Edición de los tipos de Synth Vocoder.....	120

9 Consola de mezclas – Edición del volumen y el balance tonal –	125
Edición de parámetros VOL/VOICE	125
Edición de parámetros FILTER	126
Edición de parámetros TUNE.....	126
Edición de parámetros EFFECT	127
Edición de parámetros EQ	131
Edición de ajustes de Master Compressor.....	132
Ajustes Line Out	133
Diagram de bloques	134
10 Utilidades – Configuración de ajustes globales –	135
CONFIG 1.....	135
CONFIG 2.....	136
MEDIA	138
OWNER.....	138
SYSTEM RESET	139
11 Conexiones – Uso de su instrumento con otros dispositivos –	143
Ajustes pedal interruptor/ pedal controlador.....	143
Ajustes MIDI	147
Ajustes MFC10	153
Conexión a una red (adaptador USB Wireless LAN incluido).....	155
Apéndice	159
Operaciones relacionadas con Expansion Packs	159
Índice	161

Using the PDF manual

- To quickly jump to items and topics of interest, click on the desired items in the “Bookmarks” index to the left of the main display window. (Click the “Bookmarks” tab to open the index if it is not displayed.)
- Click the page numbers that appear in this manual to go directly to the corresponding page.
- Select “Find” or “Search” from the Adobe Reader “Edit” menu and enter a keyword to locate related information in the document.



The names and positions of menu items may vary according to the version of Adobe Reader being used.

- The illustrations and LCD screens as shown in this manual are for instructional purposes only, and may appear somewhat different from those on your instrument. Note that all display examples shown in this manual are in English.
- The company names and product names in this manual are the trademarks or registered trademarks of their respective companies.

1

Voices

– Playing the Keyboard –

Contenido

Tipos de Voces (Características)	1
Selección de GM, XG y otras Voces	3
Sensibilidad a la pulsación y ajustes relacionados con los Efectos	4
• Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado	4
• Selección del tipo de armonía/ eco	6
Ajustes relacionados con el tono	8
• Afinación fina del tono de todo el instrumento	8
• Afinación de escala	9
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE	10
Edición de Voces (Voice Set)	11
• Parámetros editables de las pantallas VOICE SET	12
• Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	15
Edición de Voces de Órgano (Organ World)	16
Edición de Voces Ensemble (Ensemble Voice Edit)	18

Tipos de Voces (Características)

El tipo de voz y las características que la definen se indican encima del nombre de la voz en la pantalla de selección de voces. Las características esenciales de estas Voces y su interpretación se describen a continuación:

S.Art!
(Super Articulation)

Estas Voces proporcionan muchas ventajas con una gran capacidad de interpretación y control expresivo en tiempo real.

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. De la misma forma, con la voz de guitarra de concierto, la nota D sonaría como un “hammer on” (ligado ascendente), sin que se volviera a pulsar la cuerda.

En función de cómo toque, se producen otros efectos como los sonidos de agitación o respiración (en la voz de trompeta) o de los dedos (en la voz de guitarra).

Para más información acerca de cómo tocar de la mejor manera una voz S.Art!, abra la ventana de información (pulsando el botón [6 ▼] en la pantalla de selección de Voces.

S.Art2! (Super Articulation2)	En las voces de los instrumentos de viento y las voces del violín, se ha utilizado una tecnología especial de Yamaha denominada AEM. Dispone de muestras detalladas de las técnicas expresivas utilizadas en dichos instrumentos para deslizarse hacia notas, para “unir” notas distintas, para agregar matices expresivos al final de una nota, etc. Para agregar estas articulaciones, puede tocar en legato o en no legato, o bajar el tono en aproximadamente una octava. Por ejemplo, con la voz de clarinete, si mantiene una nota C (do) y toca la nota B (si) b simultáneamente, se escuchará un glissando hasta la nota Bb. Algunos efectos de “nota desactivada” se producen automáticamente cuando se mantiene una nota más tiempo de un tiempo determinado. Cada voz SA2 tiene un ajuste de vibrato propio, de forma que al seleccionar una voz SA2, se aplica el vibrato adecuado, sea cual sea la posición de la rueda MODULATION. Puede ajustar el vibrato moviendo la rueda MODULATION. Para más información acerca de cómo tocar de la mejor manera una voz S.Art2!, abra la ventana de información (pulsando el botón [6 ▼] en la pantalla de selección de Voces.
Live!	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestrearon 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 tan natural y detallado que pensará que está tocando un instrumento de verdad.
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.
Live! Drums	Se trata de sonidos de batería de alta calidad que aprovechan al máximo el muestreo estéreo y el muestreo dinámico.
Live! SFX	Se trata de diversos sonidos de efectos especiales y percusión de alta calidad que aprovechan al máximo el muestreo estéreo y el muestreo dinámico.
Organ Flutes!	Estas realistas Voces de órgano le permiten ajustar las diversas longitudes y crear sus propios sonidos de órgano originales. Consulte la página 17 para obtener información detallada.
MegaVoice	Lo que confiere un carácter especial a las voces Mega es el uso que hacen del cambio de velocidad. Cada rango de velocidad, la medida de la fuerza con que se tocan las teclas, tiene un sonido completamente distinto. Por ejemplo, una 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

Las voces Mega, SA y SA2 solo son compatibles con otros modelos que tengan instalados esos tres tipos de voces. Los datos de canción, estilo o Multi Pad que haya creado en el Tyros5 utilizando estas voces no sonarán correctamente cuando se reproduzcan en otros instrumentos.

Las voces Mega, SA y SA2 producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si 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.



Las características de las voces SA2 (ajuste vibrato predeterminado y efectos de articulación aplicados por los botones [ART]) resultan efectivos en la interpretación en tiempo real; sin embargo, estos efectos podrían no reproducirse totalmente al reproducir una canción que se ha grabado con voces SA2.

Para obtener una lista de las Voces preconfiguradas de este instrumento, consulte la “Lista de Voces” en el documento “Data List”, disponible en la biblioteca online de Yamaha.

Conversión de las Voces de una canción MIDI en MegaVoices (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer es un programa de software que convierte los datos de canciones XG/GM (Archivos MIDI estándar- SMF) en datos de canción especialmente mejorados para reproducirse con un instrumento o generador de sonido que contenga MegaVoices. Con el empleo de sofisticadas MegaVoices, automáticamente MEGAEnhancer hace que los archivos de canciones convencionales con guitarra, bajo y otras partes suenen mucho más realistas y auténticos. MEGAEnhancer puede descargarse desde la página web de Yamaha.

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

Tecnología AEM

Al tocar el piano, al pulsar una tecla “C” se produce una nota C definida y relativamente fija. Sin embargo, al tocar un instrumento de viento, una sola pulsación puede producir varios sonidos distintos en función de la intensidad de la respiración, la longitud de la nota, los trinos o efectos de inflexión que se agreguen, y otras técnicas interpretativas. Además, cuando se tocan dos notas continuamente, por ejemplo “C” y “D”, ambas se unirán con suavidad, en lugar de sonar de forma independiente como sucedería en un piano.

AEM (Modelo de elementos de articulación) es la tecnología utilizada para simular esta característica de los instrumentos. Durante la interpretación, se seleccionan en tiempo real, una tras otra, las muestras de sonido más adecuadas. Existe una cantidad enorme de datos de muestras. Las muestras se unen y reproducen sin interrupciones, como ocurriría de forma natural con un instrumento acústico real.

Esta tecnología para unir con suavidad muestras distintas permite la aplicación de un vibrato realista.

Por convención, en los instrumentos musicales electrónicos el vibrato se aplica mediante el movimiento periódico del tono. La tecnología AEM va mucho más allá, mediante el análisis y la disgregación de las ondas de vibrato de las muestras, y la unión con suavidad de los datos disgregados en tiempo real durante la interpretación. Si mueve la rueda MODULATION al tocar la voz SA2 (con la tecnología AEM), también puede controlar la profundidad del vibrato, a la vez que mantiene la calidad del realismo

Selección de GM, XG y otras Voces

Este instrumento incluye Voces especialmente indicadas para la reproducción de Estilos y la compatibilidad XG/GM. Estas Voces no se pueden seleccionar directamente desde los botones de selección de la categoría VOICE. Sin embargo, sí se pueden seleccionar desde el panel mediante el procedimiento detallado a continuación.

- 1 Pulse el botón PART SELECT en el cual quiere activar la voz que desea.**
- 2 Pulse uno de los botones de selección de categoría VOICE (except los botones [ORGAN WORLD], [ENSEMBLE] y [EXPANSION/USER]) para que aparezcan las categorías 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.

En esta pantalla, puede encontrar la carpeta "Legacy". Esta carpeta contiene las voces de anteriores teclados Yamaha (como Tyros, Tyros2, Tyros3, Tyros4, etc.) para la compatibilidad de datos con otros modelos.

- 5** Pulse el botón [A]–[J] que desee para activar la pantalla de selección de las voces GM/XG, GM2, etc.

- 6** Seleccione la voz deseada.

Sensibilidad a la pulsación y ajustes relacionados con el efecto

Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado

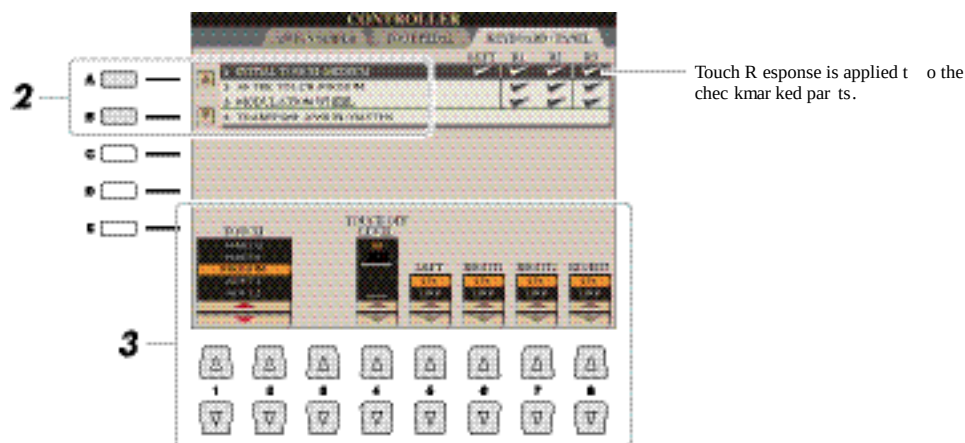
Algunas voces se han diseñado intencionadamente sin sensibilidad de pulsación para emular las características verdaderas del instrumento real (como los órganos convencionales, que no tienen respuesta de pulsación).

Se puede ajustar una respuesta de pulsación del instrumento (la respuesta del sonido a la forma de tocar las teclas). El tipo de sensibilidad de pulsación será común para todas las voces.

- 1** Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [E][F] KEYBOARD/PANEL

2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el parámetro deseado: “1 INITIAL TOUCH” o “2 AFTER TOUCH”



3 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para ajustar la respuesta a la pulsación.

1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Determina el ajuste de sensibilidad de pulsación inicial. HARD 2: Requiere una interpretación con gran fuerza para generar un volumen alto. Perfecta para intérpretes que tocan con mucha fuerza. HARD 1: Requiere una interpretación moderadamente fuerte para un volumen más alto. NORMAL: Respuesta de pulsación estándar. SOFT 1: Produce un volumen alto tocando el teclado con una fuerza moderada. SOFT 2: 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 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Activa o desactiva la pulsación inicial para cada parte de teclado.

2 AFTER TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Determina el ajuste de sensibilidad de pulsación posterior (after touch) HARD: Es necesaria una presión de pulsación posterior relativamente fuerte para producir cambios. NORMAL: Produce una respuesta de pulsación posterior estándar. SOFT: Le permite producir cambios relativamente grandes con una presión de pulsación posterior muy ligera
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Activa o desactiva el Aftertouch para cada parte de teclado.

Selección del tipo de armonía / eco

Cuando el botón [MONO] está activado o se utilizan las voces SA/SA2, puede que el efecto de armonía/eco no funcione correctamente.

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

1 Active el botón [HARMONY/ECHO].

2 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

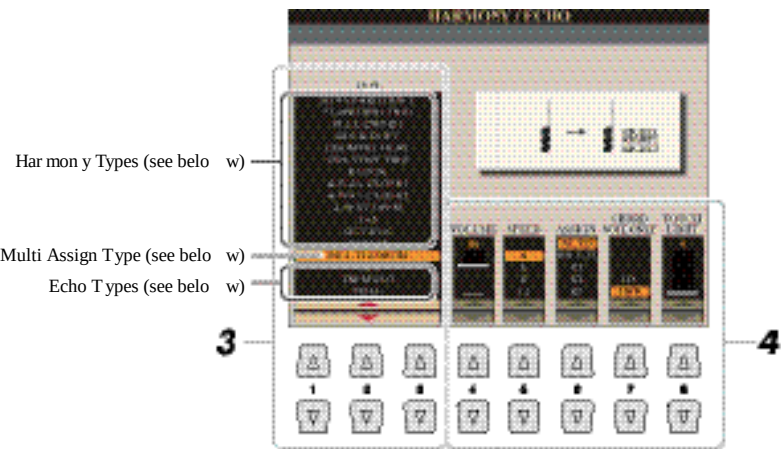
Los tipos de armonía/eco disponibles varían cuando se selecciona una Voz Ensemble.

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

Los tipos de armonía y eco se dividen en tres grupos (Tipos de armonía, Tipo de asignación múltiple y Tipos de eco) en función del efecto concreto que se aplique.

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

El tipo de ajustes disponibles varían dependiendo del tipo de armonía/eco



[4 ▲▼]	VOLUME	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el nivel de armonía/eco generado mediante el efecto armonía/eco.
[5 ▲▼]	SPEED	Este parámetro sólo 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	Le permite determinar de qué parte del teclado sonarán las notas de armonía/eco. AUTO: Aplica el efecto a la parte para la cual está activada el PART ON/OFF. Cuando hay más de una parte activa, se da prioridad a la parte RIGHT 1 sobre las partes RIGHT 2/3. De la misma forma, la parte RIGHT 2 tiene prioridad sobre la parte RIGHT 3. MULTI: Cuando está activa más de una parte, la nota tocadaWhen more than one parts are on, the note played on the keyboard is sounded by the RIGHT 1 part and the harmonies (effect) are divided to the RIGHT 1, RIGHT 2 and RIGHT 3 parts. When only one part is on, the note played on the keyboard and effect are sounded by that part. R1–R3: Applies the effect to the selected part (RIGHT 1, RIGHT 2 or RIGHT 3).  This parameter is not available for the Multi Assign type.
[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 sólo 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.

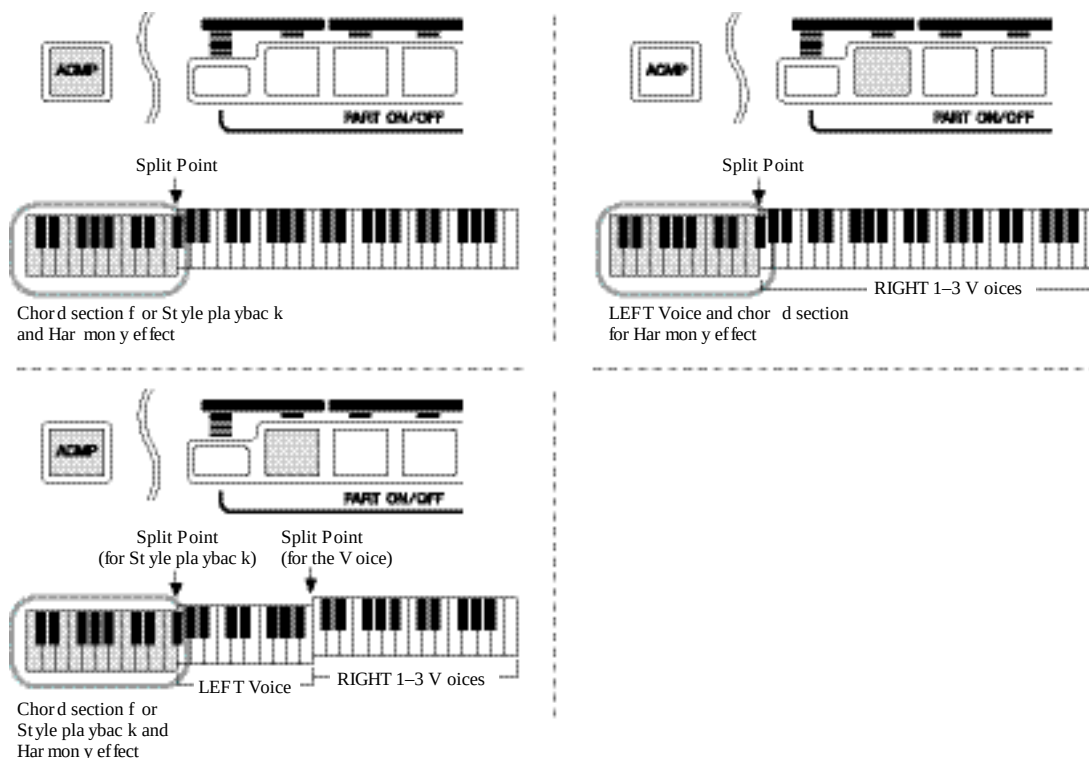
Los ajustes “1+5” y “Octave” no se ven afectados por el acorde.

Esta operación depende de los ajustes de los puntos de división. Para mayor información, consulte la sección “marca acordes con la mano derecho y tocar el bajo con la izquierda” en el Manual de Usuario.

■ Tipos de armonía

Cuando se selecciona alguno de los tipos de armonía, el efecto armonía se aplica a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado, según el tipo seleccionado anteriormente y al acorde especificado en la sección de acordes del teclado que se muestra a continuación.

Puede realizar los diferentes ajustes del punto de división en función de sus preferencias en la interpretación.



■ 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). Por ejemplo, si toca tres notas consecutivas, la primera se toca con la voz RIGHT 1, la segunda con la voz RIGHT 2 y la tercera con la voz RIGHT 3. El efecto Multi Assign no resulta afectado por el estado de activación/desactivación de [ACMP] y de la parte LEFT.

■ Tipos de eco

Cuando se selecciona un tipo de eco, se aplica el efecto correspondiente (eco, trémolo, trino) a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en 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 (las dos últimas notas en caso de que se mantengan más de dos), y se interpretan ambas alternativamente.

Ajustes relacionados con el tono

Afinación precisa del tono de todo el instrumento

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento, lo que resulta útil cuando toca el Tyros5 con otros instrumentos o música en CD. Tenga en cuenta que la función Tune no tiene efecto alguno sobre los juegos de voces Drum o SFX ni sobre los archivos de audio.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [E][F] MASTER TUNE

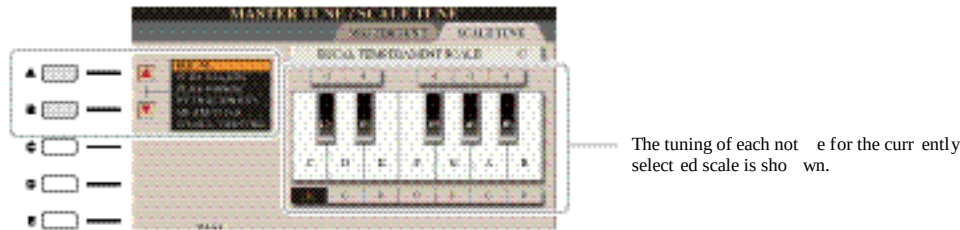
2 Utilice los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para establecer la afinación en intervalos de 0,2 Hz.

Pulse simultáneamente los botones [▲] y [▼] (de 4 y 5) para reiniciar el valor al ajuste de fábrica de 440.0 Hz.

Afinación de escala

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

- 1 **Active la pantalla de operaciones.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [E][F] SCALE TUNE
- 2 **Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de escala que desea.**



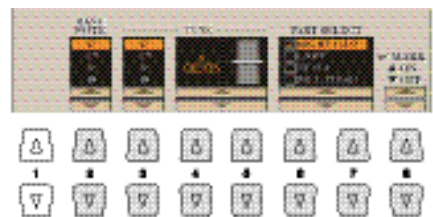
Tipos de escala predefinidos

EQUAL	El margen de tono de cada octava se divide en 12 partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación utilizada con más frecuencia en la música actual.
PURE MAJOR, PURE MINOR	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 los días de Bach y Beethoven, e incluso hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio.
ARABIC1, ARABIC2	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.



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

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 ▲▼].  In musical terms a “cent” is 1/100th of a semitone. (100 cents equal one semitone.)
[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	

Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE

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

- 1 Active la pantalla de operaciones.**
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [E][F] KEYBOARD/PANEL
- 2 Utilice el botón [B] para seleccionar “4 TRANSPOSE ASSIGN.”**
- 3 Pulse los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para seleccionar la asignación de parte que desea.**

KEYBOARD	Los botones TRANSPOSE [-]/[+] afectan al tono de las Voces tocadas en el teclado, la reproducción de Estilos (controlada por la interpretación en la sección de acordes del teclado) y la reproducción de Multi Pad (cuando Chord Match está activado 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 al tono general del instrumento, excepto la reproducción de audio.

Puede confirmarse la asignación en la ventana emergente que aparece al pulsar los botones TRANSPOSE [-]/[+].



Edición de Voces (Voice Set)

La función Voice Set le permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada la voz, puede guardarla como voz de usuario en la memoria interna (banco User) o en dispositivos externos para recuperarla posteriormente.

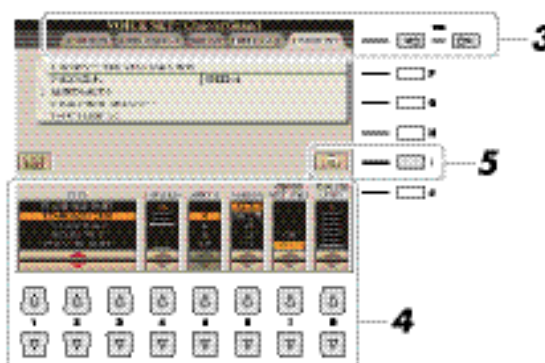
1 Seleccione la voz deseada (excepto voces Organ World/ Ensemble).

Los métodos de edición de las voces Organ World/ Ensemble son diferentes a los descritos aquí. Para instrucciones acerca de cómo editar voces de Organ World, consulte la [página 17](#). Para instrucciones acerca de cómo editar las Voces Ensemble, consulte la [página 19](#).

2 Pulse el botón [5 ▼] (VOICE SET) para que aparezca la pantalla VOICE SET.

3 Utilice los botones TAB [E]/[F] para ver la pantalla del ajuste correspondiente.

Para mayor información acerca de los parámetros disponibles en cada página, consulte la sección “Parámetros editables en las pantallas VOICE SET” en la [página 13](#).



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 deslizadores o 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.

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

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

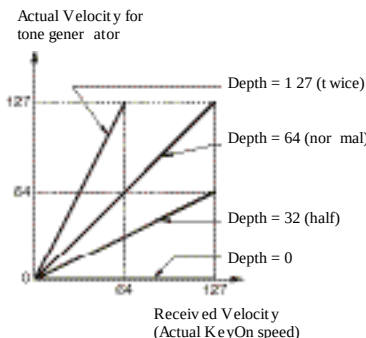
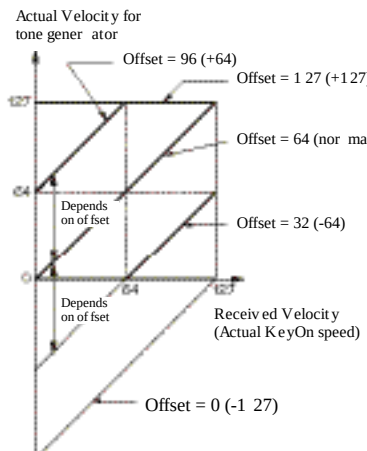
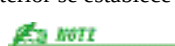
Para más información acerca de la operación de Guardar, consulte el Manual de Usuario, Operaciones Básicas.

Parámetros editables de las pantallas VOICE SET

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

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

■ Página COMMON

[1 ▲▼]	VOLUME	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[2 ▲▼]/[3 ▲▼]	TOUCH SENSE	Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad a la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado. TOUCH SENSE DEPTH Changes the velocity curve according to VelDepth (with Offset set to 64) Actual Velocity for tone generator  Depth = 127 (twice) Depth = 64 (normal) Depth = 32 (half) Depth = 0 Received Velocity (Actual KeyOn speed) TOUCH SENSE OFFSET Changes the velocity curve according to VelOffset (with Depth set to 64) Actual Velocity for tone generator  Offset = 96 (+64) Offset = 127 (+127) Offset = 64 (normal) Offset = 32 (-64) Offset = 0 (-127) Depends on offset Depends on offset Received Velocity (Actual KeyOn speed) DEPTH: 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). OFFSET: Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.
[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 1-3, se muestra disponible el parámetro R1/R2/R3; cuando la voz editada se utiliza como la parte LEFT, se muestra disponible el parámetro LEFT.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [MONO] del panel.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	Establece el tiempo de portamento (tiempo de transición de tono) cuando en el paso anterior se establece la voz editada en “MONO”  NOTE Portamento is a function that creates a smooth transition in pitch from the first note played on the keyboard to the next.

■ Página CONTROLLER

1 MODULATION

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

[2 ▲▼]	FILTER	Determina el grado en el que la rueda de modulación modula la frecuencia de corte del filtro. Para obtener más detalles acerca del filtro, consulte más abajo.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Determina el grado en el que la rueda de modulación modula la amplitud (volumen).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Determina el grado en que la rueda de modulación modula el tono, o el efecto de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Determina el grado en que la rueda de modulación afecta la modulación del filtro o el efecto wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina el grado en que la rueda de modulación afecta la amplitud, o efecto de tremolo.

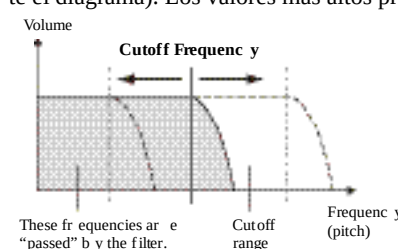
2 AFTER TOUCH

El After Touch (post-pulsación) puede utilizarse para modular los siguientes parámetros. Aquí se puede configurar el grado en que el aftertouch modula cada uno de los parámetros.

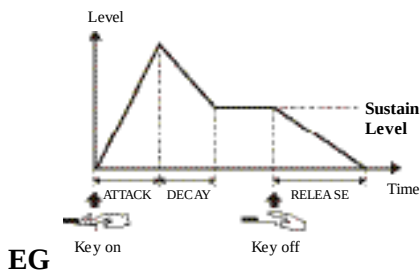
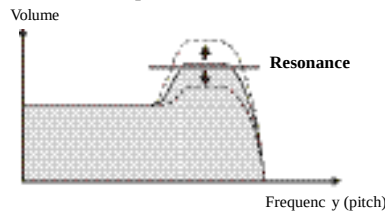
[2 ▲▼]	FILTER	Determina el grado en el que el Aftertouch modula la frecuencia de corte de filtro. Consulte más abajo para los detalles acerca del parámetro Filtro.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Determina el grado en el que el Aftertouch modula la amplitud (volumen).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Determina el grado en el que el Aftertouch modula el tono, o el efecto de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Determina el grado en el que el Aftertouch afecta a la modulación del filtro o el efecto wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina el grado en el que el Aftertouch modula la amplitud, o el efecto de tremolo.

■ Página SOUND FILTER (FILTRO)

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

[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. 
--------	-----------------	---

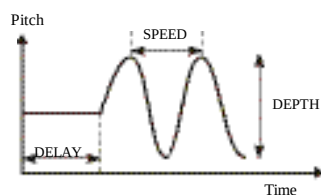
[2 ▲▼]	HARMO. (Contenido armónico)	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en BRIGHT (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.
--------	--------------------------------	---



EG

Los ajustes del 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 sonido sostenido de piano.

[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	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 ▲▼]	RELES. (Release)	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. Cuanto más bajo sea el valor, más rápida será la disminución.



VIBRATO

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

[6 ▲▼]	DEPTH	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	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 efecto Chorus.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Determina si el efecto DSP está activado o desactivado. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [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 a continuación.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Determina el nivel de sostenido aplicado a la voz editada cuando se active el botón VOICE EFFECT [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 la Variación DSP para la voz seleccionada. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [VARIATION] del panel. (Este botón sólo 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 122](#).

■ Página HARMONY

Igual que en la pantalla [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Consulte la sección “Selección del tipo de armonía/ eco” en la [página 8](#).

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

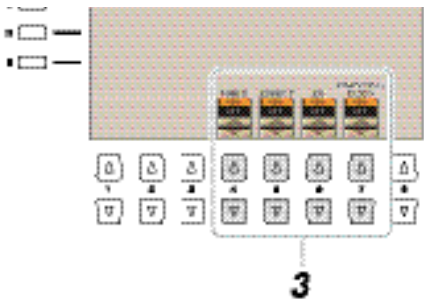
Cada voz está vinculada a sus ajustes de parámetros VOICE SET. Normalmente, estos ajustes se activan automáticamente cuando se selecciona una voz. No obstante, también puede desactivar esta función si realiza operaciones en la pantalla correspondiente, tal como se explica a continuación.

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 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar una parte del teclado.



3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[7 ▲▼] para habilitar o deshabilitar la activación automática de cada grupo de ajustes para la parte seleccionada.

Cuando el botón está en ON, los ajustes de parámetros correspondientes se activan automáticamente al seleccionar la voz. Para más información acerca de los parámetros que están enlazados a cada elemento, consulte a continuación.

[4 ▲▼]	VOICE	Corresponde a los ajustes de parámetro de las páginas COMMON, CONTROLLER, y SOUND.
[5 ▲▼]	EFFECT	Corresponde a los ajustes de parámetros 1 y 2 de la página EFFECT/EQ.
[6 ▲▼]	EQ	Corresponde a los ajustes de parámetros 3 de la página EFFECT/EQ.
[7 ▲▼]	HARMONY/ECHO	Corresponde a la página HARMONY.

Edición de las voces de órgano (Organ World)

Después de la edición, pulse el botón [I] (PRESETS) para ir a la pantalla de selección de voces y guarde el ajuste. Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar. Para más información sobre esta operación, consulte el Manual de Usuario.

Los parámetros disponibles varían en función del tipo de órgano.

Las voces Organ World pueden editarse ajustando las palancas de longitud, añadiendo el sonido del ataque, aplicando efectos y ecualización, etc. Si lo desea, también puede cambiar la velocidad del altavoz rotatorio y modificar los ajustes de vibrato.

- 1 Seleccione la voz de órgano que desee en la pantalla Organ World.
- 1-1

Pulse el botón [ORGAN WORLD].
- 1-2

Utilice los botones TAB [E]/[F] para seleccionar el tipo de órgano que desea editar.
Si selecciona los tipos CONCERT o THEATRE, continúe al paso 3. Sólo pueden editarse los parámetros de efectos/ EQ en estos tipos de órgano.
- 1-3

Pulse el botón [D]/[I] varias veces hasta activar la pantalla Preset Select.
- 1-4

Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para seleccionar el preajuste deseado.
- 2 Pulse el botón [D]/[I] varias veces hasta activar la pantalla de ajustes que desee (FOOTAGES o VOLUME&ATTACK).
- Para mayor información acerca de los parámetros disponibles en cada pantalla, consulte las [páginas 17 y 18](#).
- 3 Utilice los botones [A] (EFFECT) para activar la pantalla de ajustes de efectos/ EQ.
- Para mayor información acerca de los parámetros disponibles en cada pantalla, consulte las [páginas 15 y 18](#).
- 4 Si es necesario, utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el elemento (parámetro) para editar, y edite la voz utilizando los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] o los deslizadores.
- 5 Toque el teclado.

■ **Página FOOTAGES**

	EFFECT	Activa la pantalla de ajustes de efectos/ EQ (página18).
[A]		
[C]	ROTARY (Rotary Speaker Speed)/TREMOLO (Sólo en Vintage/Home)	Cambia alternativamente entre las velocidades rápida y lenta del altavoz rotatorio cuando el efecto de altavoz rotatorio está seleccionado para la voz Organ Flutes (parámetro DSP TYPE en la pantalla de efectos/ EQ), y el botón VOICE EFFECT [DSP] está activado.
[F]	VIBRATO (Sólo en Vintage/Home)	Cambia alternativamente el efecto de vibrato para la voz Organ Flutes ON o OFF.
[G]/[H]	VIBRATO DEPTH (Sólo en Vintage/Home)	Ajusta la profundidad del vibrato en tres niveles: 1 (bajo), 2 (medio), or 3 (alto).

[D]/[I]	FOOTAGES/ VOLUME & AT- TACK / PRESETS	Activa la pantalla Preset Select o la pantalla apropiada de ajustes (FOOTAGES o VOLUME & ATTACK)
---------	---	--

■ VOLUME&ATTACK

[1 ▲▼]	VOL (Volumen)	Ajusta el volumen general de los tubos de órgano. Cuanto más larga la barra gráfica, mayor el volumen.
[2 ▲▼]	RESP (Respuesta)	Influye en la parte de ataque y liberación (página 14) 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 ▲▼]	VIBRATO SPEED (Velocidad de Vibrato) (Sólo en Vintage/Home)	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 sólo 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 del sonido ORGAN FLUTES. 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 relacionada con Effect/EQ

Son los mismos parámetros que los de VOICE SET “EFFECT/EQ”, explicados en la [página 15](#).

Edición de las Voces Ensemble (Ensemble Voice Edit)

Además de disfrutar de los voces predefinidas, puede crear sus propias voces ensemble originales editando varios parámetros tal y como se describen a continuación. Los parámetros relevantes determinan qué nota es interpretada por cada

parte, que voz predefinida se utiliza en cada parte, cuando se producen realmente los sonidos, y como se produce la envolvente del tono. Estos ajustes dan como resultado un sonido de conjunto tremendamente realista, como si los instrumentos acústicos estuvieran tocados por músicos reales.

1 Seleccione la voz Ensemble deseada.

1-1 Pulse el botón [ENSEMBLE].

1-2 Pulse uno de los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para seleccionar la voz Ensemble que desee editar.

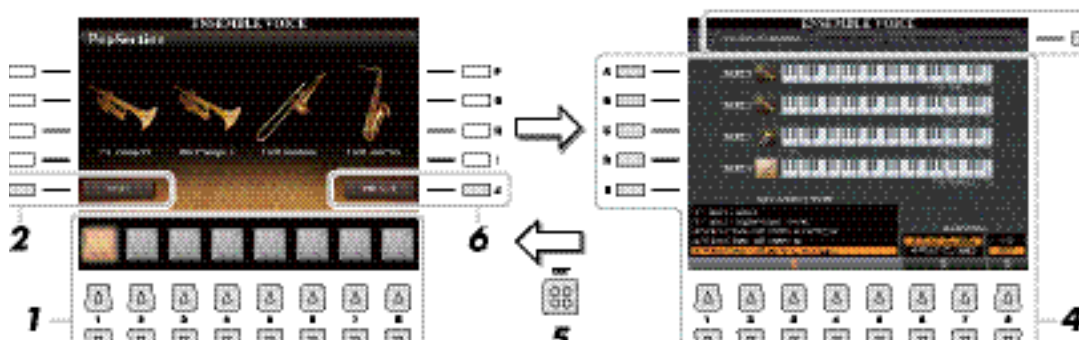
Si es necesario, pulse el botón [J] (PRESETS), y seleccione la voz deseada de entre las diferentes voces Ensemble predefinidas.

Para mayor información acerca de la selección de más voces Ensemble, consulte el Manual de Usuario.

2 Pulse el botón [E] (EDIT) para activar la pantalla Ensemble Voice (edit).

3 Utilice los botones TAB [◀][▶] para activar la pantalla de ajustes apropiada.

Para mayor información acerca de los parámetros disponibles en cada página, consulte las [páginas 20–24](#).



4 Utilice los botones [A]–[E] para seleccionar un parámetro, y después utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] o los deslizadores para ajustar el valor para cada parte.

5 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de edición.

Los datos editados se perderán si selecciona otra voz o apaga el instrumento sin ejecutar la operación de guardar.

6 Pulse el botón [J] (PRESET) para guardar su voz editada.

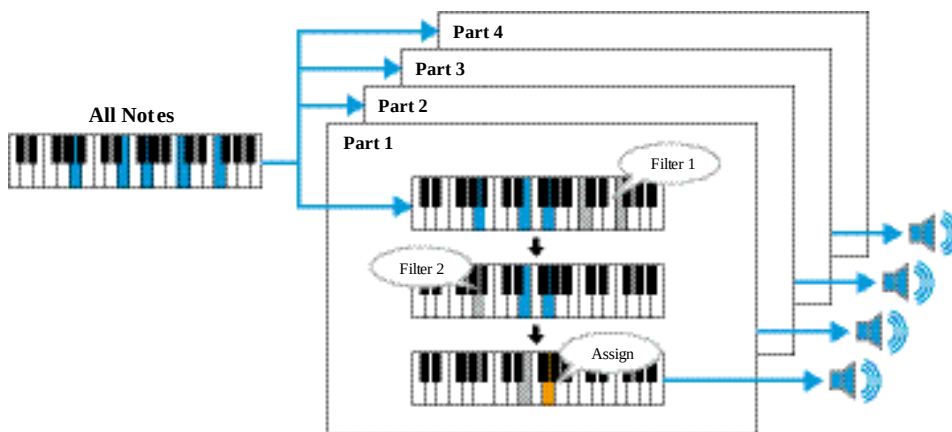
Para más información acerca de la operación de guardar, consulte el Manual de Usuario, Operaciones Básicas.

■ ASSIGN / HARMONY

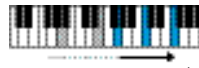
[1 ▲▼]– [5 ▲▼]	KEY ASSIGN TYPE	Determina el tipo de asignación de nota. Por lo general esto se aplica a todas las partes de voces. Para más detalles, consulte la lista de tipos de asignación de nota de las Voces Ensemble más abajo.
[6 ▲▼]– [7 ▲▼]	HARMONY (Tipo de armonía)	Igual que en la pantalla [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Consulte la sección “Selección del tipo de armonía/ eco” en la página 8. Sólo hay disponibles dos tipos (“4-WAY CLOSE 1” y “4-WAY CLOSE 2”).
[8 ▲▼]	ON/OFF	Activa o desactiva el tipo de armonía.

Estructura de asignación de notas de la voz Ensemble

Cada parte monitoriza todas las notas pulsadas y toca las notas correspondientes en función de los ajustes que haya realizado. Para más detalles acerca de los ajustes, consulte la Lista de status de asignación de notas de las Ensemble Voice. De modo conveniente, es posible activar los ajustes de todas las partes de una sola vez. El ajuste actual de cada parte (status de asignación de nota) se muestra en la pantalla, en la parte inferior de la imagen de cada teclado (ver debajo).

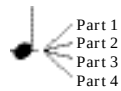


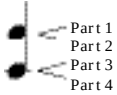
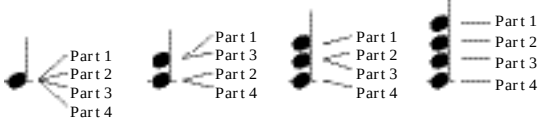
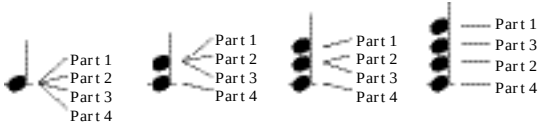
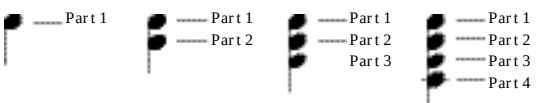
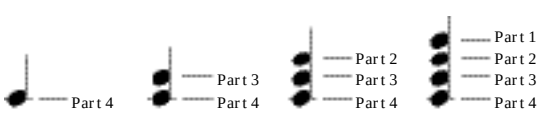
Lista de status de asignación de notas de las Ensemble Voice (solo a título informativo)

Parámetro	Se muestra en pantalla	Nombre completo	Descripción
Filter 1/ Filter 2	F*D	First * in Descending	Las * notas más agudas (“*” indica el número de notas) son seleccionadas como notas de entrada y enviadas a la siguiente fase. 
	A*D	After *-th in Descending	La *-ra nota más aguda y cualquier nota más aguda no sonarán, pero las notas más graves son seleccionadas como notas de entrada y enviadas a la siguiente fase. 
	F*A	First * in Ascending	Las * notas más graves son seleccionadas como notas de entrada y enviadas a la siguiente fase. 
	A*A	After *-th in Ascending	La *-ra nota más grave y cualquier otra nota más grave no sonarán, pero todas las notas agudas son seleccionadas como notas de entrada y enviadas a la siguiente fase. 
	THRU	Through	Todas las notas de entrada son enviadas tal cual a la siguiente fase.
Assign	HI	Highest	De las notas que quedan tras el filtro 2, se selecciona la más aguda.
	LO	Lowest	De las notas que quedan tras el filtro 2, se selecciona la más grave.
	EA	Earliest	De las notas que quedan tras el filtro 2, la primera nota pulsada es seleccionada.
	LA	Latest	De las notas que quedan tras el filtro 2, la última nota pulsada es seleccionada.
Key off retrigger	RTG	Retrigger	La asignación de nota se actualiza cada vez que se suelta alguna de las notas (y se tocan notas que satisfacen todas las condiciones aplicables).
	(Not displayed)	-	Siempre que se liberen notas, las voces correspondientes dejarán de tocar y no serán reasignadas. Sin embargo, al tocar legato, las notas serán re-disparadas independientemente de que el Key off retrigger esté activado o desactivado (Sí o No en la tabla más abajo).

* Indica un número entero (1 o mayor).

Lista de tipos de asignación de notas en una Ensemble Voice

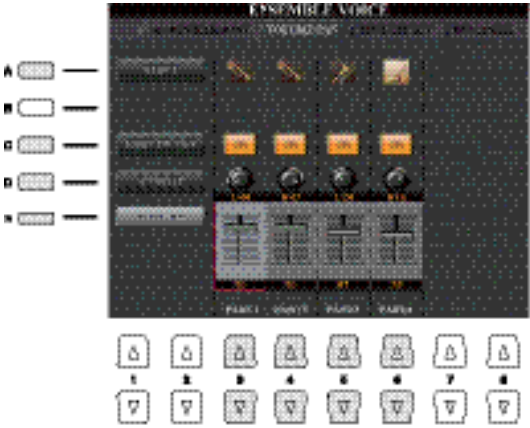
No.	Tipo de asignación de nota	Descripción	Key off retrigger (*3)
1	Unison 1—latest	Este ajuste da como resultado un unísono completo. Si se toca una nota, las cuatro partes tocarán esa nota. Si se tocan múltiples notas, la nota de unísono será seleccionada en función de la última nota tocada. 	Sí

2	Unison 2—highest and lowest	Este ajuste produce un unísono o una armonía de dos notas. Si se toca una nota, las cuatro partes tocarán la misma nota; sin embargo, si se tocan dos o más notas, las partes se separarán entre la más aguda y la más grave.	Sí
			
3	4 Voice Close—all parts on retrigger	Este ajuste es el adecuado para acordes cerrados. Si se toca una nota, las cuatro partes producirán sonido. Si se tocan dos o más notas, las partes se dividirán en las diferentes notas del acorde.	Sí
4	4 Voice Close—all parts on		No
5	4 Voice Open—all parts on retrigger	Este ajuste es el adecuado para acordes abiertos. Si se toca una nota, las cuatro partes producirán un sonido. Si se tocan dos o más notas, las partes se dividirán entre las diferentes notas del acorde.	Sí
6	4 Voice Open—all parts on		No
7	4 Voice Incremental 1—from highest retrigger	Cuantas más notas se toquen, mayor será el número de partes que producen sonidos, con la prioridad para las partes agudas. Por ejemplo, la Parte 1 sonará con una nota, las partes 1 y 2 sonarán con dos notas, y así sucesivamente.	Sí
8	4 Voice Incremental 1—from highest		No
9	4 Voice Incremental 2—from lowest retrigger	Cuantas más notas se toquen, mayor será el número de partes que produzcan sonido, con la prioridad las partes graves. Por ejemplo, la parte 4 sonará al tocar una nota, las partes 3 y 4 al tocar dos notas, y así sucesivamente.	Sí
10	4 Voice Incremental 2—from lowest		No
11	3 Voice Close—all parts on retrigger	Este ajuste produce un conjunto de tres notas para los acordes cerrados. (*1)	Sí
12	3 Voice Close—all parts on		No
13	3 Voice Open—all parts on retrigger	Este ajuste produce un conjunto de tres notas para los acordes abiertos. (*1)	Sí
14	3 Voice Open—all parts on		No
15	3 Voice Incremental 1—from highest retrigger	Versión de Ensemble de tres notas con la prioridad para las partes agudas. Por ejemplo, las partes 1 y 4 sonarán al tocar una nota, las partes 1, 4 y 2 sonarán al tocar dos notas, y así sucesivamente. (*1)	Sí
16	3 Voice Incremental 1—from highest		No

17	3 Voice Incremental 2 —from lowest retrigger	Versión de Ensemble de tres notas con la prioridad para las partes graves. Por ejemplo, la parte 3 sonará al tocar una nota, las partes 3 y 2 sonarán al tocar dos notas, y así sucesivamente. (*1)	Sí
18	3 Voice Incremental 2 —from lowest		No
19	2 Voice Close—all parts on retrigger	Este ajuste produce un conjunto de dos notas para los acordes cerrados. (*2)	Sí
20	2 Voice Close—all parts on		No
21	2 Voice Incremental 1 —from highest retrigger	Versión de Ensemble de dos notas con prioridad para las partes agudas. Por ejemplo, las partes 1 y 3 sonarán al tocar una nota, y las partes 1&3 y 2&4 sonarán al tocar dos notas. (*2)	Sí
22	2 Voice Incremental 1 —from highest		No
23	2 Voice Incremental 2 —from lowest retrigger	Versión de Ensemble de dos notas con prioridad para las partes graves. Por ejemplo, las partes 2 y 4 sonarán al tocar una nota, y las partes 1&3 y 2&4 sonarán al tocar dos notas. (*2)	Sí
24	2 Voice Incremental 2 —from lowest		No

*1: En conjuntos de tres voces, la parte 4 se mueve igual que la parte 1.
 *2: En conjuntos de dos voces, la parte 3 se mueve igual que la parte 1, y la parte 4 se mueve igual que la parte 2.
 *3: Con Ensembles que permiten el retrigger al liberar la tecla (key off retriggering), siempre que una parte deja de sonar porque la nota correspondiente se ha liberado, será reasignada en función de las teclas que se mantienen pulsadas, y tocará la nota apropiada.

■ **VOLUME / PAN**



■

[A]	VOICE	Permite re-seleccionar las voces de cada parte. También es posible seleccionar esta opción usando los botones PART SELECT. Los ajustes PART 1–4 se corresponden con los botones PART SELECT [LEFT], [PART 1- 3]  Only the recommended voices that are suitable for Ensemble can be selected.
[C]	PART ON/OFF	Activa o desactiva cada parte. Los ajustes PART 1–4 se corresponden con los botones PART ON/OFF [LEFT], [PART 1-3].
[D]	PANPOT	Determina la posición estéreo de la parte seleccionada.

[E]	VOLUME	Determina el volumen de cada parte o canal, dándole el control preciso sobre el balance de todas las partes. Estos parámetros se corresponden con los parámetros LEFT y RIGHT 1–3 de la pestaña VOL/VOICE en la pantalla MIXING CONSOLE.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]		Selecciona la parte en la cual se aplicará la edición, y entonces ajusta el valor para cada parte.

■ TUNE / EFFECT



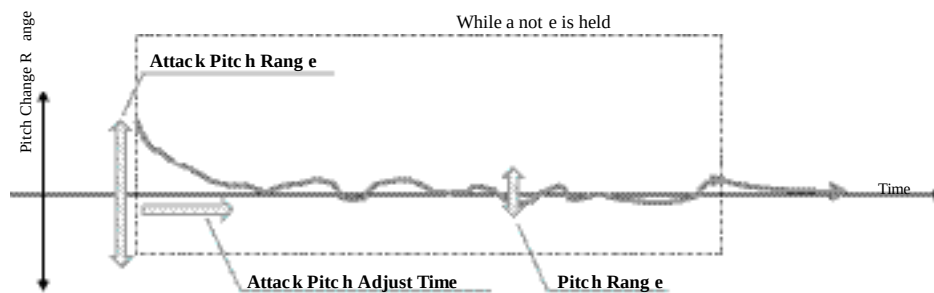
■

[B]	OCTAVE	Determina el rango del cambio de tono en octavas, hasta dos octavas arriba o abajo para cada parte del teclado. El valor introducido aquí se añade a los ajustes hechos a través de los botones OCTAVE [-]/[+].
[C]	TUNING	Determina el tono de cada parte del teclado en centésimas.  In musical terms, a “cent” is 1/100th of a semitone. (100 cents equal one semitone.)
[D]	REVERB DEPTH	Ajusta la profundidad de la reverberación.
[E]	VIBRATO SENSITIVITY	Determina la intensidad del efecto de vibrato. Ajustes más altos dan como resultado un vibrato más pronunciado.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]		Selecciona la parte a la que se aplica la edición, y entonces ajusta el valor para cada parte.

■ HUMANIZE



[B]	TIMING	Determina el tiempo de retardo entre el momento en que se produce realmente un sonido de cada parte y el momento en que se tocan algunas notas.
[C]	PITCH RANGE	Determina la vibración del tono (rango de tono) en el momento de producir el sonido. Cuanto más alto es el valor, mayor es el rango de tono.
[D]	ATTACK PITCH RANGE	Determina la envolvente del tono inmediatamente después de haberse producido el sonido. Cuanto más alto es el valor, mayor es el rango de tono.
[E]	ATTACK PITCH ADJUST TIME	Determina el tiempo entre el momento en que se produce el sonido y el momento en que la envolvente de tono alcanza su valor correcto.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]		Selecciona la parte a la que se aplica la edición, y entonces ajusta el valor para cada parte.



2

Styles

– Ritmo y acompañamiento –

Contenido

Selección del tipo de digitación de acordes.....	28
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos.....	30
Memorizar ajustes originales en un One Touch Setting	32
Creación y edición de estilos (Style Creator).....	33
• Grabación en tiempo real.....	35
• Grabación por pasos	38
• Montaje de estilos.....	39
• Edición de la sensación rítmica (GROOVE)	41
• Edición de datos para cada canal (CHANNEL)	42
• Realización de ajustes de formato de archivo de estilo (PARAMETER) .	43

Tipos de estilos (características)

El tipo específico de estilo está indicado en la esquina izquierda superior del nombre del estilo en la pantalla de selección de estilos. Las características que definen los tipos de estilos y sus ventajas en la interpretación se describen a continuación.

- **Pro:** Estos estilos proporcionan arreglos profesionales excitantes, combinados con una capacidad de interpretación perfecta. El acompañamiento resultante sigue exactamente los acordes del intérprete, por lo que sus cambios de acorde o sus coloridas armonías se transforman al instante en un acompañamiento musical vivo.
- **Session:** Estos estilos proporcionan incluso mayor realismo y auténtico acompañamiento mezclando tipos de acordes y cambios originales, así como riffs especiales con los cambios de acorde con las secciones main. Se han programado para añadir “picante” y un toque profesional a sus interpretaciones de ciertas canciones y de ciertos géneros. Tenga en mente, sin embargo, que los estilos pueden no ser apropiados – incluso armónicamente correctos – para tocar cualquier canción y cualquier progresión de acordes. Por ejemplo, en algunos casos, tocar una simple tríada mayor en una canción de country puede dar como resultado un acorde “jazzero” de séptima, o que tocar un acorde on-bass puede dar como resultado un acompañamiento inapropiado o inesperado.
- **Free Play:** Estos estilos se caracterizan por la interpretación rubato. Puede tocar libremente con un acompañamiento poderosamente expresivo, sin estar restringido por un tempo estricto.
- **+Audio:** Indica un estilo de Audio. Para mayor información sobre los estilos de audio, consulte el Manual de Usuario.

Para la lista de estilos preconfigurados, consulte la Data List disponible para descarga desde la página web Yamaha Manual Library.

Selección del tipo de digitación de acordes

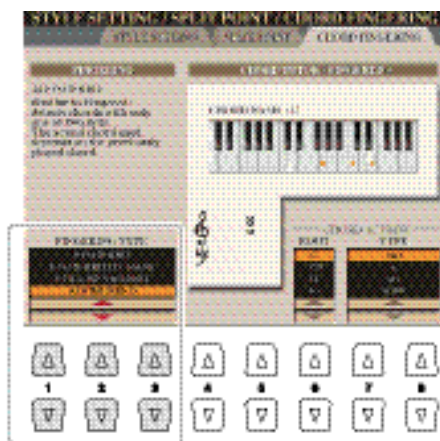
El tipo de digitación de acordes determina cómo se especifican los acordes para interpretar con un estilo. Puede seleccionar su tipo de digitación preferido entre los siete tipos diferentes disponibles.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [E][F] CHORD FINGERING

2 Pulse los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar una digitación.

Para mayor información acerca de los tipos de digitación, consulte la [página 27](#).



Función Tutor de acordes

Gracias a esta función, que se muestra en la mitad derecha de la pantalla, podrá ver qué notas debe 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 tocar un acorde en modo “fingered”, la indicación es útil también con los otros modos de digitación (excepto “single finger”).

Utilice los botones [6 ▲▼] para seleccionar la fundamental del acorde y después utilice los botones [7 ▲▼]–[8 ▲▼] para seleccionar el tipo de acorde. Las notas que debe tocar aparecen en la pantalla.



Depending on the chord, some notes may be omitted.

Tipos de digitación de acordes

SINGLE FINGER	Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes mayores, menores, séptima mayor y séptima menor, tocando el mínimo número de teclas posibles en la sección de acordes del teclado. Este tipo está disponible sólo para la reproducción de estilos. Se utilizan las digitaciones de acordes abreviados que se describen a continuación:  C For a major c hord, press the r oot key only.  C7 For a se venth c hord, simultaneousl y press the root key and a whit e key to its left.  Cm For a minor c hord, simultaneousl y press the r oot key and a b lack key to its left.  Cm7 For a minor -se venth c hord, simultaneousl y press the r oot key and both a whit e and b lack key to its left.
MULTI FINGER	Detecta automáticamente las digitaciones de acordes Single Finger o Fingered, de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitación sin tener que cambiar entre ellas.
FINGERED	Permite tocar sus propios acordes pulsando las notas que conforman el acorde en la sección de la mano izquierda del teclado cuando ACMP está activado o la parte LEFT está activada. Para obtener información acerca de las notas que pulsar para cada acorde, consulte la Data List (Tipos de acordes reconocidos en modo fingered) que puede descargar desde la Yamaha Manual Library, o utilice la función Chord Tutor (tutor de acordes) a la derecha de esta pantalla.
FINGERED ON BASS	Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered; sin embargo, la nota más grave tocada en el acorde se usará como nota del bajo, lo que le permite tocar acordes “de bajo” (en el modo Fingered, la fundamental del acorde se utiliza siempre como nota del 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 9ª, 11ª y 13ª
FINGERED*	Este tipo de digitación se activa automáticamente cuando la zona de detección de acordes se fija en "UPPER". Es este estado, la sección completa de la mano derecha (UPPER) funciona como zona de detección de acordes así como para la interpretación melódica. En relación a las notas que deben tocarse, este tipo es básicamente igual que el "FINGERED," a excepción de "1+5," "1+8" y Chord Cancel, que no están disponibles. Para más información, consulte la sección "Tocar acordes con la mano derecha mientras toca el bajo con la izquierda" en el Manual de Usuario.



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

Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

El Tyros5 ofrece gran variedad de ajustes relacionados con la reproducción de estilos a los que se accede por la pantalla mostrada más abajo.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [E][F] STYLE SETTING

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



[1 ▲▼]	STOP ACMP	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 aun 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. OFF: El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará. STYLE: El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de la parte de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado. FIXED: El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado.  When the selected Style contains Meas, unexpected sounds may result when this is set to “ST  When you record a Song, the chord detected by playing the Stop Accompaniment can be recorded less of the setting here. Please note that both the sounding and chord data is recorded when set “STYLE,” and only the chord data is recorded when set to “OFF” or “FIXED.”
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	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.) REAL TIME (tiempo real): Se accede automáticamente a la función One Touch Setting al pulsar un botón MAIN VARIATION. NEXT BAR: Se accede a la función One Touch Setting en el siguiente compás, después de pulsar un botón MAIN VARIATION.
[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	Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia de estilo durante la reproducción de estilos. LOCK: El ajuste previo de tempo se mantiene siempre. HOLD: Durante la reproducción de estilos, se mantiene el ajuste de tempo del estilo anterior. Cuando se detiene la reproducción de estilos, el tempo cambia al tempo por defecto del estilo seleccionado. RESET: El tempo siempre cambia al tempo definido por defecto del estilo seleccionado.

[8 ▲▼]	PART ON/OFF	Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos. LOCK: Siempre se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. HOLD: Durante la reproducción de estilos, el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior se mantiene. Cuando se detiene la reproducción de estilos, todos los canales de estilo quedan activados. RESET: Todos los canales del estilo están definidos como activados.
--------	-------------	--

Memorizar ajustes originales en un One Touch Setting

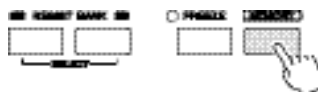
Puede memorizar sus ajustes originales de panel en un One Touch Setting (OTS). El One Touch Setting recién creado quedará guardado en la carpeta User como un estilo, y podrá activar el One Touch Setting como parte de un estilo.

1 Seleccione el estilo que desee para memorizar su One Touch Setting.

2 Configure los controles de panel (como voz, efectos, etc.) a su gusto.

3 Pulse el botón [MEMORY] de la sección REGISTRATION MEMORY.

Aparece la pantalla REGISTRATION MEMORY CONTENTS. Sin embargo, no es necesario ajustar estos elementos, dado que los ajustes On/ Off de esta pantalla no afectan al One Touch Settings.



Para aquellos botones OTS en los cuales sus ajustes originales de panel no hayan sido memorizados, se mantendrán los ajustes de OTS del estilo original.

4 Pulse uno de los botones ONE TOUCH SETTING [1]–[4] donde desee memorizar sus ajustes de panel.

Siga el mensaje que aparece en pantalla. Para memorizar diferentes ajustes en los demás botones, pulse el botón [G] (NO), y repita los pasos 2-4.

Los ajustes de panel memorizados en cada botón de OTS se perderán si cambia el estilo o apaga la alimentación sin haber ejecutado antes una operación de guardado.

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

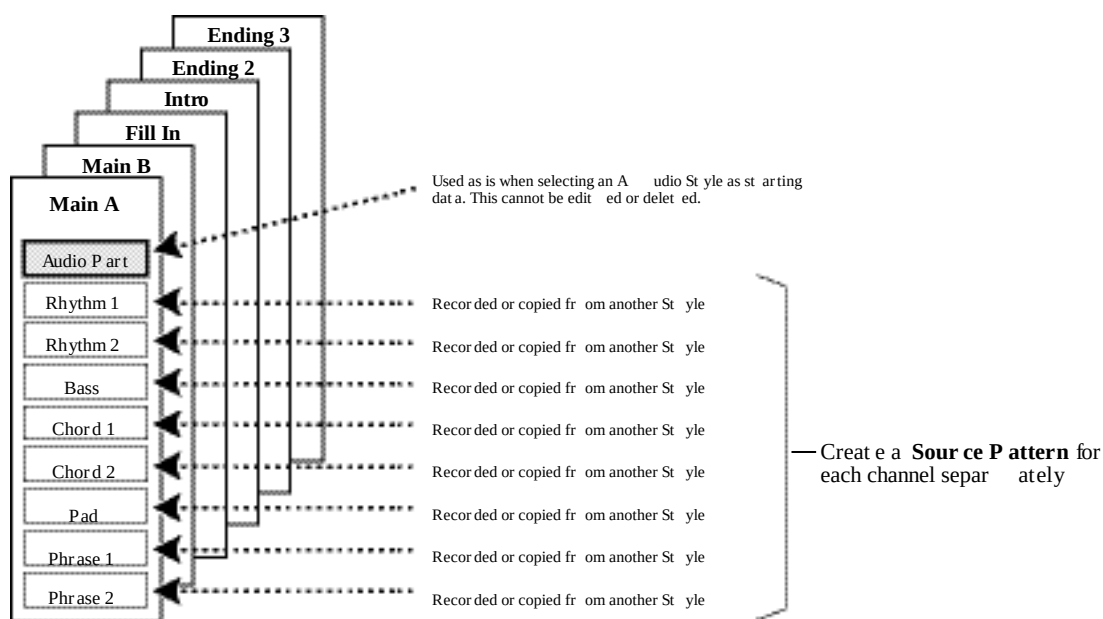
Para instrucciones acerca de la operación de guardado, consulte el Manual de usuario, Operaciones Básicas.

Creación y edición de estilos (Style Creator)

La función Style Creator le permite crear sus propios estilos originales grabando el patrón rítmico a través del teclado y usando los datos de estilos previamente grabados. Básicamente, seleccione un estilo preconfigurado que sea el tipo más similar al que desee crear, y después grabe el patrón rítmico, las líneas de bajo, los acordes de acompañamiento o las frases (llamadas “Source Pattern” en el Style Creator) para cada canal de cada sección.

■ Estructura de datos de un estilo basada en Source Patterns

Los estilos constan de diferentes secciones (Intro, Main, Ending, etc.) y cada sección incluye ocho canales independientes, cada uno de los cuales es considerado un “Source Pattern” (patrón fuente). Con la función Style Creator (creador de estilos), puede crear un estilo por separado grabando los canales o importando los datos de patrones de otros estilos existentes.

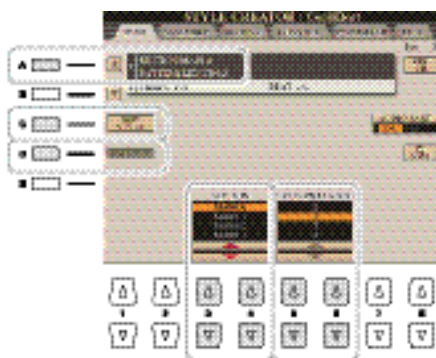


Limitaciones de la parte de Audio:

- Si selecciona un Estilo de Audio preconfigurado como estilo inicial, la parte de audio se utilizará tal cual. La parte de audio no puede ser borrada, editada o creada desde cero.
- El estilo creado que contenga la parte de Audio podrá utilizarse exclusivamente en instrumentos que soporten Estilos de Audio, así como el formato SFF GE.
- La parte de Audio no puede copiarse de otro estilo o sección en la página ASSEMBLE. Si desea usar una parte de Audio específica, asegúrese de seleccionar el estilo de audio correspondiente antes de activar la pantalla Style Creator.

■ Procedimiento básico de creación de un estilo

- 1** Seleccione el estilo que desee como datos iniciales.
- 2** Pulse el botón [CREATOR], y después el botón [B] (STYLE CREATOR) para activar la pantalla del Style Creator.
- 3** Desde la página BASIC, seleccione una sección del estilo, y haga otros ajustes si es necesario.
 - Seleccione una sección para editarla o re-grabarla. Si aparece la indicación REC CHANNEL en la mitad inferior de la pantalla, pulse el botón [EXIT], pulse [A] para seleccionar “1 SECTION,” y después utilice los botones [3 ▲▼]–[4 ▲▼] para seleccionar una sección.
 - Si desea crear un estilo completamente desde cero, pulse el botón [C] (NEW STYLE) para activar un Nuevo estilo vacío.
 - Seleccione la duración del patrón para la sección elegida con los botones [5 ▲▼]–[6 ▲▼]. Después de seleccionarla, pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir la duración especificada.
 - Tenga en cuenta que si se ha seleccionado un estilo de audio como datos iniciales, cambiar la duración del patrón borrará la parte de audio correspondiente.
 - Para el estilo actual complete, ajuste el Tempo y la signature de compás en la pantalla que se active con el botón [B].



- 4** Creación del Source Pattern para cada canal.
 - **Grabación en tiempo real en la página BASIC (página 33)**
Le permite grabar el estilo simplemente tocando el teclado.
 - **Grabación por pasos en la página EDIT (página 37)**
Le permite introducir cada nota individualmente.
 - **Style Assembly en la página ASSEMBLY (página 37)**
Le permite copiar diversos patrones de otros estilos preconfigurados o estilos que haya creado previamente.
- 5** Edición de los datos grabados en un canal.
 - **Edición de los datos de canal en la páginas GROOVE (página 39), CHANNEL (página 41) y EDIT (página 37)**
Le permite cambiar la sensación rítmica, la cuantización, la velocidad, etc.
 - **Edición de los parámetros SFF en la página PARAMETER (página 42)**
Le permite copiar diversos patrones de otros estilos preconfigurados o estilos que haya creado previamente.
- 6** Repita los pasos 3–5 cuantas veces desee.
- 7** Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el estilo creado.

Para mayor información, por favor consulte la sección “Operaciones Básicas” en su Manual de Usuario.

Grabación en tiempo real

En la página BASIC, cree un único estilo grabando los canales individuales uno por uno con la grabación en tiempo real.

Características de la grabación en tiempo real en el 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 34) y Delete (eliminar) (página 35). 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 sólo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.

■ Grabación de los canales de ritmo 1–2

El procedimiento que se describe a continuación se aplica al paso 4 del Procedimiento Básico de la página 32.

- **Si selecciona un Estilo de audio como estilo inicial:**

La reproducción de la parte de Audio puede activarse o desactivarse con el botón [H], pero no puede ser editada ni eliminada. Tenga en cuenta que el patrón rítmico de esta parte se utilizará en el nuevo estilo que pretende crear. Si desea crear una frase rítmica para añadirla a la parte de audio, siga los pasos que se indican a continuación.

1 En la página BASIC, mientras mantiene pulsado el botón [F] (REC CH), pulse los botones [1 ▼] o [2 ▼] para seleccionar el canal en el cual desea grabar.

Es posible seleccionar un canal de ritmo como canal para la grabación, independientemente de si tiene datos grabados previamente. Si ya hay datos grabados en el canal seleccionado, puede grabar notas adicionales a las existentes.



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

Pulse los botones [1 ▲] o [2 ▲] (canal seleccionado) para activar la pantalla de selección de voces, y después escoja la voz que desee, como por ejemplo un kit de batería. Tras la selección, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Practique el patrón que vaya a grabar con la voz seleccionada.

- **Voces disponibles para la grabación**

Para el canal RHY1, puede usarse cualquier voz para grabar, excepto las voces Organ World.

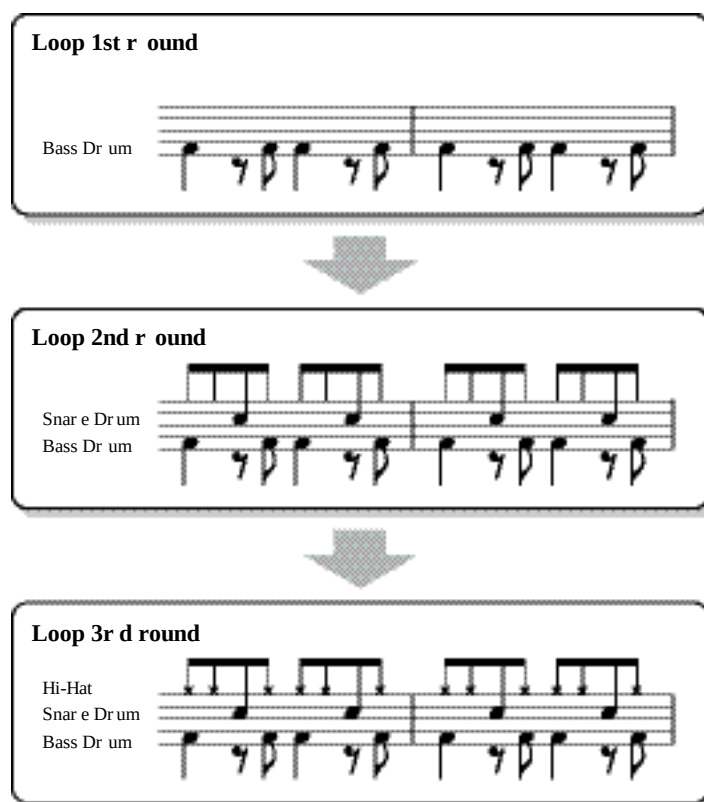
Para el canal RHY2, solo pueden usarse para grabar kits de batería/ SFX

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

Mientras se reproducen los datos previamente existentes, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar y desactivar cada canal como desee. Si ha seleccionado un estilo de audio como estilo inicial, active y desactive la parte de audio con el botón [H].

4 En cuanto el bucle llegue de nuevo al primer tiempo del primer compás, comience a tocar el patrón rítmico que desea grabar.

Si el ritmo es difícil de tocar en tiempo real, sepárelo en sus partes individuales y toque cada parte por separado mientras la reproducción continúa en bucle, como se muestra en el ejemplo a continuación.



Si comete algún error o toca notas equivocadas:

Es posible borrar las notas de un instrumento específico de percusión. Mantenga pulsado el botón [E] (RHY CLEAR) y pulse la tecla correspondiente en el teclado.

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

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

6 Pulse los botones [1 ▼] o [2 ▼] para desconectar el modo Grabación.

■ Grabación de Bajo, Chord 1-2, Pad y Frase 1-2

El procedimiento que se describe a continuación se aplica al paso 4 del Procedimiento Básico de la [página 32](#).

1 Desde la pantalla BASIC, mantenga pulsado el botón [F] (REC CH) y pulse uno de los botones [3 ▼]–[8 ▼] para seleccionar el canal en el que desea grabar.

Aparecerá un mensaje de confirmación pidiendo que confirme si desea o no borrar los datos existentes en el canal seleccionado. Pulse el botón [G] (YES) para borrar los datos del canal que haya seleccionado para grabar. Tenga en cuenta que los datos de canal de los estilos preconfigurados no pueden ser sobregabados.



2 Si es necesario, seleccione un voz y practique la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o la frase que desee grabar.

Pulse los botones [3 ▲]–[8 ▲] (canal seleccionado) para activar la pantalla de selección de voces, y después escoja la voz que desee. Tras la selección, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. Practique la frase o el acompañamiento de acordes que vaya a grabar con la voz seleccionada.

• Voces disponibles para la grabación

Puede usarse cualquier voz para grabar, excepto las voces Organ World/ Kit de batería/ Kit SFX.

• Grabe una frase en Do Maj7 (para que las notas cambien apropiadamente al cambiar de acordes durante la interpretación)

Normas al grabar una parte Main o Fill

Con los ajustes iniciales por defecto, la fundamental/acorde está fijada en Do Maj7. Esto significa que debe grabar un patrón fuente utilizando la escala de Do Maj7, que cambiará dependiendo de los acordes que usted especifique al tocar normalmente con el estilo. Grabe la línea de bajo, frase o acompañamiento de acordes que desee escuchar cuando está especificado el acorde Do Maj7. Consulte los detalles a continuación.

- Utilice solo las notas de la escala de Do Maj7 al grabar en los canales BASS y PHRASE (p.ej. Do, Re, Mi, Sol, La y Si).
- Utilice las notas del acorde al grabar los canales CHORD y PAD (p.ej. Do, Mi, Sol y Si).



C = Chord note
C, R = Recommended note

Si sigue esta norma, las notas de reproducción del estilo se convertirán correctamente en función de los acordes que indique durante su interpretación normal.

Normas al grabar una parte Intro o Ending

Estas secciones están diseñadas con la asunción de que el acorde no cambiará durante la reproducción. Este es el motivo por el cual no es necesario respetar la norma para las secciones Main y Fill-in descrita anteriormente, y también el motivo por el cual es posible crear una progresión específica de acordes al grabar. Sin embargo, siga las normas descritas a continuación, dado que la fundamental/ acorde está fijado en Do Maj7.

- Al grabar una Intro, asegúrese de que la frase grabada preludia de forma apropiada a la escala de Do Maj7.
- Al grabar un Ending, asegúrese de que la frase grabada comience o siga adecuadamente a la escala de Do Maj7.

- **Ajuste de la fundamental/ acorde si es necesario**

Aunque la fundamental/ acorde está fijada en Do Maj7, tal y como se ha explicado anteriormente, es posible cambiarla a la tonalidad que desee. Utilice los botones TAB [E][F] para activar la página PARAMETER, y ajuste la SOURCE ROOT y CHORD a la fundamental y tipo de acorde que desee. Tenga en cuenta que al cambiar la Source Chord del Do Maj7 preconfigurado a otro acorde, las notas del acorde y las notas recomendadas también cambiarán. Para más información, consulte la [página 43](#).

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

Mientras se reproducen los datos previamente existentes, utilice los botones [1 ▼]–[8 ▼] para activar y desactivar cada canal como desee. Si ha seleccionado un estilo de audio como estilo inicial, active y desactive la parte de audio con el botón [H].

4 En cuanto el bucle llegue de nuevo al primer tiempo del primer compás, comience a tocar la línea de bajo, acompañamiento de acordes o frase que desea grabar

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

Si desea añadir más notas, pulse de nuevo el botón [START/STOP] para continuar grabando.

- **Para escuchar la reproducción de los canales ya grabados con una fundamental/ acorde diferente:**

- 1) Utilice los botones TAB [E][F] para activar la página PARAMETER.
- 2) Mientras mantiene pulsado el botón [F] (REC CH), pulse los botones [1 ▼] o [2 ▼] para ajustar el canal Rhythm a REC.
- 3) Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para comenzar la reproducción.
- 4) En la página PARAMETER, ajuste PLAY ROOT y CHORD a la fundamental y el tipo de acorde que desee.

Esta operación le permite escuchar cómo el patrón fuente se reproduce al cambiar de acordes durante la interpretación normal.

6 Pulse los botones [1 ▼] o [2 ▼] para desconectar el modo Grabación

Grabación por pasos

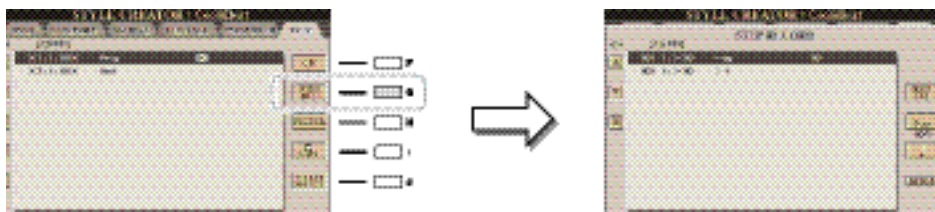
Esta sección se aplica al paso 4 del Procedimiento Básico de la [página 32](#). Después de seleccionar una sección y hacer otros ajustes en la página BASIC, active la pantalla STEP RECORD conforme a las instrucciones que se especifican a continuación, Después ejecute Step Recording.

- 1) Desde la página BASIC, mantenga pulsado el botón [F] (REC CH), y pulse uno de los botones [1 ▼]–[8 ▼] para seleccionar el canal que desee grabar.
- 2) Utilice el botón TAB [F] para activar la página EDIT.
- 3) Si se muestra en mensaje “SYS/EX.” en la posición correspondiente al botón [F], pulse el botón [F] para activar la pantalla de edición de canales.
- 4) Pulse el botón [G] (STEP REC) para activar la pantalla STEP RECORD.

El procedimiento de grabación por pasos del Style Creator es esencialmente el mismo que el del Song Creator ([página 59](#)), a excepción de los siguientes puntos:

- A diferencia de lo que ocurre en el Song Creator, en el Style creator la posición End Mark no puede cambiarse. Esto se debe a que la selección de la duración del patrón en la página BASIC determina la posición End Mark. Por ejemplo, si escoge una Sección de cuatro compases o ajusta la duración del patrón en “4” en la página BASIC, la posición End Mark se ajusta automáticamente al final del cuarto compás, y no es posible cambiarla.
- A diferencia de lo que ocurre en el Song Creator, el canal de grabación puede ajustarse en la página BASIC. No puede ajustarse en la página EDIT.

- A diferencia de lo que ocurre en el Song Creator , no es posible introducir datos de Acordes o Letras. Esto se debe a que este tipo de datos no son necesarios para la reproducción de estilos.



Para más información acerca de la grabación por pasos, por favor consulte las [páginas 60–63](#). Para más información acerca de la página EDIT (pantalla Event List en el Song Creator), consulte la [página 72](#).

Montaje de estilos

Una parte de audio no puede copiarse de un estilo a otro.

Si selecciona un Audio Style como estilo de partida, la parte de audio no podrá sustituirse con diferentes datos.

El montaje de estilos le permite copiar datos de canal de otro estilo preconfigurado como patrón fuente para el estilo recién creado. Utilice esta función si encuentra un patrón rítmico, línea de bajo, acompañamiento de acordes o frases que le guste en otro estilo.

Las instrucciones a continuación se aplican al paso 4 del Procedimiento Básico de la [página 32](#). Tras seleccionar una sección y hacer otros ajustes en la página BASIC, ejecute los pasos siguientes.

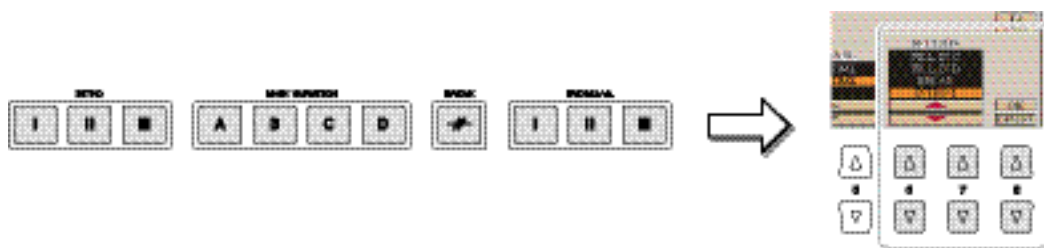
1 Active la pantalla de operaciones.

[CREATOR] → [B] STYLE CREATOR → TAB [E][F] ASSEMBLY

La Intro 4 y el Ending 4 pueden seleccionarse desde la pantalla y utilizarse en su estilo original, aunque no están disponibles directamente desde el panel.

2 Elija la sección que desee (Intro, Main, Ending, etc) para el nuevo estilo

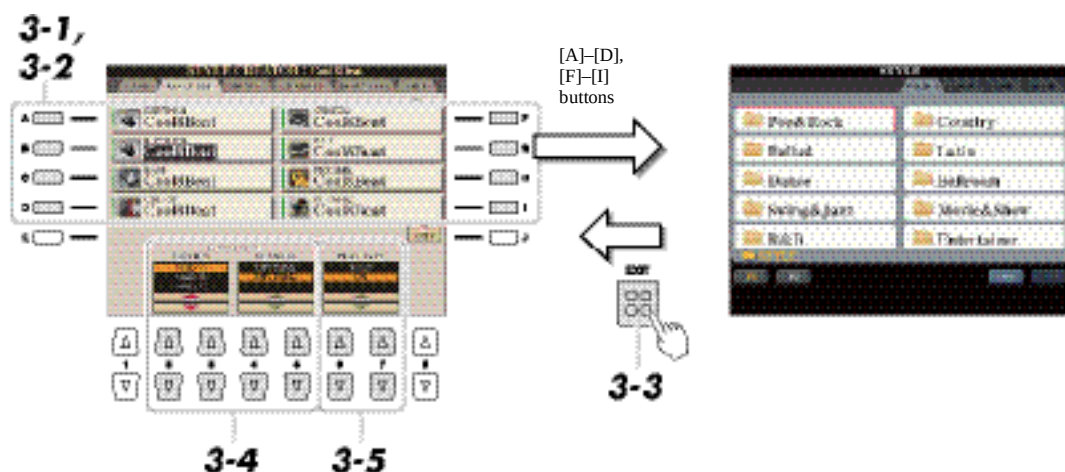
Incluso si la sección para el Nuevo estilo ya se ha seleccionado en la página BASIC, puede cambiar de sección también en esta página. Pulse el botón que desee de la sección de control de estilos para activar la ventana SECTION, utilice los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼] si desea escoger un Fill in, y después pulse el botón [8 ▲] (OK) para confirmar la selección.



3 Reemplace el Patrón Fuente del canal seleccionado con uno de otro estilo.

- 3-1** Seleccione el canal que desee reemplazar con los botones [A]–[D] y [F]–[I].
- 3-2** Pulse de Nuevo el mismo botón del canal seleccionado para activar la pantalla de selección de estilos.
- 3-3** Seleccione el estilo que desee, y pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.
- 3-4** Seleccione la sección y el canal del estilo que haya escogido con los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼].
- 3-5** Confirme el sonido con el nuevo patrón fuente con los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼].

Para más información, consulte la sección “Tocar con un estilo durante el montaje de estilos” a continuación.



4 Si lo desea, repita esta operación para otros canales.

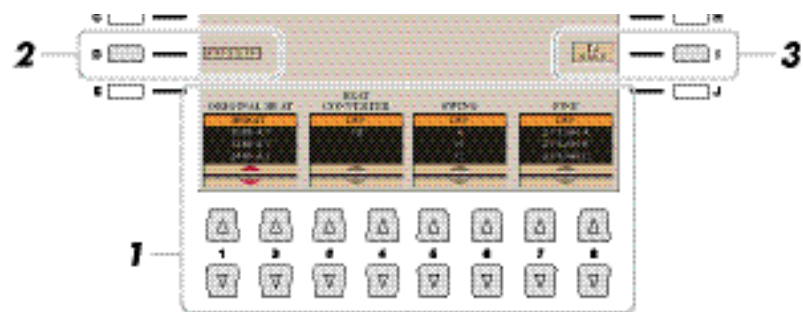
Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

Mientras monta un estilo, puede reproducirlo 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. Cualquier canal ajustado en REC en la pantalla REC CHANNEL de la página BASIC se reproduce simultáneamente.
- **ON:** Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Cualquier canal ajustado a un valor que no sea OFF en la pantalla REC CHANNEL de la página BASIC se reproduce simultáneamente.
- **OFF:** Silencia el canal seleccionado en la página ASSEMBLY.

Edición de la sensación rítmica (GROOVE)

Al cambiar la sincronización de todas las notas y las velocidades, es posible editar la sensación rítmica de cada uno de los canales de la sección seleccionada en la página BASIC o los botones del panel. Las instrucciones a continuación se aplican al paso 5 del procedimiento Básico de la [página 32](#).



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 del estilo seleccionado.

[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 Dynamics se aplican a cada canal o a todos los canales del estilo seleccionado.

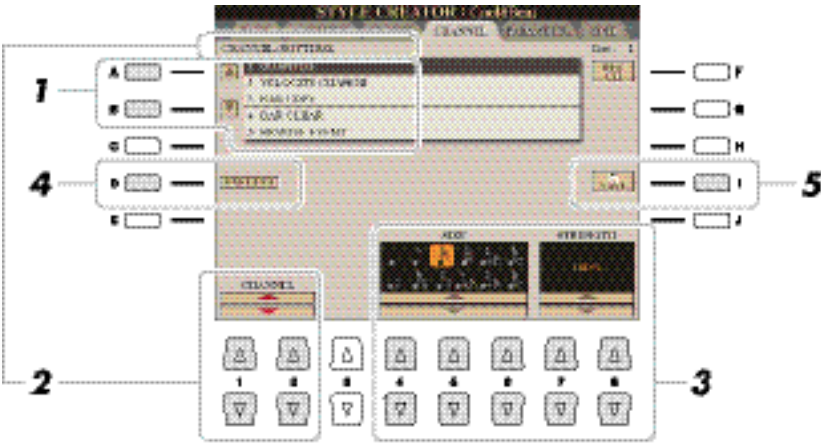
[1 ▲▼]/[2 ▲▼]	CHANNEL	Selecciona el canal (parte) al que se va a aplicar la función Dynamics. El canal seleccionado se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla.
[3 ▲▼]/[4 ▲▼]	ACCENT TYPE	Determina el tipo de acento que se aplica, en otras palabras, qué notas de la parte se resaltan con los 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 aparecen en los parámetros STRENGTH, EXPAND/COMP. y BOOST/CUT se expresan como porcentaje del último valor de ajuste.
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 sólo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

Edición de datos para cada canal (CHANNEL)

Puede editar los datos grabados para cada canal de la sección seleccionada en la página BASIC o los botones del panel. Estas instrucciones se aplican al punto 5 del Procedimiento Básico de la [página 32](#).



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

Igual que en Song Creator ([página 70](#)), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.

-  Eighth notes with s wing
-  Sixteenth notes with s wing

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 último (LAST) compás del area 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 sólo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

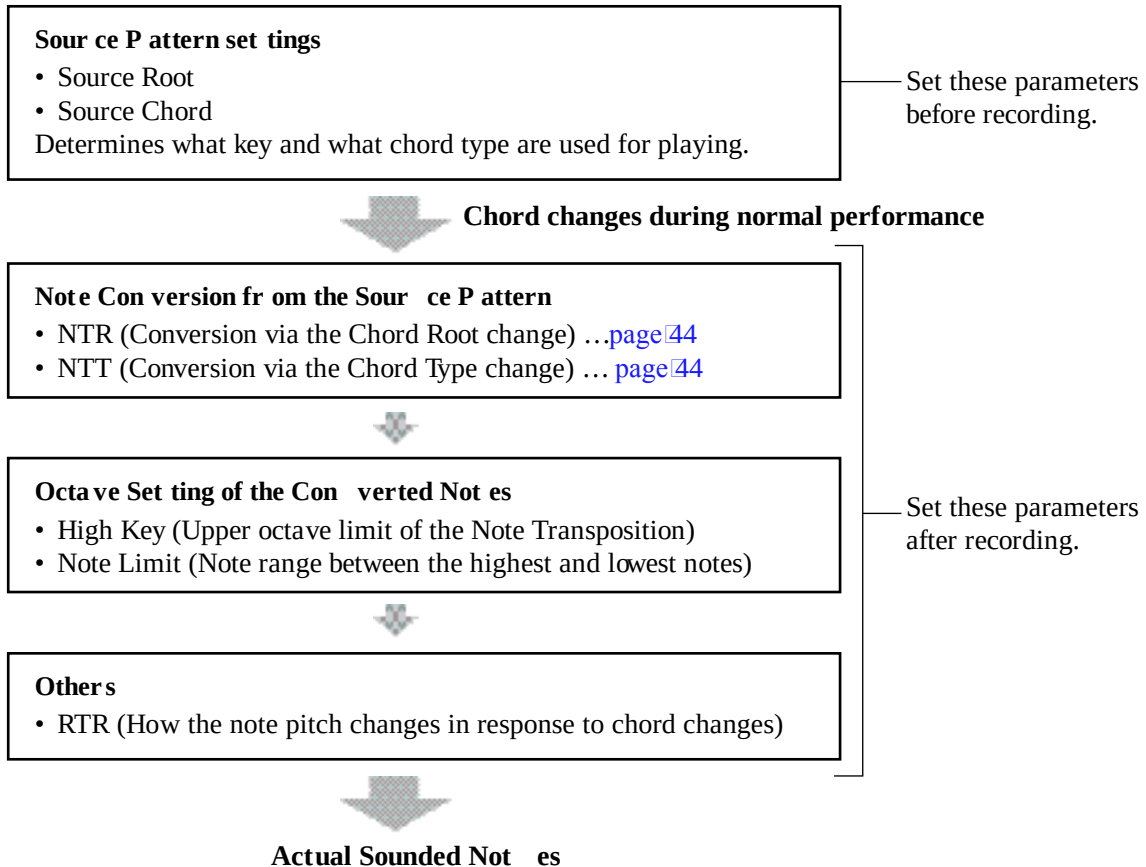
El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin ejecutar antes la operación de guardado.

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

Realización de ajustes de formato de archive 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. Ajustar los parámetros relacionados con el SFF determina cómo se convertirán las notas originales en las notas que realmente suenan dependiendo del acorde que especifique el intérprete en el área de acordes del teclado. El gráfico a continuación

indica el proceso mediante el cual se reproduce el estilo.



Los parámetros que puede ajustar aquí son compatibles con el formato SFF GE. Por este motivo los archivos de estilo creados en este instrumento solo pueden reproducirse en instrumentos compatibles con SFF GE.

Las instrucciones a continuación se aplican al paso 5 del Procedimiento Básico de la [página 32](#).

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 43](#).



2 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) para seleccionar el canal que 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 más detalles sobre los parámetros editables, vea las explicaciones a continuación del Paso 4, más abajo.

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.

Estos parámetros deben ajustarse antes de grabar. Si cambia los parámetros después de grabar, la conversión de notas adecuada no puede realizarse, incluso aunque especifique diferentes tipos de acordes.

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Antes de grabar, debe ajustar estos parámetros. Estos determinan el tono original del patrón fuente para los canales de bajo, chord, pad o frase. Si ajusta este valor como “Fm7”, su frase original grabada (patrón fuente) se reproducirá al especificar el acorde “Fm7” al tocar con estilos normalmente. Por defecto está seleccionado el acorde CMaj7 (Source Chord Root = C y Source Chord Type = Maj7). Dependiendo de los ajustes que realice aquí, las notas que pueden tocarse (notas del acorde y notas recomendadas de la escala) pueden ser diferentes. Para más detalles, consulte a continuación.

When the Source Root is C:



C = Chord notes
C, R = Recommended notes

Al seleccionar Rhy1 o Rhy2 como canal de grabación, el nombre del parámetro aquí se mostrará como "PLAY ROOT" en lugar de "CHORD ROOT." En este caso, puede confirmar el sonido real en respuesta a cada acorde cambiando el Chord Root y Type.

Estos ajustes no se aplican cuando el NTR está ajustado en GUITAR.

2 NTR/NTT

Estos ajustes determinan como las notas originales del patrón fuente se convierten en respuesta a los cambios de acorde durante la interpretación con estilos.

[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), sólo la nota asignada al bajo se reproducirá con la nota fundamental de bajo.

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. When pla ying a C major chord. When pla ying an F major chord. lines.
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. When pla ying a C major chord. When pla ying an F major chord.
GUITAR	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con digitación de guitarra natural.

NTR (Regla de transposición de notas)

NTT (Tabla de transposición de notas)



When NTR is set to ROOT TRANS or ROOT FIXED

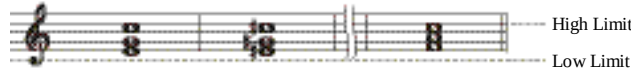
BYPASS	Cuando se define NTR en ROOT FIXED, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en ROOT TRANS, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
MELODY	Adecuado para transposición de la línea de melodía. 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 sólo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
MELODIC MINOR 5th	Además de la transposición de menor melódico anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
HARMONIC MINOR	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el tercer intervalo menor y el sexto bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan sólo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
HARMONIC MINOR 5th	Además de la transposición menor armónica anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
NATURAL MINOR	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta bemol y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan sólo a un acorde mayor o menor, tales como introducciones y codas.
NATURAL MINOR 5th	Además de la transposición menor natural anterior, los acordes aumentados y disminuidos afectan a la quinta nota del patrón fuente.
DORIAN	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima bemol aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para canales de acordes de secciones que respondan sólo a un acorde mayor o menor, tales como introducciones y codas.
DORIAN 5th	Además de la transposición Dórica (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 arpeggio.
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 sonido de arpeggio de guitarra. Con esta tabla, los arpeggios de cuatro notas suenan extraordinariamente.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

Los ajustes en este apartado controlan la octava de las notas convertidas desde las notas originales a través de NTT y NTR.

[4 ▲▼]/[5 ▲▼]	HIGH KEY	Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transpone a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro NTR (página 44) se ha configurado como “Root Trans”. Example—When the highest key is F. Root changes → CM CM ... FM FM ... Notes played → C3-E3-G3 C3-E3-G3 F3-A3-C4 F2-A2-C3 
[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 “pícolo” bajos). Example—When the lowest note is C3 and the highest is D4. Root changes → CM CM ... FM ... Notes played → E3-G3-C4 E3-G3-C4 F3-A3-C4 
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 RTR (Retrigger Rule)

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

3

Multi Pads

– Adición de frases musicales a su interpretación –

Contenidos

Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)	49
• Multi Pad—Grabación en tiempo real.....	49
• Multi Pad—Grabación por pasosI	51
Edición de Multi Pad.....	51

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 el Song Creator, el Multi Pad Creator incluye la grabación en tiempo real y grabación por pasos. Sin embargo, a diferencia del Song Creator, cada Multi Pad consiste en un único canal, y no están disponibles las funciones como el Punch In/ Out.

Multi Pad—Grabación en tiempo real

Antes de comenzar las operaciones, tenga en consideración los siguientes puntos:

- Dado que se grabará como frase de multipad exclusivamente lo que interprete en la parte Right 1, deberá seleccionar la voz que desee para la parte Right 1 de antemano.
- Las voces Super Articulation y las voces Organ Flutes no pueden usarse para la grabación de Multi Pads. Si una de estas voces está seleccionada en la parte Right 1, será reemplazada por la voz Grand Piano al grabar.
- Dado que la grabación puede hacerse siguiendo un estilo y sincronizada con él, es conveniente que seleccione el estilo de antemano. Sin embargo, tenga en cuenta que el estilo no se grabará.

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

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

2 Active la pantalla de operaciones.

[CREATOR] → [C] MULTI PAD CREATOR



NEXT PAGE

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

Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

4 Si desea crear un nuevo Multi Pad desde cero, pulse el botón [C] (NEW BANK) para acceder a un banco vacío.

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 modo de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 5.

7 Toque el teclado para comenzar a grabar.

Si desea insertar un silencio antes de la frase, pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a la vez la grabación y la reproducción del ritmo (del estilo seleccionado). Tenga en cuenta que la parte rítmica del estilo seleccionado se reproduce durante la grabación pero no se graba.

Notas recomendadas para la frase Chord Match

Si desea crear una frase Chord Match (correspondencia de acordes), utilice las notas de la escala de Do mayor, es decir, C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si). Esto garantiza que la frase será armónicamente constante y se ajustará a los acordes que toque en la sección izquierda del teclado.



C = Chord note
C, R = Recommended note

8 Detenga 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 tocar la frase.

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

10 Active o desactive la reproducción 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 los Multi Pads 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].

12 Pulse el botón [D] (NAME), e introduzca el nombre que desee para cada multipad.

13 Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos 5-12.

14 Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el Multi Pad, y después guarde los datos de Multi Pad como un banco que contenga un juego de cuatro pulsadores.

Multi Pad—Grabación por pasos

La grabación por pasos se puede ejecutar en la página EDIT. Tras seleccionar un Multi Pad en el paso 5 de la [página 47](#), pulse el botón TAB [F] para seleccionar para página EDIT.

La página EDIT indica la lista de eventos, que le permite grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. El proceso de Grabación por pasos es básicamente el mismo que el utilizado en la grabación de canciones ([páginas 60–63](#)), a excepción de los puntos enumerados a continuación:

- No hay ningún botón en la pantalla para cambiar de canales, ya que los Multi Pad solo contienen datos para un canal.
- En el Multi Pad Creator, solo pueden introducirse eventos de canal y mensajes System Exclusive. Los acordes (Chord) y las letras (Lyrics) no están disponibles. Puede cambiar entre ambos tipos de datos pulsando el botón [F].

Edición de Multi Pad

Puede gestionar (renombrar, copiar, pegar y borrar) el Multi Pad creado y cada uno de los Multi Pad que componen un banco. Para más información acerca de la gestión de bancos de Multi Pad, consulte la sección Operaciones Básicas del Manual de usuario. Esta sección trata acerca de la gestión de cada Multi Pad.

Si selecciona un banco de Multi Pads preconfigurado y edita los Multi Pad, guarde sus ediciones como Banco de Usuario en "USER" o "USB" (si tiene conectada una memoria USB).

1 Seleccione el Banco Multi Pad que contenga el Multi pad que desee editar.

Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para activar la pantalla de selección de bancos de Multi Pad, utilice los botones TAB [E][F] para activar "PRESET," "USER" o "USB" (cuando haya conectado una memoria flash USB), y después utilice los botones [A]–[J] para seleccionar el banco de Multi Pad deseado.

2 Pulse botón [7 ▼] (EDIT) del Menú 1 para activar la pantalla MULTI PAD EDIT.

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

4 Edite el pulsador (pad) seleccionado.



[1 ▼]	NAME	Cambia el nombre de cada uno de los Multi pad
[3 ▼]	COPY	Copia el/ los Multi Pad. Consulte más abajo.
[4 ▼]	PASTE	Pega el/ los Multi Pad copiados con el botón [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE	Elimina los Multi Pads seleccionados.

Copia de Multi Pads

- 1 Pulse el botón [3 ▼] del Menú 2 del paso 4 explicado anteriormente.
- 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 Multi Pad Bank Selection, seleccione el banco que desee, pulse el botón [7 ▼] (EDIT) del Menú 1, y a continuación, seleccione el destino.
- 4 Para ejecutar la operación de copia, pulse el botón [4 ▼] (PASTE) del Menú 2.

5 Guarde el banco que contiene los Multi Pads que ha editado.

Pulse el botón [8 ▲] para activar la ventana de confirmación, pulse el botón [G] (YES) para activar la página USER, y a continuación, pulse el botón [6 ▼] (SAVE) del menú 2 para ejecutar la operación de guardado. Para más información, consulte las Operaciones Básicas en el Manual de Usuario.

4

Canciones

– Grabación de sus interpretaciones como canciones MIDI –

Contenido

Ajustes de edición de notación musical.....	54
Ajustes de la pantalla de edición de letras/ texto	56
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	57
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal, función guía)	58
• Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía	59
• Reproducción de las partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante a la interpretación	60
Creación y edición de canciones (Song Creator).....	61
• Grabación de melodías (grabación por pasos).....	63
• Grabación de acordes (grabación por pasos)	66
• Regrabación de una sección concreta—Punch In/Out (grabación en tiempo real)	69
• Edición de eventos de canal de canciones ya creadas.....	72
• Edición de eventos de acordes, notas, eventos de sistema exclusivo y letras	75
• Edición de marcadores de posición de canción	78

Restricciones de las canciones protegidas

Para prevenir la copia ilegal o el borrado accidental, se aplica diferente protección dependiendo de la canción. La indicación de protección aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.

- **Prot.1:** Indica que la canción está guardada en el disco de usuario. Este tipo de canciones no pueden ser copiadas, movidas o transferidas a dispositivos externos como memorias flash externas u ordenadores.
- **Prot.2 Orig:** Indica canciones formateadas con protección Yamaha (canciones disponibles comercialmente). Este tipo de canción (que no puede copiarse) solo puede moverse y guardarse en el disco de usuario o en un dispositivo de almacenamiento USB con ID.
- **Prot.2 Edit:** Indica una canción editada “Prot.2”. Este tipo de canción (que no puede copiarse) solo puede moverse y guardarse en el disco de usuario o en un dispositivo de almacenamiento USB con ID.

IMPORTANT

Make sure that the “Prot.2 Orig” Song and the corresponding “Prot.2 Edit” Song reside in the same folder. Otherwise, the “Prot.2 Edit” Song cannot be played back. If you move this type of Song, make sure to move both the “Prot.2 Orig” and “Prot.2 Edit” Songs to the same folder

IMPORTANT

Never change the “Prot2.Orig” Song name and icon on the display. Otherwise, the corresponding “Prot.2 Edit” Song cannot be played back.

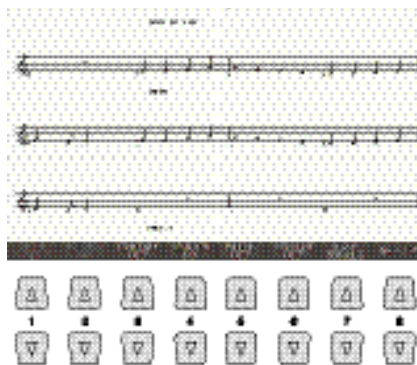
Ajustes de edición de notación musical

Puede guardar estos ajustes como parte de una canción accediendo a [CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [E][F] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Consulte la [página 71](#).

La visualización de partitura puede no estar disponible, en función del tipo de canción disponible comercialmente.

La partitura de una canción de Audio no puede mostrarse debido a que la partitura se crea en base a los eventos MIDI exclusivamente.

Para ver la partitura de la canción seleccionada, pulse el botón [SCORE]. Puede cambiar los ajustes de visualización de partitura para que se amolden a sus preferencias personales. Los ajustes se mantienen incluso cuando se apaga el

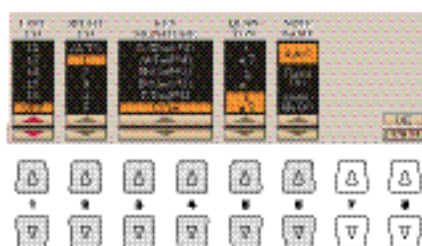


instrumento.

[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano 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 página 52) y defina el parámetro LEFT CH. en cualquier canal excepto "AUTO.", o vaya a la pantalla [FUNCTION] → [B] SONG SETTING y ajuste el parámetro LEFT CH en cualquier canal excepto "OFF" (página 55). RIGHT (siguiente parámetro) y LEFT no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano 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	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 la resolución de pantalla (o nivel de zoom) de la notación.
[8 ▲▼]	SET UP	Activa la pantalla de ajustes detallados. Véase página 52 .

1 Pulse el botón [8 ▲▼] (SET UP) 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. AUTO: 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 55). 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. OFF (sólo LEFT CH): No hay asignación de canal. Desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano izquierda.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	
[3 ▲▼]/[4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Permite introducir cambios en la signatura 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 signatura 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	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de ésta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro NOTE ON/OFF anterior está configurado en ON (activado). A, B, C: Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo, con la nota C fijada a DO. Tenga en cuenta que los nombres de las notas varían en función del idioma seleccionado. MOVABLE DO: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, como tal, dependen de la tonalidad. La nota fundamental se indica como Do. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en tono de G (Sol) mayor, la nota fundamental de "Sol" se indica como "Do". Al igual que con "Fixed Do" (Do fijo), la indicación varía según el idioma seleccionado (página 56).
--------	-----------	--

Ajustes de la pantalla de edición de letras / texto

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.

El avance de línea (o "retornos de carro") no se realiza de manera automática en el instrumento. Si no aparece una frase completa debido a las limitaciones de espacio de la pantalla, avance una línea en su ordenador.

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 un archivo de texto (archivo .txt de menos de 60 KB creado en un ordenador) en la pantalla.

Lyrics display

The Lyrics in the Song data are shown.



Text display

The text created on a computer is shown.

Press the [1 ▲▼] buttons



Press the [5 ▲▼]/[6 ▲▼] button to actually call up the desired text file.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Cambia entre la pantalla Lyrics (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la pantalla Text (se muestra un archivo de texto creado en un ordenador con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
--------	-------------	--

[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	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla Lyrics o Text. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics o Text.  When the background picture is specified in the Song data, the BACKGROUND setting cannot be change  For information on available image files, refer to the MAIN PICTURE parameter on

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 pulsado el botón SONG [J] (STOP), pulse el botón [F/ K] (PLAY/PAUSE) para activar el inicio sincronizado de la canción.
- 4** Pulse el botón STYLE CONTROL [ACMP] para activar la función de acompañamiento automático, y a continuación, pulse el botón [SYNC START] para activar el inicio sincronizado del acompañamiento.

Al reproducir a la vez una canción y un estilo, se utiliza automáticamente el valor de tempo de la canción.

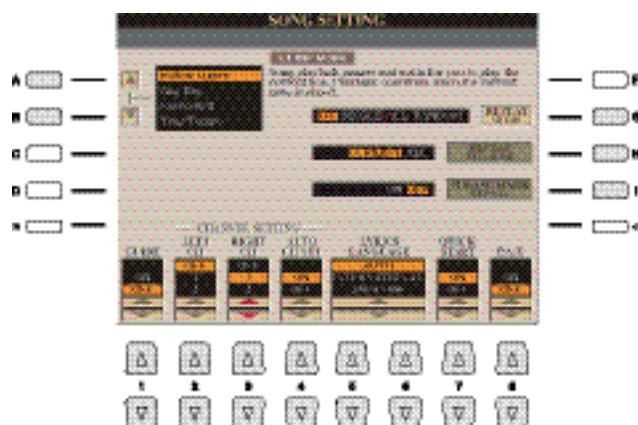
- 5** Pulse el botón STYLE CONTROL [START/STOP] o toque acordes en la sección de acordes del teclado.
Empezarán a reproducirse la canción y el estilo. Cuando se tocan acordes, pulse el botón [SCORE] y active CHORD ([página 51](#)) para ver la información sobre los acordes.
Cuando se interrumpe la reproducción 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 diversas funciones de reproducción de canciones (repetición de la reproducción, distintos ajustes de guía, etc.) a las que se puede acceder en la pantalla que se muestra a continuación..

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



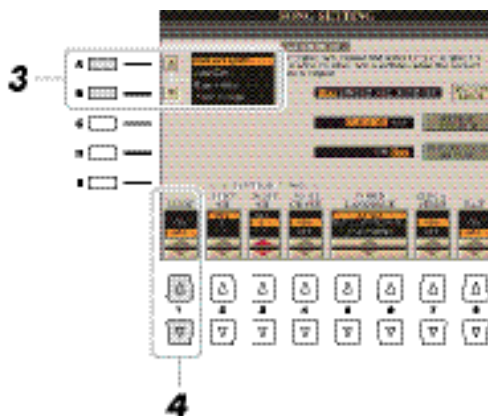
[A]/[B]	GUIDE MODE	Consulte página 56 .
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF	
[G]	REPEAT MODE	Determina el método de repetición de la reproducción. OFF: Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. SINGLE: Reproduce continuamente la canción seleccionada. ALL: Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. RANDOM: Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.
[H]	REPEAT FOLDER	Determina el directorio en el cual las canciones se reproducen con arreglo a una secuencia cuando REPEAT MODE se ajusta en "ALL" o "RANDOM". Aquí, el directorio remite a la ruta memorizada en cada uno de los botones SONG [I]–[IV]. CURRENT: Reproduce con arreglo a una secuencia todas las canciones del directorio que contiene la canción seleccionada en ese momento, empezando por ella. ALL: Reproduce de forma secuencial todas las canciones de todos los directorios (memorizados en los botones SONG [I]–[IV]). La reproducción comienza con la canción seleccionada en ese momento, seguida de las demás canciones del directorio en cuestión y, a continuación, de las canciones de los demás directorios.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Este parámetro solo está disponible cuando la canción seleccionada incluye Phrase Marks (marcas de frase), que señalan una ubicación concreta (cada una de un conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada (ON), la sección correspondiente al número de marca de frase (especificadas con los botones SONG [G] (REW) y [H] (FF)) se repite continuamente. Tenga en cuenta que este parámetro solo puede ajustarse cuando la reproducción de la canción está detenida.

[2 ▲▼]	LEFT CH	Estos parámetros determina el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte de mano izquierda o mano derecha de la función Guide y la función Song Score.
[3 ▲▼]	RIGHT CH	
[4 ▲▼]	AUTO CH SET	Cuando se establece en "ON," se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes de la mano izquierda y mano derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializadas. Normalmente, debe configurarse como "ON".
[5 ▲▼]/[6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla. AUTO: Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como INTERNATIONAL. INTERNATIONAL: Trata la letra visualizada como un idioma occidental. JAPANESE: Trata la letra visualizada como japonés.
[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 ajusta en "ON", el instrumento lee todos los datos iniciales que no están relacionados con las 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 página 58 .

Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía

Con la función de guía, el instrumento le indica cuando debe tocar las notas que aparecen en la pantalla de visualización de partitura para que aprenda más fácilmente. El instrumento también incluye cómodas herramientas de práctica vocal que controla la sincronización de la reproducción de la canción para ajustarla a su forma de cantar.

- 1** Seleccione la canción que desea practicar en el teclado o cantar.
- 2** Active la pantalla de ajustes de canción.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de función de guía.



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 Tyros5 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. Se detiene la reproducción de la canción y el instrumento espera a que toque cualquier tecla. Sólo tiene que tocar una tecla del teclado en sincronización con la música para que prosiga la reproducción de la canción.

- **Your Tempo**

Es lo mismo que el sistema Follow Lights, pero la reproducción de la canción se ajusta a la velocidad con la que toque.

Menú Guide para cantar

- **Karao-Key**

Con esta función puede controlar, con un solo dedo, el ritmo de la reproducción mientras canta. Ésta función es muy útil para cantar mientras interpreta. La reproducción de la canción se detiene y le espera hasta que cante. Sólo tiene que tocar una tecla del teclado (tocar el teclado no produce ningún sonido) y la reproducción de la canción continúa.

4 Utilice el botón [1 ▲▼] para ajustar la función guía en ON.

La indicación “G” aparece en la casilla del nombre de la canción en la pantalla principal.

5 Abra la pantalla score (partitura) con el botón [SCORE].

6 Pulse el botón SONG [F/ K] (PLAY/PAUSE) para comenzar la reproducción.

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

Puede guardar los ajustes de guía como parte de los datos de canción (página 71). En las canciones en las que se hayan guardado los ajustes de guía, la función guía se activará automáticamente y los ajustes recuperados al seleccionar la canción.

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

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

Esta función le permite tocar el acompañamiento en el teclado junto con la reproducción de una canción, y hace que todo suene perfectamente (incluso aunque toque usted notas equivocadas).

1 Seleccione una canción que contenga datos de acordes.

La tecnología del ayudante de interpretación solo puede aplicarse a canciones que contengan datos de acordes.

Para confirmar si la canción que haya seleccionado contiene datos de acordes o no, vuelva a la pantalla principal

y comience la reproducción. Si la canción contiene datos de acordes, la pantalla principal muestra el tipo de acorde. Tras detener la reproducción, vaya al paso siguiente.

2 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Pulse el botón [8 ▲] para activar el P.A.T. (Performance Assistant Technology – tecnología del ayudante de interpretación).



4 Pulse el botón SONG [F/ K] (PLAY/PAUSE) para comenzar la reproducción.

5 Toque el teclado.

Junto con la reproducción de la canción, intente tocar la línea de bajo en la sección izquierda del teclado mientras toca diferentes frases o acordes en la sección derecha. Incluso si no sabe qué acordes debe tocar, ¡no se preocupe y toque las teclas que le apetezca! Sólo sonarán notas armónicamente “correctas” que se ajustarán a cada acorde, independientemente de las notas que realmente toque.



Current chord



6 Pulse el botón [J] (STOP) para detener la reproducción.

Si selecciona otra canción, el P.A.T. podría desactivarse.

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

Creación y edición de canciones (Song Creator)

El Manual de usuario describe cómo crear una canción original grabando su interpretación al teclado (llamada “grabación en tiempo real”). En este Manual de referencia se describe cómo crear una canción original introduciendo

notas una por una (llamado “grabación por pasos”) y cómo mejorar una canción existente editando los parámetros detallados.

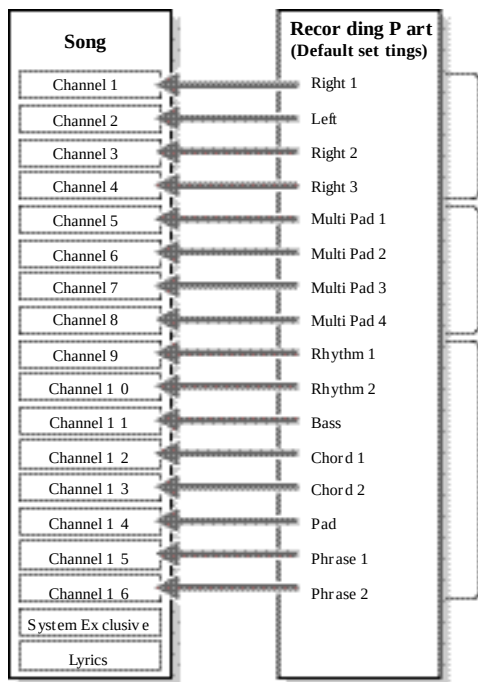
■ Grabación en tiempo real y grabación por pasos

Hay dos métodos de grabación disponibles para crear una canción. Con la grabación en tiempo real, el instrumento graba los datos de interpretación a medida que se toca. Con la grabación por pasos, puede componer su interpretación “escribiendo” un evento cada vez.

Este capítulo describe fundamentalmente las instrucciones para la grabación por pasos.

■ Estructura de los datos MIDI

Una canción MIDI se compone de 16 canales MIDI. Puede crear los datos de una canción MIDI bien grabando su interpretación en tiempo real en uno o varios canales específicos, bien ejecutando la grabación por pasos.



Keyboard Performance

1 Realtime Recording:

By default, your keyboard performance will be recorded to MIDI channels 1–4. If you use an Ensemble Voice when recording, the performances of Parts 1, 2, 3 and 4 will be recorded to Channels 2, 1, 3, and 4 respectively.

1 Step Recording:

Without specifying the keyboard part, you can input the melodies or notes on the music notation sheet one by one to the desired channel.

Multi Pad playback

1 Realtime Recording:

By default, Multi Pad playback will be recorded to MIDI channels 5–8.

1 Step Recording:

Multi Pad playback events cannot be input via Step Recording.

Style playback

1 Realtime Recording:

By default, Style playback will be recorded to MIDI channels 9–16.

1 Step Recording:

After inputting the Chord change/Section change events, touch [Expand] to actually record the note data to MIDI channels 9–16.

■ Estructura de la pantalla Song Creator

La pantalla Song Creator se activa a través de [CREATOR] → [A] SONG CREATOR.

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

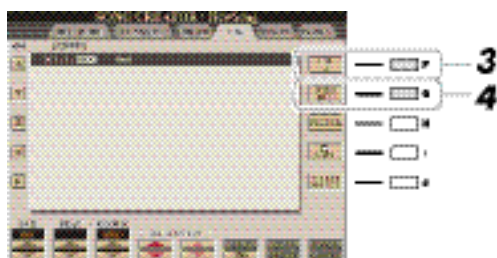
- **REC MODE** Para grabar una canción. Consulte la [página 67](#).
- **CHANNEL** Para editar eventos de canal. Consulte la [página 69](#).
- **CHORD** Para grabar acordes y secciones con sincronización precisa ([página 64](#)) o editarlos ([página 72](#)).
- **1-16** Para grabar melodías (Grabación por pasos, ver a continuación) o editar las melodías ya grabadas ([página 72](#)).
- **SYS/EX.** Para editar eventos de Sistema Exclusivo (tempo, signature de compás, etc.). Consulte la [página 72](#).
- **LYRICS** Para introducir/ editar el nombre de la canción y la letra. Consulte la [página 72](#).

Creación de melodías (grabación por pasos)

- 1 Desde la pantalla principal, pulse a la vez los botones SONG [REC] y SONG [J] (STOP).
Aparece una canción en blanco (“New Song”) para su grabación.

- 2 Active la pantalla de operaciones.

[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [E][F] 1-16



- 3 Pulse el botón [F] para seleccionar el canal que se va a grabar.
- 4 Pulse el botón [G] (STEP REC) para entrar en la pantalla STEP RECORD (grabación por pasos).
- 5 Inicie la grabación por pasos con los botones [A]–[J] y [1 ▲▼]–[8 ▲▼], así como utilizando el teclado.

Para obtener instrucciones detalladas, consulte el ejemplo de la [página 62](#).



When a note is input, the location (bar : beat : clock), note name, velocity and length are listed in succession.



[A]/[B]/[C]		Mueven el cursor en la lista.
[G]		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. KBD.VEL: velocidad resultante real fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Determina el tiempo de entrada (duración real) de la nota que va a introducirse. Normal: 80% Tenuto: 99% Staccato: 40% Staccatissimo: 20% Manual: El tiempo de entrada puede ajustarse al porcentaje que desee utilizando la rueda [DATA ENTRY].
[I]		Determina el tipo de nota que va a introducirse: normal, con puntillo o tresillo.
[J]	DELETE	Elimina los datos seleccionados.
[1 ▲▼]	BAR	Determina la posición de la nota que va a introducirse. Tenga en cuenta que una corchea tiene una resolución de 1,920 clocks.
[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 [J] (STOP) (o pulse el botón [C]) para volver al comienzo de la canción, y a continuación, reproduzca la canción recién creada pulsando el botón [F/K] (PLAY/PAUSE).

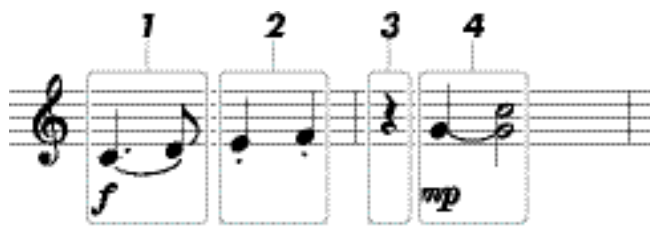


- 7** Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de Grabación por pasos.

Los datos grabados se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin haber efectuado la operación de guardado.

8 Pulse el botón [I] (SAVE) para ejecutar la operación de guardado.

Ejemplo de grabación por pasos—Melodías (instrucciones detalladas del paso 5 de la [página 60](#))



* The numbers shown in the illustration correspond to the following operation step numbers.

Dado que duración de nota real (determinada a través del Gate time) puede ser diferente de la duración que se muestra en la partitura, puede que la misma no coincida exactamente con lo que aparece aquí

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 proceder con las instrucciones que se muestran a continuación, seleccione la voz que desea grabar en la pantalla STEP RECORD. Tenga en cuenta que durante la grabación por pasos sólo pueden ejecutarse la selección de voces y la introducción de notas.

1 Introduzca la primera y segunda nota 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 corchea con puntillo con los botones [6 ▲▼].
- 1-5** Pulse la tecla C3.

Esto 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 corchea.
- 1-8** Pulse la tecla D3.

Esto introduce la segunda nota.

2 Introduzca las siguientes notas y aplique staccato.

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

Esto complete el primer compás.

3 Para introducir un silencio de corchea, pulse el botón [6 ▲▼] de nuevo.

Para introducir el silencio, utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Pulse el botón una vez para seleccionar el valor del silencio, y una vez más para introducirlo). La indicación BAR:BEAT:CLOCK en la parte inferior izquierda le permite confirmar que se ha introducido un silencio con la duración especificada.



4 Introduzca las notas siguientes y aplique una ligadura.

4-1 Pulse el botón [G] para seleccionar “mp.”

4-2 Pulse el botón [H] para seleccionar “Normal.”

4-3 Mientras mantiene pulsada la tecla G3 en el teclado, pulse el botón [6 ▲▼].

Esta operación hace avanzar la posición desde el 2º tiempo del compás al 3º. No suelte la tecla G34 aún. Manténgala pulsada mientras ejecuta los pasos siguientes.

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

No suelte las teclas G3 y C4 aún. Manténgalas pulsadas mientras ejecuta el siguiente paso.

4-5 Mientras mantiene pulsadas las teclas G3 y C4, pulse el botón [5 ▲▼].

Tras pulsar el botón, suelte las teclas.

Esto introduce las notas G3 y C4 tal y como se mostraron en la partitura de la página anterior.

5 Pulse el botón SONG [J] (STOP) (o el botón [C]) para volver al inicio de la canción, y a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [F/K] (PLAY/PAUSE).

Grabación de acordes (grabación por pasos)

Puede grabar por separado acordes y secciones (preludio, principal, coda, etc.) con una sincronización precisa en una sola pantalla. Tras completar las operaciones, los eventos o ajustes grabados se convertirán en notas MIDI reales o datos de canción.

Seleccionar una canción en blanco reinicia los ajustes de panel.

1 Desde la pantalla principal, pulse los botones SONG [REC] y SONG [J] (STOP) simultáneamente.

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

2 Seleccione el estilo que desea utilizar para la canción.

3 Active la pantalla de operaciones.

[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [E][F] CHORD

4 Pulse el botón [G] (STEP REC) para activar la pantalla STEP RECORD.

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

Consulte el ejemplo de la [página 65](#) para instrucciones detalladas.



6 Pulse el botón SONG [J] (STOP) (o el botón [C]) para volver al inicio de la canción, y a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [F/K] (PLAY/PAUSE)



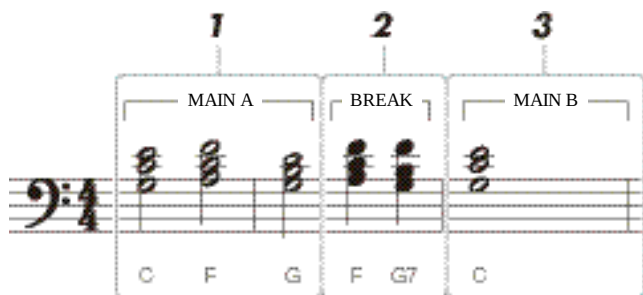
7 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de grabación por pasos.

8 Pulse el botón [F] (EXPAND) para convertir los datos grabados en notas MIDI reales (datos de canción).

Los datos grabados se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin haber ejecutado la operación de guardado.

9 Pulse el botón [I] (SAVE) para ejecutar la operación de guardado.

Ejemplo de grabación por pasos—Acordes (instrucciones detalladas del paso 5 de la [página 64](#))



* The numbers shown in the illustration correspond to the following operation step numbers.

Este ejemplo utiliza un estilo en compás de 4/4.

Antes de empezar, asegúrese de que el botón [AUTO FILL IN] está desactivado, dado que no se incluye ningún Fill en el ejemplo de notación anterior.

1 Introduzca los acordes para la sección A.

1-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [MAIN A].

1-2 Pulse el botón [5 ▲▼] para seleccionar la duración de blanca.

1-3 Toque los acordes C, F y G en la sección de acordes del teclado.



Si desea grabar una sección Fill In Section, active el botón [AUTO FILL IN] y, a continuación, pulse uno de los botones de MAIN VARIATION [A]–[D].

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 corchea.

2-3 Toque los acordes F y G7 en la sección de acordes del teclado.

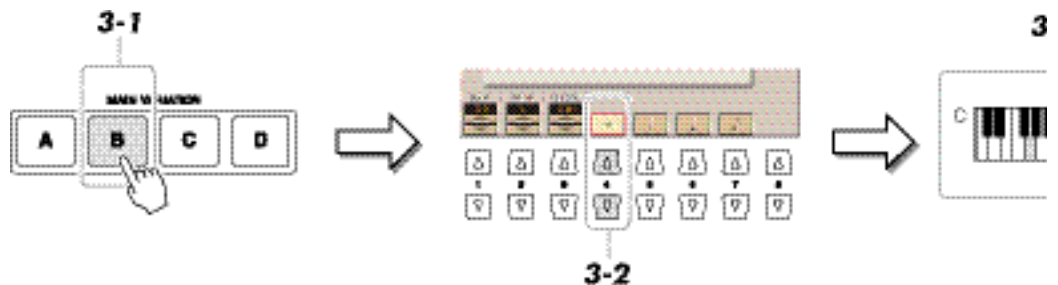


3 Introduzca los acordes para la sección Main B.

3-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [MAIN B].

3-2 Pulse el botón [4 ▲▼] para seleccionar la duración de redonda.

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



Regrabación de una sección concreta—Punch In/Out (grabación en tiempo real)

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, sólo 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 desea grabar.

2 Active la pantalla de operaciones.

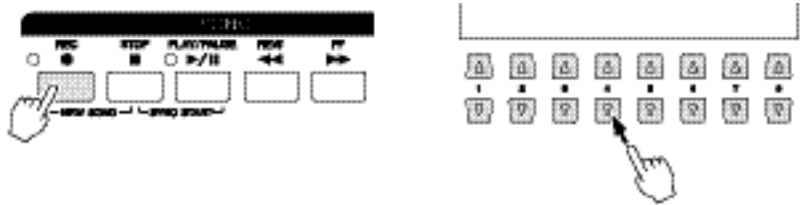
[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [E][F] REC MODE

3 Determine los ajustes de grabación.

[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	REC START (En- trada de inserción)	Determina la sincronización de la entrada de inserción. NORMAL: La sobreescritura se inicia cuando comienza la reproducción de la canción al pulsar el botón SONG [F/ K]] (PLAY/PAUSE) o cuando se toca el teclado en el modo Synchro Standby (espera sincronizada). FIRST KEY ON: La canción se reproduce normalmente, y comienza la sobreescritura en el momento en que se toca se el teclado. PUNCH IN AT: La canción se reproduce normalmente hasta el principio del compás donde se ha indicado la entrada de inserción, entonces comienza la sobregrabación en ese punto. Puede establecer el compás de entrada de inserción con el botón [3 ▲▼].
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REC END (Salida de inserción)	Determina la sincronización de la salida de inserción. REPLACE ALL: Elimina todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación. PUNCH OUT: 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. PUNCH OUT AT: 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.  Pedal Punch In/Out operation may be reversed depending on the particular pedal you've connected. If necessary, change the pedal polarity to reverse the control.

NEXT PAGE

4 Mientras mantiene pulsado el botón SONG [REC], seleccione la pista deseada 1–16 de la pantalla con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼]



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

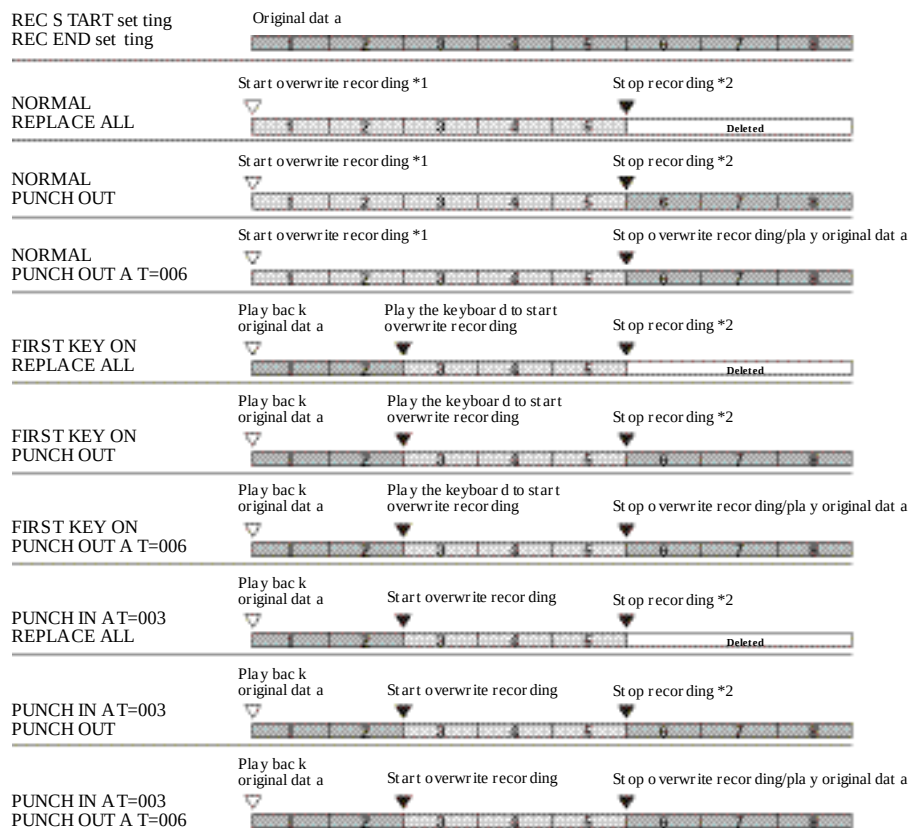
Conforme a los ajustes del paso 3, toque el teclado entre los puntos de entrada y salida de inserción. Consulte los ejemplos de diferentes ajustes en las ilustraciones más abajo.

Los datos de canción grabados se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin ejecutar la operación de guardado.

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

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

Este instrumento permite utilizar la función Punch In/Out de varias formas diferentes. Las ilustraciones que aparecen a continuación indican una serie de situaciones en las que se vuelven a grabar los compases seleccionados de una frase de ocho compases.



*1 If you want to re-record from the 3rd measure in this setting, move the Song position to the 3rd measure then start Recording to avoid overwriting measures 1-2.

*2 To stop recording, press the [REC] button at the end of measure 5.

Previously recorded data
Newly recorded data
Deleted data

Edición de eventos de canal

Es posible aplicar diferentes útiles funciones a los datos ya grabados, como cuantización o transposición, en la página CHANNEL.



1 Seleccione la canción que desee editar.

2 Active la pantalla de operaciones.

[CREATOR] → [A] SONG CREATOR → TAB [E][F] CHANNEL

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

Para más detalles acerca del menú de edición y los ajustes disponibles, consulte la [página 70](#).

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

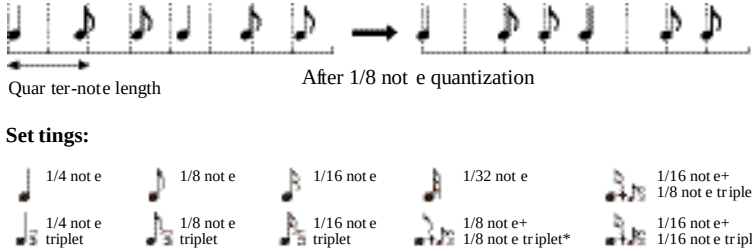
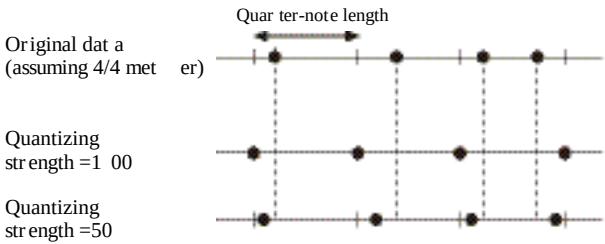
Una vez finalizada la operación (con la excepción del menú SETUP), este botón pasa a ser “UNDO” (deshacer), lo que permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la operación. La función Undo sólo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

Los datos de canción grabados se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin ejecutar la operación de guardado.

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

1 QUANTIZE (Cuantización)

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 cuantizarse.
[4 ▲▼]–[6 ▲▼]	SIZE	Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización  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.
[7 ▲▼]/[8 ▲▼]	STRENGTH	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. 

2 DELETE (Borrar)

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 (Mezcla)

Esta función le permite mezclar los datos de dos canales y colocar los resultados en un canal diferente. También le permite copiar 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.

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.

4 CHANNEL TRANSPOSE (Transposición de canal)

Esta función le permite transponer los datos grabados en los canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono.

[F]	CH 1–8/CH 9–16	Alterna 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.

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

5 SETUP (Ajustes)

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.



[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT	Determina las características y funciones de reproducción que se recuperarán automáticamente junto con la canción seleccionada. Los elementos que se seleccionan aquí sólo se pueden grabar al principio de la canción, excepto KEYBOARD VOICE. SONG: Graba el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la consola de mezclas. KEYBOARD VOICE: Graba los ajustes del panel, incluida la selección de voces de las partes de teclado (RIGHT 1, 2, 3 y LEFT) y su estado de activación/desactivación. Los ajustes del panel que se graban aquí son los mismos que los memorizados en One Touch Setting. Se puede grabar en cualquier punto de una canción. SCORE SETTING: Graba los ajustes de la pantalla Score (partitura). GUIDE SETTING: Graba los ajustes de las funciones de guía, incluido el ajuste de activación y desactivación de guía. LYRICS SETTING: Graba los ajustes de letras de la pantalla Lyrics. VH/MIC: Graba los ajustes del micrófono y de armonía vocal en la pantalla Mixing Console.
[8 ▲]	MARK ON	Agregue o elimine una marca del elemento seleccionado. Los elementos marcados se graban en la canción.
[8 ▼]	MARK OFF	

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



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

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

Puede editar eventos de acordes, de notas y exclusivos del sistema con el mismo procedimiento en la pantalla 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]		Desplaza el cursor hacia arriba y hacia abajo, y selecciona el evento deseado.
[C]		Mueve el cursor al principio de la canción.
[D]/[E]		Desplaza el cursor hacia la izquierda y hacia la derecha, y selecciona el parámetro deseado del evento resaltado.
[H]	FILTER	Abre la pantalla Filter (filtro) (página 74), 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	Manteniendo pulsado este botón y pulsando los botones [A]/[B] podrá seleccionar múltiples 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 ajustes finos, utilice los botones [5 ▲▼] o la rueda [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT	Ejecuta operaciones de cortar/ copiar/ borrar/ pegar.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (INSERT)	Añade un nuevo evento.
[8 ▼]	CANCEL	Cancela la edición y restaura el valor original.

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). A.T. (pulsación posterior) Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la 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 9), 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. (Postpulsación)	Este evento se genera cuando se presiona la tecla después de haber tocado la nota.

Eventos de Sistema Exclusivo (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 compás)	Determina la signature de compás.
Key (Signatura de tonalidad)	Determina la signatura de tonalidad, así como los ajustes mayor/ menor para 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. (Sistema Exclusivo)	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.

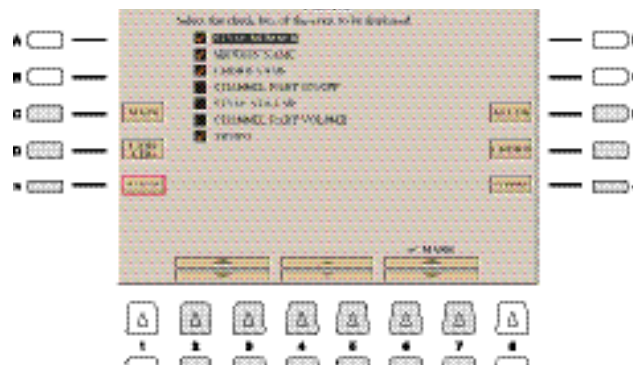
Eventos de letras (Página LYRICS)

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

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 (filtro). 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 desee que se muestren.



[C]	MAIN	Displays all main types of e vents.
[D]	CTRL. CHG	Displays all types of Control Change message e vents.
[E]	STYLE	Displays all types of Style playback related e vents.
[H]	ALL ON	Checkmarks all event types.
[I]	NOTE/ALL OFF/ CHORD	“NOTE” (shown when [C] (MAIN) is on) selects only the NO TE data. “CHORD” (shown when [E] (STYLE) is on) selects only the CHORD data. “ALL OFF” (shown when [D] (CTRL.CHG) is on) remo ves all checkmarks.
[J]	INVERT	Reverses the checkmark settings for all box es. In other words, this enters checkmarks to all boxes that were previously uncheck ed and vic versa.
[2▲▼]– [5▲▼]		Select and event type to be checked or unchecked.
[6▲]/ [7▲]	MARK ON	Enters/removes the checkmark for the selected event type. The checke event types can be sho wn on the CHORD, 1-16, SYS/EX or LYRICS pages.
[6▼]/ [7▼]	MARK OFF	

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

Edición de marcadores de posición de canción

En esta sección se tratan dos funciones adicionales relacionadas con los marcadores y sus detalles. Para obtener información básica sobre el uso de los marcadores para la reproducción en saltos y en bucle, consulte el Manual de usuario.

■ Marcadores de salto

Los marcadores explicados en el Manual de instrucciones también se denominan “Marcadores de salto”. En la pantalla Event List, se indican como “SPJ-01”–“SPJ-04” ([página 72](#)). En Event List, pueden moverse sin

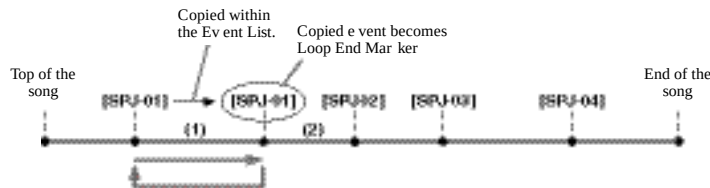
problemas a otras posiciones e incluso copiarse para crear números de marcadores idénticos en otras posiciones. Cuando se utiliza el mismo número de marcador en distintas posiciones de la canción, el último se utiliza como “marcador de fin de bucle” (a continuación).

■ Marcador de fin de bucle

Los marcadores de fin de bucle se utilizan para añadir marcadores en los datos de la canción, lo que aporta una mayor flexibilidad. La creación de marcadores de fin de bucle se realiza en la pantalla Event List (y no con los botones [SP 1]–[SP 4] del panel), simplemente copiando un marcador de salto “SPJ” a otra posición de la canción.

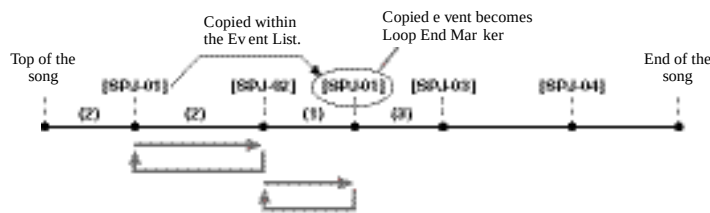
Para obtener información básica sobre la reproducción en bucle entre marcadores de salto sucesivos, consulte el Manual de usuario. Los siguientes ejemplos muestran la forma en que se pueden utilizar los marcadores de fin de bucle en la reproducción de canciones.

Ejemplo 1



- (1) Si la canción se reproduce entre los dos puntos SPJ-01, al activar [LOOP], se producirá un bucle de reproducción entre esos puntos.
- (2) Si la canción se reproduce entre el segundo SPJ-01 y SPJ-02, y se activa [LOOP], la reproducción saltará hacia atrás hasta el primer punto SPJ-01 y se creará un bucle entre dos puntos SPJ-01.

Ejemplo 2



La reproducción puede dar problemas si los marcadores sucesivos se encuentran demasiado próximos entre sí.

Cuando los ajustes de efectos del destino del salto (la posición a la cual se salta) difieren de los del origen del salto, pueden producirse problemas técnicos o bajadas en el sonido. Esto se debe a las limitaciones de los procesadores de efectos del Tyros5.

Al usar la función Guía (página 56) con la reproducción en saltos, tenga en cuenta que es posible que la indicación Guide no pueda mantenerse sincronizada con los saltos.

- (1) Si la canción se reproduce entre SPJ-02 y el segundo SPJ-01, al activar [LOOP] se producirá un bucle de reproducción entre esos puntos.
- (2) Si se activa el botón [LOOP] mientras la canción se reproduce desde el principio hasta SPJ-02, se creará un bucle de reproducción entre SPJ-01 y SPJ-02.
- (3) Si la canción se reproduce entre el segundo SPJ-01 y SPJ-03, y se activa [LOOP], la reproducción saltará hacia atrás hasta SPJ-02 y se creará un bucle entre SPJ-02 y el segundo SPJ-01 (marcador de fin de bucle).

En los ejemplos anteriores, los datos reales del marcador de fin de bucle son idénticos al evento desde donde se copió, sólo la ubicación del marcador copiado le otorga esta función diferente.

En la reproducción de canciones, los marcadores con formato "SPJ-xxxxx" (xxxxx: se acepta cualquier carácter, excepto 01–04, y cualquier cantidad de letras) se consideran marcadores de fin de bucle. Puesto que la lista Event List de la función Song Creator no le permite denominar a los marcadores de cualquier manera, se recomienda seguir las instrucciones anteriores a la hora de crear marcadores. Sin embargo, con el software de secuencias de un ordenador es posible crear marcadores y asignarles los nombres adecuados. Al asignar nombres a los marcadores de esta manera, puede diferenciar fácilmente a los marcadores de fin de bucle de los marcadores de saltos en Event List.

5

Grabador/ Reproductor de Audio

– Grabación y reproducción de archivos de audio –

Contenido

Grabación de su interpretación.....	81
• Grabación Multipista.....	82
Conversión de un archivo	85
• Conversión de un archivo de audio (.wav/.mp3) en un archivo de grabación multipista (.aud).....	85
• Conversión de un archivo de grabación multipista (.aud) en un archivo de audio (.wav)	86
Edición de los datos grabados (archivo de grabación multipista)	87
• (1) Normalización	88
• (2) Ajuste del balance de volumen	88
• (3) Eliminación de una pista.....	88
Regrabación de un archivo de grabación multipista	89
• NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)	89
• PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE).....	91
Configuración de los puntos inicial y final del audio (archivo de grabación multipista)	93
Modo lista de reproducción	94
• Creación de una lista de reproducción.....	94
• Reproducción de una lista de reproducción.....	95
• Controles de la lista de reproducción.....	96

Grabación de su interpretación

Con la grabación multipista, es posible grabar su interpretación varias veces para crear la canción complete. Por ejemplo, 1) grabe su interpretación al teclado en la Pista Principal, 2) grabe su voz a través del micrófono en la pista Sub.

Formatos multipista que pueden usarse:

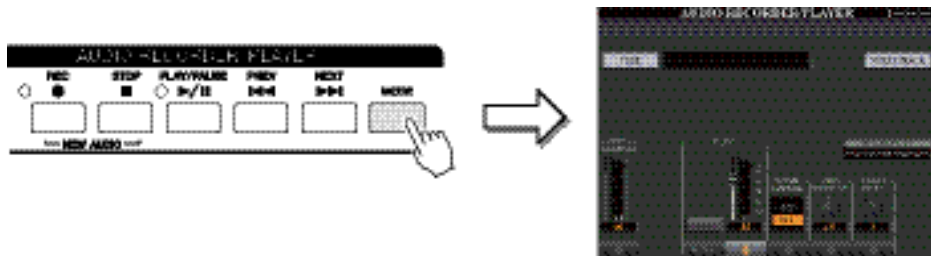
Modo		Extensión de archivo	Ubicación disponible	Diferentes métodos de grabación (Bounce, Punch In/Out, etc.)
Multi Pista	Grabación	.aud (original Tyros5: tasa de muestreo 44.1 kHz, resolución 16 bits, estéreo)	HDD Interno	Sí
	Reproducción	.aud (original Tyros5: tasa de muestreo 44.1 kHz, resolución 16 bits, estéreo)		

Grabación multipista

Pueden grabarse hasta 80 minutos sin pausa en una sola operación de grabación.

Esta sección describe el procedimiento básico de la grabación Multipista. Los pasos pueden resumirse como sigue: 1) Grabe su interpretación al teclado en la pista principal (Main Track), 2) Grabe su voz en la pista Sub (Sub Track).

- 1** Haga los ajustes necesarios, como la selección de voces/ estilos y la conexión del micrófono (si desea grabar su voz).
- 2** Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] repetidamente si es necesario, para activar la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER.



- 3** Pulse el botón [F] (MULTI TRACK) para activar la pantalla de grabación multipista (Multi Track Recorder)



Los datos se guardan automáticamente en el HDD interno, pero si desea hacer copia de seguridad de sus datos periódicamente, copiarlos es la solución más sencilla. Sin embargo, dado que no es posible copiar dentro de una carpeta del HDD, deberá crear una nueva carpeta. Para más detalles acerca de la gestión de archivos, consulte el Manual de usuario.

4 Pulse a la vez los botones AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y [STOP].

Esta operación creará un archivo de audio en blanco llamado “M_Audio_***.AUD.”

5 Grabe en la pista principal.

Si no está seleccionado “MAIN” en el TRACK SELECT [F3] en la pantalla, pulse el botón [F] para seleccionar “MAIN” como destino de grabación.

5-1 Pulse el botón [PLAY/PAUSE] para comenzar la grabación.

5-2 Cuando haya terminado su interpretación, pulse el botón [STOP] para detener la grabación.

5-3 Para escuchar su nueva grabación, pulse el botón [PLAY/PAUSE].

Deshacer/ Rehacer

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

1 Pulse el botón [G] (UNDO) (deshacer).

Se cancelará la última grabación que haya realizado. Si quiere restaurar la operación, pulse el botón [G] (REDO) (rehacer).

2 Pulse el botón [REC] para activar el estado de espera de la grabación.

3 Comience de nuevo con el paso 4 de la “Grabación multipista”.

A continuación, grabe su voz a la pista Sub. Puede cantar y grabar mientras escucha la reproducción de la pista principal.

- Pulse a la vez los primeros botones [▲] y [▼] para reiniciar instantáneamente el volumen de grabación a 90.
- Si activa una pantalla diferente, pulse el botón [MODE] para volver a la pantalla de Grabación multipista.

6 Practique la parte (cante en el micrófono) para comprobar el nivel y ajustar el volume de grabación en el medidor REC MONITOR con los botones [1 ▲▼] o los deslizadores.

Ajuste el volumen de modo que no entre constantemente en el “rojo” y encienda el indicador. Si ocurre esto, puede ser necesario disminuir un tanto el nivel de entrada del micrófono.

Asegúrese de que el RECORDING MODE (parte superior izquierda de la pantalla) muestra “NORMAL REC”.

7 Grabe en la pista Sub.

7-1 Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar “SUB” como pista de destino.

7-2 Pulse el botón [REC] para activar el estado de esperad e la grabación.

7-3 Pulse el botón [PLAY/PAUSE] para comenzar a grabar.

Inmediatamente a continuación, cante junto con la reproducción de la pista principal.

7-4 Cuando haya terminado su interpretación, pulse el botón [STOP] para detener la grabación.

7-5 Para escuchar la grabación, pulse el botón [PLAY/PAUSE].

Ajuste del balance de volumen

En el medidor TRACK PLAY, puede ajustar el volumen de las pistas principal y Sub de forma independiente. Utilice los botones [4 ▲▼]/[6 ▲▼] o los deslizadores para ajustar el volumen Principal/ Sub. También puede silenciar las pistas Principal/ Sub con los botones [3 ▲▼]/[5 ▲▼].

A continuación, mezcle todos los datos de las pistas Principal y Sub en una sola pista (Pista principal). Este procedimiento (abajo) se denomina grabación Bounce (volcado).

Cuando el modo de grabación está ajustado en “BOUNCE,” la pista seleccionada se cambia automáticamente a Main (Principal).

8 Pulse [B] (REC MODE), y a continuación utilice los botones [B]/[C] para seleccionar “BOUNCE.”

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

9 Pulse el botón [REC] y a continuación pulse el botón [G] (YES).

Si no desea borrar los datos grabados en la pista Sub, pulse el botón [H] (NO) en lugar del botón [G] (YES) mencionado arriba.

Si toca el teclado o canta durante la grabación Bounce, su interpretación también se graba en la pista principal.

10 Pulse el botón [PLAY/PAUSE] para comenzar la grabación Bounce.

Todos los datos de las pistas Principal y Sub se mezclan y graban en la pista Principal. Cuando la reproducción de las pistas Principal y Sub termina, la grabación Bounce se detiene automáticamente.



- El archivo de grabación multipista (.aud) solo puede reproducirse en el Tyros5.
- Los archivos .aud guardados con la grabación multipista pueden convertirse a un archivo .wav (archivo de grabación sencilla) usando la función Mixdown.

11 Para escuchar su nueva grabación, pulse el botón [PLAY/PAUSE].

La pista Sub estará ahora vacía, por lo que puede continuar grabando otra parte en la pista Sub, repitiendo los pasos 6-7.

Si no ha borrado los datos grabados en la pista Sub en el paso 9, los datos de la pista Sub se grabarán tanto en la pista Principal como en la pista Sub. Para evitar la reproducción por duplicado de la pista Sub, pulse el botón [5 ▲▼] (MUTE) en la pantalla Multi Track Recorder.

Puede convertir el archivo de grabación multipista (.aud) en un archivo de grabación sencilla (wav). Para más información, consulte la sección "Conversión de un archivo de grabación multipista (.aud) en un archivo de audio (.wav)" en la [página 81](#).

12 Pulse el botón [EXIT MULTI TRACK], y a continuación, pulse el botón [G] (YES) para salir de la pantalla de grabación multipista.

En este punto, los datos grabados no han sido procesados con la operación Mixdown (Mezcla) (conversión de un archivo de grabación multipista en un archivo de grabación sencillo).

Si es necesario realizar un Mixdown, consulte la sección "Conversión de un archivo de grabación multipista (.aud) en un archivo de audio (.wav)" en la [página 81](#).

Conversión de un archivo

Conversión de un archivo de audio (.wav/.mp3) en un archivo de grabación multipista (.aud)

Es posible convertir archivos de audio (.wav/.mp3), como por ejemplo las muestras, loops o efectos de sonido disponibles comercialmente en un archivo de grabación multipista (.aud). Esto le permite trabajar con dos pistas o utilizar los diferentes métodos de grabación del Tyros5 (Bounce, Punch In/Out, etc.).

- 1** Conecte una memoria flash USB que contenga el archivo de audio al puerto USB TO DEVICE.
- 2** Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] varias veces para activar la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER.
- 3** Pulse el botón [A] (FILE).
- 4** Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la memoria flash USB, y después utilice los botones [A]–[J] para seleccionar el archivo de audio que desee.
- 5** Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER.

El tiempo de conversión en un archive Multipista depende del tamaño del archivo de audio utilizado (.wav/.mp3).

Si ya existe el mismo nombre de archivo, aparecerá un mensaje que le pregunta si desea sobrescribir el archivo. Si selecciona [YES], el archivo será convertido y sobrescribirá la pista Main. Se borrarán los datos de la pista Sub.

- 6** Pulse el botón [F] (MULTI TRACK) y, a continuación, pulse el botón [F] (YES).
Se completa así la conversión del archivo de audio (.wav/.mp3) en la pista Main del archive de grabación Multipista (.aud).
- 7** Ejecute las operaciones desde el paso 7 de “Grabación Multipista” en la [página 78](#).

Conversión de una archive de grabación multipista (.aud) en un archivo de audio (.wav)

Si desea guardar el archive en una memoria USB, conecte la memoria flash USB al puerto [USB TO DEVICE] terminal.

Es posible convertir un archivo de grabación multipista del Tyros5 (.aud) en un archivo de grabación simple (.wav). Esto le permite reproducir el archivo en dispositivos distintos del Tyros5, y también reproducirlo en el Tyros5 desde una memoria flash USB.

- 1** Pulse varias veces el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] para activar la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER.
- 2** Pulse el botón [F] (MULTI TRACK).

- 3** Pulse el botón [A] (FILE).
- 4** Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la memoria flash USB, y, a continuación, utilice los botones [A]–[J] para seleccionar el archivo de audio que desee.
- 5** Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER.
- 6** Pulse el botón [J] (MIXDOWN) para acceder a la pantalla MIXDOWN.
- 7** Si es necesario, pulse el botón [B] (FILE NAME), cambie el nombre del archivo, y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK).
- 8** Si es necesario, pulse el botón [C] (SAVE TO), utilice los botones TAB [◀][▶] y los botones [A]–[J] para seleccionar la ubicación de destino (en donde se guardará el archivo convertido), y, a continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK).
- 9** Pulse el botón [G] (START) para comenzar la reproducción. Cuando haya terminado la reproducción, comenzará la conversión de .aud a .wav.

Edición de los datos grabados (Archivo de grabación multipista)

Pueden editarse los datos grabados en un archivo de grabación Multipista.

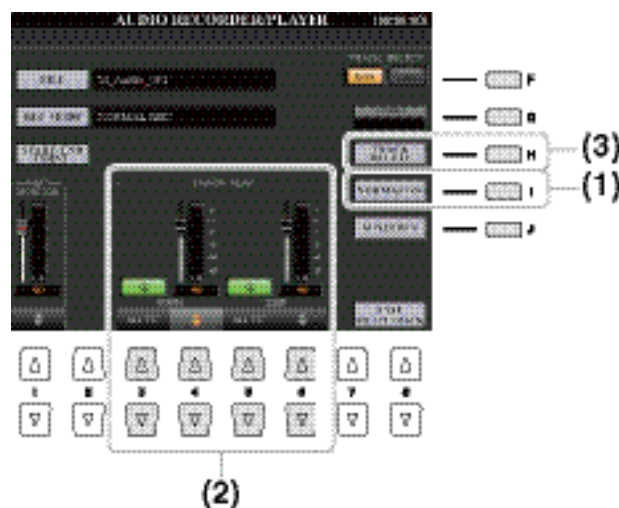
- 1** Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] varias veces para acceder a la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER, y seleccione los datos que desea editar.

NOTICE

Los datos se guardarán automáticamente en la unidad de disco duro interna, aunque es aconsejable que realice una copia de seguridad de los mismos antes de realizar la grabación.

La copia es la manera más fácil de hacerlo. Sin embargo, puesto que no es posible copiar en una carpeta de la unidad de disco duro, deberá crear una carpeta nueva. Para obtener más detalles sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

- 2** Pulse el botón [F] (MULTI TRACK) para acceder a la pantalla Multi Track Recorder.
- 3** Pulse el botón [A] (FILE).
- 4** Seleccione el archivo de audio que desea utilizando los botones [A]–[J].
- 5** Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER.



(1) Normalización

La normalización aumenta el volumen del audio grabado al nivel óptimo. Puede utilizar la normalización para conseguir que el audio grabado tenga el mayor volumen posible, sin distorsión. Técnicamente, esta operación busca el nivel de volumen más alto del archivo, y después aumenta el volumen del archivo entero hasta que el pico más alto de volumen se ajuste al máximo nivel posible sin distorsión. La normalización se calcula para la señal más alta de ambos canales de una grabación estéreo y se aplica la misma ganancia a ambos canales.

- 1** Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar la pista que desea normalizar.
- 2** Pulsa el botón [I] (NORMALIZE).
- 3** Cuando se abra el cuadro de diálogo, pulse el botón [G] (OK) para comenzar a normalizar la pista seleccionada.

Para cancelar la operación, pulse el botón [H] (CANCEL).

(2) Ajuste del balance de volumen

Para controlar el volumen general e un archive de audio, pulse el botón [BALANCE] una o dos veces para accede a la pantalla BALANCE (2/2) y, a continuación, utilice los botones [4 ▲▼] o los deslizadores.

En el contador TRACK PLAY, puede ajustar el volumen de las pistas principal y secundaria por separado. Utilice los mandos deslizantes o los botones [4 ▲▼]/[6 ▲▼] para ajustar el volumen de las pistas principal y secundaria. Puede utilizar los mandos deslizantes o los botones [3 ▲▼]/[5 ▲▼] para silenciar las dos pistas.

(3) Eliminación de una pista

- 1** Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar la pista que desea eliminar.
- 2** Pulse el botón [H] (TRACK DELETE).

3 Cuando se abra el cuadro de diálogo, pulse el botón [G] (OK) para comenzar a eliminar la pista seleccionada.

Si desea deshacer la operación y dejar la pista intacta, pulse el botón [G] (UNDO) antes de realizar ninguna otra operación.

Volver a grabar el archivo de grabación multipista

Regrabar los datos de forma repetida dará lugar a un deterioro de la calidad del sonido.

Los datos se guardarán automáticamente en la unidad de disco duro interna, aunque es aconsejable que realice una copia de seguridad de los mismos antes de realizar la grabación.

La copia es la manera más fácil de hacerlo. Sin embargo, puesto que no es posible copiar en una carpeta de la unidad de disco duro, deberá crear una carpeta nueva. Para obtener más detalles sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

Los datos de grabación en varias pistas pueden grabarse de cinco maneras diferentes.

- Reemplazar todos los datos: NORMAL REC a continuación
- Combinar los datos grabados: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)..... a continuación
- Reemplazar un intervalo determinado de datos: PUNCH IN/OUT consulte la [página 85](#)
- Sobregrabar un intervalo determinado de datos: PUNCH IN/OUT (MERGE) consulte la [página 85](#)
- Combinar las pistas principal y secundaria en la pista principal: BOUNCE Consulte Grabación Multipista

NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Puesto que se van a sobregrabar partes en este audio, es mejor no complicar la primera grabación. Por ejemplo, quizás le convenga grabar sólo un patrón rítmico (como la reproducción de un estilo) o un riff de bajo sencillo sobre el cual se puedan añadir otras partes.

Puede reemplazar todos los datos de audio de una pista mediante la opción NORMAL REC o combinar los datos de audio con los anteriores mediante la opción NORMAL REC (PLUS PLAYBACK). El método NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) no añade pistas sino que simplemente combina la nueva grabación con los datos ya existentes. Una vez detenida la grabación, los datos se borrarán a partir del punto de interrupción.

- 1** Realice los pasos 1–5 de la “Edición de datos grabados (archivo de grabación multipista)” de la [página 82](#) para seleccionar los datos que desea regrabar.
- 2** Utilice el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar el archivo que desea regrabar.

- 3** Utilice los botones [B]/[C] para seleccionar un método de grabación.
 - Reemplazar todos los datos: NORMAL REC
 - Combinar los datos grabados: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

- 4** Si selecciona “NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)” en el paso anterior, reproduzca el audio grabado y practique la parte que desea regrabar mientras se reproduce el audio. Cambie los ajustes de volumen si es preciso.

Si desea añadir una voz tocada en el teclado del Tyros5, seleccione la voz que desee utilizar. Si desea grabarse cantando o grabar un instrumento externo, conecte un micrófono o un instrumento y haga los ajustes apropiados. Ajuste aquí los niveles de Track Play (reproducción de pista) y Rec Monitor (monitor de grabación) según prefiera.

- 5** Pulse el botón [REC] para habilitar la grabación.

El sonido de reproducción de la otra pista (la pista no grabada) no se grabará.

- 6** Pulse el botón [PLAY/PAUSE] para comenzar la grabación.

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

- 7** Cuando termine de grabar, pulse el botón [STOP].

Tras terminar de grabar, los datos se borrarán a partir del punto de interrupción.

El grabador/reproductor de audio reduce automáticamente el nivel de la pista anterior a un determinado grado leve, con el fin de alojar la nueva grabación. El objetivo de ello es reducir una posible distorsión. Utilice el efecto Normalize para potenciar al máximo el volumen del sonido global. Para obtener más detalles, consulte la [página 83](#).

- 8** Para escuchar la nueva grabación, pulse el botón [PLAY/PAUSE].

Si se ha equivocado o no está completamente satisfecho con su interpretación, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla AUDIO RECORDER/PLAYER y, a continuación, deshaga la operación NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) pulsando el botón [G] (UNDO).

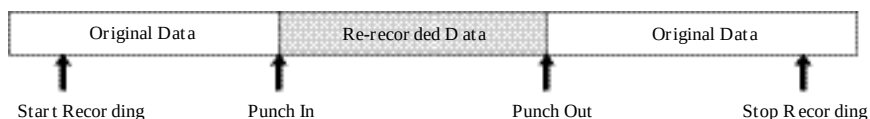
PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE)

Solo puede grabar un registro cada vez.

El comienzo y la finalización de los datos grabados con la función Punch In/Out aparecen y desaparecen de forma gradual y automática. El motivo de ello es reducir posibles ruidos al principio y al final de los datos grabados. Le recomendamos que especifique los puntos inicial y final en secciones de los datos en los que el volumen sea bajo.

Este método de grabación solo puede utilizarse en una grabación ya existente. Le permite grabar sobre una parte determinada del material ya grabado. Puede sustituir la parte original con la nueva grabación pulsando PUNCH IN/OUT, o mantener la original y combinarla con la nueva grabación pulsando PUNCH IN/OUT (MERGE). De esta manera puede o bien corregir errores en la grabación, o bien sobregrabar partes nuevas en la grabación original.

Tenga en cuenta que las partes anteriores y posteriores a la sección Punch In/Out no se sobregrababan y se conservan como los datos originales: se reproducen normalmente para guiarle hasta los puntos en los que debe entrar y salir de la grabación.



1 Realice los pasos 1 al 5 de “Edición de los datos grabados (archivo de grabación multipista)” de la [página 82](#) para seleccionar los datos grabados que vaya a volver a grabar.

2 Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar la pista que vaya a volver a grabar.



3 Utilice los botones [B]/[C] para seleccionar un método de grabación.

- Reemplazar cierto intervalo de datos: PUNCH IN/OUT
- Sobregrabar cierto intervalo de datos: PUNCH IN/OUT (MERGE)

4 Seleccione el modo Punch In/Out Mode que desee con los botones [1 ▲▼]/[2

▲▼] (MODE).

- **MANUAL** Le permite realizar manualmente la grabación Punch In/Out con los botones de transporte del grabador/ reproductor de audio ([REC], [PLAY/PAUSE], etc.).
- **PEDAL** Le permite realizar manualmente la grabación Punch In/Out con un interruptor de pedal conectado a la toma FOOT PEDAL 2.
- **AUTO** Le permite especificar los puntos de Punch In y Out, y con ello realizar la grabación automática (ver a continuación).

Especificación del registro de grabación en modo AUTO

Si selecciona AUTO como método de grabación punch in/out, especifique el intervalo de grabación y practique usando la función Rehearsal (ensayo).

- 1** Especifique el intervalo para el punch in/out pulsando los botones [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) en el punto de punch in/out durante la reproducción de la canción.
- 2** Si mueve ligeramente el punto de punch in/out, utilice la función Nudge.
Con la función Nudge, es posible mover al punto de punch in/out point muy ligeramente (incluso milisegundos) mientras se escucha la reproducción.
 - 2-1** Pulse el botón [7 ▲▼] (NUDGE) para mostrar la pantalla Nudge Play.
 - 2-2** Use el dial [DATA ENTRY] y el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PREV]/[NEXT] para mover la NUDGE DATA POSITION a la posición de punch in/out que desee mientras escucha la reproducción (500 milisegundos de reproducción en bucle antes/ después del punto especificado. El dial [DATA ENTRY] le permite ajustar el punto en segundos y los botones [PREV]/[NEXT] le permiten hacerlo en milisegundos.



- 2-3** Pulse el botón [7 ▲▼] (MODE) para seleccionar After/Before. “After” (después) repite 500 milisegundos tras la posición Nudge Data, y “Before” (antes) reproduce 500 milisegundos antes de la posición Nudge Data cuando reproduce la canción en el siguiente paso.
 - 2-4** Pulse el botón [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) para ajustar el punto que ha movido. Para reiniciar el punto en el inicio/final de los datos, pulse el botón [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET).
 - 2-5** Pulse el botón [8 ▲▼] (CLOSE).



The smallest possible range of the Auto punch in/out function is 100 milliseconds.

- 3** Utilice la función REHEARSAL para practicar la grabación antes de grabar realmente.
 - 3-1** Pulse el botón [8 ▲▼] (REHEARSAL). Se mostrará “EXECUTING” encima de los botones [8 ▲▼].
 - 3-2** Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y pulse el botón [PLAY/PAUSE]. La canción de audio reproduce repetidamente el intervalo entre cuatro segundos antes del punto de punch in y cuatro segundos tras el punto de punch out. Toque el teclado o cante la parte que desee para practicar. En esta función de ensayo, no se realiza la grabación.
 - 3-3** Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [STOP].



Repeat playback of the rehearsal function is automatically stopped after playing back 99 times.

El sonido de la reproducción de la otra pista (aún no grabada) no se graba en la pista.

5 Grabe la parte específica de la canción utilizando cualquiera de los métodos siguientes.

Manual

Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y el botón [PLAY/PAUSE] para activar el modo de grabación; a continuación, pulse simultáneamente los botones [REC] y [PLAY/PAUSE] para que dé comienzo realmente la grabación. Para detener la grabación, pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [STOP]. Al pulsar el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PLAY/PAUSE] durante la grabación, ésta se detendrá.

Pedal

Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y, a continuación, el botón [PLAY/PAUSE] para activar el modo de grabación; después, pulse y mantenga pulsado el interruptor de pedal. El punto en el cual se pulsa el interruptor de pedal es el punto de entrada de inserción y el punto en el cual se suelta es el punto de salida de inserción.

Auto

Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y el botón [PLAY/PAUSE]. La grabación comienza y se detiene automáticamente en el punto indicado en el apartado “Especificación del registro de grabación en modo AUTO” en la [página 86](#). La reproducción de la canción de audio se detiene automáticamente cuatro segundos después del punto de salida de inserción.

6 Para escuchar su nueva grabación, pulse el botón [PLAY/PAUSE].

Si se ha equivocado o no está completamente satisfecho con su interpretación, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Multi Track Recorder y, a continuación, deshaga la operación de entrada y salida de inserción pulsando el botón [G] (UNDO).

Configuración de los puntos de inicio y final del audio (Archivo de grabación multipista)

Esta función le permite ajustar los puntos de inicio y final del archivo de audio. Esta acción es no-destructiva y afecta solamente a la reproducción de los datos; en realidad no borra absolutamente nada del principio o el final del archivo.

Los datos se guardarán automáticamente en la unidad de disco duro interna, aunque es aconsejable que realice una copia de seguridad de los mismos antes de realizar la grabación.

La copia es la manera más fácil de hacerlo. Sin embargo, puesto que no es posible copiar en una carpeta de la unidad de disco duro, deberá crear una carpeta nueva. Para obtener más detalles sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

1 Ejecute los pasos 1 a 5 de la “Edición de datos grabados (archivo de grabación multipista)” de la [página 82](#) para seleccionar los datos de audio que desee.

2 Pulse el botón [C] (START/END POINT).

3 Especifique los puntos de inicio y fin.

La operación de especificar los puntos Start/End es la misma que la de especificar los puntos de entrada y salida de inserción (punch in/out). Para obtener más instrucciones, consulte “Especificación del registro de grabación en modo AUTO” en la [página 86](#).

4 Pulse el botón [F] (OK) para introducir los nuevos ajustes en el archivo.

Para cancelar esta operación, pulse el botón [G] (CANCEL).

Modo lista de reproducción

La lista de reproducción es una función muy cómoda dentro del Audio Recorder/Player, que le permite agrupar y organizar sus archivos de audio para su reproducción automática sin pausas. El modo lista de reproducción puede estar funcionando, de forma que podrá reproducir los archivos de la lista en cualquier momento durante su interpretación.

El símbolo “REPEAT” (consulte la [página 89](#)) en la esquina superior izquierda de la pantalla muestra que el Audio Recorder/Player está ajustado en modo lista de reproducción (reproducción automática de múltiples archivos).

Creación de una lista de reproducción

Una lista de reproducción puede contener como máximo 500 archivos de audio.

Cuando disponga de varios archivos de audio en la unidad de disco duro interna, podrá añadirlos a la lista de reproducción. Los archivos pueden ordenarse según sus preferencias y pueden introducirse las veces que lo desee (es decir, un archivo puede figurar varias veces en la lista de reproducción).

1 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] varias veces para acceder a la pantalla AUDIO PLAYER/RECORDING.

No es posible añadir datos de audio multipista (.aud) a una lista de reproducción..

2 Pulse el botón [A] (FILE) y, a continuación, utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación (disco duro o memoria USB) de los archivos de audio que desee.

Si desea seleccionar todos los archivos excepto algunos, un modo rápido de hacerlo es usar el botón [6 ▼] (ALL) para seleccionar todos los archivos, y, a continuación, utilice los botones [A]–[J] para deseleccionar archivos específicos.

3 Añada los archivos deseados a la lista de reproducción.

3-1 Pulse el botón [6 ▲] (ADD TO PLAYLIST).

Se resalta el nombre del archivo seleccionado. Desde aquí puede continuar seleccionando más archivos, tantos como desee. Si en la parte inferior aparecen varias páginas (P1, P2, ...), también puede seleccionar archivos desde estas pantallas. Para seleccionar todos los archivos de la carpeta activa en ese momento, pulse el botón [6 ▼] (ALL).

3-2 Pulse el botón [7 ▼] (OK) para confirmar la selección.

4 Pulse el botón [EXIT].

Si cambia el icono del archivo tras añadirlo a la lista de reproducción, la lista de reproducción no reconocerá el archivo de audio.

5 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] varias veces para activar la pantalla PLAYLIST y, a continuación, compruebe la lista de reproducción para confirmar que los archivos se han añadido.

Si la lista de reproducción ya contiene archivos de audio, los archivos adicionales se añaden automáticamente al final de la lista. Los archivos añadidos también se seleccionan automáticamente (con una marca) para ser reproducidos.

6 Guarde la lista de reproducción.

Pulse el botón [1 ▲▼] (FILES) y, a continuación, guarde la lista de reproducción en el disco USER, en el disco duro interno o en una memoria flash USB.

Reproducción de una lista de reproducción

Una vez creada y/o editada la lista de reproducción y después de habilitar el modo Lista de reproducción, podrá reproducir los archivos de la lista en cualquier momento durante su interpretación.

Tenga en cuenta que la reproducción de archivos no es instantánea. Puesto que el grabador/reproductor de audio necesita cargar cada archivo antes de reproducirlo, la reproducción se detendrá uno o dos segundos entre archivos.

1 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [MODE] varias veces para acceder a la pantalla PLAYLIST.

El botón [SELECT] alterna entre las pantallas Audio y Playlist dentro de la función Audio Recorder/Player.

2 Pulse los botones [1 ▲▼] (FILES) para activar la pantalla PLAYLIST FILE y, a continuación, seleccione la lista de reproducción que desee utilizando los botones [A]–[J].

3 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla PLAYLIST.

4 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar un archivo que desee reproducir, y, a continuación, introdúzcalo pulsando el botón [7 ▲▼] (SELECT).

También puede utilizar el dial [DATA ENTRY] para mover el cursor y pulsar el botón [ENTER] para seleccionar la canción.

Para que los archivos se reproduzcan desde el principio de la lista de reproducción, seleccione el primero de ellos. Una marca indica que el archivo está habilitado para la reproducción, un signo menos (-) indica que el archivo se pasará por alto y un signo de exclamación indica que el archivo no contiene datos.

5 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PLAY/PAUSE] para comenzar la reproducción de la lista de reproducción desde el archivo seleccionado.

Mientras esté activo el modo Playlist (el indicador situado en la parte superior izquierda de la pantalla muestra "Playlist", [página 89](#)), los botones AUDIO RECORDER/PLAYER [PREV]/[NEXT] funcionarán como controles Previous/Next de la lista de reproducción. Al pulsar el botón correspondiente se abre

una ventana emergente y se selecciona el archivo de audio siguiente o anterior de la lista de reproducción.

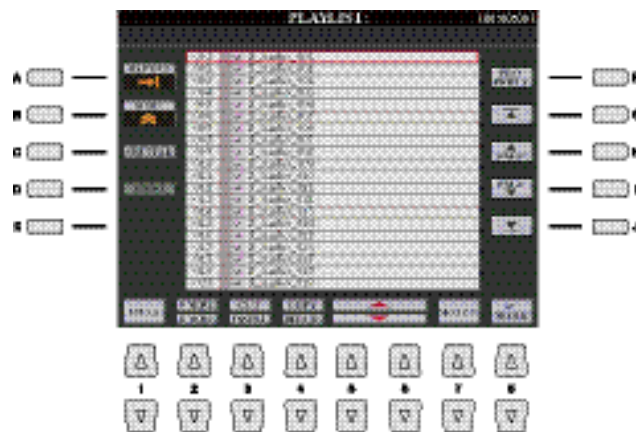
Puede utilizar el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PLAY/PAUSE] para pausar y reanudar para reproducción en cualquier momento durante su interpretación.

6 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [STOP] para detener la reproducción.

Para desactivar el modo Playlist, pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [SELECT] varias veces para acceder a la pantalla de selección de archivos de audio (Audio (Multi) o Audio (Simple)) y después, seleccione un archivo de audio.

Controles de la Lista de reproducción

Se muestra a continuación un ejemplo de la pantalla de la lista de reproducción, con breves explicaciones de los diferentes controles.



[A]	REPEAT	Determina cómo se reproducirán los archivos de audio:  Todos los archivos se reproducen conforme a una secuencia una vez hasta el final (sin repetición).  Todos los archivos se reproducen en secuencia de forma repetida.  El archivo seleccionado se reproduce de forma repetida.
[B]	SORT	Determina si los archivos de audio se organizan en orden ascendente o descendente según su nombre.
[C]	SHUFFLE	Si se pulsa este botón, el orden de los archivos se reorganiza de forma aleatoria.
[D]	UNDO/REDO	Si se pulsa este botón (Undo) se cancela la última acción realizada por la lista de reproducción. Pulsarlo otra vez (Redo) restaura la acción cancelada. Solo hay un nivel de Undo/Redo.
[F]	PROPERTY	Abre la ventana emergente Property que muestra el nombre del archivo y la ruta de la canción de audio en la posición del cursor.
[G]–[J]		Controles de navegación de la lista de reproducción. [G]: Mueve el cursor/la selección al principio de la lista. [H]: Mueve el cursor/la selección una página hacia atrás (cuando hay varias páginas). [I]: Mueve el cursor/la selección una página hacia delante (cuando hay varias páginas). [J]: Mueve el cursor/la selección a la parte inferior de la lista (por debajo del último archivo).
[1 ▲▼]	FILES	Abre la pantalla PLAYLIST FILE. En esta pantalla, podrá cambiar el nombre, copiar, eliminar o guardar las listas de reproducción.
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down	Utilice estos botones para mover el archivo seleccionado a otra ubicación de la lista.

[3 ▲]	CUT	Estas operaciones le permiten copiar o cortar y pegar entradas individuales de la lista. Tenga en cuenta que no influyen en los datos de audio propiamente dichos sino únicamente en las entradas de la lista. Cortar e insertar 1 Pulse el botón [3 ▲] (CUT). 2 Elija el archivo deseado con los botones [5 ▲▼] y pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionarlo. Después pulse el botón [8 ▲] (OK). La entrada queda eliminada. 3 Mueva el cursor a la ubicación deseada de la lista (con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]) y pulse el botón [3 ▼] (INSERT). Copiar e insertar 1 Pulse el botón [4 ▲] (COPY). 2 Elija el archivo deseado con los botones [5 ▲▼] y pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionarlo. Después pulse el botón [8 ▲] (OK). La entrada se copia. 3 Mueva el cursor a la ubicación deseada de la lista (con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]) y pulse el botón [3 ▼] (INSERT).
[3 ▼]	INSERT	
[4 ▲]	COPY	
[4 ▼]	DELETE	Elimina archivos de la lista de reproducción. Tenga en cuenta que esta operación no influye en los datos de audio propiamente dichos, sino que únicamente elimina una entrada del archivo en la lista.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Up/Down	Utilice estos botones para mover el cursor en la lista. Utilice el mando [DATA ENTRY] para desplazar rápidamente el cursor (borde rojo) por las entradas y pulse el botón [ENTER].
[7 ▲▼]	SELECT	Selecciona el archivo en la posición del cursor.
[8 ▲▼]	MARK	Añade o elimina la marca de verificación de los datos seleccionados. Sólo se reproducirán los archivos marcados. Si se mantiene pulsado este botón, se añadirá (o eliminará) la marca de verificación de todos los archivos.

6

Music Finder

– Acceso a los ajuste de panel idóneos para su interpretación –

Contenido

Creación de un conjunto favorito de registros.....	99
Edición de registros.....	100
• Borrado de un registro.....	101
Guardado de registros como un solo archivo (archivo Music Finder).....	101
• Activación de los registros de un archivo Music Finder.....	102

Creación de un conjunto favorito de registros

Aunque la función de búsqueda resulta muy útil para encontrar registros de Music Finder, puede que quiera crear una “carpeta” personalizada de registros favoritos para poder activar rápidamente los ajustes del panel y los datos de canciones que utiliza con mayor frecuencia.

- 1** Seleccione el registro que desee de la pantalla MUSIC FINDER.
- 2** Pulse el botón [H] (ADD TO FAVORITE) y, a continuación, pulse el botón [G] (YES) para añadir el registro seleccionado a la página FAVORITE.



- 3** Seleccione la página FAVORITE (Favoritos) utilizando los botones TAB [E][F], y compruebe si el registro se ha añadido.

Al igual que en la página ALL, puede seleccionar el registro en la página FAVORITE y comenzar su interpretación.

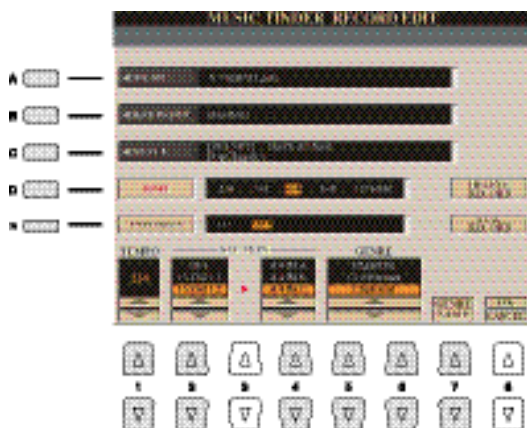
Borrado de registros de la página FAVORITE (Favoritos)

- 1 Seleccione el registro que desea borrar de la página FAVORITE.
- 2 Pulse el botón [H] (DELETE FROM FAVORITE) y, a continuación, pulse el botón [G] (YES) para borrar el registro.

Edición de registros

Puede crear su propio registro original editando un registro existente. Sus registros editados pueden reemplazar al registro original, o pueden guardarse como un nuevo registro independiente.

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



3

[A]	MUSIC	Edita el nombre de la canción. Si se pulsa el botón [A], se abrirá la pantalla para introducir el nombre de la canción.
[B]	KEYWORD	Edita la palabra clave. Si se pulsa el botón [B], se abrirá la pantalla para introducir la palabra clave.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	Cambia el estilo en el caso del registro STYLE (ajustes de panel). Al pulsar este botón [C], se muestra la pantalla de selección de estilos. Una vez elegido el estilo, pulse el botón [EXIT] para volver a esta pantalla EDIT. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
[D]	BEAT	Cambia el tiempo (signatura de tiempo) del registro con fines de búsqueda. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar. NOTE Keep in mind that the Beat setting made here is only for the Music Finder search function; this affect the actual Beat setting of the Style itself.
[E]	FAVORITE	Selecciona si el registro editado se introduce en la pantalla FAVORITE o no.
[1 ▲▼]	TEMPO	Cambia el tempo. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede cambiar.

[2 ▲▼]	SECTIONS	Selecciona la sección que aparecerá automáticamente cuando se seleccione el registro. Puede comenzar el registro por la sección seleccionada con los botones [2 ▲▼]. Cuando la sección finalice, la reproducción del estilo cambia automáticamente a la sección seleccionada con los botones [4 ▲▼]. En registros para SONG o AUDIO, este campo no se puede cambiar.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/[6 ▲▼]	GENRE	Selecciona el género deseado.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Crea un nuevo género.

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

4 Guarde el registro editado.

Al crear un nuevo registro

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

Al sobrescribir un registro

Pulse el botón [8 ▲] (OK).

Borrado de un registro

Al realizar la operación de borrado, es posible borrar el registro deseado de todas las páginas (ALL, FAVORITE y SEARCH 1/2).

1 Seleccione el registro que desea borrar en la pantalla MUSIC FINDER .

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

3 Pulse el botón [I] (DELETE RECORD).

Para cancelar la operación de borrado y volver a la pantalla MUSIC FINDER en el paso 1, pulse [G] (NO); para volver a la pantalla EDIT del paso 2, pulse [H] (CANCEL).

4 Pulse el botón [F] (YES) para borrar el registro seleccionado.

Guardado de registros como un solo archivo (archivo Music Finder)

La función Music Finder maneja todos los registros, incluidos los registros predefinidos y los registros creados adicionalmente, como un solo archivo Music Finder. Tenga en cuenta que los registros individuales (ajustes del panel, Song, audio y archivos de estilos) no pueden manejarse como archivos separados.

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

- 2** Pulse los botones TAB [E][F] para seleccionar la ubicación donde desee guardar el archivo (USER/HD/USB).
- 3** Pulse el botón [6 ▼] (SAVE).
- 4** Pulse el botón [8 ▲] (OK) para guardar el archivo.
Todos los registros quedan guardados como un solo archivo de Music finder.

Activación de los registros de un archivo de Music Finder

Al seleccionar un archivo Music Finder, puede activar todos los registros guardados en las ubicaciones User, Hard disk o USB como un solo archivo.

- 1** Pulse el botón [7 ▲▼] (FILES) en la pantalla MUSIC FINDER para acceder a la pantalla de selección de archivos.
- 2** Utilice los botones TAB [E][F] para seleccionar la ubicación donde está guardado el archivo.
- 3** Pulse los botones [A]–[J] para seleccionar el archivo Music Finder que desea activar.

Aparece un mensaje para que escoja una de las siguientes opciones.

[F]	REPLACE	Todos los registros de Music Finder que están actualmente en el instrumento se eliminan y son sustituidos por los registros del archivo seleccionado. NOTICE Selecting “REPLACE” automatically deletes all your original Records from internal memory. Make sure that all important data has been archived to another location beforehand.
[G]	APPEND	Los registros activados se añaden al registro actualmente en el instrumento.
[H]	CANCEL	Cancela la operación de activación del archivo.

7

Memoria de registro

– Guardar y activar ajustes personalizados de panel –

Contenido

Edición de una memoria de registro	103
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze).....	104
Activación de los números de las memorias de registro en orden (Registration Sequence).....	105
• Guardar los ajustes de Registration Sequence	107
• Empleo de Registration Sequence	107

Edición de una memoria de registro

Es posible editar (renombrar y eliminar) cada una de las memorias de registro contenidas en un banco.

- 1 Seleccione el Banco de memorias de registro que contenga la memoria de registro que desea editar.**
Pulse simultáneamente los botones REGISTRATION BANK [+] / [-] para activar la pantalla de selección de bancos de memorias de registro, y a continuación, pulse uno de los botones [A]–[J] para seleccionar el banco deseado.
- 2 Asegúrese de que se muestra la indicación MENU 1 en la esquina inferior derecha de la pantalla.**
- 3 Pulse el botón [7 ▼] (EDIT) para acceder a la pantalla REGISTRATION EDIT.**
- 4 Seleccione una memoria de registro específica para editarla pulsando cualquier de los botones [A]–[D] y [F]–[I].**
- 5 Pulse el botón [1 ▼] para renombrar la memoria de registro seleccionada o el botón [5 ▼] para eliminarla.**

Para mayor información acerca de las operaciones de renombrar y eliminar, por favor consulte la sección Operaciones Básicas en su Manual de Usuario.



6 Guarde el Banco que contiene las memorias de registro editadas.

Pulse el botón [8 ▲] para activar la pantalla de selección de memorias de registro. Cambie de MENU 1 a MENU 2 pulsando el botón [8 ▼] y a continuación, pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para ejecutar la operación de guardar.

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)

Una memoria de registro le permite recuperar todos los ajustes de panel que haya hecho con un solo toque de botón. Sin embargo, puede haber momentos en que desee que ciertos elementos permanezcan igual, incluso al cambiar de memoria de registro. Cuando desee cambiar los ajustes de la voz pero desee mantener los ajustes de estilo, por ejemplo, podrá “congelar” (“freeze”) únicamente los ajustes de estilo y que éstos se mantengan inalterados, incluso aunque seleccione otro número de memoria de registro.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar el element que desea “congelar”, y a continuación, utilice los botones [8 ▲▼] para añadir o quitar la marca de comprobación.

Los elementos con marca de comprobación serán congelados al activar la función [FREEZE]



Los ajustes en 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, los ajustes se perderán.

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

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

Con esta operación, podrá “congelar” o mantener los elementos marcados, incluso aunque seleccione una memoria de registro diferente. Para desactivar la función Freeze, pulse de nuevo el botón [FREEZE].

Activación de los números de las memorias 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, sin tener que levantar las manos del teclado. La práctica función Registration Sequence (secuencia de registro) permite acceder a los ocho ajustes en cualquier orden que especifique, simplemente utilizando los botones TAB [E][F] (en la pantalla principal) o pise el pedal mientras toca.

1 Si desea utilizar un pedal o pedales para cambiar el número de las memorias de registro, conecte los pedales opcionales a los conectores FOOT PEDAL apropiados.

Para más información, consulte el capítulo 11 del Manual de Usuario.

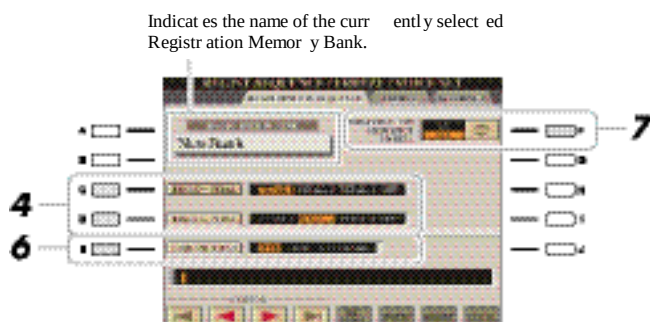
2 En la pantalla REGISTRATION BANK, seleccione el banco que desea programar.

3 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [E][F] REGISTRATION SEQUENCE

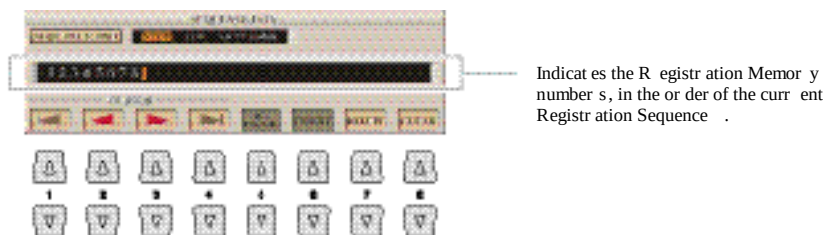
4 Si utiliza un pedal, especifique aquí cómo se utilizará el pedal, bien para avanzar o bien para retroceder por la secuencia.

Utilice los botones [C] o [D] para seleccionar el pedal para avanzar o retroceder por la Registration Sequence. Por ejemplo, si conecta dos pedales, el Pedal 1 se usará para avanzar mientras que el Pedal 2 se utilizará para retroceder. Tenga en cuenta que estos ajustes de pedal (siempre que no estén en OFF) tendrán prioridad sobre los ajustes realizados en la pantalla FOOT PEDAL (página 133). Si desea utilizar el pedal para una función diferente de la Registration Sequence, asegúrese de colocar este ajuste en OFF.



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

Pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[8] del panel, y a continuación, pulse el botón [6 ▲▼] (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 antes de 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 cómo actuará la Registration Sequence al llegar al final de la secuencia.

- **STOP** Pulsar el botón TAB [F] o presionar el pedal de “avance” no tiene ningún efecto. La secuencia se detiene.
- **TOP** La secuencia comienza otra vez desde el principio.
- **NEXT BANK** La secuencia se mueve automáticamente al inicio del siguiente banco de memorias de registro en la misma carpeta.

7 Pulse el botón [F] (REGISTRATION SEQUENCE ENABLE) para activar la función Registration Sequence.

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

Al aparecer el mensaje de confirmación, pulse el botón [G] (YES) para almacenar temporalmente el programa de la Registration Sequence.

Guardar los ajustes de Registration Sequence

Tenga en cuenta que todos los datos de ajustes de Registration Sequence se perderán al cambiar de banco de memorias de registro, a no ser que los guarde junto con el archivo de banco de memorias de registro.

Los ajustes de orden de la secuencia y cómo actuará la Registration Sequence al llegar al final de la secuencia (SEQUENCE END) se incluyen como parte del archivo de banco de memorias de registro. Para guardar su recién programada Registration Sequence, guarde el archivo de banco de memorias de registro seleccionado.

- 1** Pulse simultáneamente los botones REGIST BANK [+] y [-] para activar la pantalla de selección de REGISTRATION BANK.
- 2** Asegúrese de que aparece MENU 2 en la esquina inferior derecha de la pantalla.
- 3** Pulse el botón [6 ▼] para guardar el archivo de banco.

Empleo de Registration Sequence

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



The Registration Sequence is indicated at the upper right of the Main display, letting you confirm the currently selected numbers.

- 3** Pulse los botones TAB [E] o [F], o presione el pedal para seleccionar el primer número de memoria de registro.

Aparece un cuadrado alrededor del número más a la izquierda, indicando que ese número de memoria de registro es el que está seleccionado.

El pedal puede usarse con la Registration Sequence independientemente de la pantalla que está activada (a excepción de la pantalla REGIST SEQUENCE).

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

Para volver al estado en el cual no se selecciona ningún número de memoria de registro, pulse los simultáneamente los botones [E] y [F] en la pantalla principal.

8

Micrófono

– Adición de armonía y sintetizador Vocoder a la voz –

Contenido

Ajustes de Vocal Harmony y Talk	109
Configuración y guardado de ajustes de micrófono (Vocal/Talk)	110
• Guardar los ajustes de micrófono	111
• Página VOCAL	111
• Página TALK	112
Ajustes y edición de los tipos de armonía vocal	113
• Ajustes de los parámetros de control de Vocal Harmony	113
• Edición de los tipos de Vocal Harmony	115
Edición de los tipos de sintetizador Vocoder	120
• Edición de los parámetros de la pestaña Overview	121
• Edición de los parámetros de la pestaña Detail	123

Ajustes de Vocal Harmony y Talk



q botón [VOCAL HARMONY]

Activa o desactiva el Armonizador Vocal.

w botón [VOCAL EFFECT]

Activa o desactiva el efecto Vocal, que puede ajustarse en la pantalla a través de [VH TYPE SELECT]→[8 ▼] (EDIT). Para más información, consulte la [página 104](#).

e botón [TALK]

Cambia los ajustes del micrófono entre el ajuste Vocal (que se usa durante la interpretación con el micrófono) y el ajuste Talk (que se usa para hablar o entre una interpretación y la siguiente). Cuando se ajusta en ON, solo están activos los ajustes Talk. Cuando se ajusta a OFF, solo están activos los ajustes de Vocal Harmony (armonizador vocal).

r botón [VH TYPE SELECT]

Para seleccionar el tipo de armonía vocal deseado.

t botón [MIC SETTING]

Para ajustar diferentes parámetros relacionados con el micrófono, para utilizar independientemente el armonizador vocal y Talk.

Configuración y guardado de los ajustes de micrófono (Vocal/Talk)

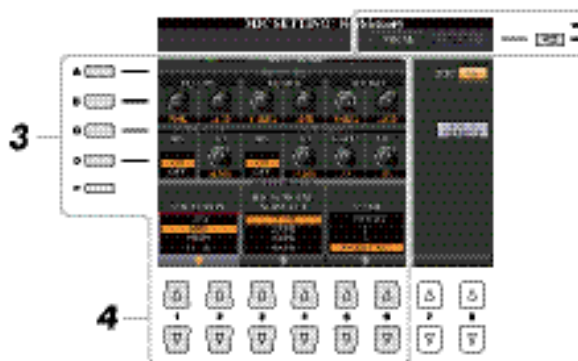
Esta sección explica cómo hacer los ajustes detallados del micrófono y cómo guardarlos.

1 Conecte el micrófono, pulse el botón [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] para activar la pantalla de operaciones, y a continuación, pulse el botón [F] para ajustar MIC en ON.

Esto le permite hablar por el micrófono y escuchar los cambios que ocurren al ajustar los parámetros.

Los ajustes de la página TALK son ajustes de micrófono que se activan cuando la función Talk está activada.

2 Seleccione la página VOCAL o TALK, mediante los botones TAB [E][F].



3 Utilice los botones [A]–[E] para seleccionar la fila específica (o grupo) de parámetros que desea ajustar.

Tras realizar los ajustes, accede a la pantalla Mic Setting Memory pulsando el botón [H] (USER MEMORY) y guarde los ajustes (consulte la [página 102](#)). Los ajustes se perderán si sale de esta pantalla o apaga el instrumento sin ejecutar la operación de guardado.

4 Ajuste el valor de los parámetros específicos dentro de la fila mediante los botones [1 ▲▼]–[6 ▲▼].

Para mayor información acerca de cada parámetro, consulte las [páginas 102–103](#).

Guardar los ajustes de micrófono

Todos los ajustes (páginas VOCAL/TALK) se guardan juntos como una solo archivo. Pueden guardarse hasta diez archivos.

1 En la pantalla MIC SETTING (paso 3 anterior), pulse el botón [H] (USER MEMORY).

El archive de ajustes del micrófono solo puede guardarse en el disco USER interno. Si desea guardar estos ajustes en una memoria flash USB, guarde el archivo User Effect en la pantalla a la que se accede a través de [FUNCTION] → [H] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

2 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar el archivo en USER.

Para más información acerca de los procedimientos para nombrar y eliminar archivos, consulte la sección Operaciones Básicas en su Manual de Usuario.

Activar los ajustes de micrófono guardados en USER

- 1 Botón [MIC SETTING] → [H] USER MEMORY
- 2 Pulse los botones [A]–[J] para seleccionar el archivo de ajuste que desee.

Página VOCAL

3-BAND EQ (seleccionado con los botones [A]/[B])

El EQ (Ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencia en múltiples bandas que pueden potenciarse o reducirse como sea necesario para ajustar la respuesta de frecuencia general. El Tyros5 posee una función de ecualizador digital de alta calidad de tres bandas (LOW, MID y HIGH) para ajustar el sonido del micrófono.

[1 ▲▼]/[3 ▲▼]/[5 ▲▼]	Hz	Ajusta la frecuencia central de la banda correspondiente.
[2 ▲▼]/[4 ▲▼]/[6 ▲▼]	dB	Aumenta o disminuye el nivel de la banda correspondiente en un margen de hasta 12 dB.

NOISE GATE (Puerta de ruido) (seleccionado con los botones [C]/[D])

Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono cae por debajo del nivel especificado. Esto elimina de forma efectiva el ruido indeseado, permitiendo al mismo tiempo el paso de la señal deseada (voz, etc).

[1 ▲▼]	SW (Switch)	Activa o desactiva la Noise Gate.
[2 ▲▼]	TH. (Threshold)	Ajusta el nivel de entrada a partir del cual la puerta de ruido comenzará a abrirse.

COMPRESOR (seleccionado con los botones [C]/[D])

Este efecto disminuye la señal de salida cuando la señal de entrada del micrófono excede del nivel especificado. Es especialmente útil para suavizar el canto si este tiene una dinámica que varía mucho. Este efecto “comprime” realmente la señal, haciendo que las partes suaves sean más fuertes y las partes fuertes más suaves. Para un nivel

máximo de compresión, ajuste alto el control RATIO y ajuste el parámetro OUTPUT para obtener un volumen óptimo

[3 ▲▼]	SW (Switch)	Activa y desactiva el compresor.
[4 ▲▼]	TH. (Threshold)	Ajusta el nivel de entrada a partir del cual se aplica la compresión.
[5 ▲▼]	RATIO	Ajusta el ratio de compresión. Ratios más altos dan como resultado un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
[6 ▲▼]	OUT	Ajusta el nivel de salida final.

PITCH DETECT (detección de tono) (seleccionado con el botón [E])

Determina la manera en que el Tyros5 detecta o reconoce el tono del sonido del micrófono al cantar.

[1 ▲▼]/ 2 ▲▼]	VOCAL TYPE	Ajuste este parámetro para obtener la armonía vocal más natural, de acuerdo a su voz. LOW: Ajuste para voces graves. Este ajuste también es apropiado para voces fuertes o rasgadas. MID: Ajustes para voces de rango medio. HIGH: Ajuste para voces agudas. Este ajuste también es apropiado para cantar cerca del micrófono. FULL: Ajuste para cantantes con un rango vocal muy amplio, de graves a agudos.
[3 ▲▼]/ 4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz: Este ajuste le permite filtrar ruidos graves que pueden interferir con el efecto de armonía vocal. El ajuste “THRU” desactiva el filtro de ruido.
[5 ▲▼]/ 6 ▲▼]	SPEED	1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST): Ajusta la respuesta del efecto de armonía vocal, o cuán rápido se generan las armonías en respuesta a su voz. NOTE When the Vocal Harmony Pitch Detect Speed of one or both parts of Lead and Harm. are set to ‘Setting’ in the Detail (page 110), this parameter is effective. In other settings, the setting of the Vocal Harmony Pitch Detect Speed is effective.

Página TALK

Los ajustes de esta sección son para hablar por el micrófono (NO para cantar), y se activan cuando la función TALK (página 100) se ajusta en ON. Todas las indicaciones y parámetros (a excepción del parámetro TALK MIXING que aparece a continuación) son los mismos que en la página VOCAL. Sin embargo, estos ajustes son independientes de aquellos de la página VOCAL.



[1 ▲▼]	VOLUME	Determina el volumen de salida del sonido del micrófono.
[2 ▲▼]	PAN	Determina la posición de panorama estéreo del sonido del micrófono.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH	Determina la profundidad del efecto de reverberación aplicado al sonido del micrófono.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Determina la profundidad del efecto de coro aplicado al sonido del micrófono.
[5 ▲▼]/[6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL	Determina la cantidad de reducción que se aplicará al sonido general (a excepción de la entrada de micrófono), lo que le permite ajustar de modo efectivo el balance entre su voz y el sonido general del Tyros5.

TALK MIXING (seleccionado con el botón [E])

Ajustes y edición de los tipos de armonía vocal

Ajustes de los parámetros de control del armonizador vocal

Puede ajustar la parte que controla el armonizador vocal independientemente del tipo de armonizador vocal actualmente seleccionado.



Compruebe que el micrófono esté correctamente conectado (Manual de instrucciones, capítulo 8) y los ajustes (Manual de referencia, [página 101](#)) estén configurados correctamente antes de ajustar los parámetros de control de Vocal Harmony.

- 1** Pulse el botón [VH TYPE SELECT] para acceder a la pantalla de selección del tipo de armonía vocal.



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

Para mayor información sobre cada parámetro, por favor consulte la [página 105](#).



3 Tras ajustar el valor, pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de ajustes.



Setup Parameters

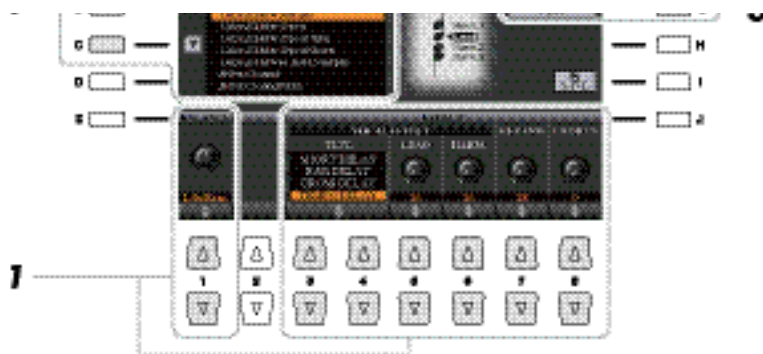
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	El efecto Vocal Harmony en los modos Vocoder y Vocoder-Mono (armonía vocal) y en Synth Vocoder se controla por las notas que se tocan con el teclado y/o los datos de la canción.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY	Cuando se ajusta en “MUTE” (silenciar), el canal seleccionado más abajo (para controlar la armonía) se silencia, es decir, se desactiva durante la reproducción de la canción.
[3 ▲▼]	SONG CHANNEL OFF/1–16	Cuando está en “OFF”, la reproducción de una canción no afecta a la armonía vocal. Cuando se establece en uno de los valores del 1 al 16, para controlar la armonía se utilizan los datos de notas (reproducidos desde una canción en el instrumento o en un secuenciador MIDI externo) que se encuentran en el canal correspondiente.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	OFF: La interpretación al teclado no afecta a la armonía vocal. UPPER: Las notas tocadas a la derecha del punto de división controlan la armonía. LOWER: Las notas tocadas a la izquierda del punto de división controlan la armonía. The separate point of the Keyboard settings (OFF/UPPER/LOWER) is Split Point (L). When the settings of both keyboard performance and Song data are applied, those setting to control the harmony
[7 ▲▼]	CHORD	En el modo Chordal, los siguientes parámetros determinan qué datos de la canción grabada se utilizan para identificar los acordes. OFF: No se identifican los acordes con los datos de la canción. XF: Se utilizan los acordes en formato XF para Vocal Harmony. 1–16: Los acordes se identifican en los datos de notas del canal de canción especificado. The Vocal Harmony may not work properly regardless of the setting here depending on the S. This occurs when the selected Song contains no chord data or has insufficient note data for c detection.

El tipo de armonía vocal editado solo puede guardarse en el disco interno USER como un archivo. Si desea guardarlo en una memoria flash USB, guarde el archivo User Effect en la pantalla a la que se accede con [FUNCTION] → [H] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

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

Para más información acerca de la operación de guardar, por favor consulte el Manual de usuario, Operaciones Básicas.

■ Edición de los parámetros de la pestaña Overview



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

Para más información acerca de cada parámetro, consulte la [página 108](#).

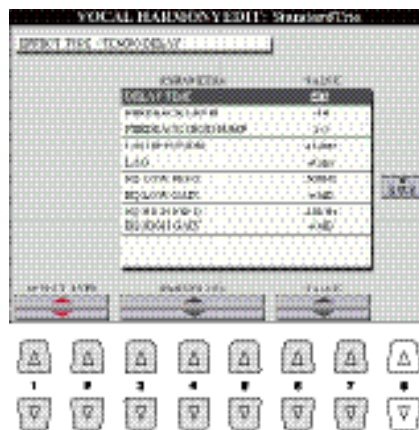
2 Pulse el botón [F] (HARMONY ASSIGN) para ajustar el modo en que se aplicará la armonía vocal a su voz al cantar.

Para mayor información acerca de cada parámetro, consulte la [página 108](#).

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

En la pantalla a la que accede con esta operación, utilice los botones [3 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro, después use los botones [6 ▲▼]–[7 ▲▼] para ajustar el valor. Si es necesario, en esta pantalla también puede cambiar el tipo de efecto que haya seleccionado en el paso 1 con los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼].

Para mayor información acerca de cada parámetro, por favor consulte la Data List (Vocal Harmony Parameter List) de la página web.



Parámetros de la pestaña 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 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), sólo se genera la salida de la armonía vocal; cuando el ajuste es L63>H, sólo se activa la salida de la voz principal.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT	Determina el tipo de efecto y la cantidad de efecto aplicado a los sonidos vocales armónicos y principales.
[3 ▲▼] –[4 ▲▼]	TYPE	Determina el tipo de efecto específico aplicado a los sonidos vocales armónicos y principales. Se ofrecen una gran variedad de efectos de reverberación, delay, modulación, distorsión y otros efectos especiales. Para obtener una lista de los tipos de efectos, consulte la Lista de datos 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 chorus aplicado al sonido de armonía vocal general, tanto principal como armónico.

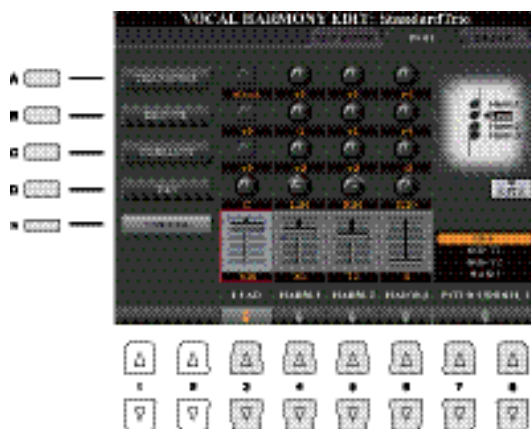
HARMONY ASSIGN

Para obtener información detallada sobre cada parámetro, consulte la Data List en la página web.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANPOSE) 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. Ajustes: 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 sólo estará disponible cuando el modo esté ajustado en Chordal y el tipo esté ajustado en un valor que no sea ScaleDiatonic ni Paralel. Ajustes: 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. Ajustes: 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. Ajustes: Maj, Min (natural), Min (armónico)

■ Edición de los parámetros de la pestaña Part

Los parámetros están organizados en una matriz.



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

Para más información acerca de cada parámetro, por favor consulte a continuación.

● TRANSPOSE (seleccionado 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 sólo 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 harmónicas 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 la escala) – Unison – +3 octavas (+22 grados de la escala)

● DETUNE (seleccionado 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.

Settings: -50 centésimas – +50 centésimas

● FORMANT (seleccionado 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 (selected by [D] button)

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 (selected by [E] button)

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 más información sobre cada parámetro, consulte la Data List (Vocal Harmony Parameter List) de la página web.

Ajustes: OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

■ Edición de los parámetros de la pestaña Detail



Utilice los botones [2 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y, a continuación, ajuste el valor del parámetro seleccionado con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la Data List (Vocal Harmony Parameter List) de la página web.

Edición de los tipos de Synth Vocoder

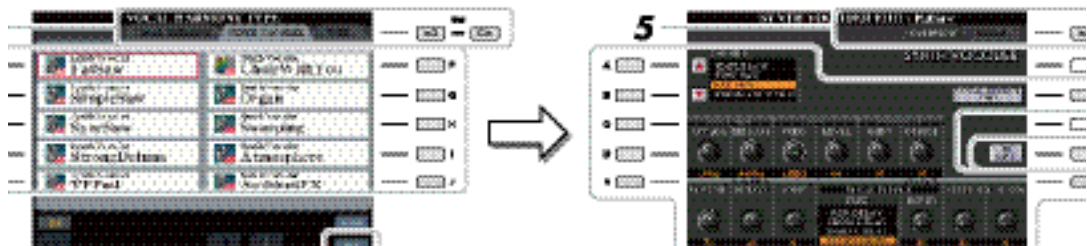
Para más información acerca de la edición de los tipos de armonía vocal, consulte la [página 106](#).

En esta sección, se explica cómo crear sus propios tipos de Synth Vocoder y se describen detalladamente los parámetros para editarlos. Se pueden crear y guardar hasta sesenta tipos diferentes (tipos de Synth Vocoder y Vocal Harmony).

- 1** Pulse el botón [VH TYPE SELECT] para acceder a la pantalla de selección del tipo de armonía vocal.



- 2** Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la pestaña Synth Vocoder tab.



- 3** Seleccione un tipo de Synth Vocoder para editar con los botones [A]–[J].
- 4** Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para acceder a la pantalla Synth Vocoder Edit.

Se perderán los ajustes actuales si se cambia a otro tipo de sintetizador Vocoder o si se apaga el instrumento sin ejecutar la operación de guardado.

- 5** Utilice los botones TAB [◀][▶] para acceder a la pestaña que desee y, a continuación, edite el sintetizador Vocoder con los botones [A]–[E], [G] y [J] y los deslizadores y botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Hay dos pestañas en la pantalla Synth Vocoder Edit; consulte las [páginas 112–114](#) para editar cada pestaña.

- **OVERVIEW** Edita los parámetros básicos para el tipo de sintetizador Vocoder, incluidos Carrier, Vocoder Attack/Release and HPF (filtro paso-alto), etc.
- **DETAIL** Edición detallada del tipo de sintetizador Vocoder.

- 6** Pule el botón [I] (SAVE) para guardar el tipo de sintetizador Vocoder que ha editado.

Edición de los parámetros de la pestaña Overview



- 1** Utilice los botones [A]–[E] (o [J]) para seleccionar el parámetro que vaya a ajustar y, a continuación, ajuste el valor con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] o los deslizadores.

Para más información, consulte la [página 113](#).

- 2** Pulse el botón [G] (VOCAL EFFECT EDIT) para editar el efecto vocal.

Utilice el botón [1 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro y el tipo de efecto que desee y, a continuación, ajuste el parámetro seleccionado con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Para más información acerca de cada uno de los parámetros, consulte la Data List de la página web.



CARRIER (ajustado con los botones [A]/[B])

Selecciona el sonido de instrumento musical utilizado como fuente (Carrier) para el sintetizador Vocoder. (Carrier se utiliza de sonido básico al que se aplican las características vocales.)

Parámetros del VOCODER (seleccionados con los botones [C]/[D])

[1 ▲▼]	ATTACK	Determina el tiempo de ataque del sonido del sintetizador Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lento es el ataque. Ajustes: 1ms – 200ms
[2 ▲▼]	RELEASE	Determina el tiempo de liberación del sonido del sintetizador Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lenta es la disminución. Ajustes: 10ms – 3000ms

Parámetros HPF (Filtro paso-alto) (seleccionados con los botones [C]/[D])

[3 ▲▼]	FREQ. (Frecuencia)	Determina la frecuencia de corte del filtro paso alto para el sonido de entrada del micrófono. Si se establece en un valor bajo, el sonido de entrada se procesa en grado mínimo, es decir, cerca del valor original. Si se ajusta en valores altos, se resaltan los sonidos sibilantes y consonánticos de alta frecuencia (lo que permite entender mejor las palabras). Ajustes: Thru, 500Hz – 16kHz
[4 ▲▼]	LEVEL	Determina el nivel de la salida de sonido del micrófono desde el HPF. Ajustes: 0 – 127

Parámetros de FORMANT (seleccionados con los botones [C]/[D])

[5 ▲▼]	SHIFT	Determina el grado de desplazamiento (en el filtro pasa banda) del valor de frecuencia de corte de los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para cambiar el carácter del sonido del Vocoder. Ajustes: -2, -1, +0, +1, +2
[6 ▲▼]	OFFSET	Ajusta con precisión las frecuencias de corte de todos los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para cambiar con precisión el carácter del sonido del Vocoder. Ajustes: -63 – +0 – +63

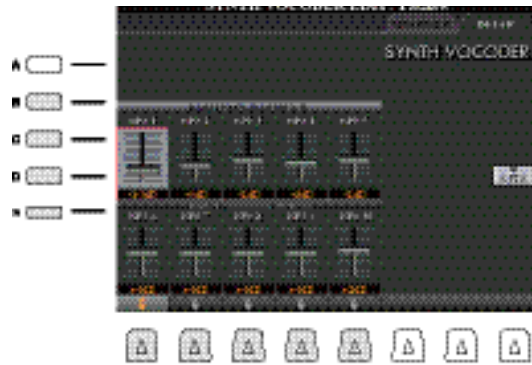
Parámetros CARRIER (seleccionado por los botones [E]/[J])

[1 ▲▼]	VOLUME	Determina el nivel de Carrier para el sonido del sintetizador Vocoder. Ajustes: 0–127
[2 ▲▼]	OCTAVE	Determina el ajuste de octava de Carrier para el sonido del sintetizador Vocoder. Ajustes: -2 – +2
[3 ▲▼]	NOISE	Determina el nivel de ruido que se envía al sintetizador Vocoder. Se puede utilizar para resaltar los sonidos sibilantes y oclusivos, y enfatizar las características del habla. Ajustes: 0 – 127

Parámetros EFFECT (seleccionados con los botones [E]/[J])

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE	Determina el tipo de efecto específico aplicado al sonido del sintetizador Vocoder. Se ofrecen una gran variedad de efectos de reverberación, retardo, modulación, distorsión y otros efectos especiales. Puede editar los efectos vocales con el botón [G] (VOCAL EFFECT EDIT) (paso 2 de la página 112). Para obtener una lista de los tipos de efectos, consulte la Data List en el sitio web.
[6 ▲▼]	DEPTH	Determina la cantidad de efecto aplicado al sonido del sintetizador Vocoder general.
[7 ▲▼]	REVERB	Determina la cantidad de reverberación aplicada al sonido del sintetizador Vocoder general.
[8 ▲▼]	CHORUS	Determina la cantidad de efecto de coro aplicado al sonido del sintetizador Vocoder general.

Edición de los parámetros de la pestaña Detail



Puede producirse realimentación (acople) en función de los ajustes de configuración. Tenga especial cuidado al incrementar los valores.

Utilice los botones [B]–[E] para seleccionar el BAND PASS FILTER 1–5 o 6–10 y, a continuación, ajuste el valor con los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] o deslizadores.

Parámetros BAND PASS FILTER 1–10

Determina la ganancia de salida de los filtros pasa banda 1 a 10 para la entrada de instrumento (el sonido de la interpretación en el teclado). El BPF 1 se corresponde con el formante inferior, mientras que el BPF 10 se corresponde con el formante superior.

Ajustes: -18dB – +18dB

9

Consola de mezclas

– Edición del balance tona y el volumen –

Contenido

Edición de los parámetros de VOL/VOICE	125
Edición de los parámetros de FILTER.....	126
Edición de parámetros de TUNE	126
Edición de parámetros de EFFECT.....	127
• Ajuste de la profundidad del efecto para cada parte	128
• Selección de un tipo de efecto para cada bloque	128
• Edición y guardado de su tipo de efecto original.....	129
Edición de parámetros de EQ	131
• Edición y guardado de su tipo de Master EQ original	132
Edición de ajustes de Master Compressor	132
Ajustes de Line Out.....	133
Diagrama de bloques.....	134

En relación con la consola de mezclas, este Manual de Referencia describe en detalle cada uno de los parámetros, mientras que el Manual de Usuario explica las instrucciones básicas incluida la operación Guardar. Es posible editar diversos parámetros para cada parte a través del botón [MIXING CONSOLE], y después se pueden guardar sus ediciones para recuperarlas más tarde.

Edición de parámetros de VOL/VOICE



[C]/[H]	VOICE	Permite volver a seleccionar las voces para cada parte.  • Note the following operation limitations. • For each Style part, you can select drums for recording (pages 34 and 35). • For each Style or Song channel, you cannot select drums in the User drive. • For each Multi Pad, you cannot change drums. • When a GM Song is selected, only a Drum Kit can be selected for channel 10 (in the SONG CH 16 page).  For a Style or Song channel, calling up a rhythm/percussion (Drum Kit, etc.) will replace the character settings with those for the new drums. In such a case, the original settings may not be restored even if re-select the original drums. To restore the original sound, select the same Style or Song again without cutting the Save operation.
[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 parámetros de FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 14) para cada parte.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 14).

Edición de parámetros de TUNE



[A]/[B]/[F] /[G]	PORTAMENTO TIME	El 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 de inflexión del tono 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 fija aquí se añade al ajuste realizado mediante los botones OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING	Determina el tono de cada parte del teclado en centésimas.  In musical terms a "cent" is 1/100th of a semitone. (100 cents equal one semitone.)
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	TRANPOSE	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 del teclado 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 parámetros de EFFECT

El Tyros5 incluye once bloques de efectos, proporcionando potentes herramientas para mejorar y embellecer 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 general de todas las partes. En cada uno de estos bloques de efectos es posible seleccionar solamente un tipo de efecto a la vez y ajustar la profundidad del envío para cada parte, así como el nivel de retorno de todas las partes.

■ DSP1

Cuando la conexión se ajusta a "System" en la pantalla EFFECT PARAMETER EDIT ([página 120](#)), los efectos de este bloque se aplican solamente a los sonidos del estilo o la canción. En este estado, solo es posible seleccionar un tipo de efecto a la vez y ajustar la profundidad del nivel de envío (Depth) para cada parte, así como el nivel de retorno de todas las partes. Cuando la conexión se ajusta en "Insertion" en la pantalla EFFECT PARAMETER EDIT, el efecto de este bloque se aplica a un canal específico del estilo y la canción.

■ DSP2-9

Los efectos de estos bloques se aplican a una parte o canal específico, a excepción de los Multi Pads y la entrada de micrófono. Pueden seleccionarse diferentes tipos de efectos para cada una de las partes o canales disponibles.

Ajuste de la profundidad del efecto para cada parte



Utilice los botones [B]–[E] o [G]–[J] para seleccionar el bloque de efectos deseado y, a continuación, utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para ajustar la profundidad del efecto para cada parte.

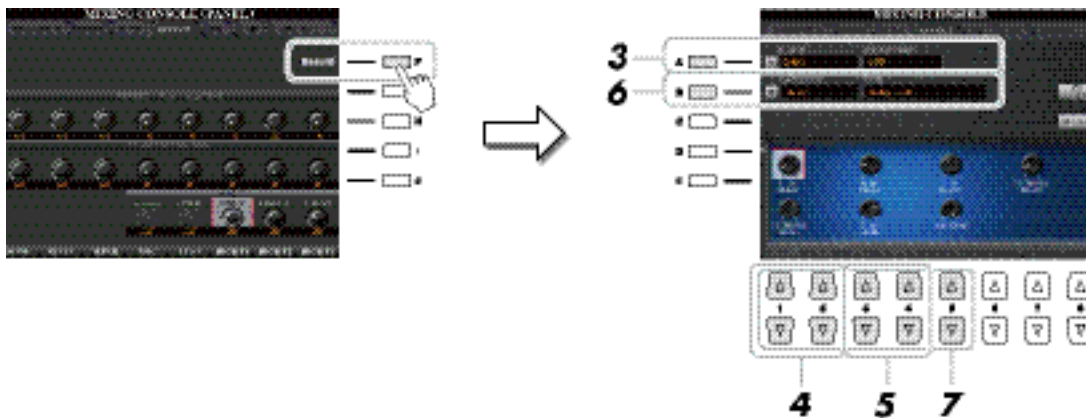
Selección de un tipo de efecto para cada bloque

Esta sección explica cómo cambiar el tipo de efecto para cada bloque de efectos. Los ajustes realizados aquí pueden guardarse en una memoria de registros, una canción, o un estilo.

- 1** Active la página deseada desde PANEL, SONG o STYLE con el botón [MIXING CONSOLE].



- 2** En la página EFFECT, pulse el botón [F] (TYPE) para acceder a la pantalla Effect Type Selection.



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

Bloques de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
REVERB	Todas las partes	Reproduce el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.

CHORUS	Todas las partes	Produce un sonido rico y “grueso” 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	Este efecto se aplica sólo a las partes de estilo y canción.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5, DSP6	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, SONG CHANNEL 1–16	Cualquier bloque DSP que no se utilice se asignará automáticamente a las partes (canales) adecuadas, según sea necesario. Un bloque DSP está disponible sólo para una de las partes del teclado o de las partes de la canción.
DSP7	Sonido del micrófono, SONG CHANNEL 1–16	Este efecto se aplica a la entrada de MIC (además del efecto Vocal Harmony)/partes de canción.
DSP8, DSP9	STYLE PART	Estos efectos se aplican sólo a las partes de estilo.

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

Note that a Part cannot be selected if “REVERB,” “CHORUS,” or “DSP1” is selected. This is because only one of the Effect Types can be selected to be commonly applied to all available Parts.

6 Press the [B] button.

7 Use the [1 ▲▼]/[2 ▲▼] buttons to select the Category then use the [3 ▲▼]–[5 ▲▼] buttons to select the Effect Type.

Tenga en cuenta que el bloque Reverb no está dividido en ninguna categoría..

Si desea editar los parámetros detallados de tipo de efecto seleccionado, pulse el botón [H] (DETAIL). Para más información, consulte la siguiente sección.

8 Save the Effect Settings to a Registration Memory, Song or Style.

For instructions, refer to the Owner’s Manual.

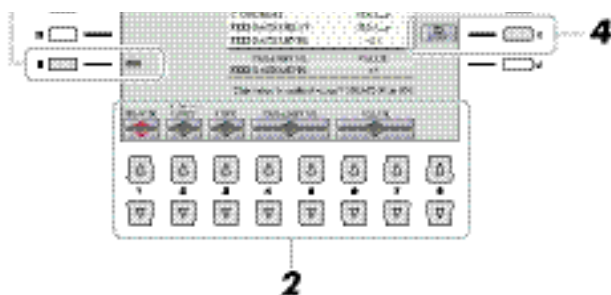
Edición y guardado de su propio tipo de efecto original

Puede editar los parámetros detallados del tipo de efecto seleccionado. Los ajustes del parámetro pueden guardarse como tipo de efecto original, además de en una memoria de registro, estilo o canción tal y como se describió en la sección anterior. Esta sección explica cómo guardar los ajustes como un tipo de efecto original.

1 Una vez que ha seleccionado un bloque de efectos y un tipo de efecto como se explicó anteriormente, pulse el botón [H] (DETAIL) para activar la pantalla de edición de los parámetros del efecto.

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

Cuando se seleccionan Reverb, Chorus o DSP1 como bloque de efectos, es posible ajustar el nivel de retorno con el botón [8 ▲▼]. Si desea cambiar el bloque y tipo de efectos, utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼].

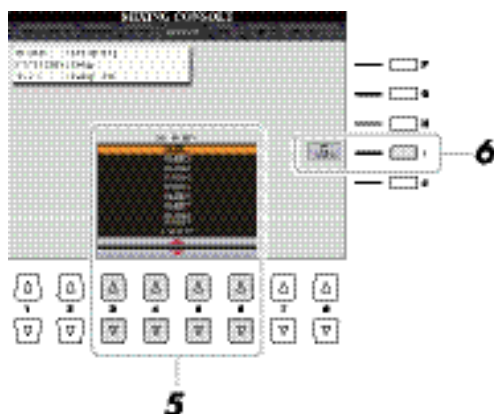


- 3** Si selecciona DSP 2–9 como bloque de efectos, edite el parámetro Variation si lo desea.

Pulse el botón [E] para mover el cursor al parámetro Variation, y a continuación edite el valor con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Este parámetro solo es efectivo cuando el botón [VARIATION] del panel está encendido. Para mover el cursor a los parámetros normales, pulse el botón [B].



- 4** Pulse el botón [I] (SAVE) para acceder al menú User Memory.



- 5** Utilice los botones [3 ▲▼]–[6 ▲▼] para seleccionar el destino donde guardar los ajustes como Efecto de Usuario.

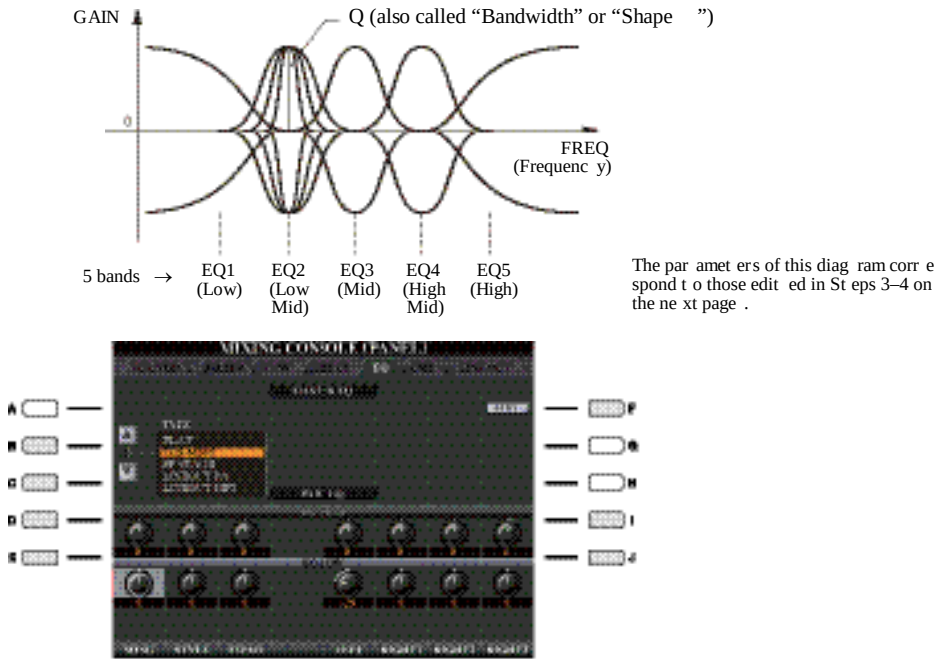
- 6** Pulse el botón [I] (SAVE) otra vez para ejecutar la operación de guardado.

En la ventana para nombrar que se abre al ejecutar esta operación, asigne un nombre al Tipo de efecto de usuario y pulse el botón [8 ▲] (OK) para guardarlo. Si desea cargar el tipo de efecto de usuario que ha guardado, seleccione el bloque de efectos correspondiente y la categoría “USER” en la pantalla de selección de tipos de efectos.

Edición de 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.

Como se muestra a continuación, el instrumento posee un ecualizador Master de cinco bandas de gran calidad, que se aplica al sonido global. Puede seleccionar uno de los cinco ajustes predefinidos de ecualizador y crear dos ajustes de ecualizador personalizados por medio de la edición de los parámetros relacionados. Además del Master EQ, también hay disponible un EQ de parte, que le permite aumentar o reducir la banda aguda o grave de cada parte.



MASTER EQ

[B]/[C]	TYPE	Selecciona el tipo de Master EQ. Afecta al sonido global del instrumento.
[F]	EDIT	Para editar Master EQ, consulte la página 123 .

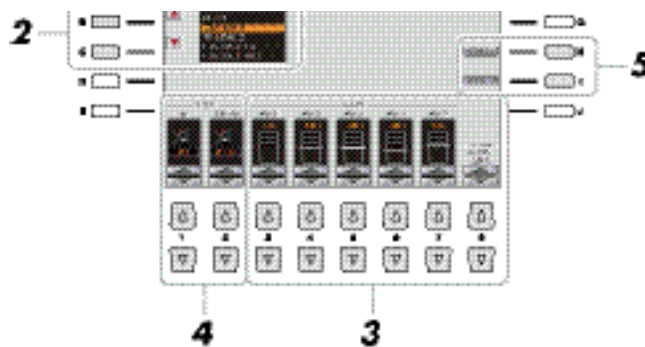
PART EQ

[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 guardado de su ajuste de Master EQ original

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

Aparece la pantalla MASTER EQ EDIT.



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

Los parámetros de ajustes del EQ seleccionado se muestran automáticamente en la parte inferior de la pantalla.

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

Utilice el botón [8 ▲▼] para aumentar o reducir las cinco bandas a la vez..

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

Para ajustar el ancho de banda (también llamado “Forma” o “Q”), utilice los botones [1 ▲▼]. Cuanto mayor es el valor de Q, más estrecho es el ancho de banda.

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

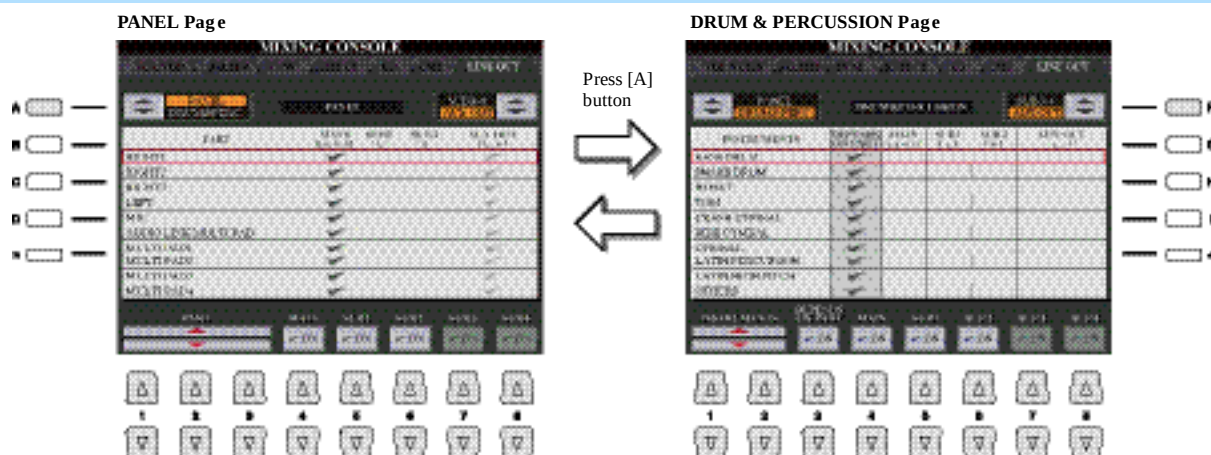
5 Pulse el botón [H] o [I] (STORE 1 o 2) para ejecutar la operación de guardado.

En la pantalla para nombrar que se abre al realizar esta operación, asigne el nombre y después pulse el botón [8 ▲] (OK) para guardar sus ajustes como User Master EQ Type, que puede activarse con los botones [B]/[C].

Edición de ajustes de Master Compressor

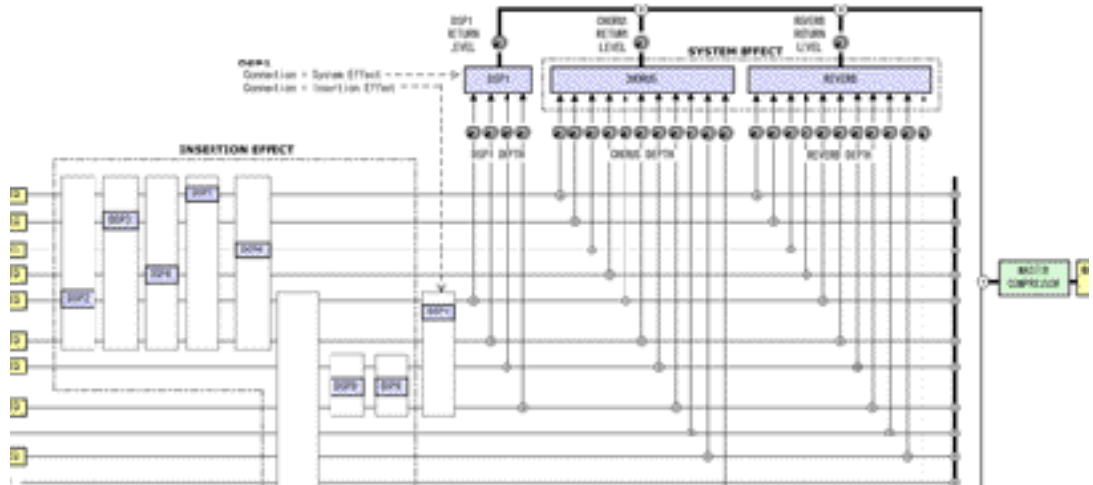
Para más información, consulte el Manual de Usuario.

Ajustes Line Out



[A]	DRUM&PERC./P ANEL	Cambia el menú mostrado: partes PANEL o instrumentos DRUM & PERCUSSION.
[F]	SUB3-4/AUX OUT	Cambia el menú mostrado: SUB3-4 or AUX OUT. Esta opción también cambia el rol de los conectores LINE OUT SUB [3]-[4] o los conectores AUX OUT de forma apropiada.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	PART (PANEL Page)	Selecciona la parte o el instrumento de batería.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (DRUM & PERCUSSION Page)	
[3 ▲▼]	DEPENDS ON PART (DRUM & PERCUSSION Page)	Al activar esta opción, el instrumento de batería seleccionado saldrá a través de las tomas ajustadas desde la página PANEL de la izquierda.
[4 ▲▼]	MAIN	Al activar esta opción, las partes o instrumentos de batería seleccionados saldrán de las tomas LINE OUT MAIN, PHONES, LOOP SEND y del altavoz opcional.
[5 ▲▼]	SUB1	Al activar una de estas columnas (tomas) las partes o instrumentos de batería seleccionados saldrán sólo de las tomas SUB seleccionadas. Al seleccionar "SUB1 &2", el sonido saldrá en estéreo (SUB1: izquierda, SUB2: derecha). NOTE Only the DSP 2-9 and Harmony effects can be applied to the sound output from the SUB jack effects (Reverb, Chorus and DSP 1) will not be applied. (If the "Connection" parameter of DSP "Insertion," DSP 1 will also be applied.)
[6 ▲▼]	SUB2	
[7 ▲▼]	SUB3	
[8 ▲▼]	SUB4	

Diagram de bloques



10

Utility

– Configuración de ajustes globales –

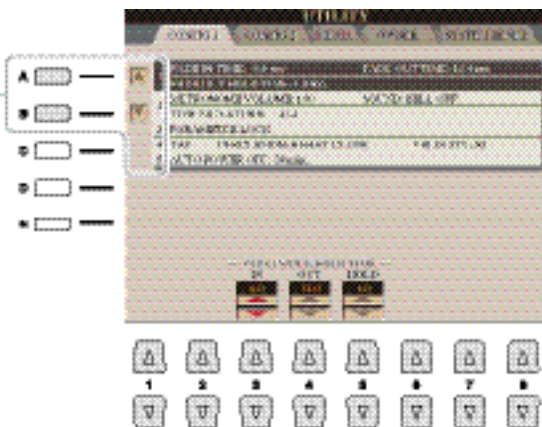
Contenido

CONFIG 1.....	135
CONFIG 2.....	136
MEDIA.....	138
OWNER.....	138
SYSTEM RESET	139
• Factory Reset—Restablecimiento de los ajustes programados de fábrica	140
• Custom Reset—Copia de seguridad/Restaurar	140

CONFIG 1

Select the desired parameter:

- 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 nivel del sonido del metrónomo.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND	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

Esta función se utiliza para “bloquear” o mantener parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.), incluso cuando los ajustes de panel se cambian con una memoria de registro, One Touch Setting, etc. Para ajustar esta función, utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] (SELECT) para seleccionar el parámetro que desee y, a continuación, utilice los botones [8 ▲]/[8 ▼] (MARK ON/OFF) para añadir o quitar una marca de comprobación. Repita este paso tantas veces como desee. Los elementos marcados serán bloqueados.

4 Tap

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

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

5 Autoapagado

Para más información, consulte el Manual de Usuario.

CONFIG 2



1 Line Out (MAIN) / Contenido de la pantalla

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LINE OUT (MAIN)	Determina si el sonido sale o no a través del LINE OUT (MAIN). HEADPHONE SW: LINE OUT (MAIN) suena con normalidad, pero se corta al conectar unos auriculares a la toma de auriculares. ON: El sonido sale por LINE OUT (MAIN), incluso aunque se conecten unos auriculares. OFF: El sonido LINE OUT (MAIN) está desactivado.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SCREEN CONTENT	Selecciona el contenido de la pantalla para el monitor externo. Para más información, consulte el Manual de Usuario.

2 Ajustes relacionados con Display / Voice Category Button Options

[1 ▲▼]	STYLE TEMPO	Selecciona si el tempo predefinido para cada estilo se muestra o no sobre el nombre del estilo predefinido en la pantalla de selección de estilos.
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER	Determina si el banco y número de la voz se muestra en la pantalla de selección de voces. Esto es útil cuando desea comprobar los valores de selección de banco MSB/LSB y los números de cambio de programa que necesita especificar para seleccionar una voz desde un dispositivo MIDI externo.  The numbers displayed here start from “1.” Accordingly the actual MIDI program change numbers are one since that number system starts from “0.”  For the GS Voices, the Display Voice Number is not available (the program change numbers are not shown).
[3 ▲▼]	TIME STAMP	Determina si la fecha actualizada y la hora actualizada se muestran en la pantalla de selección de archivos.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría VOICE. OPEN & SELECT: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voces seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones de selección de la categoría VOICE). OPEN ONLY: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones de la categoría VOICE).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DIS- PLAY TIME	Determina el tiempo en el que se cierran las ventanas emergentes. (Las ventanas emergentes se muestran al pulsar botones como TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.).

Esto afecta no solo a las voces S.Art2 que interpreta al teclado, sino también a las voces S.Art2 Voices en canciones o estilos.

3 S.Art2 Auto Articulation

Determina si las articulaciones se añaden a las voces S.Art2 automáticamente.

MEDIA

Puede ajustar o realizar operaciones importantes relacionadas con el soporte para el Tyros5. El término “soporte” se refiere tanto al dispositivo de almacenamiento USB como a la unidad de disco duro interna.



[A]/[B]	DEVICE LIST	Selecciona el soporte en el que desea comprobar la memoria restante (consulte “PROPERTY”, a continuación) o formatear (consulte el Manual de instrucciones).
[F]	PROPERTY	Abre la pantalla Property del soporte seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Puede comprobar la cantidad de memoria restante en el medio. NOTE The displayed remaining memory value is an approximate value.
[H]	FORMAT	Formatea el soporte seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Consulte el capítulo 11 del Manual de instrucciones.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME	La unidad de disco duro entrará en un modo de “suspensión” después de un periodo de inactividad especificado, tanto para aumentar al máximo la duración del disco duro como para reducir al mínimo el ruido mecánico innecesario. Este parámetro determina el tiempo de suspensión. NOTE When using the Audio Recorder/Player function or the Audio Link Multi Pad, make sure to set this to “NE
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando este parámetro está ajustado en “ON” y el soporte seleccionado en la lista de dispositivos anterior está insertado, el Tyros5 recupera automáticamente la primera canción del soporte.

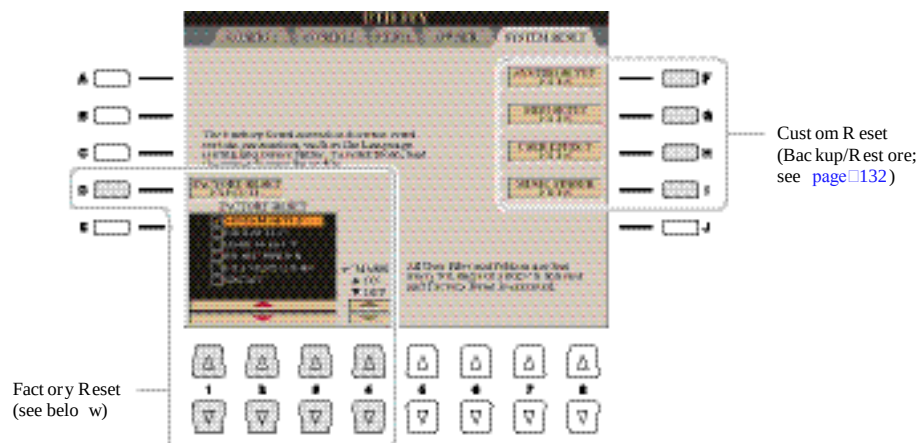
OWNER



[C]	BACKUP	Le permite hacer copia de seguridad de todos los datos del instrumento en un dispositivo de almacenamiento USB. Para las instrucciones, consulte las Operaciones Básicas en el Manual de instrucciones.
[D]	RESTORE	Carga el archivo de copia de seguridad desde el dispositivo de almacenamiento USB. Para las instrucciones, consulte las Operaciones Básicas en el Manual de instrucciones.
[E]	EXPORT INSTRUMENT INFO	Exporta la información de identificación del instrumento, necesaria para adquirir contenidos de expansión. El archivo exportado se llama "TY ROS5_InstrumentInfo.n27."
[H]	OWNER NAME	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Consulte la sección Funcionamiento básico del Manual de instrucciones para obtener más información sobre la introducción de caracteres.
[I]	MAIN PICTURE	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. También puede utilizar su imagen original en el dispositivo de almacenamiento USB o en la unidad de disco duro interna. Asegúrese de que el archivo de imagen es un archivo de mapa de bits (.BMP) y que no supera los 640 x 480 píxeles. En primer lugar, copie el archivo que desee desde la página USB a la página USER y, a continuación, selecciónelo en la página USER. Debido a las limitaciones de velocidad de transferencia, no se recomienda seleccionar el archivo deseado directamente desde la memoria flash USB.  NOTE The explanation about picture compatibility above applies also to the background of the display (page 53).
[1 ▲▼]/[2 ▲▼]	PANEL LOCK	Para más información, consulte el Manual de instrucciones.
[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 software y el ID hardware de este instrumento.

SYSTEM RESET

En esta pantalla puede ejecutar dos métodos de restablecimiento: Factory Reset y Custom Reset. Factory Reset restablece los ajustes de fábrica de cada elemento, mientras que Custom Reset le 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 a los ajustes de fábrica originales.

1 Utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar el elemento que desea restablecer y, a continuación, pulse los botones [4 ▲▼] para añadir o quitar una marca de comprobación.

Cuando un elemento está marcado, los parámetros correspondientes se restablecerán tal y como se describe a continuación:

SYSTEM SETUP	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte la Data List (Parameter Chart) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI SETUP	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de pantalla de la pestaña USER, a los valores originales de fábrica.
USER EFFECT	Restablece los ajustes de efectos y los siguientes datos: • User Effect Types página 120 • User Master EQ Types página 123 • User Compressor Types página 123 • User Vocal Harmony Types página 106 • User Microphone Settings página 101
MUSIC FINDER	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos de Music Finder (todos los registros).
FILES & FOLDERS	Elimina todos los archivos y carpetas guardados en la pantalla de la pestaña USER.
REGIST	Borra todas las luces de las memorias de registro [1]–[8], lo que indica que no hay ningún banco de registros de memoria seleccionando, aunque todos los bancos se preservan. En este estado, es posible crear ajustes de Memorias de registro desde el estado actual del panel.  The same operation can be done by turning the power on while holding the high button. In this case, you can create Registration Memos setups from the default panel settings.

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—Copia de seguridad/Restaurar

Para los siguientes elementos, puede guardar los ajustes originales como un archivo único para recuperarlos en el futuro.

1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.

2 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [H] UTILITY → TAB [E][F] SYSTEM RESET

3 Pulse uno de los botones [F]–[I] para acceder a la pantalla correspondiente para guardar los datos.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Los parámetros establecidos en varias pantallas como [FUNCTION] → [I] UTILITY y la pantalla de configuración del micrófono se tratan como un único archivo System Setup. Consulte la Data List (Parameter Chart) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
-----	-----------------------	---

[G]	MIDI SETUP FILES	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de la pantalla de la pestaña USER, se tratan como un único archivo.
[H]	USER EFFECT FILES	Los siguientes datos pueden gestionarse como un archivo único. • User Effect Types página 120 • User Master EQ Types página 123 • User Compressor Types página 123 • User Vocal Harmony Types página 106 • User Microphone Settings página 101
[I]	MUSIC FINDER FILES	Todos los registros predefinidos y creados del Music Finder se tratan como un único archivo.

4 Utilice los botones TAB [E][F] para seleccionar una de las pestañas (USER o USB) donde se guardarán sus 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 después seleccione el archivo deseado.

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

11

Conexiones

– Uso de su instrumento con otros dispositivos –

Contenido

Ajustes pedal interruptor/pedal controlador	143
• Asignar una función específica a cada pedal	143
Ajustes MIDI	147
• Ajustes del sistema MIDI	148
• Ajustes de transmisión MIDI.....	150
• Ajustes de recepción MIDI.....	151
• Ajustes de la nota del bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI	152
• Ajustes del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante recepción MIDI.....	153
Ajustes MFC10	153
Conexión a una red (Adaptador USB Wireless LAN incluido)	155
• Mostrar las redes disponibles y conectar	156
• Introducción del SSID, Ajustes de seguridad y contraseña en la configuración manual.	156
• Arrancar WPS desde el Tyros5	157
• Modo de configuración manual del punto de acceso.....	157
• Ajuste de la zona horaria	158

Ajustes del pedal interruptor/ pedal controlador

Asignar una función específica a cada pedal

Para obtener más información acerca de cómo conectar un pedal o sobre los tipos de pedal que se pueden conectar, consulte el capítulo 11 del Manual de instrucciones.

The functions of the foot pedals connected to the ASSIGNABLE FOOT PEDAL 1/2/3 jacks can be changed individually from the default settings (sustain, etc.)—for example, letting you use the footswitch to start/stop Style playback, or use the foot controller to produce pitch bends.

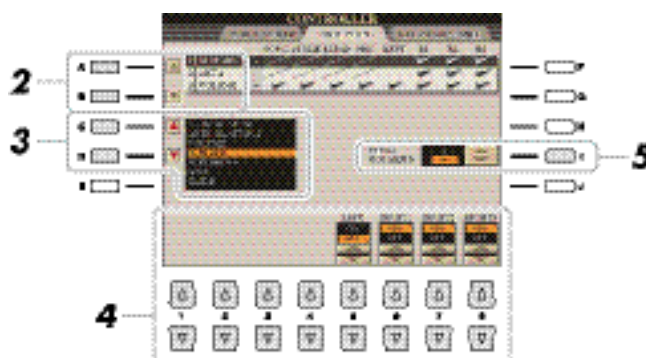
Las funciones asignadas de forma predeterminada a los ASSIGNABLE FOOT PEDAL 1/2/3 pueden modificarse desde su ajuste predefinido. Por ejemplo, para utilizar el pedal interruptor para iniciar o parar la reproducción del estilo, o utilizar el pedal controlador para generar inflexiones del tono.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [E][F] FOOT PEDAL

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

En la pantalla, los números 1, 2 y 3 corresponden a los conectores FOOT PEDAL 1, 2 y 3 respectivamente.



NEXT PAGE

También puede asignar otras funciones al pedal, como Punch in/out of Song (entrada y salida de inserción de canción), Audio Recorder/Player (grabador/reproductor de audio) (página 67) y Registration Sequence (secuencia de registro) (página 97). Si asigna múltiples funciones al pedal, la prioridad es: Punch in/out of Song → Registration Sequence → Funciones que se asignen aquí.

3 Utilice los botones [C]/[D] para seleccionar la función que desee asignar al pedal especificado en el paso 2.

Para más información acerca de las funciones disponibles, consulte las páginas 134–135.

4 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para ajustar los detalles de las funciones seleccionadas (la parte a la cual se aplica esta función, etc.).

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

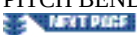
5 Si es necesario, ajuste la polaridad del pedal con el botón [I].

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 asignables al pedal

Para las funciones señaladas con un asterisco (*), utilice solo un pedal controlador, no es posible realizar la operación con un pedal interruptor.

ARTICULATION 1/2	Cuando se utiliza una voz Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/pedal interruptor, puede activar el efecto pisando el pedal/pedal interruptor. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
VOLUME*	Permite utilizar un pedal controlador para ajustar el volumen. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte en esta pantalla.
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. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.

SOSTENUTO	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, 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. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.  This function will not affect any of the Organ Flutes and only some of the Super Articulations if this has been assigned to the foot pedals.
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. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
GLIDE	Cuando se pisa el pedal, el tono cambia y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. Los parámetros siguientes se pueden ajustar para esta función en esta pantalla. UP/DOWN: Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE: Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. ON SPEED: Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal. OFF SPEED: Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal. LEFT, RIGHT 1, 2, 3: Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.
PORTAMENTO	El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla Mixing Console (página 117). Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.  This function affects only certain voices, especially synth lead and some basses. It will not affect any of the Organ Flutes, Super Articulations and only some of the Super Articulations, even if the function has been assigned to the Foot Pedals.
PITCH BEND* 	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Los parámetros siguientes se pueden ajustar para esta función en esta pantalla. UP/DOWN: Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE: Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. LEFT, RIGHT 1, 2, 3: Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.
MODULATION*	Aplica vibrato y otros efectos a las notas que se tocan en el teclado. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
MODULATION (ALT)	Como variación de MODULATION anterior, los efectos (forma de onda) se pueden activar o desactivar mediante el pedal/pedal interruptor. Los efectos (forma de onda) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se presiona el pedal/pedal interruptor. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
DSP VARIATION	Igual que el botón [DSP VARIATION] del panel.
PEDAL CONTROL (WAH)	Permite usar un pedal controlador para controlar el efecto de pedal Wah.
HARMONY/ECHO	Igual que el botón [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Igual que el botón [VOCAL HARMONY].
VOCAL EFFECT	Igual que el botón [EFFECT].

TALK	Igual que el botón [TALK].
SCORE PAGE +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de 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).
AUDIO PLAY/PAUSE	Igual que el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE	Igual que el botón SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Igual que el botón [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Igual que el botón [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Igual que el botón INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Igual que el botón 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 un break.
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].
FINGERD/FING ON BASS	El pedal cambia alternativamente entre los modos digitación y de bajo (página 27).
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.  When you select the percussion instrument by pressing a key on the keyboard, the velocity with which you press the key determines the percussion volume.
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].
RIGHT 3 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 3].
LEFT ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Accede al One Touch Setting siguiente o anterior.

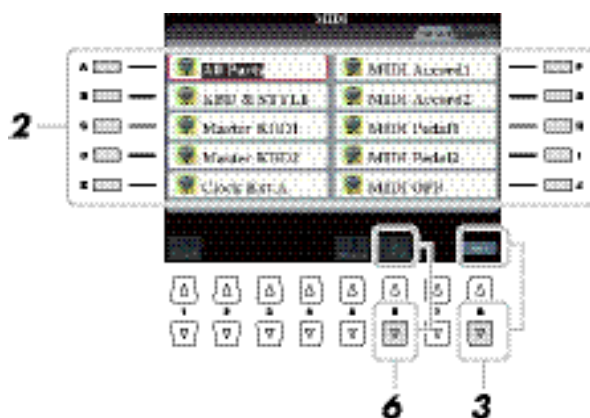
Ajustes MIDI

Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en un dispositivo de almacenamiento USB: [FUNCTION] → [H] UTILITY → TAB [E][F] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Consulte la [página 132](#).

En esta sección, se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para su instrumento. El Tyros5 ofrece un conjunto de diez plantillas predefinidas 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 predefinidas y guardar hasta diez de las plantillas originales en la pantalla USER.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [G] MIDI



2 Seleccione una plantilla predefinida de la página Preset ([página 137](#)).

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) para activar la pantalla MIDI.

4 Utilice los botones TAB [E][F] para acceder a la pantalla del ajuste correspondiente, y a continuación, ajuste los diferentes parámetros para editar la plantilla MIDI seleccionada.

- **SYSTEM** Ajustes del sistema MIDI ([página 138](#))

- **TRANSMIT** Ajuste de transmisión MIDI ([página 139](#))
- **RECEIVE** Ajustes de recepción MIDI ([página 140](#))
- **BASS** Ajustes para la nota del bajo en la reproducción de estilos mediante recepción MIDI ([página 141](#))
- **CHORD DETECT** Ajustes del tipo de acorde en la reproducción de estilos mediante recepción MIDI ([página 141](#))
- **MFC10** Ajustes para una pedalera MIDI MFC10 ([página 142](#))

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

6 Seleccione la página USER con los botones TAB [E][F], y a continuación, pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar la plantilla editada.

Plantillas MIDI predefinidas

All Parts	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (RIGHT 1, 2, 3, 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 gestionan las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como "UPPER" (superior) en lugar de RIGHT 1–3 y la parte de la mano izquierda se considera como "LOWER" (inferior).
Master KBD1	En este ajuste, el Tyros5 funciona como teclado "maestro", tocando y controlando uno o varios generadores de tonos u otros dispositivos conectados (como un ordenador o secuenciador).
Master KBD2	Básicamente igual que el ajuste "Master KBD1" anterior, con la excepción de que no se transmiten los mensajes Aftertouch.
Clock Ext. A	La reproducción o grabación (canción, estilo, Multi Pad, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del Tyros5. Se debería utilizar esta plantilla para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al Tyros5. La reproducción o grabación del Tyros5 se sincroniza con un reloj externo recibido a través de MIDI A.
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 Tyros5 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 la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI (conectada solamente a MIDI B).
MIDI Pedal 2	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos mediante una unidad de pedal MIDI (conectada solamente a MIDI B).
MIDI OFF	No se envían ni reciben señales MIDI.

Ajustes de sistema MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página SYSTEM del paso 4 en la [página 136](#).

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



■ 1 Control Local

Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando el parámetro está ajustado en “ON”, el teclado del Tyros5 controla su propio generador de tonos interno (local), lo que permite que las voces internas se toquen directamente desde el teclado. Si lo ajusta en “OFF” el teclado y los controladores se desconectan de forma interna de la sección del generador de tonos del Tyros5, 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 Tyros5 y utilizar el teclado del Tyros5 para grabar notas en el secuenciador externo y/o tocar un generador de tonos externo.

■ 2 Ajustes de reloj, etc.

- Cuando el CLOCK se ajusta en un valor diferente de INTERNAL, el tempo se indica como “EXT.” en la pantalla principal. Esto significa que la reproducción en este instrumento se controla exclusivamente desde un dispositivo MIDI externo o un ordenador. En este estado no pueden activarse Estilos, Canciones, Multi Pads o metrónomo aunque ejecute la operación start.
- Cuando el adaptador Wireless LAN está conectado al Puerto USB TO DEVICE, aparece el parámetro “WIRELESS LAN”.

CLOCK

Determina si el Tyros5 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 Tyros5 sólo o como teclado maestro para controlar los dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea que esté sincronizado con dicho dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: MIDI A, MIDI B, USB 1 o USB 2. En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (p. ej. al terminal MIDI IN del Tyros5) y de que transmite correctamente la señal del reloj MIDI.

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 TRANSPOSE

Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del instrumento a los eventos de nota que recibe el Tyros5 a través de MIDI.

START/STOP

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

■ 3 MESSAGE SW (Message Switch – cambio de mensajes)

SYS/EX.

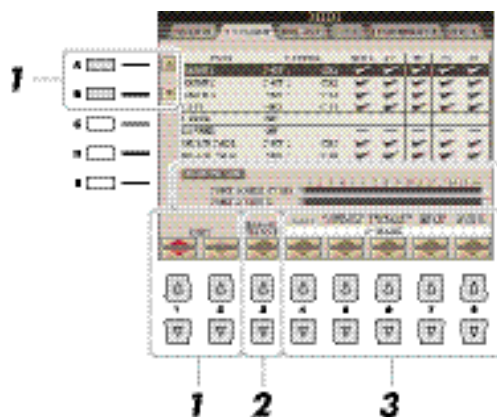
El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes exclusivos del sistema MIDI. El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos del sistema MIDI generados por el equipo externo.

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 en la [página 136](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y a través de qué canales MIDI se enviarán.



The dots corresponding to each channel (1–16) flash briefly whenever any data is transmitted on the channel(s).



If “WLAN” is shown in the **PORT**, this instrument can handle MIDI messages received via a Wireless LAN Adaptor connected to the USB TO DEVICE terminal. When “WLAN” is shown although the Wireless LAN Adaptor is connected, turn the instrument off then on again.

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

A excepción de las dos partes que se indican a continuación, las partes que aparecen en esta pantalla son las mismas que aparecen en las pantallas MIXING CONSOLE y CHANNEL ON/OFF.

UPPER

Se refiere a la parte del teclado que se toca en el lado derecho desde el punto de división para las voces (RIGHT 1, 2 y 3).

LOWER

Se refiere a 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.

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.

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

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

3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para determinar el tipo de datos que se enviarán.

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

NOTE (Eventos de nota) [página 73](#)

CC (Cambio de control) [página 73](#)

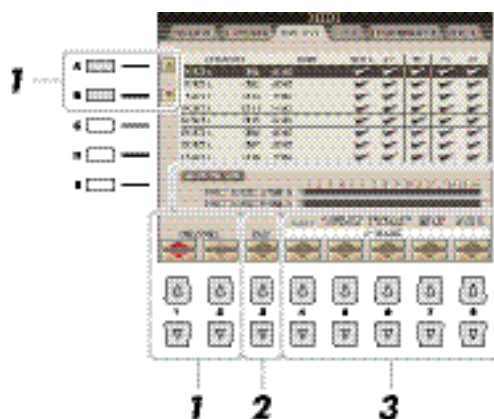
PC (Cambio de programa)..... [página 73](#)

PB (Pitch Bend)..... [página 73](#)

AT (After Touch) [página 73](#)

Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página RECEIVE del paso 4 en la [página 136](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y a través de qué canales MIDI se recibirán.



The dots corresponding to each channel (1-16) flash briefly whenever any data is received on the channel(s).

NOTE

If “WLAN” is shown in the **PORT**, this instrument can handle MIDI messages received via a Wireless LAN Adaptor connected to the USB TO DEVICE terminal. When “WLAN” shown although the Wireless LAN Adaptor is connected, the instrument off then on again.

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

El instrumento puede recibir mensajes a través de 32 canales (16 canales x 2 puertos) a través de la conexión USB.

2 Utilice los botones [3 ▲▼] para seleccionar la parte a través de la cual se recibirá el canal seleccionado.

A excepción de las dos partes que se indican a continuación, las partes que aparecen en esta pantalla son las mismas que aparecen en las pantallas MIXING CONSOLE y CHANNEL ON/OFF.

KEYBOARD

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

EXTRA PART 1-4

Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. Se puede utilizar el instrumento como un generador de sonido

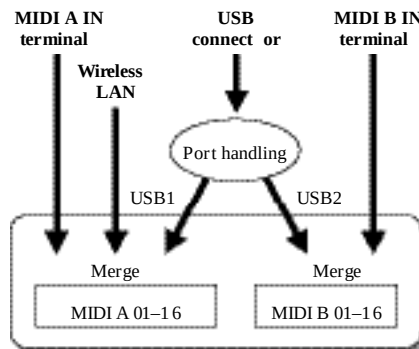
de varios timbres de 32 canales utilizando estas cinco partes además de las otras (a excepción del sonido del micrófono).

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

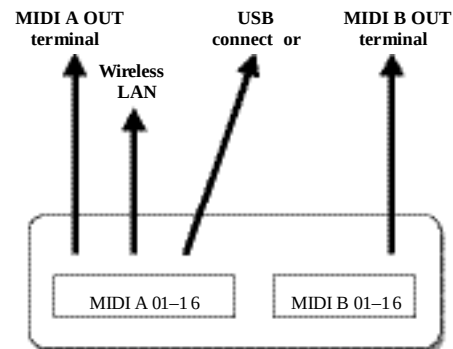
Transmisión/ recepción MIDI a través del puerto USB y los conectores MIDI

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

1 MIDI reception



1 MIDI transmission



The USB wireless LAN adaptor may not be included depending on your locale due to local regulations.

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

Estas explicaciones se aplican a la página BASS del paso 4 en la [página 136](#). 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.



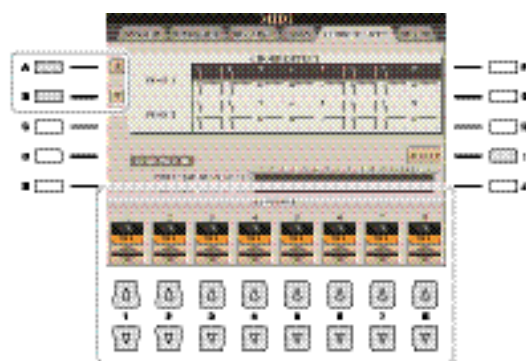
1 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar la fila de canales deseada.

2 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para ajustar canales específicos en ON o OFF.

También puede ajustar todos los canales a OFF pulsando el botón [I] (ALL OFF).

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

Estas explicaciones se aplican a la página CHORD DETECT del paso 4 en la [página 136](#). Esta página permite seleccionar los canales MIDI mediante los que los datos MIDI del dispositivo externo se usarán para detectar el tipo de acorde para la reproducción de estilos. 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 la fusión de los datos MIDI recibidos a través de los canales.



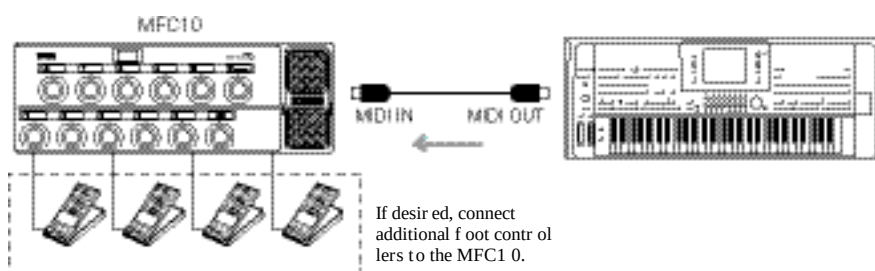
El procedimiento es prácticamente el mismo que el de la pantalla BASS anterior.

Ajustes de MFC10

Estas explicaciones se aplican a la página MFC10 del paso 4 en la [página 136](#).

Mediante la conexión de un pedal controlador MFC10 MIDI opcional al Tyros5, puede controlar de forma cómoda una amplia gama de operaciones y funciones utilizando los pies, una forma perfecta de cambiar los ajustes y controlar el sonido mientras actúa en directo. Se pueden asignar funciones diferentes a cada uno de los interruptores de pedal y conectar hasta cinco controladores de pedal (opcionales) al MFC10 para disponer de funciones de ajuste de sonido adicionales.

- 1** Conecte el conector MIDI IN del MFC10 a uno de los puertos MIDI OUT del Tyros5 con un cable MIDI.



- 2** Ajuste el MFC10 en modo normal y encienda la luz [FUNCTION] del MFC10.
- 3** Ejecute los pasos 1-4 de la [página 136](#) para activar la página MFC10.
- 4** Ajuste los parámetros de la pantalla como desee.



En esta pantalla, pueden realizarse dos ajustes (a continuación):

- Cada pedal interruptor (F00–F29) del MFC10 envía un número de nota al Tyros5, y éste determina cómo va a responder a (qué función es ejecutada por) ese número de nota.
- Cada pedal controlador del MFC10 envía mensajes de cambio de control por un número de cambio de control específico al Tyros5 y éste determina cómo va a responder a (qué función es ejecutada por) ese número de cambio de control.

4-1 Utilice los botones [A]/[E] para seleccionar “FOOTSWITCH” o “FOOT CONTROLLER.”

4-2 Utilice los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] para seleccionar un número de pedal interruptor (F00–F29) o pedal controlador (1–5) al que se va a asignar esa función.

Tenga en cuenta que se asigna un número de nota a cada pedal interruptor y un número de cambio de control a cada pedal controlador previamente, y que estos números no se pueden cambiar.

4-3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[6 ▲▼] para especificar la función asignada al pedal interruptor, (en realidad, el número de nota), o la función asignada al pedal controlador (en realidad, el número de cambio de control). Para mayor información acerca de las funciones que se pueden asignar al pedal interruptor o el pedal controlador, consulte la [página 134](#).

4-4 (Sólo para el ajuste FOOT CONTROLLER) Determine la parte a la que se aplica la función asignada al pedal controlador con los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼].

4-5 Utilice los botones [F]/[G] para determinar el Puerto MIDI que se va a utilizar para la comunicación con el MFC10.

Aquí se puedes seleccionar los puertos USB (USB1, USB2) aunque el MFC10 no posee conectores USB. Esto se debe a que se puede utilizar el ordenador en lugar del MFC10. (El ordenador puede transmitir el mismo tipo de datos que transmite el MFC10 al Tyros5. Para más información, consulte la parte inferior de la página).

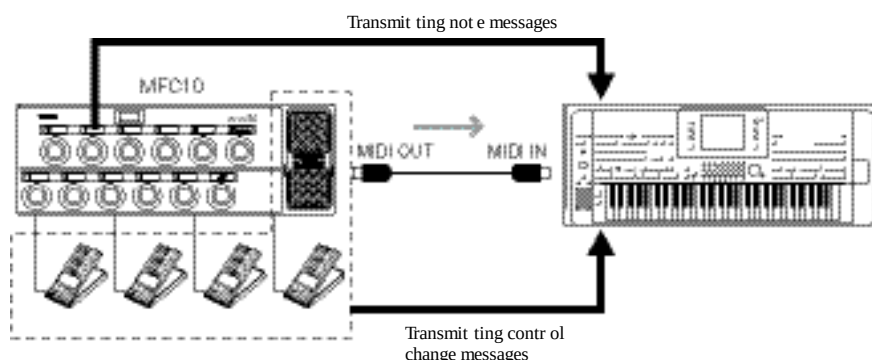
4-6 Utilice el botón [H] (CH SELECT) para determinar el canal MIDI que se va a utilizar para la comunicación con el MFC10.



El par de número de interruptor de pedal y número de nota, el par de número de controlador de pedal y número de cambio de control, y el canal MIDI para la comunicación establecidos anteriormente se transmiten realmente al MFC10.

5 Pulse el botón [I] (SEND MFC10 SETUP) para enviar los ajustes al MFC10.

- 6** Desconecte el cable MIDI del Tyros5 y el MFC10, y conecte el conector MIDI OUT del MFC10 al conector MIDI IN del Tyros5 de acuerdo con los ajustes anteriores mediante un cable MIDI.



- 7** Ponga el MFC10 en funcionamiento para confirmar si puede controlar adecuadamente el Tyros5 desde el MFC10 como ha definido en el paso 4.
- 8** Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de selección de plantillas MIDI y guarde los ajustes anteriores en la pestaña USER.

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

Tenga en cuenta que los dos ajustes siguientes de la página MFC10 no pueden guardarse en el MFC10, pero sí en el Tyros5 como una plantilla MIDI.

- Pares de asignación de número de nota/función del Tyros5.
- Pares de asignación de número de cambio de control/cambio de parámetros del Tyros5.

Si no va a utilizar un MFC10, puede tener números de nota y mensajes de cambio de control procedentes de cualquier otro control de dispositivo MIDI apropiado (como un ordenador, secuenciador o teclado maestro) del Tyros5. Asegúrese de ajustar el canal apropiado en esta pantalla para el control por parte del dispositivo externo.

Conexión a una red (Adaptador USB Wireless LAN incluido)



Wi-Fi y Wi-Fi Protected Setup son marcas registradas de Wi-Fi Alliance.

Si el instrumento no reconoce el adaptador USB wireless LAN el botón [J] (WIRELESS LAN) no aparecerá aunque pulse el botón [FUNCTION].

El adaptador USB Wireless LAN le permite conectar su Tyros5 a una red inalámbrica.

Esta sección explica las operaciones que pueden ser necesarias para conectar este instrumento a una red.

Para la conexión con un iPhone/iPad, consulte el tanto el [Manual de conexión del iPhone/iPad](#) como las siguientes instrucciones.

Para comenzar, conecte el Adaptador USB Wireless LAN incluido en el puerto trasero [USB TO DEVICE] del Tyros5.

- 1** Pulse el botón [FUNCTION].
- 2** Pulse el botón [J] (WIRELESS LAN) para acceder a las redes disponibles en la pantalla Wireless LAN.



- 3 Confirme que el parámetro MODE está ajustado a “INFRASTRUCTURE MODE.”**
Si es necesario, utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE CHANGE) para ajustarlo a “INFRASTRUCTURE MODE.”
- 4 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar la red deseada.**
- 5 Utilice los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (CONNECT) para conectar con la red seleccionada.**
Si es necesario, introduzca la contraseña apropiada.

- 1** Pulse el botón [FUNCTION].
- 2** Pulse el botón [J] (WIRELESS LAN) para acceder a las redes disponibles en la pantalla Wireless LAN.



3 Confirme que el parámetro MODE está ajustado en “INFRASTRUCTURE MODE.”

Si es necesario, utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE CHANGE) para ajustarlo a “INFRASTRUCTURE MODE.”

4 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar “Other.”



5 Utilice los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (CONNECT) para activar la pantalla Manual Setup (configuración manual).

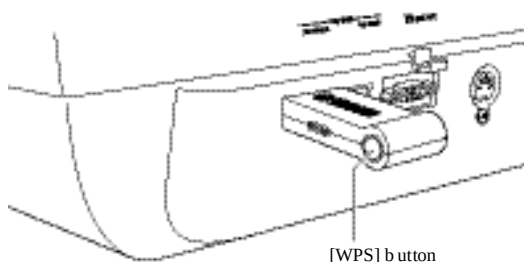
6 Introduzca los ajustes de SSID, Seguridad y Contraseña para la red.

Utilice [B] para seleccionar SSID, [C] para seleccionar Security y [D] para seleccionar Password.

7 Utilice los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (CONNECT) para conectar con la red.

Arrancar WPS desde el Tyros5

Pulse y mantenga pulsado el botón del adaptador USB Wireless LAN incluido hasta que aparezca un mensaje relacionado con WPS en la pantalla del Tyros5.



Modo de configuración manual del punto de acceso

Cuando hay disponible un punto de acceso inalámbrico y no se encuentra, puede conectar el Tyros5 y el dispositivo inteligente directamente.

1 Pulse el botón [FUNCTION] → [J] (WIRELESS LAN) → [1 ▲▼] o [2 ▲▼] (MODE CHANGE).

Para cambiar el Infrastructure Mode. Siga los pasos 1 y 2 de nuevo.

Operaciones relacionadas con los Expansion Pack

Instalar un Expansion Pack le permite añadir gran variedad de contenido opcional como canciones, estilos, voces, etc, en la carpeta “Expansion” del disco duro HD1. Puede instalar los Expansion Pack de dos maneras: utilizando un memoria flash USB o a través de una red inalámbrica. Esta sección explica las operaciones necesarias para añadir Nuevo contenido al Tyros5.

Para instrucciones generales, acceda a la página del Tyros5 en Yamaha Music Soft:

<http://www.yamahamusicsoft.com>

Las siguientes secciones no son necesarias cuando instala el Expansion Pack a través de una red inalámbrica.

Guardar el archivo Instrument Info en una memoria flash USB

Para instalar los datos de Expansion Pack en el Tyros5, es necesario extraer el archivo Instrument Info del Tyros5, tal y como se describe a continuación:

- 1 Conecte la memoria flash USB al puerto [USB TO DEVICE] terminal.**
- 2 Active la pantalla OWNER.**
[FUNCTION] → [H] UTILITY → TAB[E][F] OWNER
- 3 Pulse el botón [E] (EXPORT INSTRUMENT INFO).**
- 4 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.**

Esta operación guarda el archivo Instrument Info en el directorio raíz de la memoria flash USB.

Instalación de datos de Expansion Pack desde una memoria flash USB

Siga estas instrucciones para instalar datos de Expansion Pack desde una memoria flash USB.

- 1 Conecte la memoria flash USB en la que están guardados los datos del pack al puerto [USB TO DEVICE] .**
- 2 Pulse el botón [FUNCTION].**
- 3 Pulse el botón [I] (PACK INSTALLATION).**
- 4 Utilice los botones [A]–[J] y [1 ▲]–[6 ▲] para seleccionar para seleccionar el Pack que desee.**
- 5 Pulse el botón [6 ▼] (INSTALL).**
- 6 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.**

Esta operación instalará los datos del pack seleccionado en la carpeta “Expansion” del HD1.

Desinstalación de datos de Expansion Pack

Puede desinstalar los datos de Expansion Pack haciendo un reinicio de fábrica de FILES & FOLDERS (consulte la [página 131](#)).

Indice

A

+Audio	28
3-BAND EQ (Microphone Setting)	111
A*A (Ensemble Voice).....	22
A*D (Ensemble Voice)	22
A.T. (After Touch)	78
ACCENT TYPE	43
Access Point Mode	158
AEM Technology	3
AFTER TOUCH	5, 13
AI FINGERED	30
AI FULL KEYBOARD	30
AMPLITUDE.....	13
Any Key	60
ARABIC 1/2	9
ASSIGN (Harmony/Echo)	7
ASSIGN / HARMONY (Ensemble Voice)	21
Assignable Pedal Functions	144
ATTACK	14
ATTACK PITCH ADJUST TIME (Ensemble Voice)	26
ATTACK PITCH RANGE (Ensemble Voice)	26
Audio File	85, 86
Audio part	34
AUTO	92
AUTO mode	92
Auto Power Off (Utility)	136

B

Backup/Restore	140
BAR	65, 76
BAR CLEAR	44
BAR COPY	44
BASS (MIDI)	148
Bass Note Settings	152
BEAT	65, 76
BEAT CONVERTER	42
BOOST/CUT	43
BRIGHT (Brightness)	13

C

CANCEL	77
CARRIER parameters (Synth Vocoder)	123
CH.Vol	77
CHANNEL	43, 74
CHANNEL TRANSPOSE	75
Chord	77
CHORD DETECT (MIDI)	148

Chord Events	77
Chord Fingering	28
Chord Fingering Types	29
CHORD NOTE ONLY (Harmony/Echo)	7
Chord Tutor	29
Chord Type Settings	153
Reverb (Mixing Console)	127
CHORUS DEPTH (Voice Set)	15
CLOCK	65, 77
Clock setting (MIDI)	149
Code	78
COMMON (Voice Set)	12
COMPARE	11
CONFIG 1	135
CONFIG 2	136
Connections	143
CONTROLLER	4, 10
CONTROLLER (Voice Set)	12
Converting	85
Cool! (Voice)	2
COPY	77, 97
Copy (Multi Pad)	52
Ctrl (Control Change)	77
CUT	77, 97

D

DATA ENTRY	77
DECAY (Voice Set)	14
DELETE	65, 74, 77, 97
DETAIL (Synth Vocoder)	121
DETAIL (Vocal Harmony)	116
DETUNE (Vocal Harmony)	119
Displaying Available Networks	156
Display-related settings / Voice Category Button Options (Utility)	137
Drums (Voice)	2
DSP	15
DSP DEPTH (Voice Set)	15
DSP1 (Mixing Console)	127
DSP2-9 (Mixing Console)	127
DYNAMICS	43

E

EA (Ensemble Voice)	22
Echo Types (Harmony/Echo)	8
Edit (Multi Pad)	51
EFFECT Parameters	127
EFFECT parameters (Synth Vocoder)	123

EG (Voice Set)	14
Ensemble Voice	19
Ensemble Voice Key Assign Status List	22
Ensemble Voice Key Assign Type List	23
EFFECT/EQ (Voice Set)	15
EQ Parameters	131
EQUAL (SCALE TUNE)	9
EXPAND/COMP.	43

F

F*A (Ensemble Voice)	22
F*D (Ensemble Voice)	22
Factory Reset	140
Fade In/Out (Utility)	135
Favorite Record	99
FILES	96
FILTER	13, 76
FILTER Parameters	126
FINE	42
FINGERED	29
FINGERED ON BASS	29
FINGERED*	30
Follow Lights	60
FOOTAGES (Organ World) ...	17
Footswitch/Foot Controller Settings	143
FORMANT (Vocal Harmony)	119
FORMANT parameters (Synth Vocoder)	123
Free Play	28
Freeze	104
FULL KEYBOARD	30

G

GROOVE	42
--------------	----

H

HARMO. (Harmonic Content)	14
HARMONY (Ensemble Voice)	21
Harmony Types (Harmony/Echo)	7
Harmony/Echo	6
HI (Ensemble Voice)	22
HPF parameters (Synth Vocoder)	122
HUMANIZE (Ensemble Voice)	26

I			
INITIAL TOUCH	5	Microphone Settings	110
INS (INSERT)	77	MIDI Receive Settings	151
INSERT	97	MIDI Settings	147
		MIDI Song Data Structure	62
J		MIDI Songs	53
Jump Markers	79	MIDI System Settings	149
		MIDI Templates	148
K		MIDI Transmit Settings	150
Key (Key signature)	78	MIX	74
Key Assign Type	23	Mixing Console	125
KEY ASSIGN TYPE	21	MODE (Organ World)	19
Ensemble Voice Key		MODULATION (Voice Set)	12
Assignment Structure	21	MONO/POLY (Voice Set)	12
Key off retrigger	22, 23	MOVE Up/Down	97
KEYBOARD (Transpose)	10	Multi Assign Type	
KEYBOARD/PANEL	4, 10	(Harmony/Echo)	8
KIRNBERGER	9	MULTI FINGER	29
		Multi Pad	49
L		Multi Pad Creator	49
LA (Ensemble Voice)	22	MULTI SELECT	76
LENG (Length)	19	Multi Track	82
LFO	13	Multi Track File	81
Line Out (MAIN) / Screen		Music Finder	99
(Utility)	137	Music Finder File	101
Line Out Settings	133	Music Notation	54
Live! (Voice)	2		
Live! Drums (Voice)	2	N	
Live! SFX (Voice)	2	Name	78
LO (Ensemble Voice)	22	Network	155
Local Control (MIDI)	149	NOISE GATE (Microphone	
Loop End Marker	80	Setting)	111
Loop Recording	35	NORMAL REC	89
Lyrics	78	Normalize	88
Lyrics Events	78	Note	77
		Note Events	77
M		HIGH KEY	49
MANUAL	92	NTR (Note Transposition Rule)	
MARK	75, 97		47
MASTER (Transpose)	10	NTT (Note Transposition	
Master Compressor Settings		Table)	47
.....	132		
MASTER EQ (Mixing		O	
Console)	131	OCTAVE (Ensemble Voice)	25
MEAN-TONE	9	One Touch Setting	32
MEDIA	138	OnOff	77
MEGAEnhancer	3	Organ Flutes (Editing Organ	
MegaVoice (Voice)	2	Voices)	16
MERGE	91	Organ World	16
MESSAGE SW (MIDI)	150	Organ Flutes! (Voice)	2
Meta event	78	ORIGINAL BEAT	42
Metronome (Utility)	136	OTS LINK TIMING	31
MFC10 (MIDI)	148	Overdub Recording	35
MFC10 Settings	153	OVERVIEW (Synth	
Microphone	109	Vocoder)	121
		OVERVIEW (Vocal	
		Harmony)	116
		OWNER	138
		P	
		P.Bnd (Pitch Bend)	78
		PAN (Vocal Harmony)	119
		PANEL SUSTAIN (Voice Set) .	15
		PANPOT (Ensemble Voice) ...	25
		Parameter Lock (Utility)	136
		PART (Vocal Harmony)	116
		PART EQ (Mixing Console) .	131
		PART OCTAVE (Voice Set)	12
		PART ON/OFF	32
		PART ON/OFF (Ensemble	
		Voice)	25
		PASTE	77
		PEDAL	92
		PEDAL PUNCH IN/OUT	71
		Performance Assistant	
		Technology	61
		PITCH CORRECT MODE (Vocal	
		Harmony)	119
		PITCH DETECT (Microphone	
		Setting)	112
		PITCH RANGE (Ensemble	
		Voice)	26
		Playlist	94
		PLUS PLAYBACK	89
		PORTAMENTO TIME (Voice	
		Set)	12
		Pro	28
		Prog (Program Change)	77
		PROPERTY	96
		Prot.1	54
		Prot.2	54
		Prot.2 Orig	54
		Protected Songs	54
		Punch In	71
		PUNCH IN OUT	91
		Punch In/Out	70
		Punch Out	71
		PURE MAJOR	9
		PYTHAGOREAN	9
		Q	
		QUANTIZE	43, 73
		R	
		Realtime Recording	35, 62
		Realtime Recording	49
		REC END	71
		REC START	71
		RECEIVE (MIDI)	148

Recording Chords (Step Recording).....	67
Recording Melodies (Step Recording).....	64
Redo.....	83
Registration Memory.....	103
Registration Sequence.....	105
RELES. (Release) (Voice Set) ..	14
REMOVE EVENT	44
REPEAT.....	96
RESP (Response) (Organ World).....	18
Retrigger	22
REVERB DEPTH (Ensemble Voice).....	26
REVERB DEPTH (Voice Set) ...	15
Rotary Speaker	18
RTG (Ensemble Voice)	22
RTR (Retrigger Rule)	49
S	
S.Art! (Voice).....	1
S.Art2 Auto Articulation (Utility).....	137
S.Art2! (Voice).....	2
S.Vol.....	77
SAVE.....	76
Scale Tune.....	9
Scale types	9
ScBar (Score Start Bar).....	78
Sect	77
SECTION SET	31
SELECT.....	75, 97
SEQUENCE END.....	106
Session	28
SETUP.....	75
SFX (Voice)	2
SHUFFLE	96
SINGLE FINGER.....	29
SIZE	74
Song	53
SONG (Transpose).....	10
Song Creator	62
Song Position Markers.....	79
SORT	96
SOUND (Voice Set).....	13
SOURCE (PLAY)	
ROOT/CHORD	46
SPEED (Harmony/Echo)	6
Staccatissimo	65

Staccato	65
Start/End Points.....	93
Step Recording.....	39, 62
Step Recording.....	51
STOP ACMP	31
STRENGTH.....	43, 74
Style	27, 77
Style Assembly	40
Style Creator	33
Style Data Structure.....	33
STYLE TOUCH	31
Style Types	28
Super Articulation (Voice).....	1
Super Articulation2 (Voice).....	2
Sweet! (Voice).....	2
SWING.....	42
SYNCHRO STOP WINDOW	31
Synth Vocoder Types	120
SYS/EX.	78
SYS/EX. (System Exclusive) ...	78
SYSTEM (MIDI)	148
System Exclusive	76
System Exclusive Events	78
SYSTEM RESET	139
T	
Talk.....	109
TALK MIXING (Microphone Setting).....	113
Tap (Utility)	136
Tempo.....	77, 78
TEMPO	31
Tenuto	65
THRU (Ensemble Voice)	22
Time (Time signature).....	78
Time Zone	158
TIMING (Ensemble Voice).....	26
TOUCH LIMIT	
(Harmony/Echo)	7
Touch Response.....	4
TOUCH SENSE (Voice Set)	12
TRANSMIT (MIDI)	148
TRANSCOPE (Vocal Harmony)	118
TRANSCOPE ASSIGN	10
TREMOLO (Organ World).....	18
TUNE / EFFECT (Ensemble Voice)	25
TUNE Parameters.....	126
Fine-tuning.....	8

TUNING (Ensemble Voice) ...	26
-----------------------------	----

U	
Undo	83
UNDO/REDO	96
Up/Down.....	97
USER MEMORY (Microphone Setting).....	111
Utility	135

V	
VARIATION (DSP)	15
VELOCITY CHANGE	44
VIBRATO (Organ World).....	18
VIBRATO (Voice Set)	14
VIBRATO SENSITIVITY	
(Ensemble Voice)	26
VIBRATO SPEED (Organ World)	19
Vocal Harmony	109
Vocal Harmony Types	113, 115
VOCODER parameters (Synth Vocoder)	122
VOICE (Ensemble Voice)	25
Voice Set	11
Voice Types	1
VOL (Organ World)	18
VOLUME (Ensemble Voice) ..	25
VOLUME (Harmony/Echo)	6
VOLUME (Vocal Harmony) ..	119
VOLUME (Voice Set)	12
VOLUME / PAN (Ensemble Voice)	24
Volume Balance	84, 88
VOLUME&ATTACK (Organ World)	18

W	
WERCKMEISTER	9
USB Wireless LAN Adaptor ..	155
WPS.....	157
GM	3

X	
XGPrm (XG parameters)	78

Y	
Your Tempo	60