

PSR-SX920

PSR-SX720

Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican las características avanzadas del PSR-SX920/SX720.
Antes de leer este Manual, lea el Manual de instrucciones.

Contenido

Lista de funciones	4
1 Estilos	6
Tipos de estilos (características).....	6
Grabación de archivos en la pestaña de favoritos.....	7
Cambio del tipo de digitado de acordes.....	8
Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered.....	9
Acordes que suenan cuando se ha seleccionado Smart Chord.....	10
Uso de la función Chord Tutor.....	11
Activación o desactivación de cada canal del estilo.....	12
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos.....	13
Ajuste del tempo.....	15
Grabación de una secuencia de acordes cuando el estilo está detenido (Chord Looper).....	16
Guardado y acceso a las secuencias de acordes personalizadas (Chord Looper).....	17
Creación/edición de estilos (Style Creator).....	20
2 Voces	35
Pantalla Voice Part Setup.....	35
Ajustes relacionados con la pantalla de selección de voz.....	37
Tipos de voces (características).....	38
Grabación de archivos en la pestaña de favoritos.....	40
Ajustes del metrónomo.....	40
Ajustes relacionados con el teclado.....	41
Ajustes relacionados con partes del teclado (Voice Setting).....	42
Transposición del tono en semitonos.....	43
Ajuste preciso del tono de todo el instrumento (Master Tune).....	44
Selección o creación de una escala temperada (Scale Tune).....	44
Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio.....	47
Edición de voces (Voice Edit).....	49
Edición de voces de órgano (Voice Edit).....	54
3 Multi Pads	56
Creación de un nuevo Multi Pad mediante MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording).....	56
Creación de un nuevo Multi Pad con archivos de audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad).....	58
Edición de Multi Pads.....	60
4 Reproducción de canciones	61
Creación de una lista de canciones para su reproducción.....	61
Uso del modo repetición de reproducción.....	62
Edición de ajustes de notación musical (Score).....	63
Visualización de la letra y configuración de la pantalla.....	65
Visualización de texto y configuración de la pantalla.....	66
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones MIDI.....	67
Activación o desactivación de cada canal de una canción MIDI.....	68
Ajustes relacionados con la reproducción de canciones.....	69
5 Grabación y edición de canciones MIDI	71
Descripción general de la grabación de canciones MIDI.....	71
Grabación de cada canal individualmente (grabación en tiempo real).....	73
Regrabación de una sección concreta: puntos de entrada/salida (grabación en tiempo real).....	75
Grabación de configuraciones de panel en una canción.....	77
Edición de eventos de canal de datos de canción existentes.....	78
Edición/grabación de canciones, por pasos (Step Edit).....	81
6 Memoria de registros	90
Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration Freeze).....	90
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence).....	91
Búsqueda de un archivo de banco de memoria de registros.....	93
7 Lista de reproducción	95
Importación de registros de Music Finder a la lista de reproducción.....	95
8 Micrófono	97
Definición de los ajustes de micrófono o guitarra (Mic Setting).....	97
Edición del tipo de armonía vocal (Vocal Harmony) (PSR-SX920).....	100
Edición de los tipos de sintetizador Vocoder (Vocal Harmony) (PSR-SX920).....	104

9 Mezclador	106
Edición de parámetros de filtro (Filter)	106
Edición de los parámetros de EQ (EQ)	107
Edición de parámetros de efecto (Effect)	109
Edición de parámetros de efectos (Chorus/Reverb)	111
Edición de ajustes de efecto panorámico y volumen (Pan/Volume)	111
Edición de los ajustes del compresor principal (Compressor)	112
Diagrama de bloques	114
10 Ajustes de funciones a los controladores	115
Asignación de funciones específicas a los pedales y los botones del panel (Assignable)	115
Edición de los tipos de asignación de los mandos Live Control y del joystick	122
11 Ajustes MIDI	126
Procedimiento básico para ajustes MIDI	126
System—Ajustes del sistema MIDI	128
Transmit—Ajustes del canal de transmisión de MIDI	129
Receive—Ajustes del canal de recepción MIDI	130
On Bass Note—Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante MIDI	131
Chord Detect—Ajustes de los acordes utilizados en la reproducción de estilos mediante MIDI	131
12 Configuración de red	132
Ajustes de LAN inalámbrica	132
13 Utilidad	135
Speaker/Connectivity (PSR-SX920), Speaker (PSR-SX720)	135
Touch Screen/Display	136
Parameter Lock	136
Storage—Formateo de la unidad	136
System	137
Factory Reset/Backup	138
14 Operaciones relacionadas con el paquete de ampliación	140
Instalación de datos del paquete de ampliación desde una unidad flash USB	140
Guardado del archivo de información del instrumento en una unidad flash USB	141
Restauración del contenido de expansión instalado previamente	141
15 Conexiones	142
Selección del destino de salida de cada sonido (Line Out) (PSR-SX920)	142
Índice alfabético	144

Uso del Manual en PDF

- Para ir rápidamente de un elemento o tema de interés a otro, haga clic en los elementos deseados del índice de marcadores de la izquierda de la ventana de la pantalla principal. Haga clic en la ficha “Marcadores” para abrir el índice si no aparece.
- Haga clic en los números de página que aparecen en el Manual para ir directamente a la página correspondiente.
- Seleccione “Buscar” o “Buscar en” en el menú “Editar” de Adobe Reader y escriba una palabra clave para encontrar información relacionada en el documento. Los nombres y las posiciones de los elementos de menú pueden variar según la versión de Adobe Reader que se utilice.

NOTA

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

- Las ilustraciones y las pantallas LCD de este manual se muestran únicamente a efectos orientativos. Observe que todos los ejemplos de la pantalla que aparecen en este Manual están en inglés.
- Aunque los ejemplos de pantallas y las ilustraciones se refieren al PSR-SX920, su uso es el mismo para el PSR-SX720.
- Las pantallas se han tomado del PSR-SX920 y están en inglés.
- Los documentos “Data List” (Lista de datos) y “Smart Device Connection Manual” (Manual de conexión a tablets y smartphones) se pueden descargar del sitio web de Yamaha:
https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/downloads/
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este Manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

Lista de funciones

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

Para obtener más información, consulte las páginas indicadas a continuación o el Manual de instrucciones. La marca “●” indica que la función se describe en el Manual de instrucciones.

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

Texto de pantalla	Botón para acceder	Descripción	Páginas	Manual de instrucciones
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portal de la estructura de pantallas del instrumento, que proporciona información de todos los ajustes actuales de un vistazo.	–	●
Menu	[MENU]	Al tocar cada uno de los iconos, puede acceder a los menús de las diversas funciones indicadas a continuación.	–	●
Style Selection	Botones de selección de categoría de STYLE	Para seleccionar estilos.	–	●
Song Playback	SONG [PLAYER]	Permiten controlar la reproducción de canciones.	61	●
Playlist	[PLAYLIST]	Para seleccionar y editar listas de reproducción y gestionar su repertorio.	95	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Para grabar su interpretación.	72	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Para ajustar los parámetros de cada parte, como el volumen, la panorámica y el ecualizador. También permite ajustar controles generales de sonido, tales como el compresor principal y el ecualizador principal.	106	●
Voice Selection	PART SELECT [LEFT]– [RIGHT 3], botones de selección de categoría VOICE	Para asignar voces a cada una de las partes del teclado.	–	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Para seleccionar Multi Pad.	60	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [–] y [+]	Para seleccionar bancos de memoria de registros.	91	●
Registration Memory window	[MEMORY]	Para registrar los ajustes actuales del panel.	–	●

Funciones de la pantalla de menús

Menú	Descripción	Páginas	Manual de instrucciones
Channel On/Off	Para activar o desactivar cada canal de estilo o canción MIDI.	12, 68	–
Voice Part Setup	Para confirmar los ajustes de voz actuales y realizar ajustes relacionados con voces, tales como efectos.	35	–
Line Out (PSR-SX920)	Determina qué toma se utiliza para la salida de cada parte y cada instrumento de percusión y batería.	142	–
Score	Permite mostrar la notación musical (partitura) de la canción MIDI actual.	63	●
Lyrics	Para mostrar la letra de la canción actual.	65	●
Text Viewer	Permite mostrar los archivos de texto creados en el ordenador.	66	–
Chord Looper	Para grabar una secuencia de acordes y repetirla en bucle.	16, 17	●
Kbd Harmony/Arp	Permite añadir el efecto de armonía/arpeggio a la sección de la mano derecha del teclado. Se puede definir parámetros tales como el tipo de armonía/arpeggio.	47	●
Split & Fingering	Para ajustar el punto de división o cambiar el tipo de digitado de acordes y el área de detección de acordes.	8	●
Mic Setting	Para realizar ajustes de sonido del micrófono.	97	●
Vocal Harmony (PSR-SX920)	Permite añadir efectos de armonía vocal a la voz. Puede editar la armonía vocal y guardarla como armonía original.	100, 104	●
Regist Sequence	Determina el orden para acceder a los ajustes de memoria de registros al utilizar el pedal.	91	–

Menú	Descripción	Páginas	Manual de instrucciones
Regist Freeze	Determina los elementos que se mantienen sin modificaciones al acceder a los ajustes del panel de la memoria de registros.	90	–
Tempo	Permite ajustar el tempo de la canción MIDI, el estilo o el metrónomo. En la pantalla se puede conseguir el mismo efecto que cuando se utilizan los botones TEMPO [–]/[+] y [RESET/TAP TEMPO].	15	●
Metronome	Para realizar los ajustes del metrónomo y el botón [RESET/TAP TEMPO].	40	●
Live Control	Determina las funciones asignadas a los mandos de Live Control.	122	●
Assignable	Determina las funciones asignadas a los pedales, los botones asignables y los atajos de la pantalla de inicio.	115	●
Panel Lock	Para bloquear los ajustes del panel. Cuando los ajustes del panel están bloqueados, el instrumento no se puede utilizar.	–	●
Demo	Permite acceder a la pantalla de demostración.	–	●
Voice Edit	Para editar las voces predefinidas para crear sus propias voces. La pantalla cambia dependiendo de si se ha seleccionado una voz de órgano u otro tipo de voz.	49, 54	–
Style Creator	Permite crear un estilo editando el estilo predefinido o registrando los canales de estilo uno a uno.	20	–
Song Recording	Para grabar su interpretación. (Este ajuste equivale al botón [RECORDING] del panel).	71, 72	●
M.Pad Creator	Permite crear un Multi Pad, bien editando otro predefinido existente o bien grabando uno nuevo.	56, 58	–
Voice Setting	Permite realizar ajustes detallados de las partes del teclado, como el tono de cada parte, el filtro de ajuste de voces y ajustes relacionados con arpeggios.	42	–
Style Setting	Permite realizar ajustes relacionados con la reproducción de estilos, como la sincronización del enlace de OTS, el control dinámico (respuesta de pulsación del estilo), etc.	13	–
Song Setting	Permite realizar ajustes relacionados con la reproducción de canciones, tales como la función de guía, los ajustes de canal, etc.	69	–
Chord Tutor	Indica cómo tocar acordes correspondientes a los nombres de acorde especificados.	11	–
Scale Tune	Para ajustar el tipo de escala.	44	–
Master Tune	Para ajustar con precisión la afinación de todo el instrumento.	44	–
Transpose	Permite transponer el tono de todo el sonido en semitonos, o solo el sonido del teclado o de la canción MIDI.	43	●
Keyboard	Determina la respuesta a la pulsación del teclado y los ajustes relacionados con el joystick.	41	–
MIDI	Permite realizar ajustes relacionados con MIDI.	126	–
Utility	Permite realizar ajustes globales, gestionar las unidades flash USB, inicializar el instrumento a los valores predeterminados de fábrica o hacer copias de seguridad de los datos guardados en el instrumento, etc.	135	●
Wireless LAN^{*2}	Permite realizar los ajustes para conectar el instrumento a un ordenador o un dispositivo inteligente, como un iPad, mediante la función LAN inalámbrica.	132	–
Expansion	Permite instalar paquetes de ampliación y añadir contenido extra descargado del sitio web o creado por usted mediante Yamaha Expansion Manager o restaurar el contenido de ampliación preinstalado.	140	–
Bluetooth^{*1} (PSR-SX920)	Permite realizar los ajustes para conectar el instrumento a un dispositivo equipado con Bluetooth.	–	●

*1 Este icono solo aparece cuando se incluye la función Bluetooth.

*2 Este icono solo aparece cuando el adaptador de LAN inalámbrica USB opcional está conectado.

Contenido

Tipos de estilos (características)	6
Grabación de archivos en la pestaña de favoritos	7
• Eliminación de archivos de la ficha de favoritos	7
Cambio del tipo de digitado de acordes	8
Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered	9
Acordes que suenan cuando se ha seleccionado Smart Chord	10
Uso de la función Chord Tutor	11
Activación o desactivación de cada canal del estilo	12
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	13
• Setting	13
• Change Behavior	15
Ajuste del tempo	15
Grabación de una secuencia de acordes cuando el estilo está detenido (Chord Looper)	16
Guardado y acceso a las secuencias de acordes personalizadas (Chord Looper)	17
• Memorización de los datos de bucle de acordes guardados	17
• Almacenamiento de datos grabados en un archivo del banco	18
• Recuperación del archivo de banco de bucles de acordes y reproducción de un estilo con una secuencia de acordes	18
• Edición del banco de bucles de acordes (exportación, importación, borrado)	19
Creación/edición de estilos (Style Creator)	20
• Estructura de datos de estilo – Formada por patrones de origen	20
• Procedimiento básico para crear un estilo	21
• Grabación en tiempo real	23
• Grabación por pasos	26
• Assembly: asignación del patrón de fuente a cada canal	27
• Channel Edit	27
• SFF Edit: ajustes del formato de archivos de estilos	29
• Edición de la parte rítmica de un estilo (Drum Setup)	33

Tipos de estilos (características)

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



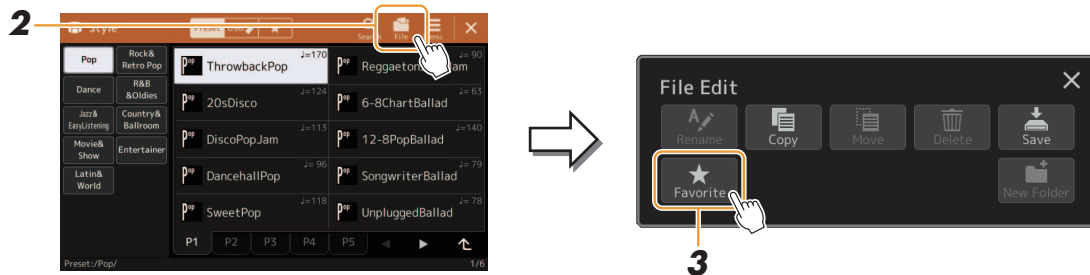
Session	Para obtener información sobre estos tipos, consulte “Características de estilo” en el Manual de instrucciones.
Free Play	
+Audio (PSR-SX920)	<p>Los estilos de audio (+Audio) se han generado especialmente agregando interpretaciones de músicos obtenidas en diversos estudios de grabación de todo el mundo. Esto contribuye a una sensación excepcionalmente natural, a la ambientación y a la calidez de la batería y la percusión del estilo, lo cual aportará a su interpretación un mayor potencial expresivo. Específicamente, retiene los sutiles matices y acentuaciones tan difíciles de reproducir cuando se utilizan los sonidos de los conjuntos de batería/percusión predefinidos. La tecnología Time Stretch (Estirar tiempo) de Yamaha permite que el audio siga sus cambios de tempo sin cambiar el tono, para que todo se mantenga perfectamente sincronizado.</p> <p>Este instrumento permite reproducir y controlar estilos de audio; sin embargo, el instrumento no incluye los datos de forma predeterminada. Los estilos de audio o paquetes de ampliación que contengan estilos de audio pueden estar disponibles en el sitio web de Yamaha.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si el tempo se ajusta en más del 160 % del valor predeterminado, la parte de audio se silencia. • Tenga en cuenta que unos estilos de audio pueden tardar en cargarse más que otros y que pueden tener determinadas restricciones y ser diferentes en lo que respecta a las funciones específicas compatibles.

Grabación de archivos en la pestaña de favoritos

Puede acceder rápidamente a sus voces o estilos favoritos o utilizados con frecuencia grabándolos en la pestaña de favoritos de la pantalla de selección de archivos.

1 En la pantalla de selección de archivos, seleccione la categoría que desee en la ficha Preset.

2 Toque  (File) para acceder a la ventana “File Edit”.



3 Toque [Favorite] para acceder a la pantalla de selección de archivos.

4 Seleccione los archivos que desee para grabarlos en la ficha de favoritos.



5 Toque [Favorite] para grabar realmente los archivos en la ficha de favoritos.

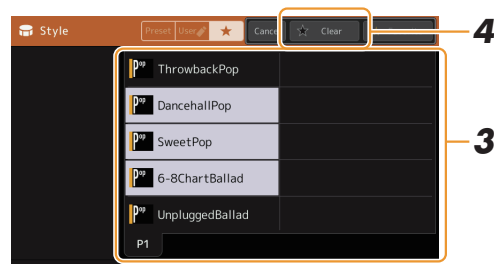
Los archivos seleccionados se muestran en la ficha de favoritos.

Eliminación de archivos de la ficha de favoritos

1 En la ficha de favoritos de la pantalla de selección de archivos, toque  (File) para acceder a la ventana “File Edit”.

2 Toque [Favorite] para acceder a la pantalla de selección de archivos.

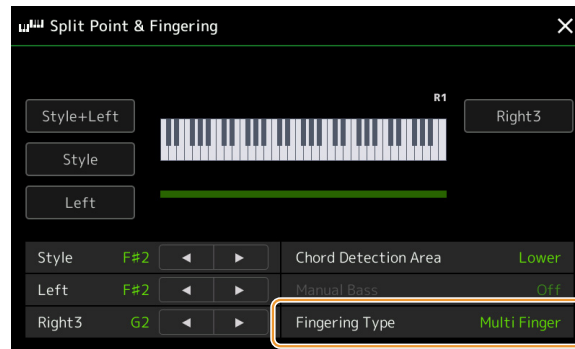
3 Seleccione los archivos que desea eliminar de la ficha de favoritos.



4 Toque [Clear] para eliminar realmente los archivos de la ficha de favoritos.

Cambio del tipo de digitado de acordes

El tipo de digitado de acordes determina cómo se especifican los acordes para la reproducción de estilos. Puede seleccionar el tipo deseado en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Split & Fingering].

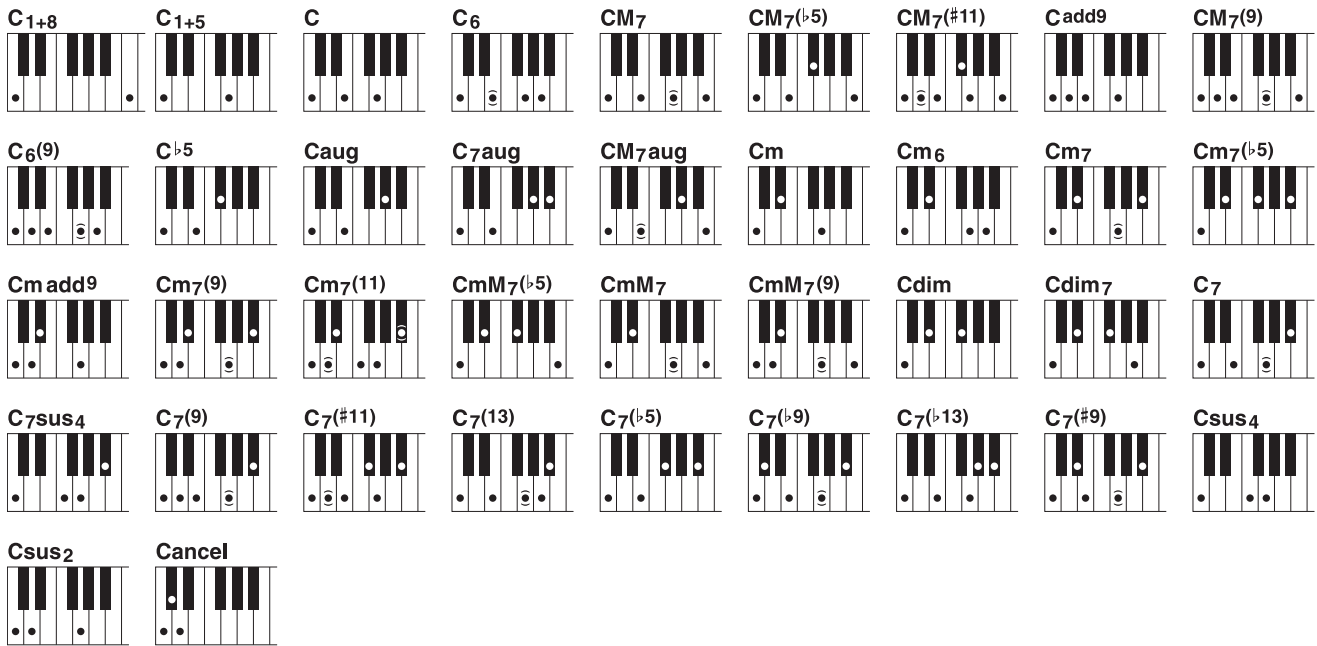


Single Finger	<p>Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando solamente una, dos o tres teclas de la sección de acordes del teclado.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>C</p> <p>Acorde mayor Pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>C7</p> <p>Acorde de séptima Pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm</p> <p>Acorde menor Pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm7</p> <p>Acorde de séptima menor Pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p> </div> </div>
Multi Finger	<p>Detecta automáticamente el digitado de acordes con un solo dedo (Single Finger) o digitado (Fingered), de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitado sin tener que cambiar entre ellos.</p>
Fingered	<p>Permite especificar el acorde pulsando las notas que lo componen en la sección izquierda del teclado cuando ACMP está activado o cuando la parte izquierda está activada. Para obtener información sobre las notas que se pulsarán para cada acorde, consulte Chord Types Recognized in the Fingered Mode (Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered) en el documento Data List (Lista de datos) que se puede descargar de Yamaha Manual Library o bien utilice la función Chord Tutor (Tutor de acordes) que se describe en la sección siguiente.</p>
Fingered On Bass	<p>Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota del bajo, lo que le permite tocar acordes “con bajo cambiado”. (En el tipo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo).</p>
Full Keyboard	<p>Detecta acordes en todo el registro del teclado. Los acordes se detectan de una forma similar al modo Fingered, aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.</p>
AI Fingered	<p>Es prácticamente igual que Fingered, salvo que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).</p>
AI Full Keyboard	<p>Este tipo es muy parecido a Full Keyboard, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.). No pueden reproducirse los acordes de 9ª, 11ª y 13ª.</p>
Smart Chord	<p>Le permite tocar acordes fácilmente y crear prácticas progresiones de acordes musicales para la tonalidad seleccionada mediante [MENU] → [Split Point & Fingering] → [Fingering Type] → [Smart Chord Setting].</p>

NOTA

- “AI” son las siglas en inglés de “Artificial Intelligence” (inteligencia artificial).
- Cuando el área de detección de acordes está ajustada en “Upper”, solo está disponible “Fingered*”. Este tipo es básicamente igual que “Fingered”, excepto que “1+5” y Chord Cancel no se encuentran disponibles.

Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered



Nombre del acorde [abreviatura]	Voz normal	Representación para la nota fundamental "C"
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Mayor [M]	1+3+5	C
Sexta [6]	1+(3)+5+6	C6
Séptima mayor [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Mayor de séptima quinta bemol [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Mayor de séptima y decimoprimer sostenida añadida [M7(#11)]	1+(9)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Mayor de novena añadida [(9)]	1+9+3+5	Cadd9
Mayor de séptima y novena [M7_9]	1+9+3+(5)+7	CM7(9)
Sexta y novena [6_9]	1+9+3+(5)+6	C6(9)
Quinta bemol [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Aumentado [aug]	1+3+#5	Caug
Séptima aumentada [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Mayor de séptima aumentada [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Menor [m]	1+b3+5	Cm
Sexta menor [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Séptima menor [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Menor de séptima y quinta bemol [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Menor de novena añadida [m(9)]	1+9+b3+5	Cm add9
Séptima menor/novena añadida [m7(9)]	1+9+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Menor de séptima y decimoprimer [m7(11)]	1+(9)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Menor de séptima mayor y quinta bemol [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Menor de séptima mayor [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Menor mayor de séptima y novena [mM7(9)]	1+9+b3+(5)+7	CmM7(9)
Disminuido [dim]	1+b3+b5	Cdim
Séptima disminuida [dim7]	1+b3+b5+b7	Cdim7
Séptima [7]	1+3+(5)+b7	C7
Séptima y cuarta suspendida [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Séptima y novena [7(9)]	1+9+3+(5)+b7	C7(9)
Séptima y decimoprimer sostenida añadida [7(#11)]	1+(9)+3+#11+5+b7	C7(#11)
Séptima y decimotercera añadida [7(13)]	1+3+(5)+13+b7	C7(13)
Menor de séptima y quinta bemol [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Menor de séptima y novena bemol [7(b9)]	1+b9+3+(5)+b7	C7(b9)
Séptima y decimotercera bemol añadida [7(b13)]	1+3+5+b13+b7	C7(b13)
Séptima y novena sostenida [7(#9)]	1+#9+3+(5)+b7	C7(#9)
Cuarta suspendida [sus4]	1+4+5	Csus4
Uno más dos más cinco [sus2]	1+2+5	Csus2
Cancelar	1+b2+2	Cancelar

- Las notas entre paréntesis pueden omitirse.

Acordes que suenan cuando se ha seleccionado Smart Chord

Si ha seleccionado Smart Chord y ha establecido correctamente la tonalidad, toque solo la nota fundamental en el rango de acompañamiento automático. Aunque no tenga conocimientos de teoría musical, esto le permite tocar los acordes siguientes para crear con facilidad progresiones de acordes musicales para esa tonalidad.

Mayor

Tipo	Grado de la escala											
	I	#I	II	bIII	III	IV	#IV	V	#V	VI	bVII	VII
Estándar	I	#Idim	IIIm	bIII	IIIIm	IV	#IVdim	V ₇	#Vdim	VIIm	bVII	V on VII
Pop	Iadd9	#Idim7	IIIm ₇	bIII dim7	IIIIm ₇	IVMaj7	#IVdim	V ₇	#Vdim	VIIm ₇	bVII	V on VII
Jazz	IMaj7 ⁽⁹⁾	#Idim7	IIIm ₇ ⁽⁹⁾	bIII dim7	IIIIm ₇	IV ₆ ⁽⁹⁾	#IVdim7	V ₇ ⁽⁹⁾	#Vdim	VIIm ₇ ⁽¹¹⁾	bVII ₇	VIIIm ₇ ^{b5}
Dance	I	#Idim	IIIm	bIII	IIIIm	IV	#IVdim	V	#Vdim	VIIm	bVII	V on VII
Básicos	I	#Idim	IIIm	bIII	III ₁₊₅	IV ₁₊₅	#IVdim	V ₇	#Vdim	VIIm	bVII	V on VII

Menor

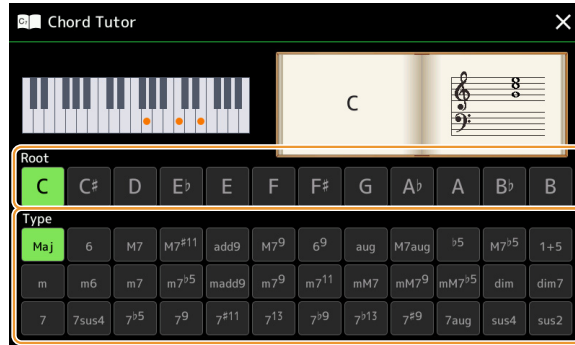
Tipo	Grado de la escala											
	I	bII	II	bIII	III	IV	#IV	V	bVI	VI	bVII	VII
Estándar	Im	bII	IIIm ₇ ^{b5}	bIII	III dim	IVm	#IVdim7	V ₇	bVI	V dim	bVII ₇	V ₇ on VII
Pop	Im ₇	bII	bVII on II	bIII	III dim7	IVm ₇	#IVdim7	V ₇	bVIMaj7	V dim	bVII ₇	V ₇ on VII
Jazz	Im add9	bII ₇	IIIm ₇ ^{b5}	bIIIIMaj7 ⁽⁹⁾	III dim7	IVm ₇ ⁽⁹⁾	#IVdim7	V ₇	bVIMaj7 ⁽⁹⁾	VIIm ₇ ^{b5}	bVII ₇ ⁽⁹⁾	VII ₇
Dance*	Im	bII	IIIm	bIIIIm	IIIIm	IVm	#IVm	Vm	bVIIm	VIIm	bVIIm	VII
Básicos	Im	bII	IIIm ₇ ^{b5}	bIII	III dim	IVm	#IVdim7	V ₁₊₅	bVI	V dim	bVII ₇	V ₇ on VII

* El tipo Dance para tonalidades menores presenta patrones armónicos inusuales para ciertos grados de la escala y es distinto de los demás tipos convencionales.

Uso de la función Chord Tutor

La función Chord Tutor le permite ver las notas que se deben pulsar para especificar el acorde. Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, utilice esta función.

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



Root	Permite seleccionar la nota fundamental del acorde.
Type	Permite seleccionar el tipo de acorde deseado.

En la pantalla se muestran las notas que debe tocar.

NOTA

- Aunque esta función muestra cómo interpretar un acorde en caso de "Fingered", la indicación también es útil cuando se selecciona un tipo diferente de "Single Finger".
- Algunas notas se omitirán según el acorde.

Activación o desactivación de cada canal del estilo

Puede agregar variaciones y cambiar el sonido general de un estilo activando o desactivando de forma selectiva los canales al interpretar el estilo.

Canales de estilo

Cada estilo contiene los siguientes canales.

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

(PSR-SX920)

- **Audio:** es la parte de audio de un estilo de audio.

Los canales de estilo pueden activarse o desactivarse en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Channel On/Off].



Si quiere reproducir solamente un determinado canal (reproducción en solo), toque y mantenga el nombre del canal que desee hasta que se ponga de color púrpura. Para cancelar la función, toque de nuevo el nombre del canal (púrpura).

NOTA

También puede activar o desactivar los canales desde la pantalla del mezclador.

Para cambiar las voces de cada canal:

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

NOTA

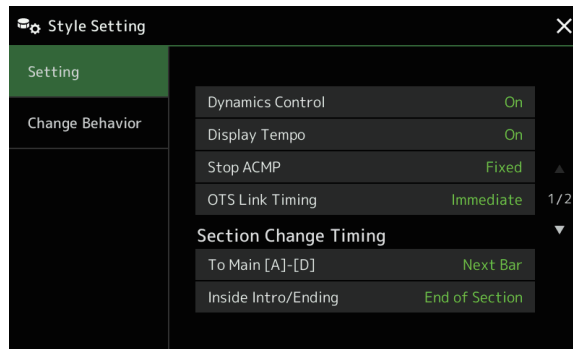
(PSR-SX920) La voz de la parte de audio del estilo de audio no se puede cambiar.

NOTA

Podrá guardar estos ajustes en la memoria de registro. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.




Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

Puede hacer varios ajustes para la reproducción de estilos, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Style Setting].



Setting

Dynamics Control	Determina si la dinámica de reproducción del estilo se puede controlar o no mediante el parámetro “Dynamics Control” (página 124) de Live Control.
Display Tempo	Activa o desactiva la indicación de tempo de cada estilo de la pantalla de selección de estilos.
Stop ACMP	<p>Cuando se activa el botón [ACMP] y se desactiva el botón [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido, y aún así escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, denominada “acompañamiento detenido”, se reconoce cualquiera digitación de acordes válido y la nota fundamental o el tipo del acorde aparece en la zona de estilo de la pantalla de inicio. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: el acorde interpretado en la sección de acordes no sonará. • Style: el acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces del canal de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado. • Fixed: el acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces de los canales Pad/Bass especificados, independientemente del estilo seleccionado. <p> NOTA Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si se define en “Style”.</p> <p> NOTA Al grabar una canción, el acorde detectado al reproducirse la función Stop Accompaniment puede grabarse con independencia del ajuste que se realice aquí. Tenga en cuenta que la voz que se reproduzca y los datos de los acordes se grabarán si la opción está ajustada en “Style”, y solo se grabarán los datos de acordes si está ajustada en “Off” o “Fixed”.</p>
OTS Link Timing	<p>Corresponde a la función de enlace de OTS. Este parámetro determina la sincronización con la que cambia la función de ajuste de un toque al cambiar MAIN VARIATION [A] a [D]. (El botón [OTS LINK] debe estar activado).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: al pulsar un botón MAIN VARIATION se accede inmediatamente a la función de ajuste de un toque. • At Main Section Change: después de pulsar un botón MAIN VARIATION, en el siguiente compás se accede a la función de ajuste de un toque.

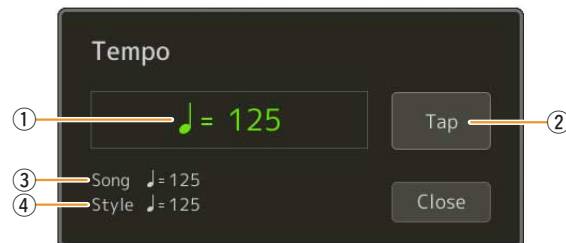
Section Change Timing	To Main [A]–[D]	<p>Determina cuándo se cambian las secciones del estilo durante la reproducción de este en los siguientes casos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al cambiar de una sección a una sección principal - Al cargar otro estilo <p>Estas son las opciones de comportamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: Cambia a una nueva sección seleccionada en el siguiente tiempo. El número del tiempo en el momento del cambio se recibe en la nueva sección que, a continuación, se reproduce desde el mismo tiempo. • Next Bar: Cambia a la nueva sección seleccionada de inmediato cuando la operación de cambio se realiza dentro del primer tiempo subsiguiente. De lo contrario, esta opción cambia a la nueva sección al comienzo del siguiente compás. <p> NOTA</p> <p>En las siguientes condiciones, el cambio de comportamiento es el correspondiente a "Next Bar" aunque se haya seleccionado "Immediate".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al cambiar de sección mientras el botón STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] está activado. • Al cambiar de sección mientras se reproduce un estilo de audio. • Al cargar otro estilo mientras se reproduce un estilo de audio. • Al cargar un estilo de audio mientras se reproduce un estilo que no contiene datos de audio. <p> NOTA</p> <p>La opción también se ajusta cuando se carga una memoria de registros. Sin embargo, la opción cargada solo se activa cuando se cambia efectivamente a un estilo que se haya cargado mediante la memoria de registros.</p>
	Inside Intro/Ending	<p>Determina el momento en que se cambia la sección del estilo a una sección de preludio/coda mientras se reproduce el estilo de una sección de preludio/coda.</p> <p>Estas son las opciones de comportamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Next Bar: Cambia a la nueva sección de preludio/coda seleccionada de inmediato cuando la operación de cambio se realiza dentro del primer tiempo. De lo contrario, esta opción cambia a la nueva sección de preludio/coda al comienzo del siguiente compás. • End of Section: Cambia a una nueva sección de preludio/coda cuando finaliza la reproducción de la sección de preludio/coda actual. <p> NOTA</p> <p>Al cambiar de una sección de preludio a otra sección de preludio, el comportamiento de cambio siempre se corresponde con "Next Bar" aunque se haya seleccionado "End of Section".</p> <p>Al cambiar al Ending I, el comportamiento siempre sigue las reglas convencionales, en lugar de los ajustes configurados aquí.</p>
Synchro Stop Window		<p>Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] está activado y esta opción está definida en un valor que no sea "Off", la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Así, el control de reproducción de estilos se reajusta de una manera muy práctica a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. Dicho de otro modo, si suelta las teclas con mayor rapidez, se ejecutará la función de parada sincronizada.</p>
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)		<p>Determina si la reproducción de repetición de un Multi Pad se detiene cuando el estilo está detenido.</p>
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)		<p>Determina si la reproducción de repetición de un Multi Pad se detiene cuando se reproduce la sección de coda del estilo.</p>

Change Behavior

Section Set	Define la sección predeterminada a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si se define en "Off" y se ha detenido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.
Tempo	<p>Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia de estilo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: independientemente del estado de reproducción, se mantiene el ajuste del tempo del estilo anterior. • Hold: el ajuste del tempo del estilo anterior se mantiene mientras se reproduce el estilo. Cuando se detiene el estilo, el tempo cambia al tempo predeterminado del estilo seleccionado. • Reset: independientemente del estado de reproducción, el tempo cambia al tempo predeterminado del estilo seleccionado.
Part On/Off	<p>Determina si se cambia el estado de activado o desactivado de los canales del estilo al cambiar el estilo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: independientemente del estado de reproducción, se mantiene el estado de activado o desactivado de los canales del estilo anterior. • Hold: durante la reproducción del estilo, se mantiene el estado de activado o desactivado del estilo anterior. Cuando el estilo se detiene, todos los canales del estilo seleccionado se activan. • Reset: independientemente del estado de reproducción, todos los canales del estilo seleccionado se activan.

Ajuste del tempo

Puede ajustar el tempo del estilo, la canción MIDI y el metrónomo, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Tempo], o bien girando el dial de datos en la pantalla de inicio.



①	Indica el valor del tempo durante la reproducción del estilo, el metrónomo y la canción MIDI. El tempo se puede cambiar utilizando el dial de datos, los botones [DEC]/[INC] o los botones TEMPO [-]/[+]. NOTA (PSR-SX920) Cuando se selecciona un estilo de audio (página 6), el límite superior del tempo se muestra bajo el valor de tempo de esta manera: Audio: ** max. La parte de audio se silencia en caso de que el tempo supere el límite superior.
②	Equivalente al botón [RESET/TAP TEMPO] en el panel.
③	Indica el valor del tempo de la canción MIDI actual. La canción se iniciará con este tempo.
④	Indica el valor del tempo del estilo actual. El estilo se iniciará con este tempo.

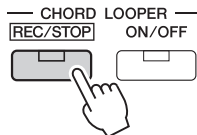
NOTA

El valor del tempo de una canción de audio se define mediante la función Time Stretch. Consulte el Manual de instrucciones.

Grabación de una secuencia de acordes cuando el estilo está detenido (Chord Looper)

Puede usar SYNC START para iniciar la grabación y la reproducción de la secuencia de acordes cuando se detenga la reproducción del estilo. Al grabar de esta manera, puede ajustar la temporización inicial exactamente en el primer tiempo del compás.

1 Mientras la reproducción del estilo está detenida, pulse el botón CHORD LOOPER [REC/STOP].



El botón [REC/STOP] parpadea para indicar que la función Chord Looper está a la espera de grabación y el botón STYLE CONTROL [SYNC START] se activa automáticamente.

NOTA

Cuando se activa [REC/STOP], el botón [ACMP] se también se activa automáticamente.

2 Introduzca los acordes en el teclado, de acuerdo con el tempo de reproducción del estilo.



La grabación y reproducción de estilos se inician simultáneamente. Se grabará la secuencia de acordes hasta que deje de grabar en el paso 3.

3 Presione de nuevo el botón STYLE CONTROL [START/STOP] para detener la grabación y la reproducción de estilos.

La grabación se detiene y el botón CHORD LOOPER [ON/OFF] se ilumina en azul para indicar que los datos ya están grabados.

NOTA

También puede detener la grabación pulsando el botón CHORD LOOPER [REC/STOP]. En este caso, solo se detiene la grabación, mientras que la reproducción de estilos continúa.

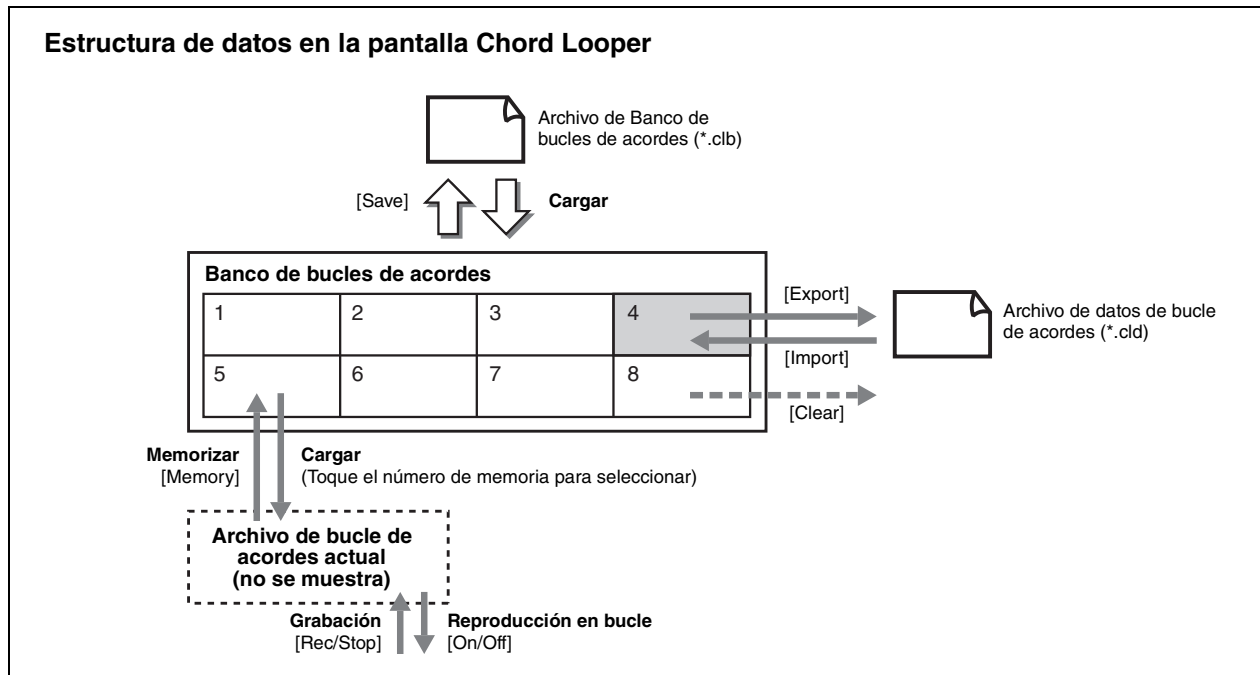
AVISO

Los datos de la última secuencia de acordes que haya grabado se conservarán, a no ser que apague el instrumento o seleccione un número de memoria de bucle de acordes que contenga datos. Si desea guardar los datos, consulte [página 17](#).

Guardado y acceso a las secuencias de acordes personalizadas (Chord Looper)

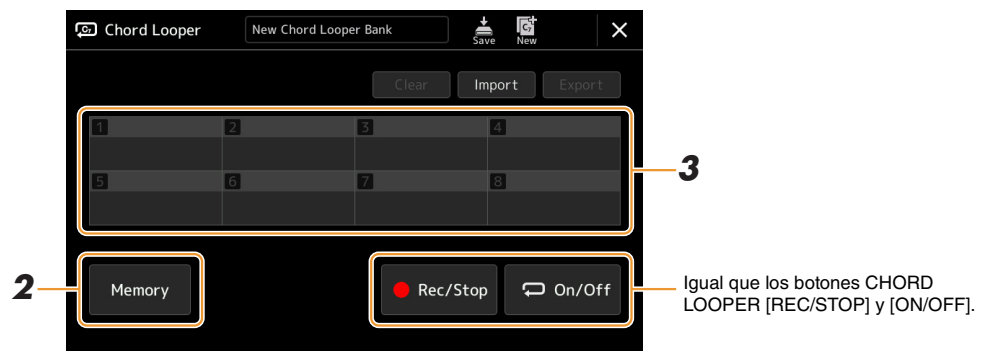
En la pantalla Chord Looper, puede memorizar la secuencia de acordes grabada de la función Chord Looper en una de las ocho memorias para poder recuperarla rápidamente. Puede guardar las ocho posiciones de datos memorizados como un único archivo de banco de bucles de acordes (*.clb) o exportar una sola memoria como un archivo de datos de bucle de acordes (*.cld).

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante: [MENU] → [Chord Looper].



En esta sección se explica cómo memorizar, guardar/recuperar y exportar/importar los datos grabados.

Memorización de los datos de bucle de acordes guardados



1 Grabe la secuencia de acordes que desee.

Para ver información detallada sobre la grabación de la secuencia de acordes, consulte la [página 16](#) o el Manual de instrucciones.

2 Toque [Memory] en la pantalla Chord Looper.

Aparecerá un mensaje con instrucciones en la pantalla.

3 Toque el número que desee para memorizar.

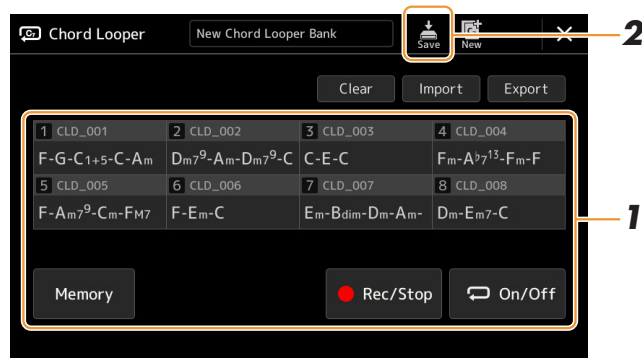
Los datos se memorizan y el contenido de los datos memorizados se muestra en el área correspondiente.

AVISO

Si desconecta la alimentación en este momento, la memoria se borrará. Para guardar los datos memorizados en forma de archivo, consulte las páginas 18 y 19.

Almacenamiento de datos grabados en un archivo del banco

Las ocho secuencias de acordes memorizadas se pueden guardar como un único archivo de banco de bucles de acordes (*.clb).



1 Grabe la secuencia de acordes que desee y, a continuación memorícela en el número [1] – [8].

Para grabar la secuencia de acordes, consulte la [página 16](#) o el Manual de instrucciones.

Para memorizar los datos grabados, consulte la [página 17](#).

2 Toque (Save) para guardar los datos en la memoria de bucle de acordes [1]–[8] en un único archivo del banco.

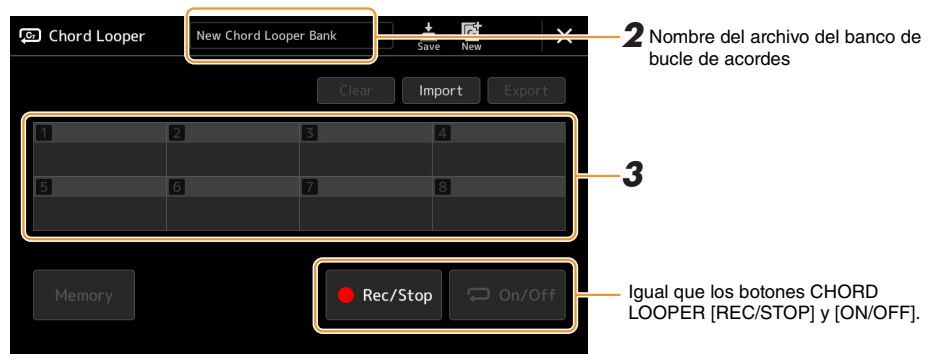
AVISO

Si selecciona un archivo de banco de bucle de acordes antes de guardar los datos editados, los datos se perderán.

NOTA

A cada memoria de bucle de acordes se le asigna automáticamente un nombre como "CLD_001", pero este nombre se puede cambiar al exportar e importar el archivo ([página 19](#)).

Recuperación del archivo de banco de bucles de acordes y reproducción de un estilo con una secuencia de acordes



1 Seleccione un estilo.

2 Cargue el nombre del banco de bucles de acordes para abrir la pantalla de selección de bancos de bucles de acordes y, a continuación, seleccione el banco que desee.

3 Toque el número de la memoria de bucle de acordes que desea utilizar en primer lugar.

NOTA

Toque [On/Off] para activarlo aquí, si desea iniciar la reproducción de estilos automática desde el principio de la interpretación.

- 4 Inicie la reproducción del estilo e interprete mientras suena.
- 5 Active [On/Off] justo antes del compás en el que desee iniciar la reproducción en bucle de la secuencia de acordes.

[On/Off] parpadea para indicar que la reproducción en bucle está en espera. En el siguiente compás del estilo, se activará [On/Off] y la secuencia de acordes se reproducirá en bucle.

NOTA

Durante la reproducción en bucle, se ilumina [On/Off] (y las luces CHORD LOOPER [ON/OFF] en naranja) y parpadea el botón [ACMP]. En este estado la introducción de acordes desde el teclado se desactiva y se puede utilizar todo el teclado para la interpretación.

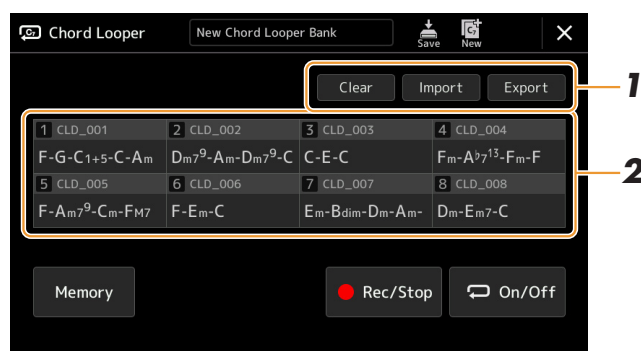
- 6 Si es necesario, cambie el número de memoria del bucle de acordes.
Para cambiar el número de memoria, toque el número que desee. La secuencia de acordes cambia en el siguiente compás del estilo.
- 7 Toque [On/Off] para detener la reproducción en bucle.
La reproducción de la secuencia de acordes se detiene inmediatamente y el estilo vuelve a la reproducción normal.

Edición del banco de bucles de acordes (exportación, importación, borrado)


Cada número de memoria de bucle de acordes incluido en el banco de memoria de bucles de acordes se puede editar (borrar, importar y exportar) de uno en uno. Los datos de memoria se exportan/importan como un archivo de bucle de acordes (*.cld).

NOTA

Si desea borrar todos los datos mostrados en la pantalla Chord Looper, toque  (New) para crear el nuevo banco.



- 1 Toque la operación que desee: [Clear], [Import] o [Export].
Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. Para cancelar la operación en este momento, toque simplemente un área vacía de la pantalla.
- 2 Toque el número de memoria que desee y, después, ejecute la acción seleccionada en el paso 1 como se indica a continuación.

Clear	Aparece un mensaje de confirmación. Toque [Yes] para ejecutar el borrado.
Import	Se accede a la pantalla de selección de archivos. Toque el archivo que desee importar y, a continuación, toque  o pulse el botón [EXIT] para volver.
Export	Se accede a la pantalla de selección de archivos para exportar. Toque [Export] en la pantalla, escriba el nombre de archivo y, a continuación, toque [OK]. El nombre de archivo se introduce automáticamente, pero puede cambiarlo al guardarlo.

- 3 Si es necesario, toque  (Save) para guardar el banco de bucle de acordes editado como un archivo nuevo.

AVISO

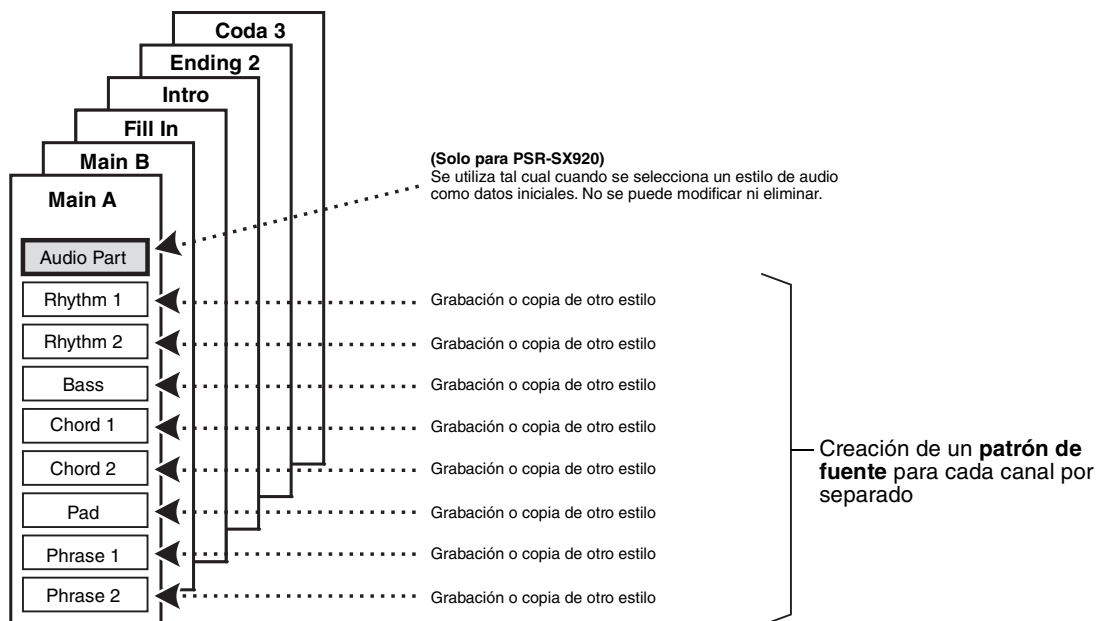
Si selecciona un archivo de banco de bucle de acordes antes de guardar los datos editados, los datos se perderán.

Creación/edición de estilos (Style Creator)

La función Style Creator permite crear estilos originales grabando patrones rítmicos con el teclado y usando datos de estilo ya grabados. Básicamente, debe seleccionar el estilo predefinido que más se parezca al tipo que desea crear y después grabar el patrón rítmico, la línea de bajo, el fondo de acordes o la frase (denominada “patrón de fuente” en Style Creator) para cada canal de cada sección.

Estructura de datos de estilo – Formada por patrones de origen

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

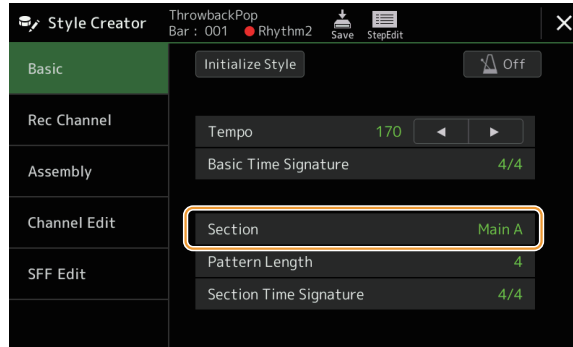


(PSR-SX920) Limitaciones de la parte de audio:

- Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.
- El estilo creado que contiene la parte de audio solamente se puede utilizar mediante un instrumento que admita estilos de audio así como el formato SFF GE.
- La parte de audio no se puede copiar de otro estilo u otra sección en la pantalla "Assembly" ([página 27](#)). Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el estilo de audio correspondiente antes de abrir la pantalla de Style Creator.

Procedimiento básico para crear un estilo

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



NOTA

También puede seleccionar la sección pulsando uno de los botones STYLE CONTROL correspondientes en el panel.

Realice los siguientes ajustes según sea necesario.

- Si desea crear un estilo desde cero, toque [Initialize Style] para que el estilo actual quede vacío.
- Si inicializa el estilo, defina el valor de “Pattern Length” (cantidad de compases del patrón de fuente). Introduzca un valor y toque [Execute] para guardar los cambios.

NOTA

(PSR-SX920) Si se selecciona un estilo de audio como datos iniciales, al cambiar la longitud del patrón se elimina la parte de audio correspondiente.

- Ajuste los parámetros básicos, como “Tempo”. Estos ajustes se aplican en común a todas las secciones, excepto Section Time Signature y Pattern Length, que se pueden configurar para cada sección. Tras ajustar la signatura de compás, toque [Execute] para guardar los cambios.
- La signatura de compás ajustada en “Basic Time Signature” se aplica a todas las secciones. También puede ajustar una signatura de compás distinta para cada sección en “Section Time Signature”. Después de ajustar las signaturas de compás, pulse [Execute] para aplicar los cambios. El ajuste “Basic Time Signature” se aplica automáticamente a las secciones que no tengan ningún ajuste en “Section Time Signature”.

NOTA

Todos los datos grabados existentes se eliminan al cambiar la signatura de compás.

4 Cree el patrón de fuente para cada canal.

- **Grabación en tiempo real (página 23)**
Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.
- **Grabación por pasos (página 26)**
Permite introducir cada nota individualmente.
- **Montaje de estilos (página 27)**
Permite copiar varios patrones de otros estilos predefinidos o de estilos que ya haya creado.

5 Edite los datos de canales ya grabados.

- **Channel Edit (página 27)**
Permite editar los datos MIDI de los canales ya grabados.
- **SFF Edit (página 29)**
Permite editar los parámetros relativos a SFF (Formato de archivos de estilos) de los canales ya grabados y que no sean canales de ritmo.
- **Drum Setup (página 33)**
Permite editar la parte rítmica del estilo; por ejemplo, cambiar los sonidos de los instrumentos individuales.

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

7 Toque  (Save) para guardar el estilo creado.

AVISO

El estilo creado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado.

Grabación en tiempo real

Estas explicaciones se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página [página 21](#). En la pantalla “Rec Channel” puede crear los datos de los canales mediante la grabación en tiempo real.

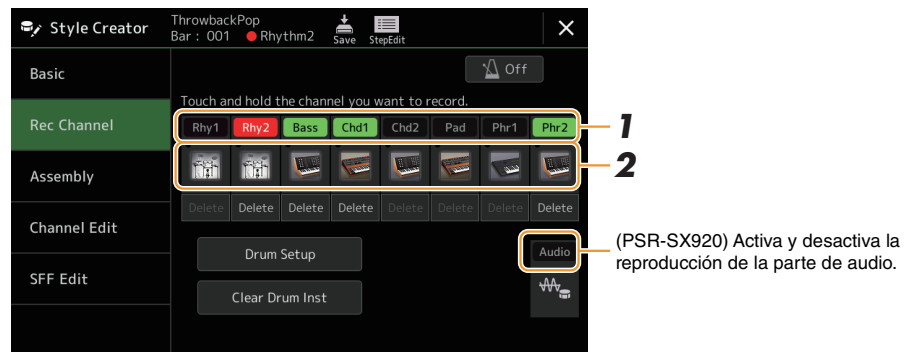
Características de la grabación en tiempo real en el creador de estilos

• Grabación en bucle

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

• Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se borran excepto cuando se utilizan funciones como “Clear Drum Inst” ([página 24](#)), “Delete” ([páginas 24, 26](#)) y “Remove Event” ([página 28](#)). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección principal de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente. Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica solo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe borrar los datos originales antes de grabar.



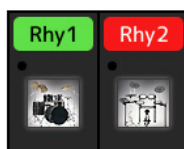
■ Grabación de canales de ritmo 1–2

(PSR-SX920) Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales:

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

1 En la pantalla “Rec Channel”, toque un canal hasta que se ponga rojo.

El canal seleccionado pasa a ser el destino de la grabación, independientemente de que ya contenga datos. Si el canal ya contiene datos, debe grabar las notas adicionales en el canal como sobregrabación.



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

Toque el icono del instrumento (ilustración) inferior para acceder a la pantalla de selección de voz y, a continuación, seleccione la voz deseada como Drum Kit. Después de seleccionarla, cierre la pantalla Voice Selection para volver a la pantalla Style Creator. Con la voz seleccionada, practique el patrón de ritmo que desea grabar.

Voces disponibles para la grabación

En el canal Rhythm 1 se puede usar cualquier voz excepto las de órgano para la grabación.

En el canal Rhythm 2 solamente se pueden utilizar los conjuntos de batería/SFX para la grabación.

NOTA

Para obtener información sobre la tecla que debe tocar para obtener cada sonido de batería o efectos especiales, consulte "Drum/SFX Kit List" (Lista de conjunto de percusión/efectos especiales) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.

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

Dado que se reproducen datos ya grabados, puede tocar cada canal en la pantalla "Rec Channel" para activarlo o desactivarlo como desee.

Si es necesario, borre un canal tocando [Delete], que está directamente debajo.

NOTA


(PSR-SX920) Si ha seleccionado un estilo de audio como datos iniciales, toque el canal [Audio] para activar o desactivar la parte de audio.

4 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, inicie la reproducción del patrón rítmico que desea grabar.

Si resulta difícil reproducir todo el ritmo a la vez, divídalo en partes individuales como se muestra en el ejemplo siguiente:


1ª ronda de bucle

Bombo




2ª ronda de bucle

Caja
Bombo



3ª ronda de bucle

Charles
Caja
Bombo



Borrado de notas grabadas por error

Si se ha equivocado o ha tocado notas incorrectas, puede borrarlas. Toque [Clear Drum Inst] para acceder a un mensaje y, a continuación, pulse la tecla correspondiente del teclado mientras se muestra el mensaje. Después de borrar el instrumento de batería en cuestión, toque [Exit] para cerrar el mensaje.

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

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

6 Para salir del modo de grabación, mantenga pulsado el canal de grabación unos momentos, hasta que el botón cambie de color.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 7 de la [página 22](#)).

■ Grabación de bajos, acorde 1–2, pad y frase 1–2

1 En la pantalla “Rec Channel”, toque un canal hasta que se ponga rojo.

Si el canal seleccionado ya contiene datos, aparece un mensaje de confirmación que le pregunta si desea borrar los datos ya grabados del canal seleccionado. Toque [Yes] para borrar datos y el canal seleccionado queda especificado como el destino de la grabación. Tenga en cuenta que solo se pueden sobregrabar los datos de los canales de ritmo del estilo predefinido.



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

Toque el icono del instrumento (ilustración) inferior para acceder a la pantalla de selección de voz y, a continuación, seleccione la voz deseada. Después de seleccionarla, cierre la pantalla Voice Selection para volver a la pantalla Style Creator. Con la voz seleccionada, practique la frase o el acompañamiento de acordes que desea grabar.

Voces disponibles para la grabación

Se pueden utilizar para grabar todas las voces, excepto las de Organ Flutes/Drum kit/SFX kit.

- **Grabe una frase en CM7, lo que reproducirá las notas correctamente cuando los acordes cambian durante la interpretación**

Fundamentos para grabar una sección principal o un relleno

Con los ajustes iniciales predeterminados, la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en CM7. Esto quiere decir que debe grabar un patrón de fuente que se active al especificar CM7 en las interpretaciones normales.

Grabe una línea de bajo, una frase o un acompañamiento de acordes que desee oír cuando se especifique CM7. De forma específica, vea los fundamentos a continuación.

- Utilice las notas de la escala de do jónica, que es la escala de acordes principal de CM7 en la tonalidad de do mayor, excepto las siguientes notas, que deben evitarse:
 - “F” (4.^a)
 - “D” (9.^a en tensión, que no funciona con acordes con “b9th” o “#9th” en el motor de estilos)En otras palabras, use solo las notas C, E, G, A y B (fundamental, 3.^a, 5.^a, 6.^a o 13.^a y Maj7th).
- Utilice únicamente los tonos de acorde al grabar los canales de acorde y pad, es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si).



C = Tonos de acordes
R = Notas recomendadas

* Cuando grabe el patrón origen, debe usar las notas “C” y “R” según lo anterior y evitar las demás.

Si respeta estos fundamentos, las notas de la reproducción de estilo se convierten correctamente para la mayoría de los acordes, según los cambios de acorde que se hagan durante su interpretación.

Fundamentos para grabar un preludio o una coda

Estas secciones se han elaborado suponiendo que el acorde no cambia durante la interpretación. Por ese motivo, no es necesario que respete los fundamentos para las secciones principal y de relleno que se describen anteriormente y puede hacer la progresión de acordes durante la grabación. Sin embargo, debe seguir los fundamentos siguientes para asegurarse de que sus frases funcionen bien en situaciones comunes, ya que Source Root/Chord está configurado en CM7 de manera predeterminada.

- Cuando grabe el preludio, asegúrese de que la frase con la progresión de acordes que grabe resuelva correctamente a su acorde de tónica al final del preludio. Por ejemplo, en la tonalidad de do (C) mayor, se suele usar el acorde de sol séptima (G7), ya que resuelve claramente al acorde de tónica de la tonalidad de do mayor.
- Cuando grabe la coda, asegúrese de que la frase con la progresión de acordes que grabe resuelva en la tonalidad original al principio de la coda. Los acordes recomendados, que resuelven en la tonalidad de manera fluida, son los acordes diatónicos (es decir, CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 y Bm7(b5) en la tonalidad de do mayor).

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

Aunque la nota fundamental o el acorde fuente está definido en CM7 como se ha descrito, puede cambiarlo al que le resulte más fácil de tocar. Acceda a la pantalla “SFF Edit” y defina la nota principal y el acorde fuente que desee. Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Para obtener más información, consulte la [página 30](#).

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

Mientras se reproducen los datos ya grabados, puede tocar cada canal en la pantalla “Rec Channel” para activarlo o desactivarlo como desee.

Si es necesario, borre un canal tocando [Delete], que está directamente debajo.

NOTA

(PSR-SX920) Si ha seleccionado un estilo de audio como datos iniciales, toque el canal [Audio] para activar o desactivar la parte de audio.

4 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo del primer compás, inicie la interpretación de la línea de bajo, el acompañamiento de acordes o la frase que desea grabar.

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

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

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

- 1) Acceda a la pantalla “SFF Edit” y defina “Target Ch” de la parte superior en “Rhythm1” o “Rhythm2”.
- 2) Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** para iniciar la reproducción.
- 3) Toque [Play Root/Chord] para acceder a la pantalla de operaciones.
- 4) En la pantalla, defina “Play Root/Chord” en la nota fundamental y el tipo de acorde que desee.


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

6 Para salir del modo de grabación, mantenga pulsado el canal de grabación unos momentos, hasta que el botón cambie de color.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 7 de la [página 22](#)).

Grabación por pasos

Estas explicaciones se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la [página 21](#). En la pantalla de grabación por pasos (edición por pasos) a la que se accede tocando  (Step Edit) en la parte superior de la pantalla, puede grabar o editar notas una por una. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación multipista de canciones MIDI ([página 81](#)), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

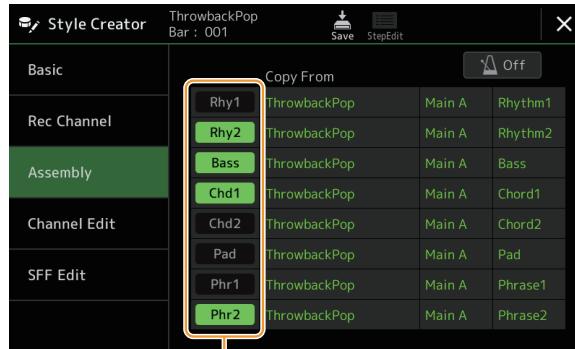
- En la grabación de canciones, se puede cambiar libremente la posición de la marca “Fin”; en Style Creator no es posible hacerlo. La razón es que la longitud del estilo es fija para todos los canales y se define en la pantalla “Basic” ([página 21](#)). Por ejemplo, si se crea un estilo basado en una sección de cuatro compases, la posición de marca de fin se ajusta automáticamente al final del cuarto compás y no puede modificarse en la pantalla de edición de estilos.
- Los canales de grabación se pueden cambiar en la pantalla de edición de grabación de canciones, pero no se pueden cambiar en Style Creator. Seleccione el canal de grabación en la pantalla “Rec channel”.
- En Style Creator no se pueden introducir los datos de acordes, de letras y exclusivos del sistema. Se puede introducir datos de canales y editar datos exclusivos del sistema (borrar, copiar o mover).

NOTA

(PSR-SX920) Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.

Assembly: asignación del patrón de fuente a cada canal

Estas explicaciones se aplican al paso 4 del procedimiento básico de la página [página 21](#). En la pantalla “Assembly” se muestra de qué estilo, sección y canal se han copiado los datos de cada canal de la sección actual. Toque el nombre de estilo, nombre de sección o nombre de canal que desee para seleccionarlo.



Los canales con datos se muestran como “activados” (en verde). Si los activa o desactiva aquí, puede seleccionar si cada canal se reproduce o no durante la reproducción de audición.

NOTA

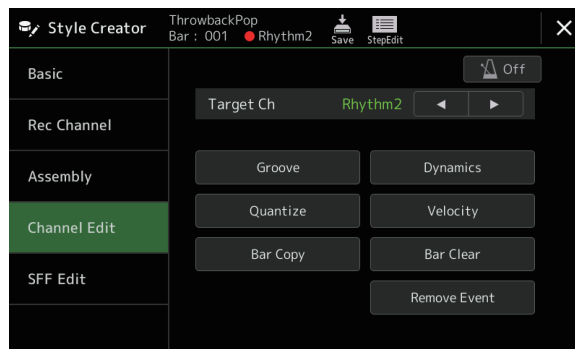
- (PSR-SX920) Una parte de audio no se puede copiar de otro estilo. Si desea utilizar una parte de audio específica, asegúrese de seleccionar el estilo de audio correspondiente antes de abrir la pantalla de Style Creator.
- (PSR-SX920) Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio no se puede sustituir con datos diferentes.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 7 de la [página 22](#)).

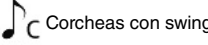
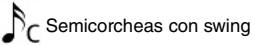
Channel Edit

Estas explicaciones se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página [página 21](#). En la pantalla “Channel Edit” puede editar los datos de canales ya grabados. Seleccione el canal de destino y edite los parámetros que desee. Cuando haya realizado las modificaciones, toque [Execute] para introducirlas en cada ventana de ajuste. Una vez finalizada la ejecución, este botón pasa a ser [Undo], lo que le permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función Undo solo tiene un nivel, solo puede anularse la operación anterior.



NOTA

(PSR-SX920) Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.

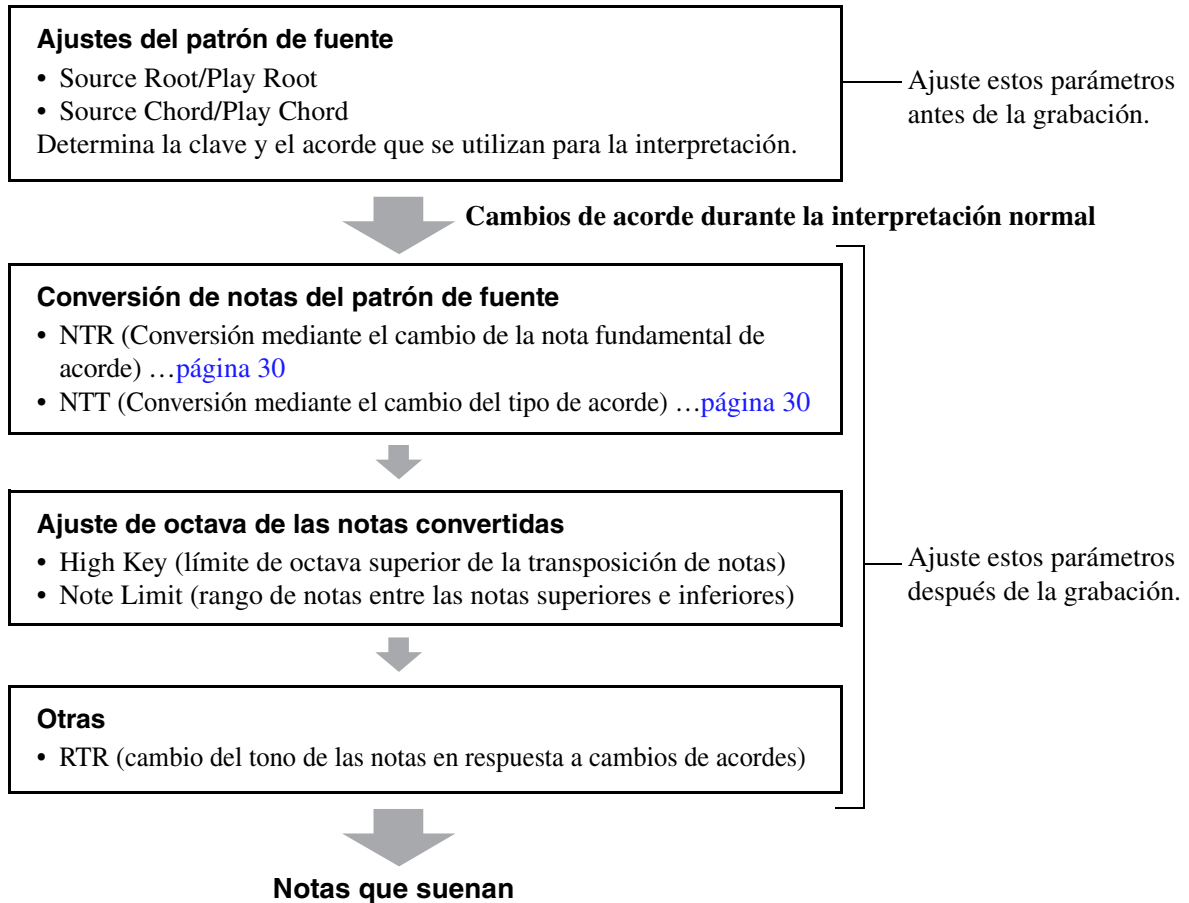
Target Ch	Seleccione el canal de destino que quiera editar. Todos los elementos, salvo "Groove", se aplicarán al canal especificado aquí.	
Groove	Permite añadir "swing" a la música o cambiar la "sensación" del tiempo al hacer cambios sutiles en la sincronización (reloj) del estilo. Los ajustes de "Groove" se aplican a todos los canales de la sección seleccionada.	
	Original Beat	Especifica los tiempos a los que se aplica la sincronización Groove. Dicho de otro modo, si se selecciona "8 Beat", la sincronización Groove se aplica a las corcheas, si se selecciona "12 Beat", la sincronización se aplica a tresillos de corcheas.
	Beat Converter	Cambia la sincronización de los tiempos (especificada en el parámetro "Original Beat" anterior) al valor seleccionado. Por ejemplo, cuando "Original Beat" se ajusta en "8 Beat" y "Beat Converter" en "12", todas las corcheas de la sección cambian a sincronización de tresillo de corcheas. Los valores "16A" y "16B" de "Beat Converter" que aparecen cuando "Original Beat" se ajusta en "12 Beat" son variaciones en un ajuste de tresillo de semicorcheas.
	Swing	Produce una sensación de "swing" al desplazar la sincronización de los contratiempos en función del parámetro "Original Beat" anterior. Por ejemplo, si el valor especificado para "Original Beat" es "8 Beat", el parámetro Swing retrasará de forma selectiva los tiempos de segunda, cuarta, sexta y octava corchea de cada compás para crear un ritmo de swing. Los ajustes de "A" a "E" producen distintos grados de swing, siendo "A" el más sutil y "E" el más pronunciado.
	Fine	Selecciona una gama de "plantillas" de Groove que se aplican a la sección elegida. Con los ajustes "Push", algunos tiempos se reproducen antes, mientras que "Heavy" retarda la sincronización de algunos tiempos. Los ajustes numerados (2, 3, 4, 5) determinan los tiempos que se van a ver afectados. Todos los tiempos hasta el tiempo especificado, pero sin incluir el primero, se reproducirán antes o después (por ejemplo, el segundo y tercer tiempo si se selecciona "3"). En todos los casos, los tipos "A" producen un efecto mínimo, los tipos "B" producen un efecto medio y los tipos "C" producen el máximo efecto.
Dynamics	Cambia la velocidad y el volumen (o acento) de algunas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de Dynamics se pueden aplicar individualmente a cada canal o a todos los canales del estilo seleccionado.	
	Accent Type	Determina el tipo de énfasis que se aplica, es decir, qué notas se enfatizan.
	Strength	Determina la intensidad con la que se aplicará el tipo de énfasis seleccionado. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto
	Expand/Compress	Expande o comprime el rango de valores de velocidad. Los valores por encima del 100 % amplían el rango dinámico, mientras que los valores inferiores al 100 % lo comprimen.
	Boost/Cut	Aumenta o reduce todos los valores de velocidad. Los valores por encima del 100 % aumentan la velocidad global, mientras que los inferiores al 100 % la reducen.
	Apply To All Channels	Si se define en "On", los ajustes de esta pantalla se aplican a todos los canales de la sección actual. Si se define en "Off", los ajustes de esta pantalla se aplican al canal especificado en "Target Ch", en la pantalla "Channel Edit".
Quantize	Igual que en la grabación multipista MIDI (página 79), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.  Corcheas con swing  Semicorcheas con swing	
Velocity	Aumenta o reduce la velocidad de todas las notas en el canal especificado, según el porcentaje indicado aquí.	
Bar Copy	Con esta función, los datos pueden copiarse de un compás o grupo de compases a otra ubicación dentro del canal especificado.	
	Source Top	Especifica los compases primero (Source Top) y último (Source Last) del fragmento que se va a copiar.
	Source Last	
Destination	Especifica el primer compás de la ubicación de destino donde se van a copiar los datos.	
Bar Clear	Esta función elimina todos los datos del rango de compases especificado dentro del canal seleccionado.	
Remove Event	Con esta función se pueden eliminar eventos específicos del canal seleccionado.	

AVISO

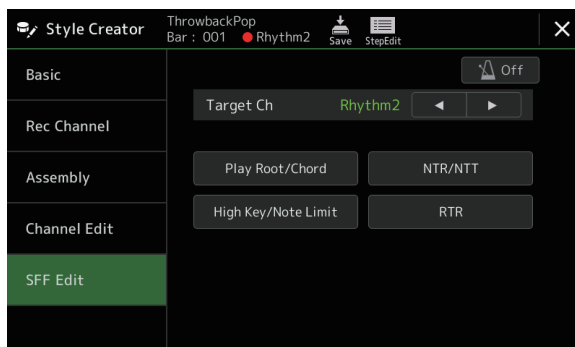
El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 7 de la [página 22](#)).

SFF Edit: ajustes del formato de archivos de estilos

Estas explicaciones se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página [página 21](#). El formato de archivos de estilo (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre reproducción de estilos en un solo formato unificado. El ajuste de los parámetros relacionados con SFF determina cómo las notas originales se convierten en las notas que suenan basándose en el acorde que usted especifique en el área de acordes del teclado. El flujo de conversión se muestra a continuación.

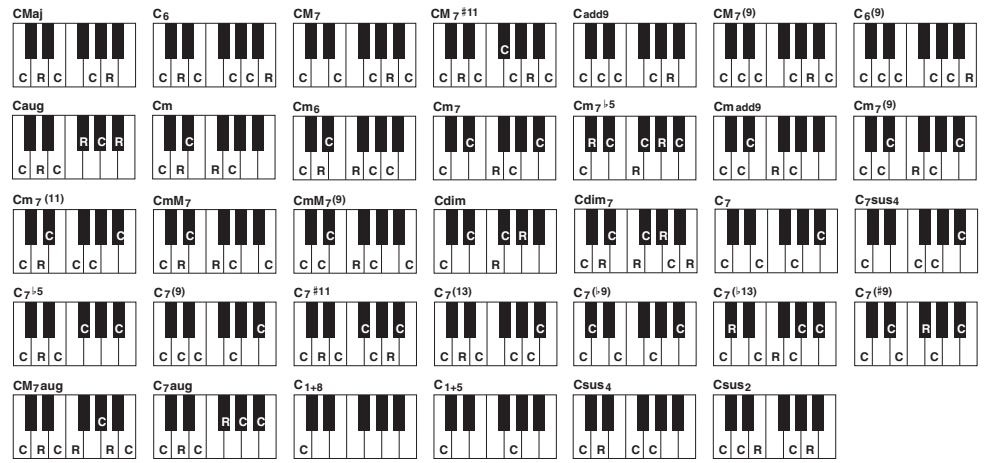








Los parámetros anteriores se pueden definir en la pantalla “SFF Edit”.



NOTA

(PSR-SX920) Si selecciona un estilo de audio como datos iniciales, la parte de audio deberá utilizarse tal cual. La parte de audio no se puede eliminar, editar ni crear desde cero.

Target Ch	Determina el canal de destino que se va a editar.															
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Estos ajustes determinan la clave original del patrón de fuente, es decir, la clave utilizada al grabar el patrón en un canal que no sea un canal de ritmo. Si aquí se define "Fm7", al especificar "Fm7" en la sección de acordes del teclado se reproducirán los datos grabados inicialmente (patrón de fuente). El ajuste predeterminado es "CM7" (nota fundamental fuente C y acorde fuente M7). En función del tipo de acorde que se especifique aquí, las notas que se pueden reproducir (notas de escala y de acordes) serán distintas. Cuando se ejecuta "Initialize Style" en la pantalla básica, el ajuste predeterminado, CM7, se selecciona automáticamente.</p> <p>Notas que se pueden reproducir cuando la nota fundamental es C:</p>  <p>C = notas de acorde C, R = notas recomendadas</p> <p>IMPORTANTE Estos parámetros deben ajustarse antes de la grabación. Si cambia los ajustes después de grabarlo, el patrón de fuente grabado no se puede convertir en las notas adecuadas cuando se cambia de acorde durante la interpretación con el teclado.</p> <p>NOTA Cuando los parámetros del canal de destino seleccionado están definidos en NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass y NTT Bass: Off, los parámetros se cambian aquí a "Play Root" y "Play Chord," respectivamente. En ese caso, puede modificar los acordes y escuchar el sonido resultante para todos los canales.</p> <p>NOTA Estos ajustes no corresponden cuando NTR está definido en "Guitar".</p>															
NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	<p>Estos parámetros determinan cómo se convierten las notas del patrón de fuente de acuerdo con los cambios de acordes durante la interpretación con el teclado.</p> <table border="1" data-bbox="359 1377 1457 1870"> <tr> <td data-bbox="359 1377 486 1444">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="486 1377 1457 1444">Selecciona la Note Transposition Rule que determina cómo se transponen las notas del patrón de fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1444 486 1624">Root Trans</td> <td data-bbox="486 1444 1173 1624">Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la tonalidad de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.</td> <td data-bbox="1173 1444 1457 1624">  <p>Quando se toca el acorde en C mayor. Quando se toca el acorde en F mayor.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1624 486 1780">Root Fixed</td> <td data-bbox="486 1624 1173 1780">La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la tonalidad de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.</td> <td data-bbox="1173 1624 1457 1780">  <p>Quando se toca el acorde en C mayor. Quando se toca el acorde en F mayor.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1780 486 1870">Guitar</td> <td colspan="2" data-bbox="486 1780 1457 1870">Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con la digitación natural en la guitarra.</td> </tr> </table> <p>NTT Type Selecciona la Note Transposition Table que determina cómo se transponen las notas del patrón de fuente según el cambio de tipo de acorde.</p> <p>● Cuando NTR se define en "Root Trans" o "Root Fixed":</p> <table border="1" data-bbox="359 1982 1457 2101"> <tr> <td data-bbox="359 1982 486 2101">Bypass</td> <td data-bbox="486 1982 1457 2101">Cuando se define NTR en Root Fixed, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en Root Trans, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.</td> </tr> </table>		NTR	Selecciona la Note Transposition Rule que determina cómo se transponen las notas del patrón de fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.		Root Trans	Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la tonalidad de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.	 <p>Quando se toca el acorde en C mayor. Quando se toca el acorde en F mayor.</p>	Root Fixed	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la tonalidad de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.	 <p>Quando se toca el acorde en C mayor. Quando se toca el acorde en F mayor.</p>	Guitar	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con la digitación natural en la guitarra.		Bypass	Cuando se define NTR en Root Fixed, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en Root Trans, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
NTR	Selecciona la Note Transposition Rule que determina cómo se transponen las notas del patrón de fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.															
Root Trans	Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la tonalidad de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.	 <p>Quando se toca el acorde en C mayor. Quando se toca el acorde en F mayor.</p>														
Root Fixed	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la tonalidad de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.	 <p>Quando se toca el acorde en C mayor. Quando se toca el acorde en F mayor.</p>														
Guitar	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a los acordes que se interpretan con la digitación natural en la guitarra.															
Bypass	Cuando se define NTR en Root Fixed, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en Root Trans, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.															

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Type	Melody	Adecuado para transposición de la mayoría de líneas de melodía. Utilícelo para canales con arreglos melódicos, como "Bass", "Phrase1" y "Phrase2".	
		Chord	Es adecuado para transponer arreglos de acordes. Utilícelo para los canales "Chord1" y "Chord2" en los que se da por hecho la presencia de armonía en los arreglos.	
		Melodic Minor	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce en un semitono la nota tercera mayor situada por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, se aumenta en un semitono la nota tercera menor situada por encima de "Source Root". Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para secciones que responden solo a acordes mayores/menores, tales como los preludios o las codas, en función de las notas del patrón de fuente, del tipo de tonalidad menor (menor natural, armónica o melódica) y/o del modo que desee.	
		Melodic Minor 5th	Además de la transposición de menor melódico anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.	
		Harmonic Minor	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce en un semitono las notas tercera y sexta mayores situadas por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, aumentan en un semitono las notas tercera y sexta mayores situadas por encima de "Source Root". Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para secciones que responden solo a acordes mayores/menores, tales como los preludios o las codas, en función de las notas del patrón de fuente, del tipo de tonalidad menor (menor natural, armónica o melódica) y/o del modo que desee.	
		Harmonic Minor 5th	Además de la transposición de menor armónica anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.	
		Natural Minor	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce en un semitono las notas tercera, sexta y séptima mayores situadas por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, aumentan en un semitono las notas tercera, sexta y séptima mayores situadas por encima de "Source Root". Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para secciones que responden solo a acordes mayores/menores, tales como los preludios o las codas, en función de las notas del patrón de fuente, del tipo de tonalidad menor (menor natural, armónica o melódica) y/o del modo que desee.	
		Natural Minor 5th	Además de la transposición menor natural anterior, esta tabla transpone la quinta nota perfecta por encima de "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.	
		Dorian	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce en un semitono las notas tercera y séptima mayores situadas por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root". Cuando el acorde cambia de menor a mayor, aumentan en un semitono las notas tercera y séptima mayores situadas por encima de "Source Root". Las demás notas no experimentan cambios. Utilícelo para secciones que responden solo a acordes mayores/menores, tales como los preludios o las codas, en función de las notas del patrón de fuente, del tipo de tonalidad menor (menor natural, armónica o melódica) y/o del modo que desee.	
		Dorian 5th	Además de la transposición dórica anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la nota fundamental fuente indicada en "Source Root" con tipos de acordes aumentados y disminuidos.	
		● Cuando NTR está definido en "Guitar":		
		All Purpose	Esta tabla funciona tanto para rasgueos como para arpeggios.	
		Stroke	Esta tabla es específica para el rasgueo. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran apagadas, a fin de simular las voces de rasgueo de una guitarra real y lograr un sonido más auténtico.	
Arpeggio	Esta tabla es específica para arpeggios y produce hermosos sonidos de arpeggio de cuatro notas.			

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Bass	Los canales para los que este parámetro está ajustado en “On” responden a acordes con bajo cambiado. Por ejemplo, cuando se selecciona Dm7/G, las notas para Bass se transponen a “G” en lugar de “D”, que es la nota fundamental del acorde. Cuando NTR se establece en Guitar y este parámetro se establece en “On”, solo la nota grave como el bajo dentro de las voces Guitar responde también automáticamente a los acordes con bajo cambiado.
	<p>Ajustes de NTR/NTT para los canales rítmicos</p> <p>Los canales rítmicos no se deben ver afectados por los cambios de acorde, por lo que es necesario realizar los ajustes siguientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off <p>Con los ajustes anteriores, los parámetros “Source Root” y “Source Chord” cambian a “Play Root” y “Play Chord”, respectivamente.</p>	
High Key/Note Limit	Ajusta la octava de las notas convertidas mediante NTT y NTR.	
	High Key	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transpone a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste solo está disponible cuando el parámetro NTR (página 30) se ha configurado en “Root Trans”.</p> <p>Ejemplo: cuando la tecla más alta es Fa</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
	Note Limit Low	<p>Definen el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo demasiado agudos o sonidos “piccolo” demasiado graves).</p> <p>Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
Note Limit High		
RTR (Retrigger Rule)	Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes.	
	Stop	Las notas dejan de sonar.
	Pitch Shift	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse al tipo del nuevo acorde.
	Pitch Shift to Root	Se llevará a cabo la inflexión del tono de la nota sin un nuevo ataque para adaptarse a la nota fundamental del nuevo acorde. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.
	Retrigger	La nota se reactiva con un nuevo ataque a un nuevo tono que corresponde al siguiente acorde.
	Retrigger To Root	La nota se reactiva con un nuevo ataque a la nota fundamental del siguiente acorde. No obstante, la octava de la nueva nota no experimenta cambios.

AVISO

El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 7 de la página 22).

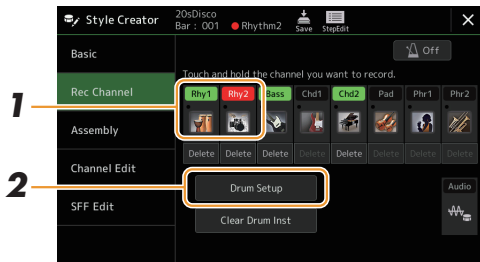
Edición de la parte rítmica de un estilo (Drum Setup)

Estas explicaciones se aplican al paso 5 del procedimiento básico de la página [página 21](#). Las partes de ritmo (Rhythm) de un estilo predefinido constan de un conjunto de batería predefinido y cada sonido de percusión se asigna a una nota distinta. Puede que desee cambiar los sonidos y las asignaciones de notas, o realizar ajustes más detallados, como el balance de volumen, el efecto, etc. La función Drum Setup de Style Creator permite editar la parte de ritmo de un estilo y guardarlo como un estilo original.

- 1** En la pantalla “Rec Channel”, toque el canal de ritmo que desee hasta que se ponga rojo.



Si los distintos sonidos de percusión se asignan a cada sección del canal seleccionado, los sonidos se establecen en el de la sección actual con objeto de utilizar la función Drum Setup.



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

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

Los sonidos reproducidos se indican en el teclado de pantalla, lo que facilita encontrar la nota para la edición.


- 4** Toque la pantalla para seleccionar la nota que desee editar.




También puede seleccionar la nota pulsándola en el teclado.

- 5** Seleccione el conjunto, la categoría y el instrumento que desee (en ese orden).

- 6** Si es necesario, realice ajustes detallados.

Level	Permite ajustar el nivel de volumen.
Pan	Determina la posición estéreo.
Pitch	Permite realizar una afinación precisa del tono, en incrementos de una centésima.  NOTA En términos musicales, una “centésima” es 1/100 de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).
Cutoff	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro. Los valores más altos producen un sonido más brillante.
Resonance	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en Filter Cutoff. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.
Attack	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto más alto es el valor, más rápido es el ataque.
Decay 1	Determina la rapidez con la que la voz alcanza su nivel de resonancia (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más alto es el valor, más rápida es la disminución.
Decay 2	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. Cuanto más alto es el valor, más rápida es la disminución.

Alternate Group	Determina cuál es el grupo alterno. Los instrumentos que pertenecen al mismo número de grupo no pueden sonar a la vez. Si se toca un instrumento dentro de un grupo numerado, inmediatamente se interrumpirá el sonido de cualquier otro instrumento del mismo grupo y con el mismo número. Si se establece en 0, todos los instrumentos del grupo pueden sonar a la vez.
Reverb	Permite ajustar la profundidad de reverberación.
Chorus	Permite ajustar la profundidad de chorus.
Variation	Permite ajustar la profundidad del efecto de variación (DSP1). Cuando el parámetro "Connection" se establece en "Insertion" en la pantalla Mixing Console y se selecciona este canal de ritmo como parte asignada, este parámetro funciona de la manera siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • Si Variation Send se establece en 0: no se aplica ningún efecto al instrumento (Insertion Off). • Si Variation Send se establece en un valor entre 1 y 127: se aplican los efectos al instrumento (Insertion On).
Rcv Note Off	Determina si se reciben o no los mensajes de nota desactivada.
Ins. Effect Bypass	Desactiva los efectos de inserción solo para el sonido de percusión de la nota, aunque se hayan asignado efectos de inserción a la parte correspondiente. <p> NOTA</p> <p>Cuando se han asignado varios efectos de inserción a la parte, este ajuste determina si se deshabilitan todos ellos o no.</p>

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

AVISO

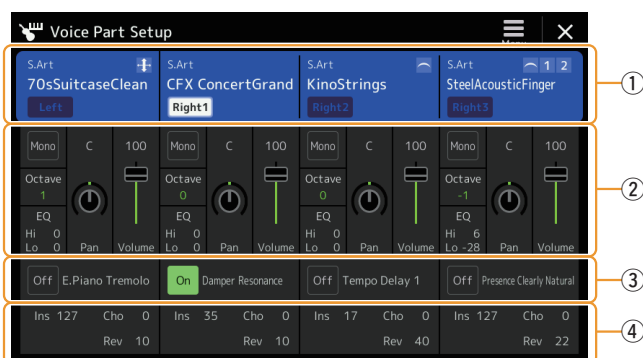
El estilo editado se perderá si se cambia a otro estilo o si se desconecta la alimentación del instrumento sin haber llevado antes a cabo la operación de guardado (paso 7 de la [página 22](#)).














Contenido

Pantalla Voice Part Setup	35
Ajustes relacionados con la pantalla de selección de voz	37
Tipos de voces (características)	38
Grabación de archivos en la pestaña de favoritos	40
Ajustes del metrónomo	40
• Metronome	40
• Tap Tempo.....	40
Ajustes relacionados con el teclado	41
• Configuración de la respuesta a la pulsación del teclado.....	41
Ajustes relacionados con partes del teclado (Voice Setting)	42
• Tune.....	42
• Voice Set Filter.....	42
• S.Art2/Arpeggio.....	42
Transposición del tono en semitonos	43
Ajuste preciso del tono de todo el instrumento (Master Tune)	44
Selección o creación de una escala temperada (Scale Tune)	44
• Selección o creación de una escala temperada a partir de los tipos predefinidos (escala Main).....	45
• Creación y uso temporal de una escala temperada (escala Sub).....	46
Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio	47
Edición de voces (Voice Edit)	49
• Parámetros editables de la pantalla de edición de voces.....	50
Edición de voces de órgano (Voice Edit)	54

Pantalla Voice Part Setup

Al pulsar [MENU] → [Voice Part Setup] se accede a la pantalla Voice Part Setup, que ofrece indicaciones fáciles de entender de los ajustes actuales de cada parte del teclado y permite realizar importantes ajustes para las voces, incluidos los de ecualizador y efectos.





①	Voice	<p>Indica la voz actual y el estado de activación o desactivación de la parte. Al tocar un nombre de voz se accede a la pantalla de selección de voces de la parte correspondiente. Al tocar el icono de la parte, la parte se activa o desactiva.</p> <p>Cuando esté seleccionada una voz de órgano, puede acceder a la pantalla de edición de voces (página 54) de la parte tocando  (Organ Flutes), como se muestra aquí.</p> <p>Cuando se selecciona una voz Super Articulation, aparecen los siguientes iconos, que indican cuándo están disponibles los efectos y cómo se utilizan.</p> <p> : pulsar el botón [ART. 1].</p> <p> : pulsar el botón [ART. 2].</p> <p> : pulsar el botón [ART. 3].</p> <p> : mover el joystick hacia arriba.</p> <p> : mover el joystick horizontalmente para cambiar el tono. Cuando se pulsan varias teclas, solo cambia el tono de una nota.</p> <p> : pulsar cualquier tecla repetidamente para alternar entre los sonidos (formas de onda).</p> <p> : tocar teclas en legato.</p> <p> : se pueden aplicar tanto el legato como los trinos. Consulte la información sobre legato más arriba. Mientras se mantiene pulsada una tecla, pulsar otra tecla y soltarla para reproducir trinos.</p> <p> : pulsar la tecla con fuerza.</p> <p> : pulsar la tecla con fuerza mientras se mueve el joystick hacia arriba.</p> <p> : pisar el pedal conectado a la toma FOOT PEDAL [2] (*).</p> <p> : pulsar la tecla con fuerza mientras se mantiene pisado el pedal conectado a la toma FOOT PEDAL [2] (*).</p> <p><small>* El icono aparece así porque el pedal conectado a la toma FOOT PEDAL [2] está asignado a la función "Articulation1" de forma predeterminada. Usar los botones ASSIGNABLE [1]–[2], [A]–[F] a los que se haya asignado la misma función tendrá el mismo efecto.</small></p>
②	<p>Mono/Poly</p> <hr/> <p>Octave</p> <hr/> <p>EQ</p> <hr/> <p>Pan</p> <hr/> <p>Volume</p>	<p>Determina si la voz se reproduce monofónica o polifónicamente.</p> <hr/> <p>Determina el margen del cambio de tono en octavas, sobre dos octavas hacia arriba o abajo para cada parte de teclado.</p> <hr/> <p>Indica los ajustes del ecualizador ajustados en la pantalla Mixer (página 107). Si se toca aquí se accede a la pantalla Mixer.</p> <hr/> <p>Ajusta la posición estéreo (panorámica) o el volumen de cada parte. Los ajustes de esta pantalla son equivalentes a los de la pantalla Mixer (página 111).</p>
③	Insertion Effect	Indica el tipo de efecto de inserción actual de la parte y el estado de activación/desactivación del efecto. Al tocar "On" u "Off" se activan o desactivan los efectos de inserción. Al tocar otra área se abrirá la pantalla de ajuste de efectos de inserción (página 110) de la parte correspondiente.
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	Indica la profundidad del efecto de inserción, chorus y reverberación de la parte que se puede ajustar en la pantalla Mixer (páginas 109, 111). Al tocar aquí se accede a la página Effect de la pantalla Mixer.

Para almacenar la configuración de la parte de voz:

Si desea guardar los ajustes de la pantalla de configuración de la parte de voz, utilice la memoria de registros. Pulse el botón [MEMORY] de la sección REGISTRATION MEMORY y, a continuación, active "Voice" y pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[8] para grabar los ajustes de voz.

Ajustes relacionados con la pantalla de selección de voz

En la ventana emergente a la que se accede al tocar  (Menu) en la pantalla de selección de voz, puede realizar los siguientes ajustes.

Category	Determina cómo se abre la página de categoría de voz cuando se selecciona una categoría de voz. <ul style="list-style-type: none">• Open & Select: abre la página con la voz seleccionada previamente en la categoría de voz seleccionada automáticamente.• Open Only: abre la página con la voz seleccionada actualmente.
Voice Number	Determina si se muestran el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Resulta práctico si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo.  NOTA La numeración que aparece empieza en "1". Por tanto, los números de cambio de programa MIDI reales son inferiores, puesto que el sistema de numeración empieza con el "0".

NOTA

Los menús [Voice Edit], [Mixer] y [Voice Setting] son los mismos que los de la pantalla de menús a la que se accede con el botón [MENU].

Tipos de voces (características)

A continuación se describen las características que definen el tipo de voz particular y la manera de utilizarlas. Para ver el tipo de cada voz, consulte Voice List (Lista de voces) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web. Solo los tipos marcados con “*” en la lista siguiente se indica en la parte superior izquierda del nombre de voz en la pantalla de selección de voces.



S.Art (Super Articulation)*	<p>Estas voces ofrecen muchas ventajas, con gran capacidad de interpretación y control expresivo en tiempo real.</p> <p>Por ejemplo, con la voz de saxofón, si toca una nota C y, a continuación, una nota D en estilo legato, percibirá el cambio de notas sin interrupción, como si un intérprete de saxofón las reprodujera ligadas.</p> <p>De manera similar a la voz de guitarra de concierto, si toca una nota C y a continuación la nota E inmediatamente superior de forma ligada pero firme, el tono ascenderá deslizándose de C a E. En función de cómo toque, se reproducirán otros efectos como “shaking”, ruidos de respiración (en la voz de trompeta) o ruidos de dedos (en la voz de guitarra).</p>
S.Art+ (Super Articulation Plus)*	Estas voces le permiten tocar múltiples articulaciones de las voces S.Art sin cambiar a otras voces.
S.Art2 (Super Articulation2)*	<p>En algunas de las voces de instrumentos de viento y de cuerda, se ha utilizado una tecnología especial denominada AEM (página 39), que cuenta con muestras detalladas de técnicas expresivas especiales empleadas en esos instrumentos específicos: para deslizarse hacia notas, para “unir” notas distintas, para agregar matices expresivos al final de una nota, etc. Puede añadir estas articulaciones tocando legato o no legato, o saltando a otro tono en intervalos de alrededor de una octava.</p> <p>Por ejemplo, con la voz de clarinete, si mantiene una nota C y toca la nota B\flat simultáneamente, se escuchará un glissando hasta la nota B\flat. Algunos efectos de “desactivación de nota” se producen automáticamente cuando se mantiene una nota durante más de un tiempo determinado. Cada voz S.Art2 tiene su propia configuración de vibrato predeterminada, de tal forma que, cuando se selecciona una voz S.Art2, se aplica el vibrato apropiado independientemente de la posición del joystick. Puede ajustar el vibrato moviendo el joystick en sentido vertical.</p> <p>Para obtener detalles sobre cómo añadir las articulaciones, consulte “S. Arts Voice Effect Assignment List” (Lista de asignación de efectos de voces Super Articulation) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.</p>
Live	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestrearon en estéreo para producir un sonido rico, auténtico y lleno.
Cool	Estas voces utilizan una programación sofisticada para recoger las texturas dinámicas y los matices sutiles de los instrumentos eléctricos.
Sweet	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la avanzada tecnología de Yamaha y ofrecen un sonido extremadamente detallado y auténtico.
Drums	Sonidos de batería y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
SFX	Sonidos de efectos especiales y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
Live Drums	Se trata de sonidos de batería y percusión de alta calidad que aprovechan al máximo el muestreo estéreo y el muestreo dinámico.
Live SFX	Se trata de diversos sonidos de efectos especiales y percusión de alta calidad que aprovechan al máximo el muestreo estéreo y el muestreo dinámico.
Revo Drums*, Revo SFX*	Estas voces recrean el sonido natural de los instrumentos de percusión y las baterías reales produciendo varias muestras del sonido (o formas de onda) del instrumento cuando la misma tecla se toca varias veces.
Organ Flutes*	Estas realistas voces de órgano permiten ajustar las diversas longitudes y crear sus propios sonidos de órgano originales. Consulte página 54 para obtener información detallada.

MegaVoice*

Lo que confiere un carácter especial a estas voces es el uso que hacen del cambio de velocidad. Cada rango de velocidad, la medida de la fuerza con que se tocan las teclas, tiene un sonido completamente distinto.

Por ejemplo, una MegaVoice de guitarra contiene las voces de varias técnicas de interpretación. En los instrumentos convencionales, se accedería a las distintas voces a través de MIDI y se tocarían combinadas para conseguir el efecto deseado. Ahora, gracias a las voces MegaVoice se puede interpretar una parte de guitarra muy convincente con una sola voz, utilizando determinados valores de velocidad para conseguir los sonidos deseados. Por la compleja naturaleza de estas voces y a las velocidades exactas que se necesitan para interpretarlas, no se han diseñado para tocarlas desde el teclado. No obstante, resultan muy útiles y prácticas a la hora de crear datos MIDI, especialmente cuando se quiere evitar la utilización de varias voces diferentes para una sola parte de instrumento.


 **NOTA**

Para buscar la carpeta "MegaVoice" y acceder a ella, toque  (Up) en la parte inferior derecha de la pantalla de selección de voces (cuando se seleccione el preajuste) y después seleccione la página 2.

 **NOTA**

- S.Art, S.Art+, S.Art2 y Mega Voices no son compatibles con otros modelos de instrumentos. Por ese motivo, cualquier canción o estilo que se haya creado en este instrumento mediante estas voces no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tienen esos tipos de voces.
- Las voces S.Art, S.Art+, S.Art2 y Mega Voice producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si activa el botón [HARMONY/ARPEGGIO], cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros de edición de voces, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.

 **NOTA**

Para buscar la carpeta "Legacy" y acceder a ella, toque  (Up) en la parte inferior derecha de la pantalla de selección de voces (cuando se seleccione el preajuste) y después seleccione la página 2. Esta carpeta contiene las voces de teclados Yamaha anteriores (como la serie PSR-S) por razones de compatibilidad de datos con otros modelos.

Tecnología AEM

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

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

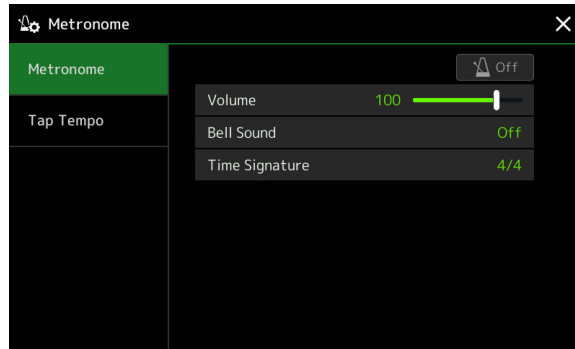
Esta tecnología para unir con suavidad muestras distintas permite la aplicación de un vibrato realista. Por convención, en los instrumentos musicales electrónicos el vibrato se aplica mediante el movimiento periódico del tono. La tecnología AEM va mucho más allá, mediante el análisis y la disgregación de las ondas de vibrato de las muestras, y la unión con suavidad de los datos disgregados en tiempo real durante la interpretación. Si mueve el joystick verticalmente (Y: modulación) al tocar las voces S.Art2 (con la tecnología AEM), también se puede controlar la profundidad del vibrato y mantener un realismo notable.

Grabación de archivos en la pestaña de favoritos

El procedimiento de grabar las voces predefinidas favoritas en la pestaña de favoritos es el mismo que el de estilos. Para obtener información adicional, consulte [página 7](#).

Ajustes del metrónomo

Puede configurar el metrónomo y los ajustes del tiempo en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Metronome].



Metronome

On/Off	Permite encender y apagar el metrónomo.
Volume	Determina el volumen del sonido del metrónomo.
Bell Sound	Determina si sonará una campana o no en el primer tiempo de cada compás.
Time Signature	Determina la signatura de compás del sonido del metrónomo.

Tap Tempo

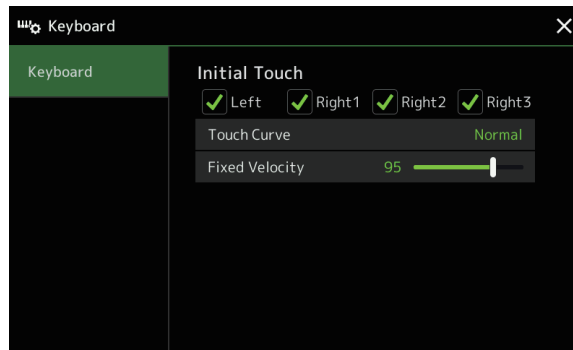
Volume	Ajusta el volumen del sonido que se escucha cuando se pulsa el botón [RESET/TAP TEMPO].
Sound	Selecciona el instrumento de percusión para el sonido que se escucha cuando se pulsa el botón [RESET/TAP TEMPO].
Style Section Reset	Determina si "restablece" la posición de reproducción de la sección de estilo al tocar el botón [RESET/TAP TEMPO] durante la reproducción del estilo.

Ajustes relacionados con el teclado

Configuración de la respuesta a la pulsación del teclado

La respuesta a la pulsación determina cómo responde el sonido a la intensidad de la interpretación. El tipo de respuesta a la pulsación seleccionado será común para todas las voces.

Puede realizar los ajustes en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Keyboard] → [Keyboard].



NOTA

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

Initial Touch

Touch Curve	Determina el tipo de repuesta a la pulsación inicial. Active las casillas de verificación de las partes del teclado que desee. <ul style="list-style-type: none">• Normal: respuesta a la pulsación estándar.• Soft 1: produce un volumen alto cuando se toca el teclado con una fuerza moderada. Un volumen más bajo es más difícil de producir.• Soft 2: produce un volumen alto incluso sin tocar con fuerza. Perfecta para intérpretes con un toque más ligero.• Hard 1: requiere una interpretación moderadamente fuerte para un volumen más alto.• Hard 2: requiere una interpretación fuerte para conseguir un volumen alto. Perfecta para intérpretes que tocan con mucha fuerza.
Fixed Velocity	Determina el nivel de volumen fijo cuando se desactiva Touch Response. El volumen de las partes del teclado sin marcas de verificación permanece fijo independientemente de la intensidad de la interpretación.

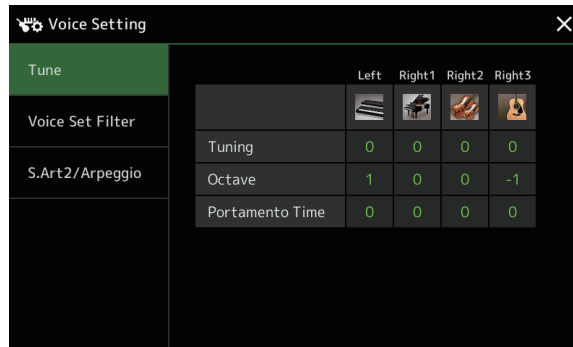
Ajustes relacionados con partes del teclado (Voice Setting)

Esta sección trata sobre los ajustes de partes del teclado y otros ajustes relacionados con voces que pueden ajustarse en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Voice Setting].



NOTA

También se puede acceder a la pantalla desde [Menu] en la pantalla de selección de voces.



Tune

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

Tuning	Determina el tono de cada parte del teclado.
Octave	Determina el margen del cambio de tono en octavas, sobre dos octavas hacia arriba o abajo para cada parte de teclado.
Portamento Time	Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta en "0", no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible para las partes del teclado para las cuales el Portamento está activado ("On") (página 51). También puede configurar parámetros adicionales, tales como los que permiten realizar trinos o controlar el tiempo de portamento en función de la velocidad (página 51).

Voice Set Filter

Cada voz está vinculada a sus ajustes predeterminados de los parámetros de ajuste de voz, equivalentes a los de la pantalla de edición de voces (página 49) para todas las voces excepto las de órgano. Normalmente, estos ajustes se recuperan automáticamente al seleccionar una voz, pero esta característica se puede desactivar. Por ejemplo, si desea cambiar de voz pero mantener el mismo efecto de armonía, quite la marca de "Keyboard Harmony/Arpeggio".

S.Art2/Arpeggio

S.Art2 Auto Articulation

Determina si la articulación se añade a las voces S.Art2 automáticamente para las respectivas sincronizaciones de teclas siguientes:

- **Head:** cuando se pulsa la primera tecla.
- **Joint:** cuando se pulsa o suelta la tecla mientras se mantienen pulsadas una o más teclas.
- **Tail:** cuando se suelta la última tecla.



NOTA

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

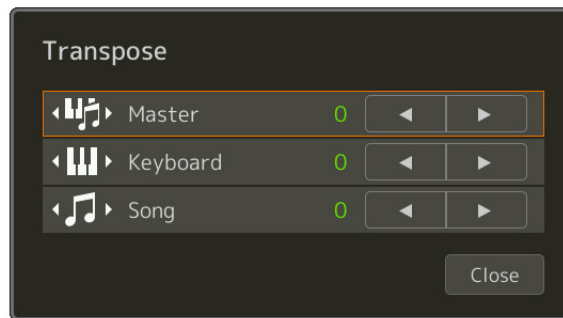
Arpeggio

Quantize	Determina la sincronización de la función de cuantización de arpeggio. La reproducción del arpeggio se sincroniza con la reproducción de la canción o el estilo y se corrige cualquier ligera imperfección en su sincronización.
Hold	Activa o desactiva la función Arpeggio Hold. Cuando se ajusta en "On", al activar el botón [HARMONY/ARPEGGIO], la reproducción de arpeggios continúa aunque se haya soltado la nota. Para detener la reproducción, vuelva a pulsar el botón [HARMONY/ARPEGGIO].

Transposición del tono en semitonos

El tono general del instrumento (sonido de teclado, reproducción de estilos, reproducción de canciones MIDI, etc.) se puede transponer en pasos de semitono.

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Transpose].



Master	Transpone el tono de todo el sonido con la excepción de la canción de audio y del sonido recibido de un micrófono o de la toma AUX IN.
Keyboard	Transposición del tono del teclado incluida la nota fundamental que activa la reproducción de estilos.
Song	Transpone el tono de la canción MIDI.

NOTA

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

NOTA

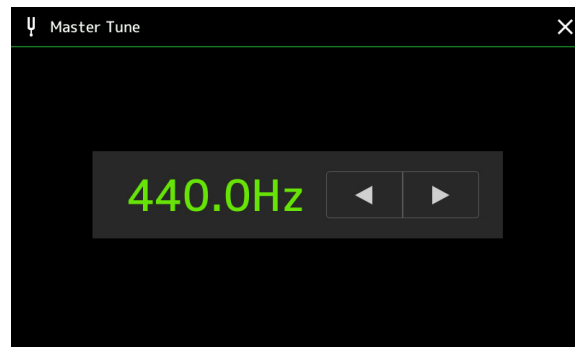
El tono de las canciones de audio se ajusta mediante la función Pitch Shift. Consulte el Manual de instrucciones.

NOTA

La transposición no se aplica a las voces de conjuntos de batería y SFX.

Ajuste preciso del tono de todo el instrumento (Master Tune)

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento en pasos de 0,2 Hz. Resulta útil cuando se toca el PSR-SX920/SX720 con otros instrumentos o música en CD. Tenga en cuenta que la función de afinación no tiene efecto alguno sobre los conjuntos de batería o SFX, ni sobre las canciones de audio. Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Master Tune].



Para restaurar el ajuste inicial predeterminado (440,0 Hz), mantenga pulsado el valor de ajuste unos momentos.

Selección o creación de una escala temperada (Scale Tune)

Puede cambiar la escala temperada del instrumento para adecuarla a la música que desee tocar. Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Scale Tune].

Hay dos maneras cambiar la escala temperada: escala Main y escala Sub.

- **Escala Main:**

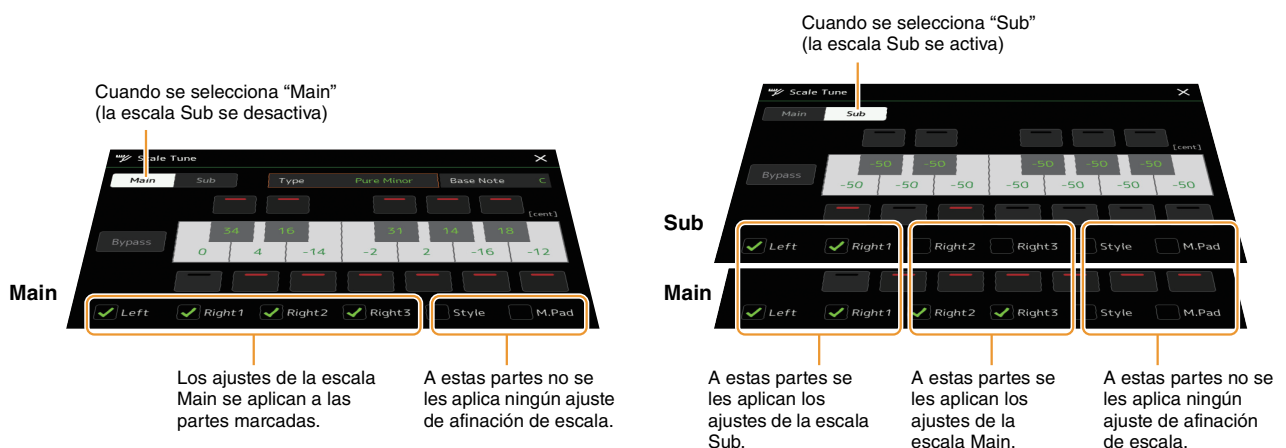
Define la escala básica del instrumento. Puede elegir un tipo de escala existente o ajustarla manualmente. Este ajuste se puede guardar y recuperarse mediante la función de memoria de registros.

- **Escala Sub:**

Cambia temporalmente la escala solo mientras está habilitada la escala Sub (p. ej., seleccionada en la pantalla Scale Tune). Permite configurar temporalmente un ajuste de afinación de escala (diferente al ajuste de la escala Main) en las partes deseadas. Este ajuste tiene prioridad sobre el ajuste de la escala Main, respecto a las partes marcadas (vea a continuación). Puede establecer el ajuste manualmente, pero no se puede guardar.

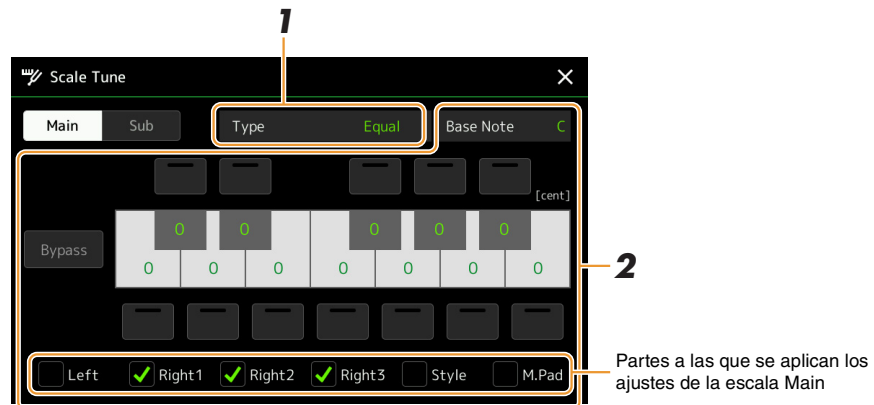
Puede desactivar/activar la escala Sub tocando “Main/Sub” en la pantalla o con la función “Scale Tune Quick Setting”, que se puede ajustar en los botones o los pedales asignables (página 121).

Para ver qué ajustes se aplican a cada parte en función de las marcas de verificación de la pantalla, consulte los ejemplos siguientes.



Selección o creación de una escala temperada a partir de los tipos predefinidos (escala Main)


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



1 Seleccione un tipo de escala (escala temperada).

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: el intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación que se utiliza con más frecuencia en la música actual. • Pure Major, Pure Minor: estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Se puede escuchar mejor en armonías vocales reales, como canto en coro o “a capella”. • Pythagorean: esta escala la inventó el filósofo griego Pitágoras y se creó a partir de series de quintas perfectas, que se contraen en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas. • Mean-Tone: esta escala supuso un perfeccionamiento de la pitagórica al “afinar” mejor el intervalo de tercera mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala. • Werckmeister, Kirnberger: esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas temperada y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en la época de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio. • Arabic1, Arabic2: utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.
------	---

2 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.

Base Note	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia la nota base, el tono del teclado se transpone, aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
Tune	<p>Toque la tecla que desee en la ilustración del teclado y afinela en centésimas. Los cuadros de la parte superior e inferior de cada tecla determinan si el ajuste de afinación se aplica a la nota. Puede activarlo o desactivarlo tocándolo cuando el valor sea distinto de 0. Si edita este parámetro, se mostrará “(Edited)” a la derecha de “Type” en el paso 1.</p> <p> NOTA</p> <p>En términos musicales, una “centésima” es 1/100 de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).</p>
Bypass	Al activarlo, se desactivan temporalmente todos los ajustes de afinación de escala. Esto permite oír el sonido para poder compararlo.
Parts	Marque la parte a la que se aplica el ajuste de la escala Main.

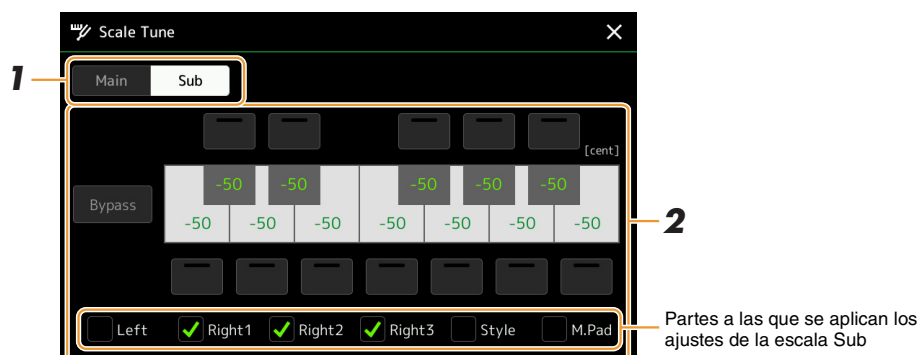
Para almacenar los ajustes de la afinación de escala (escala Main):

Si desea almacenar los ajustes de la afinación de escala (escala Main), utilice la memoria de registro. Pulse el botón [MEMORY] en la sección REGISTRATION MEMORY y, a continuación, marque “Scale Tune” y pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[8] para grabar los ajustes de afinación de escala.

Creación y uso temporal de una escala temperada (escala Sub)

Puede cambiar la escala temporalmente mediante el ajuste de escala Sub. Este ajuste, cuando se edita, tiene prioridad sobre el ajuste de la escala Main. El ajuste solo tiene efecto cuando se activa la escala Sub (por ejemplo, cuando se selecciona “Sub” en la pantalla Scale Tune).

1 En la pantalla Scale Tune, toque [Sub] para seleccionar el ajuste de la escala Sub.



El ajuste de la escala Sub se aplica para marcar partes en la parte inferior de la pantalla.

Aunque se seleccione la escala Sub, el ajuste de la escala Main se aplica a las partes no marcadas en la parte inferior de la pantalla de la escala Sub pero marcadas en la pantalla de la escala Main.

2 Cambie los siguientes ajustes.

Tune	Puede tocar las casillas de la parte superior e inferior de la ilustración del teclado, para disminuir fácilmente los tonos de las notas deseadas en 50 centésimas. Puede activar o desactivar las casillas para determinar si el ajuste de afinación se aplica o no a cada nota. Para ajustar el valor de afinación, puede tocar la ilustración de la tecla deseada y afinarla en centésimas.
Bypass	Al activarlo, se desactivan temporalmente todos los ajustes de afinación de escala. Esto permite oír el sonido para poder compararlo.
Parts	Marque la parte a la que se aplica el ajuste de la escala Sub.

Si vuelve a la pantalla de inicio en este estado, el ajuste de la escala Sub permanecerá activado.

3 Para dejar de usar el ajuste de la escala Sub, toque [Main] en la pantalla Scale Tune.

El ajuste de la escala Sub se desactiva y todos los ajustes de la escala Sub se restablecen a sus valores predeterminados.

NOTA

El ajuste de la escala Sub también se desactiva y se restablece a su valor predeterminado cuando se apaga la alimentación del instrumento.

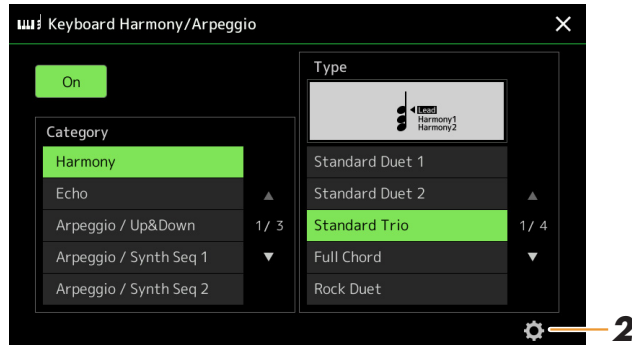
NOTA

Puede activar/desactivar el ajuste de la escala Sub y configurarlo rápidamente con la función “Scale Tune Quick Setting”, que se puede asignar a los botones o los pedales asignables. Para obtener más detalles, consulte la [página 121](#).

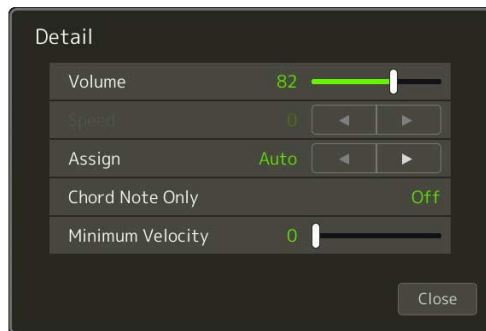
Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio

Puede realizar diversos ajustes para las funciones Harmony y Arpeggio del teclado, incluido el nivel de volumen. Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Seleccione la categoría y tipo de Harmony/Arpeggio que desee.





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



3 Haga los ajustes de Harmony/Arpeggio que desee.

Cuando cualquiera de los tipos de arpeggio está seleccionado, solamente se pueden establecer los parámetros que se marcan con “*” en la lista siguiente. Ninguno de los parámetros de la lista siguiente están disponibles cuando se ha seleccionado el tipo de categoría de armonía “Multi Assign”.

Volume*	Determina el nivel de volumen de las notas de armonía o arpeggio generadas por la función Harmony/Arpeggio.  NOTA Cuando se utilizan determinadas voces, como las órgano, cuya opción “Touch Sensitivity Depth” está establecida en 0 en la pantalla de edición de voces (página 50), el volumen no cambia.
Speed	Este parámetro solo está disponible si se ha seleccionado la categoría “Echo” (Echo, Tremolo o Trill). Determina la velocidad de los efectos de eco, trémolo y trino.

Assign*	<p>Determina la parte del teclado a la que se asigna el efecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: aplica el efecto a la parte (Right 1–3) para la que PART ON/OFF está configurada en ON. Si se selecciona la categoría Harmony/Echo, el orden de prioridad de las partes es el siguiente: Right 1, Right 2, Right 3 (cuando todas las partes están activadas). • Multi: este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona la categoría Harmony/Echo. Cuando hay varias partes activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte Right 1 y los sonidos de armonía (efectos) se dividen entre la parte Right 1 y las demás. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte. • Right 1, Right 2, Right 3: aplica el efecto a la parte seleccionada (Right 1, Right 2 o Right 3). <p> NOTA</p> <p>Cuando se selecciona la categoría "Harmony", la parte del teclado que se ha ajustado en Mono y para cuya voz se ha seleccionado el tipo Legato y Crossfade (página 51) se considera desactivada. Por ejemplo, si Right 1 se ajusta en Legato/Crossfade (Mono) y Right 2 se ajusta en Poly, y ambas partes están activadas, al activar el botón [HARMONY/ARPEGGIO] solo se aplica el efecto Harmony a la parte Right 2.</p>
Chord Note Only	<p>Este parámetro solo se encuentra disponible cuando se ha seleccionado la categoría "Harmony". Cuando se define en "On", el efecto de armonía solo se aplica a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.</p>
Minimum Velocity	<p>Determina el nivel de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía, eco, trémolo o trino. De esta forma, la armonía se puede aplicar de forma selectiva mediante la fuerza con la que se toca para crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.</p>

 **NOTA**


Los ajustes de la función Arpeggio Quantize y la función Arpeggio Hold se pueden realizar en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] ([página 42](#)).

Edición de voces (Voice Edit)

La función de edición de voces le permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada una voz, puede guardarla como un archivo en la memoria interna (unidad User) o en dispositivos externos para su recuperación futura.

En esta sección se trata la edición de voces excepto las de órgano, que tienen métodos de edición diferentes de los aquí descritos. Para obtener instrucciones sobre la edición de las voces de órgano, consulte la [página 54](#).

1 Seleccione la voz deseada (que no sea una voz de órgano).

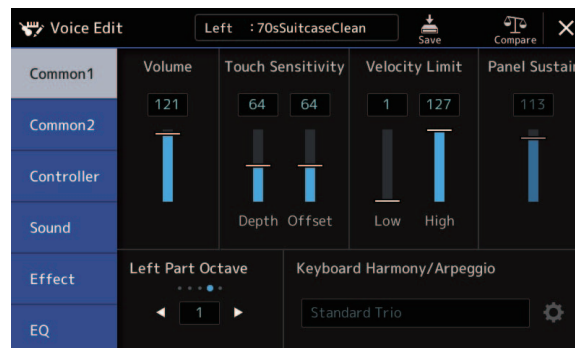
2 En la pantalla de selección de voces, toque  (Menu) y a continuación [Voice Edit] para acceder a la pantalla de edición de voces.


 **NOTA**

Solo se puede acceder a la pantalla mediante [MENU] → [Voice Edit].

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

Para obtener información sobre los parámetros editables, consulte las páginas [50–53](#).



Si toca el botón  (Compare) varias veces puede comparar el sonido de la voz editada con el de la voz original, sin editar.

4 Toque  (Save) para guardar la voz editada.

AVISO

Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento antes de haber llevado a cabo la operación de guardar.

 **NOTA**

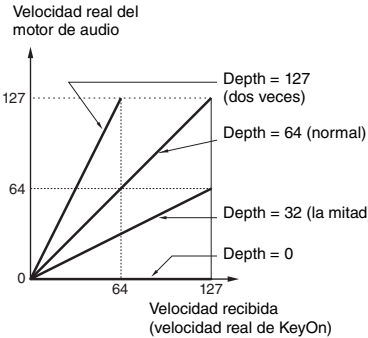
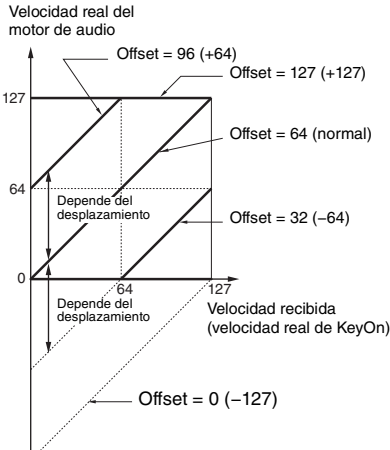
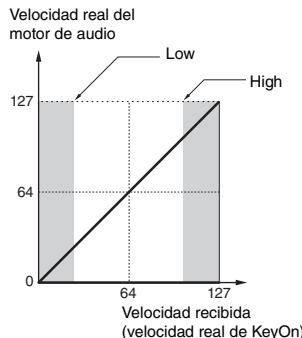

Si desea editar otra voz, toque el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces para seleccionar la parte de teclado. O bien, pulse uno de los botones PART SELECT para seleccionar la parte a la que está asignada la voz deseada, confirme el nombre de la voz en la parte superior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

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

Cada voz está vinculada a sus ajustes predeterminados de los parámetros de ajuste de voz, equivalentes a los de la pantalla de edición de voces. Aunque lo habitual es que el acceso a estos ajustes se realice automáticamente al seleccionar una voz, también puede desactivar esta función mediante los ajustes correspondientes en la pantalla "Voice Set Filter". Consulte [página 42](#) para ver información detallada.





Parámetros editables de la pantalla de edición de voces

Common 1

Volume	Ajusta el volumen de la voz editada actual.	
Touch Sensitivity	Depth	Ajusta la sensibilidad a la pulsación (sensibilidad a la velocidad) o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.
	Offset	<p>Profundidad de la sensibilidad a la pulsación Cambia la curva de velocidad de acuerdo con la profundidad de la velocidad (con Offset establecido en 64)</p>  <p>Touch Sensitivity Offset Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con la velocidad</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Depth: determina la sensibilidad a la velocidad o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad). • Offset: determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.
Velocity Limit	Low	Determina el valor de velocidad más bajo/alto para su interpretación. Cuando un valor tocado en el teclado es menor/mayor que el valor establecido aquí, el valor que entra en el motor de audio se convierte en el valor establecido. Esto no afecta las velocidades de las notas MIDI transmitidas.
	High	
		<p>Límite superior/inferior de velocidad</p> 
Part Octave	Right	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes Right 1 a 3, el parámetro Right 1/Right 2/Right 3 está disponible; cuando la voz editada se utiliza como la parte izquierda, está disponible el parámetro Left.
	Left	
Panel Sustain	Determina el nivel de resonancia aplicado a la voz editada cuando se activa el botón [SUSTAIN] en el panel.	
Kbd Harmony/Arpeggio	Básicamente igual que en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], excepto en que  (Setting) se encuentra en otra posición. Consulte el Manual de instrucciones y “Realización de ajustes detallados para Harmony/Arpeggio” en la página 47 .	

Common 2

Mono/Poly	<p>Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente.</p> <p> NOTA</p> <p>Cuando se usa una voz configurada en "Mono", las reglas de selección de la nota que se va a tocar cambian automáticamente, según qué parte use la voz y cuál sea el estado de las demás partes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando use una voz monofónica para cualquiera de las partes Right 1–3: <ul style="list-style-type: none"> - Highest note; cuando se selecciona una voz polifónica para otras partes Right 1–3 habilitadas; - Latest note; cuando se selecciona una voz monofónica para todas las demás partes Right 1–3 habilitadas. • Cuando se use una voz monofónica para la parte izquierda: <ul style="list-style-type: none"> - Latest note (el estado de las demás partes no influye).
-----------	---

Portamento	Activa o desactiva la función Portamento.  NOTA Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.	
Portamento Type (Mono Only)	Determina el comportamiento de las notas de sonidos que disminuyen, tales como los de una guitarra, cuando se tocan ligados con la voz editada ajustada en “Mono” en la opción anterior. <ul style="list-style-type: none"> • Normal: La siguiente nota suena después de que se haya detenido la nota anterior. • Legato: El sonido de la nota tocada anteriormente se mantiene y solo cambia el tono al de la nota siguiente. • Crossfade: el sonido realiza una transición fluida desde la nota tocada previamente a la siguiente nota.  NOTA <ul style="list-style-type: none"> • Este parámetro no está disponible para los kits Drum/SFX y funciona igual que el ajuste “Normal” cuando se seleccionan estas voces. • Cuando se selecciona Legato o Crossfade, el comportamiento (aparte de lo que se describe aquí) puede ser diferente de Normal, según los ajustes del panel. 	
Velocity Used for Crossfade Portamento	Determina qué velocidad tiene prioridad para las notas segunda y posteriores (cuando se mantiene una nota y se tocan las demás) mientras está en vigor la función Crossfade Portamento. <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note: Tiene prioridad la velocidad de la última nota que se ha tocado. Dicho de otro modo, la velocidad global del sonido viene determinada por la última nota que se ha tocado. • First Note: Tiene prioridad la velocidad de la primera nota que se ha tocado. Dicho de otro modo, la velocidad global del sonido viene dada por la primera nota y se mantiene aunque se toquen otras notas después. 	
Portamento Time Type	Determina cómo se calcula el tiempo de transición de tono real a partir del valor de Portamento Time. <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate: hace que la velocidad de cambio de tono sea 0: máx., 127: mín. El tiempo de transición de tono real varía según el intervalo entre las dos notas. • Fixed Time: hace que el tiempo de transición de tono real sea 0: mín., 127: máx. La velocidad del cambio de tono varía según el intervalo entre las dos notas.  NOTA <ul style="list-style-type: none"> • La regla básica de Portamento Time no cambia aunque se cambie este ajuste. Cuando el valor de Portamento Time es menor, el tiempo real es más corto; cuando el valor es mayor, el tiempo real es más largo. • Cuanto mayor sea el valor de Portamento Time, más evidente será el efecto de este ajuste. 	
Portamento Time	Determina el valor de Portamento Time (tiempo de transición del tono).	
Fast Playing Portamento	Time Threshold	Cuando el tiempo entre una nota y la siguiente es menor que el valor de Time Threshold, se utiliza el parámetro Portamento Time que figura a continuación en lugar del valor de Portamento Time original. De este modo, resulta más fácil tocar pasajes rápidos como trinos o glissandos con un valor de Portamento Time específico para tal fin.
	Portamento Time	Determina el valor de Portamento Time cuando el tiempo entre una nota y la siguiente es más breve que el valor de Time Threshold (arriba).  NOTA Los valores siguientes no afectan a Portamento Time. <ul style="list-style-type: none"> • Intervalos entre una nota y la siguiente • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time
Min. Portamento Time	Aunque Portamento Time se haya establecido en “0”, Portamento Time nunca es menor que el valor de tiempo (Time) establecido aquí, salvo cuando se haya activado Fast Playing Portamento.	
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity	Determina la sensibilidad al calcular Portamento Time según la velocidad. Si los valores son positivos, Portamento Time se reduce/aumenta de forma inversamente proporcional al valor de Reference Velocity indicado a continuación. Si los valores son negativos, el comportamiento es el opuesto. Cuando el valor es “0”, Portamento Time es fijo.
	Reference Velocity	Este es el valor base respecto al cual se modifica el valor de Portamento Time. Cuando la velocidad al tocar es igual al valor establecido aquí, se mantiene el valor de Portamento Time original. Cuanto mayor sea la diferencia entre la velocidad al tocar y Reference Velocity, mayor será la alteración de Portamento Time.
Velocity Limit for Portamento Time	Low	Determina los límites de velocidad superior e inferior utilizados para calcular el tiempo de transición de tono del portamento.
	High	

Controller


Modulation (+), Modulation (-)	Un controlador (como un joystick) al que se asigna esta función se puede utilizar para modular los parámetros siguientes, así como el tono (vibrato). Aquí se puede establecer el nivel con el que el controlador modula cada uno de los parámetros siguientes.	
Filter	Determina el grado en que el controlador modula la frecuencia de corte del filtro. Para obtener más información sobre el filtro, vea a continuación.	
Amplitude	Determina el grado en que el controlador modula la amplitud (volumen).	
LFO Pitch	Determina el grado en que el controlador modula el tono o el efecto de vibrato.	
LFO Filter	Determina el nivel con el que el controlador modula la modulación del filtro o el efecto wah.	
LFO Amplitude	Determina el nivel con el que el controlador modula la amplitud o el efecto de trémolo.	

Sound

Filter	El filtro es un procesador que cambia el timbre o tono de un sonido bloqueando o dejando pasar un intervalo de frecuencias específico. Los parámetros siguientes determinan el timbre global del sonido mediante el refuerzo o el recorte de un intervalo de frecuencias determinado. Además de para hacer que el sonido sea más brillante o más melódico, el filtro se puede utilizar para producir efectos electrónicos similares a los de un sintetizador.	
Cutoff	Determina la frecuencia de corte o el rango de frecuencias efectivo del filtro (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un sonido más brillante.	
Resonance	Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en Cutoff (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.	
EG	Los ajustes EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación de un tono de piano sostenido.	
Attack	Determina la rapidez con la que el sonido alcanza su nivel máximo después de tocar la tecla. Cuanto más bajo sea el valor, más rápido será el ataque.	
	<p>NOTA</p> <p>Es posible que algunas voces (como las de piano y piano e.) no se vean afectadas por este ajuste.</p>	
Decay	Determina la rapidez con la que la voz alcanza su nivel de resonancia (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más bajo sea el valor, más rápida será la disminución.	
Release	Determina la rapidez con la que el sonido disminuye hasta silenciarse después de soltar la tecla. Cuanto más bajo sea el valor, más rápida será la disminución.	

Vibrato	El vibrato es un efecto de sonido vibrante y tembloroso que se produce modulando periódicamente el tono de la voz.	
Depth	Determina la intensidad del efecto de vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más pronunciado.	
Speed	Determina la velocidad del efecto de vibrato.	
Delay	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se toca una tecla y el inicio del efecto de vibrato. Los ajustes más altos aumentan el retardo del inicio del vibrato.	

Effect

Insertion Effect	On/Off	Activa o desactiva los efectos de inserción.
	Type	Selecciona el tipo de efecto de inserción. Seleccione primero la categoría y después el tipo. Puede ajustar los parámetros detallados tocando  (Setting) y guardándolos. Consulte “Edición y almacenamiento de los ajustes de efectos” (página 110) para obtener más información.
	Depth	Ajusta la profundidad de efecto de inserción.
Reverb Depth	Ajusta la profundidad de la reverberación.	
Chorus Depth	Ajusta la profundidad del chorus.	

EQ

Determina la frecuencia y ganancia de las bandas del ecualizador. Para obtener información sobre EQ, consulte la [página 107](#).

Edición de voces de órgano (Voice Edit)

Las voces de órgano se pueden editar ajustando la longitud de los tiradores, añadiendo un sonido de ataque, aplicando efectos y equalización, etc.

Hay tres tipos de órgano y cada uno de ellos dispone de su propia pantalla, que recrea con gran belleza el aspecto real del instrumento. Cada tipo aporta un control realista e intuitivo del sonido con tiradores especiales, pestañas e interruptores, para que pueda ajustar el sonido con la misma sensación que un instrumento real.



1 Seleccione la voz de órgano deseada.

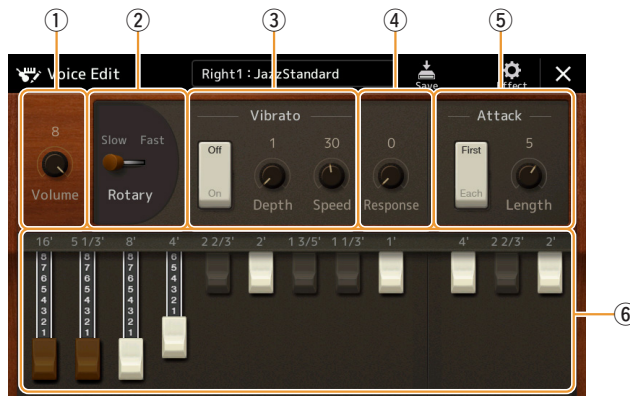
Toque [Organ] en las subcategorías y, a continuación, seleccione la voz de órgano.

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

NOTA

También se puede acceder a la pantalla de edición de voces Organ Flutes tocando el icono de órgano de la esquina inferior derecha del nombre de voz de órgano de la pantalla principal o la pantalla de configuración de la parte de voz. También se puede acceder mediante [MENU] → [Voice Edit].

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



Los parámetros indicados con “*” están disponibles únicamente para el tipo Vintage y Home. El tipo de voz de órgano seleccionada se puede diferenciar por el diseño de pantalla de edición de voces como se ha descrito anteriormente.

①	Volume	Ajusta el volumen general del órgano.
②	Rotary/Tremolo*	Activa y desactiva el altavoz rotativo y cambia su velocidad entre “Slow” y “Fast”. Este parámetro solo está disponible cuando se aplica un tipo de efecto (página 53) que contenga “Rotary” en su nombre.
③	Vibrato*	Activa o desactiva el vibrato y ajusta su profundidad y velocidad.

④	Response	Afecta a la parte de ataque y liberación (página 52) del sonido, aumentando o reduciendo el tiempo de respuesta de regulación y liberación iniciales, según los controles Footage. Cuanto mayor sea el valor, más lentos serán el crescendo y la liberación.
⑤	Attack	Selecciona "First" o "Each" como modo de ataque y ajusta la duración del ataque del sonido. En el modo "First", el ataque (sonido de percusión) se aplica solo a las primeras notas que se tocan y mantienen a la vez; mientras se mantengan pulsadas las primeras notas, no se aplicará el ataque a las notas que se toquen posteriormente. En el modo "Each", el ataque se aplica por igual a todas las notas. La duración del ataque produce una disminución más breve o más prolongada inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el tiempo de disminución.
⑥	Footage	Determina el sonido básico del órgano.

4 Si es necesario, toque (Effect) y defina los parámetros relativos a los efectos y el ecualizador.

Los parámetros son los mismos que los de la pantalla de efectos y ecualizador del capítulo anterior, "Edición de voces (Voice Edit)" (página 53).

5 Toque (Save) para guardar la voz de órgano creada.

AVISO

Los ajustes se perderán si se selecciona otra voz o si se desconecta la alimentación del instrumento antes de haber llevado a cabo la operación de guardar.

NOTA

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

Contenido

Creación de un nuevo Multi Pad mediante MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording)	56
• Multi Pad—Grabación en tiempo real mediante MIDI	56
• Multi Pad—Grabación por pasos mediante MIDI	58
Creación de un nuevo Multi Pad con archivos de audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad)	58
• Reproducción de los Multi Pad Audio Links	59
Edición de Multi Pads	60

Creación de un nuevo Multi Pad mediante MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording)

Con esta función puede crear frases originales de Multi Pad y también editar las frases de Multi Pad existentes para crear las suyas propias. Al igual que con la grabación de canciones MIDI, la grabación Multi Pad MIDI incluye grabación en tiempo real y grabación por pasos. No obstante, con la grabación Multi Pad MIDI, cada Multi Pad consta de un solo canal y hay prácticas funciones de grabación, como las de pinchazos de entrada/salida, que no están disponibles.

Multi Pad—Grabación en tiempo real mediante MIDI

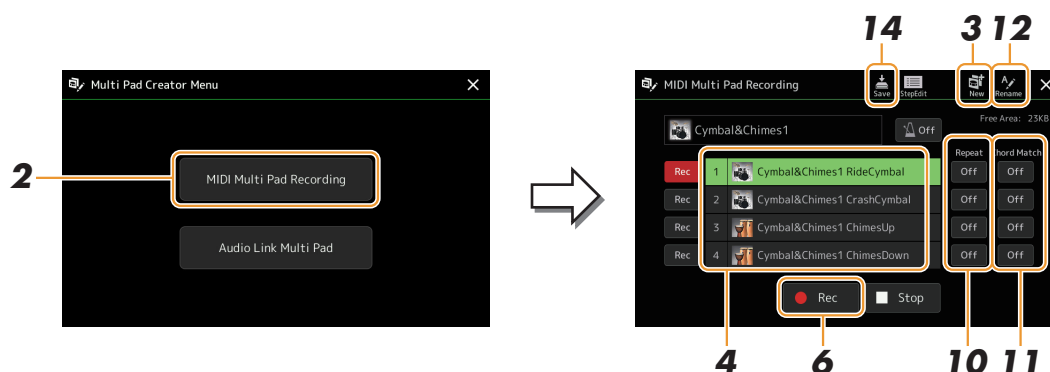
Antes de iniciar la operación, tenga en cuenta los siguientes aspectos:



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

1 Si desea crear un nuevo Multi Pad en un banco existente, seleccione el banco de Multi Pad deseado con el botón **MULTI PAD CONTROL [SELECT]**.


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

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



- 3** Si desea crear un nuevo Multi Pad en un nuevo banco vacío, toque  (New).
- 4** Toque para seleccionar un Multi Pad concreto para grabar.
- 5** Si es necesario, seleccione la voz que desee mediante el botón PART SELECT [RIGHT 1]. Tras seleccionar la voz, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.
- 6** Toque  (Rec) para entrar en estado de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 4.

NOTA

Para cancelar la grabación, toque  (Rec) de nuevo antes de ir al paso 7.

7 Interprete al teclado para iniciar la grabación.

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

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

Notas recomendadas para las frases que se corresponden con acordes básicos

Si su intención es crear una frase que se corresponda con acordes básicos, utilice las notas C (do), E (mi), G (sol), A (la) y B (sí). Dicho de otro modo, toque la frase en la escala de CM7 (do mayor séptima), evitando la cuarta y la tensión de la novena, que entra en conflicto con las tensiones de las novenas alteradas (9.^{ab}, 9.^{a#}). De este modo, la frase tendrá un sonido armonioso.



C = Tonos de acordes
C, R = notas recomendadas

* Al grabar el patrón de fuente, utilice para crearlo las notas C y R, como se describe arriba, y evite las demás.

8 Detenga la grabación.

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


9 Escuche de nuevo la frase recién grabada pulsando el botón MULTI PAD CONTROL [1]–[4] correspondiente. Para volver a grabar la frase, repita los pasos del 6 al 8.**10 Toque Repeat [On]/[Off] en cada pad para activarlo o desactivarlo.**

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

Si el parámetro Repeat está desactivado para el pad seleccionado, la reproducción simplemente se realizará una vez y terminará automáticamente tan pronto como se llegue al final de la frase.


11 Toque Chord Match [On]/[Off] en cada pad para activarlo o desactivarlo.

Si el parámetro Chord Match está activado para el pad seleccionado, se reproduce el Pad correspondiente según el acorde especificado en la sección de acordes del teclado generada al activar [ACMP] o el especificado en la parte LEFT del teclado generada al activar [LEFT] (cuando se desactiva [ACMP]).

12 Toque  (Rename) y, a continuación, escriba el nombre que desee para cada Multi Pad.**13 Si desea grabar otros Multi Pads, repita los pasos del 4 al 12.****14 Toque  (Save) para guardar el Multi Pad y después guarde los datos del Multi Pad como un banco que contenga un conjunto de cuatro pads.****AVISO**

Los datos del Multi Pad editado se perderán si selecciona otro banco de Multi Pad o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

Multi Pad—Grabación por pasos mediante MIDI

La grabación por pasos se puede llevar a cabo en la página de edición por pasos. Después de seleccionar un Multi Pad en el paso 4 de [página 57](#), toque  (Step Edit) para acceder a la página de edición por pasos.

En la página de edición por pasos se indica la función de lista de eventos, que le permite grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones MIDI ([página 81](#)), con la excepción del punto siguiente:

- En Multi Pad Creator, solo se pueden introducir los eventos de canal y mensajes exclusivos del sistema. Los eventos de acorde y de letra no están disponibles. Puede cambiar entre los dos tipos de listas de eventos tocando [Ch]/[SysEx].

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

Puede crear un nuevo Multi Pad estableciendo enlaces con archivos de audio (formato WAV: velocidad de muestreo de 44,1 kHz, resolución de 16 bits, estéreo) de la unidad USER y la unidad flash USB a cada uno de los Multi Pads. Los archivos de audio (WAV) pueden ser datos que haya grabado en este instrumento u otros disponibles comercialmente. Los Multi Pad a los que se han enlazado archivos de audio se denominan llaman Audio Link Multi Pads. Los nuevos Multi Pad Audio Links se pueden guardar en la unidad USER o en la unidad flash USB.

NOTA

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

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

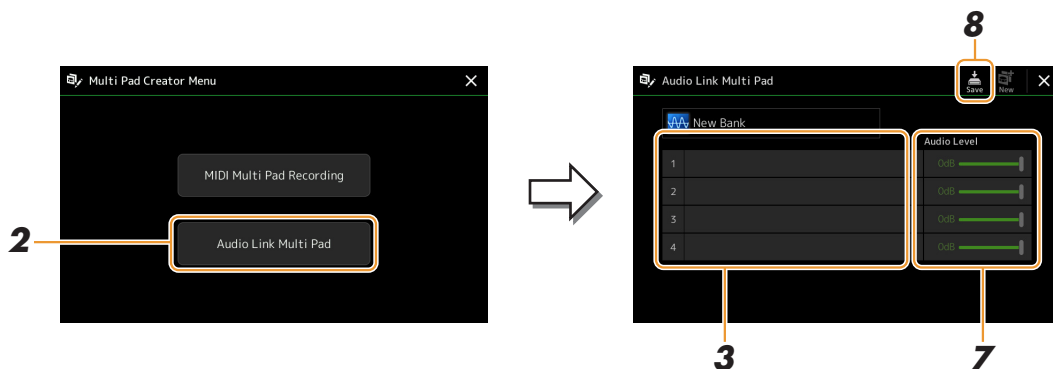
NOTA

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

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

NOTA

También se puede acceder a la pantalla desde [Menu] en la pantalla de selección de Multi Pad.




NOTA

Si se ha seleccionado un Multi Pad Audio Link al acceder a la pantalla Audio Link Multi Pad, aparecerán los enlaces realizados para el pad seleccionado. Para crear un nuevo pad, asegúrese de tocar [New]. De lo contrario, simplemente estará seleccionando de nuevo el enlace del pad seleccionado.

- 3 Toque para seleccionar el pad que desee.**
Aparece la pantalla de selección de archivos de audio.

4 Seleccione el archivo de audio que desee.

Para confirmar la información del archivo de audio seleccionado

Puede tocar  (Menu) y, a continuación, [Song Information] en la pantalla de selección de archivos para confirmar la información (nombre de título, velocidad de bits y frecuencia de muestreo, etc.).

5 Pulse el botón [EXIT] para volver la pantalla Audio Link Multi Pad.

6 Si desea enlazar otros archivos de audio a otros pads, repita los pasos del 3 al 5.

7 Si lo desea, ajuste el nivel de volumen de cada archivo de audio tocando el control deslizante nivel de audio.

Puede pulsar el botón MULTI PAD CONTROL [1]–[4] que desee para ajustar el volumen mientras reproduce la frase de Multi Pad.

8 Toque (Save) para guardar el Multi Pad y después guarde los datos del Audio Link Multi Pad como un banco que contenga un conjunto de cuatro pads.

AVISO

Los ajustes se perderán si se selecciona otro Multi Pad Audio Link o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

9 Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para comprobar el nuevo Multi Pad Audio Link en la pantalla de selección de bancos de Multi Pad.

El Multi Pad Audio Link recién creado aparecerá con la indicación “Audio Link” encima del nombre del archivo.

Si desea cambiar el ajuste del enlace:

Seleccione el Multi Pad Audio Link de su preferencia y, a continuación, realice las mismas operaciones de los pasos del 2 al 9.

Reproducción de los Multi Pad Audio Links

Podrá tocar el Multi Pad al que esté asignado el archivo de audio seleccionándolo en la unidad USER o USB de la pantalla de selección de bancos de Multi Pad. Aunque puede reproducir mediante las mismas operaciones que el Multi Pad que no tiene enlaces con archivos de audio, tenga en cuenta las siguientes limitaciones.

- Asegúrese de conectar la unidad flash USB que incluye los archivos de audio correspondientes.
- La repetición automática de la reproducción no está disponible.
- No será posible aplicar la correspondencia de acordes.

NOTA

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

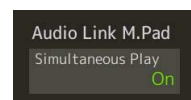
Activación/desactivación de la reproducción simultánea múltiple de Audio Link Multi Pads

Puede establecer si el instrumento reproduce audio de varios Audio Link Multi Pads simultáneamente o no, mediante el parámetro siguiente:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad “Simultaneous Play”

- **On:** es posible reproducir varios pads simultáneamente. Aunque inicie la reproducción de otro pad, el pad que ya se esté reproduciendo no se detendrá.
- **Off:** solo se reproducirá un pad a la vez. La reproducción es exclusiva, así que si inicia la reproducción de otro pad, el pad que ya se esté reproduciendo se detendrá.



Edición de Multi Pads

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

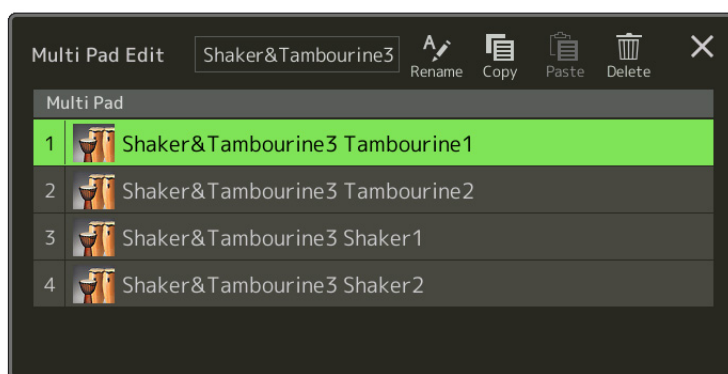
1 Seleccione el banco de Multi Pad que contenga el Multi Pad que desee editar.

Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acceder a la pantalla de selección de Multi Pad y seleccione después el banco de Multi Pad deseado.

NOTA

Si selecciona un banco de Multi Pad predefinido y edita los Multi Pads, asegúrese de guardar las ediciones en la unidad USER en forma de un banco de usuario.

2 En la pantalla de selección de bancos de Multi Pad, toque (Menu) y, a continuación, [Multi Pad Edit] para acceder a la pantalla de edición de Multi Pad.




3 Seleccione un Multi Pad concreto para editar.

4 Edite el pad seleccionado.

Rename	Cambia el nombre de cada Multi Pad.
Copy	Copia el Multi Pad seleccionado (ver a continuación).
Paste	Pega el Multi Pad copiado.
Delete	Borra el Multi Pad seleccionado.

Copia del Multi Pad

- 1 Seleccione el Multi Pad que se copiará en el paso 4 anterior.
- 2 Toque [Copy].
El Multi Pad seleccionado se copia en el portapapeles.
- 3 Seleccione la ubicación de destino.
Si desea copiar el pad seleccionado a otro banco, seleccione el banco que desee en la pantalla de selección de Multi Pad, acceda a la ventana de edición de Multi Pad mediante  (Menu) y, a continuación, seleccione el destino.
- 4 Toque [Paste] para realizar la operación de copia.

NOTA

En un mismo banco no puede haber pads MIDI y de audio.

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


Pulse el botón [EXIT] para acceder a la ventana de confirmación, toque [Save] para acceder a la unidad USER y, a continuación, toque [Save here] para realizar la operación de guardado. Para obtener más detalles, consulte “Operaciones básicas” en el Manual de instrucciones.

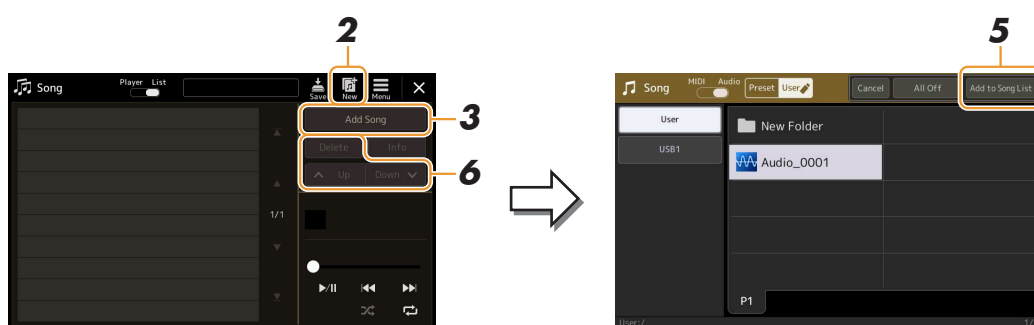
Contenido

Creación de una lista de canciones para su reproducción	61
Uso del modo repetición de reproducción	62
Edición de ajustes de notación musical (Score)	63
• Ajuste de la reproducción	63
• Ajuste de la visualización	64
• Ajustes detallados	64
Visualización de la letra y configuración de la pantalla.....	65
Visualización de texto y configuración de la pantalla	66
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	
MIDI	67
Activación o desactivación de cada canal de una canción MIDI.....	68
Ajustes relacionados con la reproducción de canciones.....	69
• Guide: práctica en el teclado y del canto utilizando la función de guía	69
• Part Ch	70
• Lyrics.....	70
• Play	70

Creación de una lista de canciones para su reproducción

Si añade sus canciones favoritas a la lista de canciones, puede organizarlas de modo que se reproduzcan de manera continua, en el orden que especifique.

- 1** Pulse el botón [PLAYER] para acceder a la pantalla de reproducción de canciones. Asegúrese de que esté seleccionado el modo de lista de canciones.
- 2** Toque  (New) para crear una nueva lista de canciones.



- 3** Toque [Add Song] para acceder a la pantalla de selección de canciones.
- 4** Toque los nombres de las canciones que desee para añadirlas a la lista de canciones.
Para seleccionar canciones de audio, toque [Audio].
Para seleccionar canciones MIDI, toque [MIDI].

Si desea añadir todas las canciones de la carpeta seleccionada, toque [Select All].

5 Toque [Add to Song List] para añadir a la lista.

Las canciones seleccionadas aparecen en la pantalla de reproducción de canciones.

6 Si es necesario, edite la lista de canciones.

- **Borrar:** borrar la canción seleccionada de la lista.
- **Arriba:** subir la canción seleccionada en la lista.
- **Abajo:** bajar la canción seleccionada en la lista.

7 Toque (Save) para guardar la lista de canciones.

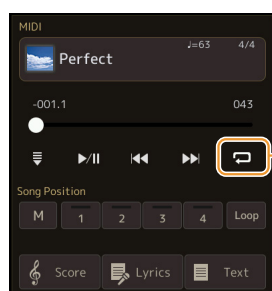
AVISO

La lista de canciones creada se perderá si selecciona otra lista de canciones o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

Uso del modo repetición de reproducción

En la pantalla de reproducción de canciones a la que se accede mediante el botón [PLAYER], puede configurar cómo se repite la reproducción de la canción actual.

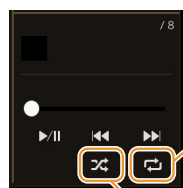
Modo del reproductor de canciones






(Común para canciones MIDI y canciones de audio)


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

Modo de lista de canciones



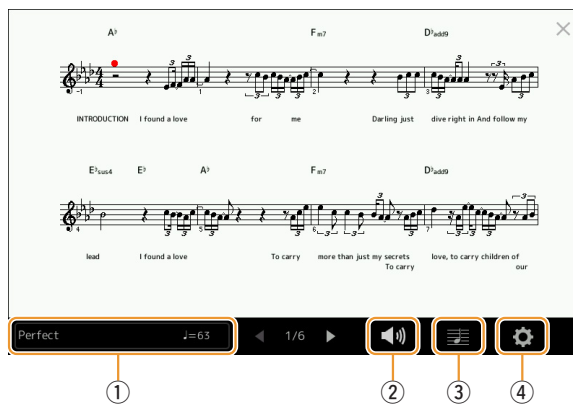
Al tocar aquí cambia el modo de repetición.

-  **(Off):** el modo de repetición está desactivado. Todas las canciones de la lista de canciones seleccionadas se reproducen una vez, y la reproducción se detiene automáticamente al final de la última canción de la lista.
-  **(All Repeat):** todas las canciones de la lista de reproducción seleccionada se reproducen repetidamente.
-  **(Single Repeat):** solo la canción seleccionada se reproduce repetidamente.

Al activar  **(Shuffle)**, las canciones de la lista de canciones seleccionada se reproducen en orden aleatorio. Al desactivarlo, se restablece el orden original.

Edición de ajustes de notación musical (Score)

Seleccione una canción MIDI en el modo del reproductor de canciones de la pantalla de reproducción de canciones y, a continuación toque [Score] para acceder a la notación musical de la canción MIDI actual. Puede cambiar las indicaciones de la notación tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales.




①	Indica el nombre de la canción actual. Además se muestra el valor del tempo en el extremo derecho. Si desea cambiar de canción, toque el nombre de la canción para acceder a la pantalla de selección de canciones.
②	Para ajustar los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la reproducción” (página 63).
③	Para ajustar los parámetros de indicación de la notación, como tamaño, pantalla de acordes, etc. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la visualización” (página 64).
④	Para realizar ajustes más detallados de los parámetros de indicación de notación. Consulte “Ajustes detallados” (página 64).

NOTA


Solo se puede acceder a la pantalla de partitura mediante [MENU] → [Score].



Ajuste de la reproducción

En la pantalla a la que se accede mediante  (Play Setting) puede ajustar los parámetros de reproducción de la canción MIDI actual.


Extra	Activa o desactiva la reproducción de todos los canales, salvo los asignados a las partes de las manos izquierda y derecha descritos más abajo.
Left	Activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano izquierda, a la que puede asignar un canal en la pantalla de ajuste de canción (página 70).
Right	Activa o desactiva la reproducción de la parte de la mano derecha, a la que puede asignar un canal en la pantalla de ajuste de canción (página 70).
Guide	Activa o desactiva la función de guía. Para obtener más información, consulte la página 69.

Ajuste de la visualización

En la pantalla a la que se accede mediante  (View Setting) puede ajustar los parámetros de la visualización de la partitura.

Size	Cambia el tamaño de la partitura.
Left	Activa o desactiva la indicación de la partitura de la mano izquierda. Si esta indicación está atenuada y no está disponible, vaya a la pantalla “Ajustes detallados” (página 64) y defina el canal izquierdo (Left Ch) en cualquier canal excepto “Auto”. Otra alternativa es, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch], ajustar el canal izquierdo en cualquier canal excepto “Off” (página 70).  NOTA Right (abajo) y Left no pueden estar desactivados a la vez.
Right	Activa o desactiva la indicación de la partitura de la mano derecha.  NOTA Right y Left (arriba) no pueden estar desactivados a la vez.
Chord	Activa o desactiva la indicación de los acordes. Si la canción actual no tiene datos de acordes, no se muestra información sobre acordes aunque se marque esta opción.
Lyrics	Activa o desactiva la indicación de la letra. Si la canción actual no tiene datos de letra, no se muestra información sobre la letra aunque se marque esta opción. Si la canción contiene eventos de pedal, cuando se toca esta opción se cambia entre “Lyrics” y “Pedal.” Si está marcado “Pedal”, en la pantalla se muestran los eventos de pedal en lugar de la letra.
Note	Activa o desactiva la indicación de nombres de las notas. Cuando está marcada, cada nota tiene su nombre a la izquierda. Si la canción contiene eventos de digitación, cuando se toca esta opción se cambia entre “Note” y “Fingering”. Si está marcado “Fingering”, en la pantalla se muestran los eventos de digitación en lugar de los nombres de las notas.
Color	Cuando se marca, las notas en la pantalla aparecen con colores identificativos: C (Do), rojo; D (Re), amarillo; E (Mi), verde; F (Fa), naranja; G (Sol), azul; A (La), púrpura; y B (Si), gris.

Ajustes detallados

En la pantalla a la que se accede a través de  (Detail Setting), se pueden ajustar parámetros más detallados.

Right Ch	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción MIDI se utiliza para la parte de la mano derecha o la mano izquierda. Este ajuste recupera el valor “Auto” cuando se selecciona una canción diferente. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Los canales MIDI de los datos de la canción MIDI para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente; cada parte se define en el canal que se ha especificado en Part Ch (página 70) de la pantalla de ajuste de canción. • 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. • Off (solo canal izquierdo): No hay asignación de canal. Activa y desactiva la visualización de la partitura de la mano izquierda.
Left Ch	
Key Signature	Permite introducir la tonalidad en la posición en que se ha detenido la reproducción de la canción MIDI. Este ajuste resulta útil para canciones que se han grabado con cambios de tonalidad, para que los cambios queden reflejados correctamente en la partitura.
Quantize	Permite controlar la resolución de las notas en la partitura, para poder cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas y adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
Note Name	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la partitura, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro Note de “Ajuste de la visualización” está marcado. <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do: los nombres de las notas se indican en notación de solfeo y varían en función del idioma seleccionado. • Movable Do: los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, como tal, dependen de la tonalidad. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en tono de G mayor, la nota fundamental de “Sol” (G) se indicaría como “Do” (C). Al igual que con “Fixed Do”, la indicación varía según el idioma seleccionado.

Visualización de la letra y configuración de la pantalla

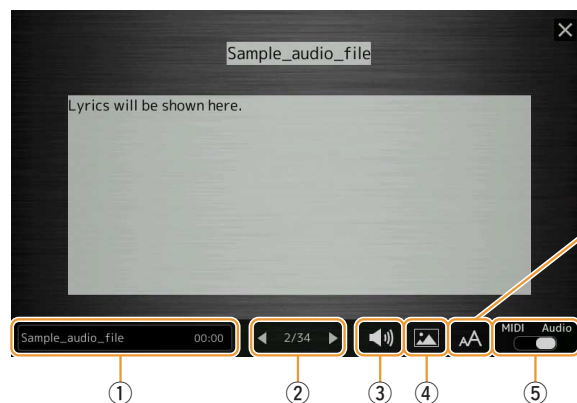
No solo las canciones MIDI, sino también las canciones de audio, pueden mostrar la letra, si la canción concreta contiene datos de letra compatibles.

1 Seleccione una canción en el modo del reproductor de canciones de la pantalla de reproducción de canciones.

2 Toque [Lyrics] para abrir la pantalla con la letra de la canción.

Si la canción contiene datos de letra compatibles, la letra podrá verse en la pantalla. Mientras se reproduce la partitura, el color de la letra cambia para indicar la posición actual.

3 Si es necesario, realice los ajustes que desee.



NOTA

Solo se puede acceder a la pantalla de visualización de la letra mediante [MENU] → [Lyrics].

NOTA

Si la letra que se muestra es ilegible, probablemente pueda solucionarlo cambiando el ajuste del idioma de la letra en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

Para canciones de audio, esto permite seleccionar el tipo letra entre "Medium" o "Proportional Medium".

①	Indica el nombre de la canción actual. Si desea cambiar de canción, toque el nombre de la canción para acceder a la pantalla de selección de canciones. Para canciones MIDI, se muestra el número del compás actual en el extremo derecho. Para canciones de audio, el tiempo transcurrido aparece en el extremo derecho.
②	Indica la página actual y la página completa. Si desea recorrer toda la letra, toque [◀] o [▶] cuando esté detenida la canción. NOTA Dependiendo de la canción, quizá no pueda cambiar las páginas tocando [◀]/[▶].
③	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte "Ajuste de la reproducción" (página 63). • Audio Song: permite activar y desactiva la función de cancelación de voz. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.
④	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de letra y la pantalla de texto. Además de las imágenes que se ofrecen en la pestaña Preset, puede seleccionar un archivo de imagen original (un archivo de mapa de bits de 800 × 480 píxeles como máximo) de la unidad flash USB. El archivo de imagen original de la unidad flash USB se puede copiar a la memoria de usuario interna. NOTA El ajuste que se realice aquí se aplica también a la pantalla de texto.
⑤	Permite cambiar la pantalla de letra entre canción MIDI y canción de audio.

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

Cuando se muestran los datos de letra de una canción de audio (archivo MP3), solamente se muestra un tipo de datos (según el orden de prioridad siguiente):

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

Visualización de texto y configuración de la pantalla

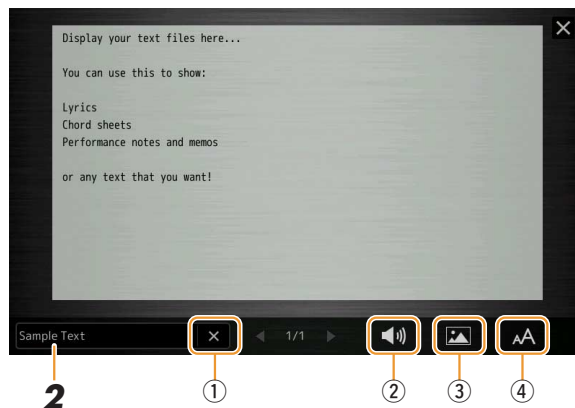
Puede visualizar el archivo de texto (.txt) creado mediante un ordenador en la pantalla del instrumento. Esta característica ofrece varias posibilidades útiles, como la de mostrar la letra de la canción, nombres de acordes y notas de texto.

1 En el modo del reproductor de canciones de la pantalla de reproducción, toque [Text] para acceder a la pantalla de texto.



Solo se puede acceder a la pantalla de visualización de texto mediante [MENU] → [Text Viewer].

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



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


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

Si el texto abarca varias páginas, puede desplazarse por todo el texto tocando [◀] o [▶] a la derecha e izquierda de la pantalla.



- Los saltos de línea no se muestran automáticamente en el instrumento. Si una frase no se ve entera por las limitaciones de espacio de la pantalla, introduzca saltos de línea Manuales en el ordenador con un editor de textos.
- La información relativa a la selección de archivos de texto podrá ser guardada en la memoria de registro. Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.

4 Si es necesario, realice los ajustes que desee.


①	Borra el texto de la pantalla. El archivo de texto no se borra, sino que la pantalla queda vacía.
②	Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte “Ajuste de la reproducción” (página 63).
③	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla de letra y la pantalla de texto. Además de las imágenes que se ofrecen en la pestaña Preset, puede seleccionar el archivo de imagen original (un archivo de mapa de bits de 800 × 480 píxeles como máximo) de la unidad flash USB. El archivo de imagen original de la unidad flash USB se puede copiar a la memoria de usuario interna.  El ajuste que se realice aquí se aplica también a la pantalla de letra.
④	Este botón le permite seleccionar el tamaño y tipo de letra. “Small”, “Medium” y “Large” hacen que todos los caracteres tengan la misma anchura, y son adecuados para visualizar letras con los nombres de acordes por encima, etc. “Proportional Small”, “Proportional Medium” y “Proportional Large” son adecuados para visualizar letras sin nombres de acordes ni notas explicativas.

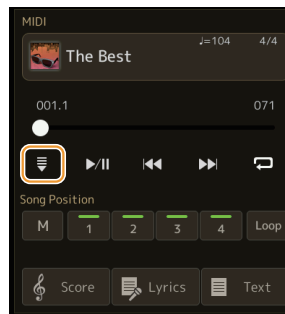


Si el texto que se muestra es ilegible, probablemente pueda solucionarlo cambiando el ajuste del idioma del sistema en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Utility] → [System].

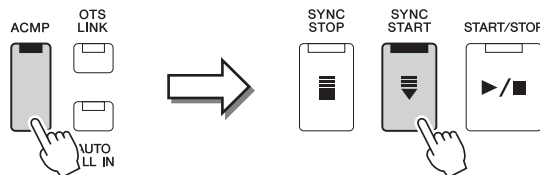
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones MIDI

Cuando se reproducen al mismo tiempo una canción MIDI y un estilo, los canales 9 a 16 de los datos de la canción se sustituyen por canales de estilo, lo que permite interpretar el acompañamiento de la canción. Pruebe a tocar los acordes mientras se reproduce la canción, como describen las instrucciones siguientes.

- 1** Seleccione un estilo.
- 2** Seleccione una canción MIDI.
- 3** En el modo del reproductor de canciones de la pantalla de reproducción de canciones, toque  (Synchron Start) para activar el inicio sincronizado de la canción.



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



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

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo. Cuando toque acordes, puede activar “Chord” en la pantalla de partitura (página 64) para ver la información sobre los acordes.

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

NOTA

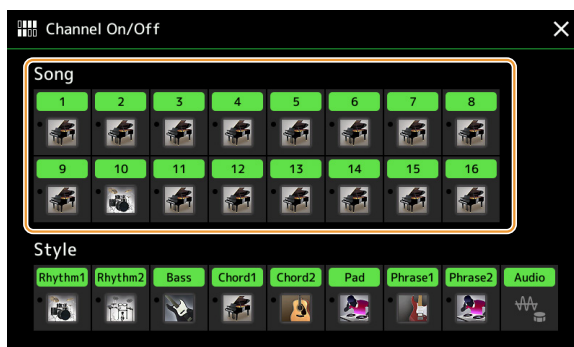
Cuando se reproducen a la vez una canción y un estilo, se utiliza automáticamente el tempo establecido en la canción.

NOTA

La función Style Retrigger (página 124) no se puede utilizar durante la reproducción de canciones.

Activación o desactivación de cada canal de una canción MIDI

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



Si quiere reproducir solamente un determinado canal (reproducción en solo), toque y mantenga el canal que desee hasta que se ponga de color púrpura. Para cancelar la reproducción en solo, toque de nuevo el canal (púrpura).

NOTA

Normalmente, cada parte se graba en los siguientes canales.

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

NOTA

También puede activar o desactivar los canales desde la pantalla del mezclador.

Para cambiar las voces de cada canal:

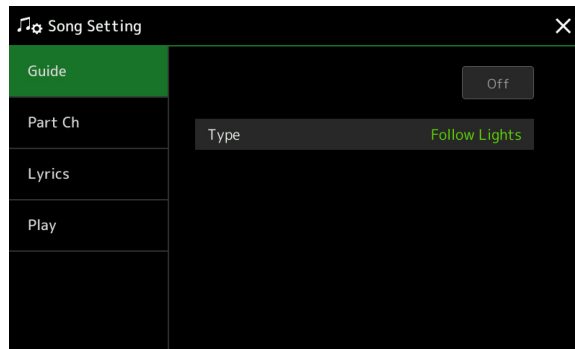
Toque el icono del instrumento debajo del canal que desee para acceder a la pantalla de selección de voz y, a continuación, seleccione la voz deseada.

Ajustes relacionados con la reproducción de canciones

Puede hacer varios ajustes para la reproducción de canciones, en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting].

NOTA

También se puede acceder a la pantalla desde [Menu] en la pantalla de reproducción de canciones o en la de selección de canciones.



Guide: práctica en el teclado y del canto utilizando la función de guía

Con la función de guía, el instrumento indica la sincronización que necesita para tocar notas de la pantalla Score para facilitar el aprendizaje. Además, cuando cante con un micrófono conectado mientras se reproduce una canción MIDI, puede ajustar manualmente con el teclado la sincronización de la reproducción de la canción MIDI para que se adapte a su interpretación vocal.

- 1 Seleccione una canción MIDI y abra la pantalla de partituras (página 63).
- 2 Realice los ajustes de guía en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Active esta opción para usar la función de guía. También se puede activar o desactivar desde la ventana “Play Setting” de la pantalla de partitura (página 63).
Type	<p>Determina el tipo de guía.</p> <p>Menú de guía para practicar en el teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Follow Lights: cuando se selecciona, la reproducción de la canción se interrumpe a la espera de que el usuario toque las notas correctamente. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. La función Follow Lights se ha desarrollado para los instrumentos de la serie Clavinova de Yamaha y se utiliza con fines de práctica. El teclado dispone de luces integradas que indican las notas que deben tocarse. Aunque el PSR-SX920/SX720 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la notación en pantalla con la función Song Score. • Any Key: con esta función puede tocar la melodía de una canción simplemente pulsando una sola tecla (vale cualquier tecla) siguiendo el ritmo. La reproducción de la canción realiza una pausa y espera a que toque una tecla. Solo tiene que tocar una tecla del teclado en sincronización con la música para que prosiga la reproducción de la canción. • Your Tempo: igual que Follow Lights, salvo que la reproducción de canciones coincide con la velocidad con la que está tocando. <p>Menú de guía para cantar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karao-Key: con esta función, puede controlar con un solo dedo el ritmo de la reproducción de la canción mientras canta. Resulta útil para cantar en sus propias interpretaciones. La reproducción de la canción se detiene y el instrumento espera a que cante. Solo tiene que tocar una tecla del teclado (tocar el teclado no produce ningún sonido) para que prosiga la reproducción de la canción.

3 Para volver a la pantalla de partitura, pulse el botón [EXIT] varias veces, si es necesario.

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

Practique con el teclado o cante con el tipo de guía seleccionado en el paso 2.

5 Toque el teclado acompañando la reproducción de la canción.



Los ajustes de la guía se pueden guardar como parte de los datos de la canción (página 77). La próxima vez que seleccione la canción guardada, también aparecerán los ajustes de guía correspondientes.

Part Ch

Right	Determina qué canal se asigna a la parte de la mano derecha.
Left	Determina qué canal se asigna a la parte de la mano izquierda.
Auto Set	Cuando se establece en "On", se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de la propia canción. Normalmente, debe establecerse en "On".

Lyrics

Language	Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla. <ul style="list-style-type: none">• Auto: cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como "International" (abajo).• International: trata la letra visualizada como un idioma occidental.• Japanese: trata la letra visualizada como japonés.
----------	--

Play

Phrase Mark Repeat	La marca de frase es una parte preprogramada en algunas canciones, que señala una ubicación concreta (conjunto de compases) en la canción. Cuando está activada, la sección correspondiente al número de marca de frase especificado se reproduce continuamente. Este parámetro solo está disponible cuando se ha seleccionado una canción MIDI con ajustes de marca de frase.
Quick Start	En algunas canciones MIDI, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se graban en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Si el inicio rápido está activado, el instrumento lee todos los datos iniciales que no sean notas a la velocidad más rápida posible y después cambia el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima.
Song Previous Type	Determina el comportamiento al pulsar los botones SONG [◀◀] (PREV). <ul style="list-style-type: none">• Previous Song: cuando la posición de reproducción está cerca del principio de la canción, pasa a la canción anterior de la misma carpeta. En los demás casos, esto vuelve a la posición de reproducción al principio de la canción.• Song Top Only: solo vuelve a la posición de reproducción al principio de la canción y no pasa a la canción anterior.
MIDI Song Fast Forward Type	Determina el tipo de avance rápido que se utiliza al pulsar [NEXT] (▶▶) durante la reproducción de canciones MIDI. <ul style="list-style-type: none">• Jump: al pulsar [NEXT] (▶▶) una vez, inmediatamente se ajusta la posición de reproducción en el siguiente compás sin sonar. Al mantener pulsado [NEXT] (▶▶) avanza de forma continua.• Scrub: si se mantiene pulsado [NEXT] (▶▶), se reproduce y suena la canción MIDI a gran velocidad.
Style Synchro Stop	Determina si la reproducción de un estilo se detiene cuando se detiene la reproducción de la canción MIDI.
Multi Pad Synchro Stop	Determina si la reproducción de repetición de un Multi Pad se detiene cuando se detiene la reproducción de la canción MIDI.

Contenido

Descripción general de la grabación de canciones MIDI.....	71
Grabación de cada canal individualmente (grabación en tiempo real).....	73
Regrabación de una sección concreta: puntos de entrada/salida (grabación en tiempo real).....	75
Grabación de configuraciones de panel en una canción.....	77
Edición de eventos de canal de datos de canción existentes.....	78
• Detalles de funciones.....	79
Edición/grabación de canciones, por pasos (Step Edit).....	81
• Procedimiento básico para la edición/grabación por pasos.....	81
• Grabación de melodías mediante la grabación por pasos.....	82
• Grabación de eventos de cambio de acorde o sección mediante la grabación por pasos.....	85
• Edición de eventos MIDI específicos de los datos grabados.....	87
• Edición de marcadores de posición de canción.....	89

Descripción general de la grabación de canciones MIDI

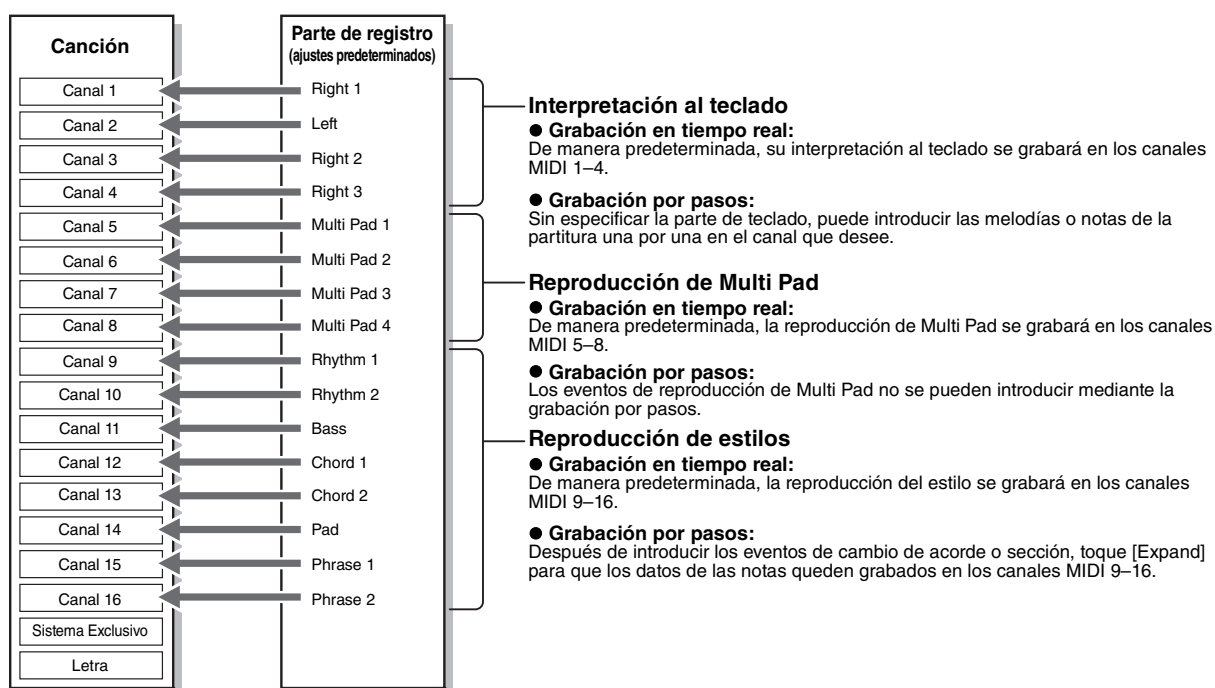
En el Manual de instrucciones se explica cómo crear una canción MIDI original grabando la interpretación con el teclado sin especificar canales (esto se denomina “grabación rápida”). En este Manual de referencia se explica cómo crear una canción original grabando su interpretación al teclado en un canal especificado o introduciendo notas de una en una (lo que se denomina “grabación multipista”) y cómo mejorar una canción ya creada editando los parámetros detallados.

■ Grabación en tiempo real y grabación por pasos

Las canciones MIDI se pueden crear con uno de estos dos métodos de grabación. Con la grabación en tiempo real, el instrumento graba los datos de la interpretación cuando se tocan. Mediante la grabación por pasos, la interpretación se puede componer "escribiendo" los eventos uno por uno.

■ Estructura de datos de las canciones MIDI

Una canción MIDI consta de 16 canales MIDI. Se puede crear datos de una canción MIDI grabando una interpretación en uno o varios canales concretos en tiempo real o bien mediante la grabación por pasos.

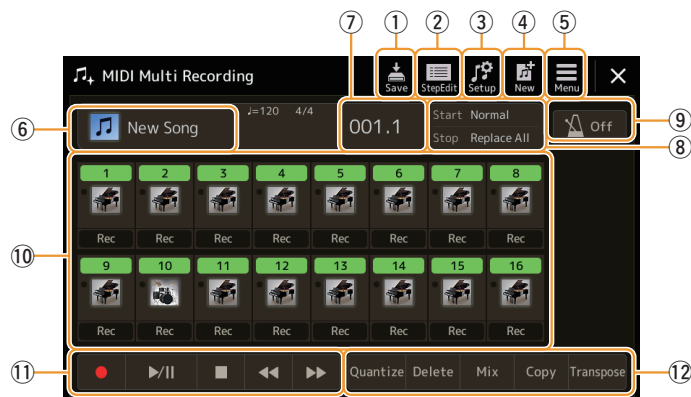




Los datos de audio como los canales de ritmos creados a través de los datos de audio de Audio Link de Multi Pad y las canciones de audio no se pueden grabar en las canciones MIDI.

■ Estructura de la pantalla MIDI Multi Recording

La pantalla MIDI Multi Recording es la pantalla portal para la grabación múltiple y se abre mediante [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save	Para guardar la canción editada.
②	Step Edit	Para crear o editar una canción mediante la grabación por pasos. Para obtener más detalles, consulte la página 81 .
③	Setup	Para seleccionar los ajustes del panel que se grabarán en la cabecera de la canción. Para obtener más detalles, consulte la página 77 .
④	New	Para crear una canción en blanco.
⑤	Menu	Para acceder a la pantalla Mixer o ajustar el volumen de reproducción de la canción grabada actualmente para ajustar el balance al grabar otros canales.
⑥	Nombre de la canción	Indica el nombre de la canción actual. Al tocar esto se accede a la pantalla de selección de canciones para seleccionar una canción MIDI.
⑦	Compás y tiempo	Indica el número de compás y el tiempo actuales.
⑧	Modo de grabación	Indica el modo de grabación (página 75), que se puede definir en la pantalla a la que se accede tocando aquí.
⑨	Metrónomo	Permite encender y apagar el metrónomo.
⑩	Canales	Para especificar los canales que se van a editar.
⑪	Control de canciones	Para controlar la reproducción o la grabación de canciones.
⑫	Funciones	Para editar eventos de canal. Para obtener más detalles, consulte la página 78 .



- La pantalla MIDI Multi Recording, también se puede abrir mediante [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- Al entrar en el modo de grabación se restablece la selección de canción MIDI en la pantalla de reproducción de canciones y no se puede seleccionar una canción MIDI.
- La función de reactivación de estilo ([página 124](#)) no se puede utilizar al sobregabar datos existentes.

Grabación de cada canal individualmente (grabación en tiempo real)

Con la grabación MIDI, puede crear una canción MIDI que consta de 16 canales grabando la interpretación en cada canal una a una. Al grabar una pieza de piano, por ejemplo, puede grabar la parte de la mano derecha en el canal 1 y, a continuación, grabar la parte de la mano izquierda en el canal 2, lo que le permite crear una pieza completa que podría ser difícil de interpretar en directo con ambas manos a la vez. Para grabar una interpretación con reproducción de estilo, por ejemplo, grabe la reproducción de estilo en los canales 9-16, a continuación grabe las melodías en el canal 1 mientras escucha la reproducción de estilo que ya ha grabado. De este modo, puede crear una canción completa que de otro modo podría ser difícil o, incluso, imposible de interpretar en vivo.

1 Acceda a la pantalla MIDI Multi Recording mediante [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Se ajusta automáticamente una canción en blanco y el nombre de la canción en la pantalla de grabación múltiples se establece en “New Song”.



2 Si desea volver a grabar una canción existente, seleccione la canción que desee tocando el nombre de la canción y, a continuación, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple.

Si desea grabar partiendo desde cero, omita este paso.

3 Toque el icono del instrumento del canal de destino para acceder a la ventana de configuración de la parte y, a continuación especifique la parte para la grabación.

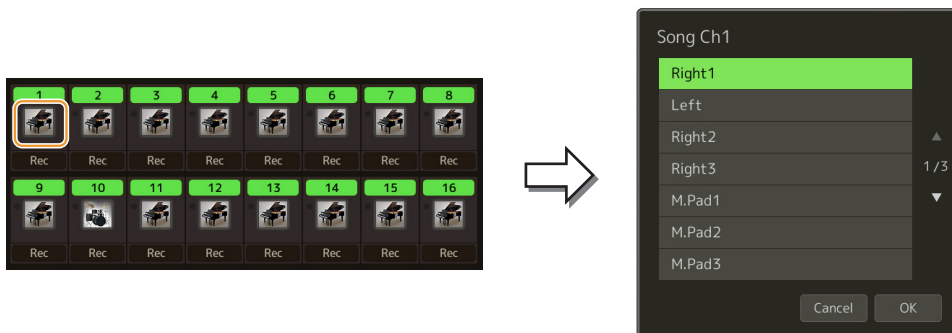
Al tocar [OK] se activa automáticamente [Rec] en el canal de destino y se ajusta en el estado de espera de grabación.

AVISO

Los datos grabados previamente se sobrescribirán si activa [Rec] para los canales que ya contienen datos grabados.

NOTA

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



Si desea activar o desactivar los otros canales durante la grabación, toque el número del canal deseado.

4 Interprete al teclado para iniciar la grabación.

También puede iniciar la grabación tocando [●] (Rec) o [▶/||] (Play/Pause).

Al grabar en la canción que tiene datos grabados, puede activar o desactivar los canales ya grabados en el número de canal.



5 Cuando termine la interpretación, toque [■] (Stop) para detener la grabación.

6 Para escuchar la interpretación grabada, toque [▶/||] (Play/Pause).

7 Grabe la interpretación en otro canal repitiendo los pasos 3 a 6.

8 Toque (Save) para guardar la interpretación grabada.

AVISO

La canción grabada se perderá si cambia a otra canción o si desconecta la alimentación sin realizar antes la operación de guardar.

Regrabación de una sección concreta: puntos de entrada/salida (grabación en tiempo real)

Para grabar de nuevo una sección concreta de una canción MIDI que ya haya grabado, utilice la función de puntos de entrada y salida. Con este método, solo se sustituyen los datos que se encuentran entre los puntos de entrada y salida por los datos recientemente grabados. Tenga en cuenta que las notas situadas antes y después de los puntos de entrada y salida de inserción no se graban encima y las escuchará reproducirse normalmente para guiarle en la sincronización de la puntos de entrada y salida.

- 1 En la pantalla MIDI Multi Recording, seleccione una canción que desee volver a grabar y, a continuación, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación múltiple.



- 2 Toque [Start/Stop] para acceder a la pantalla de operaciones.
- 3 Ajuste diversos parámetros, como los que determinan cómo grabar inicios y paradas y la posición de puntos de entrada y salida.

NOTA

Estos parámetros no pueden ajustarse mientras se graba.

Rec Start	<p>Determina el comportamiento de inicio de la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: la grabación de sobrescritura se inicia cuando la reproducción de la canción se inicia mediante [▶/] (Play/Pause) en la ventana de grabación múltiple MIDI o cuando se interprete al teclado en el modo de espera sincronizada. • First Key On: la canción se reproduce de forma normal y la grabación de sobrescritura comienza en el momento en que se toca el teclado. • Punch In At: la canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás que se especifica aquí y, a continuación, comienza la grabación de sobrescritura en ese punto.
Rec Stop	<p>Determina el comportamiento de detención de la grabación o cómo se gestionarán los datos una vez que se ha detenido la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: borra todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación. • Punch Out: se considera como punto de salida la posición de la canción en que se detiene la grabación. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación. • Punch Out At: la sobregrabación real continúa hasta el principio del compás que se especifica aquí, momento en el que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación.
Pedal Punch In/Out	<p>Cuando se configure en “On”, puede utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de entrada y salida. Mientras se reproduce una canción, al pulsar (y mantener pulsado) el pedal 2 se habilita de forma instantánea la grabación Punch In, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (Punch Out). Presione y suelte el pedal 2 las veces que desee durante la reproducción. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal central se cancela cuando se activa la función de puntos de entrada y salida.</p> <p>NOTA</p> <p>La operación de puntos de entrada y salida puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Para solucionarlo, pruebe a cambiar la polaridad del pedal (página 115).</p>

4 En la pantalla MIDI Multi Recording, toque [Rec] para activar el canal que desee grabar.

5 Toque [▶/II] (Play/Pause) para iniciar la grabación.

En el punto de entrada especificado en el paso 3, interprete al teclado para iniciar la grabación. En el punto de salida especificado en el paso 3, deje de tocar el teclado.

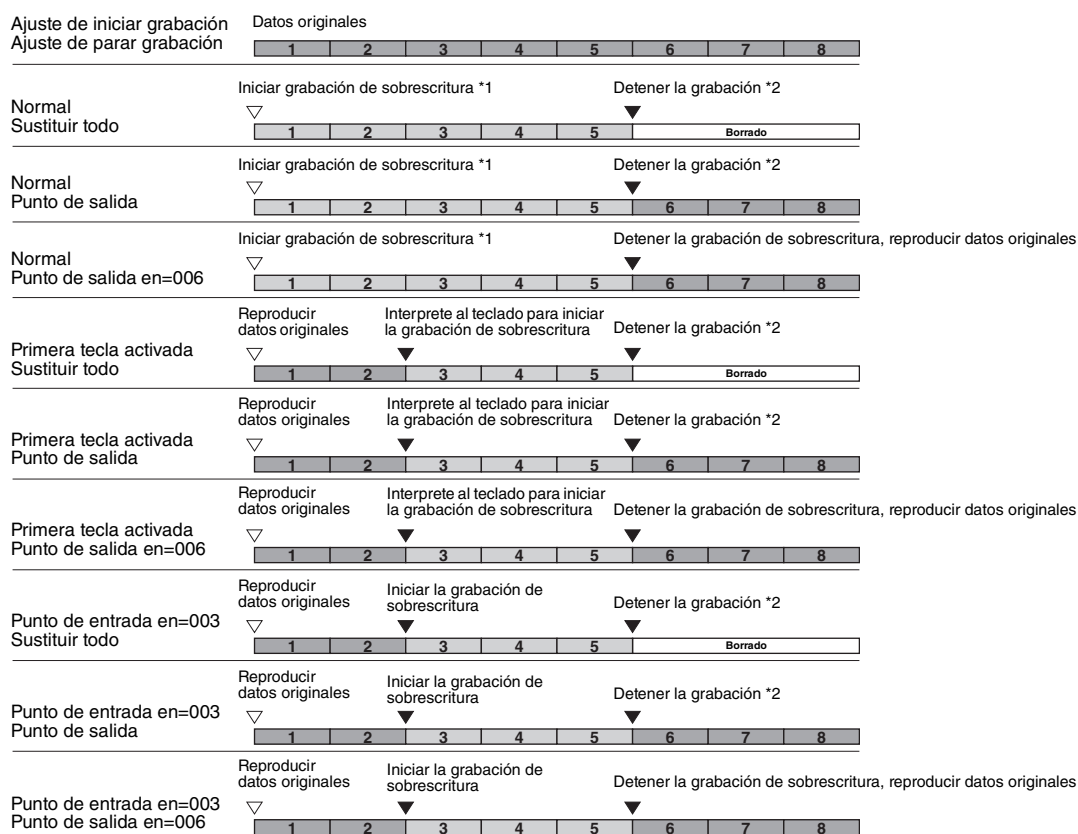
6 Toque  (Save) para guardar la interpretación grabada.




AVISO

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

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

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



-  Datos grabados previamente
-  Datos nuevos grabados
-  Datos borrados

*1 Para evitar sobrescribir los compases 1-2, inicie la grabación desde el compás 3.


*2 Para detener la grabación, toque [●] (Rec) al final del compás 5.

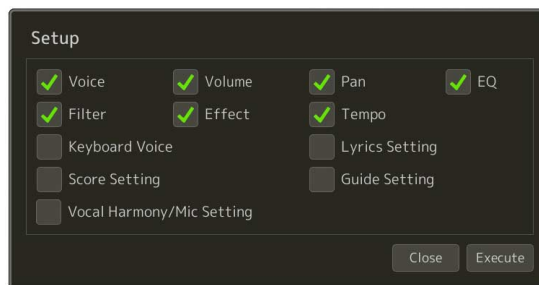
Grabación de configuraciones de panel en una canción


Al principio de la canción se graban como datos de configuración los ajustes actuales de la pantalla Mixer, así como otros ajustes del panel. Los ajustes del mezclador y del panel que se graben aquí se activarán automáticamente al inicio de la canción.

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



- 2** Toque [■] (Stop) para mover la posición de la canción al principio.
- 3** Toque  (Setup) para acceder a la ventana de configuración.
- 4** Marque los elementos de las características y funciones de reproducción que desee que se recuperen automáticamente junto con la canción seleccionada.



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

AVISO

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

Edición de eventos de canal de datos de canción existentes

Las funciones que aparecen en la parte inferior derecha de MIDI Multi Recording permiten corregir o convertir un canal específico de datos de canción existentes.

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



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

Para salir de la función y seleccionar otra función, toque la función de nuevo.

Para obtener más información sobre las funciones y los ajustes disponibles, consulte [página 79](#).

- 3** Toque [Execute] para confirmar los cambios en la función actual.

Una vez finalizada la ejecución, este botón pasa a ser [Undo], lo que le permite restaurar los datos originales si no está satisfecho con los resultados. La función Undo solo tiene un nivel, solo puede anularse la operación anterior.

- 4** Toque  (Save) para realizar la operación de guardado.

AVISO

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



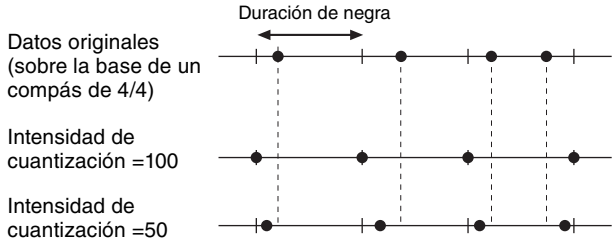
Detalles de funciones

Quantize

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



Toque [Select] debajo de icono del instrumento del canal que se vaya a cuantificar y, después, edite los parámetros.

<p>Size</p>	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en la duración de la nota más corta del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p>  <p>Ajustes:</p>  <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantizar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y se cuantiza en corcheas, todas las notas del canal se cuantizan en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantizarán correctamente.</p>
<p>Strength</p>	<p>Determina la intensidad con la que se cuantizarán las notas. Un ajuste del 100% producirá una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100%, la función permite conservar parte del toque “humano” de la grabación.</p> 

Delete

Puede borrar los datos del canal especificado en la canción. Toque [Delete] y actívelo para el canal cuyos datos desee borrar y, a continuación, toque [Execute] para borrar realmente los datos.

Mix

Con esta función puede combinar los datos de dos canales y colocar los resultados en un canal diferente. Toque uno de los elementos de menú siguientes y, a continuación, toque el icono del instrumento o el cuadro de debajo para el canal deseado.

Source 1	Determina el canal (1–16) MIDI que se va a combinar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí se copian en el canal de destino.
Source 2	Determina el canal (1–16) MIDI que se va a combinar. Solo los eventos de notas del canal especificado aquí se copian en el canal de destino.
Destination	Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la operación de mezcla.

Copy

Esta función permite copiar los datos de un canal a otro. Toque uno de los elementos de menú siguientes y, a continuación, toque el icono del instrumento o el cuadro de debajo para el canal deseado.

Source	Determina el canal MIDI (1–16) que se va a copiar. Todos los eventos MIDI del canal especificado aquí se copian en el canal de destino.
Destination	Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la operación de copia.

Transpose

Con esta función puede transportar los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono. Toque el cuadro bajo el icono del instrumento del canal que se vaya a transponer y, después, edite el valor. Si desea transmitir todos los canales a la vez, utilice el menú siguiente.

All +	Aumenta en 1 el valor de transposición de todos los canales.
All –	Reduce en 1 el valor de transposición de todos los canales.

NOTA

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

NOTA

Si desea escuchar los datos que se estén editando en ese momento, reproduzcalos antes de tocar [Execute]. Al tocar [Execute] se transpone el tono y, además, también se restablece el valor a 0, lo que permite continuar transponiendo si es necesario.

Edición/grabación de canciones, por pasos (Step Edit)

En esta sección se muestra cómo crear una nueva canción o editar una canción existente con la función de edición por pasos.

Procedimiento básico para la edición/grabación por pasos

En esta sección se describe el procedimiento básico de la grabación por pasos.

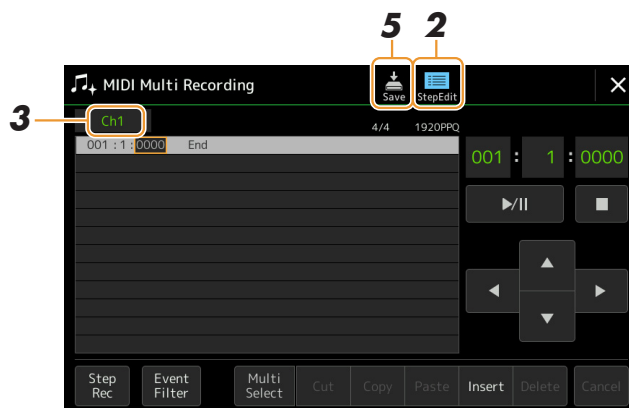
1 Acceda a la pantalla MIDI Multi Recording mediante [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Se configura automáticamente una canción en blanco para la grabación y el nombre de la canción de la pantalla de grabación múltiple se establece en “NewSong”. Si desea volver a grabar una canción existente, seleccione la canción que desee tocando el nombre de la canción.

2 Toque (Step Edit) en la parte superior de esta pantalla para que se abra la pantalla de edición de por pasos.

NOTA

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



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

- Si desea grabar la interpretación al teclado, seleccione uno de los canales “Ch1”–“Ch8”. Si no va a utilizar la reproducción del estilo en la canción, puede seleccionar “Ch9”–“Ch16”.
- Si desea editar los datos de sistema exclusivo, seleccione “SysEx”.
- Si desea editar la letra, seleccione “Lyrics”.
- Si desea grabar la reproducción del estilo (eventos de cambio de acorde y de sección), seleccione “Chord”.

4 En función de lo seleccionado en el paso 3, realice la grabación por pasos o las modificaciones de datos.

• Si se ha seleccionado uno de los canales “Ch1”–“Ch16”:

Para obtener instrucciones sobre la edición de datos ya grabados, consulte la [página 87](#).

Para obtener instrucciones sobre la introducción de melodías mediante la grabación por pasos, toque [Step Rec] en la esquina inferior izquierda de la pantalla y consulte la [página 82](#).

• Si se ha seleccionado “SysEx”:

Edite los datos ya grabados siguiendo las instrucciones de la [página 87](#). La grabación por pasos no está disponible.

• Si se ha seleccionado “Lyrics”:

Edite los datos ya grabados siguiendo las instrucciones de la [página 87](#). La grabación por pasos no está disponible.

• Si se ha seleccionado “Chord”:

Para obtener instrucciones sobre la edición de datos ya grabados, consulte la [página 87](#).

Para obtener instrucciones sobre la introducción de eventos de cambio de acorde o sección para la reproducción del estilo mediante la grabación por pasos, toque [Step Rec] y consulte la [página 85](#).

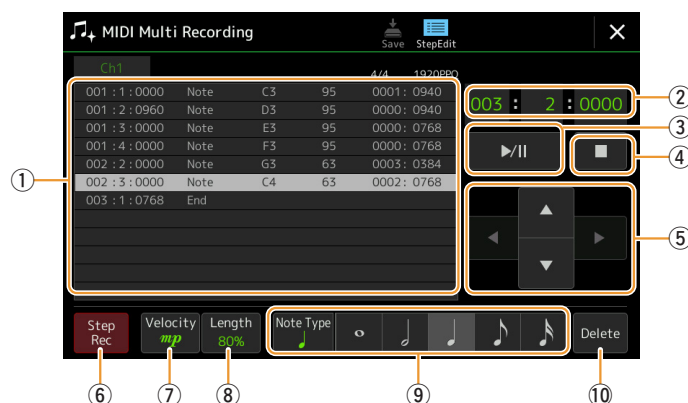
5 Toque (Save) para guardar la canción creada.

AVISO

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

Grabación de melodías mediante la grabación por pasos

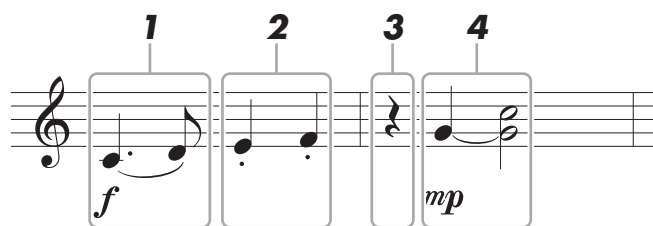
Estas instrucciones son válidas si se ha seleccionado uno de los canales “Ch1”–“Ch16” en el paso 4 de la [página 81](#). Con [Step Rec] activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir las notas una por una con los siguientes controles.



Nombres y funciones de los controles

①	Lista de eventos	Indica los eventos que se han introducido, por ejemplo la selección de notas o voces. Para obtener más información, consulte la página 87 .
②	Posición de canción (compás: tiempo: click de reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que haya introducido, como la selección de nota y de voz, se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual (compás: tiempo: click de reloj*) mediante el dial de datos. * Reloj: unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1920 clicks de reloj.
③	▶/ (Play/Pause)	Reproduce o pausa la canción actual.
④	■ (Stop)	Detiene la canción actual para volver al principio de la canción.
⑤	Cursor	Permite mover la posición del cursor.
⑥	Step Rec	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición por pasos.
⑦	Velocity	Determina la velocidad (volumen) de la nota que va a introducirse. Se puede especificar el valor de velocidad dentro de un intervalo de 1 a 127. Cuanto mayor sea el valor de velocidad, más fuerte será el sonido. <ul style="list-style-type: none"> • Kbd.Vel: Velocidad resultante real • fff : 127 • ff : 111 • f : 95 • mf : 79 • mp : 63 • p : 47 • pp : 31 • ppp: 15
⑧	Length	Determina la duración de la nota que se va a introducir. Tenuto : ██████████ 99% Normal : ████████ 80% Staccato : ██████ 40% Staccatissimo : █████ 20% Manual: para configurar de forma libre la duración. Toque “Manual” y cierre la ventana emergente tocando “OK” y, a continuación, defina la duración en el porcentaje deseado con el mando Data.
⑨	Note Type, indicación de nota	Al tocar [Note Type] varias veces, el tipo de las indicaciones de nota de la parte derecha irá alternando en orden: normal, notas con puntillo y tresillo. Seleccione uno de los tres tipos y, a continuación, active una de las indicaciones de nota con la que se introduce la nota siguiente. Si toca la indicación de nota seleccionada (que está activada), se introducirá un silencio con la longitud correspondiente.
⑩	Delete	Borra los datos seleccionados.

Ejemplo de grabación por pasos: melodías



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

NOTA

La ilustración que se muestra es solo un ejemplo. Dado que la partitura (a la que se accede mediante [MENU] → [Score]) se genera con los datos MIDI grabados, es posible que no aparezca exactamente como la que se muestra aquí. Los símbolos de la interpretación musical que no sean notas no aparecerán en la pantalla de partitura aunque los haya introducido.

En esta sección se incluyen las instrucciones para la introducción de melodías de la partitura anterior mediante la grabación por pasos. Antes de empezar, tenga en cuenta lo siguiente:

- Para introducir la nota con la unión del paso 4 es necesario mantener la tecla pulsada. Realice las operaciones leyendo las instrucciones con atención.
- Antes de introducir notas como se describe a continuación, seleccione la voz que desee pulsando uno de los botones de selección de categoría VOICE para acceder a la pantalla de selección de voces. Aunque ya se haya seleccionado, debe volver a seleccionar la misma voz para introducir el número de voz en la Even List. Tenga en cuenta que con la grabación por pasos solo se pueden introducir eventos de selección de nota y de voz.

1 Introduzca la primera y segunda notas con una ligadura.

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

1-2 Toque [Length] para seleccionar “99% (Tenuto)”.

1-3 Toque [Note Type] una o dos veces para obtener el tipo de nota con puntillo.

1-4 Toque la longitud de nota negra con puntillo (♪) para activarla.

1-5 Presione la tecla C3.

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

1-6 Toque [Note Type] una o dos veces para obtener las indicaciones de nota normal.

1-7 Toque la longitud de la corchea (♪) para activarla.

1-8 Presione la tecla D3.

Las notas primera y segunda se introducen con una ligadura.

2 Introduzca las notas siguientes con staccato.

2-1 Toque [Length] para seleccionar “40% (Staccato)”.

2-2 Toque la longitud de nota negra (♪) para activarla.

2-3 Toque las teclas E3 y F3 por orden.

Se ha completado el primer compás.

3 Introduzca un silencio de negra.

Toque una vez la nota negra (♩), que se ha activado, solo una vez para introducir un silencio de negra. Preste atención para no tocar la misma nota (activada) más de una vez. Si lo hace se introducirán tantos silencios como veces toque la nota. Los silencios no se indican como tales en la lista de eventos, pero puede confirmar si se ha introducido alguno o no comprobando la posición de la canción.

4 Introduzca las notas siguientes y aplique una unión.

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

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

4-3 Mantenga pulsada la tecla G3 en el teclado y toque la nota negra (♩).

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

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

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

4-5 Mientras mantiene pulsadas las notas G3 y C4, toque la nota blanca (♩).

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

Se ha completado el segundo compás.

5 Toque [■] (Stop) para volver al principio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir tocando [▶/II] (Play/Pause).

Grabación de eventos de cambio de acorde o sección mediante la grabación por pasos

Estas instrucciones son válidas si se ha seleccionado uno de los canales "Chord" en el paso 4 de la [página 81](#). Con [Step Rec] activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir uno por uno los eventos de cambio de acorde o sección de la reproducción del estilo.



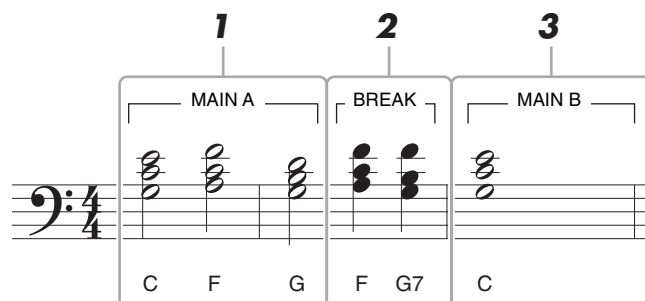
NOTA

(PSR-SX920) La parte de audio de un estilo de audio no se puede grabar.

Nombres y funciones de los controles

①	Lista de eventos	Indica los eventos que se han introducido, como los cambios de acorde y de sección. Para obtener más información, consulte la página 87 .
②	Posición de canción (compás: tiempo: click de reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que haya introducido, como el cambio de acorde y de sección, se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual (compás: tiempo: click de reloj*) mediante el dial de datos. * Reloj: unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1920 clicks de reloj.
③	▶/ (Play/Pause)	Reproduce o pausa la canción actual.
④	■ (Stop)	Detiene la canción actual para volver al principio de la canción.
⑤	Cursor	Permite mover la posición del cursor.
⑥	Step Rec	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición por pasos.
⑦	Indicaciones de nota	Seleccione una de las cuatro longitudes de nota para introducir el evento siguiente.
⑧	Delete	Borra los datos seleccionados.

Ejemplo de grabación por pasos: eventos de acorde y de sección



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

Estas instrucciones explican cómo introducir los eventos de cambio de acorde y de sección de la partitura anterior mediante la grabación por pasos. Antes de empezar, tenga en cuenta lo siguiente:

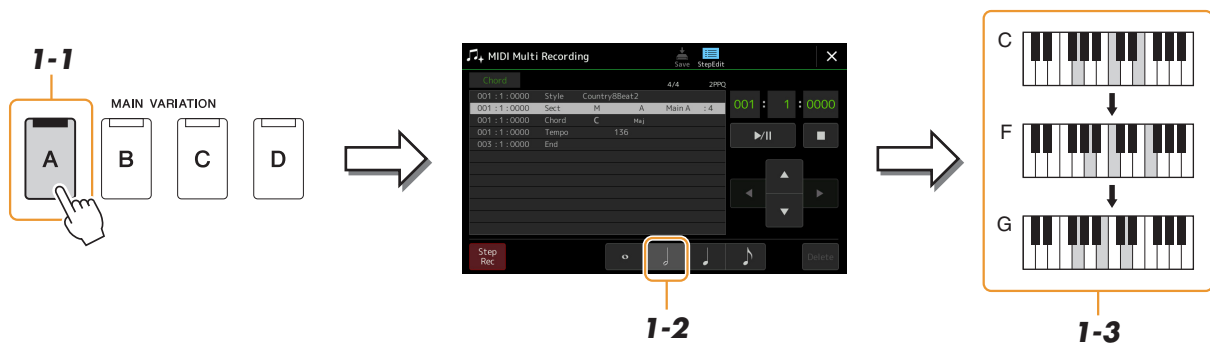
- Desactive el botón STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] del panel.
- Seleccione un estilo convencional de 4 tiempos por compás.

1 Introduzca los acordes de la sección Main A.

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

1-2 Toque la longitud de blanca (|) para activarla.

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

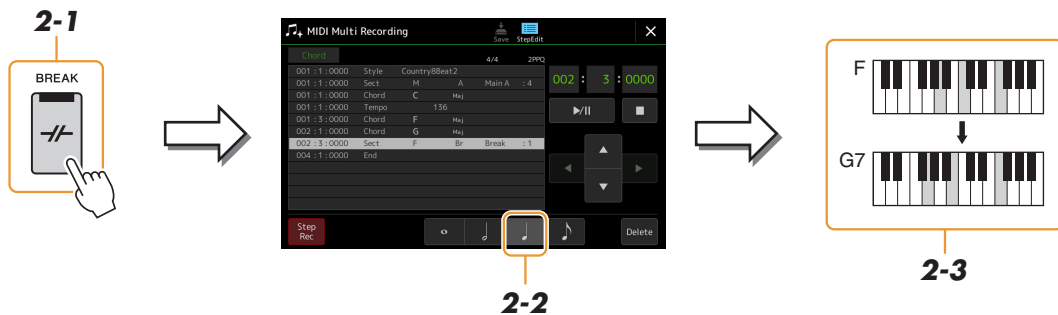


2 Introduzca los acordes de la sección Break.

2-1 Presione el botón [BREAK].

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

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



NOTA

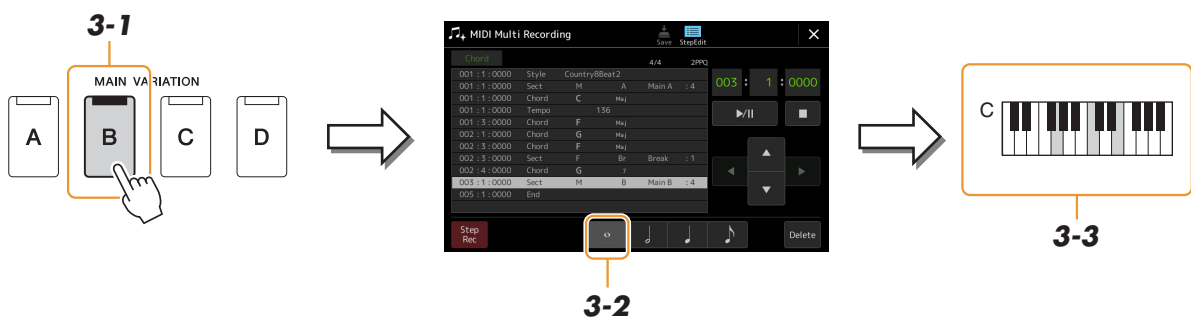
Para introducir un relleno, active el botón [AUTO FILL IN] o simplemente pulse el botón MAIN VARIATION [A] – [D].

3 Introduzca los acordes de la sección Main B.

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

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

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



Los eventos de cambio de acorde y sección quedan introducidos.

4 Toque [■] (Stop) para volver al principio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir tocando [▶/||] (Play/Pause).

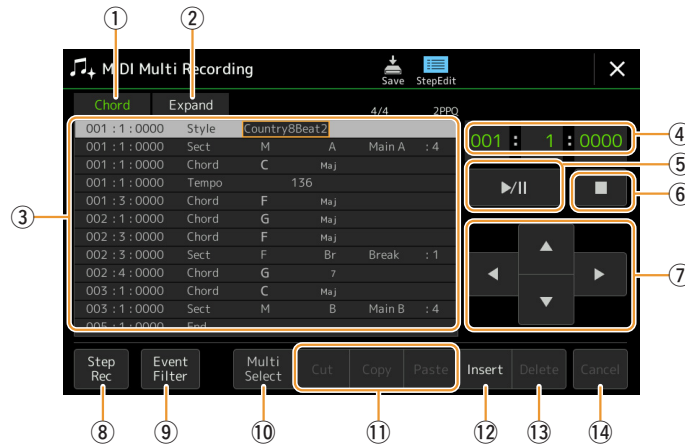
5 Toque y desactive [Step Rec] para acceder a la pantalla de edición por pasos.

6 Toque [Expand] de la esquina superior izquierda de la pantalla de edición por pasos para que los eventos de cambio de acorde y de sección se conviertan en los datos de la canción.

Con las operaciones anteriores (pasos 1–3), solo se graban los eventos de cambio de acorde y sección, es decir, los datos de la canción no se han creado y la parte de estilo no puede generar sonido aunque se inicie la reproducción de la canción tras salir de la pantalla MIDI Multi Recording. Por ello, debe ejecutar la función de expansión cuando termine la introducción de ajustes. Si no ha terminado la introducción de ajustes, guarde la canción para conservar los eventos grabados y continuar más adelante con la introducción de los eventos adicionales que desee.

Edición de eventos MIDI específicos de los datos grabados

Estas explicaciones se aplican al paso 4 de la [página 81](#). En la pantalla de edición por pasos, puede editar eventos MIDI específicos como los datos de nota y la selección de voz, que se hayan creado mediante la grabación en tiempo real o por pasos.



①	Destino de edición	<p>Especifica el destino de edición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16: cuando está seleccionado uno de estos canales, se puede editar sus datos. • SysEx: para editar los datos exclusivos del sistema (se aplica a todos los canales). • Lyrics: para editar los datos de la letra. • Chord: para editar eventos de cambio de acorde o de sección para la reproducción del estilo. 																										
②	Expand	<p>Solo se muestra cuando se ha seleccionado “Chord” y permite convertir los eventos de cambio de acorde o sección que se introducen en la pantalla de grabación por pasos en notas MIDI que realmente suenan. No olvide ejecutar esta función cuando termine los datos de la canción. Si sale de la pantalla MIDI Multi Recording sin ejecutar esta función, la reproducción de la canción no produce sonido de la parte de estilo.</p>																										
③	Lista de eventos	<p>En esta lista se enumeran los eventos de los datos de la canción, que se pueden editar. Cada evento se muestra en una línea. Cada evento se puede seleccionar con los botones de cursor (⑦) en la pantalla y se puede modificar mediante el dial de datos.</p> <div data-bbox="651 1227 1233 1344" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">001 : 1 : 0000</td> <td style="width: 33%;">Style</td> <td style="width: 33%;">Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p style="margin-left: 40px;">Indica la posición en la canción (compás: tiempo: click de reloj) del evento correspondiente.</p> <p style="margin-left: 40px;">Indica el tipo del evento.</p> <p style="margin-left: 40px;">Indica el valor o detalle del evento.</p> <p>Dependiendo de cuál sea el destino de edición (①), los eventos enumerados y modificables son distintos, como se indica a continuación.</p> <p>● Cuando el destino de edición está definido en “Ch1”–“Ch16”:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Note</td> <td>Una nota individual de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Datos de inflexión de tono.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (After Touch)</td> <td>Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de "Aftertouch".</td> </tr> <tr> <td>P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)</td> <td>Se trata de un evento de control de post-pulsación que afecta a cada nota de manera independiente.</td> </tr> </table> <p>● Cuando el destino de edición está definido en “SysEx”:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	Note	Una nota individual de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).	Ctrl (Control Change)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.	Prog (Program Change)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.	P.Bnd (Pitch Bend)	Datos de inflexión de tono.	A.T. (After Touch)	Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de "Aftertouch".	P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	Se trata de un evento de control de post-pulsación que afecta a cada nota de manera independiente.	ScBar (Score Start Bar)	Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																										
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																										
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																										
001 : 1 : 0000	Tempo	136																										
Note	Una nota individual de una canción. Incluye el nombre de la nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).																											
Ctrl (Control Change)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.																											
Prog (Program Change)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.																											
P.Bnd (Pitch Bend)	Datos de inflexión de tono.																											
A.T. (After Touch)	Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de "Aftertouch".																											
P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	Se trata de un evento de control de post-pulsación que afecta a cada nota de manera independiente.																											
ScBar (Score Start Bar)	Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.																											

	Tempo	Determina el valor de tempo.
	Time (Time signature)	Determina la signatura de compás.
	Key (Key signature)	Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.
	XGPrm (XG parameters)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Consulte MIDI Data Format (Formato de datos MIDI) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.
	Sys/Ex. (System Exclusive)	Muestra los datos exclusivos del sistema de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
	Meta (Meta event)	Muestra los eventos meta SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
	● Cuando el destino de edición está definido en “Lyrics”:	
	Name	Permite introducir el nombre de la canción.
	Lyrics	Permite introducir la letra de la canción.
	Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: introduce un salto de línea en el texto de la letra. • LF: elimina la letra de la canción que aparece actualmente para mostrar el siguiente conjunto de letras.
	● Cuando el destino de edición está definido en “Chord”:	
	Style	Nombre del estilo
	Tempo	Ajuste del tempo
	Chord	Nota fundamental del acorde, tipo de acorde, acorde con bajo cambiado
	Sect (Section)	Sección del estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
	OnOff	Estado de activación/desactivación de cada parte (canal) del estilo
	CH.Vol (Channel Volume)	Volumen de cada parte (canal) del estilo
	S.Vol (Style volume)	Volumen global del estilo
④	Posición de canción (compás: tiempo: click de reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que introduzca se graban en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual (compás: tiempo: click de reloj*) mediante el dial de datos. * Reloj: unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1920 clicks de reloj.
⑤	▶/ (Play/Pause)	Reproduce o pausa la canción actual.
⑥	■ (Stop)	Detiene la canción actual para volver al principio de la canción.
⑦	Cursor	Para mover la posición del cursor.
⑧	Step Rec	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición por pasos.
⑨	Event Filter	Abre la pantalla de filtro de eventos, en la que puede seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en la lista de eventos. <input checked="" type="checkbox"/> : Marca todos los elementos. <input type="checkbox"/> : Elimina las marcas de todos los elementos. <input checked="" type="checkbox"/> : Invierte la marca/ausencia de marca en todos los elementos.
⑩	Multi Select	Tras activar esta opción, utilice los botones de cursor (⑦) de la pantalla para seleccionar varios eventos.
⑪	Cut/Copy/Paste	Se utilizan para copiar o mover los eventos seleccionados.
⑫	Insert	Añade un nuevo evento.
⑬	Delete	Borra los eventos seleccionados.
⑭	Cancel	Cancela la edición y restaura el valor original.

Edición de marcadores de posición de canción

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

■ Marcadores de salto

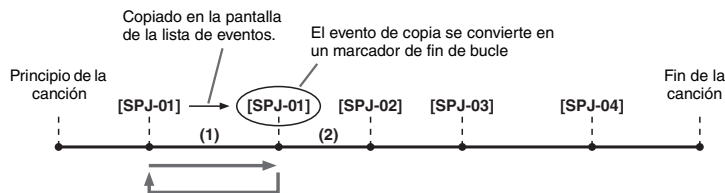
Los marcadores explicados en el Manual de instrucciones también se denominan “marcadores de salto”. En la lista de datos exclusivos del sistema (página 87), se indican como “SPJ-01”–“SPJ-04”. En la lista de eventos, pueden moverse sin problemas a otras posiciones e incluso copiarse para crear números de marcador idénticos en otras posiciones. Cuando se utiliza el mismo número de marcador en distintas posiciones de la canción, el último se utiliza como “marcador de fin de bucle” (a continuación).

■ Marcador de fin de bucle

Los marcadores de fin de bucle se utilizan para añadir marcadores en los datos de la canción, lo que aporta una mayor flexibilidad. La creación de marcadores de fin de bucle se realiza en la lista de eventos (y no en la pantalla de reproducción de canciones), simplemente copiando un evento marcador de salto “SPJ” a otra posición de la canción.

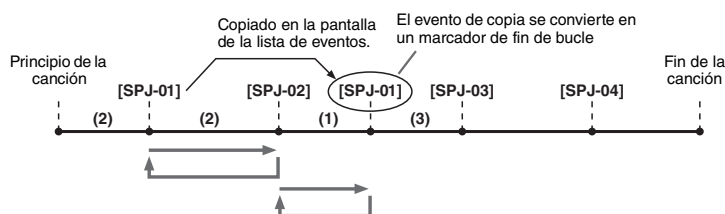
Los siguientes ejemplos muestran la forma en que se pueden utilizar los marcadores de fin de bucle en la pantalla de reproducción de canciones.

Ejemplo 1



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

Ejemplo 2



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

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

En la reproducción de canciones, los marcadores con formato “SPJ-xxxxx” (xxxxx: se acepta cualquier carácter, excepto 01–04 y cualquier cantidad de letras) se consideran marcadores de fin de bucle.

Puesto que la lista de eventos de la función de grabación múltiple MIDI no permite denominar a los marcadores de cualquier manera, se recomienda seguir las instrucciones anteriores a la hora de crear marcadores.

Sin embargo, con el software secuenciador de un ordenador es posible crear marcadores y asignarles los nombres adecuados. Al asignar nombres a los marcadores de esta manera, puede diferenciar fácilmente a los marcadores de fin de bucle de los marcadores de salto en la lista de eventos.

NOTA

La reproducción puede dar problemas si los marcadores sucesivos se encuentran demasiado próximos el uno al otro.

NOTA

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

NOTA

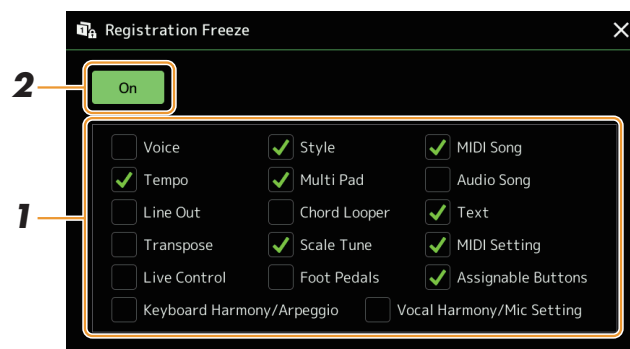
Cuando utilice la función Guide (página 69) con la reproducción en saltos, tenga en cuenta que es posible que la indicación Guide no pueda mantenerse sincronizada con los saltos.

Contenido

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration Freeze)	90
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence).....	91
Búsqueda de un archivo de banco de memoria de registros.....	93
• Adición de etiquetas a un banco de memoria de registro para facilitar la búsqueda	94

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration Freeze)

La memoria de registros permite recuperar todos los ajustes del panel que ha realizado con solo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en que desee que algunos elementos no varíen, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registros a otro. Por ejemplo, puede que quiera cambiar los ajustes de voces o de efectos y mantener el mismo estilo de acompañamiento. En ese caso, la función Freeze resulta muy útil. Permite mantener invariables los ajustes de algunos elementos, incluso al seleccionar otros botones de la memoria de registros. Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Regist Freeze].



1 Marque los elementos o el grupo que desee que no varíen.

Consulte Parameter Chart (Gráfico de parámetros) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web para obtener información sobre qué parámetros pertenecen al grupo de bloqueo.

2 Ajuste el parámetro que desea mantener en "On".

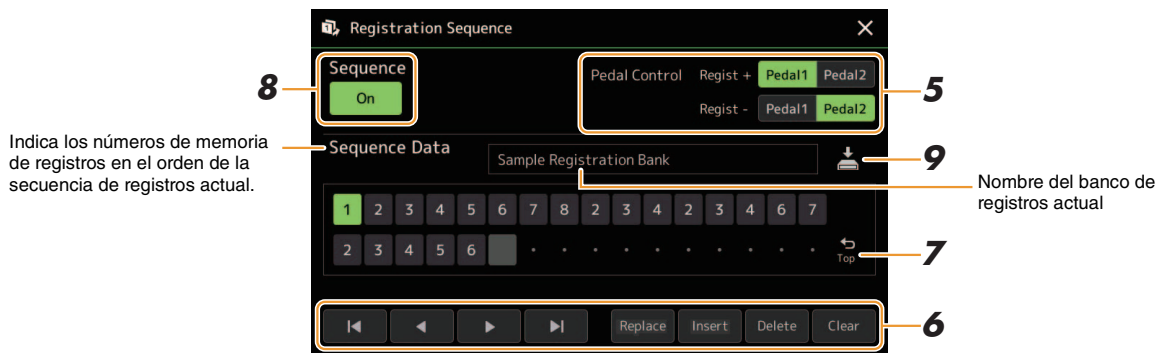
NOTA

La función de bloqueo de registro también se puede activar o desactivar pulsando el botón [FREEZE].

Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence)

La función de secuencia de registros permite cambiar rápida e instantáneamente los ajustes del panel durante una interpretación en directo, lo que permite recuperar hasta ocho ajustes en cualquier orden que se especifique. Para ello, no tiene más que utilizar los botones ASSIGNABLE o el pedal cuando esté tocando.

- 1** Si pretende utilizar un pedal o pedales para cambiar el número de memoria de registros, conecte los pedales opcionales a las tomas de ASSIGNABLE FOOT PEDAL apropiadas.
Para ver instrucciones, consulte el Manual de instrucciones.
- 2** Pulse los botones REGIST BANK [-] y [+] simultáneamente para abrir la pantalla de selección de banco de registros.
- 3** Seleccione el banco de la memoria de registros que desee para crear una secuencia.
- 4** Acceda a la pantalla de secuencia de registros a través de [MENU] → [Regist Sequence].



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

Nombre del banco de registros actual

5 Si va a utilizar un pedal para cambiar el número de la memoria de registros, debe especificar aquí cómo se utilizará el pedal.

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

Si va a utilizar el botón ASSIGNABLE para cambiar el número de la memoria de registros, asigne “Registration Sequence +” o “Registration Sequence -” en la pantalla a la que se accede mediante [MENU] → [Assignable] (página 115).

NOTA

También puede asignar otras funciones al pedal: controlador de guía de voz (página 137), puntos de entrada/salida de canción (página 75) y la función ajustada en la pantalla Assignable (página 115). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es:
Controlador de guía de voz → Punto de entrada/salida de la canción → Secuencia de registro → la función ajustada en la pantalla Assignable.

6 Programe el orden de secuencia en que se deben recuperar los números de la memoria de registros.

Debe pulsar el botón de un número de la memoria de registros en el panel y, a continuación, tocar [Insert] para introducir el número seleccionado.

◀, ◀, ▶, ▶	Mueve el cursor. NOTA Si desea mover el cursor directamente a un número ya introducido, toque el número correspondiente.
Replace	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registros seleccionado actualmente.

Insert	Inserta el número de memoria de registros seleccionado actualmente antes de la posición del cursor.
Delete	Borra el número que está en la posición del cursor.
Clear	Borra todos los números de la secuencia.

7 Seleccione la acción que tendrá lugar cuando se llegue al final de la secuencia de registros.

- **Stop:** pulsar el botón ASSIGNABLE o pisar el pedal de "avance" no tiene efecto alguno. La secuencia se "detiene".
- **Top:** la secuencia empieza de nuevo desde el principio.
- **Next:** la secuencia pasa automáticamente al principio del siguiente banco de la misma carpeta de la pantalla de selección de banco de registros.

8 Ajuste la secuencia de registros en "On".

La secuencia de registros que se programa aquí se muestra en el área del banco de memoria de registros de la pantalla de inicio. Pise el pedal o pulse el botón ASSIGNABLE para comprobar si el número de memoria de registros se recupera en el orden programado.

9 Toque (Save) para acceder a la pantalla de selección de archivo y, a continuación, guarde la secuencia programada como archivo de banco de la memoria de registros.

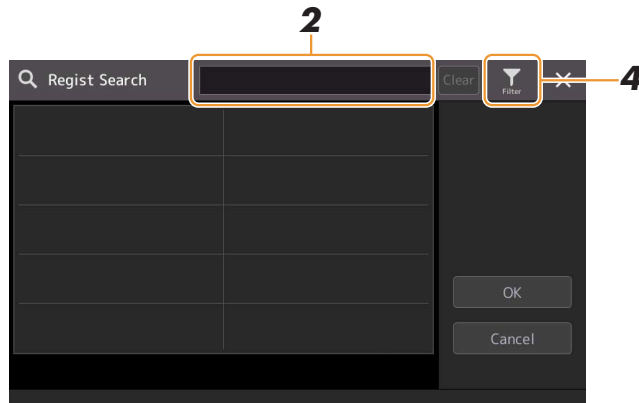
AVISO


Los ajustes de la pantalla de secuencia de registros se perderán si se selecciona otro banco de registros sin realizar la operación de guardar.


Búsqueda de un archivo de banco de memoria de registros

Puede encontrar rápidamente los archivos de banco de memoria de registros que desee entre un gran número de archivos utilizando la función de búsqueda.

- 1** Acceda a la pantalla de operaciones tocando  (Search) en la pantalla de selección de banco de registros.
- 2** Toque el cuadro de búsqueda para acceder a la ventana de introducción de caracteres.




- 3** Escriba el nombre del archivo o de la carpeta (o solo una parte) para iniciar la búsqueda.
Si desea introducir varias palabras, inserte un espacio entre palabra y palabra.
Cuando la búsqueda haya finalizado, aparecerá la lista resultante. Si desea borrar el resultado, toque [Clear].
- 4** Si desea restringir la búsqueda, toque  (Filter) y especifique las opciones de búsqueda en el cuadro.
 - **Tag:** introduzca etiquetas ([página 94](#)) en el cuadro o seleccione etiquetas de la lista tocando [Existing Tag List].
Si desea introducir varias etiquetas en el cuadro, inserte un espacio entre una y otra etiqueta.
 - **Song:** introduzca el nombre de la canción.
 - **Style:** introduzca el nombre del estilo.
 - **Style Tempo:** introduzca el margen de tempo.

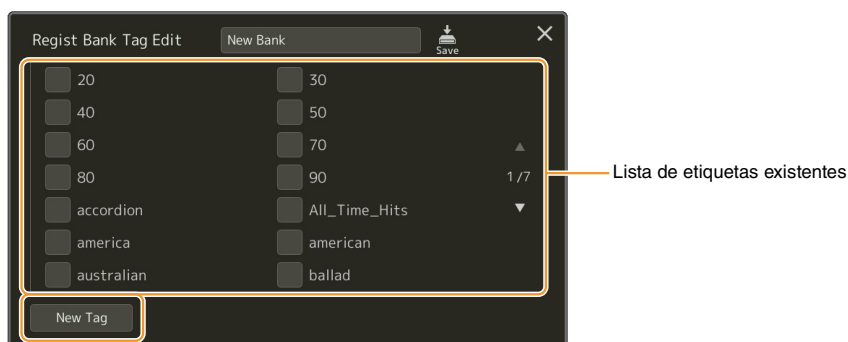
Para borrar cada cuadro de búsqueda, toque [Clear]. Para borrar todo, toque [All Clear].
Al tocar de nuevo  (Filter) se vuelve al resultado de la búsqueda.

- 5** Seleccione el archivo de banco de memoria de registros en el resultado de la búsqueda.
Al tocar [OK] se cierra la pantalla de resultados y se accede al banco seleccionado del resultado. Al tocar [Cancel], se cierra la pantalla de resultados y se vuelve al banco previamente seleccionado.

Adición de etiquetas a un banco de memoria de registro para facilitar la búsqueda

Las etiquetas de los bancos de memoria de registros le ayudan a encontrar rápidamente los archivos seleccionados al buscar.

- 1** Seleccione el archivo de banco de memoria de registros al que desee añadir etiquetas.
- 2** En la pantalla de selección del banco de registros, toque  (Menu) y, a continuación, [Regist Bank Tag Edit] para acceder a la pantalla de operaciones.
- 3** Toque [New Tag] para introducir el texto que desee en la ventana de introducción de caracteres y, a continuación, introduzca el texto que desee.



Si ya ha añadido algunas etiquetas a otro archivo de banco de memoria de registros, las etiquetas existentes aparecen en la lista y se pueden seleccionar introduciendo marcas de verificación. Es posible que la lista tarde en mostrarse.

- 4** Toque  (Save) para grabar la información de etiqueta en el archivo de banco de memoria de registros.

Contenido

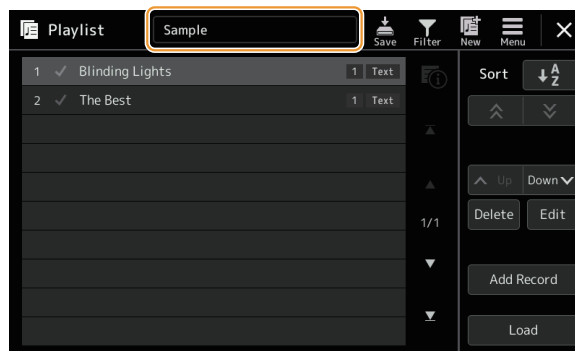
Importación de registros de Music Finder a la lista de reproducción 95

Importación de registros de Music Finder a la lista de reproducción

Si importa registros de Music Finder utilizados en teclados Yamaha anteriores (como el PSR-S975/S775), puede utilizar los registros de la lista de reproducción del PSR-SX920/SX720, igual que con la función Music Finder de esos otros instrumentos.

Para obtener información sobre el uso de Music Finder, consulte el Manual de instrucciones del teclado Yamaha que contenga las grabaciones de Music Finder que desea.

- 1** Conecte la unidad flash USB que contenga el archivo de Music Finder (***.mfd) al terminal [USB TO DEVICE] del instrumento.
- 2** En la pantalla Playlist, toque el nombre del archivo de lista de reproducción para abrir la pantalla de selección de archivos de lista de reproducción.



- 3** Seleccione el archivo de Music Finder para abrir un mensaje de confirmación.

- 4** Toque [Yes] para iniciar la importación.

Los registros de Music Finder importados se convertirán en archivos del banco de memoria de registro y se guardarán en una carpeta (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad USER del instrumento.

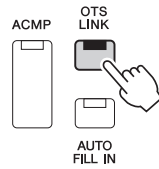
Al mismo tiempo, se creará una lista de reproducción con los archivos del banco de memoria de registros convertidos (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad flash USB. Los ajustes de Music Finder se graban en el número de memoria de registro [1] para cada banco.

NOTA

La importación no está disponible en los siguientes casos. Se muestra un mensaje de alerta al seleccionar el archivo de Music Finder.

- Ya existe una carpeta con el mismo nombre.
- Durante la reproducción de un estilo
- Durante la reproducción o grabación de una canción o Multi Pad.

- 5** Active el botón [OTS LINK] para habilitar el uso de los registros importados del mismo modo que con la función Music Finder original.



- 6** Toque el nombre del registro en la pantalla Playlist y cargue los ajustes contenidos en los datos de Music Finder.

Búsqueda de registros

Dado que los datos de Music Finder se guardan en la memoria de registro, puede buscar los registros en la pantalla de selección de bancos de registros. La palabra clave y el género de Music Finder se guardan como información de etiqueta.

Contenido

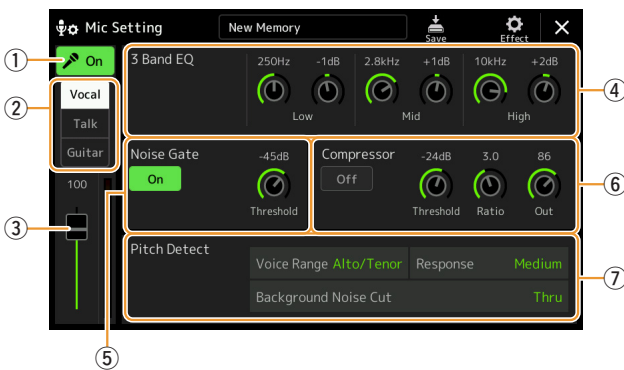
Definición de los ajustes de micrófono o guitarra (Mic Setting)	97
• Guardado/acceso a los ajustes de micrófono o guitarra.....	99
Edición del tipo de armonía vocal (Vocal Harmony) (PSR-SX920).....	100
Edición de los tipos de sintetizador Vocoder (Vocal Harmony) (PSR-SX920).....	104

Definición de los ajustes de micrófono o guitarra (Mic Setting)

En esta sección puede ajustar los parámetros de diversos efectos que se aplican al sonido del micrófono o la guitarra. Cuando utilice un micrófono con el instrumento, debe realizar ajustes de los tipos “Vocal” y “Talk”, el primero para la interpretación de canciones y el segundo para hacer anuncios entre canciones, por ejemplo. Cuando utilice una guitarra, seleccione “Guitar” y realice los ajustes correspondientes.

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Mic Setting].

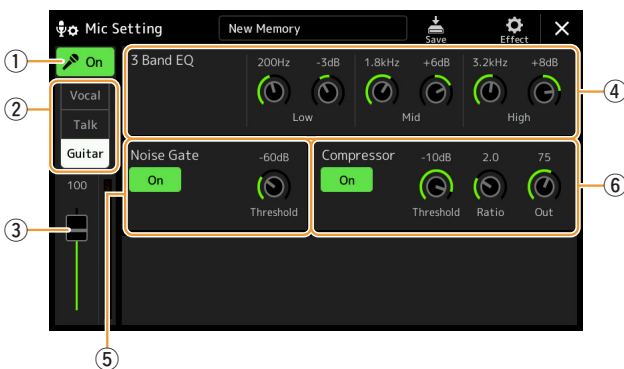
Quando se selecciona “Vocal”:





Quando se selecciona “Talk”:



Quando se selecciona “Guitar”:



①	Microphone On/Off	Activa o desactivado el sonido del micrófono/de la guitarra. Cuando está activado, el sonido del micrófono/de la guitarra se envía al instrumento. NOTA (PSR-SX920) Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 100).
②	Vocal/Talk/Guitar Switch	Cuando cante con el micrófono en su interpretación, defínalo en “Vocal”. Cuando solo hable o tenga que hacer anuncios entre las canciones de su interpretación, defínalo en “Talk”. Esto le permite cambiar de forma instantánea los ajustes de micrófono en función de la situación. Cuando utilice una guitarra con el instrumento, ajústelo en “Guitar”.

③	Volume Adjustment	<p>Ajusta el volumen de entrada del sonido del micrófono/de la guitarra. El nivel de entrada se muestra a la derecha.</p> <p> NOTA</p> <p>(PSR-SX920) Este ajuste, cuando se selecciona "Vocal", es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 100).</p>
④	3 Band EQ	<p>EQ (ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir de la forma que sea necesaria para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. El instrumento dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (bajo, medio y alto) de alta calidad para el sonido del micrófono. En cada una de las tres bandas se puede ajustar la frecuencia central (Hz) y el nivel (dB) mediante los mandos correspondientes de la pantalla.</p>
⑤	Noise Gate	<p>Este efecto silencia la señal de entrada cuando la entrada del micrófono está por debajo de un nivel especificado. De esta forma se elimina el ruido, lo que permite el paso de la señal deseada (vocal, etc.).</p>
	On/Off	Activa o desactiva la puerta de ruido.
	Threshold	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual la puerta empieza a abrirse.
⑥	Compressor	<p>Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel especificado. Resulta especialmente útil para unificar voces que tengan dinámicas muy variables. "Comprime" eficazmente la señal, de forma que las partes suaves suenen más altas y viceversa.</p>
	On/Off	Activa o desactiva el compresor.
	Threshold	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual empieza a aplicarse la compresión.
	Ratio	Ajusta la proporción de compresión. Los porcentajes elevados dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
	Out	Ajusta el nivel de salida final.
⑦	Pitch Detect (solo cuando se selecciona "Vocal") (PSR-SX920)	<p>Para definir cómo se detecta el tono del sonido del micrófono durante la interpretación.</p>
	Voice Range	<p>Ajústelo para obtener la armonía vocal más natural, dependiendo de su voz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bass: diseñado para potenciar las voces más bajas. Este ajuste también es adecuado para gruñidos y gritos. • Alto/Tenor: diseñado para potenciar las voces de rango medio. • Soprano: diseñado para potenciar las voces más altas. Este ajuste también es adecuado para cantar cerca del micrófono. • All Range: diseñado para potenciar a vocalistas con un rango amplio, de bajo a soprano.
	Response	<p>Ajusta la velocidad de respuesta del efecto de armonía vocal o la rapidez con la que se generarán armonías en respuesta a su voz.</p> <p> NOTA</p> <p>Cuando uno o ambos parámetros "Lead Pitch Detect Speed" y "Harm Pitch Detect Speed" de Vocal Harmony (página 103) se establecen como "as Mic Setting", este parámetro surte efecto. En los demás valores, el ajuste de Pitch Detect Response de armonía vocal estará activado.</p>
	Background Noise Cut	Permite filtrar los ruidos que interferirían con la detección de tono. El ajuste en "Thru" desactiva el filtro de ruido.
⑧	Talk Mixing (solo cuando se selecciona "Talk")	<p>Para realizar ajustes para el habla (p. ej. hablar o realizar anuncios entre canciones durante la interpretación).</p>
	Pan	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
	Reverb	Determina la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
	Chorus	Determina la profundidad de los efectos de chorus aplicados al sonido del micrófono.
	Level Reduction	Determina el grado de reducción que se aplica al sonido global (excepto la entrada del micrófono), lo que permite ajustar con eficacia el equilibrio entre la voz y el sonido global del instrumento.

AVISO



Estos ajustes se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardado.

 **NOTA**

Para establecer los ajustes de Pan y Reverb/Chorus para el sonido de micrófono o guitarra cuando se selecciona "Vocal" o "Guitar", utilice los ajustes de la parte de micrófono de la pantalla Mixer (página 111).

Guardado/acceso a los ajustes de micrófono o guitarra



Todos los ajustes del micrófono o la guitarra se pueden guardar como un único archivo tocando  (Save) en la pantalla Mic Setting. Se pueden guardar hasta 60 archivos en la memoria de usuario del instrumento. Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo o el nombre de la interpretación. Para recuperar los ajustes del micrófono o de la guitarra, toque el nombre del ajuste que aparece a la izquierda de  (Save) y, a continuación, seleccione el archivo que desee.

NOTA

Si desea guardar los ajustes del micrófono/de la guitarra en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] de "User Effect" para realizar la operación de guardado ([página 139](#)).

Edición del tipo de armonía vocal (Vocal Harmony) (PSR-SX920)

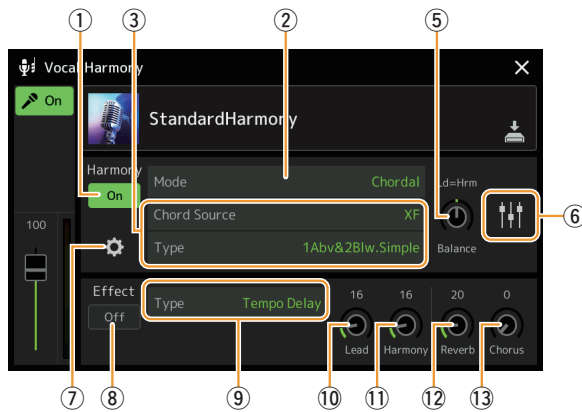
Puede crear su propio tipo de armonía vocal mediante la edición de los parámetros del tipo de armonía vocal predefinido. Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1** Toque el nombre de la armonía vocal para acceder a la pantalla de selección de armonía vocal.
- 2** Toque [Vocal Harmony] y, a continuación seleccione un tipo de armonía vocal.
- 3** En función del tipo de armonía vocal seleccionado, edite los ajustes correspondientes como desee.

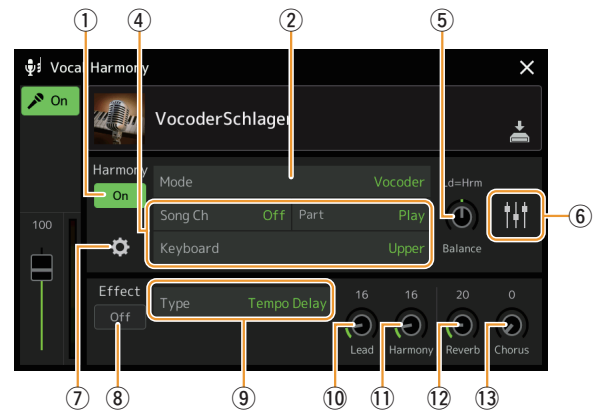
NOTA

Compruebe que el micrófono esté correctamente conectado (consulte el Manual de instrucciones) y que los ajustes estén configurados correctamente (consulte el Manual de referencia, [página 97](#)) antes de ajustar los parámetros de Vocal Harmony.

Si el modo (2) está definido en "Chordal":






Si el modo (2) está definido en "Vocoder" o "Vocoder-Mono":






Harmony

Para editar los parámetros de armonía vocal.

①	Harmony On/Off	Activa o desactiva la armonía vocal. Esto equivale al botón [VOCAL HARMONY] del panel.	
②	Mode	Si bien uno de los tres modos siguientes se selecciona automáticamente cuando se selecciona un tipo de armonía vocal, el modo se puede cambiar.	
		Chordal	Las notas armónicas se determinan con los tres tipos de acorde siguientes: acordes reproducidos en la sección de acordes del teclado (con el botón [ACMP] activado), acordes reproducidos en la sección de la mano izquierda del teclado (con la parte izquierda activada) y acordes que se encuentran en los datos de canciones para controlar la armonía. (No está disponible si la canción no incluye ningún dato de acorde).
		Vocoder	La salida del sonido del micrófono se emite a través de las notas que toque en el teclado o de las notas de reproducción de la canción.
	Vocoder-Mono	Básicamente, igual que el Vocoder. En este modo, solamente se pueden reproducir melodías o líneas de una sola nota (con prioridad de la última nota).	

③ (Si el modo está definido en “Chordal”)	
Chord Source	<p>Determina qué datos o evento de una canción se utilizarán para la detección de acordes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: desactiva la detección de acordes de los datos de la canción. • XF: se utilizarán los datos de acordes definidos mediante XF. • 1-16: detecta un acorde a partir de notas del canal MIDI especificado aquí. <p> NOTA</p> <p>Dependiendo de los datos de la canción, es posible que la función Vocal Harmony no funcione correctamente a pesar del ajuste que se defina aquí, porque la canción seleccionada podría no contener datos de acordes o que los datos de notas sean insuficientes para detectar los acordes.</p>
Type	<p>Determina cómo se aplican las notas armónicas al sonido del micrófono mediante la selección de uno de los tipos de acorde. Casi todos los tipos aplican las notas armónicas en función del acorde especificado mediante la sección de la mano izquierda del teclado, la sección de acordes del teclado o los datos de la canción, salvo en el caso de los dos tipos siguientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: genera notas armónicas basadas en la nota fundamental de la tonalidad y el tipo de clave especificados en la pantalla de asignación de armonía (⑦). Las notas armónicas no dependen del acorde, sino que coinciden con la escala diatónica de la armadura de la canción actual. • Paralel: añade una nota a la nota principal (sonido del micrófono) con el intervalo especificado en ⑥, sea cual sea el acorde. <p> NOTA</p> <p>En la lista de tipos de acorde, “Abv” indica que las notas armónicas se generan por encima de la nota principal (sonido del micrófono), mientras que “Blw” significa que se generan por debajo de la nota principal.</p> <p>Para obtener más información sobre los tipos de acorde, consulte Vocal Harmony Parameter List (Lista de parámetros de armonía vocal) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.</p>
④ (Cuando el modo está definido como “Vocoder” o “Vocoder-Mono”)	
Song Ch	<p>Cuando se establece en uno de los valores 1-16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un ordenador conectado) del canal correspondiente para controlar la armonía. Cuando está definido en “Off”, se desactiva el control de datos de las canciones sobre la armonía.</p>
Part	<p>Cuando se establece en "Mute", el canal seleccionado arriba (para controlar la armonía) se silencia, es decir, se desactiva durante la reproducción de la canción, lo que le permite desactivar el control mediante canales concretos de la manera deseada.</p>
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: se desactiva el control de la armonía mediante el teclado. • Upper: las notas que se tocan a la derecha del punto de división (izquierda) controlan la armonía. • Lower: las notas que se tocan a la izquierda del punto de división (izquierda) controlan la armonía. <p> NOTA</p> <p>Cuando se aplican los ajustes de la interpretación al teclado y de los datos de canciones, esos ajustes se combinan para controlar la armonía.</p>
⑤	<p>Balance</p> <p>Permite establecer el balance entre la voz principal (sonido del micrófono) y la armonía vocal. Al aumentar este valor, aumenta el volumen de la armonía vocal y baja el de la voz principal. Cuando se define en L<H63 (L: voz principal, H: armonía vocal), solo se genera la salida de la armonía vocal; cuando el ajuste es L63>H, solo se activa la salida de la voz principal.</p>

⑥	Ajuste del balance entre cada nota Principal y cada nota Armónica	<p>Los parámetros siguientes se puede ajustar para cada nota principal (sonido del micrófono) y nota armónica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: para variar el tono de cada nota principal y nota armónica. El intervalo para todas las notas es el mismo; no obstante, la nota principal solo puede ajustarse en octavas. <p>Cuando el tipo de acorde está definido en “ScaleDiatonic”, este parámetro cambia a Degree, con lo que el tono se puede variar en –3 octavas (–22 grados de escala) – Unison (1 grado de escala) – +3 octavas (+22 grados de escala).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detune: determina el ajuste de tono preciso de cada nota armónica de –50 centésimas a +50 centésimas. • Formant: determina el ajuste de la formante de cada nota armónica. Cuanto mayor sea el valor, más “femenina” será la voz armónica. Cuanto menor sea el valor, más “masculina” será la voz. • Pan: determina el ajuste de posición panorámica de cada nota armónica. Si se ajusta cada nota armónica en una posición panorámica distinta, con la voz solista en el centro por ejemplo, se genera un sonido estéreo amplio muy natural. • Volume: determina el ajuste de volumen de cada nota armónica. Utilícelo para ajustar el balance de nivel relativo entre la voz solista y las notas armónicas. <p> NOTA</p> <p>Cuando Pitch Correct Mode (⑦) está desactivado, no se pueden modificar los parámetros de transposición, desafinación y formante de la parte principal.</p> <p> NOTA</p> <p>Los valores de transposición de las armonías solo están disponibles cuando el modo (②) está definido en “Chordal”.</p>
⑦	Harmony Assign	<p>Para ajustar la forma en que las notas armónicas se asignan a la nota principal (sonido del micrófono). Para obtener más información, consulte Vocal Harmony Parameter List (Lista de parámetros de armonía vocal) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.</p> <p>● Cuando el modo de armonía está definido en “Chordal”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: determina cómo sonarán las armonías o qué tipo de acorde se utilizará para crear las armonías, según los diferentes estilos musicales. <p> NOTA</p> <p>Este parámetro solo esta disponible cuando el tipo Chordal está definido en un valor que no sea “ScaleDiatonic” o “Parallel”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: cuando el parámetro Chordal Type (③) está definido en “ScaleDiatonic”, este parámetro está disponible. Las notas armónicas basadas en estos ajustes no dependen del acorde, sino que coinciden con la escala diatónica de la armadura de la canción actual. <p>● Cuando el modo de armonía está definido en “Vocoder” o “Vocoder-Mono”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: determina la cantidad por la cual las partes de armonía se transportarán. El ajuste “0” indica que no existe transposición, mientras que el ajuste “Auto” da lugar a una transposición automática.

⑦	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: corrige el tono de la nota principal (sonido del micrófono). “Off” no realiza ninguna corrección y “Hard” corrige el tono de la forma más precisa. • Humanize: Este ajuste permite hacer los sonidos de armonía vocal más naturales y menos “electrónicos” mediante la introducción de ligeras diferencias de tiempo entre las notas principal y armónica. Off: sin efecto Humanize. 1: El efecto Humanize se aplica a Harmony para crear una sensación más natural, con un efecto amplio que suena auténtico y da la impresión de que hay más personas cantando. 2: El efecto Humanize se aplica a Harmony para generar un ritmo más diferenciado. Hasta los pasajes más rápidos conservan su esencia rítmica. 3: El efecto Humanize se aplica a Harmony para reflejar la manera en que interactúan la voz solista y los coros, con la voz solista al frente, y el tempo más relajado. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Determina la rapidez de detección del tono de la nota principal y las notas armónicas como respuesta a la señal del micrófono. “1” es la respuesta más lenta, “4” es estándar, “15” es la respuesta más rápida y “as Mic Setting” da prioridad a la velocidad especificada en la respuesta de detección de tono de la pantalla de ajuste del micrófono (página 98). • Harmony Effect: determina el tipo de efecto aplicado a las notas armónicas que se añade a la nota principal. • Harmony Stability: determina el grado de estabilidad con que se aplica la armonía a la nota principal. Cuando se define en “Stable” el sonido es relativamente estable con poco movimiento de armonía. Cuando se define en “Dynamic” tiende a añadir armonía con movimiento en función del sonido de entrada. • Lead Vibrato Depth: especifica la profundidad de vibrato del sonido principal. • Harm Vibrato Depth: especifica la profundidad de vibrato del sonido de armonía. • Vibrato Speed: especifica la velocidad de vibrato de los sonidos principal y de armonía. • Vibrato Delay: especifica el retardo de vibrato de los sonidos principal y de armonía. <p>Para obtener más información sobre los parámetros de ajustes detallados, consulte Vocal Harmony Parameter List (Lista de parámetros de armonía vocal) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.</p>
---	----------------	---

Effect

Para editar los parámetros relacionados con los efectos que se aplican a las notas de la armonía vocal.

⑧	Effect On/Off	Activa o desactiva los efectos aplicados a las notas de la armonía vocal.
⑨	Type	Selecciona el tipo de efecto que se aplica a las notas de la armonía vocal. Los parámetros detallados del tipo seleccionado se pueden editar. Para obtener más información, consulte “Vocal Effect Type List” (Lista de tipos de efectos vocales) para los tipos de efecto de armonía vocal y “Vocal Harmony Parameter List” (Lista de parámetros de armonía vocal) para los parámetros de efecto de armonía vocal en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.
⑩	Lead	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a la nota principal.
⑪	Harmony	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a las notas armónicas.
⑫	Reverb	Ajusta la profundidad de reverberación aplicada al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 111).
⑬	Chorus	Ajusta la profundidad del chorus aplicado al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 111).

4 Toque (Save) y, a continuación, guarde las modificaciones como tipo de armonía vocal original.

Se pueden guardar hasta 60 tipos (tipos de armonía vocal y sintetizador vocoder). Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo que refleje los ajustes.

AVISO

Estos ajustes se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardado.

NOTA

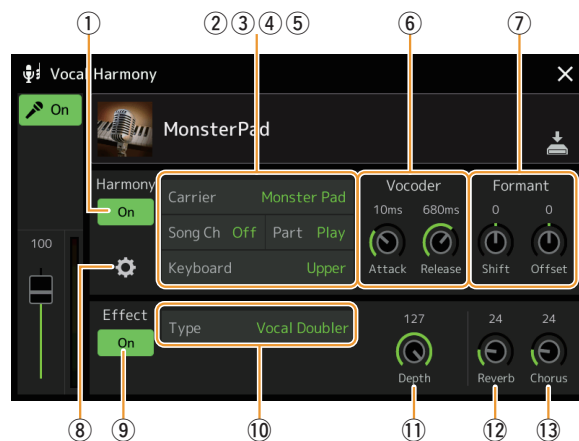
Si desea guardar los ajustes de la armonía vocal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] de “User Effect” para realizar la operación de guardado (página 139).

Edición de los tipos de sintetizador Vocoder (Vocal Harmony) (PSR-SX920)

Puede crear su propio tipo de sintetizador Vocoder mediante la edición de los parámetros del tipo de sintetizador Vocoder predefinido.

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1** Toque el nombre de la armonía vocal para acceder a la pantalla de selección de armonía vocal.
- 2** Toque [Synth Vocoder] y, a continuación, seleccione el tipo de sintetizador Vocoder.
- 3** En función del tipo de Synth Vocoder seleccionado, edite los ajustes correspondientes como desee.




NOTA

Compruebe que el micrófono esté correctamente conectado (consulte el Manual de instrucciones) y que los ajustes estén configurados correctamente (consulte el Manual de referencia, [página 97](#)) antes de ajustar los parámetros de Synth Vocoder.

Harmony

Permite editar los parámetros de Synth Vocoder.

①	Harmony On/Off	Activa o desactiva el sintetizador Vocoder. Esto equivale al botón [VOCAL HARMONY] del panel.
②	Carrier	Selecciona el sonido de instrumento musical utilizado como portadora (Carrier) para el sintetizador Vocoder. (La portadora se utiliza como el sonido básico al que se aplican las características vocales).
③	Song Ch	Cuando se establece en uno de los valores 1–16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un ordenador conectado) del canal correspondiente para controlar la armonía. Cuando está definido en "Off", se desactiva el control de datos de las canciones sobre la armonía.
④	Part	Cuando se establece en "Mute", el canal seleccionado arriba (para controlar la armonía) se silencia, es decir, se desactiva durante la reproducción de la canción, lo que le permite desactivar el control mediante canales concretos de la manera deseada.
⑤	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: se desactiva el control de la armonía mediante el teclado. • Upper: las notas que se tocan a la derecha del punto de división (izquierda) controlan la armonía. • Lower: las notas que se tocan a la izquierda del punto de división (izquierda) controlan la armonía. <p>NOTA Cuando se aplican los ajustes de la interpretación al teclado y de los datos de canciones, esos ajustes se combinan para controlar la armonía.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: determina el tiempo de ataque del sonido del sintetizador Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lento es el ataque. • Release: determina el tiempo de liberación del sonido del sintetizador Vocoder. Cuanto más alto es el valor, más lenta es la disminución.

⑦	Formant	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: determina cómo cambian las frecuencias de corte de todos los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento), en unidades de BPF. Este parámetro se puede utilizar para cambiar ampliamente el carácter del sonido del Vocoder. • Offset: ajusta con precisión las frecuencias de corte de todos los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para cambiar con precisión el carácter del sonido del Vocoder. 	
⑧	Detail Setting	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: determina el nivel de Carrier para el sonido del sintetizador Vocoder. • Noise: determina el nivel de ruido que se envía al sintetizador Vocoder. Se puede utilizar para resaltar los sonidos sibilantes y oclusivos, y enfatizar las características del habla. • Octave: determina el ajuste de octava de Carrier para el sonido del sintetizador Vocoder.
	HPF (High Pass Filter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Frecuencia): determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto (HPF) para el sonido de entrada del micrófono. Si se establece en un valor bajo, el sonido de entrada se procesa en grado mínimo, es decir, cerca del valor original. Si se ajusta en valores altos, se resaltan los sonidos sibilantes y consonánticos de alta frecuencia (lo que permite entender mejor las palabras). • Level: determina el nivel de la salida de sonido del micrófono desde el HPF. 	
	BPF1–10 (Band Pass Filter)	<p>Determina la ganancia de salida de los filtros pasa banda (BPF) de 1 a 10 para la entrada de instrumento (el sonido de la interpretación en el teclado). BPF 1 se corresponde con el formante más bajo, en tanto que BPF 10 se corresponde con el formante más alto.</p> <p> NOTA</p> <p>Puede producirse realimentación (acople) en función de los ajustes de configuración. Tenga especial cuidado al incrementar los valores</p>	

Effect

Para editar los parámetros relacionados con los efectos que se aplican a las notas del sintetizador Vocoder.

⑨	Effect On/Off	Activa o desactiva los efectos aplicados a las notas del sintetizador Vocoder.
⑩	Type	Selecciona el tipo de efecto que se aplica a las notas del sintetizador Vocoder. Los parámetros detallados del tipo seleccionado se pueden editar. Para obtener más información, consulte “Vocal Effect Type List” (Lista de tipos de efectos vocales) para los tipos de efecto de sintetizador vocoder y “Vocal Harmony Parameter List” (Lista de parámetros de armonía vocal) para los parámetros de efecto de sintetizador vocoder en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.
⑪	Depth	Ajusta la profundidad del efecto aplicado al sonido del sintetizador Vocoder general.
⑫	Reverb	Ajusta la profundidad de reverberación aplicada al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 111).
⑬	Chorus	Ajusta la profundidad del chorus aplicado al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 111).

4 Toque (Save) y, a continuación, guarde las modificaciones como un tipo de sintetizador Vocoder original.

Se pueden guardar hasta 60 tipos (tipos de sintetizador Vocoder y armonía vocal). Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo que refleje los ajustes.

AVISO

Estos ajustes se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardado.

NOTA

Si desea guardar los ajustes del sintetizador Vocoder en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] de “User Effect” para realizar la operación de guardado (página 139).

Contenido

Edición de parámetros de filtro (Filter)	106
Edición de los parámetros de EQ (EQ)	107
Edición de parámetros de efecto (Effect)	109
• Edición y almacenamiento de los ajustes de efectos	110
Edición de parámetros de efectos (Chorus/Reverb).....	111
• Edición y almacenamiento de los ajustes de chorus y reverberación	111
Edición de ajustes de efecto panorámico y volumen (Pan/Volume).....	111
Edición de los ajustes del compresor principal (Compressor)	112
Diagrama de bloques.....	114

En el Manual de instrucciones se explica el procedimiento básico de uso de la función de mezclador. En este Manual de referencia se proporciona información más detallada sobre cada pantalla (o función) de la pantalla del mezclador, a la que se accede mediante [MENU] → [Mixer].

En las fichas de selección de parte de “Panel” a “Song” de la parte superior de la pantalla Mixer, puede ajustar el sonido de cada parte correspondiente. En la ficha “Master” puede hacer ajustes para el sonido global del instrumento completo.

NOTA

Los potenciómetros y mandos deslizantes aparecen en la pantalla solo si están disponibles los parámetros correspondientes.

Consulte el diagrama de bloques de la [página 114](#), que representa de forma visual el flujo de la señal y la configuración del mezclador.

Edición de parámetros de filtro (Filter)

Esta función modifica las características tonales (intensidad, etc.) del sonido mediante el corte de una parte concreta de la frecuencia de sonido. No está disponible cuando se selecciona la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



Resonance	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 52) para cada parte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte “Cutoff” para añadir más carácter al sonido.
Cutoff	Determina la intensidad del sonido de cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 52).

Edición de los parámetros de EQ (EQ)

El ecualizador (también denominado “EQ”) es un procesador de sonido que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir según sea necesario para ajustar la respuesta de frecuencia global. En las pestañas de selección de parte “Panel” a “Song” de la parte superior de la pantalla Mixer puede ajustar el EQ de cada parte correspondiente. En la pestaña “Master” puede hacer ajustes para el EQ global del instrumento completo.

Ecualizador de parte (cuando está seleccionada una de las pestañas “Panel” – “Song”)



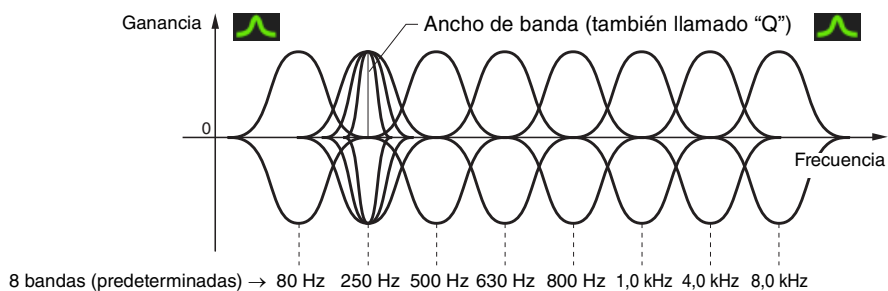
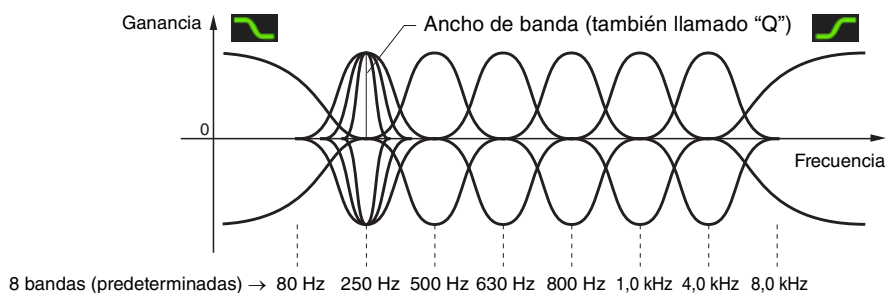
High	Aumenta o recorta la banda alta del ecualizador de cada parte.
Low	Aumenta o recorta la banda baja del ecualizador de cada parte.

EQ principal (cuando está seleccionada la pestaña "Master")

Este instrumento dispone de una función de ecualizador digital de ocho bandas de alta calidad. Esta función permite aplicar un efecto final, control del tono, a la salida del instrumento. En la pantalla "Master" se puede seleccionar uno de los cinco tipos predefinidos de ecualizador. Se pueden crear incluso ajustes de ecualizador personalizados por medio del ajuste de bandas de frecuencia y guardar estos ajustes en uno de los 30 tipos de ecualizador principal de usuario.

NOTA

El ecualizador principal no se puede aplicar a una canción de audio, la entrada de audio a través de la toma AUX IN o al sonido del metrónomo.





1 Seleccione el tipo de ecualizador que quiera editar.

- **Flat:** ajustes del ecualizador planos. La ganancia de cada frecuencia se ajusta en 0 dB.
- **Powerful:** ajustes de ecualización potentes que enfatizan los sonidos de todas las frecuencias. Se puede utilizar para amplificar música de fiestas, etc.
- **Mellow:** ajustes de ecualización suaves y atenuados en los que las bandas de frecuencias altas se reducen ligeramente.
- **Bright:** este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más brillante.
- **With Subwoofer:** ajustes de ecualizador personalizados en los que se reducen las bandas de frecuencias bajas. Es un ajuste óptimo para utilizar este instrumento con un subwoofer, como el KS-SW100 (se vende por separado).
- **User1–30:** ajustes de ecualizador personalizados guardados en el paso 4.

2 Ajuste la Q (ancho de banda) y la frecuencia central de cada banda.

El intervalo de frecuencia disponible es distinto para cada banda. Cuanto mayor sea el valor de Q, menor será el valor del ancho de banda.

Respecto a las bandas de los extremos izquierdo y derecho:

- Se puede seleccionar el tipo de ecualizador (Peak/Dip, Shelving). Para conocer las características de cada tipo, consulte la información más arriba.
- Q únicamente se puede ajustar si se ha seleccionado el tipo Peak/Dip.

3 Ajuste el nivel de ganancia para aumentar o recortar cada una de las ocho bandas como desee.

4 Toque (Save) para guardar los ajustes como un tipo de ecualizador principal de usuario.

Se pueden crear y guardar hasta 30 tipos de ecualizador.

AVISO

Los ajustes se perderán si desconecta la alimentación del instrumento antes de haber llevado a cabo la operación de guardar.

NOTA

Si desea guardar los ajustes de ecualizador principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, desde la pantalla a la que se accede a través de [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] de "User Effect" para realizar la operación de guardado (página 139).

Edición de parámetros de efecto (Effect)

El instrumento tiene los siguientes bloques de efectos.

- **System Effect (chorus, reverberación):** Estos efectos se aplican a todo el sonido del instrumento. Se puede ajustar la profundidad del efecto del sistema de cada parte. Se puede definir en la pantalla “Chorus/Reverb” (página 111).
- **Insertion Effect 1–13 (PSR-SX920), 1–9 (PSR-SX720):** estos efectos se aplican solo a una parte concreta. En el caso de cada uno de estos efectos, seleccione un tipo de efecto especialmente para la parte deseada (por ejemplo, distorsión, que se aplicaría solo a la parte de guitarra).
- **Variation Effect:** los efectos de este bloque se pueden usar como efectos del sistema o efectos de inserción, y se puede cambiar de un tipo a otro.

Esta sección trata los ajustes relativos a los efectos de inserción y el efecto de variación de la pantalla de efectos. Esta pantalla no está disponible si está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



<p>Insertion Effect</p>	<p>Permite asignar el tipo de efecto de inserción deseado a cada parte. Para hacerlo se toca encima de cada mando. El nivel con que se aplica cada efecto se ajusta con los mandos.</p> <p>Si desea asignar cada uno de los efectos de inserción a una parte concreta y seleccionar un tipo de efecto, toque [Assign Part Setting] en la parte superior de esta área y realice los ajustes necesarios en la ventana.</p> <p>Las partes a las que se puede asignar cada efecto de inserción son las siguientes:</p> <p>PSR-SX920</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–8: partes de teclado, canales de canción 1–16 • Insertion Effect 9: canales de canciones 1–16, micrófono • Insertion Effect 10–13: partes de estilo (excepto la parte de audio del estilo de audio) <p>PSR-SX720</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–6: partes de teclado, canales de canción 1–16 • Insertion Effect 7: canales de canciones 1–16, micrófono • Insertion Effect 8–9: partes de estilo
<p>Variation Effect</p>	<p>Toque [Insertion] o [System] para cambiar la conexión de efecto entre el efecto de inserción y el de sistema y, a continuación, toque el extremo derecho de esta línea para seleccionar el tipo de efecto deseado.</p> <p>Cuando está seleccionado “System”, este efecto se aplica a todas las partes de canción y estilo como sistema de efecto. Cuando está seleccionado “Insertion”, este efecto se aplica solo a la parte de canción o estilo especificada.</p> <p>El nivel con que se aplica cada efecto se ajusta con el mando de cada parte.</p> <p>NOTA</p> <p>Esta pantalla no está disponible si está seleccionada la pestaña “Panel” o “M.Pad” de la parte superior de la pantalla Mixer.</p>

Edición y almacenamiento de los ajustes de efectos

Los ajustes de los efectos de sistema (chorus, reverberación), los efectos de inserción y el efecto de variación se pueden editar. Las modificaciones se pueden guardar como un tipo de efecto de usuario.

- 1** En la pantalla Mixer, toque el nombre del tipo de efecto para acceder a la pantalla de ajustes de efecto.




(PSR-SX920) Los controladores de parámetros correspondientes al tipo de efecto seleccionado se mostrarán aquí.

- 2** Seleccione la categoría de efectos y el tipo.

En PSR-SX920, puede ajustar los valores de los parámetros mediante los controladores que aparecen en la pantalla.

- 3** Toque [Detail] para acceder a la pantalla de parámetros de efectos para realizar ajustes adicionales.

Los parámetros disponibles varían en función del tipo de efecto.

- 4** Toque  (Save) para guardar los ajustes como un tipo de efecto de usuario.

Se puede almacenar hasta 30 tipos de efectos para cada uno de los bloques de reverberación, chorus, variación e inserción.

NOTA

Los parámetros que aparecen difuminados no se pueden editar.

AVISO

Los ajustes se perderán si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar la operación de guardar.

NOTA

Si desea guardar los ajustes de los efectos en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, desde la pantalla a la que se accede a través de [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] de "User Effect" para realizar la operación de guardado ([página 139](#)).

Edición de parámetros de efectos (Chorus/Reverb)

Como se ha descrito en la sección anterior, chorus y reverberación son efectos del sistema que se aplican a todo el sonido del instrumento. No están disponibles si está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



Chorus	Toque el nombre de tipo de chorus en la parte superior derecha de esta fila para seleccionar un tipo de chorus. Tras realizar la selección, vuelva a la pantalla Mixer y utilice los mandos para ajustar la profundidad del chorus de cada parte.
Reverb	Toque el nombre de tipo de reverberación en la parte superior derecha de esta fila para seleccionar un tipo de reverberación. Tras realizar la selección, vuelva a la pantalla Mixer y utilice los mandos para ajustar la profundidad de la reverberación de cada parte.

NOTA

Para obtener información detallada sobre los tipos de Chorus y Reverb, consulte Effect Type List en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.

Edición y almacenamiento de los ajustes de chorus y reverberación

Igual que el funcionamiento de la pantalla “Effect” (página 109).

Edición de ajustes de efecto panorámico y volumen (Pan/Volume)

El efecto panorámico (posición estéreo del sonido) y el volumen de cada parte se pueden ajustar. Esta pantalla no está disponible si está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.



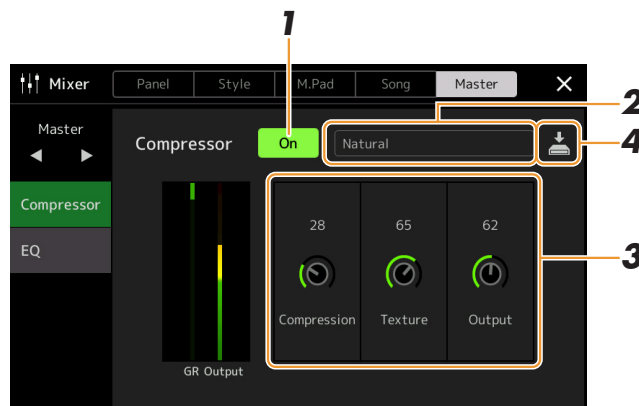
①	Pan	Determina la posición estéreo de cada parte (canal).
②	Volume	Determina el nivel de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

Edición de los ajustes del compresor principal (Compressor)

Se trata de un efecto que se utiliza normalmente para limitar y comprimir las características dinámicas, volumen bajo o alto, de una señal de audio. En las señales con una variación grande, como las partes vocales y de guitarra, “comprime” el rango dinámico de forma que los sonidos bajos suenan más altos y los altos, más bajos. Cuando se utiliza con la ganancia para incrementar el nivel general, se crea un sonido de alto nivel más uniforme y potente. En este instrumento, el compresor principal se aplica a todo el sonido del instrumento. Si bien se proporcionan ajustes predefinidos del compresor principal, también puede crear y guardar los ajustes predefinidos de su compresor principal original mediante el ajuste de los parámetros correspondientes. Esta pantalla está disponible solo cuando está seleccionada la pestaña “Master” de la parte superior de la pantalla Mixer.

NOTA

El compresor principal no se puede aplicar a una canción de audio, la entrada de audio a través de la toma AUX IN o al sonido del metrónomo.




1 Establezca el compresor en “On”:

2 Seleccione el tipo de compresor que quiera editar.

- **Natural:** ajustes de compresor naturales con un efecto moderadamente pronunciado.
- **Rich:** ajustes de compresor enriquecidos que potencian de forma óptima las características del instrumento. Es adecuado para potenciar los instrumentos acústicos, música de jazz, etc.
- **Punchy:** ajustes de compresor muy exagerados. Es adecuado para potenciar la música de rock.
- **Electronic:** ajustes de compresor que potencian de forma óptima las características de la música dance electrónica.
- **Loud:** ajustes de compresor potentes. Son adecuados para potenciar la música enérgica como el rock o la música gospel.
- **User1–30:** ajustes de compresor personalizados guardados en el paso 4.

3 Modifique los parámetros del compresor principal.

Compression	Los parámetros como Threshold, Ratio y Soft Knee que están disponibles en los compresores más usados se cambian a la vez, para permitir una compresión moderada del sonido.
Texture	Añade características naturales al efecto. Cuanto mayor sea el valor, más ligero se vuelve.  NOTA Posiblemente será más fácil escuchar los cambios si se usa en combinación con “Compression” y “Output”.
Output	Determina el nivel de salida.

La indicación “GR” muestra la reducción de ganancia (nivel comprimido), mientras que “Output” muestra el nivel de salida en función del sonido del instrumento en tiempo real.

4 Toque (Save) para guardar los ajustes como un tipo de compresor principal de usuario.

Se pueden crear y guardar hasta 30 tipos de compresor principal.

AVISO

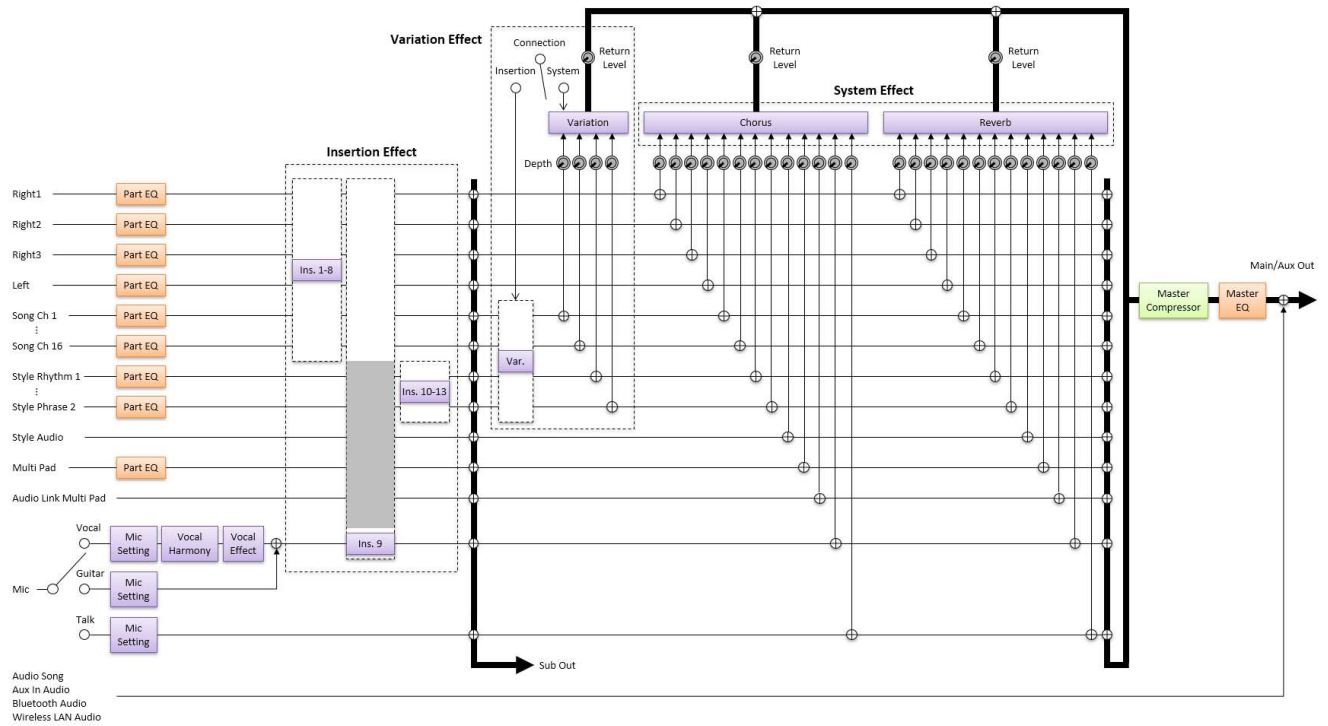
Los ajustes se perderán si desconecta la alimentación del instrumento antes de haber llevado a cabo la operación de guardar.

NOTA

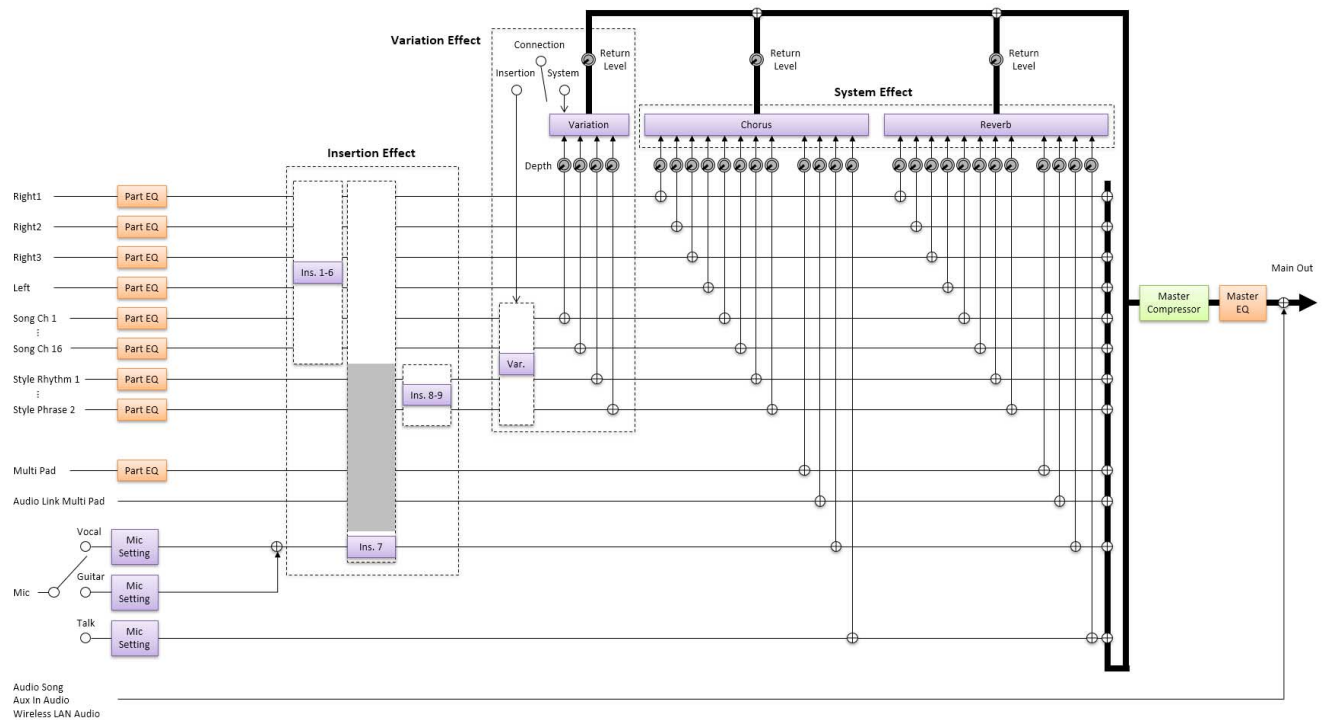
Si desea guardar los ajustes de compresor principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, desde la pantalla a la que se accede a través de [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Save] de "User Effect" para realizar la operación de guardado ([página 139](#)).

Diagrama de bloques

PSR-SX920



PSR-SX720



Contenido

Asignación de funciones específicas a los pedales y los botones del panel (Assignable) ... 115

- Funciones asignables (pantalla Assignable)..... 116

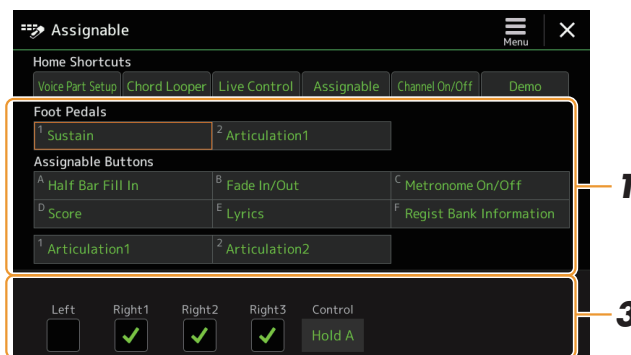
Edición de los tipos de asignación de los mandos Live Control y del joystick 122

- Funciones asignables (pantalla Live Control)..... 123

Asignación de funciones específicas a los pedales y los botones del panel (Assignable)

Puede asignar varias funciones a los pedales conectados a las tomas FOOT PEDAL, así como a los botones ASSIGNABLE [1]–[2], [A]–[F].

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Assignable].



1 Toque para seleccionar el pedal o el botón que desee.

Al tocarlo otra vez se accede a la lista de funciones.

2 Seleccione la función para el pedal o el botón.

Para obtener información sobre cada función, consulte las páginas 116–121.

3 Realice los ajustes necesarios de la función seleccionada que se muestran en la parte inferior de la pantalla.

Puede realizar ajustes detallados de la función seleccionada, como qué partes se ven afectadas por la función, etc. Si desea cambiar el nombre de la función que aparece en la ventana emergente, toque [Rename] y especifique el nombre. Se puede usar hasta 50 caracteres.

4 Si es necesario, establezca la polaridad del pedal tocando (Menu).

Dependiendo del tipo de pedal que haya conectado al instrumento, es posible que funciones de la forma contraria, es decir, la acción se produce al soltar el pedal en lugar de al pisarlo. En ese caso, utilice este ajuste para invertir la polaridad.

NOTA

Como se describe en el Manual de instrucciones, se puede asignar atajos a los botones ASSIGNABLE.

NOTA

También puede asignar otras funciones al pedal: controlador de guía de voz (página 137), puntos de entrada y salida de canción (página 75) y secuencia de registro (página 91). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: controlador de guía de voz → puntos de entrada y salida de canción → secuencia de registro → funciones asignadas aquí

Ocultación de la ventana emergente cuando se pulsan los botones ASSIGNABLE

Cuando pulse uno de los botones ASSIGNABLE, aparecerá la ventana emergente que muestra el estado de la función asignada. También puede definir la ocultación de la ventana emergente. Para ello, toque (Menu) en la pantalla Assignable y, a continuación, configure la “ventana emergente” en “Off”.



Funciones asignables (pantalla Assignable)






En la lista siguiente, “P” indica los pedales y “A” indica los botones ASSIGNABLE. Las funciones marcadas con “O” están disponibles para los pedales o los botones correspondientes.


- Para las funciones señaladas con “*”, utilice únicamente el pedal de expresión, ya que el funcionamiento no es el correcto con un pedal interruptor.
- Para las funciones señaladas con “Range”, puede ajustar el margen que se controlará entre los siguientes.
 - Full: Mín. – Centro – Máx.
 - Upper: Centro – Máx.
 - Lower: Centro – Mín.
- Para las funciones señaladas con “Control Type”, únicamente cuando se haya asignado el pedal, puede seleccionar el comportamiento de este entre los siguientes, si es preciso. Algunas funciones presentan comportamientos específicos, que se mencionan individualmente.
 - Toggle: se activa/desactiva con cada pulsación.
 - Hold A: activa la función y la mantiene activa mientras se mantiene la pulsación.
 - Hold B: desactiva la función y la mantiene inactiva mientras se mantiene la pulsación.





NOTA







Puede realizar ajustes detallados de cada función en la parte inferior de la pantalla Assignable, como qué partes se verán afectadas por la función, etc. (los elementos disponibles varían según la función).


Funciones			Asignabilidad	
Categoría	Función	Descripción	P	A
Voice	Articulation 1–3	Cuando utilice una voz Super Articulation que tenga un efecto correspondiente a esta función, puede activar el efecto mediante el controlador al que se haya asignado esta función.	○	○
	Volume*	Controla el volumen con un pedal de expresión.	○	–
	Sustain (Control Type)	Controla la resonancia. Cuando se mantiene presionado un controlador al que se ha asignado esta función, todas las notas tocadas en el teclado resuenan durante más tiempo. Al soltar el pedal, se interrumpen (amortiguan) de inmediato las notas mantenidas.	○	○
	Panel Sustain On/Off	Igual que el botón [SUSTAIN].	○	○
	Sostenuto (Control Type)	Controla el efecto Sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y presiona un controlador al que se haya asignado esta función mientras mantiene pulsada esa o varias notas, estas resonarán todo el tiempo que el controlador se mantenga presionado. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede hacer resonar un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato.  NOTA Esta función no afectará a ninguna voz Organ Flutes ni a algunas ciertas voces Super Articulation.	○	○
	Soft (Control Type)	Controla el efecto de sordina. Si mantiene presionado el controlador al que está asignada esta función, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Solo es efectivo para determinadas voces.	○	○
Glide (Range, Control Type)	Cuando se presiona un controlador al que se ha asignado esta función, el tono cambia y luego vuelve a la normalidad cuando se suelta el controlador. Puede realizar ajustes siguientes en la parte inferior de la pantalla. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): determina el margen de inflexión del tono para cada parte de teclado afectada moviendo el controlador. El margen va de “0” a “12” y cada paso corresponde a un semitono.  NOTA El ajuste de Pitch Bend Range afecta a todos los controladores relacionados con Pitch Bend. <ul style="list-style-type: none"> • On Speed: determina la velocidad del cambio de tono cuando se presiona el controlador. • Off Speed: determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el controlador. 	○	○	

Funciones			Asignabilidad	
Categoría	Función	Descripción	P	A
Voice	Mono/Poly (Control Type)	<p>Alterna si la voz se reproduce monofónica o polifónicamente.</p> <p> NOTA</p> <p>Esta función presenta los siguientes comportamientos específicos para los tipos de control indicados mediante Control Type para el pedal interruptor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toggle: cambia entre Mono/Poly • Hold A: activa Mono cuando se mantiene la pulsación. • Hold B: activa Poly cuando se mantiene la pulsación. 	○	○
	Portamento (Control Type)	<p>El efecto de portamento (deslizamiento suave entre notas) se puede generar mediante un controlador al que se haya asignado esta función.</p> <p>El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar en la pantalla Voice Edit (página 50). Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en la parte inferior de esta pantalla.</p> <p> NOTA</p> <p>Esta función solo afecta a algunas voces, especialmente voces principales de sintetizador y algunas voces de bajo. No afecta a ninguna de las voces Organ Flutes ni Super Articulation 2 y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque la función se haya asignado a un controlador.</p>	○	○
	Portamento Time*	Controla el parámetro Portamento Time de cada parte del teclado con un pedal de expresión. Para obtener detalles sobre Portamento Time, vea la página 51.	○	–
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Range)	Controla el valor de Velocity Sensitivity para Velocity to Portamento Time de cada parte del teclado. Para obtener más detalles, consulte la página 51.	○	–
	Pitch Bend* (Range)	<p>Permite subir o bajar la inflexión del tono de las notas con el pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado y configurar los ajustes siguientes en la parte inferior de esta pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): determina el margen de inflexión del tono para cada parte de teclado afectada moviendo el controlador. El margen va de “0” a “12” y cada paso corresponde a un semitono. <p> NOTA</p> <p>El ajuste de Pitch Bend Range afecta a todos los controladores relacionados con Pitch Bend.</p>	○	–
	Modulation (+), (-)*	Aplica vibrato y otros efectos a las notas que se tocan en el teclado.	○	–
	Modulation (+), (-) Alt (Control Type)	Es una ligera variación de la función Modulation anterior, en la cual los efectos (forma de onda) se pueden activar o desactivar alternativamente.	○	○
	Initial Touch On/Off (Control Type)	Activa o desactiva el ajuste de pulsación inicial de cada parte de teclado en la pantalla de visualización del teclado.	○	○
	Left Hold On/Off (Control Type)	Igual que el botón [LEFT HOLD].	○	○
	Pedal Control (Wah)*	<p>Aplica el efecto de wah-wah a las notas que se tocan en el teclado.</p> <p> NOTA</p> <p>El efecto solo se puede aplicar a voces específicas.</p>	○	–
	Organ Rotary Slow/ Fast (Control Type)	<p>Cambia la velocidad del altavoz rotativo (página 54) entre “Slow” y “Fast”.</p> <p> NOTA</p> <p>Esta función presenta los siguientes comportamientos específicos para los tipos de control indicados mediante Control Type para el pedal interruptor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toggle: cambia entre rápido y lento • Hold A: rápido • Hold B: lento 	○	○

Funciones			Asignabilidad	
Categoría	Función	Descripción	P	A
Voice	Kbd Harmony/ Arpeggio On/Off (Control Type)	Igual que el botón [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○
	Arpeggio Hold (Control Type)	Mientras esta función está activada, la reproducción de arpeggios continúa, aunque haya soltado todas las teclas, hasta que se desactiva la función. Asegúrese de que uno de los tipos de arpeggio esté seleccionado y de que el botón [HARMONY/ARPEGGIO] esté activado.	○	○
Registration	Registration Memory	Igual que el botón REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	○	○
	Registration Memory 1–8	Igual que los botones REGISTRATION MEMORY [1]–[8].	○	○
	Registration Sequence +/-	Avanza o retrocede por la secuencia de registros.  NOTA Si desea utilizar un pedal, defina "Pedal Control" en la pantalla de secuencia de registros (página 91).	–	○
	Registration Bank +/-	Igual que los botones REGIST BANK [+]/[-].	○	○
	Registration Freeze On/Off	Igual que en [On]/[Off] en la pantalla Registration Freeze (página 90).	○	○
	Registration Sequence On/Off	Igual que en [On]/[Off] en la pantalla Registration Sequence (página 91).	○	○
Live Control	Live Control Assign	Igual que el botón LIVE CONTROL [ASSIGN].	○	○
	Live Control Joystick Assign	Cambia secuencialmente entre los tipos de asignación del joystick (1–3). Para obtener información, consulte el Manual de instrucciones.	○	○
	Live Control Joystick Hold On/Off (Control Type)	Igual que el botón [JOYSTICK HOLD].	○	○
	Live Control Reset Value	Igual que [Reset Value] en la pantalla Live Control (página 122). Restablece los valores de todas las funciones asignables de Live Control.	○	○
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Igual que el botón CHORD LOOPER [ON/OFF].	○	○
	Chord Looper Rec/Stop	Igual que el botón CHORD LOOPER [REC/STOP].	○	○
Style	Dynamics Control	Controla la dinámica de reproducción del estilo. Modifica la intensidad de la reproducción del estilo, en lugar de solo el volumen.	○	–
	Style Start/Stop	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP].	○	○
	Synchro Start On/Off	Igual que el botón [SYNC START].	○	○
	Synchro Stop On/Off	Igual que el botón [SYNC STOP].	○	○
	Intro 1–3	Igual que los botones INTRO [I]–[III].	○	○
	Main A–D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].	○	○
	Fill Down	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la izquierda.	○	○
	Fill Self	Reproduce un relleno.	○	○
	Fill Break	Reproduce la sección "Break".	○	○
	Fill Up	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la derecha.	○	○
	Ending 1–3	Igual que los botones ENDING/rit. [I]–[III].	○	○

Funciones			Asignabilidad	
Categoría	Función	Descripción	P	A
Style	Acmp On/Off	Igual que el botón [ACMP].	○	○
	OTS Link On/Off	Igual que el botón [OTS LINK].	○	○
	Auto Fill In On/Off	Igual que el botón [AUTO FILL IN].	○	○
	Half Bar Fill In (Control Type)	Mientras la función está activada, al cambiar de sección en un estilo en el primer tiempo de la sección actual, la siguiente sección se inicia desde el medio con un relleno automático.  NOTA Cuando selecciona un estilo de audio, la función no funciona.	○	○
	Fade In/Out	Activa o desactiva la función Fade In o Fade Out de la reproducción de estilos, canciones MIDI, etc. Los siguientes parámetros se pueden ajustar en la parte inferior de esta pantalla. • Fade In Time: determina el tiempo que tarda el volumen del estilo o la canción en aumentar progresivamente o en pasar del mínimo al máximo (intervalo de 0 a 20,0 segundos). • Fade Out Time: determina el tiempo que tarda el volumen del estilo o la canción en reducirse progresivamente o en pasar del máximo al mínimo (intervalo de 0 a 20,0 segundos). • Fade Out Hold Time: determina el tiempo que el volumen permanece en 0 después de la reducción progresiva (intervalo de 0 a 5 segundos).	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	El pedal cambia alternativamente entre los modos “Fingered” y “Fingered On Bass” (página 8).	○	○
	Bass Hold (Control Type)	Mientras está activada la función, la nota de bajo del estilo se mantiene aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo.  NOTA Si la digitación se ajusta en “All Full Keyboard”, la función no es operativa.	○	○
	One Touch Setting 1-4	Igual que los botones ONE TOUCH SETTING [1]-[4].	○	○
	One Touch Setting +/-	Accede al ajuste de un solo toque siguiente o anterior.	○	○
Multi Pad	Multi Pad 1-4	Igual que los botones MULTI PAD CONTROL [1]-[4].	○	○
	Multi Pad Select	Igual que el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT, SYNC START].	○	○
	Multi Pad Stop	Igual que el botón MULTI PAD CONTROL [STOP].	○	○
Song	Song MIDI Play/Pause	Igual que el botón SONG MIDI [▶/⏸] (PLAY/PAUSE).	○	○
	Song MIDI Previous	Igual que el botón SONG MIDI [◀◀] (PREV).	○	○
	Song MIDI Next	Igual que el botón SONG MIDI [▶▶] (NEXT).	○	○
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Igual que MIDI  (Sync Start) en la pantalla de reproducción de la canción.	○	○
	Song MIDI Single Repeat On/Off	Igual que MIDI  (Repeat) en la pantalla de reproducción de la canción.	○	○
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Igual que la posición de la canción [M] en la pantalla de reproducción de la canción en modo del reproductor de canciones.	○	○
	Song MIDI Position Marker 1-4	Igual que la posición de la canción [1]-[4] en la pantalla de reproducción de la canción en modo del reproductor de canciones.	○	○
	Song MIDI Position Loop On/Off	Igual que la posición de la canción [Loop] en la pantalla de reproducción de la canción en modo del reproductor de canciones.	○	○

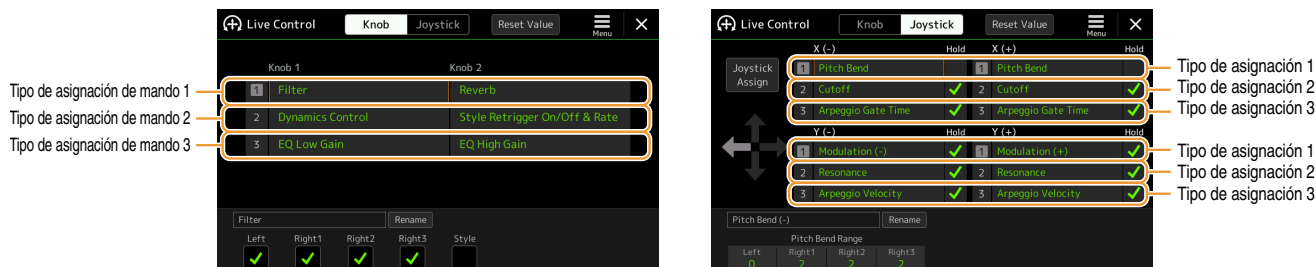
Funciones			Asignabilidad	
Categoría	Función	Descripción	P	A
Song	Song Audio Play/Pause	Igual que el botón SONG AUDIO [▶/⏸] (PLAY/PAUSE).	○	○
	Song Audio Previous	Igual que el botón SONG AUDIO [◀◀] (PREV).	○	○
	Song Audio Next	Igual que el botón SONG AUDIO [▶▶] (NEXT).	○	○
	Song Audio Single Repeat On/Off	Igual que Audio  (Repeat) en la pantalla de reproducción de la canción del modo del reproductor de canciones.	○	○
	Song Audio Vocal Cancel On/Off	Igual que Audio  (Vocal Cancel) en la pantalla de reproducción de la canción del modo del reproductor de canciones.	○	○
	Song Audio Time Stretch* (Range)	Controla el ajuste de Audio  100% (Time Stretch) en la pantalla de reproducción de la canción con un pedal de expresión.	○	–
	Song Audio Pitch Shift* (Range)	Controla el ajuste de Audio  0 (Pitch Shift) en la pantalla de reproducción de la canción con un pedal de expresión.	○	–
	Song Audio A-B Repeat	Igual que Audio  (A-B Repeat) en la pantalla de reproducción de la canción del modo del reproductor de canciones.	○	○
	Song List Shuffle On/Off	Igual que  (Shuffle) la pantalla de reproducción de la canción del modo de la lista de canciones (página 62).	○	○
	Score Page +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).	○	○
	Lyrics Page +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letra siguiente o anterior (de una en una).	○	○
	Text Viewer Page +/-	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).	○	○
Mic	Talk On/Off	Igual que el botón [TALK] en la pantalla Mic Setting.	○	○
	VH Harmony On/Off (Control Type)	Activa y desactiva “Harmony” en la pantalla de armonía vocal (página 100).	○	○
	VH Effect On/Off (Control Type)	Activa y desactiva “Effect” en la pantalla de armonía vocal (página 103).	○	○
Overall	Part On/Off (Control Type)	Activa o desactiva simultáneamente las partes deseadas.	○	○
	Insertion Effect On/Off (Control Type)	Activa o desactiva los efectos de inserción (página 109).	○	○
	Metronome On/Off	Activa o desactiva el metrónomo.	○	○
	Tempo +/-	Igual que los botones TEMPO [+]/[-].	○	○
	Reset/Tap Tempo	Igual que el botón [RESET/TAP TEMPO].	○	○
	Master Tempo* (Range)	Cambia el tempo de la canción o el estilo seleccionado actualmente. El intervalo de tempo disponible varía en función del estilo o canción seleccionados. Igual que “Tempo (Master Tempo)” de Live Control (página 125).	○	–
	Style Tempo Lock/Reset	Al presionar un controlador al que está asignada esta función, el ajuste de “Tempo” en la pantalla Style Setting cambia de “Reset” a “Lock”. Al presionarlo de nuevo, se recupera el ajuste “Reset”. Para obtener más información sobre el comportamiento de “Tempo” en el cambio de estilo, consulte página 15 .	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Al presionar un controlador al que está asignada esta función, el ajuste de “Tempo” en la pantalla Style Setting cambia de “Reset” a “Hold”. Al presionarlo de nuevo, se recupera el ajuste “Reset”. Para obtener más información sobre el comportamiento de “Tempo” en el cambio de estilo, consulte página 15 .	○	○
	Transpose +/-	Igual que los botones TRANSPOSE [+]/[-].	○	○
Upper Octave +/-	Igual que los botones UPPER OCTAVE [+]/[-].	○	○	

Funciones			Asignabilidad	
Categoría	Función	Descripción	P	A
Overall	Scale Tune Quick Setting	Permite realizar el ajuste de la escala Sub (página 46) directamente. Mientras presiona un controlador al que está asignado esta función, pulse las teclas que desee y después suelte el controlador. Activa la escala Sub con teclas que haya introducido ajustadas en –50 centésimas. Para liberar el ajuste de la escala Sub, vuelva a presionar el controlador y, a continuación, suéltelo sin pulsar ninguna tecla.	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Igual que [Bypass] en la pantalla Scale Tune (página 44). Desactiva temporalmente todos los ajustes de afinación de escala. Esto permite oír el sonido para poder compararlo.	○	○
	Percussion	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado en la parte inferior de la pantalla (o en la ventana a la que se accede tocando “Kit”, “Category” o “Instrument”). En la ventana se selección de instrumentos de conjunto de batería, también puede utilizar el teclado para seleccionar un instrumento.  NOTA Al seleccionar el instrumento de percusión pulsando una tecla en el teclado, la velocidad con la que se pulsa la tecla determina el volumen de percusión.	○	–
	Voice Guide On/Off	Activa o desactiva la función de guía de voz (página 137).	○	○
	No Assign	No hay ninguna función asignada.	–	○

Edición de los tipos de asignación de los mandos Live Control y del joystick

Los ajustes de las funciones de los mandos Live Control y del joystick se pueden cambiar como se desee entre diversas opciones.

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Live Control].



1 Toque [Knob] o [Joystick] en la pantalla para seleccionar el controlador que desea configurar.

2 Toque para seleccionar los ejes del mando o joystick que desee.

Al tocarlo otra vez se accede a la lista de funciones.

3 Seleccione la función de los ejes del mando o joystick.

Para obtener información sobre cada función, consulte las páginas [123–125](#).

4 Realice los ajustes necesarios de la función seleccionada que se muestran en la parte inferior de la pantalla.


Puede realizar ajustes detallados de la función seleccionada, como qué partes se ven afectadas por la función, etc. Para el joystick, las marcas de verificación a la derecha de cada elemento determinan si los elementos correspondientes se verán afectados por el botón JOYSTICK HOLD o no.

Si desea cambiar el nombre de la función que aparece en la ventana emergente Joystick, toque [Rename] y especifique el nombre que desee. Se puede usar hasta 50 caracteres.

Visualización de la ventana emergente cuando se acciona el joystick

De forma predeterminada, la ventana emergente del joystick que muestra el estado del parámetro aparece únicamente cuando se pulsa un botón al que está asignado “Live Control Joystick Assign”.

Sin embargo, puede configurar la ventana emergente para que también aparezca cuando se utilice el joystick.

Para ello, toque  (Menu) en la pantalla Live Control y, a continuación, configure “Joystick Pop-up” en On.

Restablezca los valores de todas las funciones asignables de Live Control

Si toca [Reset Value] en la parte superior de la pantalla Live Control, puede restablecer los valores predeterminados de fábrica de todos los ajustes de las funciones que se pueden asignar a los mandos y joysticks.

NOTA

Puede restablecer el valor de la función asignada a cada parámetro individual. Para ello, presione un botón al que esté asignado “Live Control Knob Assign” o “Live Control Joystick Assign” para abrir la ventana emergente. A continuación, toque [Reset] en la indicación de la función deseada.



Funciones asignables (pantalla Live Control)



NOTA

Puede realizar ajustes detallados de cada función en la parte inferior de la pantalla Live Control, como qué partes se verán afectadas por la función, etc. (los elementos dependen de cada función).

Categoría	Función	Descripción
Mixer	Volume	Ajusta el volumen de las partes o los canales seleccionados.
	Volume Ratio	Controla el volumen de las partes seleccionadas no como un valor absoluto, sino como una relación. El margen es 0-100-200 %.
	Keyboard Volume	Ajusta el volumen de todas las partes del teclado. Esto resulta útil para ajustar a la vez el volumen de todas las partes del teclado con un balance óptimo con las demás (canción MIDI, estilo, Multi Pads, etc.).
	Balance	Ajusta el balance de volumen entre las partes A y B. Puede seleccionar qué partes pertenecen a A o B en la ventana emergente a la que se accede mediante [Balance Setting] en la parte inferior de esta pantalla.
	Ratio Balance	Ajusta la relación del balance de volumen entre las partes A y B. Puede seleccionar qué partes pertenecen a A o B en la ventana emergente a la que se accede mediante [Balance Setting] en la parte inferior de esta pantalla.
	MIDI/Audio Song Balance	Ajusta el balance de volumen entre la reproducción de la canción MIDI y la reproducción de la canción de audio.
	Pan	Determina la posición estéreo de las partes seleccionadas.
	Reverb	Ajusta la profundidad de reverberación de las partes seleccionadas.
	Chorus	Ajusta la profundidad de chorus de las partes seleccionadas.
	Reverb & Chorus	Ajusta la profundidad de reverberación y de chorus de las partes seleccionadas.
	Insertion Effect Depth	Ajusta la profundidad del efecto de inserción de las partes seleccionadas.
	EQ High Gain	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de las partes seleccionadas.
	EQ Low Gain	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualizador de las partes seleccionadas.
	Cutoff	Ajusta la frecuencia de corte del filtro para las partes seleccionadas.
	Resonance	Ajusta la resonancia del filtro para las partes seleccionadas.
Cutoff & Resonance	Ajusta la frecuencia de corte del filtro y resonancia para las partes seleccionadas.	
Filter	Ajusta parámetros como la frecuencia de corte del filtro y resonancia para las partes seleccionadas. No obstante, los parámetros no cambian de manera uniforme, sino que están programados especialmente para cambiar individualmente para obtener un sonido óptimo, lo que permite filtrar el sonido para obtener los mejores resultados musicales.	
Voice Edit	Attack	Ajusta el periodo de tiempo hasta que las partes seleccionadas llegan a su nivel máximo después de que se toque la tecla. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en la parte inferior de esta pantalla. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-left: 20px;"> <p>NOTA Es posible que algunas voces (como las de piano y piano e.) no se vean afectadas por este ajuste.</p> </div>
	Decay	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que la parte seleccionada alcanza el nivel de sustain después de alcanzar el nivel máximo.
	Release	Ajusta el periodo de tiempo hasta que las partes seleccionadas disminuyen hasta quedar en silencio después de que se suelte la tecla.
	Attack & Decay	Ajusta el ataque y el tiempo de disminución de las partes seleccionadas.
	Attack & Release	Ajusta el ataque y el tiempo de liberación de las partes seleccionadas.
	Modulation (+), Modulation (-)	Aplica vibrato y otros efectos a las notas que se tocan en el teclado.

Categoría	Función	Descripción
Voice Setting	Tuning	Determina el tono de las partes del teclado seleccionadas.
	Octave	Determina el margen de cambio del tono en octavas para las parte del teclado seleccionadas.
	Pitch Bend	Permite subir o bajar el tono de las notas mediante un controlador al que se haya asignado esta función. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado y configurar los ajustes siguientes en la parte inferior de esta pantalla. • Pitch Bend Range (Left, Right1–3): determina el margen de inflexión del tono para cada parte de teclado afectada moviendo el controlador. El margen va de “0” a “12” y cada paso corresponde a un semitono. La configuración de esta función es común para todos los controladores relacionados.  NOTA Si asigna esta función a varios controladores, tendrá efecto el resultado de la última operación.
	Pitch Bend Range	Determina el margen de inflexión del tono (página 117) para las partes del teclado seleccionadas.
	Portamento Time	Determina el tiempo de portamento (página 42) para las partes del teclado seleccionadas.
	Vel. Sens. for Portamento Time	Controla el valor de Velocity Sensitivity para Velocity to Portamento Time de cada parte del teclado. Para obtener más detalles, consulte la página 51 .
Harmony/Arpeggio	Kbd Harmony/ Arpeggio Volume	Ajusta el volumen de la función de armonía de teclado o arpeggio.
	Arpeggio Velocity	Ajusta el volumen de cada nota de arpeggio. El valor mostrado en la ventana emergente se indica como porcentaje del valor predeterminado de cada tipo de arpeggio.
	Arpeggio Gate Time	Ajusta la longitud de cada nota de arpeggio. El valor mostrado en la ventana emergente se indica como porcentaje del valor predeterminado de cada tipo de arpeggio.
	Arpeggio Unit Multiply	Ajusta la velocidad del arpeggio. El valor mostrado en la ventana emergente se indica como porcentaje del valor predeterminado de cada tipo de arpeggio.
Style	Dynamics Control	Controla la dinámica de reproducción del estilo. Modifica la intensidad de la reproducción del estilo, en lugar de solo el volumen.
	Style Retrigger Rate	Ajusta la duración del redisparador de estilo. Se muestra como 1, 2, 4, 8, 16 o 32 en la ventana emergente, para indicar las duraciones de las notas. La primera parte del estilo actual se repite durante la duración especificada.
	Style Retrigger On/Off	Activa o desactiva la función Style Retrigger. Cuando se activa, una longitud específica de la primera parte del estilo actual se repite al tocar el acorde.  NOTA La función de reactivador de estilo se aplica únicamente a la sección principal del estilo.
	Style Retrigger On/Off & Rate	Activa o desactiva la función Style Retrigger y ajusta su longitud. Al girar el mando al máximo a la izquierda, se desactiva la función; al girarlo hacia la derecha, se activa la función y disminuye la duración.
	Style Track Mute A	Activa y desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al girar el mando al máximo a la izquierda se activa únicamente el canal Rhythm 2 y los demás canales se desactivan. Al girar el mando hacia la derecha desde esa posición, los canales se activan en el orden Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2, y todos los canales se activan cuando el mando llega a la posición máxima a la derecha.
	Style Track Mute B	Activa y desactiva la reproducción de los canales de estilo. Al girar el mando al máximo a la izquierda se activa únicamente el canal Chord 1 y los demás canales se desactivan. Al girar el mando hacia la derecha desde esa posición, los canales se activan en el orden Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Bass, Rhythm 1, Rhythm 2 y todos los canales se activan cuando el mando llega a la posición máxima a la derecha.

Categoría	Función	Descripción
Mic	VH Harmony Balance (PSR-SX920)	Establece el equilibrio entre la voz principal y el sonido de la armonía vocal. Para obtener más información, consulte “Balance” de armonía en la página 102 .
	VH Effect To Lead (PSR-SX920)	Ajusta el efecto de profundidad de armonía vocal aplicado a la nota principal. Para más detalles, consulte “Lead” de efecto en la página 103 .
Overall	Master Tempo	Cambia el tempo de la canción o el estilo seleccionado actualmente. El intervalo de tempo disponible varía en función del estilo o canción seleccionados.
	No Assign	No hay ninguna función asignada.

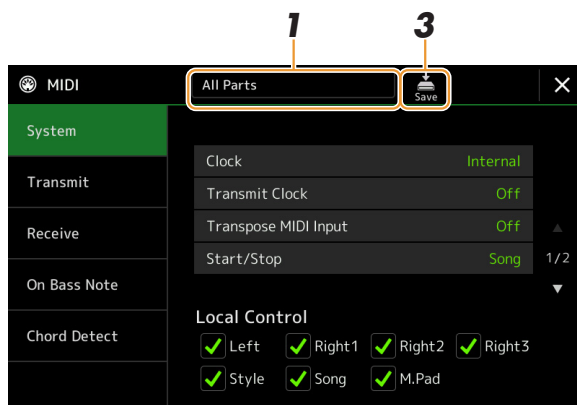
Contenido

Procedimiento básico para ajustes MIDI	126
System—Ajustes del sistema MIDI	128
Transmit—Ajustes del canal de transmisión de MIDI	129
Receive—Ajustes del canal de recepción MIDI	130
On Bass Note—Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante MIDI	131
Chord Detect—Ajustes de los acordes utilizados en la reproducción de estilos mediante MIDI	131

Procedimiento básico para ajustes MIDI

En esta sección se pueden realizar ajustes relacionados con MIDI para el instrumento. El instrumento ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que permiten volver a configurarlo de forma instantánea y sencilla para que se ajuste a su propia aplicación MIDI o dispositivo externo. Además, puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez plantillas de usuario.

La pantalla de operaciones se puede abrir mediante [MENU] → [MIDI].



1 Toque el cuadro (que se muestra en la parte superior de la pantalla) y, a continuación, seleccione una plantilla MIDI preprogramada.

Si ya ha creado una plantilla MIDI propia y la ha guardado en la memoria de usuario (en los pasos 2 y 3 siguientes), también puede seleccionar esa plantilla desde la memoria de usuario.

Para obtener más información sobre las plantillas MIDI preprogramadas, consulte [página 127](#).



2 También puede editar en la pantalla de ajustes correspondiente los parámetros MIDI a partir de la plantilla MIDI seleccionada en el paso 1.

- **System:** para definir los parámetros relacionados con el sistema MIDI.página 128
- **Transmit:** para definir los parámetros relacionados con la transmisión MIDI.página 129
- **Receive:** para definir los parámetros relacionados con la recepción MIDI.página 130
- **On Bass Note:** para seleccionar los canales MIDI sobre los que se usarán los datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo para detectar la nota de bajo para la reproducción de estilo.página 131
- **Chord Detect:** para seleccionar los canales MIDI sobre los que se usarán los datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo para detectar el tipo de acorde para la reproducción de estilo.página 131



3 Cuando haya realizado los cambios en todas las pantallas, toque (Save) para guardar los ajustes MIDI como plantilla MIDI original.

■ Plantillas MIDI preprogramadas

All Parts	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (Right 1–3 y Left), con la excepción de las partes de las canciones.
Keyboard & Style	Básicamente igual que “All Parts” con la excepción del modo en que se administran las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como “Upper” en lugar de principal y de capa, y la parte de la mano izquierda se considera como “Lower”.
Master Keyboard	En este ajuste, las funciones del instrumento como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios módulos de sonido u otros dispositivos conectados (como un ordenador/secuenciador).
Song	Todos los canales de transmisión están establecidos para que correspondan con los canales de canción 1-16. Se utiliza para reproducir datos de canciones con un módulo de sonido externo y para grabar los datos de canciones en un secuenciador externo.
External Clock	La reproducción o la grabación (canción, estilo, etc.) se sincronizan con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del instrumento. Esta plantilla se debe usar para controlar el tempo (sincronización) desde el dispositivo MIDI conectado.
MIDI Accordion1	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los motores de audio conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Con esta plantilla puede controlar la interpretación al teclado y la reproducción del estilo desde un acordeón MIDI.
MIDI Accordion2	Prácticamente igual que la función "MIDI Accord1" anterior, pero en este caso las notas acorde/bajo que se interpretan con la mano izquierda de un acordeón MIDI también se reconocen como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal1	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los motores de audio conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar tocar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI.
MIDI Pedal2	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos con la unidad de pedal MIDI.
MIDI Off	No se envían ni reciben señales MIDI.

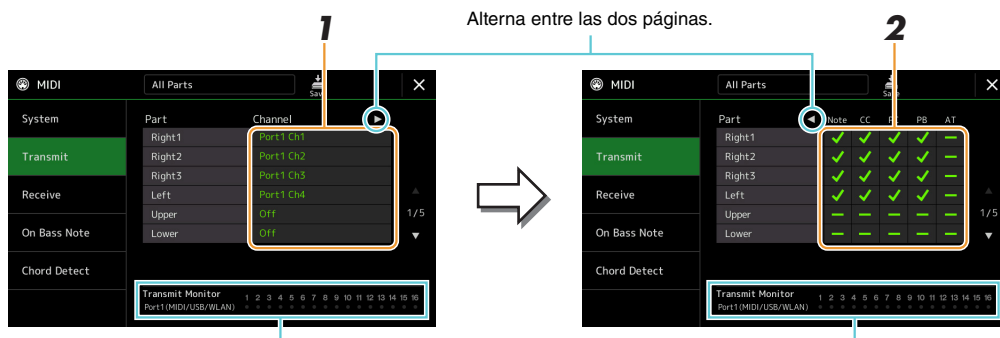
System—Ajustes del sistema MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla "System" en el paso 2 de la [página 127](#).

Clock	<p>Determina si el instrumento se controla mediante su propio reloj interno ("Internal") o mediante una señal de reloj MIDI ("MIDI", "USB1", "USB2" y "Wireless LAN") recibida desde un dispositivo externo. "Internal" es el ajuste normal del reloj cuando se utiliza el instrumento solo o como teclado principal para controlar los dispositivos externos. Si utiliza el instrumento con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI y desea que esté sincronizado con el dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: "MIDI", "USB1", "USB2" o "Wireless LAN". En ese caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (p. ej. al terminal MIDI IN del instrumento) y de que transmite adecuadamente la señal del reloj MIDI. Cuando está configurado para ser controlado mediante un dispositivo externo ("MIDI", "USB1", "USB2" o "Wireless LAN"), se indica el Tempo como "EXT." en la pantalla del tempo.</p> <p> NOTA</p> <p>Si se ajusta Clock en un valor diferente de "Internal", el estilo, la canción, el metrónomo y el tempo no se pueden controlar con los botones del instrumento.</p> <p> NOTA</p> <p>"Wireless LAN" solo se muestra cuando está conectado el adaptador USB para LAN inalámbrica (se vende por separado). El adaptador de red LAN inalámbrica USB puede no estar disponible en su zona.</p>	
Transmit Clock	<p>Activa y desactiva la transmisión de reloj MIDI (F8). Cuando está desactivado, no se transmite ningún dato de inicio/parada ni de reloj MIDI aunque se esté reproduciendo una canción o estilo.</p>	
Transpose MIDI Input	<p>Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del instrumento a los eventos de nota recibidos desde el dispositivo externo mediante MIDI.</p>	
Start/Stop	<p>Determina si los mensajes de entrada FA (inicio) y FC (parada) afectan a la reproducción de la canción o del estilo.</p>	
Local Control	<p>Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando el control local está configurado en "On", el teclado del instrumento controla su propio motor de audio interno (local), lo que permite tocar las voces internas directamente desde el teclado. Si se configura en "Off", el teclado y los controladores se desconectan de forma interna de la sección del motor de audio del instrumento, por lo que no se emite sonido alguno al tocar el teclado o utilizar los controladores. Por ejemplo, esto le permite utilizar un secuenciador MIDI externo para tocar las voces internas del instrumento y utilizar el teclado para grabar notas en el secuenciador externo, tocar un módulo de sonidos externo o ambas cosas.</p>	
System Exclusive Message	Transmit	<p>Determina si los mensajes de sistema exclusivo MIDI se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.</p>
	Receive	<p>Determina si este instrumento reconoce los mensajes de sistema exclusivo MIDI (On) o no (Off).</p>
Chord System Exclusive Message	Transmit	<p>Determina si los mensajes de sistema exclusivo de acorde MIDI (Detección de acordes: nota fundamental y tipo) se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.</p>
	Receive	<p>Determina si los mensajes de sistema exclusivo de acorde MIDI (Detección de acordes: nota fundamental y tipo) se reconocen (On) o no (Off) por este instrumento.</p>

Transmit—Ajustes del canal de transmisión de MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se abre la pantalla "Transmit" en el paso 2 de la [página 127](#).
Determina qué canal MIDI se utiliza para cada parte cuando se transmiten los datos MIDI desde el instrumento.



Los puntos que corresponden a cada canal (1-16) parpadean brevemente cuando los datos se transmiten en los canales.

1 Seleccione para cada parte el canal de transmisión MIDI a través del que se deben transmitir los datos MIDI de la parte correspondiente.

A excepción de las dos partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que las que se explican en el Manual de instrucciones.

- **Upper:** la parte del teclado que se toca en el lado derecho desde el punto de división para las voces (RIGHT 1, 2 y 3).
- **Lower:** la parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el Split Point para las voces. El estado activado/desactivado del botón [ACMP] no le afecta.

NOTA

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

NOTA

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

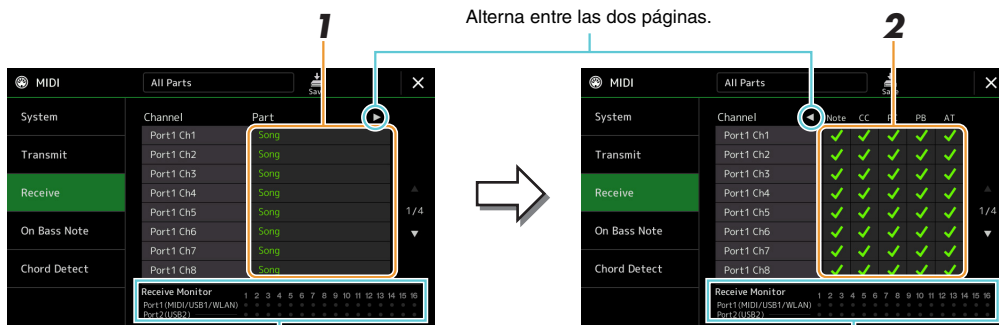
2 Toque [▶] para acceder a la otra página y, a continuación, seleccione qué mensajes MIDI se deben transmitir para cada parte.

Los siguientes mensajes MIDI se pueden establecer en la pantalla de transmisión/recepción.

- **Note** (Note events) [página 87](#)
- **CC** (Control Change) [página 87](#)
- **PC** (Program Change) [página 87](#)
- **PB** (Pitch Bend) [página 87](#)
- **AT** (After Touch) [página 87](#)

Receive—Ajustes del canal de recepción MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se abre la pantalla "Receive" en el paso 2 de la [página 127](#). Determina qué parte se utiliza para cada canal MIDI cuando el instrumento reconoce los datos MIDI recibidos.



Los puntos que corresponden a cada canal (1-16) parpadean brevemente cuando los datos se reciben en el canal o los canales.

1 Seleccione para cada canal la parte que debe controlar los datos MIDI del canal correspondiente que se recibe desde el dispositivo MIDI externo.

Si la conexión es mediante USB, el instrumento puede controlar los datos MIDI de 32 canales (16 canales × 2 puertos).

A excepción de las dos partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que las que se explican en el Manual de instrucciones.

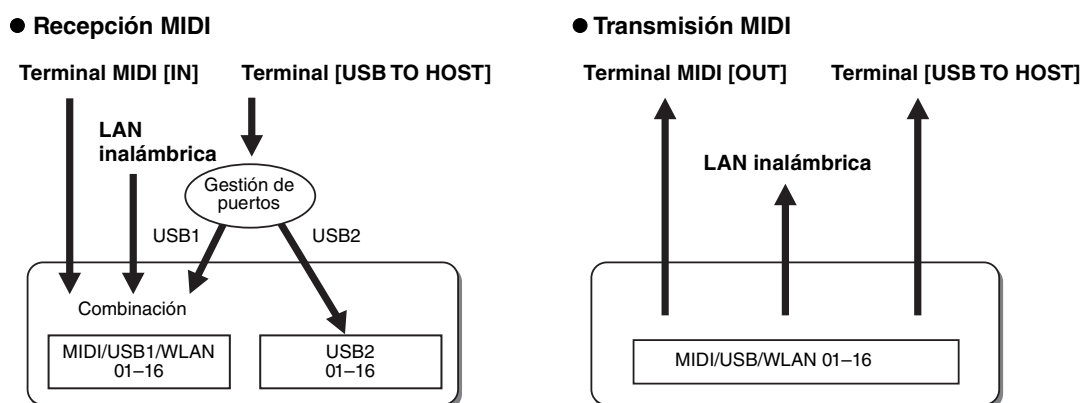
- **Keyboard:** los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación del teclado del instrumento.
- **Extra Part 1–5:** estas cinco partes están especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI.

Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes.

2 Toque [▶] para acceder a la otra página y, a continuación, seleccione qué mensajes MIDI se deben recibir para cada canal.

Transmisión o recepción MIDI mediante el terminal USB, LAN inalámbrica y los terminales MIDI

A continuación se detalla la relación entre los terminales MIDI, la LAN inalámbrica y el terminal [USB TO HOST] que se pueden utilizar para transmitir o recibir 32 canales (16 canales × 2 puertos) de los mensajes MIDI:

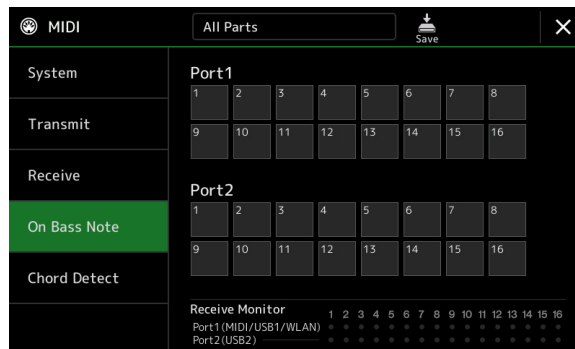


NOTA

El adaptador de red LAN inalámbrica USB (se vende por separado) puede no estar disponible en su zona.

On Bass Note—Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante MIDI

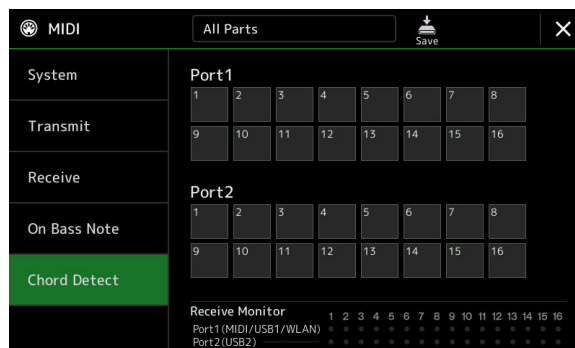
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla "On Bass Note" en el paso 2 de la [página 127](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales activados se reconocen como las notas de bajo de los acordes de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si activan varios canales a la vez, la nota de bajo se detectará a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



Toque un número de canal para introducir la marca. Vuelva a tocar el mismo punto para quitar la marca.

Chord Detect—Ajustes de los acordes utilizados en la reproducción de estilos mediante MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla "Chord Detect" en el paso 2 de la [página 127](#). Estos ajustes permiten determinar el tipo de acorde para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales definidos en "On" se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitación. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si activan varios canales a la vez, el tipo de acorde se detectará a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



Toque un número de canal para introducir la marca. Vuelva a tocar el mismo punto para quitar la marca.

Contenido

Ajustes de LAN inalámbrica	132
• Infrastructure Mode	132
• Access Point Mode	134

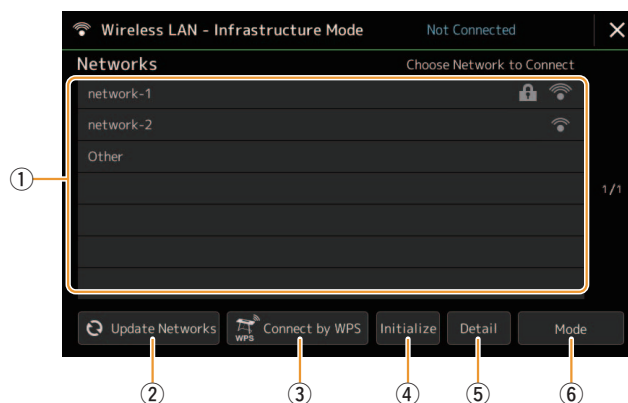
Ajustes de LAN inalámbrica

Puede utilizar un adaptador USB de red LAN inalámbrica (que se vende por separado) para conectar el PSR-SX920/SX720 a un iPhone o iPad a través de una red inalámbrica. Para obtener información general sobre las instrucciones de funcionamiento, consulte Smart Device Connection Manual for iOS (Manual de conexión de dispositivos inteligentes para iOS) (*) en el sitio web. En esta sección se describen solamente las operaciones específicas del PSR-SX920/SX720. Antes de comenzar con las operaciones, asegúrese de que el adaptador USB de red LAN inalámbrica esté conectado al terminal [USB TO DEVICE] y abra la pantalla de configuración mediante [MENU] → [Wireless LAN].


Para obtener información acerca de los dispositivos inteligentes compatibles y las aplicaciones disponibles, acceda a la página siguiente:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Infrastructure Mode



①	Networks	<p>Conexión a una red incluida en la pantalla: Seleccione una de las redes que aparecen en la pantalla. En el caso de una red que tenga un icono de candado (🔒), debe escribir la contraseña y tocar [Connect]; en el caso de una red que no lo tenga, podrá conectarse a ella con solo seleccionarla.</p> <p>Configuración Manual: Toque [Other] que aparece al final de la lista para abrir la pantalla de configuración Manual para establecer los ajustes de SSID, seguridad y contraseña. Una vez introducidos estos datos, toque [Connect] de la pantalla Manual Setup para conectarse a la red.</p>
②	Update Networks	Actualiza la lista de redes de la pantalla.

③	Connect by WPS	<p>Conecta este instrumento a la red mediante WPS. Después de tocar [Yes] en la ventana a la que se accede tras tocar aquí, pulse el botón WPS de un punto de acceso a LAN inalámbrica en un tiempo inferior a dos minutos.</p> <p> NOTA Asegúrese de que el punto de acceso admite WPS. Para obtener información sobre la confirmación y cambios de ajustes de los puntos de acceso, consulte el Manual del punto de acceso.</p>
④	Initialize	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
⑤	Detail	Para hacer ajustes detallados de parámetros como la dirección IP estática. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, toque [OK].
⑥	Mode	Cambia al modo Access Point.

Cuando se haya realizado la conexión, en la parte superior de la pantalla se indica “Connected” y uno de los iconos de abajo indica la intensidad de la señal.

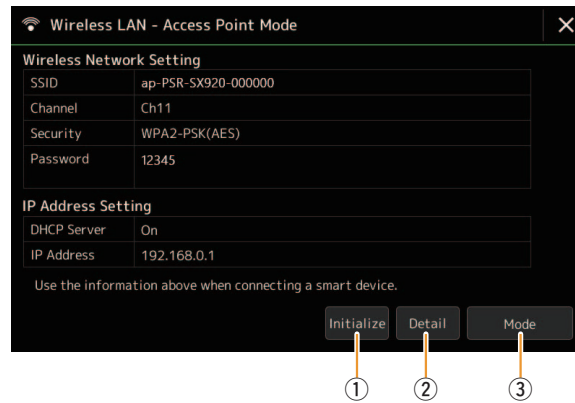


Cuando PSR-SX920/SX720 está en modo de infraestructura y se ajusta la red, la LAN inalámbrica solo vuelve a conectarse automáticamente en los casos siguientes.

- Al encender el instrumento
- Mientras se muestra la pantalla de LAN inalámbrica

Si pierde la conexión, acceda a la pantalla de LAN inalámbrica mediante [MENU] → [Wireless LAN].

Access Point Mode



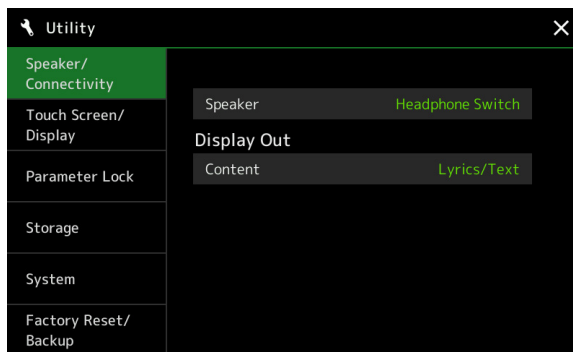
①	Initialize	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
②	Detail	Permite establecer parámetros detallados. <ul style="list-style-type: none">• Página 1/3: establece el SSID, la seguridad, la contraseña y el canal.• Página 2/3: establece la dirección IP y otros parámetros relacionados.• Página 3/3: especifica el nombre del host o muestra la dirección MAC, etc.
③	Mode	Cambia al modo de infraestructura.

Contenido


Speaker/Connectivity (PSR-SX920), Speaker (PSR-SX720)	135
Touch Screen/Display	136
Parameter Lock	136
Storage—Formateo de la unidad	136
System	137
Factory Reset/Backup	138
• Factory Reset—Restablecimiento de los ajustes de fábrica	138
• Backup/Restore—Guardado y recuperación de todos los datos y ajustes como un archivo único	138
• Setup Files—Guardar y cargar	139

Esta sección trata sobre los ajustes generales que afectan a todo el instrumento, además de ajustes pormenorizados para funciones específicas. También se explican funciones de restablecimiento de datos y el control de los medios de almacenamiento, por ejemplo el formateo de discos.

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Utility].



Speaker/Connectivity (PSR-SX920), Speaker (PSR-SX720)


Speaker		<p>Determina cómo se envía el sonido al altavoz del instrumento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: el altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando los auriculares se insertan en la toma [PHONES]. • On: el sonido del altavoz siempre está activado. • Off: el sonido del altavoz está desactivado. El instrumento solo se puede escuchar con los auriculares o un dispositivo externo conectado a las tomas AUX OUT.
Display Out (PSR-SX920)	Content	<p>Determina el contenido que se envía a la pantalla externa cuando se conecta un adaptador USB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: solo se muestran la letra de la canción o los archivos de texto (lo que haya utilizado la última vez), con independencia de la pantalla que se esté mostrando en el instrumento. • Mirroring: se muestra la pantalla que se muestra actualmente en el instrumento. <p> NOTA</p> <p>El instrumento no tiene por qué admitir todos los adaptadores de visualización USB disponibles en el mercado. Para ver una lista de adaptadores de pantalla compatibles USB, visite el siguiente sitio web: https://download.yamaha.com/</p>

Touch Screen/Display

Página 1/2

Touch Screen	Sound	Determina si al tocar la pantalla se escuchará el sonido de clic. Si está configurado como "Speaker only", el sonido se activa tocando y se emite al altavoz, pero no a las tomas MAIN OUTPUT y a la toma PHONES.
	Calibration	Para calibrar la pantalla cuando no responde correctamente al tacto. (Normalmente, no es necesario ajustarla, puesto que está calibrada de fábrica de manera predeterminada). Toque esta opción para acceder a la pantalla de calibración y, a continuación, toque el centro de las marcas (+) en orden.
Brightness	Display	Se utiliza para ajustar el contraste de la pantalla principal.
	Button Lamps	Ajusta el brillo de los leds de los botones.

Página 2/2

Display	Pop-up Display Time	Determina el tiempo que transcurre hasta que se cierran las ventanas emergentes. Las ventanas emergentes aparecen cuando se pulsan botones como TEMPO, TRANSPPOSE o UPPER OCTAVE, etc. Si se selecciona "Hold" aquí, la ventana emergente permanece visible hasta que la cierre.
	Transition Effect	Activa o desactiva el efecto de transición que se aplica al cambiar de pantalla.
File Selection	Time Stamp	Determina si se mostrarán o no la fecha y hora de un archivo en la pestaña de usuario o en la pantalla de selección de archivos.  NOTA La fecha y la hora actualizadas por el ordenador solo se indican en los archivos que se han editado o guardado en el ordenador. En los archivos que se han guardado en el instrumento, se muestran la fecha y la hora configuradas de fábrica.
	Dial Operation	Determina si un archivo se carga instantáneamente o no cuando se selecciona con el dial. A continuación se indican las opciones disponibles. <ul style="list-style-type: none">• Select: se carga un archivo al ejecutar la operación de selección.• Move Cursor Only: el archivo no se carga realmente hasta que se pulsa el botón [ENTER]. Aparece un cursor para indicar la selección actual.

Parameter Lock

Esta función se utiliza para "bloquear" parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.) para que solo puedan seleccionarse mediante los controles del panel, en lugar de modificarse a través de la memoria de registros, el ajuste de un solo toque, la lista de reproducción o datos de canciones y secuencias.

Para bloquear un grupo de parámetros, toque el cuadro que tiene al lado para marcarlo. Para desbloquear el parámetro, vuelva a tocar el cuadro.

NOTA

Para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a cada grupo, consulte Parameter Chart (Gráfico de parámetros) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web.

Storage—Formateo de la unidad

Permite ejecutar la operación de formateo o comprobar la capacidad de memoria (valor aproximado) de la unidad USER interna o de la unidad flash USB conectada al terminal [USB TO DEVICE].

Para dar formato a la unidad USER interna o a la unidad flash USB conectada, toque el nombre de la unidad que desee formatear en la lista de dispositivos y, a continuación toque [Format].


AVISO

La operación de formateo borra cualquier dato preexistente. Compruebe que la unidad USER o la unidad flash USB que se dispone a formatear no contenga datos importantes. Proceda con cuidado, especialmente cuando conecte varias unidades flash USB.

Página 1/2

Version	Indica la versión de firmware de este instrumento. Yamaha podría actualizar periódicamente el firmware del producto, sin previo aviso y con fines de mejora de funciones y usabilidad. Para sacar el máximo partido de este instrumento, le recomendamos que lo actualice a la versión más reciente. Puede descargar el firmware más reciente del siguiente sitio web: https://download.yamaha.com/
Hardware ID	Indica el ID de hardware de este instrumento.
Licenses	Toque aquí para acceder a la información de licencia de software.
Copyright	Toque aquí para acceder a la información de copyright.
Language	Determina qué idioma se utilizará en la pantalla para mostrar los nombres de los menús y los mensajes. Toque este ajuste para acceder a la lista de idiomas y, a continuación, seleccione el que desee.
Owner Name	Para escribir su nombre, que aparecerá en la pantalla de inicio (a la que se accede al encender el instrumento). Toque aquí para acceder a la ventana de introducción de caracteres y, a continuación, escriba su nombre.
Auto Power Off	Para definir la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que la alimentación se apague mediante la función de apagado automático. Toque este ajuste para acceder a la lista de ajustes y, a continuación, seleccione el que desee. Para desactivar la función de apagado automático, seleccione "Disabled".

Página 2/2

Voice Guide	Determina si se utiliza la guía de voz (On/Off) cuando la unidad flash USB que contiene el archivo de la guía de voz (audio) está bien conectado a este instrumento.
Voice Guide Controller	Manteniendo el controlador ajustado aquí y pulsando entonces el botón del panel o tocando el elemento en la pantalla, puede oír el nombre correspondiente (sin ejecutar la función).
Voice Guide Volume	Ajusta el volumen de la guía de voz.
Voice Guide Sound	Determina dónde se envía el sonido de la guía de voz. <ul style="list-style-type: none"> • On: el sonido se envía a los altavoces, a los auriculares y a las tomas MAIN OUTPUT. • Speaker Only: el sonido solo se envía a los altavoces. <p> NOTA (PSR-SX920) Aunque este ajuste sea "Speaker Only", tiene prioridad cuando el destino de salida del sonido de la guía de voz está definido como Sub1 o a Sub2 en la pantalla de salida de línea.</p>

Para utilizar la guía de voz, debe descargar el archivo de la guía de voz (audio) del sitio web de Yamaha y guardarlo en la unidad flash USB, que conectará a continuación a este instrumento. Para información sobre el uso de la guía de voz, consulte el Manual del tutorial de la guía de voz (archivo de texto sencillo).

El archivo de la guía de voz (audio) y el Manual del tutorial de dicha guía están disponibles en el sitio web.

Acceda a la siguiente dirección URL, seleccione su país, vaya a la página "Documentos y datos" y, a continuación busque mediante la palabra clave "PSR-SX920" o "PSR-SX720":

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

Factory Reset/Backup

Factory Reset—Restablecimiento de los ajustes de fábrica

En la página 1/2, marque los cuadros de los parámetros que desee y, a continuación, toque [Factory Reset] para iniciar el ajuste de los parámetros marcados.

System	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte “Parameter Chart” (Gráfico de parámetros) en el documento Data List (Lista de datos) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
User Effect	Restaura a los valores originales de fábrica los ajustes de efectos del usuario, incluidos los datos siguientes. <ul style="list-style-type: none">• Tipos de efecto de usuario (página 110)• Tipos de ecualizador maestro de usuario (página 107)• Tipos de compresor principal de usuario (página 112)• (PSR-SX920) Tipos de sintetizador Vocoder/armonía vocal de usuario (páginas 100, 104)• Ajustes de micrófono/guitarra de usuario (página 97)
Registration	Apaga todas las luces REGISTRATION MEMORY [1]–[8], indicando que no se ha seleccionado ningún banco de memoria de registros aunque se conserven todos los archivos de banco de memoria de registros. En este estado, puede crear configuraciones de memorias de registros a partir de la configuración actual del panel.
Favorite	Elimina todos los estilos o voces de la ficha de favoritos (página 7) en la pantalla de selección de archivos.
Live Control	Restaura todos los ajustes de la pantalla Live Control (página 122) a los valores originales de fábrica.

Backup/Restore—Guardado y recuperación de todos los datos y ajustes como un archivo único

En la página 2/2, puede realizar una copia de seguridad todos los datos guardados en la unidad USER (salvo las voces/estilos de ampliación) y todos los ajustes del instrumento en una unidad flash USB como un único archivo denominado “PSR-SX920.bup” o “PSR-SX720.bup”.

Antes de acceder a la pantalla, debe realizar todos los ajustes necesarios en el instrumento.

Al tocar [Backup] se guarda el archivo de copia de seguridad en el directorio raíz de la unidad flash USB.

Al tocar [Restore] se accede al archivo de copia de seguridad y todos los ajustes y datos se restauran.

Si desea incluir archivos de audio, marque previamente la casilla “Include Audio files”.

NOTA

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

NOTA

- Puede realizar una copia de seguridad de datos de usuario tales como voz, canción, estilo y memoria de registros copiándolos individualmente en una unidad flash USB en la pantalla de selección de archivos.
- Si el tamaño total de los datos de destino de la copia de seguridad supera los 3,9 GB (sin incluir los archivos de audio), la función de copia de seguridad no estará disponible. En ese caso, haga una copia de seguridad de los datos del usuario copiando los elementos individualmente.

AVISO

La operación de copia de seguridad/restauración de datos puede tardar unos minutos. No apague la alimentación durante la operación de copia de seguridad o restauración. Si lo hace, se podrían dañar o perder los datos.

Setup Files—Guardar y cargar

En el caso de los elementos siguientes, puede guardar los ajustes originales en la unidad USER o en la unidad flash USB como un solo archivo para recuperarlos posteriormente. Si desea guardar el archivo de configuración en la unidad flash USB, conecte la unidad flash USB que contenga los datos al terminal [USB TO DEVICE].



NOTA

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

1 Realice los ajustes necesarios en el instrumento y, a continuación, acceda a la página 2/2 de la pantalla **Factory Reset/Backup**.

2 Toque [Save] para el elemento deseado.

System	Los parámetros establecidos en varias pantallas como "Utility" se tratan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte Parameter Chart (Gráfico de parámetros) en el documento Data List (Lista de datos) del sitio web para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
User Effect	Los ajustes de efecto de usuario, incluidos los datos siguientes, se pueden gestionar como un único archivo. <ul style="list-style-type: none">• Tipos de efecto de usuario (página 110)• Tipos de ecualizador maestro de usuario (página 107)• Tipos de compresor principal de usuario (página 112)• (PSR-SX920) Tipos de sintetizador Vocoder/armonía vocal de usuario (páginas 100, 104)• Ajustes de micrófono del usuario (página 97)

3 Seleccione un destino para guardar el archivo de configuración y, a continuación, toque [Save Here].

Asígnele un nombre si es necesario y, a continuación, toque [OK] para guardar el archivo.

Para acceder al archivo de configuración:

Toque [Load] para el elemento en cuestión y, a continuación, seleccione el archivo deseado.

Puede restaurar los valores predeterminados de fábrica seleccionando el archivo de configuración en la pestaña "Preset".

Contenido

Instalación de datos del paquete de ampliación desde una unidad flash USB	140
Guardado del archivo de información del instrumento en una unidad flash USB	141
Restauración del contenido de expansión instalado previamente.....	141

La instalación de paquetes de ampliación le permite añadir una serie de voces y estilos opcionales a la carpeta “Expansion” de la unidad USER. En esta sección se describen las operaciones que pueden ser necesarias para añadir nuevo contenido al instrumento.

Instalación de datos del paquete de ampliación desde una unidad flash USB

El archivo que contiene los paquetes de ampliación (“***.ppi” o “***.cpi”) que se instalan en el instrumento se denomina “archivo de paquete de instalación”. Solo es posible instalar en el instrumento un archivo de paquete de instalación a la vez. Si desea instalar varios paquetes de ampliación, debe combinarlos entre sí en el ordenador mediante el software “Yamaha Expansion Manager”. Para obtener información sobre el uso del software, consulte el “Manual de instrucciones de Yamaha Expansion Manager” en el sitio web.

AVISO

Por si acaso, asegúrese de guardar previamente todos los datos que vaya a editar.

NOTA

- Si ya existe un paquete de ampliación, puede sobrescribirlo con el nuevo en el paso 4 que se indica a continuación. No es necesario eliminar los datos existentes de antemano.
- Los archivos de instalación rápida “***.pqi” o “***.cqi” le permiten añadir datos tan rápido como lo permita la capacidad de Voice Wave. Antes de utilizar un archivo “***.pqi” o “***.cqi”, debe guardar el archivo “***.ppi” o “***.cpi” en el instrumento.

- 1** Conecte la unidad flash USB donde se encuentre guardado el archivo de paquete de instalación (“***.ppi”, “***.cpi”, “***.pqi” o “***.cqi”) deseado al terminal [USB TO DEVICE].
- 2** Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Expansion].
- 3** Toque [Pack Installation] para acceder a la pantalla de selección de archivos.
- 4** Seleccione el archivo de instalación de paquete que desee.
- 5** Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Se instalará el paquete de datos seleccionado en la carpeta “Expansion” de la unidad USER.

NOTA

Si desea eliminar los datos del paquete de ampliación del instrumento, formatee la unidad USER (página 136). Tenga en cuenta que si lo hace eliminará todos los demás datos de la unidad USER.

Canciones, estilos o registros de memoria que contienen voces o estilos de ampliación

Las canciones, estilos o registros de memoria que contengan voces o estilos de ampliación no sonarán correctamente, o no podrán reproducirse, si no se han cargado los datos del paquete de ampliación en el instrumento. Recomendamos apuntar el nombre del paquete ampliación al crear los datos (canción, estilo o registro de memoria) con las voces o estilos de ampliación, lo cual le permitirá encontrar e instalar fácilmente el paquete cuando sea necesario.

Guardado del archivo de información del instrumento en una unidad flash USB

Si utiliza el software “Yamaha Expansion Manager” para gestionar los paquetes de datos, puede que sea necesario recuperar el archivo de información del instrumento como se describe a continuación. Para obtener información sobre el uso del software, consulte el Manual que lo acompaña.

- 1 Conecte la unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Expansion].**
- 3 Toque [Export Instrument Info].**
- 4 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.**

NOTA

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

Se guardará el archivo de información del instrumento en el directorio raíz de la unidad flash USB. El archivo guardado se llama “PSR-SX920_InstrumentInfo.n27” o “PSR-SX720_InstrumentInfo.n27”.

Restauración del contenido de expansión instalado previamente

Cuando instale en el instrumento un paquete de ampliación que haya adquirido o creado, el contenido de ampliación preinstalado se sobrescribirá y se perderá. No obstante, puede restaurar el contenido instalado anteriormente.

AVISO

Por si acaso, asegúrese de guardar previamente todos los datos que vaya a editar.

NOTA

- El paquete instalado en ese momento se borrará del instrumento cuando restaure el contenido de ampliación instalado previamente.
- Si desea utilizar contenido de expansión instalado previamente y otros paquetes al mismo tiempo, obtenga los datos de paquetes del contenido de ampliación preinstalado del sitio web del producto y, a continuación, combine los paquetes que desee con el software “Yamaha Expansion Manager” en el ordenador.

- 1 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Expansion].**
- 2 Toque [Restore Pre-installed Expansion Contents].**
Aparecerá un mensaje de confirmación.
- 3 Toque [OK] para iniciar la restauración.**
- 4 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.**
Se reinstalarán los datos de contenidos de ampliación preinstalados en la carpeta “Expansion” de la unidad USER.

Contenido

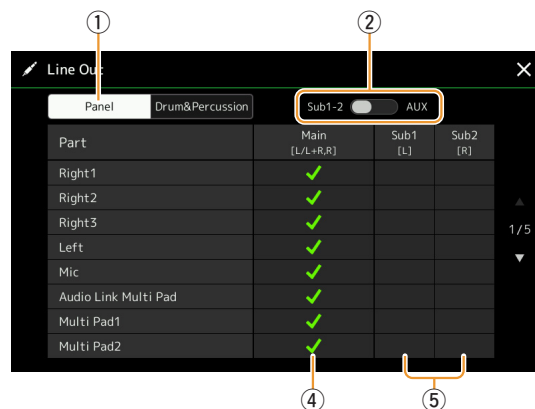
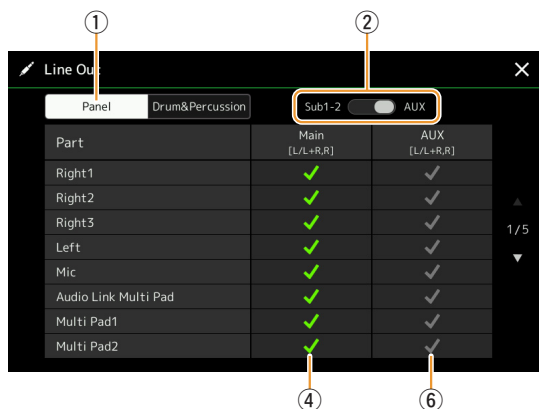
Selección del destino de salida de cada sonido (Line Out) (PSR-SX920)	142
---	-----

Selección del destino de salida de cada sonido (Line Out) (PSR-SX920)

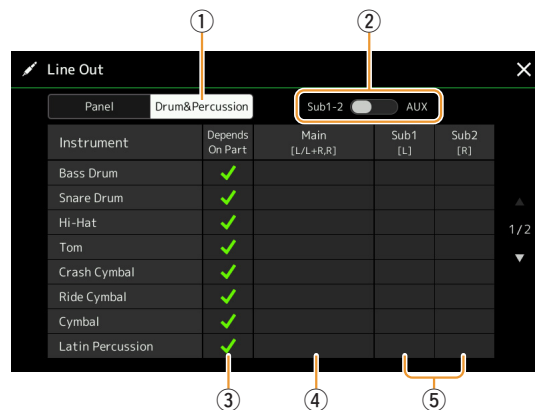
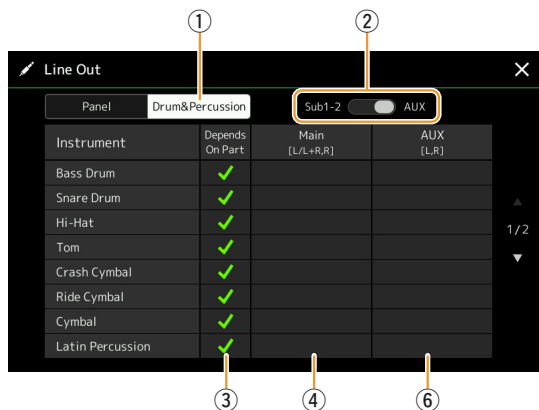
Puede asignar cualquier parte o sonido instrumento de percusión/batería que desee a cualquiera de las tomas LINE OUT, para su salida independiente.

Se puede acceder a la pantalla de operaciones mediante [MENU] → [Line Out].


Página del panel



Página de batería y percusión



①	Panel, Drum&Percussion	Cambia la página que se muestra: partes de Panel o instrumentos de batería y percusión.
②	Sub1-2, AUX Out	Cambia el menú que se muestra: Sub1-2 o AUX. También cambia realmente la función de las tomas SUB OUTPUT 1-2 o las tomas AUX OUTPUT en consecuencia.
③	Depends on Part (Drum&Percussion page only)	Al activar esta opción, el instrumento de batería seleccionado saldrá a través de las tomas ajustadas desde la página Panel.
④	Main ([L/L+R, R])	Al activar esta opción, las partes o instrumentos de batería seleccionados saldrán de las tomas MAIN OUTPUT, la toma PHONES y el altavoz opcional.

⑤	Sub1–Sub2 ([L], [R])	<p>Al activar una de estas columnas (tomas) las partes o instrumentos de batería seleccionados saldrán sólo de las tomas SUB OUTPUT.</p> <p> NOTA</p> <p>Sólo el efecto de inserción y los efectos de armonía vocal pueden aplicarse a la salida de sonido desde las tomas SUB OUTPUT. El efecto del sistema (coro, reverberación y cuando el efecto de variación se ajusta en "System ") no se aplicará.</p>
⑥	AUX Out ([L/L+R, R])	<p>Se activa automáticamente, cuando se activa "Main". Las partes o instrumentos de batería seleccionados se emitirán desde las tomas AUX OUTPUT.</p>

Información adicional sobre una parte específica

En cuanto a la parte "Metronome", esto incluye no solo el sonido del metrónomo ([página 40](#)), sino también el sonido de la pantalla táctil ([página 136](#)).

Índice alfabético

A

Acompañamiento automático	67
Ajuste de canción	69
Ajuste de estilo	13
Ajuste de la reproducción (canción)	69
Ajuste de voces	49
Ajuste del micrófono	97
Ajustes de la guitarra	97
Ajustes de reproducción (estilo)	13
Ajustes MIDI	126
Almacenamiento	136
Apagado automático	137
Archivo de configuración	139
Archivo de información del instrumento	141
Armonía vocal (PSR-SX920)	100
Arpeggio	47
Arpeggio Hold	42
Arpeggio Quantize	42
Arpeggio	42
Asignable	115, 116
Attack	52, 55
Audio Link Multi Pad	58

B

Bloqueo	90
Bloqueo de parámetros	136
Bloqueo de registro	90
Bucle de acordes	16, 17
Buscar	93

C

Canal	12, 68
Canal de recepción	130
Canal de transmisión	129
Canción	61
Canción MIDI	61
Chord Detect	131
Chorus	111
Compresor principal	112
Compresor	112
Configuración de la pata de voz	35
Configuración del panel	77
Control local	128
Copia de seguridad	138
Copy	80
Cutoff	52

D

Decay	52
Delete	79
Diagrama de bloques	114
Display	136
Display Out (PSR-SX920)	135
Drum Setup	33
Dynamics	28
Dynamics Control	13

E

Ecuación de partes	107
Edición de canales	27
Edición de voces	54
Edición por pasos (canción MIDI)	81
Efecto	111
Efecto del sistema	111
Effect	53, 109
EG (Envelope Generator, generador de envolvente)	52
Entrada/salida de inserción (canción MIDI)	75
EQ (ecualizador)	107
EQ principal	107
Escala Main	44, 45
Escala Sub	44, 46
Estilo	6
Estilo de audio	6
Etiqueta (Memoria de registros)	94
Eventos de canal	78

F

Favoritos	7
Filtro	52, 106
Footage	55
Formato	136

G

Grabación (canción MIDI)	71
Grabación de canciones MIDI	71
Grabación en tiempo real (canción MIDI)	73
Grabación en tiempo real (estilo)	23
Grabación en tiempo real (Multi Pad)	56
Grabación por pasos (canción MIDI)	81
Grabación por pasos (estilo)	26
Grabación por pasos (Multi Pad)	58
Groove	28
Guía de voz	137
Guide	69

H

Harmony	47
High Key	29, 32

I

Idioma	137
Initial Touch	41
Insertion Effect	53, 109

J

Joystick	41, 52
----------------	--------

L

LAN inalámbrica	132
Letra	65

Line Out (PSR-SX920)	142
Lista de canciones	61
Lista de contenidos de ampliación preinstalados	141
Lista de funciones	4
Lista de reproducción	95
Live Control	122, 123

M

Marcador de posición de canción	89
Master Tune	44
MegaVoice	39
Memoria de registros	90
Mensaje exclusivo de sistema	128
Metronome	40
Metronomo	143
Mezclador	106
Micrófono	97
MIDI	126
MIDI Multi Pad Recording	56
MIDI Multi Recording	72
Mix	80
Modo de infraestructura	132
Modo de punto de acceso	134
Modulación	52
Mono	36, 50
Montaje	27
Multi Pad	56
Multi Pad Creator	56, 58

N

Note Limit	29, 32
NTR (regla de transposición de notas)	29, 30
NTT (tabla de transposición de notas)	29, 30

O

Octave	42
On Bass Note	131
Órgano	54
OTS Link Timing	13

P

Pan	111
Paquete de ampliación	140
Patrón de fuente	20, 21, 29
Phrase Mark Repeat	70
Play Root/Chord	30
Poly	36, 50
Portamento Time	42, 51

Q

Quantize	28, 79
Quick Start	70

R

Red	132
Regrabación	75
Release	52
Reloj	128
Repetir reproducción	62
Resonance	52
Respuesta a la pulsación	41
Restablecer los ajustes de fábrica	138
Restaurar	138
Reverberación	111
Rotary	54
RTR (regla de reactivación)	29, 32

S

Scale Tune	44
Score	63
Secuencia de registros	91
Sintetizador Vocoder (PSR-SX920)	104
Sistema	137
Sonido de la pantalla táctil	143
Source Root/Chord	30
Speaker	135
Stop ACMP	13
Style Creator	20
Style Section Reset	40
Synchro Stop Window	14
System Effect	109

T

Tap Tempo	40
Teclado	41
Tempo	15
Texto	66
Tipo de digitado de acordes	8
Tipos de acordes	9
Tono	43
Touch Screen	136
Touch Sensitivity	50
Transpose	43, 80
Tremolo	54
Tuning	42
Tutor de acordes	11

U

Utilidad	135
----------------	-----

V

Variation Effect	109
Velocity	28
Versión	137
Vibrato	53, 54
Voice Edit	49
Voice Set Filter	42
Voice Setting	42
Volume	111
Voz	35