YAMAHA

PIANO DE ESCENARIO

CP4 STAGE

CP40 STAGE

Manual de referencia

Contenido

Uso de los manuales 2

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE 4

Composición 4
Controladores 4
Teclado 4
Rueda de inflexión de tono 4
Rueda de modulación 4
Mandos deslizantes 5
Pedales 6
Generador de tonos 7
Voces 7
Interpretaciones 8
Unidad de efectos 10
Composición de efectos 10
Memoria 12
Memoria interna 12

Referencia 13

Interpretaciones 13
Editar interpretaciones 13
Área Common Edit 13
Área Part Edit 16
Área Master Keyboard 23
Área Job 26
Función Store Performance 29
Función Compare Performance 30
Área File 31
Área Utility 39
Área Utility Job 48

Apéndice 50

MIDI 50

Este manual puede ser objeto de modificaciones o actualizaciones sin previo aviso. Podrá descargar la versión más reciente en el siguiente sitio Web.
http://download.yamaha.com/

ES

Uso de los manuales

Para el CP4 STAGE o CP40 STAGE se han preparado cuatro manuales diferentes: el *Manual de instrucciones*, este *Manual de referencia*, el *Manual de parámetros del sintetizador* y la *Lista de datos*. Con el instrumento se incluye una versión impresa del Manual de instrucciones y los otros tres manuales se ofrecen como archivos pdf en la página web Yamaha Downloads.

Manual de instrucciones (manual impreso)

En el *Manual de instrucciones* se describe cómo configurar el CP4 STAGE o CP40 STAGE y cómo realizar las operaciones básicas. En términos específicos, abarca lo siguiente:

- Configuración
- Operaciones básicas y elementos de la pantalla
- Interpretaciones
- Reproducción de voces
- Superposición de voces
- División del teclado para las manos izquierda y derecha
- Ensayo con el metrónomo
- Cambio del sonido mediante los controladores
- Subida o bajada del tono de las notas del teclado
- Memorización de los ajustes
- Selección de una interpretación
- Creación de sus propias interpretaciones
- Grabación de su interpretación como audio
- Reproducción de archivos de audio
- Operaciones de archivos con un dispositivo de memoria flash USB
- Configuración de ajustes de Utility para el sistema global
- Uso con un ordenador
- Uso con un reproductor de música portátil
- Uso con otros dispositivos MIDI
- Funciones de SHIFT
- Mensajes que aparecen en pantalla
- Solución de problemas
- Especificaciones
- Índice
- Introducción a los servicios Yamaha

Manual de referencia (este documento pdf)

En este *Manual de referencia* se describe el diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE y todos los parámetros que pueden ajustarse.

Manual de parámetros del sintetizador (documento pdf)

En el *Manual de parámetros del sintetizador* se ofrece una descripción de los parámetros de voces, tipos de efectos, parámetros de efectos y mensajes MIDI que se utilizan a menudo en los instrumentos electrónicos de Yamaha. Le recomendamos leer primero el *Manual de instrucciones* y este *Manual de referencia* y después consultar el *Manual de parámetros del sintetizador* si desea obtener más detalles sobre un determinado parámetro de voz, efecto, etc.

Data List (documento pdf)

La *Lista de datos* ofrece tablas de las voces, interpretaciones y efectos que se encuentran en el CP4 STAGE y CP40 STAGE además de contenido relacionado con MIDI.

Uso de este Manual de referencia

- A la derecha de cada página de la sección *Referencia* de este manual, se ofrece una lista jerárquica de las funciones. Para ver la descripción de cualquiera de estas funciones, haga clic en la entrada correspondiente en la lista. Asimismo, las funciones descritas en la página actual se indican mediante un punto rojo (●) situado delante de la entrada correspondiente en la lista.
- Al hacer clic en un número de página en *Contenido* o en los enlaces ofrecidos en las descripciones, podrá ir a la página correspondiente.
- También podrá ir directamente a una página específica haciendo clic en los marcadores que se muestran a la izquierda del visor de archivos pdf. (Si no se muestra ningún marcador, haga clic en la ficha *Marcadores* situada en el margen izquierdo.)
- Si selecciona *Buscar* en el menú *Edición* de Adobe® Reader®, podrá introducir una palabra clave y buscarla en todo el documento.

NOTA Podrá descargar la versión más reciente de Adobe® Reader® en la siguiente página web: http://www.adobe.com/es/products/reader/

NOTA Los nombres de los menús y las posiciones de los elementos pueden variar en función de la versión de Adobe® Reader® que esté utilizando.

Nota sobre los diagramas

- Las ilustraciones y las pantallas mostradas en este manual de instrucciones se presentan exclusivamente a título orientativo para el aprendizaje y es posible que no coincidan completamente con su instrumento u ordenador.
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft® Corporation en Estados Unidos y en otros países.
- Apple, Mac, Macintosh, iPad, iPhone e iPod Touch son marcas comerciales de Apple Inc. registradas en Estados y en otros países.
- Los demás nombres de empresas y de productos utilizados en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Términos

■ Nombres de pantallas

- La pantalla Performance (Interpretación) es la pantalla que se muestra inmediatamente después de encenderse el instrumento.
- El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).
- La pantalla Store (Memorizar) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [STORE] (memorizar).
- El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).
- El menú Utility (Utilidad) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [UTILITY] (utilidad).

■ Mensaje emergente de confirmación

Antes de ejecutar diversas funciones, el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación que se muestra a continuación para confirmar si desea continuar (“Are you sure?”). Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

Mensaje emergente de confirmación

```
Are you sure?
 [NO]/[YES]
```

Salir de la pantalla actual

Podrá pulsar el botón [EXIT] (salir) para retroceder un paso en la estructura de menús del instrumento. Si pulsa el botón [EXIT] (salir) varias veces o lo pulsa a la vez que mantiene pulsado el botón [SHIFT] (cambiar), volverá a la pantalla Performance (Interpretación).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Composición

En cuanto a la producción de sonido, el CP4 STAGE y CP40 STAGE están constituidos por tres bloques: los controladores, el generador de tonos y la unidad de efectos.

Controladores

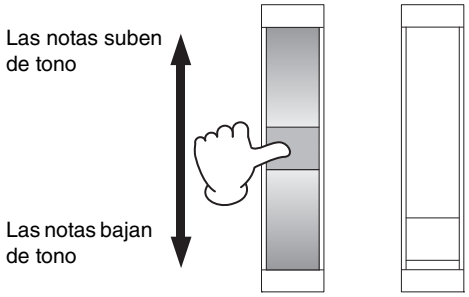
Para poder tocar el instrumento, este ofrece una serie de controladores como el teclado, la rueda de inflexión de tono, la rueda de modulación y los mandos deslizantes. Los datos de interpretación que reflejan el tono de cada tecla tocada y la velocidad (o intensidad) con la que se tocó se envían al generador de tonos en forma de mensajes MIDI. Los datos generados al accionar las ruedas, los mandos deslizantes, los pedales, etc. también se envían del mismo modo.

Teclado

El teclado constituye el controlador principal que se utiliza para enviar la información de interpretación al generador de tonos. Con los botones TRANSPOSE (transposición) [-] y [+], podrá cambiar los tonos de las teclas en unidades de semitono.

Rueda de inflexión de tono

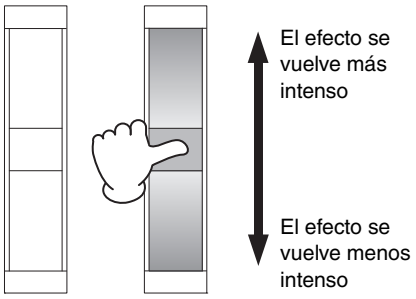
La rueda de inflexión de tono puede utilizarse para controlar el tono de las notas reproducidas de un modo constantemente variable. Las notas subirán de tono cuando la rueda de inflexión de tono se desplace hacia arriba y bajarán de tono cuando se mueva hacia abajo. Al soltar esta rueda, la ranura de dedo situada en el centro volverá automáticamente a su posición original y el tono recobrará su valor normal. El margen de cambio de tono, es decir, el grado en el que los tonos pueden variar con esta rueda, puede ajustarse en la pantalla Play Mode (Modo de reproducción) (página 17) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).



Además de la inflexión de tono, también podrá asignar el control de un parámetro de efecto de inserción (página 11) a la rueda de inflexión de tono. Para ello, utilice la pantalla Controller (Controlador) (página 21) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).

Rueda de modulación

La rueda de modulación se utiliza normalmente para añadir vibrato y otros efectos adecuados a las notas reproducidas. Cuanto más se presione la ranura de dedo lejos de usted, mayor será la intensidad del efecto y viceversa. El efecto, por tanto, se reducirá al mínimo cuando la ranura esté más próxima a la parte delantera del instrumento. Si no desea aplicar el efecto de la rueda de modulación, esta deberá volver a ajustarse en esta posición.



Además de aplicar modulación, también podrá asignar el control de un parámetro desde un efecto de inserción (página 11) a la rueda de modulación. Para ello, utilice la pantalla Controller (Controlador) (página 21) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).

Mandos deslizantes

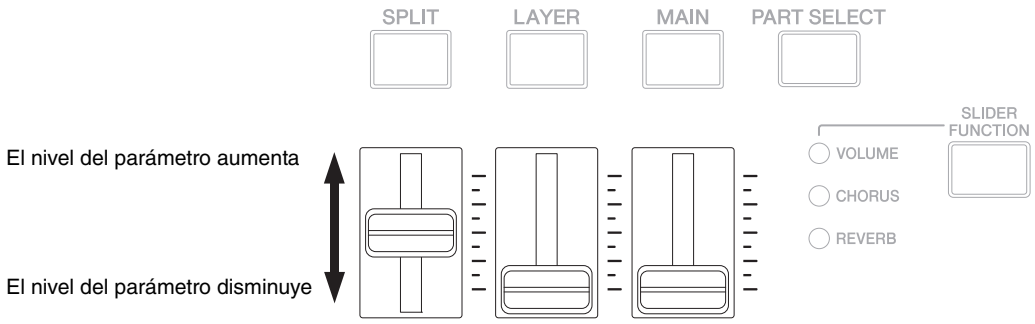
El CP4 STAGE y CP40 STAGE están equipados con dos conjuntos de mandos deslizantes: los mandos deslizantes de partes y los mandos deslizantes MASTER EQUALIZER (EQ) (ecualizador principal).

Mandos deslizantes de partes

Los mandos deslizantes de partes, situados a la izquierda del panel de control, se utilizan para ajustar los niveles de parámetros de partes individuales. Existe un mando deslizante para cada una de las partes del instrumento y estos podrán utilizarse para ajustar tres parámetros: el volumen, la transmisión de coro y la transmisión de reverberación. Para cambiar el parámetro que esté ajustado en ese momento, pulse el botón [SLIDER FUNCTION] (función de mando deslizante) situado a la derecha de los mandos deslizantes el número de veces que resulte necesario. Al mover los mandos deslizantes lejos de usted, aumentará el nivel del parámetro actual y viceversa.

NOTA Para obtener más detalles sobre el uso de los mandos deslizantes de partes, consulte la sección *Guía de inicio rápido* del *Manual de instrucciones*.

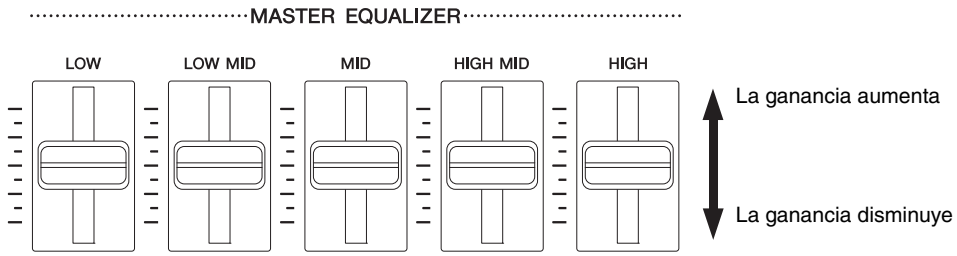
NOTA El uso de los mandos deslizantes de partes también cambia los ajustes de los parámetros *Volume*, *ChoSend* y *RevSend* en la pantalla Play Mode del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación) (página 17).



(La ilustración muestra el CP4 STAGE.)

Mandos deslizantes MASTER EQ

El ecualizador principal se utiliza para ajustar el tono global del instrumento y los mandos deslizantes MASTER EQ (ecualizador principal) controlan la ganancia en bandas de frecuencia individuales. Cada uno de estos mandos deslizantes, situados a la derecha del panel de control, se asigna a una banda de frecuencia diferente. Al mover un mando deslizante lejos de usted, aumentará la ganancia en la banda de frecuencia correspondiente y viceversa.



(La ilustración muestra el CP4 STAGE.)

Pedales

Con el CP4 STAGE y CP40 STAGE, podrán utilizarse dos tipos de pedales diferentes: interruptores de pedal, como el FC3A incluido y los FC4A y FC5 opcionales, y un controlador de pedal, como el FC7 opcional.

Interruptores de pedal

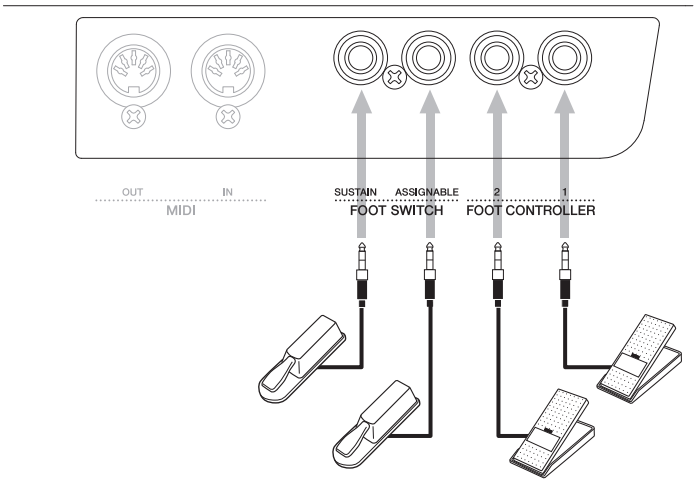
El FC3A que se incluye con el CP4 STAGE o CP40 STAGE deberá conectarse a la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [SUSTAIN] (sostenido). De esta forma, podrá utilizarse del mismo modo que el pedal amortiguador de un piano acústico, haciendo que las notas reproducidas en el teclado se sostengan durante más tiempo. En lugar de simplemente activar y desactivar la amortiguación con el interruptor de pedal, también podrá variar el cambio de sostenido en función de la intensidad con la que se accione el pedal. Este ajuste se realiza en la pantalla Controller (Controlador) (página 43) del área Utility (Utilidad). Configurado de esta manera, el piano producirá notas más largas cuando se accione con mayor intensidad el interruptor de pedal y viceversa.

NOTA Por defecto, el parámetro *Sustain* (Sostenido) de la pantalla Controller (Controlador) del área Utility (Utilidad) se ajusta en “FC3 Half On” (medio activado).

El FC4A y FC5 (vendidos aparte) pueden conectarse a través de la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [ASSIGNABLE] (asignable) de tal forma que se les puedan asignar las diversas funciones. Por ejemplo, en la pantalla Controller (Controlador) (página 21) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación), podrá asignar la activación o desactivación de un efecto de inserción (página 11) a uno de estos interruptores de pedal. También podrá asignar un número de cambio de control MIDI a un FC4A o FC5 en la pantalla Controller (Controlador) (página 43) del área Utility (Utilidad). El interruptor de pedal controlará entonces el parámetro correspondiente cuando sea accionado. Deberá tenerse en cuenta que el FC4A o FC5 también podrán conectarse a través de la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [SUSTAIN] (sostenido).

Controlador de pedal

El controlador de pedal FC7 (vendido aparte) se puede utilizar para controlar el parámetro asignado: En el CP4 STAGE, el FC7 podrá conectarse a través de las clavijas FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) [1] y [2]; en el CP40 STAGE, se podrá conectar a través de la clavija [FOOT CONTROLLER] (controlador de pedal). Por ejemplo, en la pantalla Controller (Controlador) (página 21) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación), podría asignar el control del volumen de una parte o un parámetro desde uno de los efectos de inserción (página 11). También podría asignar un número de cambio de control MIDI a un FC7 en la pantalla Controller (Controlador) (página 43) del área Utility (Utilidad). De este modo, el parámetro correspondiente podrá controlarse accionando el controlador de pedal.



(La ilustración muestra el CP4 STAGE.)

Generador de tonos

El generador de tonos produce sonido en función de los datos recibidos de controladores tales como el teclado y los mandos deslizantes. El elemento básico del CP4 STAGE y CP40 STAGE recibe el nombre de voz y las interpretaciones están compuestas por varias voces. A continuación, se describe lo que es una voz y lo que es una interpretación.

Voces

Cada voz representa un sonido de instrumento diferente que el CP4 STAGE y CP40 STAGE pueden reproducir. Normalmente, su piano de escenario puede reproducir dos tipos diferentes de voces: normales y de percusión.

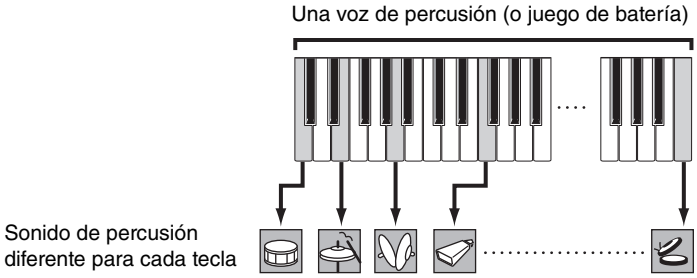
NOTA Podrá ver una lista completa de las voces de su instrumento en la *Lista de datos* (pdf).

Voces normales

Las voces normales se utilizan principalmente para reproducir sonido de instrumentos tocados dentro de una escala musical específica. Es decir, el tono de estas voces cambiará en función de la tecla que se toque.

Voces de percusión

Las voces de percusión se utilizan normalmente para producir sonidos de instrumentos de percusión. Con estas voces, se asigna un sonido de batería o de instrumento de percusión diferente a las diversas teclas del teclado. Por este motivo, a las voces de percusión también se les denomina juegos de batería.



(La ilustración muestra una voz de percusión típica.)

Categorías de voz

Los diversos tipos de voces de su CP4 STAGE o CP40 STAGE están organizados en varias categorías. Cada categoría representa un tipo diferente de instrumento, como piano u órgano, o un género de sonido. En la siguiente tabla, se muestran estas categorías y cada una de ellas contiene varias voces diferentes.

Categoría	Abreviatura en la pantalla	Abreviatura en el botón	Tipo(s) de voz
Acoustic Piano 1 (Piano acústico)	AP1 (CP4 STAGE)/ AP (CP40 STAGE)	A.PIANO1 (CP4 STAGE)/ A.PIANO (CP40 STAGE)	Normal
Acoustic Piano 2 (sólo CP4 STAGE)	AP2 (sólo CP4 STAGE)	A.PIANO2 (sólo CP4 STAGE)	Normal
Acoustic Piano 3 (sólo CP4 STAGE)	AP3 (sólo CP4 STAGE)	A.PIANO3 (sólo CP4 STAGE)	Normal
Electric Piano 1 (Piano eléctrico)	EP1 (CP4 STAGE)/ EP (CP40 STAGE)	E.PIANO1 (CP4 STAGE)/ E.PIANO (CP40 STAGE)	Normal
Electric Piano 2 (sólo CP4 STAGE)	EP2 (sólo CP4 STAGE)	E.PIANO2 (sólo CP4 STAGE)	Normal
Electric Piano 3 (sólo CP4 STAGE)	EP3 (sólo CP4 STAGE)	E.PIANO3 (sólo CP4 STAGE)	Normal
Clav (Clavicordio)	CLV	CLAV	Normal
Organ (Órgano)	ORG	ORGAN	Normal
Chromatic Percussion (Percusión cromática)	CP	CH.PERC	Normal
Strings (Instrumentos de cuerda)	STR	STRINGS	Normal
Choir (Coro)	CHO	CHOIR	Normal
Pad (Pulsador)	PAD	PAD	Normal
Synthesizer (Sintetizador)	SYN	SYNTH	Normal
Brass (Instrumentos metálicos)	BRS	BRASS	Normal
Guitar/Bass (Guitarra/Bajo)	G/B	GUITAR/BASS	Normal
Others (Otros)	OTH	OTHERS	Normal y percusión

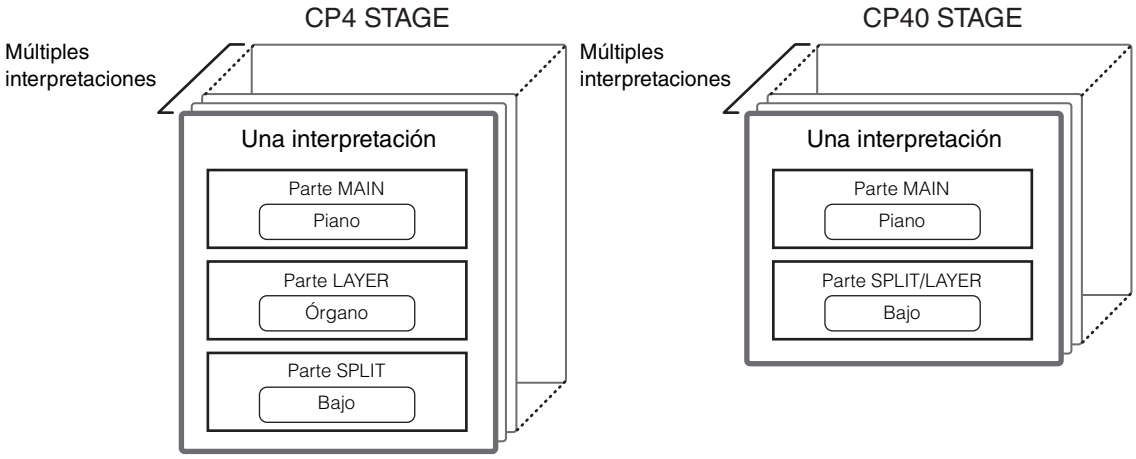
Interpretaciones

A un grupo de voces se le denomina una interpretación y tanto el CP4 STAGE como el CP40 STAGE incluyen una gran variedad de interpretaciones listas para utilizar.

NOTA Podrá ver una lista completa de las interpretaciones de su instrumento en la *Lista de datos* (pdf).

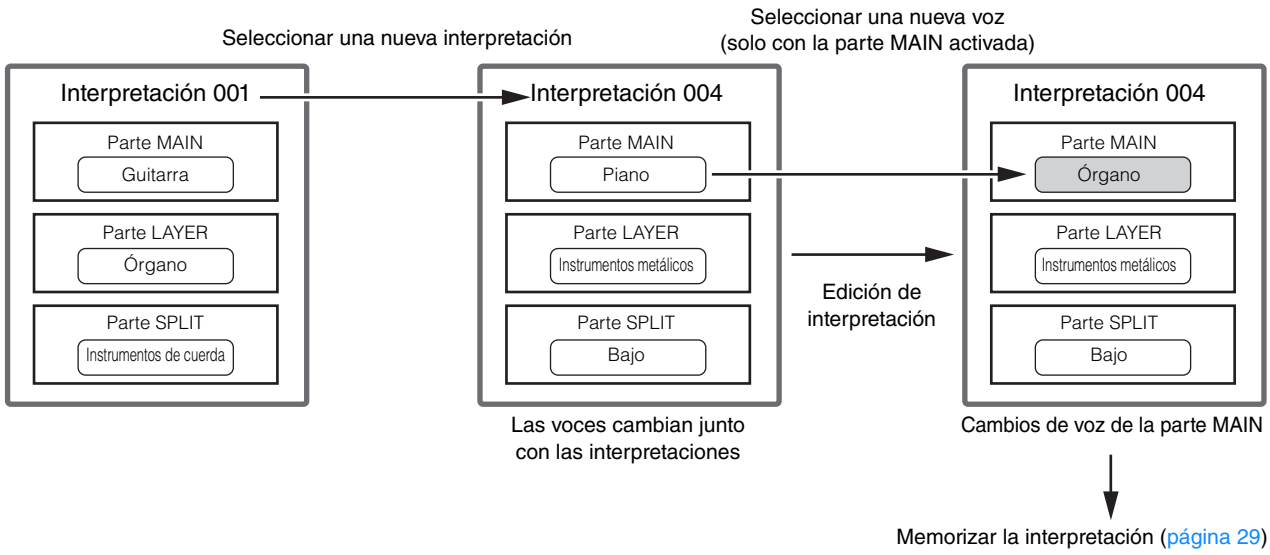
Partes de una interpretación

Como se muestra en la siguiente ilustración, cada interpretación del CP4 STAGE contiene tres partes y cada interpretación del CP40 STAGE, dos partes. A cada una de estas partes se le asigna una voz para configurar la interpretación. Además, las partes que componen una interpretación pueden superponerse (superposición) o dividirse en regiones independientes del teclado (división).



Interpretaciones y voces

Las voces están vinculadas a las interpretaciones, es decir, cuando seleccione una nueva interpretación, cambiarán las voces de todas las partes. Además, si selecciona una parte y cambia su voz, dicho cambio se reflejará en la interpretación actual (observe la siguiente ilustración para obtener más detalles). Cambiar las voces de esta forma recibe el nombre de edición de interpretación, un proceso que será descrito con más detalle en la siguiente página. Es importante tener en cuenta que el modo de edición de interpretación se activa en cuanto se cambia una de las voces de una parte. Además, si en ese momento selecciona una interpretación diferente, se cancelará el modo de edición de la interpretación anterior y podrá editar la nueva interpretación seleccionada.



(La ilustración muestra un ejemplo típico para el CP4 STAGE.)

Editar interpretaciones

Aunque el CP4 STAGE y CP40 STAGE ya incluyen una gran variedad de interpretaciones, también podrá crear las suyas propias. El proceso de edición de una interpretación implica cambiar la asignación de voces de su parte y algunos otros parámetros. Los parámetros que afectan a una parte específica se denominan parámetros de parte y los que afectan a todas las partes se denominan parámetros comunes.

NOTA Para obtener más detalles sobre los parámetros que pueden editarse para crear interpretaciones, consulte *Edición de interpretaciones* (página 13).

Memorizar interpretaciones internamente

Si le agrada la interpretación que haya editado, esta deberá memorizarse en el instrumento si pretende volver a utilizarla más adelante. En este punto, podrá elegir una interpretación de la memoria de usuario del piano de escenario (página 12) para sobrescribirla con su interpretación editada. O bien, podrá memorizarla sin especificar ninguna otra interpretación diferente, lo que hará que se sobrescriba la interpretación actual.

NOTA Para obtener más detalles sobre el procedimiento para memorizar interpretaciones, consulte la descripción de la función Store Performance (Memorizar interpretación) (página 29). Para obtener más detalles sobre el procedimiento para renombrar una interpretación, consulte la descripción de la pantalla Name (Nombre) (página 15) del área Performance Common Edit (Edición común con interpretación).

Guardar interpretaciones externamente

Las interpretaciones memorizadas en el piano de escenario también podrán guardarse en un dispositivo de memoria flash USB. Deberá seguir este procedimiento si crea más interpretaciones originales de las que puedan memorizarse internamente o si desea crear una copia de seguridad de sus interpretaciones. Mientras que las interpretaciones pueden memorizarse internamente de forma individual, todas las interpretaciones de la memoria de usuario se guardan juntas en un dispositivo de memoria flash USB como un único archivo de tipo *All*. Para las interpretaciones del CP4 STAGE, se utiliza la extensión .C7A y para las interpretaciones del CP40 STAGE, la extensión .C8A. Asimismo, las interpretaciones guardadas como un archivo de tipo *All* en un dispositivo de memoria flash USB podrán volver a cargarse juntas en el piano de escenario. O bien, cualquiera de las interpretaciones del archivo guardado podrá seleccionarse y cargarse de forma individual.

NOTA Para obtener más detalles sobre el procedimiento para guardar interpretaciones externamente, consulte la descripción de la pantalla Save (Guardar) (página 32) del área File (Archivo).

NOTA Para obtener más detalles sobre el procedimiento para volver a cargar las interpretaciones en el piano de escenario, consulte la descripción de la pantalla Load (Cargar) (página 33) del área File (Archivo).

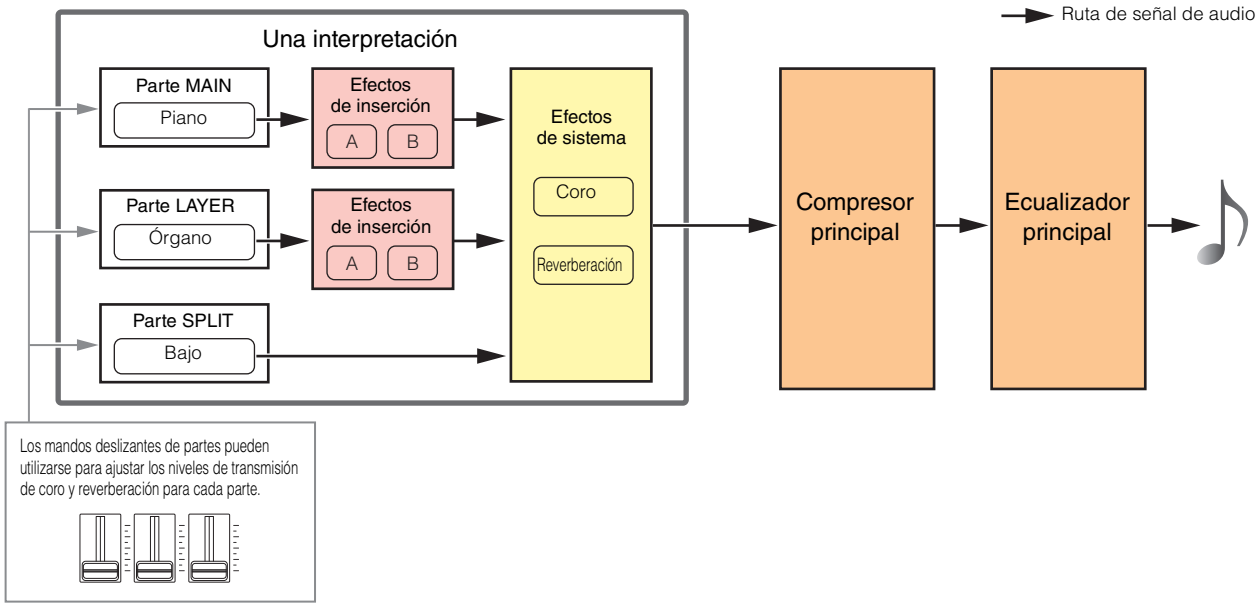
Unidad de efectos

La unidad de efectos se utiliza para aplicar una gama de diferentes efectos a los sonidos producidos por el generador de tonos, por ejemplo, para añadir espesor, reverberación o un sentido de espacio. De este modo, la unidad de efectos podrá hacer mucho más expresivo el sonido de su piano de escenario.

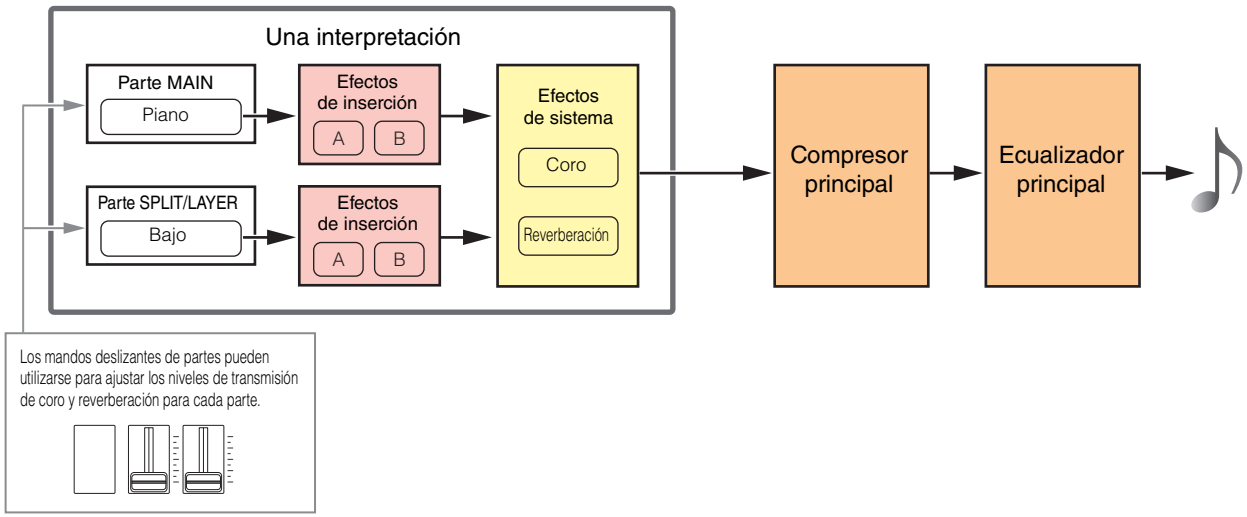
Composición de efectos

El CP4 STAGE y CP40 STAGE ofrecen efectos de inserción para utilizar con partes individuales, efectos de sistema que pueden configurarse para cada interpretación y un compresor principal y un ecualizador principal que afectan a todas las interpretaciones del mismo modo. Las voces producidas por el generador de tonos son procesadas por los efectos de inserción, los efectos de sistema, el compresor principal y el ecualizador principal, en ese orden, antes de ser emitidas a través del amplificador y los altavoces.

CP4 STAGE



CP40 STAGE



Efectos de inserción

- Aplicados hasta en dos partes individuales en cada interpretación.
- Cada uno contiene dos efectos independientes, A y B.
- Configurados con las pantallas Effect-A (Efecto A) y Effect-B (Efecto B) (página 21) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).

Efectos de sistema

- Aplicados a interpretaciones individuales.
- Configurados con las pantallas Chorus Effect (Efecto de coro) y Reverb Effect (Efecto de reverberación) (página 14) del área Performance Common Edit (Edición común con interpretación).

Compresor y ecualizador principales

- Aplicados a todas las interpretaciones.
- Compresor principal configurado con la pantalla MasterComp (Compresor principal) (página 44) del área Utility (Utilidad).
- Ecualizador principal configurado con la pantalla Master EQ (Ecualizador principal) (página 45) del área Utility (Utilidad).

Efectos de inserción

Asignados a partes individuales, los efectos de inserción procesan el sonido de la voz correspondiente. En una interpretación, pueden utilizarse dos, cada uno de ellos con dos efectos diferentes, A y B. Los parámetros de estos efectos pueden ajustarse en las pantallas Effect-A (Efecto A) y Effect-B (Efecto B) (página 21) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación). Además, los efectos de inserción podrán activarse y desactivarse cómodamente con los botones PART EFFECT (efecto de parte) [A] y [B] del panel de control.

Efectos de sistema

El CP4 STAGE y CP40 STAGE ofrecen los efectos de sistema de coro y reverberación. Dado que estos actúan como efectos de tipo transmisión, las señales de audio correspondientes a los niveles de transmisión de cada parte se enviarán juntas a las unidades de coro y reverberación, las cuales emitirán una única señal de audio procesada. Los parámetros de coro y reverberación podrán ajustarse en las pantallas Chorus Effect (Efecto de coro) y Reverb Effect (Efecto de reverberación) (página 14) del área Performance Common Edit (Edición común con interpretación). Asimismo, los efectos del sistema podrán activarse y desactivarse cómodamente con los botones SYSTEM EFFECT (efecto de sistema) [CHORUS] (coro) y [REVERB] (reverberación) del panel de control.

NOTA Los niveles de transmisión de cada parte podrán ajustarse con los mandos deslizantes de partes (página 5).

Compresor principal

El compresor principal modifica el sonido global del piano de escenario y, por tanto, los mismos parámetros se aplican a todas las interpretaciones. Estos parámetros podrán ajustarse en la pantalla MasterComp (Compresor principal) (página 44) del área Utility (Utilidad). Además, el compresor principal podrá activarse y desactivarse cómodamente con el botón [MASTER COMP] (compresor principal) del panel de control.

Ecualizador principal

El ecualizador principal ajusta el sonido global del piano de escenario justo antes de su emisión. En el CP4 STAGE, el ecualizador principal ofrece cinco bandas de frecuencia; en el CP40 STAGE, cuenta con tres. Los mandos deslizantes del ecualizador principal ubicados a la derecha del panel de control podrán utilizarse para ajustar la ganancia de cada banda. Al mover un mando deslizante lejos de usted, aumentará la ganancia en la banda de frecuencia correspondiente y viceversa. Tanto en el CP4 STAGE como en el CP40 STAGE, las bandas Low (baja) y High (alta) podrán cambiar entre los tipos “peaking” (pico) y “shelving” (apilado). Los parámetros del ecualizador principal se ajustan en la pantalla Master EQ (Ecualizador principal) (página 45) del área Utility (Utilidad).

Categorías, tipos y parámetros de efectos

Podrá obtener más detalles sobre las categorías de efectos disponibles en el CP4 STAGE y CP40 STAGE, así como sus tipos y parámetros en las secciones *Lista de tipos de efecto* y *Lista de parámetros de efecto* de la *Lista de datos* (pdf). Asimismo, estas categorías, tipos y parámetros de efectos se describen detalladamente en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).

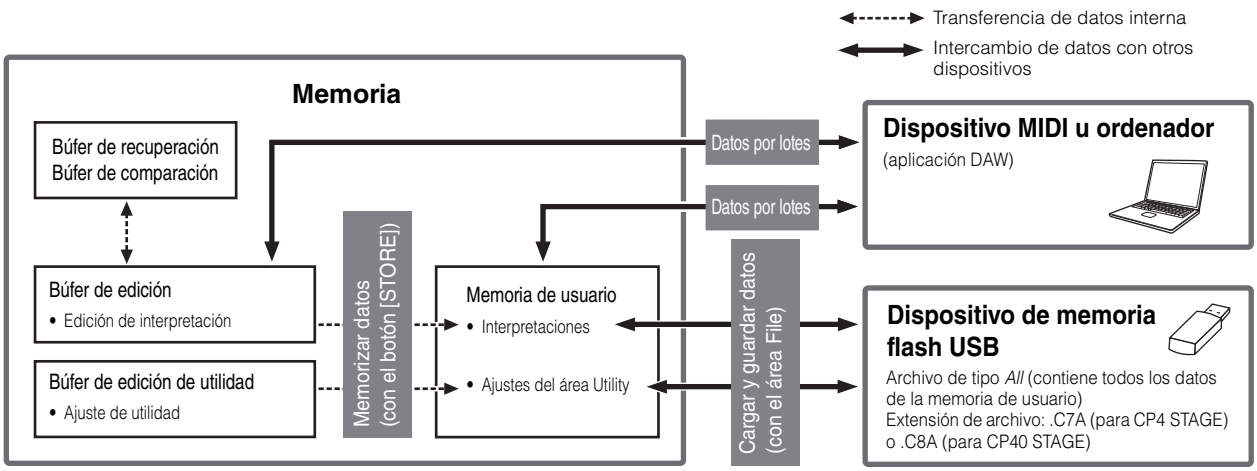
Programas predefinidos

Para cada tipo de efecto, se han preparado como programas predefinidos una serie de ajustes de parámetros para diferentes modos de uso. En lugar de configurar los efectos desde cero, podrá ahorrar mucho tiempo si selecciona el programa predefinido que mejor se ajuste a las voces o al estilo de música actuales y después lo modifica para adaptarlo a sus necesidades específicas. Los programas predefinidos podrán seleccionarse con *Preset* (Valor predefinido) en las pantallas de edición de parámetros de efectos. Podrá ver una lista completa de los valores predefinidos para cada tipo de efecto en la *Lista de datos* (pdf).

Memoria

Además de las interpretaciones originales, podrá configurar una gran variedad de parámetros en su piano de escenario. A continuación, se describen los métodos utilizados para organizar estos importantes datos y las áreas de memoria donde estos se memorizarán.

Memoria interna



Memoria de usuario

La memoria de usuario se emplea para memorizar las interpretaciones que se ofrecen predefinidas en su piano de escenario, además de los ajustes de Utility (Utilidad) que afectan a todo el instrumento. En esta área de memoria se podrán tanto grabar como borrar datos y se conservará su contenido cuando el instrumento se apague.

Búfer de edición

El búfer de edición es un área de trabajo que se utiliza para memorizar la interpretación que se esté editando en ese momento. Cuando el instrumento se apague, se perderá el contenido de este búfer temporal. Por tanto, para conservar cualquier edición realizada en una interpretación, esta deberá memorizarse en la memoria de usuario antes de seleccionar una interpretación diferente o antes de apagar el piano de escenario.

Búfer de recuperación y búfer de comparación

El búfer de recuperación se utiliza como una memoria de reserva del búfer de edición. Las ediciones realizadas en una interpretación normalmente se pierden si no se memorizan antes de seleccionar una interpretación diferente; no obstante, la función Recall (Recuperar) podrá utilizarse para restaurar la interpretación editada en el búfer de edición. Por otro lado, el búfer de comparación se utiliza para memorizar el estado de los ajustes de una interpretación antes de que estos sean editados. Así pues, podrá utilizar la función Compare Performance (Comparar interpretación) para cambiar entre las versiones editadas y no editadas de la interpretación para determinar cuál de ellas suena mejor. El contenido tanto del búfer de recuperación como del búfer de comparación se perderá al apagarse el instrumento.

NOTA Para obtener más detalles sobre la función Recall (Recuperar), consulte la descripción de la pantalla Recall (Recuperar) (página 26) del área Performance Job (Trabajo de interpretación).

NOTA Para obtener más detalles sobre la comparación de interpretaciones, consulte la descripción de la función Compare Performance (Comparar interpretación) (página 30).

Referencia

Interpretaciones

Una interpretación está constituida por varias voces, hasta tres en el CP4 STAGE y dos en el CP40 STAGE. Como tal, cada una de ellas puede producir sonidos intensos y profundos. Si conecta un ordenador u otro instrumento MIDI a su piano de escenario, podrá utilizar sus interpretaciones para reproducir los datos MIDI recibidos. Del mismo modo, también podrá editar los parámetros de las interpretaciones creando sus propias interpretaciones originales basadas en los valores predefinidos del piano de escenario. En la siguiente sección, se describen los diversos parámetros que podrán utilizarse en la edición de interpretaciones además de las funciones Store Performance (Memorizar interpretación) y Compare Performance (Comparar interpretación).

Editar interpretaciones

La edición de interpretaciones se lleva a cabo en dos áreas: el área Common Edit (Edición común) se utiliza para editar parámetros que afectan a todas las partes y el área Part Edit (Edición de parte) se utiliza para editar parámetros de partes individuales.

Área Common Edit

Procedimiento

1. Pulse el botón [EDIT] (editar).
2. En el menú Edit (Edición), utilice el botón [∧] para seleccionar *01: Common* (Común) y, a continuación, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Con los botones [∨] y [∧], seleccione el tipo de parámetro que desee editar (*01* a *04*) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Realice los cambios necesarios en los ajustes de parámetros en la pantalla correspondiente.

NOTA El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).

En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo editar los parámetros de efecto de coro.

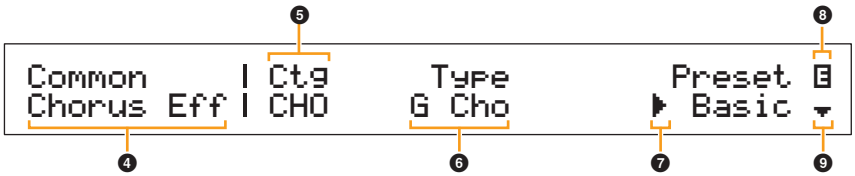
01: Common (Común) seleccionado en el paso 2:

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Tipo de parámetro seleccionado en el paso 3:

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Pantalla de ajuste de parámetro del paso 4:



Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

❶ EDIT Common
Esto muestra que se encuentra en el menú Common Edit (Edición común).

❷ Símbolo más
Este símbolo indica que se pueden seleccionar otros elementos del menú. En este caso, podrá mostrarse el siguiente elemento si se pulsa el botón [∨].

❸ Elemento de menú
Aquí se muestran los elementos del menú Common Edit (Edición común) que pueden seleccionarse. Seleccione el elemento necesario (*01* a *04*) con los botones [∨] y [∧] y después, pulse el botón [ENTER] (introducir) para mostrar la pantalla de edición de los parámetros correspondientes.

❹ Pantalla seleccionada
Aquí se muestra el nombre de la pantalla actual.

❺ Parámetro
En la fila superior del texto se muestran los parámetros que pueden editarse. Debajo se muestra el ajuste actual (❻) de cada uno de ellos. Asimismo, el parámetro que se esté editando en ese momento se indicará mediante el cursor (▶) situado a la izquierda (❼). Si resulta necesario, utilice los botones [<] y [>] para mover el cursor y seleccionar un parámetro diferente para editar.

❻ Ajuste
En la fila inferior del texto se muestran los ajustes del parámetro. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar un ajuste. Tenga en cuenta que el cursor (❼) primero deberá moverse hasta el parámetro que se vaya a editar.

❼ Cursor (▶)
El cursor parpadeante indica el parámetro que está seleccionado en ese momento para ser editado.

❽ Símbolo de edición (E)
Este símbolo se muestra cuando la interpretación actual se ha editado pero aún no se ha memorizado. Todos los cambios realizados en la interpretación podrán memorizarse con la función Store Performance (Memorizar interpretación) (página 29).

❾ Símbolo más
Este símbolo indica que la pantalla de edición actual se divide en varios paneles, uno de los cuales es el que se muestra. En este caso, podrá desplazarse al siguiente panel pulsando el botón [∨].

Pantallas y parámetros del área Common Edit

01: Chorus Effect (Efecto de coro)

Nombre de parámetro	Descripción
Ctg (Categoría de coro) Type (Tipo de coro)	Estos parámetros pueden utilizarse para seleccionar una categoría y un tipo de efecto de coro. **Ajustes:** Consulte la *Lista de datos* (pdf) para ver una lista completa de las categorías y tipos que pueden seleccionarse. **NOTA** Cada tipo de efecto se describe con detalle en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).
Preset (Efecto predefinido)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar uno de los valores predefinidos del tipo de efecto actual, que configure todos los parámetros para adaptarlos a una necesidad específica. Podrá ver una lista completa de los valores predefinidos para cada tipo de efecto en la *Lista de datos* (pdf).
Parámetros de efecto	Los parámetros disponibles para editarse dependerán del tipo de efecto que esté seleccionado en ese momento. Podrá ver una lista completa de los parámetros para cada tipo de efecto en la *Lista de datos* (pdf). **NOTA** Cada parámetro de efecto se describe con detalle en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).

02: Reverb Effect (Efecto de reverberación)

Nombre de parámetro	Descripción
Type (Tipo de reverberación)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el tipo de efecto de reverberación que se va a utilizar. **Ajustes:** Consulte la *Lista de datos* (pdf) para ver una lista completa de los tipos de efecto que pueden seleccionarse. **NOTA** Cada tipo de efecto se describe con detalle en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).
Parámetros de efecto	Los parámetros disponibles para editarse dependerán del tipo de efecto que esté seleccionado en ese momento. Podrá ver una lista completa de los parámetros para cada tipo de efecto en la *Lista de datos* (pdf). **NOTA** Cada parámetro de efecto se describe con detalle en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).

03: General

La pantalla General se utiliza para editar parámetros que afectan a todas las partes de la interpretación.

Nombre de parámetro	Descripción
SplitPnt (Punto de división)	Este parámetro puede utilizarse para especificar la nota en la que el teclado se dividirá entre las partes de la interpretación. **Ajustes:** C#-2 (Do#-2) a G8 (Sol8) **NOTA** Los ajustes de *SplitPnt* (Punto de división) también pueden cambiarse manteniendo pulsado el botón [SPLIT] (división) y pulsando la tecla en la que desee dividir el teclado.
FS Mode (Modo de interruptor de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para establecer cómo activará y desactivará el interruptor de pedal la función que se le haya asignado. **Ajustes:** momentary (momentáneo) y latch (fijo) **momentary:** La función permanecerá activada mientras se accione el interruptor de pedal y se desactivará cuando este deje de accionarse. **latch:** Cada vez que el interruptor de pedal se accione, la función se activará o desactivará.
Metronome Tempo (Tempo de metrónomo)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar el tempo de reproducción para el metrónomo. **Ajustes:** 5 a 300 **NOTA** Si desea sincronizar el tempo del piano de escenario con el de otro dispositivo MIDI u una aplicación DAW, ajuste *Sync* (Sincronización) en la pantalla MIDI del área Utility (Utilidad) en “ext” (externo) o “auto” (automático). El tempo se mostrará como “EXT” cuando esté seleccionado “ext” o cuando esté seleccionado “auto” y se reciban mensajes de reloj MIDI de una fuente externa. En ese caso, no podrá modificar el tempo.
Beat (Compás del metrónomo)	Este parámetro puede utilizarse para establecer un compás para el metrónomo. **Ajustes:** 1/4 a 16/4, 1/8 a 16/8 y 1/16 a 16/16
ClickVol (Volumen del sonido del metrónomo)	Este parámetro puede utilizarse para establecer el volumen del sonido del metrónomo. **Ajustes:** 0 a 127

04: Name (Nombre de interpretación)

La pantalla Name (Nombre) puede utilizarse para establecer un nombre para la interpretación actual. Para ello, mueva el cursor parpadeante dentro del nombre actual con los botones [<] y [>] y cambie cada uno de los caracteres con el dial de datos o los botones [-1/NO] y [+1/YES]. Los nombres de las interpretaciones pueden contener un máximo de 10 caracteres alfanuméricos.

Área Part Edit

Procedimiento

1. Active la parte que desee editar con el correspondiente botón.
2. Mantenga pulsado el botón [PART SELECT] (selección de parte) y pulse una vez más el botón de la parte del paso 1 para seleccionar la parte que se vaya a editar.
3. Pulse el botón [EDIT] (editar).
4. En el menú Edit (Edición), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *02: Part* (Parte) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
5. Con los botones [∨] y [∧], seleccione el tipo de parámetro que desee editar (*01* a *06*) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
6. Realice los cambios necesarios en los ajustes de parámetros en la pantalla correspondiente.

NOTA En el CP40 STAGE, se selecciona la misma parte pulsando el botón [LAYER] (capa) o [SPLIT] (división) y manteniendo pulsado el botón [PART SELECT] (selección de parte).

NOTA El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).

En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo editar los parámetros en la pantalla Play Mode (Modo de reproducción).

02: Part (Parte) seleccionado en el paso 4:

```
EDIT                                  E
⇕02:Part
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Tipo de parámetro seleccionado en el paso 5:

```
EDIT Part:MAIN                        E
▾01:Play Mode
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Pantalla de ajuste de parámetro del paso 6:

```
Part:MAIN  |   Volume      Pan      Gain E
Play Mode  |      115      R20      ▶100 ▾
```

❶ EDIT Part: (Parte actual)

Esto muestra que se encuentra en el menú Part Edit (Edición de parte). El nombre de la parte seleccionada para editarse se muestra después de los dos puntos (:).

CP4 STAGE: MAIN, LAYER o SPLIT
CP40 STAGE: MAIN o SP/LA

❷ Símbolo más

Este símbolo indica que se pueden seleccionar otros elementos del menú. En este caso, podrá mostrarse el siguiente elemento si se pulsa el botón [∨].

❸ Elemento de menú

Aquí se muestran los elementos del menú Part Edit (Edición de parte) que pueden seleccionarse. Seleccione el elemento necesario (*01* a *06*) con los botones [∨] y [∧] y después, pulse el botón [ENTER] (introducir) para mostrar la pantalla de edición de los parámetros correspondientes.

❹ Pantalla seleccionada

Aquí se muestra el nombre de la pantalla actual.

❺ Parámetro

En la fila superior del texto se muestran los parámetros que pueden editarse. Debajo se muestra el ajuste actual (❻) de cada uno de ellos. Asimismo, el parámetro que se esté editando en ese momento se indicará mediante el cursor (▶) situado a la izquierda (❼). Si resulta necesario, utilice los botones [<] y [>] para mover el cursor y seleccionar un parámetro diferente para editar.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

❻ Ajuste

En la fila inferior del texto se muestran los ajustes del parámetro. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar un ajuste. Tenga en cuenta que el cursor (❼) primero deberá moverse hasta el parámetro que se vaya a editar.

❼ Cursor (▶)

El cursor parpadeante indica el parámetro que está seleccionado en ese momento para ser editado.

❽ Símbolo de edición (E)

Este símbolo se muestra cuando la interpretación actual se ha editado pero aún no se ha memorizado. Todos los cambios realizados en la interpretación podrán memorizarse con la función Store Performance (Memorizar interpretación) (página 29).

❾ Símbolo más

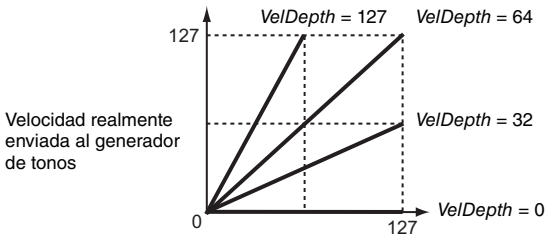
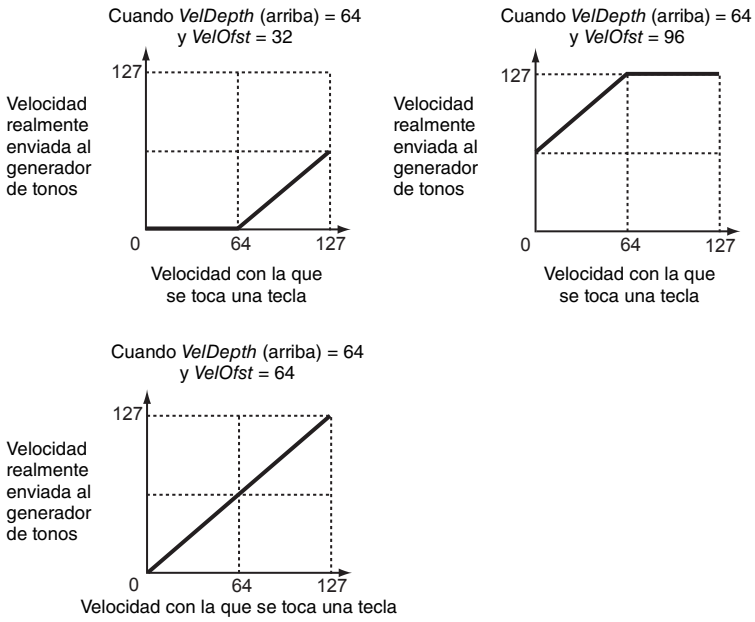
Este símbolo indica que la pantalla de edición actual se divide en varios paneles, uno de los cuales es el que se muestra. En este caso, podrá desplazarse al siguiente panel pulsando el botón [∨].

Pantallas y parámetros del área Part Edit

01: Play Mode (Modo de reproducción)

Nombre de parámetro	Descripción
Volume (Volumen)	Este parámetro puede utilizarse para establecer el volumen de la parte actual. Esto permite equilibrar los volúmenes de las partes de las interpretaciones entre sí. **Ajustes:** 0 a 127 **NOTA** Los ajustes de *Volume* (Volumen) también pueden definirse utilizando el mando deslizante de la parte correspondiente con la función Volume (Volumen) activada.
Pan (Efecto panorámico)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el efecto panorámico estéreo de la parte actual. **Ajustes:** L63 (extremo izquierdofar left) a C (centrocenter) a R63 (extremo derechofar right)
Gain (Ganancia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el volumen de la voz asignada a la parte actual. **Ajustes:** 0 a 127
ChoSend (Transmisión de coro)	Este parámetro puede utilizarse para establecer la cantidad de la señal de salida de la parte actual que se transmitirá al efecto de coro. Cuanto mayor sea el valor, más intenso será el sonido de coro. **Ajustes:** 0 a 127 **NOTA** Los ajustes de *ChoSend* (Transmisión de coro) también pueden definirse utilizando el mando deslizante de la parte correspondiente con la función Chorus (Coro) activada.
RevSend (Transmisión de reverberación)	Este parámetro puede utilizarse para establecer la cantidad de la señal de salida de la parte actual que se transmitirá al efecto de reverberación. Cuanto mayor sea el valor, más pronunciado será el sonido de reverberación. **Ajustes:** 0 a 127 **NOTA** Los ajustes de *RevSend* (Transmisión de reverberación) también pueden definirse utilizando el mando deslizante de la parte correspondiente con la función Reverb (Reverberación) activada.
EffA/BSw (Interruptor de parte de efecto A/B)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar si los efectos de inserción se aplicarán a la parte actual. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) **NOTA** En el CP4 STAGE, este parámetro puede ajustarse en “on” (activado) para un máximo de dos partes.
PartMode (Modo de parte)	Este parámetro puede utilizarse para establecer un modo de reproducción para la parte actual. Las partes monofónicas (mono) solo pueden reproducir una nota cada vez; las partes polifónicas (poly) pueden reproducir varias notas a la vez. **Ajustes:** mono (monofónico) y poly (polifónico) **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como “---”.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Nombre de parámetro	Descripción
VelDepth (Profundidad de sensibilidad de velocidad)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar cómo afectarán las velocidades con las que se toquen las teclas a las velocidades realmente enviadas al generador de tonos para la parte actual. Como se muestra en el gráfico siguiente, cuanto mayor sea el valor definido, mayor será el grado en que las velocidades de envío variarán como respuesta a los cambios en la velocidad de reproducción (es decir, más inclinada será la pendiente del gráfico). Si se define un valor 0, las velocidades de envío no resultarán afectadas por las diferentes velocidades de reproducción, por lo que la respuesta será similar a la de un órgano, en el que la fuerza de las pulsaciones prácticamente no tiene ningún efecto sobre el sonido producido. **Ajustes:** 0 a 127 Cuando *VelOfst* (abajo) se ajusta en 64: 
VelOfst (Compensación de sensibilidad de velocidad)	Este parámetro puede utilizarse para aumentar o reducir todas las velocidades enviadas al generador de tonos para la parte actual. Como se muestra en los gráficos, se resta 64 al valor aquí definido y el resultado se multiplica por dos para determinar la cantidad real en la que se ajustan las velocidades de envío. No obstante, si la velocidad de envío es inferior a 0, se utilizará el valor 0; del mismo modo, si la velocidad de envío resultante es superior a 127, se utilizará el valor 127. **Ajustes:** 0 a 127 
NoteShft (Desplazamiento de notas)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el tono de la parte actual en unidades de semitono. **Ajustes:** -24 a +0 a +24
Detune (Desafinación)	Este parámetro puede utilizarse para afinar el tono de la parte actual en unidades de 0,1 Hz. **Ajustes:** -12,8 Hz a +0,0 Hz a +12,7 Hz
PBRange (Margen de inflexión del tono)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el grado en el que la rueda de inflexión de tono cambiará el tono de la parte actual en unidades de semitono. Si, por ejemplo, se ajusta un valor de “12”, se podrá aplicar a las notas una inflexión de entre -12 semitonos (una octava más abajo) y +12 semitonos (una octava más arriba). **Ajustes:** 0 a 12

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

Nombre de parámetro	Descripción
MicroTune (Microafinación)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar un sistema de afinación musical. En total, su piano de escenario puede simular siete sistemas diferentes. Aunque el sistema de afinación de escala temperada se ha convertido en el sistema estándar para los pianos, antes de que se adoptara, se desarrollaron otros muchos sistemas, los cuales contribuyeron a preparar el terreno para que surgieran nuevos estilos musicales. Al seleccionar diferentes sistemas de afinación, podrá disfrutar de los exclusivos armónicos de música de cada uno de los periodos. **Ajustes:** Equal, PureMajor, PureMinor, Pythagorean, Meantone, Werckmeister, y Kirnberger **Equal (escala temperada)** El margen de los tonos de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada medio paso espaciado de forma uniforme en el tono. En la actualidad, se trata sin duda del sistema de afinación de pianos más utilizado. **Pure Major y Pure Minor** Estos dos sistemas de afinación conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (compuestos por la nota fundamental, la tercera y la quinta). Estas características pueden seguir apreciándose hoy en día en armonías vocales, como coros y canto a cappella. **Pythagorean** Esta escala la inventó Pitágoras, el famoso filósofo griego, y se crea a partir de series de quintas perfectas, que se contraen en una sola octava. Las terceras de esta afinación son ligeramente inestables, pero las cuartas y quintas son hermosas y aptas para algunos solistas. **Meantone** Esta escala se creó como mejora de la escala pitagórica, haciendo más regular el intervalo de la tercera mayor. Tuvo gran popularidad entre finales del siglo XVI y finales del siglo XVIII y uno de sus usuarios más conocidos fue Händel. **Werckmeister y Kirnberger** Las escalas Werckmeister y Kirnberger mejoran las escalas mesotónica y pitagórica combinándolas de formas diferentes. Ambas se caracterizan y diferencian por la forma en que la modulación puede cambiar los matices de las composiciones musicales. Estas escalas, utilizadas con frecuencia en la época de Bach y Beethoven, siguen utilizándose actualmente para reproducir la música de esos periodos en el clavicémbalo. **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".
Root (Nota fundamental de microafinación)	Algunos sistemas de afinación requieren el ajuste de una nota fundamental y este parámetro puede utilizarse para realizar dicho ajuste para la parte actual. **Ajustes:** C (Do) a B (Si) **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".
Porta Sw (Interruptor de portamento)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar si se aplicará portamento a la parte actual. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".
Time (Tiempo de portamento)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la duración de los cambios de tono de portamento para la parte actual. Cuanto mayor sea el ajuste, más tiempo tardará el tono en cambiar. **Ajustes:** 0 a 127 **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".
Mode (Modo de portamento)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el tipo de notas a las que se aplicará portamento para la parte actual. **Ajustes:** finger (dedo) y full (completo) **finger:** Sólo se aplicará portamento a las notas que se toquen legato, es decir, cuando no se suelta la primera tecla hasta que no se toca la segunda. **full:** Se aplicará portamento a todas las notas. **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".
LFOSpeed (Velocidad del LFO)	Este parámetro se puede utilizar para modificar la velocidad con la que cambiará la señal del LFO. Cuanto mayor sea el ajuste, más rápidos serán los cambios. **Ajustes:** -64 a +63

Nombre de parámetro	Descripción
LFOPMod (Profundidad de modulación de tono LFO)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el grado en el que la señal del LFO producirá cambios de tono periódicos para la parte actual. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el margen de los cambios de tono. **Ajustes:** -64 a +63
LFODelay (Retardo de LFO)	Este parámetro puede utilizarse para establecer cuánto tiempo tardará el LFO de la parte actual en empezar a generar una señal después de tocar una tecla. Cuanto mayor sea el ajuste, más tiempo tardará el LFO en tener un efecto. **Ajustes:** -64 a +63
MWPMod (Profundidad de modulación de tono MW)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el grado en el que la rueda de modulación producirá cambios de tono periódicos para la parte actual. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el margen de los cambios de tono. **Ajustes:** 0 a 127
MWFMod (Profundidad de modulación de filtro MW)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el grado en el que la rueda de modulación producirá cambios periódicos en la frecuencia de corte de filtro para la parte actual. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el margen de los cambios en la frecuencia de corte. **Ajustes:** 0 a 127
MWAMod (Profundidad de modulación de amplitud MW)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el grado en el que la rueda de modulación producirá cambios de volumen periódicos para la parte actual. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el margen de los cambios de volumen. **Ajustes:** 0 a 127
KeyOffVol (Volumen de sonido de tecla desactivada)	Este parámetro puede utilizarse para recrear el sonido que hacen los amortiguadores al presionar las cuerdas cuando se levantan los dedos del teclado. En concreto, el parámetro ajusta el volumen del sonido producido al soltar las teclas. **Ajustes:** -16 a +16 **NOTA** Este parámetro no se puede definir para determinadas voces y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".
StrikPos (Posición de golpeo)	Este parámetro puede utilizarse para recrear el efecto de cambiar la posición en la que los martillos golpean los resonadores. **Ajustes:** top3, top2, top1 (superior), default (predeterminado), rear1, rear2 y rear3 (trasero) **NOTA** Este parámetro no se puede definir para determinadas voces y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".

02: Filter/EG (Filtro y generador de envolventes)

Nombre de parámetro	Descripción
Cutoff (Corte)	Este parámetro puede utilizarse para definir la frecuencia de corte del filtro utilizado con la voz de la parte actual. **Ajustes:** -64 a +0 a +63
Reso (Resonancia)	Este parámetro puede utilizarse para definir la resonancia del filtro utilizado con la voz de la parte actual. **Ajustes:** -64 a +0 a +63
Attack (Tiempo de ataque) Decay (Tiempo de disminución) Release (Tiempo de liberación)	Estos parámetros pueden utilizarse para definir cómo cambiará el sonido de la parte actual desde que se toca una tecla hasta que el sonido desaparece por completo. **Ajustes:** -16 a +0 a +16 **NOTA** *Release* no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como "---".

03: Effect-A (Efecto A)
04: Effect-B (Efecto B)

Nombre de parámetro	Descripción
Ctg (Categoría de efecto) Type (Tipo de efecto)	Estos parámetros pueden utilizarse para seleccionar una categoría y un tipo para los efectos de inserción A y B. **Ajustes:** Consulte la *Lista de datos* (pdf) para ver una lista completa de las categorías y tipos que pueden seleccionarse. **NOTA** Cada tipo de efecto se describe con detalle en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).
Preset (Efecto predefinido)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar uno de los valores predefinidos del tipo de efecto actual, que configure todos los parámetros para adaptarlos a una necesidad específica. Podrá ver una lista completa de los valores predefinidos para cada tipo de efecto en la *Lista de datos* (pdf).
Parámetros de efecto	Los parámetros disponibles para editarse dependerán del tipo de efecto que esté seleccionado en ese momento. Podrá ver una lista completa de los parámetros para cada tipo de efecto en la *Lista de datos* (pdf). **NOTA** Cada parámetro de efecto se describe con detalle en el *Manual de parámetros del sintetizador* (pdf).

05: Controller (Controlador)

En la pantalla Controller (Controlador), podrá asignar una función a cada controlador para la parte actual. Si se ajusta en “off” (desactivado), el controlador solo realizará su función estándar.

Nombre de parámetro	Descripción
PB (Destino de controlador: rueda de inflexión de tono)	Este parámetro puede utilizarse para asignar el control de un parámetro a partir del efecto de inserción A o B a la rueda de inflexión de tono. **Ajustes:** off (desactivado), EffA(+), EffA(-), EffB(+) y EffB(-) **off:** No se ha asignado ninguna de las funciones anteriores. **EffA(+) o EffB(+):** Cuanto más se presione la ranura de dedo del centro de la rueda lejos de usted, mayor será el efecto en el parámetro asignado y viceversa. **EffA(-) o EffB(-):** Cuanto más se presione la ranura de dedo del centro de la rueda hacia usted, mayor será el efecto en el parámetro asignado y viceversa.
MW (Destino de controlador: rueda de modulación)	Este parámetro puede utilizarse para asignar el control de un parámetro a partir del efecto de inserción A o B a la rueda de modulación. **Ajustes:** off (desactivado), EffA(+), EffA(-), EffB(+) y EffB(-) **off:** No se ha asignado ninguna de las funciones anteriores. **EffA(+) o EffB(+):** Cuanto más se presione la ranura de dedo de la parte delantera de la rueda lejos de usted, mayor será el efecto en el parámetro asignado y viceversa. **EffA(-) o EffB(-):** Cuanto más se presione la ranura de dedo de la parte delantera de la rueda hacia usted, mayor será el efecto en el parámetro asignado y viceversa.
FS (Destino de controlador: interruptor de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para asignar la activación o desactivación del control del efecto de inserción A o B a un interruptor de pedal FC4A o FC5 (vendido aparte). **Ajustes:** off (desactivado), EffA y EffB **off:** No se ha asignado ninguna de las funciones anteriores. **EffA:** El interruptor de pedal activará y desactivará el efecto de inserción A. **EffB:** El interruptor de pedal activará y desactivará el efecto de inserción B.
CP4 STAGE: FC1 (Destino de controlador: controlador de pedal 1) FC2 (Destino de controlador: controlador de pedal 2) CP40 STAGE: FC (Destino de controlador: controlador de pedal)	Estos parámetros pueden utilizarse para asignar el control de un parámetro a partir del efecto de inserción A o B o el control del volumen de la voz actual a un controlador de pedal FC7 (vendido aparte). **Ajustes:** off (desactivado), EffA(+), EffA(-), EffB(+), EffB(-) y volume (volumen) **off:** No se ha asignado ninguna de las funciones anteriores. **EffA(+) o EffB(+):** Cuanto más se accione el controlador, mayor será el efecto en el parámetro asignado. **EffA(-) o EffB(-):** Cuanto más se accione el controlador, menor será el efecto en el parámetro asignado. **volume:** El controlador de pedal puede utilizarse para ajustar el volumen de la voz actual.

Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

06: Receive Switch (Interruptor de recepción)

En la pantalla Receive Switch (Interruptor de recepción), podrá activar (“on”) o desactivar (“off”) la recepción de mensajes de cambio de control y otros mensajes MIDI para la parte actual.

Nombre de parámetro	Descripción
Bank (Selección de banco)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si los mensajes de selección de banco MIDI afectarán a la asignación de voz de la parte actual.
Pgm (Cambio de programa)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si los mensajes de cambio de programa MIDI afectarán a la asignación de voz de la parte actual.
Vol (Volumen)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes de volumen MIDI (nº de control 7).
Pan (Efecto panorámico)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes de efecto panorámico MIDI (nº de control 10).
CC (Cambio de control)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes de cambio de control MIDI. **NOTA** Cuando este parámetro se ajusta en “off” (desactivado), no podrán realizarse cambios en los parámetros controlados por mensajes de cambio de control MIDI.
PB (Rueda de inflexión de tono)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes MIDI desde una rueda de inflexión de tono.
MW (Rueda de modulación)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes MIDI desde una rueda de modulación.
Sus (Sostenido)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes de sostenido MIDI (nº de control 64). **NOTA** Este parámetro no se puede establecer para partes con una voz de percusión y, en ese caso, su ajuste se mostrará como “---”.
FS (Interruptor de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes MIDI generados al accionar el interruptor de pedal integrado conectado a través de la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [ASSIGNABLE] (asignable).
CP4 STAGE: FC1 (Controlador de pedal 1)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes MIDI generados al accionar un controlador de pedal (vendido aparte) conectado a través de la clavija FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) [1].
CP4 STAGE: FC2 (Controlador de pedal 2)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes MIDI generados al accionar un controlador de pedal (vendido aparte) conectado a través de la clavija FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) [2].
CP40 STAGE: FC (Controlador de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la parte actual deberá responder a los mensajes MIDI generados al accionar un controlador de pedal (vendido aparte) conectado a través de la clavija [FOOT CONTROLLER] (controlador de pedal).

NOTA Los mensajes MIDI generados al accionar un interruptor o controlador de pedal podrán ajustarse en la pantalla Controller (Controlador) (página 43) del área Utility (Utilidad).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

Área Master Keyboard

En la pantalla Performance Master Keyboard (Teclado principal de interpretación), podrá configurar su CP4 STAGE o CP40 STAGE para utilizarlo como un teclado principal. Esto permitirá dividir el teclado hasta en cuatro zonas diferentes, cada una de las cuales podrá utilizarse para controlar otro instrumento.

Procedimiento	1. Pulse el botón [EDIT] (editar). 2. En el menú Edit (Edición), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *03: Master Keyboard* (Teclado principal) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir). 3. En el panel Common (Común) de la pantalla Master Keyboard (Teclado principal), pulse el botón [+1/YES] para ajustar *MasterKbdSw* (Interruptor de teclado principal) en "on" (activado) y después, pulse el botón [∨]. 4. Realice los cambios necesarios en los ajustes de zona en los paneles correspondientes.

NOTA El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).

En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo editar los parámetros para la zona 1.

03: Master Keyboard (Teclado principal) seleccionado en el paso 2:

```
EDIT                                  E
⇕03:Master Keyboard
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

MasterKbdSw (Interruptor de teclado principal) ajustado en "on" (activado) en el paso 3:

```
MasterKbd  |                MasterKbdSw E
Common     |                     ▶ on ⇕
```

❶

Pulse el botón [∨].

Pantalla de ajuste de parámetro del paso 4:

```
MasterKbd  |          ZoneSw   Channel E
Zone1      |            ▶ on        1 ⇕
```

❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼

❶ MasterKbd Common

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Master Keyboard (Teclado principal) y que el parámetro mostrado es común a las cuatro zonas.

❷ MasterKbd Zone#

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Master Keyboard (Teclado principal) y que los parámetros mostrados afectan solo a la zona indicada. Para saltar al panel correspondiente de las otras zonas, manteniendo pulsado el botón [SHIFT] (cambiar), pulse el botón [∨] o [∧].

❸ Parámetro

En la fila superior del texto se muestran los parámetros que pueden editarse. Debajo se muestra el ajuste actual (❹) de cada uno de ellos. Asimismo, el parámetro que se esté editando en ese momento se indicará mediante el cursor (▶) situado a la izquierda (❺). Si resulta necesario, utilice los botones [<] y [>] para mover el cursor y seleccionar un parámetro diferente para editar.

❹ Ajuste

En la fila inferior del texto se muestran los ajustes del parámetro. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar un ajuste. Tenga en cuenta que el cursor (❺) primero deberá moverse hasta el parámetro que se vaya a editar.

❺ Cursor (▶)

El cursor parpadeante indica el parámetro que está seleccionado en ese momento para ser editado.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

❻ Símbolo más

Este símbolo indica que la pantalla de edición actual se divide en varios paneles, uno de los cuales es el que se muestra. En este caso, podrá desplazarse al panel siguiente o anterior pulsando los botones [∨] o [∧].

❼ Símbolo de edición (E)

Este símbolo se muestra cuando la interpretación actual se ha editado pero aún no se ha memorizado. Todos los cambios realizados en la interpretación podrán memorizarse con la función Store Performance (Memorizar interpretación) (página 29).

Parámetros de zonas

NOTA Con la excepción de *MasterKbdSw* (Interruptor de teclado principal), cada uno de los parámetros de la siguiente tabla podrán ajustarse de forma individual para las zonas de la 1 a la 4 en el panel correspondiente.

Nombre de parámetro	Descripción
MasterKbdSw (Interruptor de teclado principal)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) su CP4 STAGE o CP40 STAGE como un teclado principal. Como se indica con el término *Common* (Común) que aparece a la izquierda de la pantalla, el ajuste *MasterKbdSw* (Interruptor de teclado principal) se aplica a las cuatro zonas. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
ZoneSw (Interruptor de zona)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) la zona seleccionada actualmente. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
Channel (Canal)	Este parámetro puede utilizarse para definir un canal de transmisión MIDI para la zona seleccionada actualmente. **Ajustes:** 1 a 16
Octave (Octava de transposición)	Este parámetro puede utilizarse para cambiar el tono de la zona seleccionada en ese momento hacia arriba o hacia abajo en unidades de una octava. **Ajustes:** -3 a +0 a +3
Trnsps (Semitono de transposición)	Este parámetro puede utilizarse para cambiar el tono de la zona seleccionada en ese momento hacia arriba o hacia abajo en unidades de un semitono. **Ajustes:** -11 a +0 a +11
NoteLimit (Límite de notas) Low (Límite inferior de notas) High (Límite superior de notas)	Estos parámetros pueden utilizarse para definir las secciones del teclado para cada zona. *Low Note Limit* (Límite inferior de notas) define la tecla más baja en la zona seleccionada en ese momento; *High Note Limit* (Limite superior de notas) define la tecla más alta. Todas las teclas de este intervalo producirán una nota para la zona seleccionada en ese momento. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar los ajustes de estos parámetros. También podrá tocar una tecla mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] (cambiar) para ajustarla directamente. **Ajustes:** C-2 (Do-2) a G8 (Sol8)
BankMSB (Banco MSB MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para definir la selección de banco MSB que se va a enviar como un mensaje MIDI desde la zona seleccionada en ese momento al instrumento externo correspondiente tras la selección de la interpretación. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar el ajuste. **Ajustes:** 000 a 127
BankLSB (Banco LSB MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para definir la selección de banco LSB que se va a enviar como un mensaje MIDI desde la zona seleccionada en ese momento al instrumento externo correspondiente tras la selección de la interpretación. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar el ajuste. **Ajustes:** 000 a 127
PgmNo (Número de cambio de programa MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para definir el número de cambio de programa que se va a enviar como un mensaje MIDI desde la zona seleccionada en ese momento al instrumento externo correspondiente tras la selección de la interpretación. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar el ajuste. **Ajustes:** 1 a 128
Volume (Volumen MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para definir el volumen del instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento tras la selección de la interpretación. **Ajustes:** 0 a 127

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Nombre de parámetro	Descripción
Pan (Efecto panorámico MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para definir el efecto panorámico estereofónico del instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada actualmente tras la selección de la interpretación. **Ajustes:** L64 a C a R63
TxSw Bank (Transmitir selección de banco)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de selección de banco MIDI desde la zona seleccionada en ese momento al instrumento externo correspondiente. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
Pgm (Transmitir cambio de programa)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de cambio de programa MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
Vol (Transmitir volumen)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de volumen MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
Pan (Transmitir efecto panorámico)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de efecto panorámico MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
PB (Transmitir rueda de inflexión de tono)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de inflexión de tono MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
MW (Transmitir rueda de modulación)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de modulación MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
SLIDER (Mando deslizante de transmisión)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el mando deslizante de parte desde el cual se enviarán mensajes MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. Si se ajusta en "off" (desactivado), no se enviará ningún mensaje MIDI desde los mandos deslizantes de las partes. **Ajustes:** **CP4 STAGE:** off (desactivado), MAIN (principal), LAYER (capa) y SPLIT (división) **CP40 STAGE:** off (desactivado), MAIN (principal) y SP/LA (división/capa)
Sus (Transmitir sostenido)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes de sostenido MIDI al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
FS (Transmitir interruptor de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes MIDI del interruptor de pedal al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
CP4 STAGE: FC1 (Transmitir controlador de pedal 1)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes MIDI del controlador de pedal 1 al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
CP4 STAGE: FC2 (Transmitir controlador de pedal 2)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes MIDI del controlador de pedal 2 al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
CP40 STAGE: FC (Controlador de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para activar ("on") o desactivar ("off") el envío de mensajes MIDI del controlador de pedal al instrumento externo correspondiente a la zona seleccionada en ese momento. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)

Área Job

Según se describe a continuación, el menú Performance Job (Trabajo de interpretación) ofrece acceso a varias funciones que pueden resultar sumamente útiles al crear sus propias interpretaciones originales.

Funciones de Performance Job

En este menú, podrá seleccionar las funciones Recall (Recuperar), Copy (Copiar) y Bulk Dump (Datos por lotes).

01: Recall (Recuperar)

Si, al editar una interpretación que aún no ha memorizado, selecciona otra interpretación diferente y después vuelve a la que estaba editando, se seleccionará la última versión memorizada. Sin embargo, con la función Recall (Recuperar), podrá restaurar todas sus ediciones.

NOTA El búfer de recuperación (página 12) se utiliza para memorizar el estado actual de la interpretación que se esté editando. El contenido de este búfer se perderá cuando se apague el piano de escenario. En consecuencia, no podrá restaurar ediciones con esta función después de apagar y volver a encender el instrumento.

Procedimiento

1. Pulse el botón [EDIT] (editar).
2. En el menú Edit (Edición), utilice el botón [∨] para seleccionar *04: Job* (Trabajo) y después pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice el botón [∧] para seleccionar *01: Recall* (Recuperar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para recuperar sus ediciones.

NOTA El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de Performance Job (Trabajo de interpretación), el instrumento mostrará el mensaje de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

04: Job (Trabajo) seleccionado en el paso 2:

```
EDIT                    E
▲04:Job
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

01: Recall (Recuperar) seleccionado en el paso 3:

```
❶
EDIT Job                E
▼01:Recall
❷   ❸
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 4:

```
❹
[      Are you sure?      ]
       [NO]/[YES]
```

❶ EDIT Job

Esto muestra que se encuentra en el menú Performance Job (Trabajo de interpretación).

❷ Símbolo más

Este símbolo indica que se pueden seleccionar otros elementos del menú. En este caso, podrá mostrarse el siguiente elemento si se pulsa el botón [∨].

❸ Elemento de menú

Aquí se muestran los elementos del menú Performance Job (Trabajo de interpretación) que pueden seleccionarse. En este caso, utilice el botón [∧] para seleccionar *01: Recall* (Recuperar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

❹ Are you sure?

Este mensaje aparece antes de ejecutar las funciones de Performance Job (Trabajo de interpretación). Pulse el botón [+1/YES] para recuperar sus ediciones. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

02: Copy (Copiar)

Con la función Copy (Copiar), podrá copiar en la interpretación que se esté editando en ese momento ajustes de parámetros comunes y de partes de otra interpretación. Reutilizar los ajustes de otras interpretaciones de este modo puede resultar muy práctico al crear sus propias interpretaciones.

Procedimiento

1. Pulse el botón [EDIT] (editar).
2. En el menú Edit (Edición), utilice el botón [∨] para seleccionar *04: Job* (Trabajo) y después pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *02: Copy* (Copiar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar la interpretación de la que desee copiar los ajustes y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
5. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar los ajustes que desee copiar y su destino y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
6. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para copiar los ajustes.

NOTA El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de Performance Job (Trabajo de interpretación), el instrumento mostrará el mensaje de confirmación “Are you sure?” (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo pueden copiarse todos los ajustes de la interpretación 001 de la parte Split (División) en la interpretación que se esté editando en ese momento de la parte Layer (Capa).

04: Job (Trabajo) seleccionado en el paso 2:

```
EDIT                                E
▲04:Job
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

02: Copy (Copiar) seleccionado en el paso 3:

```
❶
EDIT Job                            E
⬍02:Copy
❷   ❸
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Interpretación de la cual se copiará seleccionada en el paso 4:

```
Job          | Copy from            E
Copy         |        ▶001(A01):CFX Grand
❹                          ❺
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Ajustes que se van a copiar y su destino seleccionados en el paso 5:

```
                                     ❾
Job          |          Src       Dst E
Copy         | ▶Part:SPLIT -→ Part:LAYER
❻            ❼                ❽
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 6:

```
❿
(          Are you sure?            )
(           [NO]/[YES]              )
```

❶ EDIT Job
Esto muestra que se encuentra en el menú Performance Job (Trabajo de interpretación).

❷ Símbolo más
Este símbolo indica que se pueden seleccionar otros elementos del menú. En este caso, se podrán mostrar con los botones [∨] y [∧].

❸ Elemento de menú
Aquí se muestran los elementos del menú Performance Job (Trabajo de interpretación) que pueden seleccionarse. En este caso, utilice los botones [∨] o [∧] para seleccionar *02: Copy* (Copiar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir) para abrir la pantalla Copy (Copiar).

❹ Pantalla seleccionada
Aquí se muestra el nombre de la pantalla actual.

❺ Copy from
Esto muestra la interpretación de la cual se copiarán los ajustes. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar una interpretación y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

❻ Cursor (▶)
El cursor parpadeante indica el parámetro que está seleccionado en ese momento para ser editado.

❼ Src (ajustes de origen)
Esto muestra los ajustes que se copiarán. Si resulta necesario, mueva el cursor parpadeante (▶) al ajuste situado debajo de *Src* (Origen) con el botón [<]. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar los ajustes que se vayan a copiar de entre los siguientes.

CP4 STAGE: Common, Part:MAIN, Part:LAYER, Part:SPLIT y MasterKbd
CP40 STAGE: Common, Part:MAIN, Part:SP/LA y MasterKbd

NOTA Si *Src* (Origen) se ajusta en "MasterKbd" (Teclado principal), se copiarán los ajustes de zona.

❽ Dst (destino)
Esto muestra los ajustes de la interpretación actual que serán sobrescritos. Desplace el cursor parpadeante (▶) hasta el ajuste situado debajo de *Dst* (Destino) con el botón [>] y después, utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar los ajustes que se vayan a sobrescribir de entre los siguientes.

CP4 STAGE: Common, Part:MAIN, Part:LAYER, Part:SPLIT, y MasterKbd
CP40 STAGE: Common, Part:MAIN, Part:SP/LA, y MasterKbd

NOTA Si *Src* (Origen) está ajustado en "Common" (Común) o "MasterKbd" (Teclado principal), *Dst* (Destino) se fijará en "Common" o "MasterKbd", respectivamente. Si *Src* (Origen) está ajustado en Part (Parte), no se podrá fijar *Dst* (Destino) en "Common" o "MasterKbd".

❾ Símbolo de edición (E)
Este símbolo se muestra cuando la interpretación actual se ha editado pero aún no se ha memorizado.

❿ Are you sure?
Este mensaje aparece antes de ejecutar las funciones de Performance Job (Trabajo de interpretación). Pulse el botón [+1/YES] para copiar los ajustes seleccionados. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior.

03: Bulk (Datos por lotes)
Con la función Bulk Dump (Datos por lotes), podrá enviar todos los datos de la interpretación seleccionada en ese momento a un ordenador u otro instrumento MIDI.

Procedimiento
1. Pulse el botón [EDIT] (editar).
2. En el menú Edit (Edición), utilice el botón [∨] para seleccionar *04: Job* (Trabajo) y después pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice el botón [∨] para seleccionar *03: Bulk* (Datos por lotes) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para enviar los datos.

NOTA El menú Edit (Edición) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [EDIT] (editar).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de Performance Job (Trabajo de interpretación), el instrumento mostrará el mensaje de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

NOTA No se podrán enviar datos con la función Bulk Dump (Datos por lotes) si el parámetro *DevNo* (Número de dispositivo) está ajustado en "off" (desactivado). Este parámetro podrá ajustarse en la pantalla MIDI (página 42) del área Utility (Utilidad).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Función Store Performance

Con la función Store Performance (Memorizar interpretación), podrá memorizar la interpretación que se esté editando en ese momento en la memoria de usuario de su piano de escenario (página 12). La interpretación seleccionada en ese momento será sobrescrita con los ajustes de la interpretación editada.

Procedimiento

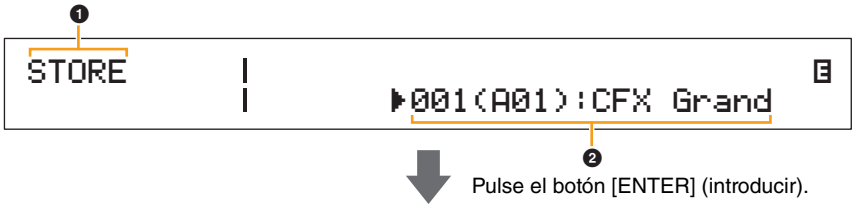
1. Pulse el botón [STORE] (memorizar) mientras edita una interpretación.
2. En la pantalla Store (Memorizar), utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar el destino donde se memorizará la interpretación actual y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para memorizar la interpretación.

NOTA Las interpretaciones no podrán memorizarse mientras se estén reproduciendo datos de audio.

NOTA La pantalla Store (Memorizar) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [STORE] (memorizar).

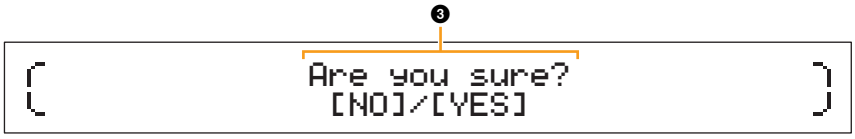
NOTA Antes de ejecutar la función Store Performance (Memorizar interpretación), el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación “Are you sure?” (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para memorizar la interpretación actual o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

Destino para memorizar la interpretación seleccionado en el paso 2:



Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 3:



❶ STORE

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Store (Memorizar).

❷ Interpretación de destino

Esta entrada muestra el destino donde se memorizará la interpretación que se esté editando en ese momento. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar una interpretación y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

❸ Are you sure?

Este mensaje aparece antes de ejecutar la función Store Performance (Memorizar interpretación). Pulse el botón [+1/YES] para memorizar todos los ajustes de la interpretación que se esté editando en ese momento. Cuando se hayan memorizado los datos, se seleccionará y mostrará la interpretación de destino. Para cancelar la ejecución de la función Store Performance (Memorizar interpretación) y volver a la pantalla anterior, pulse el botón [-1/NO].

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Función Compare Performance

Con la función Compare Performance (Comparar interpretación), podrá comparar la interpretación que se esté editando en ese momento con su versión no editada. Para conservar una copia de la versión no editada de la interpretación actual, se utiliza un área de memoria denominada “búfer de comparación” (página 12). Como se describe a continuación, esta función le permite cambiar entre las versiones editadas y no editadas de una interpretación para determinar cuál de ellas suena mejor.

NOTA El contenido del búfer de comparación se perderá cuando el instrumento se apague.

Procedimiento **Pulse el botón [EDIT] (editar) mientras edita una interpretación.**

En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo puede utilizarse la función Compare Performance (Comparar interpretación) cuando se editan los parámetros de una parte en la pantalla Play Mode (Modo de reproducción) del área Performance Part Edit (Edición de parte con interpretación).

Edición de parámetros:

```
Part:MAIN  |   Volume      Pan      Gain E
Play Mode  |      100     ▶ C       100 ▼
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Versión no editada de interpretación en el modo Compare (Comparación):

```
Part:MAIN  |   Volume      Pan      Gain C
Play Mode  |      115     ▶R20       100 ▼
```

❶ Símbolo de edición (E)

Este símbolo se muestra cuando la interpretación actual se ha editado pero aún no se ha memorizado.

❷ Símbolo de comparación (C)

Este símbolo se muestra cuando el modo Compare (Comparación) está activo. En este punto, los parámetros mostrarán sus ajustes no editados. Además, el botón [EDIT] (editar) parpadeará durante la comparación y podrá volver a pulsarse para cancelar este modo y volver a la versión editada de la interpretación.

NOTA No se podrá seleccionar una interpretación diferente ni editar los parámetros de la interpretación en el modo Compare (Comparación) (es decir, mientras se muestre el símbolo de comparación en la esquina superior derecha de la pantalla).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

Área File

En el área File (Archivo), podrá guardar las interpretaciones creadas con su piano de escenario en un dispositivo de memoria flash USB y leer los datos desde un dispositivo de este tipo. Para volver a la pantalla Performance (Interpretación) desde el área File (Archivo), pulse el botón [EXIT] (salir).

Términos relacionados con archivos

En las siguientes descripciones de las funciones y operaciones del área File (Archivo) se usarán varios términos específicos. Familiarícese con su significado para entender mejor estas funciones y operaciones.

Archivo

El término “archivo” se utiliza para definir un conjunto de datos almacenados en un soporte de memoria. Los datos que su piano de escenario o un ordenador guardan en un dispositivo de memoria flash USB tienen el formato de archivos y este formato también se utiliza cuando vuelven a leerse datos de un dispositivo de memoria flash USB. Un archivo se identifica por un nombre de archivo y una extensión, según se describe a continuación.

Nombre de archivo

En el CP4 STAGE y CP40 STAGE, a los archivos se les puede asignar un nombre que contenga hasta ocho símbolos y caracteres alfanuméricos. Estos nombres se utilizan para distinguir archivos y, por esta razón, no puede haber dos archivos con el mismo nombre en un mismo directorio. Los ordenadores son capaces de procesar nombre de archivos muy largos que pueden contener incluso caracteres en otros idiomas que no sean inglés, pero en el CP4 STAGE o CP40 STAGE, este tipo de caracteres serán sustituidos por símbolos y los nombres largos se cortarán hasta un máximo de seis o siete caracteres.

Extensión

Las tres letras detrás del punto al final de un nombre de archivo, como “.mid” o “.wav”, se denominan extensión de un archivo. El tipo de datos que contiene un archivo se identifica por su extensión y no se podrá especificar ni cambiar una extensión con el CP4 STAGE o CP40 STAGE.

Tamaño de archivo

La cantidad de memoria necesaria para almacenar un archivo se indica mediante el tamaño de archivo. Estos tamaños y las capacidades de los dispositivos de memoria se presentan en el formato estándar de un ordenador: B (bytes), KB (kilobytes), MB (megabytes) y GB (gigabytes). (1 KB equivale a 1.024 bytes, 1 MB equivale a 1.024 KB y 1 GB equivale a 1.024 MB.)

Directorio

En los dispositivos de memoria flash USB se utiliza un sistema de directorios jerárquico para agrupar los archivos en función de su tipo o su aplicación. En este sentido, los directorios equivalen a las carpetas que se utilizan en un ordenador. Al igual que con los archivos, también podrá asignar un nombre a cada uno de los directorios, pero estos no tienen extensiones.

Directorio raíz

El directorio que se muestra inicialmente al abrir un dispositivo de memoria flash USB en un ordenador o similar se denomina directorio raíz.

Instalado

Se dice que un dispositivo de memoria flash USB está instalado cuando se ha conectado al instrumento, este lo ha identificado y está listo para utilizarse. Su CP4 STAGE o CP40 STAGE instalará automáticamente un dispositivo de memoria flash USB en cuanto se conecte al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo). Del mismo modo, un dispositivo que ya no esté instalado, se dice que está desinstalado.

Formateo

La operación de inicialización de un dispositivo de memoria flash USB se denomina formateo. Cuando formatea este tipo de dispositivos, se borrarán todos sus archivos y directorios (o carpetas).

Guardar y cargar

La operación “guardar” hace referencia a la escritura de datos en un dispositivo de memoria flash USB para su almacenamiento y la operación “cargar” hace referencia a la lectura de archivos de este tipo de dispositivos en la memoria interna del instrumento. Por el contrario, el término “memorizar” hace referencia a la escritura de datos en la memoria interna.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

Funciones de archivo

Desde el área File (Archivo), podrán ejecutarse un total de seis funciones diferentes: Save (Guardar), Load (Cargar), Rename (Cambiar nombre), Delete (Borrar), Format (Formatear) y Memory Info (Info. de memoria).

NOTA Las funciones del área File (Archivo) sólo podrán utilizarse con archivos de tipo *All*, que tienen la extensión de archivo .C7A (CP4 STAGE) o .C8A (CP40 STAGE). No se podrán utilizar para procesar archivos de audio, que tienen una extensión de archivo .wav.

01: Save (Guardar)

La función Save (Guardar) se utiliza para memorizar todos los datos de la memoria de usuario del instrumento en forma de un archivo de tipo *All*. Este archivo deberá guardarse en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB y tendrá una extensión de archivo .C7A (CP4 STAGE) o .C8A (CP40 STAGE).

NOTA Antes de realizar los pasos descritos a continuación, asegúrese de que el dispositivo de memoria flash USB esté conectado al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo) del instrumento. En caso contrario, el instrumento mostrará el mensaje "USB device not ready" (Dispositivo USB no preparado) en lugar de la pantalla Save (Guardar).

Procedimiento

1. Pulse el botón [FILE] (archivo).
2. En el menú File (Archivo), pulse el botón [∧] para seleccionar *01: Save* (Guardar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para introducir un nombre de archivo y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para guardar los datos.

NOTA El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de File (Archivo), el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función de File (Archivo) o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

01: Save (Guardar) seleccionado en el paso 2:

```
FILE
▼01:Save
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Nombre de archivo introducido en el paso 3:

```
FILE        |                    Name
Save        |            [STAGE_01]
❶                                ❷
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 4:

```
                ❸
[          Are you sure?          ]
[           [NO]/[YES]            ]
```

❶ FILE Save

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Save (Guardar) del área File (Archivo).

❷ Name

Este parámetro sirve para introducir un nombre (entre corchetes) para el archivo que se va a guardar en el dispositivo de memoria flash USB. Mueva el cursor parpadeante dentro del campo del nombre con los botones [<] y [>] y cambie cada uno de los caracteres con los botones [-1/NO] y [+1/YES] o con el dial de datos. Los archivos podrán nombrarse con símbolos y caracteres alfanuméricos, y podrán contener hasta ocho caracteres.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

❸ Are you sure?

Este mensaje aparecerá antes de ejecutar la función Save (Guardar). Pulse el botón [+1/YES] para guardar sus datos. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior. Para cancelar la operación de guardado, pulse el botón [EXIT] (salir) mientras se muestra el mensaje “Now saving...” (Guardando...)

NOTA Si en el dispositivo de memoria flash USB ya existe un archivo con el mismo nombre que el introducido en la pantalla Save (Guardar), el instrumento mostrará el mensaje “Overwrite?” (¿Sobrescribir?) para confirmar si ese archivo deberá sobrescribirse.

02: Load (Cargar)

La función Load (Cargar) se utiliza para leer un archivo de un dispositivo de memoria flash USB en el instrumento.

NOTA Antes de realizar los pasos descritos a continuación, asegúrese de que el dispositivo de memoria flash USB esté conectado al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo) del instrumento. En caso contrario, el instrumento mostrará el mensaje “USB device not ready” (Dispositivo USB no preparado) en lugar de la pantalla Load (Cargar).

NOTA La función Load (Cargar) solo podrá utilizarse para leer archivos de tipo *All* ubicados en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB. Si no hay ningún archivo de ese tipo en el directorio raíz, el instrumento mostrará el mensaje “File not found” (Archivo no encontrado) en lugar de la pantalla Load (Cargar).

Procedimiento

1. Pulse el botón [FILE] (archivo).
2. En el menú File (Archivo), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *02: Load* (Cargar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar un archivo y un tipo de carga y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Siga los pasos para el tipo de carga seleccionado que se describen a continuación.

NOTA El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).

NOTA Según se muestra en la siguiente tabla, el tipo de carga indica qué datos del archivo seleccionado se van a leer en el instrumento.

Tipos de carga

Formato	Descripción
All (Todos)	Se cargarán todos los datos del archivo de tipo *All* seleccionado (extensión de archivo .C7A (CP4 STAGE) o .C8A (CP40 STAGE)).
All without Sys (Todos sin sistema)	Se cargarán todos los datos que no sean ajustes de Utility (Utilidad) del archivo de tipo *All* seleccionado (extensión de archivo .C7A (CP4 STAGE) o .C8A (CP40 STAGE)).
Performance (Interpretación)	Se cargará una interpretación específica del archivo de tipo *All* (extensión de archivo .C7A (CP4 STAGE) o .C8A (CP40 STAGE)).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

“All” (Todos) o “All without Sys” (Todos sin sistema) seleccionados como tipo de carga:
En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo pueden cargarse los datos con el tipo de carga “All” (Todos).

02: Load (Cargar) seleccionado en el paso 2:

```
FILE
⇕02:Load
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Archivo y tipo de carga seleccionados en el paso 3:

```
FILE        |                Type      File
Load        |  ▶              All   STAGE_01
❶                ❷                ❹        ❸
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación

```
                ❺
[          Are you sure?          ]
[           [NO]/[YES]            ]
```

❶ Load
Esto muestra que se encuentra en la pantalla Load (Cargar).

❷ Cursor (▶)
El cursor parpadeante indica el parámetro que está seleccionado en ese momento para ser editado.

❸ File
Este parámetro sirve para seleccionar el archivo que se va a cargar. Aquí solo podrán seleccionarse los archivos de tipo *All* ubicados en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB.
Si resulta necesario, mueva el cursor parpadeante (❷) al ajuste situado debajo de *File* (Archivo) con el botón [>]. Después, utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar el archivo necesario.

❹ Type
Este parámetro se utiliza para especificar un tipo de carga, es decir, qué datos del archivo seleccionado (❸) se van a cargar en el instrumento. Mueva el cursor parpadeante (❷) al ajuste situado debajo de *Type* (Tipo) con el botón [<] y después, utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para especificar el tipo de carga.

❺ Are you sure?
Este mensaje aparecerá antes de ejecutar la función Load (Cargar). Pulse el botón [+1/YES] para cargar los datos seleccionados. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior. Para cancelar la carga, pulse el botón [EXIT] (salir) mientras se muestra el mensaje “Now loading...” (Cargando...)

“Performance” (Interpretación) seleccionado como tipo de carga:

En las siguientes capturas de pantalla se muestra un ejemplo típico de carga de interpretación.

02: Load (Cargar) seleccionado en el paso 2:

```
FILE
⇕02:Load
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Archivo y tipo de carga seleccionados en el paso 3:

```
FILE        |                Type      File
Load        |  ▶     Performance  STAGE_01
❶                ❷        ❹          ❸
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Elección de la interpretación que se va a cargar:

```
FILE        |            Src Performance
Load        |         ▶001(A01):CFX Grand
                                ❺
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Elección de un destino para la interpretación que se va a cargar:

```
FILE        |            Dst Performance
Load        |         ▶050(A03):71Rd
                                ❻
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación

```
                ❼
[            Are you sure?            ]
              [NO]/[YES]
```

❶ a ❹

Consulte las descripciones anteriores de la sección *“All” (Todos) o “All without Sys” (Todos sin sistema) seleccionados como tipo de carga.*

❺ Src Performance (interpretación de origen)

Este parámetro se utiliza para definir la interpretación que se va a cargar. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar una interpretación y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

❻ Dst Performance (interpretación de destino)

Este parámetro se utiliza para definir un destino para la interpretación que se va a cargar. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar una interpretación y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

❼ Are you sure?

Este mensaje aparecerá antes de ejecutar la función Load (Cargar). Pulse el botón [+1/YES] para cargar la interpretación seleccionada. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior. Para cancelar la carga, pulse el botón [EXIT] (salir) mientras se muestra el mensaje “Now loading...” (Cargando...)

03: Rename (Cambiar nombre)

La función Rename (Cambiar nombre) se utiliza para cambiar el nombre de los archivos que se han guardado en un dispositivo de memoria flash USB. Es posible que el piano de escenario no muestre correctamente los nombres de archivos que contengan caracteres en otros idiomas que no sean inglés. En ese caso, esta función permite cambiar estos nombres fácilmente.

NOTA Antes de realizar los pasos descritos a continuación, asegúrese de que el dispositivo de memoria flash USB esté conectado al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo) del instrumento. En caso contrario, el instrumento mostrará el mensaje "USB device not ready" (Dispositivo USB no preparado) en lugar de la pantalla Rename (Cambiar nombre).

NOTA La función Rename (Cambiar nombre) solo podrá utilizarse para cambiar el nombre de los archivos de tipo *All* ubicados en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB. Si no hay ningún archivo de ese tipo en el directorio raíz, el instrumento mostrará el mensaje "File not found" (Archivo no encontrado) en lugar de la pantalla Rename (Cambiar nombre).

Procedimiento

1. Pulse el botón [FILE] (archivo).
2. En el menú File (Archivo), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *03: Rename* (Cambiar nombre) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar el archivo cuyo nombre desee cambiar y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para introducir un nuevo nombre de archivo y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
5. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para cambiar el nombre del archivo.

NOTA El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de File (Archivo), el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función de File (Archivo) o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

En las siguientes capturas de pantalla se muestra un ejemplo típico de cambio de nombre.

03: Rename (Cambiar nombre) seleccionado en el paso 2:

```
FILE
⇕03:Rename
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Archivo cuyo nombre se va a cambiar seleccionado en el paso 3:

```
FILE        |                    File
Rename      |              ▶STAGE_01
```

❶ ❷

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Nombre de archivo introducido en el paso 4:

```
FILE        |                    Name
Rename      |            [STAGE_04]
```

❸

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 5:

❹

```
(          Are you sure?          )
(           [NO]/[YES]            )
```

❶ Rename

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Rename (Cambiar nombre).

❷ File

Este parámetro sirve para seleccionar el archivo cuyo nombre va a cambiar. Aquí solo podrán seleccionarse los archivos de tipo *All* ubicados en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar el archivo cuyo nombre desee cambiar y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

❸ Name

Este parámetro se utiliza para introducir un nuevo nombre (entre corchetes) para el archivo. Mueva el cursor parpadeante dentro del campo del nombre con los botones [<] y [>] y cambie cada uno de los caracteres con los botones [-1/NO] y [+1/YES] o con el dial de datos. Los archivos podrán nombrarse con símbolos y caracteres alfanuméricos, y podrán contener hasta ocho caracteres. Cuando haya terminado de introducir un nombre, pulse el botón [ENTER] (introducir) para continuar.

❹ Are you sure?

Este mensaje aparecerá antes de ejecutar la función Rename (Cambiar nombre). Pulse el botón [+1/YES] para cambiar el nombre del archivo. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior.

04: Delete (Borrar)

Con la función Delete (Borrar), podrá eliminar los archivos del directorio raíz de un dispositivo de memoria flash USB.

NOTA Antes de realizar los pasos descritos a continuación, asegúrese de que el dispositivo de memoria flash USB esté conectado al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo) del instrumento. En caso contrario, el instrumento mostrará el mensaje "USB device not ready" (Dispositivo USB no preparado) en lugar de la pantalla Delete (Borrar).

NOTA La función Delete (Borrar) solo podrá utilizarse con los archivos de tipo *All* ubicados en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB. Si no hay ningún archivo de ese tipo en el directorio raíz, el instrumento mostrará el mensaje "File not found" (Archivo no encontrado) en lugar de la pantalla Delete (Borrar).

Procedimiento

1. Pulse el botón [FILE] (archivo).
2. En el menú File (Archivo), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *04: Delete* (Borrar) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar el archivo que se vaya a borrar y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para borrar el archivo.

NOTA El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de File (Archivo), el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función de File (Archivo) o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

En las siguientes capturas de pantalla se muestra un ejemplo típico de borrado.

04: Delete (Borrar) seleccionado en el paso 2:

```
FILE
⇕04:Delete
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Archivo para eliminar seleccionado en el paso 3:

```
FILE        |                    File
Delete      |                 ▶STAGE_01
```

❶ ❷

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 4:

❸

```
[          Are you sure?          ]
           [NO]/[YES]
```

❶ Delete

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Delete (Borrar).

❷ File

Este parámetro sirve para seleccionar el archivo que se va a eliminar. Aquí solo podrán seleccionarse los archivos de tipo *All* ubicados en el directorio raíz del dispositivo de memoria flash USB. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar el archivo que desee borrar y después, pulse el botón [ENTER] (Introducir).

❸ Are you sure?

Este mensaje aparecerá antes de ejecutar la función Delete (Borrar). Pulse el botón [+1/YES] para borrar el archivo. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior.

05: Format (Formatear)

Podrá utilizar la función Format (Formatear) para inicializar un dispositivo de memoria flash USB. Para utilizar un nuevo dispositivo de memoria flash USB con otras funciones del área File (Archivo) de su piano de escenario, primero se deberá formatear.

AVISO

Al formatear un dispositivo de memoria flash USB, se borrará todo su contenido. Así pues, antes de ejecutar esta función, deberá asegurarse de que el dispositivo de memoria flash USB no contiene datos irremplazables.

NOTA Antes de realizar los pasos descritos a continuación, asegúrese de que el dispositivo de memoria flash USB esté conectado al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo) del instrumento. En caso contrario, el instrumento mostrará el mensaje "USB device not ready" (Dispositivo USB no preparado) en lugar de la pantalla Format (Formatear).

Procedimiento

1. Pulse el botón [FILE] (archivo).
2. En el menú File (Archivo), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar *05: Format* (Formatear) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para formatear el dispositivo de memoria flash USB.

NOTA El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).

NOTA Antes de ejecutar las funciones de File (Archivo), el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función de File (Archivo) o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

06: Memory Info (Info. de memoria)

Con la función Memory Info (Info. de memoria), podrá confirmar cuánto espacio libre hay disponible en un dispositivo de memoria flash USB.

NOTA Antes de realizar los pasos descritos a continuación, asegúrese de que el dispositivo de memoria flash USB esté conectado al terminal USB [TO DEVICE] (a dispositivo) del instrumento. En caso contrario, el instrumento mostrará el mensaje "USB device not ready" (Dispositivo USB no preparado) en lugar de la pantalla Memory Info (Info. de memoria).

Procedimiento

1. Pulse el botón [FILE] (archivo).
2. En el menú File (Archivo), utilice el botón [∨] para seleccionar *06: Memory Info* (Info. de memoria) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

NOTA El menú File (Archivo) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [FILE] (archivo).

En las siguientes capturas de pantalla se muestra un ejemplo típico de uso de la función Memory Info (Info. de memoria).

06: Memory Info (Info. de memoria) seleccionado en el paso 2:

```
FILE
▲06:Memory Info
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Información de memoria mostrada:

```
FILE          |          Free      Total
MemoryInfo    |         1.2GB      1.8GB
```

❶ ❷ ❸

❶ MemoryInfo

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Memory Info (Info. de memoria).

❷ Free

Esto muestra la cantidad de espacio libre que hay disponible en el dispositivo de memoria flash USB que esté instalado en ese momento.

❸ Total

Esto muestra la capacidad de memoria total del dispositivo de memoria flash USB que esté instalado en ese momento.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Área Utility

El área Utility (Utilidad) se utiliza para realizar ajustes que afecten a todo el instrumento.

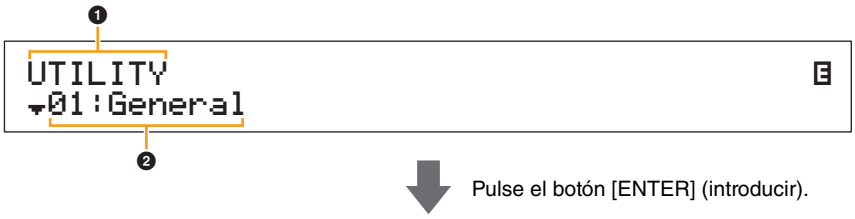
Procedimiento	
	1. Pulse el botón [UTILITY] (utilidad). 2. En el menú Utility (Utilidad), utilice los botones [∨] y [∧] para seleccionar el tipo de parámetro que desee ajustar (*01* a *06*) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir). 3. Realice los cambios necesarios en los ajustes de parámetros en la pantalla correspondiente.

NOTA El menú Utility (Utilidad) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [UTILITY] (utilidad).

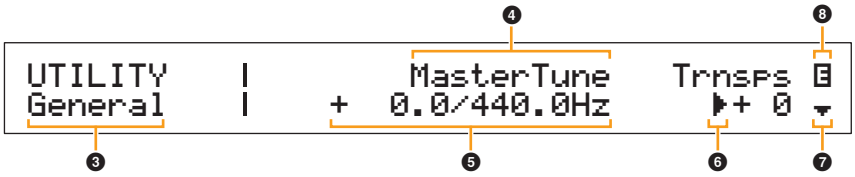
NOTA Para obtener más detalles sobre *07: Job* (Trabajo), consulte la descripción del área Utility Job (Trabajo de utilidad) (página 48).

En las siguientes capturas de pantalla se muestra, por ejemplo, cómo ajustar los parámetros de la pantalla General.

Tipo de parámetro seleccionado en el paso 2:



Pantalla de ajuste de parámetro del paso 3:



❶ UTILITY

Esto muestra que se encuentra en el menú Utility (Utilidad).

❷ Elemento de menú

Aquí se muestran los elementos del menú Utility (Utilidad) que pueden seleccionarse. Seleccione el elemento necesario (*01* a *06*) con los botones [∨] y [∧] y después, pulse el botón [ENTER] (introducir) para mostrar la pantalla de ajuste de los parámetros correspondientes.

❸ Pantalla seleccionada

Aquí se muestra el nombre de la pantalla actual.

❹ Parámetro

En la fila superior del texto se muestran los parámetros que pueden ajustarse. Debajo se muestra el ajuste actual (❺) de cada uno de ellos. Asimismo, el parámetro que se esté ajustando en ese momento se indicará mediante el cursor (▶) situado a la izquierda (❻). Si resulta necesario, utilice los botones [<] y [>] para mover el cursor y seleccionar un parámetro diferente para ajustar.

❺ Ajuste

En la fila inferior del texto se muestran los ajustes del parámetro. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para cambiar un ajuste. Tenga en cuenta que el cursor (❻) primero deberá moverse hasta el parámetro que se vaya a ajustar.

❻ Cursor (▶)

El cursor parpadeante indica el parámetro que está seleccionado en ese momento para ser editado.

❼ Símbolo más

Este símbolo indica que la pantalla del área Utility (Utilidad) se divide en varios paneles, uno de los cuales es el que se muestra. En este caso, podrá desplazarse al siguiente panel pulsando el botón [∨].

❽ Símbolo de edición (E)

Este símbolo se muestra cuando los ajustes del instrumento se han modificado pero aún no se han memorizado. Pulse el botón [STORE] (memorizar) para memorizar los ajustes modificados.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

01: General

La pantalla General se utiliza principalmente para configurar el generador de tonos del instrumento.

Nombre de parámetro	Descripción
MasterTune (Afinación principal)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la afinación de todos los sonidos producidos por el generador de tonos en unidades de una centésima. **Ajustes:** -102,4 (414,7 Hz) a +0,0 (440,0 Hz) a +102,3 (466,8 Hz) **NOTA** La afinación inicial del piano de escenario es 440 Hz (para A3) y 3 a 4 centésimas equivalen aproximadamente a 1 Hz.
Trnsps (Transposición principal)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el tono del teclado en pasos de un semitono. **Ajustes:** -12 a +0 a +12 **NOTA** Si los ajustes actuales requieren que el instrumento reproduzca una nota fuera del rango de frecuencias que puede reproducir, se tocará en su lugar una nota una octava superior o inferior. **NOTA** El ajuste *Trnsps* (Transposición principal) también se podrá ajustar con los botones TRANSPOSE (transposición) [-] y [+] del panel de control.
VelCurve (Curva de velocidad)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar una curva y determinar la manera en que se generarán las velocidades reales de acuerdo con la fuerza con que se toquen las notas en el teclado. **Ajustes:** normal, narrow (estrecha), wide1, wide2 (ancha) y fixed (fija) **normal:** La curva normal produce velocidades en proporción directa a la fuerza con que se toquen las teclas. **narrow:** La curva blanda facilita la producción de grandes velocidades en todo el teclado. **wide1:** La curva dura dificulta la producción de grandes velocidades en todo el teclado. **wide2:** La curva ancha acentúa la fuerza con que se toca produciendo velocidades menores en respuesta a pulsaciones más suaves y velocidades mayores en respuesta a pulsaciones más fuertes. Así, este parámetro permite ampliar la gama dinámica de las interpretaciones. **fixed:** La curva fija puede utilizarse para enviar una velocidad fija al generador de tonos, independientemente de la fuerza con la que toque las teclas. La velocidad real que se envíe podrá ajustarse con el siguiente parámetro *FixedVel* (Velocidad fija).
FixedVel (Velocidad fija)	La curva fija puede utilizarse para enviar esta velocidad fija al generador de tonos, independientemente de la fuerza con la que toque las teclas. (Este parámetro solo podrá ajustarse cuando *VelCurve* (Curva de velocidad) se haya ajustado en “fixed” (fija).) **Ajustes:** 1 a 127 **NOTA** Cuando *VelCurve* (Curva de velocidad) no esté ajustado en “fixed” (fija), este ajuste del parámetro se mostrará como “---”.
AudioPlay Volume (Volumen de reproducción de audio)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el volumen con el que el instrumento reproducirá los archivos de audio de un dispositivo de memoria flash USB. **Ajustes:** 0 a 127 **NOTA** Normalmente, cuando este parámetro se ajusta en “127” para los archivos de audio grabados con el piano de escenario, dichos archivos se reproducirán con el volumen de grabación real. No obstante, esto no se aplica a los archivos de audio que hayan sido normalizados o procesados de otra forma similar.
AudioRec PreCount (Recuento previo de grabación de audio)	Este parámetro puede utilizarse para establecer el recuento previo de compases antes de que se inicie la grabación. **Ajustes:** off (desactivado) y 1meas a 8meas (compases)
AutoClk (Activación automática de metrónomo con grabación de audio)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si el metrónomo deberá empezar a funcionar automáticamente al iniciarse la grabación. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)

Nombre de parámetro	Descripción
Display SliderFnc (Selector de visualización de función de mando deslizante)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si las pantallas de funciones de los mandos deslizantes, en las que se muestran los parámetros (o funciones) asignadas a los mandos deslizantes de partes así como sus valores actuales, deberán mostrarse automáticamente cuando se pulse el botón [SLIDER FUNCTION] (función de mando deslizante) del panel de control. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) Una pantalla de función de mando deslizante: SLIDER Volume | SPLIT 100 LAYER 80 MAIN 100 Parámetro asignado — Valor actual (La ilustración muestra una pantalla del CP4 STAGE.)
Time (Tiempo de visualización de mando deslizante)	Este parámetro puede utilizarse para especificar cómo deberán mostrarse las pantallas emergentes correspondientes cuando se accionen los mandos deslizantes de partes y del ecualizador principal. **Mandos deslizantes de partes:** El parámetro *Time* (Tiempo) especifica si deberá mostrarse o no una pantalla emergente (véase más abajo) en la que se indique el valor actual del parámetro asignado al mando deslizante en cuestión y, en ese caso, cuánto tiempo deberá esperar el instrumento antes de volver a la pantalla anterior. **Mandos deslizantes del ecualizador principal:** El parámetro *Time* (Tiempo) especifica si deberá mostrarse o no una pantalla emergente (véase más abajo) en la que se indique el ajuste de ganancia actual para la banda en cuestión y, en ese caso, cuánto tiempo deberá esperar el instrumento antes de volver a la pantalla anterior. **Ajustes:** off (desactivado), 1sec, 1,5sec, 2sec, 3sec, 4sec, 5sec (segundos) y keep (mantener) **off:** Las pantallas emergentes no se mostrarán. **1sec a 5sec:** Se mostrará una pantalla emergente cuando se accione un mando deslizante y desaparecerá automáticamente entre 1 y 5 segundos más tarde. **keep:** Se mostrará una pantalla emergente cuando se accione un mando deslizante y no desaparecerá hasta que se pulse otro botón. Pantalla mostrada cuando se acciona un mando deslizante de parte: Part:MAIN ChoSend 100 (La ilustración muestra cuando los ajustes *ChoSend* (Transmisión de coro) se definen para la parte principal.) Pantalla mostrada cuando se acciona un mando deslizante del ecualizador principal: Low + 0dB LowMid + 0dB Mid + 0dB HighMid + 0dB High + 0dB (La ilustración muestra una pantalla del CP4 STAGE.)
AutoOff (Tiempo de apagado automático)	La función Auto Power-Off (Apagado automático) apaga el instrumento tras un determinado periodo de tiempo de inactividad y este parámetro podrá utilizarse para ajustar la duración de ese periodo. El ajuste predeterminado para este parámetro es “30min”. **Ajustes:** off (es decir, el instrumento no se apaga automáticamente), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min y 120min **NOTA** Podrá ajustar fácilmente el parámetro *AutoOff* (Apagado automático) en “off” (desactivado) encendiendo el instrumento manteniendo pulsada la tecla situada más a la izquierda. Además, el ajuste “off” (desactivado) se memorizará automáticamente en ese momento.
StartUp (Inicio)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar la interpretación que se mostrará en la pantalla Performance (Interpretación) que se muestra inmediatamente después de encender el instrumento. **Ajustes:** 001 a 128
Contrast (Contraste de LCD)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el contraste de la pantalla LCD del instrumento. **Ajustes:** 1 a 8 **NOTA** También podrá ajustar el contraste pulsando los botones [-1/NO] y [+1/YES] mientras mantiene pulsado el botón [UTILITY] (utilidad).

02: MIDI

La pantalla MIDI se utiliza para ajustar los parámetros relacionados con MIDI del instrumento.

NOTA Consulte la sección *Apéndice* (página 50) para obtener más detalles sobre MIDI.

Nombre de parámetro	Descripción
IN/OUT (ENTRADA/SALIDA DE MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para establecer la interfaz utilizada para intercambiar mensajes MIDI. **Ajustes:** MIDI y USB **MIDI:** Los mensajes MIDI se intercambiarán a través de los terminales MIDI [IN] (entrada) y [OUT] (salida). **USB:** Los mensajes MIDI se intercambiarán a través de los terminales USB [TO HOST] (a host). **NOTA** No se podrán intercambiar mensajes MIDI con otro instrumento a través de las interfaces MIDI y USB al mismo tiempo. Por lo tanto, asegúrese de ajustar este parámetro de acuerdo con la configuración del equipo.
LocalSw (Interruptor local)	Este parámetro puede utilizarse para activar y desactivar el control local. Cuando se selecciona “off” (desactivado), el generador de tonos del piano de escenario estará básicamente desconectado de sus controladores y no se producirá ningún sonido si se toca el teclado. Sin embargo, el piano de escenario continuará transmitiendo mensajes MIDI cuando *LocalSw* (Interruptor local) esté ajustado en “off” (desactivado) y el generador de tonos continuará produciendo sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos. **Ajustes:** off (desconectado) y on (conectado)
TxRxSw (Interruptor de transmisión y recepción)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si los mensajes MIDI de selección de banco y de cambio de programa se van a intercambiar entre el piano de escenario y otros dispositivos MIDI. **Ajustes:** off, pgm y bank&pgm **off (desactivado):** No se transmitirán ni recibirán mensajes MIDI de selección de banco ni de cambio de programa. **pgm (cambio de programa):** Se transmitirán y recibirán mensajes MIDI de cambio de programa, pero no de selección de banco. **bank&pgm (selección de banco y cambio de programa):** Se transmitirán y recibirán mensajes MIDI de selección de banco y de cambio de programa.
Sync (Sincronización MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para especificar si la reproducción del metrónomo o los parámetros de efectos dependientes del tempo deberán controlarse en función del reloj interno del piano de escenario o de los mensajes de reloj externo recibidos de una aplicación DAW en un ordenador conectado o de un dispositivo MIDI conectado. **Ajustes:** int, ext y auto **int (interno):** La sincronización se basa en el reloj interno. Utilice este ajuste cuando su piano de escenario vaya a utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos. **ext (externo):** La sincronización se basa en los mensajes de reloj recibidos a través de MIDI. Utilice este ajuste cuando vaya a utilizarse un dispositivo externo como principal. **auto (automático):** Se dará prioridad a los mensajes de reloj recibidos a través de MIDI con respecto al tempo actual del piano de escenario. Si no se reciben tales mensajes, la sincronización se basará en el reloj interno ajustado en el último tempo recibido a través de MIDI. **NOTA** Cuando este parámetro se ajusta en “ext” (externo), necesitará configurar su aplicación DAW o dispositivo MIDI externo para enviar mensajes de reloj MIDI al CP4 STAGE o CP40 STAGE.
ClockOut (Salida de reloj MIDI)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) el envío de mensajes de reloj MIDI (es decir, reloj de sincronización F8) a través del terminal MIDI [OUT] (salida). **Ajustes:** on (activado) y off (desactivado)
BasicCh (Canal básico)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el canal para la transmisión y recepción de los cambios realizados en una interpretación. **Ajustes:** 1 a 16 y off (desactivado) **NOTA** Independientemente del ajuste de este parámetro, los canales para la transmisión y recepción de los cambios de partes se ajustarán permanentemente en los canales del 1 al 3 para el CP4 STAGE o en los canales 1 y 2 para el CP40 STAGE.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE

Referencia

Interpretaciones

Editar interpretaciones

Área Common Edit

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Área Part Edit

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Área Master Keyboard

Área Job

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Función Store Performance

Función Compare Performance

Área File

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Área Utility

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Área Utility Job

01: Factory Set

02: Version

Apéndice

Nombre de parámetro	Descripción
DevNo (Número de dispositivo)	Este parámetro puede utilizarse para definir un número de dispositivo MIDI para el piano de escenario. Para intercambiar con éxito datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos de sistema con otro dispositivo MIDI, este número deberá coincidir con el del dispositivo. **Ajustes:** 1 a 16, all (todos) y off (desactivado) **NOTA** Cuando este parámetro se ajuste en "all" (todos), el número de dispositivo 1 se utilizará para los datos por lotes enviados desde el piano de escenario.

03: Controller (Controlador)

La pantalla Controller (Controlador) se utiliza para ajustar las asignaciones de controladores que afectan a todas las interpretaciones del instrumento. A los controladores conectados al piano de escenario se les pueden asignar números de cambio de control MIDI. Esto le permitirá, por ejemplo, cambiar la intensidad de un efecto o aplicar modulación con un controlador.

NOTA Podrá utilizarse un secuenciador externo o un controlador MIDI para controlar los parámetros para los cuales el piano de escenario no tenga su propio controlador externo.

Nombre de parámetro	Descripción
Sustain (Selección de sostenido de interruptor de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para especificar el tipo de interruptor de pedal conectado a la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [SUSTAIN] (sostenido) situada en el panel posterior. Si se utiliza un FC3A (incluido): Seleccione "FC3 Half On" (medio activado) cuando desee utilizar la técnica de interpretación de medio amortiguador y "FC3 HalfOff" (medio desactivado) cuando no desee utilizar dicha técnica. Si se utiliza un FC4A o FC5 (opcional): Seleccione "FC4/5". (La interpretación de medio amortiguador no es posible con estos interruptores de pedal.) **Ajustes:** FC3 Half On (medio activado), FC3 HalfOff (medio desactivado) y FC4/5 **NOTA** La interpretación de medio amortiguador también es posible utilizando los mensajes de cambio de control de otro dispositivo MIDI. En ese caso, no será necesario ajustar el parámetro *Sustain* (Sostenido).
FS (Número de control de interruptor de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el número de cambio de control para los mensajes MIDI generados al accionar el interruptor de pedal conectado a la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [ASSIGNABLE] (asignable). Cuando se reciban mensajes MIDI con este número de cambio de control de otro dispositivo MIDI, el piano de escenario los tratará como si se hubieran generado con el interruptor de pedal. **Ajustes:** off, 01 a 95, 98 (Play/Stop), 99 (PC Inc) y 100 (PC Dec) **NOTA** Si ajusta *FS* en "98 (Play/Stop)" (reproducir/parar) y tiene un interruptor de pedal de FC4A o FC5 conectado a través de la clavija FOOT SWITCH (interruptor de pedal) [ASSIGNABLE] (asignable), podrá iniciar y detener la reproducción de archivos de audio desde una dispositivo de memoria flash USB con el interruptor de pedal. O bien, podrá ajustar *FS* en "99 (PC Inc)" (INC de PC) o en "100 (PC Dec)" (DEC de PC) para cambiar los números de interpretación con el interruptor de pedal. En la siguiente captura de pantalla, se muestra un ajuste típico. Pantalla de controlador: UTILITY | Sustain FS Controller | FC3 Half On 80[General5] Número de controlador [Nombre de controlador] Este ajuste muestra el número de cambio de control seleccionado junto con el nombre del controlador correspondiente entre corchetes.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Nombre de parámetro	Descripción
CP4 STAGE: FC1 (Número de control de controlador de pedal 1)	Este parámetro puede utilizarse para especificar el número de cambio de control para los mensajes MIDI generados al accionar el controlador de pedal conectado a través de la clavija FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) [1]. Cualquier mensaje MIDI que se reciba de una fuente externa con este número de cambio de control también será tratado como si se hubiera generado con el controlador de pedal 1. **Ajustes:** off (desactivado) y 00 a 95 **NOTA** Los ajustes "00" y "32" no tienen ningún efecto en el instrumento y no generan datos MIDI.
CP4 STAGE: FC2 (Número de control de controlador de pedal 2)	Este parámetro puede utilizarse para especificar el número de cambio de control para los mensajes MIDI generados al accionar el controlador de pedal conectado a través de la clavija FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) [2]. Cualquier mensaje MIDI que se reciba de una fuente externa con este número de cambio de control también será tratado como si se hubiera generado con el controlador de pedal 2. **Ajustes:** off (desactivado) y 00 a 95 **NOTA** Los ajustes "00" y "32" no tienen ningún efecto en el instrumento y no generan datos MIDI.
CP40 STAGE: FC (Controlador de pedal)	Este parámetro puede utilizarse para especificar el número de cambio de control para los mensajes MIDI generados al accionar el controlador de pedal conectado a través de la clavija [FOOT CONTROLLER] (controlador de pedal). Cualquier mensaje MIDI que se reciba de una fuente externa con este número de cambio de control también será tratado como si se hubiera generado con el controlador de pedal. **Ajustes:** off (desactivado) y 00 a 95 **NOTA** Los ajustes "00" y "32" no tienen ningún efecto en el instrumento y no generan datos MIDI.

04: MasterComp (Compresor principal)

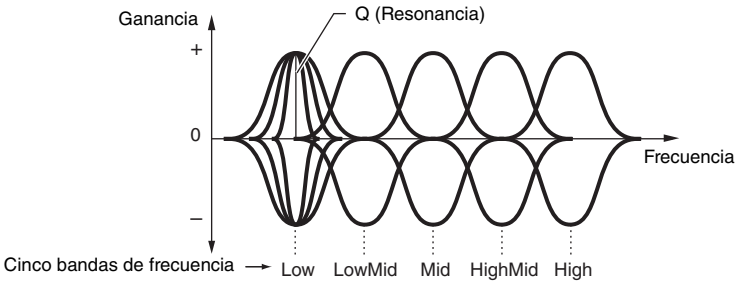
La pantalla Master Compressor (Compresor principal) se utiliza para ajustar los siguientes parámetros del compresor, que afectan a todas las interpretaciones.

Nombre de parámetro	Descripción
Preset (Valor predefinido)	Este parámetro puede utilizarse para seleccionar uno de los valores predefinidos del compresor principal, que configure todos los parámetros para adaptarlos a una necesidad específica. **Ajustes:** Basic, Maximizer, Wild, Attacky, Hard, Hip Club y Slap Bass(ch)
LowTh (Umbral bajo)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de baja frecuencia. **Ajustes:** -54 dB a -6 dB
LowAtk (Ataque de baja frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para determinar el tiempo que transcurre entre la llegada de una señal de entrada y la activación del compresor en la banda de baja frecuencia. **Ajustes:** 1 ms a 200 ms
LowRat (Relación de baja frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la relación de compresión de la banda de baja frecuencia. **Ajustes:** 1,0 a 20,0
LowGain (Ganancia de baja frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el nivel de salida de la banda de baja frecuencia. **Ajustes:** -∞ a +18 dB
MidTh (Umbral medio)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de media frecuencia. **Ajustes:** -54 dB a -6 dB

Nombre de parámetro	Descripción
MidAtk (Ataque de media frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para determinar el tiempo que transcurre entre la llegada de una señal de entrada y la activación del compresor en la banda de media frecuencia. **Ajustes:** 1 ms a 200 ms
MidRat (Relación de media frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la relación de compresión de la banda de media frecuencia. **Ajustes:** 1,0 a 20,0
MidGain (Ganancia de media frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el nivel de salida de la banda de media frecuencia. **Ajustes:** -∞ a +18 dB
HighTh (Umbral alto)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el nivel de la señal de entrada en el que el compresor empieza a procesar el sonido en la banda de alta frecuencia. **Ajustes:** -54 dB a -6 dB
HighAtk (Ataque de alta frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para determinar el tiempo que transcurre entre la llegada de una señal de entrada y la activación del compresor en la banda de alta frecuencia. **Ajustes:** 1 ms a 200 ms
HighRat (Relación de alta frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la relación de compresión de la banda de alta frecuencia. **Ajustes:** 1,0 a 20,0
HighGain (Ganancia de alta frecuencia)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar el nivel de salida de la banda de alta frecuencia. **Ajustes:** -∞ a +18 dB
DivFreqL (Frecuencia de división baja)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la frecuencia que divide las bandas de baja y media frecuencia. **Ajustes:** 16 Hz a 20 kHz
DivFreqH (Frecuencia de división alta)	Este parámetro puede utilizarse para ajustar la frecuencia que divide las bandas de media y alta frecuencia. **Ajustes:** 16 Hz a 20 kHz
CmnRel (Liberación común)	Este parámetro, que afecta a las tres bandas de compresión, puede utilizarse para determinar el tiempo que transcurre hasta que el sonido deja de comprimirse. **Ajustes:** 10 ms a 3000 ms

05: Master EQ (Ecualizador principal)

La pantalla Master EQ (Ecualizador principal) puede utilizarse para ajustar el tono de todas las interpretaciones. El ecualizador principal del CP4 STAGE tiene cinco bandas de frecuencia (Low, LowMid, Mid, HighMid y High), mientras que el CP40 STAGE tiene tres (Low, Mid y High). Con los parámetros de esta pantalla, podrá aumentar o reducir el nivel de las señales de cada una de estas bandas.



Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Nombre de parámetro	Descripción
Shape (Forma)	Estos parámetros pueden utilizarse para seleccionar una respuesta de tipo apilado o tipo pico para cada una de las bandas alta y baja del ecualizador. Cuando se ajusta en “shelv” (apilado), se reforzarán o se atenuarán de forma uniforme las señales en todas las frecuencias situadas por encima (banda alta) o por debajo (banda baja) de la frecuencia especificada. Sin embargo, cuando se ajusta en “peak” (pico), se reforzarán de forma localizada las señales en la frecuencia central de cada banda. **Ajustes:** shelv (tipo apilado) y peak (tipo pico) shelv EQ bajo / EQ alto Ganancia Ajuste de frecuencia Frecuencia peak Ganancia Ajuste de frecuencia Frecuencia
Freq (Frecuencia)	Estos parámetros pueden utilizarse para ajustar la frecuencia central de cada banda, es decir, la frecuencia con la que la señal se reforzará o se atenuará. **Ajustes:** **Banda Low (baja):** 32 Hz a 2,0 kHz para apilado; 63 Hz a 2,0 kHz para pico **Bandas LowMid (media baja), Mid (media) y HighMid (media alta):** 100 Hz a 10 kHz **Banda High (alta):** 500 Hz a 16 kHz **NOTA** Los ajustes LowMid y HighMid se aplican solo al CP4 STAGE.
Q (Resonancia)	Este parámetro puede utilizarse para definir la amplitud del refuerzo o la atenuación en la frecuencia ajustada con *Freq* (Frecuencia). Como tal, podrá crear un rango de curvas características de la frecuencia. Si define un valor grande, se reforzarán o se atenuarán las frecuencias de una banda más estrecha y el tono cambiará notablemente en torno a la frecuencia central. Si establece un valor más pequeño, se reforzarán o se atenuarán las frecuencias de una banda más amplia y el tono cambiará más gradualmente en torno a la frecuencia central. **Ajustes:** 0,1 a 12,0 0.1 12.0 Frecuencia Ajuste de frecuencia **NOTA** El parámetro *Q* no se podrá definir para las bandas Low (baja) y High (alta) cuando sus parámetros *Shape* (Forma) respectivos se hayan establecido en “shelv” (apilado) y su ajuste, en ese caso, se muestre como “---”.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

06: Panel Lock (Bloqueo de panel)

Con el botón [PANEL LOCK] (bloqueo de panel), podrá bloquear los botones del piano de escenario, los mandos deslizantes de partes y otros controladores para evitar que se accionen por error mientras toca el instrumento. En la pantalla Panel Lock (Bloqueo de panel), podrá ajustar cada uno de los siguientes parámetros en “off” (desactivado) para evitar que el botón [PANEL LOCK] (bloqueo de panel) bloquee los controladores correspondientes.

NOTA Por defecto, podrán bloquearse todos los controladores excepto los siguientes: botón [PANEL LOCK] (bloqueo de panel), botón [SHIFT] (cambiar), botón [EXIT] (salir), mandos deslizantes MASTER EQ (ecualizador principal), control [MASTER VOLUME] (volumen principal), teclado, rueda de inflexión de tono, rueda de modulación, interruptor de pedal y controladores de pedal 1 y 2 (CP4 STAGE) o controlador de pedal (CP40 STAGE).

Nombre de parámetro	Descripción
Part (Bloqueo de panel: Partes)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) el bloqueo de los controladores relacionados con partes que se muestran a continuación. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) **NOTA** Este ajuste se aplica a todos los controladores siguientes; los ajustes individuales no se admiten. **Controladores afectados:** botones [MAIN] (principal), [LAYER] (capa) y [SPLIT] (división); botón [PART SELECT] (selección de parte); botón [SLIDER FUNCTION] (función de mando deslizante) y mandos deslizantes de partes
Audio (Bloqueo de panel: Audio)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) el bloqueo de los controladores de grabación y reproducción de audio que se muestran a continuación. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) **NOTA** Este ajuste se aplica a todos los controladores siguientes; los ajustes individuales no se admiten. **Controladores afectados:** botones [■] (Parar), [►] (Reproducir) y [●] (Grabar)
Effect (Bloqueo de panel: Efectos)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) el bloqueo de los controladores relacionados con efectos que se muestran a continuación. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) **NOTA** Este ajuste se aplica a todos los controladores siguientes; los ajustes individuales no se admiten. **Controladores afectados:** botones SYSTEM EFFECT (efecto de sistema) [CHORUS] (coro) y [REVERB] (reverberación); botón [MASTER COMP] (compresor principal) y botones PART EFFECT (efecto de parte) [A] y [B]
Trnsps (Bloqueo de panel: Transposición)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) el bloqueo de los botones TRANSPOSE (transposición) [-] y [+]. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado)
VceSel (Bloqueo de panel: Selección de voz)	Este parámetro puede utilizarse para activar (“on”) o desactivar (“off”) el bloqueo de los controladores de selección de voz que se muestran a continuación. **Ajustes:** off (desactivado) y on (activado) **NOTA** Este ajuste se aplica a todos los controladores siguientes; los ajustes individuales no se admiten. **Controladores afectados:** botones [-1/NO] y [+1/YES]; botones [∧]/[∨]/[<]/[>] (cursor); botones de categoría de voz y dial de datos **NOTA** Cuando este parámetro está ajustado en “off” (desactivado), solo podrá utilizar los botones [-1/NO] y [+1/YES], los botones [∧]/[∨]/[<]/[>] (cursor) y el dial de datos en la pantalla Performance (Interpretación).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

Área Utility Job

Funciones de Utility Job

En el área Utility Job (Trabajo de utilidad), pueden ejecutarse dos funciones: Factory Set (Configuración de fábrica) y Version (Versión).

01: Factory Set (Configuración de fábrica)

La función Factory Set (Configuración de fábrica) puede utilizarse para restaurar la memoria de usuario del piano de escenario a su estado predeterminado.

Procedimiento

1. Pulse el botón [UTILITY] (utilidad).
2. En el menú Utility (Utilidad), utilice el botón [∨] para seleccionar *07: Job* (Trabajo) y después pulse el botón [ENTER] (introducir).
3. Utilice el botón [∧] para seleccionar *01: FactorySet* (Configuración de fábrica) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
4. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para ajustar *PowerOn Auto* (Encendido automático) en "off" (desactivado) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).
5. Cuando se muestre el mensaje emergente de confirmación, pulse el botón [+1/YES] para ejecutar la función Factory Set (Configuración de fábrica).

NOTA El menú Utility (Utilidad) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [UTILITY] (utilidad).

NOTA Antes de ejecutar esta función, el instrumento mostrará el mensaje emergente de confirmación "Are you sure?" (¿Está seguro?) para confirmar que desea continuar. Podrá pulsar el botón [+1/YES] para ejecutar la función o el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior sin ejecutar la función.

AVISO

Cuando se utilice la función Factory Set (Configuración de fábrica) para restaurar los ajustes predeterminados, se sobrescribirán todos los datos de interpretaciones y los ajustes de Utility (Utilidad) memorizados en la memoria de usuario del piano de escenario. Asegúrese, por tanto, de guardar todos los ajustes y datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB con antelación.

07: Job (Trabajo) seleccionado en el paso 2:

```
UTILITY
▲07:Job
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

01: FactorySet (Configuración de fábrica) seleccionado en el paso 3:

```
UTILITY Job
▼01:FactorySet
```

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

PowerOn Auto (Encendido automático) ajustado en "off" (desactivado) en el paso 4:

```
Job          |        PowerOn Auto
FactorySet   |        ▶off
```

❶ ❷

Pulse el botón [ENTER] (introducir).

Mensaje emergente de confirmación del paso 5:

❸

```
[        Are you sure?        ]
[         [NO]/[YES]          ]
```

❶ Job FactorySet

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Factory Set (Configuración de fábrica) del área Utility (Utilidad).

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

❷ PowerOn Auto

Este parámetro se utiliza para activar (“on”) o desactivar (“off”) la restauración automática de la memoria de usuario a su estado predeterminado cada vez que se encienda el piano de escenario. Utilice los botones [-1/NO] y [+1/YES] o el dial de datos para seleccionar “on” (activado) o “off” (desactivado) según se requiera. Normalmente, *PowerOn Auto* (Encendido automático) deberá ajustarse en “off” (desactivado). Además, el ajuste de este parámetro se memoriza automáticamente al ejecutar la función Factory Set (Configuración de fábrica).

❸ Are you sure?

Este mensaje aparecerá antes de ejecutar la función Factory Set (Configuración de fábrica). Pulse el botón [+1/YES] para continuar. O bien, pulse el botón [-1/NO] para volver a la pantalla anterior.

AVISO

Si ajusta *PowerOn Auto* (Encendido automático) en “on” (activado) antes de ejecutar la función Factory Set (Configuración de fábrica), la función se ejecutará automáticamente cada vez que encienda su piano de escenario. Debido a que esto puede dar lugar a la pérdida de importantes ajustes y datos, recomendamos que este parámetro se ajuste normalmente en “off” (desactivado). Si cambia el ajuste *PowerOn Auto* (Encendido automático) de “on” (activado) a “off” (desactivado), deberá ejecutar la función Factory Set (Configuración de fábrica) en este estado para memorizar el nuevo ajuste.

02: Version (Versión)

La pantalla Version (Versión) puede utilizarse para revisar las versiones actuales del cargador de arranque y del firmware del piano de escenario además de la información de copyright.

Procedimiento	
	1. Pulse el botón [UTILITY] (utilidad).
	2. En el menú Utility (Utilidad), utilice el botón [∨] para seleccionar *07: Job* (Trabajo) y después pulse el botón [ENTER] (introducir).
	3. Utilice el botón [∨] para seleccionar *02: Version* (Versión) y después, pulse el botón [ENTER] (introducir).

NOTA El menú Utility (Utilidad) es la primera pantalla que se muestra al pulsar el botón [UTILITY] (utilidad).

02: Version (Versión) seleccionado en el paso 3:

❶ Job Version

Esto muestra que se encuentra en la pantalla Version (Versión) del área Utility (Utilidad).

❷ Boot: (número de versión) Firm: (número de versión)

Esto muestra las versiones actuales del cargador de arranque y del firmware del piano de escenario.

❸ (C)2013 Yamaha Corp.

Esto muestra el propietario del copyright del cargador de arranque y del firmware del piano de escenario.

Diseño del CP4 STAGE y CP40 STAGE
Referencia
Interpretaciones
Editar interpretaciones
Área Common Edit
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Área Part Edit
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Área Master Keyboard
Área Job
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Función Store Performance
Función Compare Performance
Área File
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Área Utility
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Área Utility Job
01: Factory Set
02: Version
Apéndice

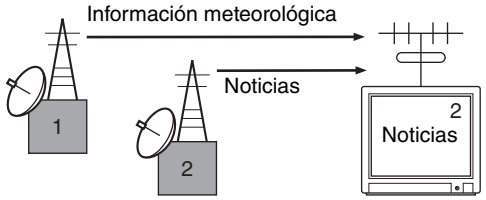
Apéndice

MIDI

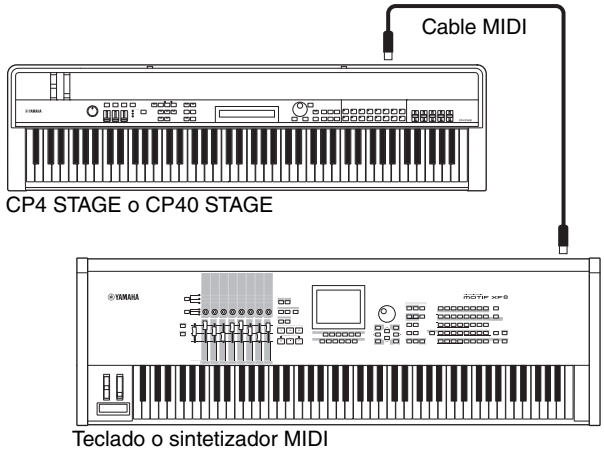
MIDI o “Musical Instrument Digital Interface” (Interfaz digital para instrumentos musicales) es un estándar mundial diseñado para permitir la transferencia de interpretaciones, voces y otros datos entre instrumentos musicales. Como tal, posibilita la comunicación de datos incluso entre instrumentos musicales y equipos de distintos fabricantes. Además de los datos generados al tocar el teclado o seleccionar una interpretación, a través de MIDI también pueden intercambiarse muchos otros tipos de datos, como controles de instrumento o “tempo”. Gracias a la potente funcionalidad que ofrece esta tecnología, no sólo podrá tocar otros instrumentos con el teclado y los controladores del piano de escenario, sino también cambiar los ajustes de efecto panorámico y reverberación de cada parte y definir los ajustes de los efectos. De hecho, prácticamente todos los parámetros que pueden ajustarse con el panel de control del instrumento también pueden controlarse a distancia desde otro dispositivo MIDI.
En esta sección, los datos y valores se mostrarán en los formatos binario, decimal y hexadecimal. Para indicar valores hexadecimales, se muestra una “H” delante o detrás de los valores numéricos. Asimismo, se utiliza “n” para representar un entero arbitrario (o número entero).

Canales MIDI

Los datos MIDI pueden transmitirse y recibirse por uno de los dieciséis canales MIDI. Por lo tanto, a través de un solo cable MIDI podrán intercambiarse simultáneamente datos de una interpretación de hasta dieciséis partes de instrumentos diferentes. Los canales MIDI son muy similares a los canales de televisión en cuanto a que cada emisora de televisión transmite sus emisiones a través de un canal específico. Un televisor, por ejemplo, recibe muchos programas diferentes al mismo tiempo de emisoras distintas y el espectador escoge el programa que desea ver seleccionando el canal correspondiente.



De forma similar, varios dispositivos transmisores de un sistema MIDI pueden configurarse para enviar datos cada uno a través de un canal independiente (es decir, un canal de transmisión MIDI), que se conectarán con los dispositivos receptores del sistema mediante cables MIDI. Si el canal MIDI de un dispositivo receptor (es decir, un canal de recepción MIDI) coincide con un canal de transmisión MIDI, el dispositivo receptor sonará según los datos enviados por el dispositivo transmisor correspondiente.



NOTA Los canales de transmisión y recepción MIDI del CP4 STAGE y CP40 STAGE se ajustan de la siguiente manera para cada parte.

CP4 STAGE:
Parte MAIN: El canal 1 se utiliza para la transmisión y la recepción.
Parte LAYER: El canal 2 se utiliza para la transmisión y la recepción.
Parte SPLIT: El canal 3 se utiliza para la transmisión y la recepción.

CP40 STAGE:
Parte MAIN: El canal 1 se utiliza para la transmisión y la recepción.
Parte SPLIT/LAYER: El canal 2 se utiliza para la transmisión y la recepción.

Tipos de mensajes MIDI admitidos

En líneas generales, los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: mensajes de canal y mensajes de sistema. A continuación, se ofrece una descripción de cada tipo de mensaje de canal y de sistema que admiten el CP4 STAGE y CP40 STAGE. Podrá obtener más detalles en las secciones *Formato de datos MIDI* y *Gráfico de implementación MIDI* del pdf *Lista de datos*.

Mensajes de canal

Los mensajes de canal MIDI contienen información relacionada con la interpretación y cada uno se envía por un canal MIDI específico.

■ Activación y desactivación de notas

Los mensajes de activación y desactivación de notas se generan cuando se toca un teclado. En concreto, se genera un mensaje de activación de nota cuando se pulsa una tecla, y uno de desactivación, cuando se suelta la tecla. Cada uno de estos mensajes contiene un número de nota específico que corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad que indica la rapidez con que se pulsó. Los números de nota MIDI que pueden recibirse abarcan del 0 (C-2) al 127 (G8), con C intermedio (C3) representado por el 60.
Los valores de velocidad que pueden recibirse, contenidos únicamente en los mensajes de activación de nota, abarcan del 1 al 127.

■ Cambio de control

Los mensajes de cambio de control MIDI sirven para controlar el volumen, el efecto panorámico estéreo y otros muchos parámetros; como se señala más abajo, cada tipo de mensaje tiene su propio número de control.

Selección de banco MSB (nº de control 0)
Selección de banco LSB (nº de control 32)

Los mensajes de selección de banco MSB y LSB sirven para seleccionar a distancia interpretaciones y voces de partes de otro dispositivo MIDI. La selección, no obstante, sólo tendrá efecto una vez que se reciba el mensaje de cambio de programa.

Introducción de datos MSB (nº de control 6)
Introducción de datos LSB (nº de control 38)

Los mensajes de introducción de datos MSB y LSB sirven para definir un valor para el parámetro seleccionado con los mensajes de MSB y LSB de RPN (véase más abajo). El valor que en realidad se define se determina combinando los valores del bit más significativo (MSB) y del menos significativo (LSB).

Volumen principal (nº de control 7)

Los mensajes de volumen principal permiten ajustar el volumen de cada parte. Ajustar un valor de 127 produce el volumen máximo, mientras que el valor 0 silencia la parte en cuestión. Estos mensajes pueden ser útiles al ajustar los volúmenes relativos de cada parte.

Efecto panorámico (nº de control 10)

Estos mensajes permiten ajustar el efecto panorámico estéreo de cada parte. Ajustar un valor de 127 desplaza el sonido totalmente a la derecha, mientras que el valor 0 lo lleva al extremo izquierdo y el valor 64 lo sitúa en el centro del campo estéreo.

Expresión (nº de control 11)

Los mensajes de expresión pueden utilizarse para cambiar el nivel de expresión o entonación de cada parte. Ajustar un valor de 127 produce el volumen máximo, mientras que el valor 0 silencia la parte en cuestión. Estos mensajes pueden resultar útiles si se desea ajustar el volumen para añadir expresión durante las interpretaciones.

Sostenimiento 1 (nº de control 64)

Los mensajes de sostenimiento 1 pueden utilizarse para modificar el sonido de las notas de la misma forma que el pedal de sostenido (amortiguador) de un piano. Ajustar un valor entre 64 y 127 activa el sostenido (pedal accionado), mientras que los valores situados entre 0 y 63 lo desactivan (pedal liberado). Cuando esté activado, las notas resonarán más tiempo de lo normal después de que se reciba el mensaje de desactivación de nota correspondiente. El CP4 STAGE y CP40 STAGE solo desactivan completamente el sostenido para un valor de sostenimiento 1 de 0, y los valores de 1 a 127 dan lugar a unos tiempos de sostenido cada vez más largos.

Sostenuto (nº de control 66)

Los mensajes de sostenuto pueden utilizarse para modificar el sonido de las notas de la misma forma que el pedal de sostenuto de un piano. Ajustar un valor entre 64 y 127 activa el sostenuto, mientras que los valores situados entre 0 y 63 lo desactivan. Si se activa el sostenuto mientras se está tocando la nota generada por un mensaje específico de activación de nota, dicha nota se alargará más hasta que se reciba el mensaje de desactivación de nota correspondiente.

Pedal de sordina (nº de control 67)

Los mensajes de pedal de sordina pueden utilizarse para modificar el sonido de las notas de la misma forma que el pedal de sordina de un piano. Ajustar un valor entre 64 y 127 activa la sordina, bajando el volumen y suavizando ligeramente el timbre, mientras que los valores situados entre 0 y 63 la desactivan.

Tiempo de liberación (nº de control 72)

Estos mensajes permiten ajustar el tiempo de liberación del AEG de cada parte. Los valores del 0 al 127 corresponden a los valores de compensación de -64 a +63, que permiten reducir o aumentar el tiempo de liberación según corresponda.

Tiempo de disminución (nº de control 75)

Estos mensajes permiten ajustar el tiempo de disminución del AEG de cada parte. Los valores del 0 al 127 corresponden a los valores de compensación de -64 a +63, que permiten reducir o aumentar el tiempo de disminución según corresponda. Cuanto mayor sea el valor, más tardará el sonido en disminuir después del ataque inicial.

Velocidad de vibrato (nº de control 76)

Estos mensajes permiten ajustar la velocidad del efecto de vibrato de cada parte. Los valores de 64 no alteran el ajuste de velocidad de la parte; los valores superiores a 64 producen velocidades de vibrato mayores y viceversa.

Profundidad de vibrato (nº de control 77)

Estos mensajes permiten ajustar la intensidad del efecto de vibrato de cada parte. Los valores de 64 no alteran el ajuste de profundidad de la parte; los valores superiores a 64 producen un efecto de vibrato más intenso y viceversa.

Retardo de vibrato (nº de control 78)

Estos mensajes permiten ajustar el tiempo que se retardará el inicio del vibrato de cada parte tras tocar una tecla. Los valores de 64 no alteran el ajuste de retardo de la parte; los valores superiores a 64 producen tiempos de retardo más largos y viceversa.

Profundidad del efecto 1 (nivel de transmisión de reverberación) (nº de control 91)

Los mensajes de profundidad del efecto 1 permiten ajustar el nivel de transmisión del efecto de reverberación.

Incremento de datos (nº de control 96)
Reducción de datos (nº de control 97)

Estos mensajes permiten aumentar y reducir la sensibilidad de inflexión de tono en pasos de 1 (suponiendo que el parámetro se haya definido anteriormente con mensajes de RPN (véase más abajo)).

LSB de RPN (bit menos significativo del número de parámetro registrado) (nº de control 100)
MSB de RPN (bit más significativo del número de parámetro registrado) (nº de control 101)

Los mensajes de LSB y MSB de RPN se utilizan principalmente para facilitar el ajuste de valores de variación de la sensibilidad de inflexión de tono, afinación y otros parámetros de las partes. En concreto, primero se seleccionará el parámetro que se desee modificar con estos mensajes y después, se utilizarán los mensajes de incremento y reducción de datos anteriormente descritos para cambiar el ajuste del parámetro.

Deberá tenerse en cuenta que, una vez que se haya definido un número de parámetro registrado (RPN), todos los mensajes sucesivos de entrada de datos emitidos por el mismo canal afectarán al parámetro correspondiente. Por lo tanto, después de ajustar parámetros con estos mensajes, convendrá ajustar el RPN en nulo (7FH, 7FH) para impedir cambios no deseados.
El CP4 STAGE y CP40 STAGE permiten seleccionar los siguientes parámetros con mensajes de LSB y MSB de RPN.

MSB de RPN	LSB de RPN	Parámetro
00H	00H	Sensibilidad de inflexión de tono
7FH	7FH	RPN nulo

■ Mensajes de modo de canal

2º byte	3er byte	Mensaje
120	0	Todo el sonido desactivado
121	0	Restablecer todos los controladores
123	0	Todas las notas desactivadas

Todo el sonido desactivado (nº de control 120)
Estos mensajes permiten silenciar todos los sonidos generados por las partes del instrumento. Los mensajes de canal MIDI como Sostenimiento 1 y Sostenuto se retienen.

Restablecer todos los controladores (control nº 121)
Un mensaje de este tipo sirve para devolver cada uno de los controladores siguientes a sus valores predeterminados.

Controlador	Valor predeterminado
Inflexión de tono	0 (posición central)
Expresión	127 (máximo)
Sostenimiento 1	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
Pedal de sordina	0 (desactivado)
RPN	Número no especificado; los datos internos no cambiarán.

Todas las notas desactivadas (control nº 123)
Este tipo de mensaje sirve para desactivar todas las notas de cada parte. Sin embargo, si se activa Sostenimiento 1 o Sostenuto en este momento, las notas continuarán sonando hasta que se desactiven estos controladores.

Modo Omni desactivado (control nº 124)
Estos mensajes tienen el mismo efecto que un mensaje de Todas las notas desactivadas.

Modo Omni activado (nº de control 125)
Estos mensajes tienen el mismo efecto que un mensaje de Todas las notas desactivadas.

■ Cambio de programa
Los mensajes de cambio de programa MIDI sirven para seleccionar una interpretación diferente. Además, cuando se combinan con mensajes de selección de banco MSB y LSB, se podrán seleccionar interpretaciones guardadas en cualquiera de los bancos de memoria del instrumento a través de MIDI. Podrá ver una lista de las interpretaciones en el pdf *Lista de datos*.

NOTA Los números de cambio de programa (de 0 a 127) son uno menos que el número correspondiente en la *Lista de datos* (pdf). Por ejemplo, para seleccionar el programa nº 16, debería enviar un mensaje con el número de cambio de programa 15.

■ Inflexión de tono
Los mensajes de inflexión de tono son mensajes continuos de controlador que permiten elevar o bajar el tono de las notas indicadas en un valor especificado durante una duración determinada.

Mensajes de sistema
En lugar de estar asociados a un canal específico, los mensajes de sistema MIDI se utilizan para la sincronización de los dispositivos y para otros comportamientos del instrumento en su conjunto.

■ Mensajes exclusivos de sistema
Los mensajes MIDI exclusivos de sistema, que sirven para realizar volcados masivos de datos y para cambiar parámetros, contienen un número de dispositivo y pueden actuar como si funcionaran en un solo canal MIDI. Para el intercambio de este tipo de mensaje, es necesario que tanto el dispositivo transmisor como el receptor estén ajustados con el mismo número de dispositivo. Por medio de los mensajes exclusivos de sistema, podrá controlar prácticamente cualquier parámetro de su piano de escenario desde otro dispositivo MIDI.

■ Mensajes de sistema en tiempo real

Detección activa (FEH)
La detección activa es un tipo de mensaje MIDI que sirve para impedir que se produzcan resultados inesperados en el caso de que un cable MIDI se desconecte o se estropee mientras se está tocando el instrumento. Al recibir un mensaje de detección activa, el piano de escenario empezará a revisar el estado de los cables MIDI conectados. Si no se reciben datos MIDI en los 300 ms siguientes, el piano de escenario deducirá que se ha producido un problema en un cable MIDI y, en respuesta, actuará como si se hubiera recibido un mensaje Todas las notas desactivadas y un mensaje Restablecer todos los controladores.

Reloj de sincronización (F8H)
Los mensajes de reloj de sincronización se transmiten a un intervalo fijo (es decir, 24 veces por cada cuarto de nota) para sincronizar los instrumentos MIDI conectados. Utilice el parámetro Sync (Sincronización) de la pantalla MIDI del área Utility (Utilidad) para especificar si el reloj interno del instrumento o los mensajes de reloj de sincronización recibidos a través del terminal MIDI [IN] deberán utilizarse para la sincronización.

Manual Development Group
© 2013 Yamaha Corporation
Published 03/2017 MW-B0