

Clavinova®

CVP-909

CVP-905

Manual de referencia

En este manual se explican las funciones a las que se accede tocando los iconos de la pantalla de menú.

Antes de leer este Manual de referencia, es importante leer el Manual de instrucciones para conocer las operaciones básicas.

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 del ordenador. 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 “Búsqueda avanzada” en el menú “Edición” de Adobe Reader y escriba una palabra clave para encontrar información relacionada en el documento.

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

- Las ilustraciones y las pantallas que se muestran en el manual de instrucciones corresponden al CVP-909 (en inglés). Se incluyen únicamente a efectos orientativos.
- Yamaha podría actualizar cada cierto tiempo el firmware del producto sin previo aviso para mejorarlo. Le recomendamos que consulte en nuestro sitio web si hay versiones posteriores y actualice el firmware.
<https://download.yamaha.com/>
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

Índice

Los capítulos de este Manual de referencia se corresponden con los iconos de la pantalla de menú.

 100 Tempo	Ajuste del tempo4	 Assignable	Asignación de una función específica a cada pedal o botón ASSIGNABLE 43
 Transpose	Transposición del tono en semitonos5	 VoiceEdit	Edición de voces (Voice Edit)..... 47
 Split&Fingering	Cambiar el punto de división, el tipo de digitado o el área de detección de acordes.....6	 VoiceEdit	Edición de una voz de órgano (Voice Edit) 51
 ChordTutor	Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)8	 StyleCreator	Creación y edición de estilos (Style Creator) 53
 Balance	Ajuste del balance de volumen9	 SongCreator	Creación y edición de canciones MIDI (Song Creator)..... 66
 Mixer	Edición del balance tonal y del volumen (Mixer).....10	 VoiceSetting	Ajustes de voz..... 78
 Score	Edición de ajustes de notación musical (Score)..... 18	 StyleSetting	Ajustes relacionados con la reproducción de estilos 84
 Lyrics	Ajustes de la pantalla de edición de letra20	 SongSetting	Ajustes de canción relativos a la reproducción y la grabación 87
 TextViewer	Mostrar los ajustes de la pantalla de texto y de la pantalla de edición de texto22	 Tuning	Ajuste preciso del tono 92
 KbdHarmony	Uso de la armonía del teclado.....24	 Keyboard	Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado 94
 MicSetting	Ajustes de micrófono.....26	 Metronome	Ajustes del metrónomo 95
 VocalHarmony	Ajustes de armonía vocal28	 MIDI	Ajustes MIDI 96
 Playlist	Uso de Playlist (lista de reproducción)33	 Utility	Realización de ajustes globales (Utility)..... 102
 RegistSeq	Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence)35	 Bluetooth	Conexión a un dispositivo equipado con Bluetooth..... 107
 RegistFreeze	Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration Freeze)37	 WirelessLAN	Ajustes de LAN inalámbrica 108
 ChordLooper	Reproducción automática de estilos con progresiones de acordes personalizadas (Chord Looper)38		Índice alfabético..... 110

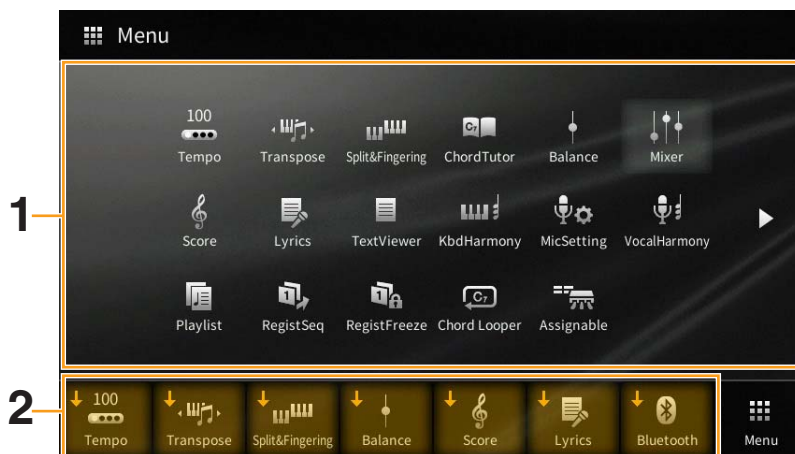
NOTA El icono de “Bluetooth” solamente aparece si el instrumento está equipado con la funcionalidad Bluetooth. Según el país en que lo haya adquirido, es posible que Bluetooth no esté disponible.

NOTA El icono “WirelessLAN” (red inalámbrica) solo aparece cuando el adaptador USB de red LAN inalámbrica (UD-WL01) está conectado al terminal [USB TO DEVICE].

Acceso a las funciones deseadas desde la pantalla de inicio

De todas las funciones mostradas en la pantalla de menú, puede seleccionar alguna que utilice con frecuencia, registrarla en un atajo e insertarla en el área de menú de la parte inferior de la pantalla de inicio. Aunque de forma predeterminada hay siete atajos registrados, puede personalizarlos como desee.

- 1 Mantenga pulsado el icono de la función deseada hasta que cambie el color del área de atajo (parte inferior de la pantalla).**



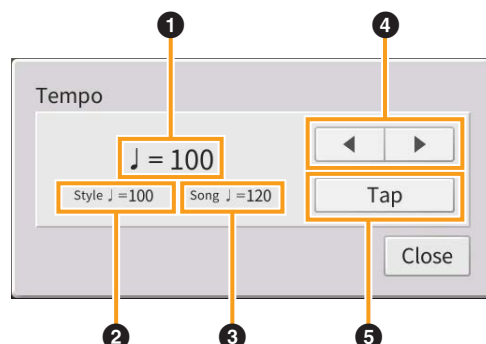
NOTA Para cancelar esta operación, toque cualquier ubicación vacía en la pantalla antes de continuar con el paso 2.

- 2 De las siete ubicaciones de la parte inferior de la pantalla, toque la que desea sustituir.**

Se registrará la función seleccionada en el paso 1, en sustitución de la seleccionada aquí.

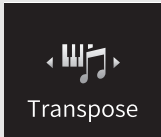
Para borrar o mover un atajo, mantenga pulsado el icono de atajo deseado en la pantalla de inicio o la pantalla de menú hasta que su color cambie. A continuación, vuelva a tocar el mismo icono para borrarlo o bien toque el icono de destino deseado para mover el atajo.

Ajuste del tiempo



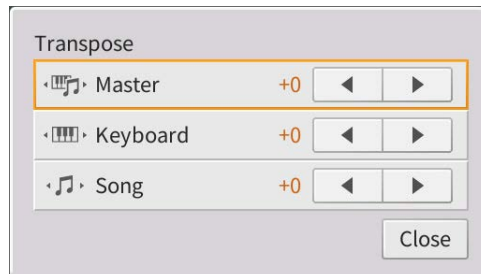
❶	Indica el valor del tiempo durante la reproducción del estilo, el metrónomo y la canción MIDI.
❷	Indica el valor del tiempo del estilo actual. El estilo se iniciará con este tiempo.
❸	Indica el valor del tiempo de la canción MIDI actual. La canción se iniciará con este tiempo.
❹	Estos botones son en esencia equivalentes a los botones TEMPO [-]/[+] del panel. Si desea que se muestre el tempo por defecto del estilo y la canción MIDI actuales, mantenga pulsada cualquier parte de ❶ – ❸.
❺	Equivale al botón [TAP TEMPO] del panel.

NOTA El valor del tiempo de una canción de audio se define mediante la función Time Stretch (estirar tiempo). Consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones.



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.



Master (principal)	Transpone el tono general del instrumento, con la excepción de las canciones de audio, la entrada de sonido de la toma [MIC/LINE IN] y la entrada de audio procedente de un dispositivo externo mediante una toma como [AUX IN].
Keyboard (teclado)	Transpone el tono del teclado, incluida la reproducción de estilos (se controla a través de la sección de acordes del teclado).
Song (canción)	Solo transpone el tono de la reproducción de canciones MIDI.

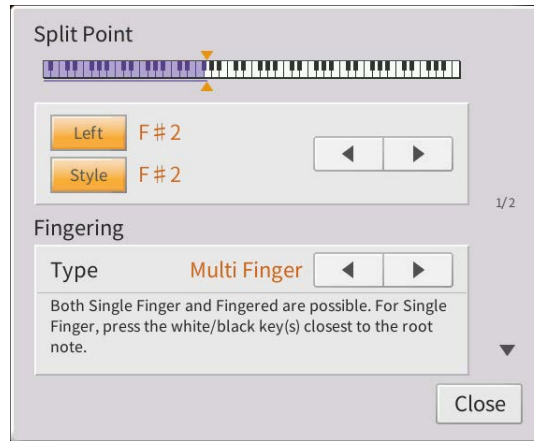
NOTA El tono de las canciones de audio se ajusta mediante la función Pitch Shift. Consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones.

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

NOTA También se puede realizar la transposición mediante los botones TRANSPOSE del panel de control. Al tocar la ventana emergente Transpose varias veces, puede seleccionar la parte que desee transponer.

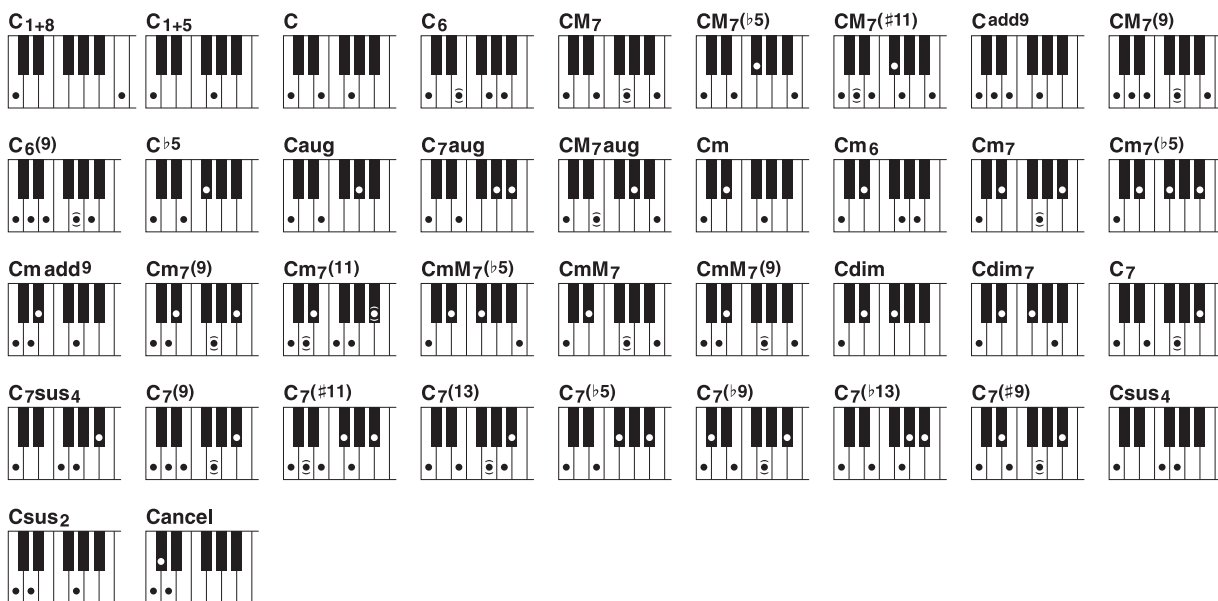
Cambiar el punto de división, el tipo de digitado o el área de detección de acordes

Punto de división/tipo de digitado



Para obtener más información sobre el punto de división, consulte el capítulo 3 del Manual de instrucciones. Para obtener más información sobre los tipos de digitado, consulte el capítulo 4 del Manual de instrucciones.

Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered



Nombre del acorde [abreviatura]	Voz normal	Representación para la nota fundamental "C" (do)
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
Séptima mayor con la quinta disminuida [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Séptima mayor y decimoprimer sostenida añadida [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Mayor de novena añadida [(add9)]	1+2+3+5	Cadd9
Mayor de séptima y novena [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sexta mayor/novena [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Mayor con la quinta disminuida [(b5)]	1+3+b5	Cb5

Nombre del acorde [abreviatura]	Voz normal	Representación para la nota fundamental "C" (do)
Aumentada [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(add9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Menor de séptima/novena añadida [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Séptima menor y decimoprimer a añadida [m7(11)]	1+(2)+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+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Disminuida [dim]	1+b3+b5	Cdim
Séptima disminuida [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Séptima [7]	1+3+(5)+b7	C7
Séptima mayor con la cuarta suspendida [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Séptima/novena añadida [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Séptima y decimoprimer a sostenida añadida [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Séptima y decimotercera añadida [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Menor de séptima y quinta bemol [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Séptima/novena bemol añadida [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Séptima y decimotercera bemol añadida [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Séptima y novena sostenida [7(#9)]	1+#2+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	Cancel (cancelar)

NOTA Las notas entre paréntesis pueden omitirse.

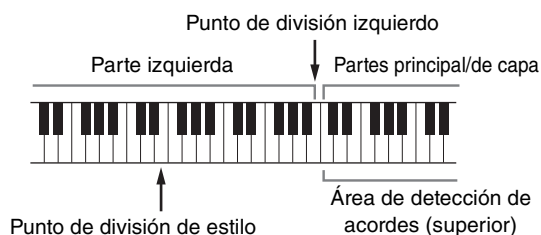
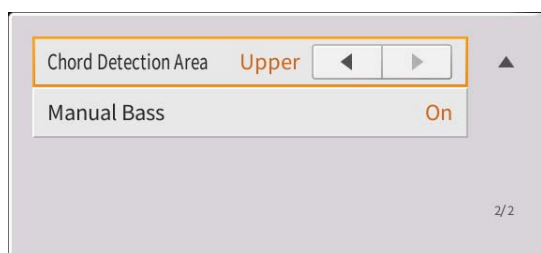
NOTA La indicación "cancelar" se refiere a Chord Cancel, que detiene el último acorde seleccionado para que no suene y deja sonando tan solo la percusión y el ritmo.

Especificar acordes con la mano derecha para la reproducción de estilo

Al cambiar el área de detección de acordes de la sección izquierda a la sección derecha, puede tocar una línea de bajo con la mano izquierda mientras usa la derecha para tocar acordes para controlar la reproducción de estilo.

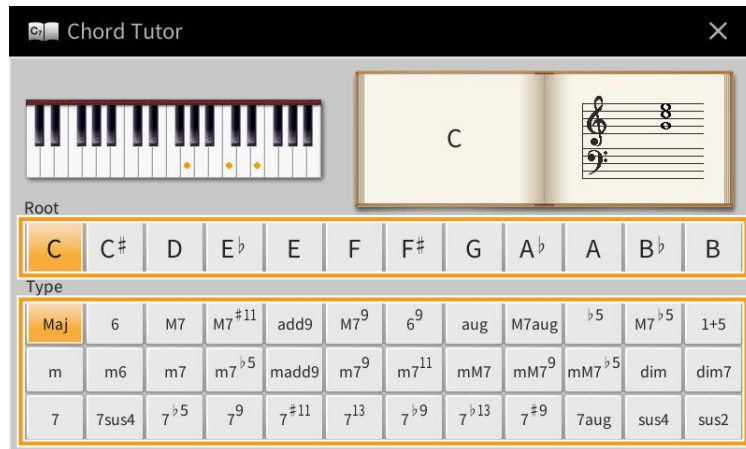
1 Abra la página 2/2 de la ventana de punto de división/digitado.

2 Realice los ajustes necesarios tocando la pantalla.



Chord Detection Area (área de detección de acordes)	<p>Seleccione "Upper" (superior). La sección de acordes se establece a la derecha del punto de división izquierdo.</p> <p>El tipo de digitado se establecerá automáticamente en "Fingered**".</p> <p>NOTA "Fingered**" es básicamente igual que "Fingered", excepto que "1+5", "1+8" y Chord Cancel no se encuentran disponibles.</p> <p>NOTA Cuando Chord Detection Area se establece en "Lower" (inferior), la sección de acordes se establece a la izquierda del punto de división de estilo. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 4 del Manual de instrucciones.</p>
Manual Bass (bajo manual)	<p>Cuando está activado, la parte de bajo del estilo actual se silencia para que pueda tocarla en la parte izquierda.</p> <p>NOTA Este parámetro solo está disponible cuando "Chord Detection Area" se establece como "Upper".</p>

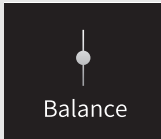
Descripción de cómo tocar acordes concretos (Chord Tutor)



Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, esta función le indica las notas que debe pulsar.

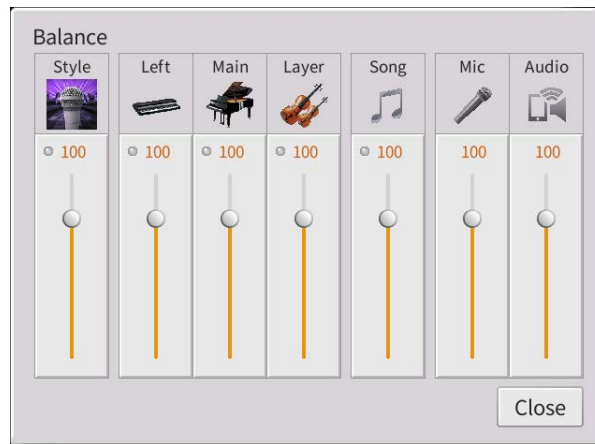
Root (nota fundamental)	Este botón le permite seleccionar la nota fundamental del acorde.
Type (tipo)	Este botón le permite seleccionar el tipo acorde.

NOTA Algunas notas pueden omitirse según el acorde.

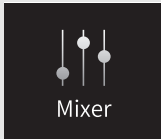


Balance

Ajuste del balance de volumen



Para obtener información sobre esta pantalla, consulte el capítulo 1 del Manual de instrucciones.



Edición del balance tonal y del volumen (Mixer)

En las fichas de selección de parte de “Panel” a “Audio” 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.

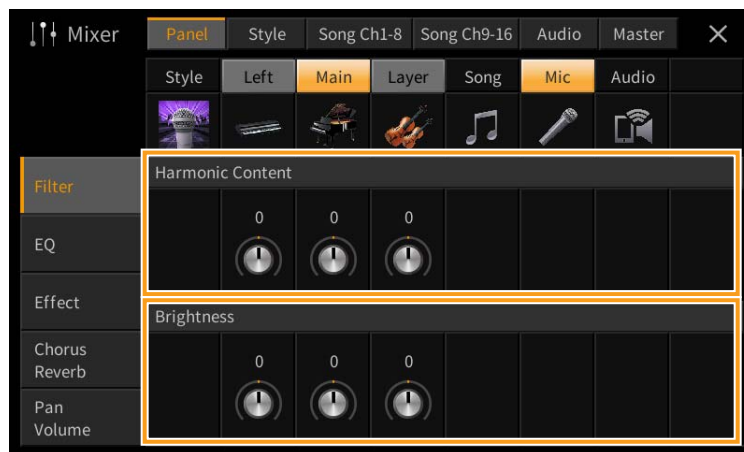
NOTA Cuando está seleccionada una canción de audio, no se pueden definir los parámetros relativos a la parte o los canales de canción.

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

Consulte el diagrama de bloques de la [página 17](#), que representa de forma visual el flujo de la señal y la configuración del mezclador.

Filter (filtro)

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.



Harmonic Content (contenido armónico)	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 49) para cada parte. Se puede utilizar en combinación con el parámetro de frecuencia de corte “Brightness” para añadir más carácter al sonido.
Brightness (intensidad)	Determina la intensidad del sonido de cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 49).

EQ (ecualizador)

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 Ch9-16” 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 Ch 9-16”)

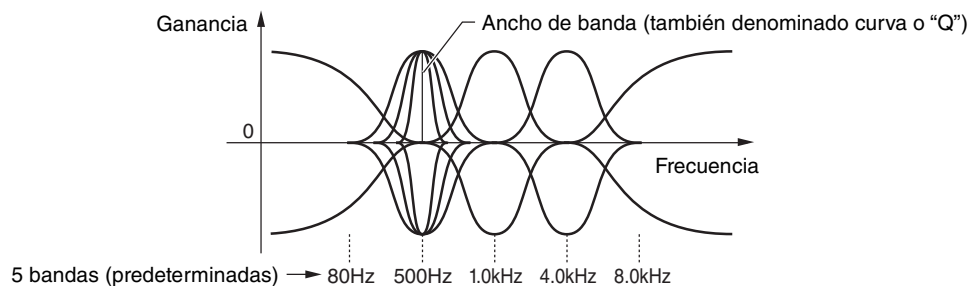


High (alta)	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
Low (baja)	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

Master EQ (cuando está seleccionada la pestaña “Master”)

Este instrumento dispone de una función de ecualizador digital de cinco 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 dos tipos de ecualizador principal de usuario.

NOTA El ecualizador principal no se puede aplicar a al reproducción de audio ni al sonido del metrónomo.



1 Seleccione el tipo de ecualizador que quiera editar.

- **Flat (plano):** Ajustes del ecualizador planos. La ganancia de cada frecuencia se ajusta en 0 dB.
- **Light (ligero):** Este ajuste del ecualizador reduce el nivel de las frecuencias bajas, de forma que el sonido resulta más claro.
- **Heavy (pesado):** Este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias bajas, de forma que el sonido resulta más potente.
- **Mellow (suave):** Este ajuste del ecualizador reduce el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más suave.
- **Bright (brillante):** Este ajuste del ecualizador aumenta el nivel de las frecuencias altas, de forma que el sonido resulta más brillante.
- **User1–30 (usuario 1–30):** 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.

3 Ajuste el nivel de ganancia para aumentar o reducir cada una de las cinco bandas como quiera.

4 Toque (guardar) y a continuación guarde los ajustes como un tipo de ecualizador principal de usuario.

Se pueden crear y guardar hasta dos tipos de ecualizador.

AVISO

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

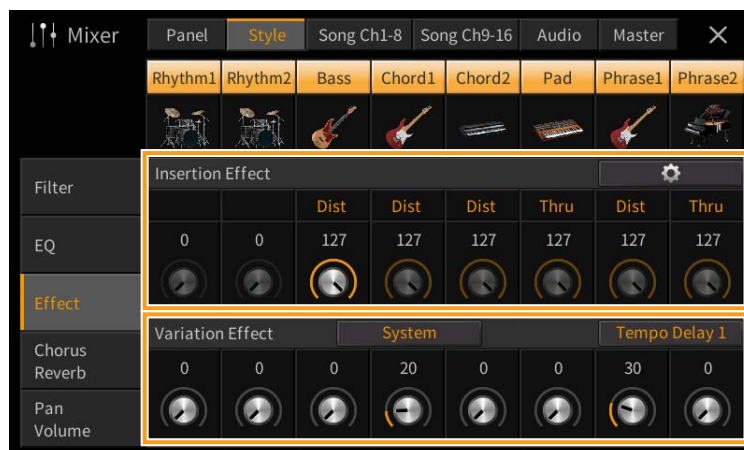
NOTA Si desea guardar los ajustes de ecualizador principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado (página 105).


Effects (efectos)

El instrumento tiene los siguientes bloques de efectos.

- **System Effect (Chorus, Reverb) (efecto de sistema, chorus, reverberación):** Estos efectos se aplican a todo el sonido del instrumento. Se puede ajustar la profundidad del efecto de sistema de cada parte. Consulte "Chorus/Reverb" (página 14).
- **Insertion Effect (efecto de inserción) 1 – 28 (CVP-909) / Insertion effect (efecto de inserción) 1 – 8 (CVP-905):** 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 (efecto de variación):** Los efectos de este bloque se pueden usar como efectos de sistema o efectos de inserción, y se puede cambiar de un tipo a otro.

Estas explicaciones abarcan los ajustes relativos a los efectos de inserción y 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.




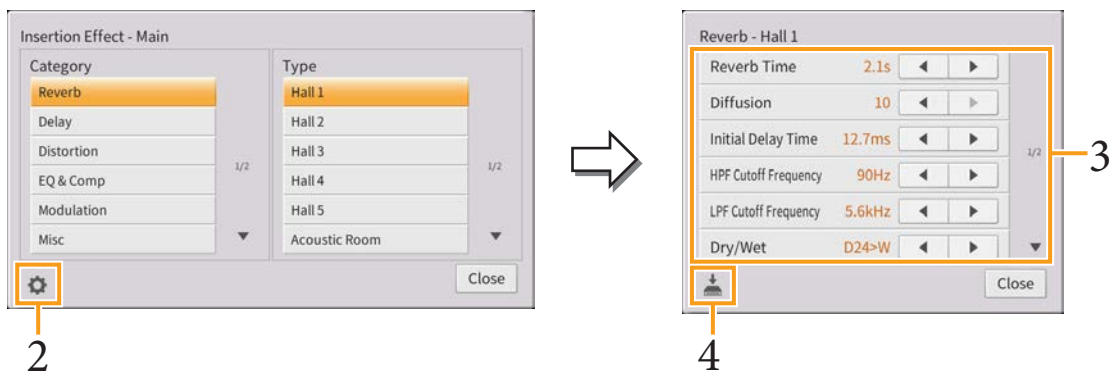
Insertion Effect (efecto de inserción)	<p>Permite asignar el tipo de efecto de inserción deseado a cada parte. Para hacerlo se toca encima de cada mando. El nivel con que se aplica cada efecto se ajusta con los mandos.</p> <p>Si desea asignar cada uno de los efectos de inserción a una parte concreta y seleccionar un tipo de efecto, toque  (ajuste) en la parte superior de esta área y realice los ajustes necesarios en la ventana. Las partes a las que se puede asignar cada efecto de inserción son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ CVP-909 <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect (efecto de inserción) 1 – 19: partes de teclado, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect (efecto de inserción) 20: micrófono, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect (efecto de inserción) 21 – 28: partes de estilo ■ CVP-905 <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect (efecto de inserción) 1 – 5: partes de teclado, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect (efecto de inserción) 6: micrófono, canales de canción 1 – 16 • Insertion Effect (efecto de inserción) 7 – 8: partes de estilo
Variation Effect (efecto de variación)	<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 efecto de sistema. 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>

NOTA Para obtener información detallada sobre los tipos de efectos, consulte la lista de tipos de efectos en la lista de datos (un documento PDF separado).

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 tipo de efecto que desee para acceder a la pantalla de selección de tipo de efecto.
- 2** Seleccione un tipo de efecto y, a continuación, toque  (ajuste) para acceder a la pantalla de parámetros de efecto.



- 3** Realice los ajustes necesarios de cada parámetro.

Los parámetros disponibles varían en función del tipo de efecto.

NOTA Los parámetros que aparecen difuminados no se pueden editar.

- 4** Toque  (guardar) y a continuación guarde los ajustes como un tipo de efecto de usuario.

Se pueden memorizar hasta 30 tipos de efectos para cada uno de los bloques de efectos.

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, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado (página 105).

Chorus/Reverb (chorus/reverberación)

Como se ha descrito en la sección anterior, chorus y reverberación son efectos de 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 (reverberación)	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.

Cuando se selecciona voces VRM, las indicaciones “VRM” aparecen debajo de los mandos de las partes. Si se seleccionan voces VRM para varias partes, la profundidad de chorus y de reverberación normalmente se aplica a todas estas partes.

NOTA Para obtener información detallada sobre los tipos Chorus y Reverb, consulte la lista de tipos de efectos en la lista de datos (un documento PDF separado).

Edición y almacenamiento de los ajustes de chorus y reverberación

Igual que el funcionamiento de la pantalla “Effect” ([página 13](#)).

Pan/Volume (efecto panorámico/volumen)

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.



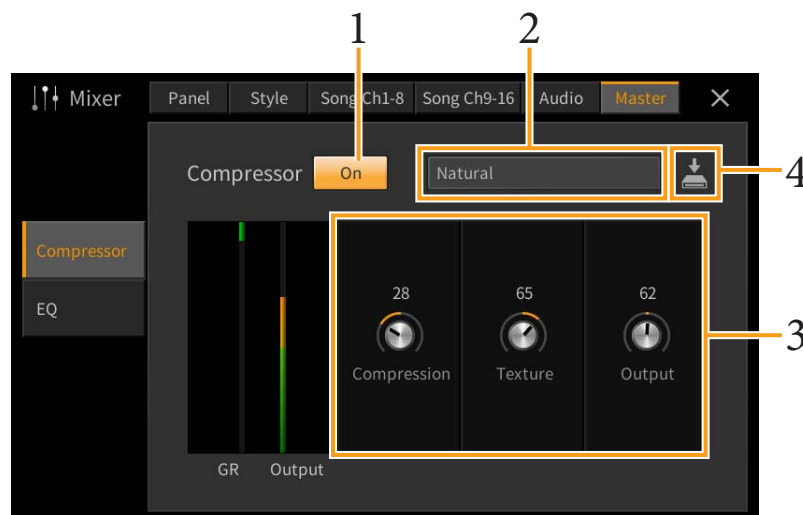
❶	Pan (efecto panorámico)	Determina la posición estéreo de cada parte (canal).
❷	Volume (volumen)	Determina el nivel de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

Master Compressor (compresor principal)

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 la reproducción de audio ni 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 (enriquecido):** Ajustes de compresor enriquecidos que ponen de relieve de forma óptima las características del instrumento. Es adecuado para potenciar los instrumentos acústicos, música de jazz, etc.
- **Punchy (contundente):** Ajustes de compresor muy exagerados. Es adecuado para potenciar la música de rock.
- **Electronic (electrónico):** Ajustes de compresor que ponen de relieve de forma óptima las características de la música dance electrónica.
- **Loud (intenso):** Ajustes de compresor potentes. Son adecuados para potenciar la música enérgica como el rock o la música gospel.
- **User1–30 (usuario 1–30):** Ajustes de compresor personalizados guardados en el paso 4.

3 Modifique los parámetros del compresor principal.

Compression (compresión)	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 (textura)	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 (salida)	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 (guardar) y, a continuación, guarde los ajustes como un tipo de compresor principal de usuario.

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

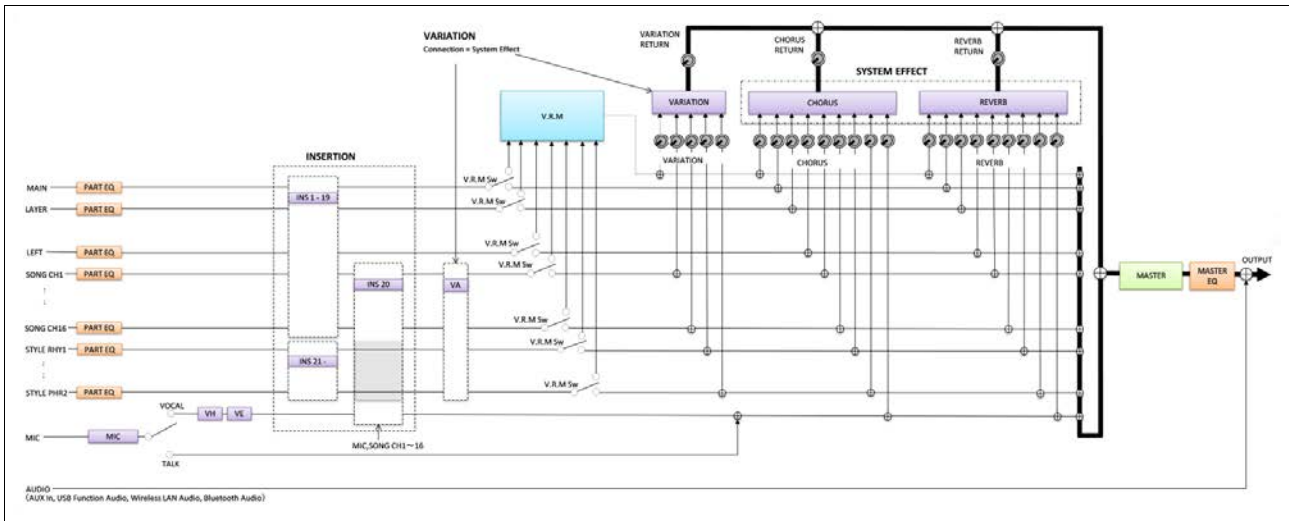
AVISO

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

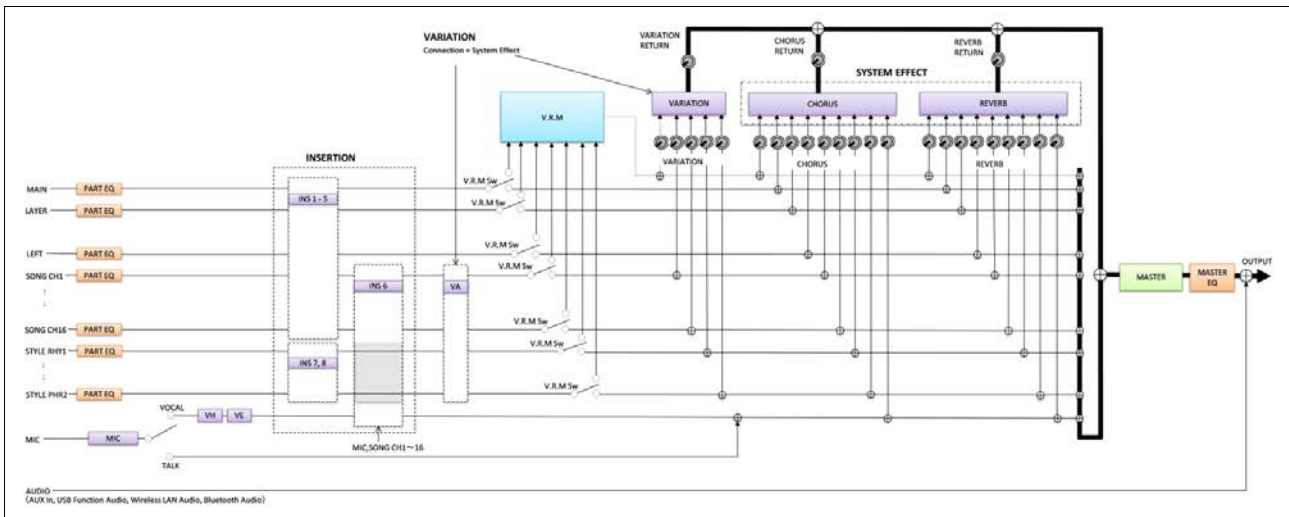
NOTA Si desea guardar los ajustes de compresor principal en una unidad flash USB, guárdelos como archivo de efectos de usuario. Para hacerlo, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → página 2/2, toque [Backup] (copia de seguridad) de “User Effect” para ejecutar la operación de guardado ([página 105](#)).

Diagrama de bloques

CVP-909



CVP-905

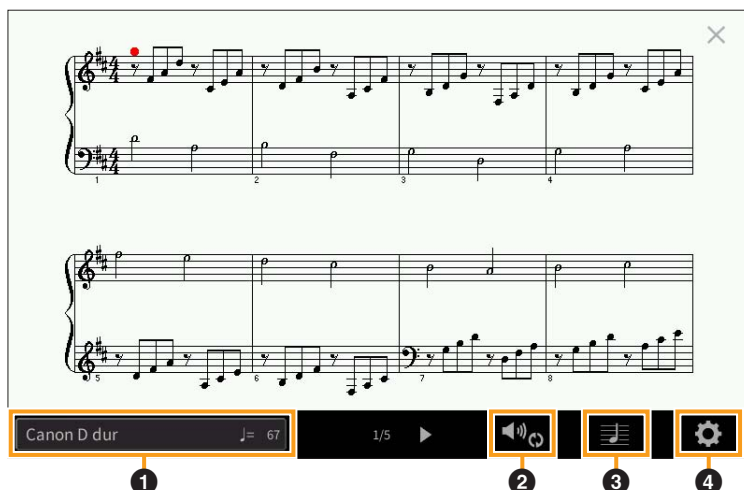


* MIC EFFECT = 3 Band EQ/Noise Gate/Compressor (equalizador de 3 bandas/puerta de ruido/compresor), VH = Vocal Harmony (armonía vocal), VE = Vocal Harmony Effect (efecto de armonía vocal)



Edición de ajustes de notación musical (Score)

Seleccione una canción MIDI 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 tiempo 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	Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte “Play Setting (ajuste de la reproducción)” (página 18).
3	Permite ajustar los parámetros de indicación de la notación, como tamaño, visualización de acordes, etc. Para obtener más información, consulte “View Setting (ajuste de visualización)” (página 19).
4	Permite realizar ajustes más detallados de los parámetros de indicación de notación. Consulte “Ajuste detallado” (página 19).

Play Setting (ajuste de la reproducción)

En la pantalla a la que se accede mediante (ajuste de la reproducción) puede ajustar los parámetros de reproducción de la canción MIDI actual. Los parámetros que se describen aquí también se pueden ajustar en el área de canción (ampliada) de la pantalla de inicio.


Extra (adicional)	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 (izquierda)	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 88).
Right (derecha)	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 88).
Guide (guía)	Activa o desactiva la función de guía. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones.
	Activa o desactiva la repetición de la reproducción, y permite especificar el intervalo de repetición de la reproducción. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones.

View Setting (ajuste de visualización)

En la pantalla a la que se accede mediante  (ajuste de visualización) puede ajustar los parámetros de visualización de la notación.

Size (tamaño)	Determina la resolución de pantalla (o nivel de zoom) de la notación.
Left (izquierda)	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano izquierda. Si en este parámetro aparece la indicación “-” y no está disponible, vaya a la pantalla “Ajuste detallado” (página 19) y defina el canal izquierdo en cualquier canal excepto “Auto”. Otra alternativa es, en la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch], ajustar el canal izquierdo en cualquier canal excepto “Off” (página 88). NOTA Right (abajo) y Left no pueden estar desactivados a la vez.
Right (derecha)	Activa o desactiva la indicación de la notación de la mano derecha. NOTA Right y Left (arriba) no pueden estar desactivados a la vez.
Chord (acorde)	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 (letra)	Activa o desactiva la indicación de la letra. Si la canción actual no tiene datos de letra, no se muestra información sobre 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 (nota)	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), morado; y B (si), gris.

Detail Setting (ajustes detallados)

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

Right Ch (canal derecho)	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 (automático): 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 88) de la pantalla de ajuste de canción.
Left Ch (canal izquierdo)	<ul style="list-style-type: none"> 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. Off (desactivar) (solo canal izquierdo): No hay asignación de canal. Activa y desactiva la visualización de la notación izquierda.
Key Signature (tonalidad)	Permite introducir la armadura en la posición en que se ha interrumpido la reproducción de la canción MIDI. Este ajuste resulta útil para canciones que se han grabado con cambios de clave, para que los cambios en la armadura queden reflejados correctamente en la notación.
Quantize (cuantizar)	Permite controlar la resolución de las notas en la notación, 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 (nombre de nota)	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de esta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro de nota (página 19) 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 (do fijo): Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo y varían en función del idioma seleccionado. Movable Do (do móvil): 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 (sol) mayor, la nota fundamental de “Sol” se indicaría como “Do”. Al igual que con “Fixed Do” (do fijo), la indicación varía según el idioma seleccionado.

Tras seleccionar una canción, puede tocar [Lyrics] para visualizar la letra de la canción actual (siempre y cuando contenga datos de letra). Puede cambiar las indicaciones de la letra tal como desee para adaptarla a sus preferencias personales.



<p>1</p>	<p>Indica el nombre de la canción actual. Además, en el extremo derecho se muestran el número de compás actual de la canción MIDI o el tiempo transcurrido de la canción de audio. Si desea cambiar de canción, toque el nombre de la canción aquí para acceder a la pantalla de selección de canciones.</p>
<p>2</p>	<p>Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción, tales como las partes reproducidas de la canción MIDI o la función de cancelación vocal para la canción de audio. Para obtener más información, consulte "Play Setting (ajuste de la reproducción)" (página 18 para las canciones MIDI o página 21 para las canciones de audio).</p>
<p>3</p>	<p>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 x 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.</p> <p>NOTA El ajuste que se realice aquí se aplica también a la pantalla de texto.</p>
<p>4 (solo para canciones de audio)</p>	<p>Este botón permite seleccionar el tipo de tipografía. Con "Medium", todos los caracteres tienen la misma anchura y con "Proportional Medium" la anchura cambia en función del carácter.</p>


NOTA Si la letra que se muestra es ilegible, podría tener que cambiar el ajuste del idioma de la letra de la pantalla a través de [Menu] → [SongSetting] → [Lyrics].



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

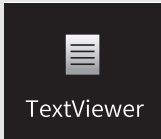
Cuando se muestran los datos de letra de una canción de audio (archivo MP3), solamente se muestra un tipo de datos (según el orden de prioridad siguiente):

- 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.

Play Setting (ajuste de la reproducción, canción de audio)

En la pantalla a la que se accede mediante  (ajuste de la reproducción) puede ajustar los parámetros de reproducción de la canción de audio actual. Los parámetros que se describen aquí también se pueden ajustar en el área de canción (cuando está ampliada) de la pantalla de inicio.

	Activa y desactiva la función Vocal Cancel. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones.
	Activa o desactiva la repetición de la reproducción o especifica el rango de repetición. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones.



TextViewer

Mostrar los ajustes de la pantalla de texto y de la pantalla de edición de texto

Los archivos de texto (.txt) de 60 KB o menores creados en un ordenador se pueden ver en la pantalla del instrumento. Esta característica ofrece varias posibilidades útiles, como la de mostrar letras, nombres de acordes y notas de texto.

Visualización de la pantalla de texto

Si desea ver el texto de una unidad flash USB, primero conecte la unidad flash USB que contenga los datos de texto al terminal [USB TO DEVICE].

1 Acceda a la pantalla de texto mediante [Menu] → [TextViewer].



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

3 Seleccione el archivo de texto deseado y toque [Close] 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. Para borrar el texto de la pantalla, toque [x] situado a la derecha del nombre de archivo de texto.

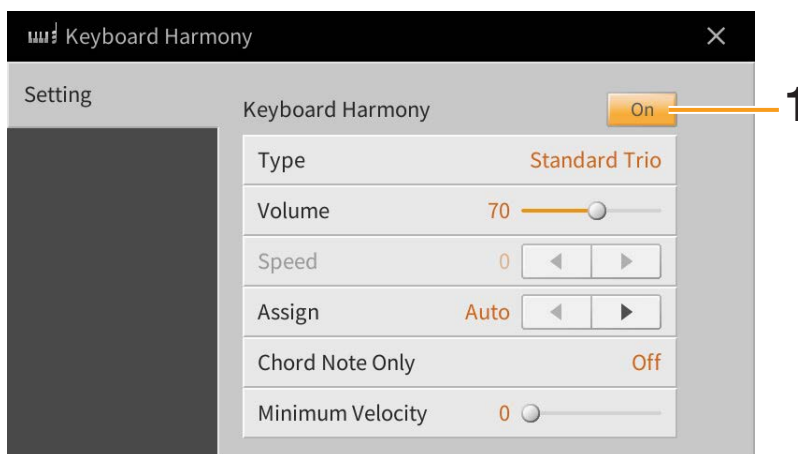
- NOTA**
- Los saltos de línea no se muestran automáticamente en el instrumento. Si una frase no se ve entera por las limitaciones de espacio de la pantalla, introduzca saltos de línea manuales en el ordenador con un editor de textos.
 - La información relativa a la selección de archivos de texto podrá ser guardada en la memoria de registros. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 8 del Manual de instrucciones.
 - Los archivos de texto predefinidos son datos de muestra de la función de lista de reproducción. Para obtener más información sobre la lista de reproducción, consulte el capítulo 8 del Manual de instrucciones.
 - El texto se puede mostrar en un monitor externo o televisor. Para obtener más información, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.

Ajustes de la pantalla de edición de texto



❶	Indica cuál es el archivo que se muestra en la pantalla en ese momento. Si se toca aquí se abre la pantalla de selección de archivos de texto, en la que puede seleccionar un archivo de texto original de la unidad flash USB o copiarlo desde la unidad flash USB a la memoria de usuario interna.
❷	Borra el texto de la pantalla. El archivo de texto no se borra, sino que la pantalla queda vacía.
❸	Permite definir los parámetros relacionados con la reproducción de partes de la canción MIDI. Para obtener más información, consulte "Play Setting (ajuste de la reproducción)" (página 18).
❹	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 otro archivo de imagen (un archivo de mapa de bits de 800 x 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 letra.
❺	Este botón le permite seleccionar el tamaño y tipo de fuente. "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.

NOTA Si el texto que se muestra es ilegible, podría tener que cambiar el ajuste del idioma de la pantalla a través de [Menu] → [Utility] → [System].

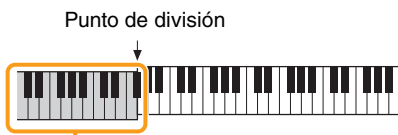
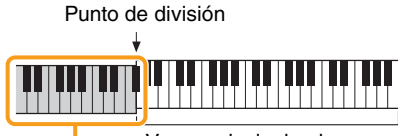



1 Defina la función de armonía del teclado en “On”?

Cuando se define en “On”, se aplica automáticamente armonía o eco a la interpretación con el teclado.

2 Ajuste los parámetros relacionados, como tipo de armonía y volumen.

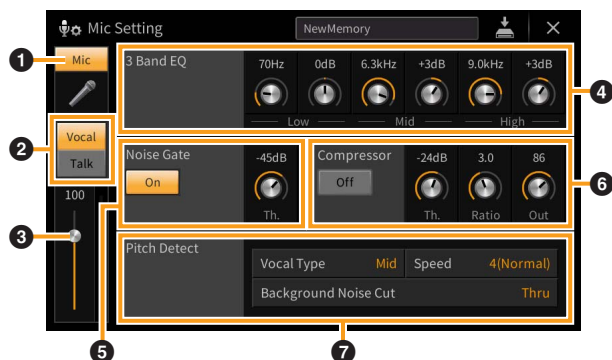
NOTA Los parámetros disponibles varían en función del tipo de armonía.

<p>Type (tipo)</p>	<p>Permite seleccionar uno de los tipos de armonía, que se dividen en los siguientes grupos.</p> <p>■ Tipo de armonía (Standard Duet — Strum) (dúo estándar, rasgueo) Estos tipos aplican el efecto de armonía a las notas que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado, según los acordes especificados en la sección de la mano izquierda. (Tenga presente que los ajustes de “1+5” y “Octave” no se ven afectados por el acorde.) Si desea usar estos tipos con el estilo detenido, defina el parámetro “Stop ACMP” en cualquier valor excepto “Disabled” en la pantalla Style Setting (página 84).</p> <p>Cuando [ACMP ON/OFF] está activado:</p>  <p>Sección de acordes para la reproducción de estilos y efecto de armonía</p> <p>Cuando está activada la parte izquierda:</p>  <p>Voces principal y de capa</p> <p>Voz de la izquierda y sección de acordes para el efecto armonía</p> <p>Cuando están activados [ACMP ON/OFF] y la parte izquierda:</p>  <p>Voz de la izquierda Voces principal y de capa</p> <p>Sección de acordes para la reproducción de estilos y efecto de armonía</p>
---------------------------	---

Type (tipo)	<p>■ Multi Assign (asignación múltiple)</p> <p>El efecto de asignación múltiple asigna automáticamente las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado a partes separadas (voces). Cuando se utiliza el efecto de asignación múltiple, deben estar activadas las partes [Main] y [Layer]. Las voces principal y de capa se asignan alternativamente a las notas en el orden en que se tocan.</p> <p>■ Tipo de eco (Echo, Tremolo y Trill) (eco, tremolo y trino)</p> <p>Cuando se selecciona un tipo de eco, se aplica el efecto correspondiente (eco, trémolo, trino) a la nota que se toca en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en ese momento, con independencia del estado de activación/desactivación de [ACMP ON/OFF] y de la parte izquierda. Tenga en cuenta que el efecto trino solo se aplica cuando se mantienen pulsadas simultáneamente dos notas en el teclado (las dos últimas notas en caso de que se mantengan más de dos), y que se interpretan las dos notas alternativamente.</p>
Volume (volumen)	<p>Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el nivel de las notas de armonía o eco generado mediante el efecto correspondiente.</p>
Speed (velocidad)	<p>Este parámetro solo está disponible si se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill como valor de Type antes. Determina la velocidad de los efectos de eco, trémolo y trino.</p>
Assign (asignación)	<p>Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Le permite determinar en qué parte del teclado sonarán las notas de armonía o eco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto (automática): Aplica el efecto a la parte para la parte que está activada. Cuando ambas partes están activadas, la parte principal tiene prioridad sobre la parte de capa. • Multi (múltiple): Cuando ambas partes están activadas, la nota reproducida en el teclado suena en la parte principal y las armonías (efectos) se dividen entre las partes principal y de capa. Cuando solamente una parte está activada, la nota reproducida en el teclado y el efecto suenan en esa parte. • Main, Layer (principal, capa): Aplica el efecto a la parte seleccionada (principal o de capa).
Chord Note Only (solo notas de acorde)	<p>Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona uno de los tipos de armonía. Cuando se define en "On," el efecto de armonía solo se aplica a las notas (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezcan a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.</p>
Minimum Velocity (velocidad mínima)	<p>Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el volumen más bajo al que sonará la nota de armonía. 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>

En esta sección puede ajustar los parámetros de diversos efectos que se aplican al sonido del micrófono. Debe realizar ajustes de los tipos “Vocal” y “Talk” settings, el primero para la interpretación de canciones y el segundo para hacer anuncios entre canciones, por ejemplo.

Cuando se selecciona “Vocal”:



Cuando se selecciona “Talk”:



1	Micrófono activado/desactivado	Activa o desactiva el sonido del micrófono. Cuando está activado, el sonido del micrófono se envía al instrumento. NOTA Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 28).
2	Interruptor Vocal/Talk (voz/conversación)	Cuando cante con el micrófono en su interpretación, defínalo en “Vocal”. Cuando solo hable o tenga que hacer anuncios entre canción y canción, defínalo en “Talk”. Esto le permite cambiar de forma instantánea los ajustes de micrófono en función de la situación. NOTA Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 28).
3	Ajuste del volumen	Ajusta el volumen de entrada del sonido del micrófono. El nivel de entrada se muestra a la derecha. NOTA Este ajuste es equivalente al de la pantalla de armonía vocal (página 28).
4	3 Band EQ (ecualizador de 3 bandas)	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.
5	Noise Gate (puerta de ruido)	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.).
	On/Off (activar/desactivar)	Activa o desactiva el parámetro de entrada de ruido.
	Th. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual la puerta empieza a abrirse.
6	Compressor (compresor)	Este efecto retiene la salida cuando la señal de entrada del micrófono supera un nivel especificado. Resulta especialmente útil para unificar voces que tienen rangos dinámicos muy amplios. “Comprime” la señal, de forma que las partes suaves suenen más altas y las altas más suaves.
	On/Off (activar/desactivar)	Activa o desactiva el compresor.
	Th. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada por encima del cual empieza a aplicarse la compresión.
	Ratio (porcentaje)	Ajusta el porcentaje de compresión. Los porcentajes elevados dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
	Output (salida)	Ajusta el nivel de salida final.

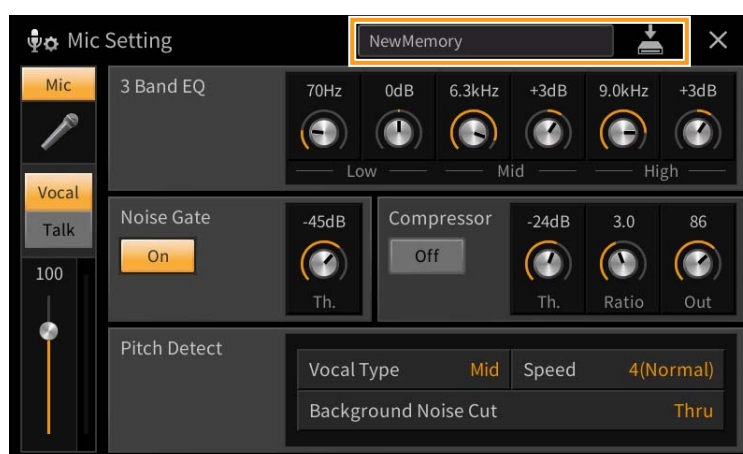
7	Pitch Detect (detección de tono, cuando se ha seleccionado "Vocal")	Permite definir cómo se detecta el tono del sonido del micrófono durante la interpretación.	
		Vocal Type (tipo de voz)	Ajústelo para obtener la armonía vocal más natural, dependiendo de su voz. <ul style="list-style-type: none"> • Low (grave): Ajuste para voces más bajas. Este ajuste también es adecuado para gruñidos y gritos. • Mid (intermedio): Ajuste para voces de rango medio. • High (agudo): Ajuste para voces más altas. Este ajuste también es adecuado para cantar cerca del micrófono. • Full (completo): Ajuste para vocalistas que tengan un rango amplio, de voces bajas a voces altas.
		Speed (velocidad)	Ajusta la velocidad de respuesta del efecto de armonía vocal o la rapidez con la que se generarán armonías en respuesta a su voz. Cuanto mayor sea el número, más rápida será la respuesta. NOTA Cuando uno o ambos parámetros Lead Pitch Detect Speed y Harm Pitch Detect Speed de Vocal Harmony (página 31) se establecen como "as MIC SETTING", este parámetro surte efecto. En los demás valores, el ajuste de Pitch Detect Speed de armonía vocal estará activado.
		Background Noise Cut (corte de ruido de fondo)	Permite filtrar los ruidos que interferirían con la detección de tono. El ajuste en "Thru" desactiva el filtro de ruido.
8	Talk Mixing (mezcla de conversación, solo cuando se ha seleccionado "Talk")	Permite realizar ajustes para hablar o realizar anuncios entre canciones durante la interpretación.	
		Pan (efecto panorámico)	Determina la posición panorámica estéreo del sonido del micrófono.
		Reverb Depth (profundidad de reverberación)	Determina la profundidad de los efectos de reverberación aplicados al sonido del micrófono.
		Chorus Depth (profundidad de chorus)	Determina la profundidad de los efectos de chorus aplicados al sonido del micrófono.
Attenuator (atenuador)	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 Cuando se ha seleccionado "Vocal", puede configurar los ajustes de Reverb/Chorus para la voz al cantar en la pantalla Mixer (página 14).

Almacenamiento de los ajustes del micrófono



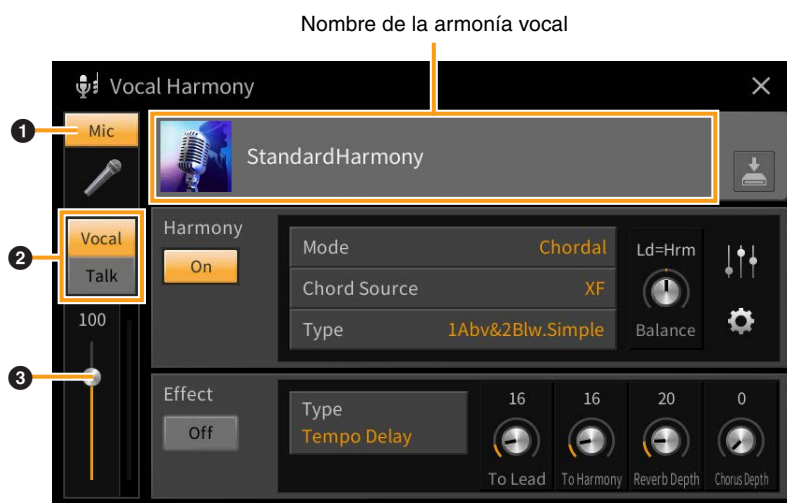
Puede almacenar los ajustes del micrófono  (guardar) y seleccionando a continuación una de las 60 memorias de usuario. Para que le resulte más fácil recuperarlos más adelante, debe asignarles un nombre descriptivo o el nombre de la interpretación.

Para recuperar los ajustes del micrófono, toque el nombre del ajuste que aparece a la izquierda de  (guardar) y seleccione un archivo.

NOTA Si desea guardar los ajustes del micrófono 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 [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado (página 105).

En esta sección puede definir diversos parámetros de armonía vocal, aunque con tan solo seleccionar un tipo de armonía vocal se recuperarán los ajustes adecuados y, en la mayoría de los casos, no es necesario editarlos. Si desea realizar ajustes más detallados para una interpretación, lea este capítulo.

Parámetros básicos



❶	Micrófono activado/ desactivado	Activa o desactiva el sonido del micrófono. Cuando está activado, el sonido del micrófono se envía al instrumento.
❷	Interruptor Vocal/Talk (voz/conversación)	Cuando utilice el micrófono para cantar, debe estar definido en "Vocal". Cuando lo utilice simplemente para hablar o para hacer anuncios entre canciones, debe estar definido en "Talk". Si desea ajustar los parámetros de la armonía vocal, debe estar definido en "Vocal".
❸	Ajuste del volumen	Ajusta el volumen de entrada del sonido del micrófono. El nivel de entrada se muestra a la derecha.

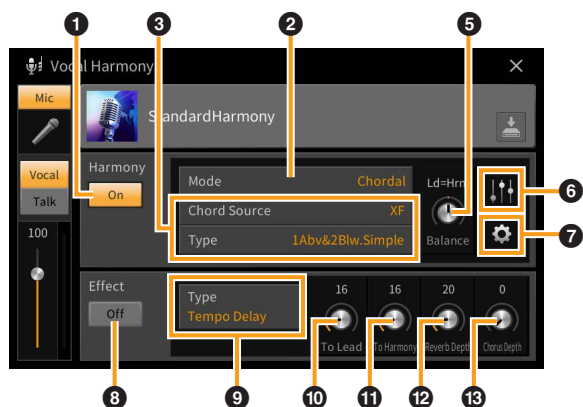
NOTA Los ajustes de esta pantalla son equivalentes a los de la pantalla de ajustes del micrófono ([página 26](#)).

Edición del tipo de armonía vocal

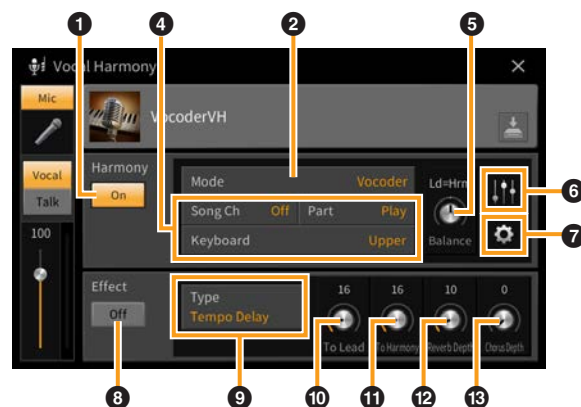
Puede crear su propio tipo de armonía vocal mediante la edición de los parámetros del tipo de armonía vocal predefinido.

- 1 Toque el nombre de la armonía vocal para acceder a la pantalla de selección de armonía vocal.
- 2 Seleccione un tipo de armonía vocal.
- 3 En función del tipo de armonía vocal seleccionado, edite los ajustes correspondientes como desee.

Si el modo (2) está definido en “Chordal”:



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



■ Harmony (armonía)

Permite editar los parámetros de la armonía vocal.

1	Harmony On/Off (activar/desactivar armonía)	Activa o desactiva la armonía vocal.	
2	Mode (modo)	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 (acorde)	Las notas armónicas se determinan con los tres tipos de acorde siguientes: acordes reproducidos en la sección de acordes del teclado (con [ACMP ON/OFF] 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. NOTA Si desea aplicar armonía vocal pulsando los acordes de la sección de acorde cuando el estilo está detenido, debe definir el parámetro “Stop ACMP” en cualquier ajuste excepto “Disabled” en la pantalla de ajuste de estilo (página 84).
		Vocoder	La salida del sonido del micrófono es a través de las notas que toque 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 (fuente de acordes)	Determina qué datos o evento de una canción se utilizarán para la detección de acordes. <ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): No se detectan los acordes con 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. 	

③	Type (tipo)	<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. Para obtener más información, consulte la lista de parámetros de armonía vocal en la lista de datos (un documento PDF separado).</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic (escala diatónica): 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. • Parallel (en paralelo): Añade una nota a la nota principal (sonido del micrófono) con el intervalo especificado en ⑥, sea cual sea el acorde. <p>NOTA 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 acordes, consulte la lista de parámetros de armonía vocal en la lista de datos (un documento PDF separado).</p>						
④	(Cuando el modo está definido como "Vocoder" o "Vocoder-Mono")	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="292 741 475 880">Song Ch (canal de canción)</td> <td data-bbox="475 741 1442 880">Cuando se establece en uno de los valores 1 a 16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un 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.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="292 880 475 987">Part (parte)</td> <td data-bbox="475 880 1442 987">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.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="292 987 475 1151">Keyboard (teclado)</td> <td data-bbox="475 987 1442 1151"> <ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): El control del teclado sobre la armonía se desactiva. • Upper (superior): Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía. • Lower (inferior): Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía. </td> </tr> </table>	Song Ch (canal de canción)	Cuando se establece en uno de los valores 1 a 16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un 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.	Part (parte)	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.	Keyboard (teclado)	<ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): El control del teclado sobre la armonía se desactiva. • Upper (superior): Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía. • Lower (inferior): Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía.
Song Ch (canal de canción)	Cuando se establece en uno de los valores 1 a 16, se utilizan los datos de notas (reproducidos de una canción en el instrumento o un 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.							
Part (parte)	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.							
Keyboard (teclado)	<ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): El control del teclado sobre la armonía se desactiva. • Upper (superior): Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía. • Lower (inferior): Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía. 							
⑤	Balance	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.						
⑥	Ajuste del balance de cada nota principal y 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/Degree (transposición/grado): Permite 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. 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). • Detune (desafinación): Determina el ajuste de tono preciso de cada nota armónica de -50 centésimas a +50 centésimas. • Formant (formante): Determina el ajuste de 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 (efecto panorámico): 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 (volumen): 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 Cuando Pitch Correct Mode (⑦) está desactivado, no se pueden modificar los parámetros de transposición/grado, desafinación y formante de la parte principal.</p> <p>NOTA Los valores de transposición de las armonías solo están disponibles cuando el modo (②) está definido en "Chordal".</p>						

7	Harmony Assign (asignación de armonía)	<p>Permite definir la forma en que las notas armónicas se asignan a la nota principal (sonido del micrófono). Para obtener más información, consulte la lista de parámetros de armonía vocal en la lista de datos (un documento PDF separado).</p> <p>■ Cuando el modo de armonía está definido en “Chordal”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table (tabla de sesión): Determina cómo sonarán las armonías o qué tipo de acorde se utilizará para crear las armonías, según los diferentes estilos musicales. <p>NOTA Este parámetro solo está disponible cuando el tipo Chordal está definido en un valor que no sea ScaleDiatonic ni Parallel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type (nota fundamental de la tonalidad, tipo de clave): 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 (modo de transposición): Determina la cantidad por la cual las partes de armonía se transpondrán. El ajuste “0” indica que no existe transposición, mientras que el ajuste “Auto” da lugar a una transposición automática.
	Detail Setting (ajustes detallados)	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode (modo de corrección de tono): 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 (humanizar): 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. <p>Off (desactivado): Sin efecto Humanize.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: El efecto Humanize se aplica a Harmony para crear una sensación más natural, con un efecto de ampliación 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 chorus, con la voz solista al frente, y el tempo más relajado. <ul style="list-style-type: none"> • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed (velocidad de detección de tono de nota principal/armónica): 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 velocidad de detección de tono de la pantalla de ajuste del micrófono (página 27). • Harmony Effect (efecto de armonía): Determina el tipo de efecto aplicado a las notas armónicas que se añade a la nota principal. • Harmony Stability (estabilidad de armonía): 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 (profundidad de vibrato principal): Especifica la profundidad de vibrato del sonido principal. • Harm Vibrato Depth (profundidad de vibrato de armonía): Especifica la profundidad de vibrato del sonido de armonía. • Vibrato Speed (velocidad de vibrato): Especifica la velocidad de vibrato de los sonidos principal y de armonía. • Vibrato Delay (retardo de vibrato): Especifica el retardo de vibrato de los sonidos principal y de armonía. <p>Para obtener más información sobre los parámetros de ajustes detallados, consulte la lista de parámetros de armonía vocal en la lista de datos (un documento PDF separado).</p>

■ Effect (efecto)

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

8	Effect On/Off (activar/desactivar efecto)	Activa o desactiva los efectos aplicados a las notas de la armonía vocal.
9	Type (tipo)	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 la lista de tipos de efectos vocales y la lista de parámetros de armonía vocal en la lista de datos (un documento PDF separado).

10	To Lead (nota principal)	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a la nota principal.
11	To Harmony (nota de armonía)	Ajusta la profundidad del efecto aplicado a las notas armónicas.
12	Reverb Depth (profundidad de reverberación)	Ajusta la profundidad de reverberación aplicada al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 14).
13	Chorus Depth (profundidad de chorus)	Ajusta la profundidad del chorus aplicado al sonido del micrófono. Este ajuste es equivalente al de la pantalla Mixer (página 14).

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

Se pueden crear y guardar hasta 60 tipos de armonía vocal en la memoria de usuario. 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 [Backup] (copia de seguridad) de "User Effect" para ejecutar la operación de guardado (página 105).



Playlist

Uso de Playlist (lista de reproducción)

Importación de registros de Music Finder a la lista de reproducción

Si importa registros de Music Finder (.mfd) utilizados en pianos digitales Yamaha anteriores (como CVP-709, 705, etc.), puede utilizar los registros de la lista de reproducción de este instrumento, 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 piano digital Yamaha que contenga los registros de Music Finder que desea.

- 1 Conecte la unidad flash USB que contenga el archivo de Music Finder (***.mfd) al terminal [USB TO DEVICE].**
- 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.**

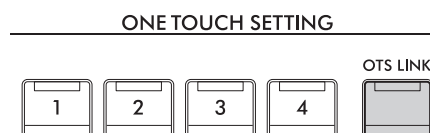
- 4 Toque [Yes] para iniciar la importación.**

Los registros de Music Finder importados se convertirán en archivos del banco de memoria de registros y se guardarán en una carpeta (con el mismo nombre que el archivo importado) en la unidad de usuario 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 registros [1] para cada banco.

AVISO

Si existe una carpeta con el mismo nombre que el archivo de Music Finder, el archivo del banco de memoria de registros con el mismo nombre presente en esa carpeta se sobrescribirá con los datos importados. Para evitar sobrescribir datos importantes, cambie el nombre de la carpeta o el nombre del archivo de Music Finder.

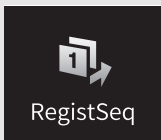
- 5 Active el botón [OTS LINK] para habilitar el uso de los registros importados del mismo modo que con la función Music Finder original.**



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

Búsqueda de registros

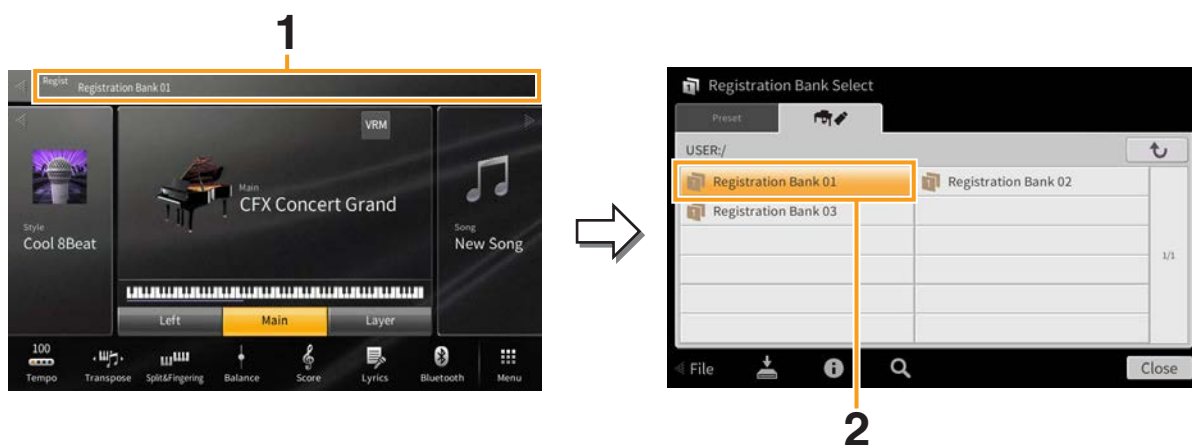
Dado que los datos de Music Finder se guardan en la memoria de registros, puede buscar los registros en la pantalla de selección de bancos de registros. La palabra clave y el género de Music Finder se guardan como información de etiqueta. Para obtener más información sobre búsquedas o etiquetas, consulte el capítulo 8 del Manual de instrucciones.



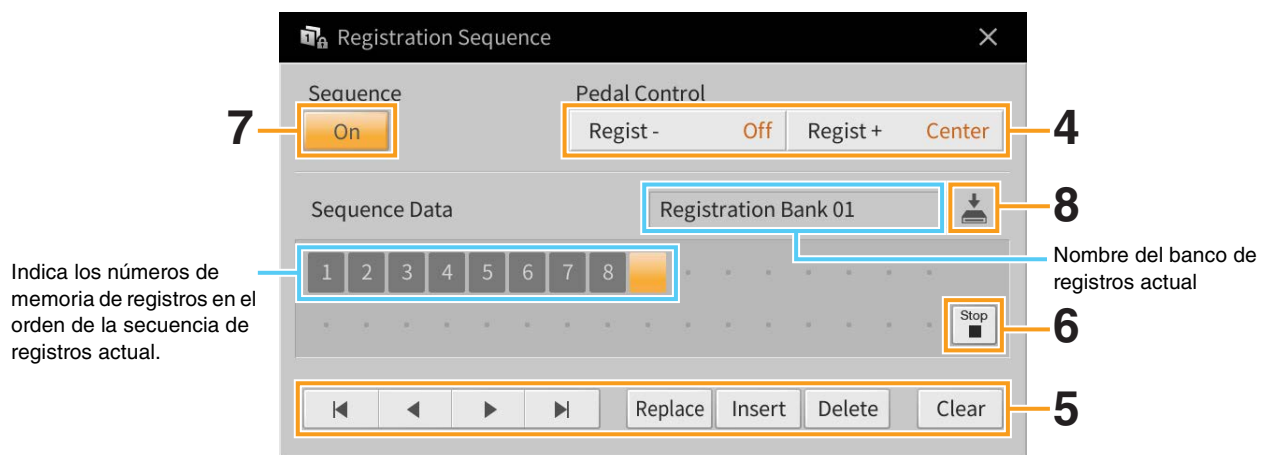
Visualización de los números de la memoria de registros en orden (Registration Sequence)

Con objeto de cambiar los ajustes del panel rápidamente durante una actuación en directo, el instrumento dispone de una secuencia de registros, que permite recuperar hasta ocho ajustes en cualquier orden que se especifique. Para ello, no hay más que utilizar los botones ASSIGNABLE o el pedal cuando se están tocando.

- 1 En la pantalla de inicio, toque [▶] en la esquina superior derecha para mostrar el área de registro y, a continuación, toque el área para acceder a la pantalla de selección de banco de registros.**



- 2 Seleccione el banco de la memoria de registros que desee para crear una secuencia.**
- 3 Acceda a la pantalla de secuencia de registros a través de [Menu] → [RegistSeq].**



- 4 Especifique cómo se usarán el pedal o el botón ASSIGNABLE.**

Si pretende utilizar un pedal para cambiar el número de memoria de registros, se usará el pedal asignado a “Regist +” para avanzar o en la secuencia. El pedal asignado a “Regist -” se utilizará para retroceder por la secuencia.

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, por ejemplo puntos de entrada y salida de canción (página 89) y la función definida en la pantalla Assignable (página 43). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → función definida en la pantalla Assignable.

Si va a utilizar el botón ASSIGNABLE para cambiar el número de la memoria de registros, asigne “Regist +” o “Regist -” en la pantalla que a la que se accede a través de [Menu] → [Assignable] → [Assignable] (página 46).

5 Programe el orden de secuencia en que se debe recuperar el número 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 (sustituir)	Sustituye el número que está en la posición del cursor por el número de memoria de registros seleccionado actualmente.
Insert (insertar)	Inserta el número de memoria de registros seleccionado actualmente antes de la posición del cursor.
Delete (borrar)	Borra el número que está en la posición del cursor.
Clear (eliminar)	Borra todos los números de la secuencia.

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

- **Stop (detener):** Pulsar el botón ASSIGNABLE o pisar el pedal de “avance” no tiene efecto alguno. La secuencia se “detiene”.
- **Top (arriba):** La secuencia empieza de nuevo desde el principio.
- **Next (siguiente):** La secuencia pasa automáticamente al principio del siguiente banco de la memoria de registros de la misma carpeta.

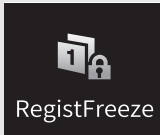
7 Ajuste la secuencia de registros en “On”.

La secuencia de registros que se programa aquí se muestra en el área 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.

8 Toque (guardar) 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.

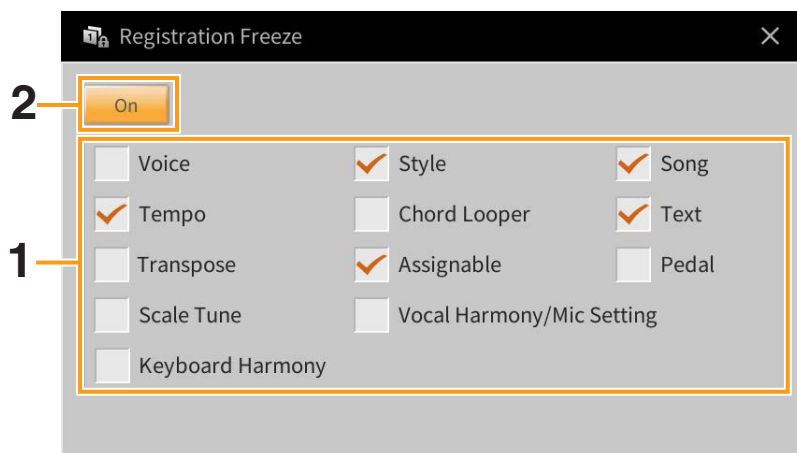
AVISO

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

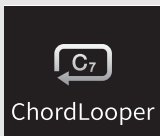


Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Registration Freeze)

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 de bloqueo resulta muy útil. Permite mantener invariables los ajustes de algunos elementos, incluso al seleccionar otros botones de la memoria de registros.



- 1** Marque los elementos que desee que no varíen.
- 2** Ajuste el bloqueo del registro en “On”.



Reproducción automática de estilos con progresiones de acordes personalizadas (Chord Looper)

Normalmente, mientras toca con un estilo, puede tocar acordes en la sección de acordes del teclado. Sin embargo, puede utilizar la función de bucle de acordes para grabar progresiones de acordes que desee reproducir repetidamente, así como reproducir el estilo en bucle en respuesta a los datos de la progresión de acordes. Por ejemplo, si toca los acordes C, F, G y C en secuencia y lo graba, el estilo se repetirá y continuará reproduciéndose como “C / F / G / C → C / F / G / C ...” sin necesidad de que usted toque acordes en la sección de acordes del teclado. Esto amplía su capacidad de interpretación, para tocar libremente tanto con la mano izquierda como con la derecha.

Interpretación mientras se utiliza el bucle de acordes

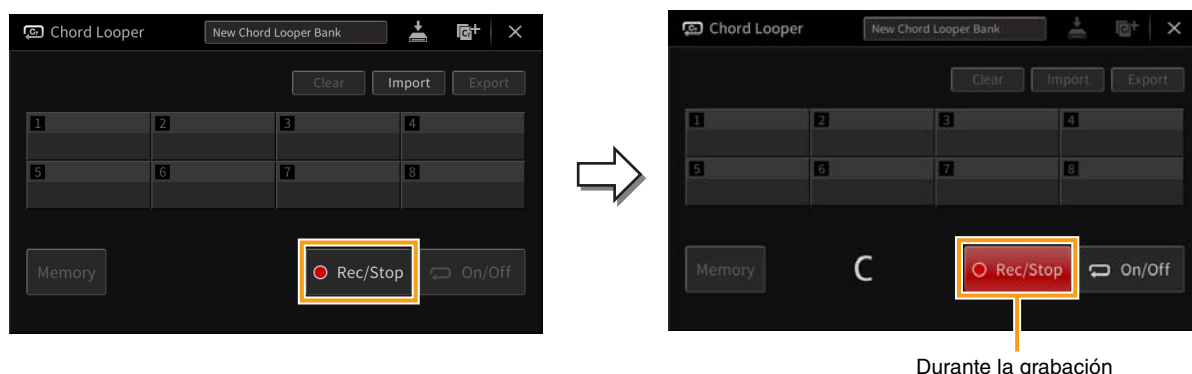
1 Seleccione el estilo deseado.

Si es necesario, ajuste el tiempo.

2 Abra a la pantalla Chord Looper.

3 Mientras se reproduce un estilo, toque [Rec/Stop] en la pantalla.

[Rec/Stop] parpadea para indicar que la grabación está en espera. En el siguiente compás del estilo, se activa [Rec/Stop] y comienza la grabación.



NOTA Cuando se activa [Rec/Stop], el botón [ACMP] se activa automáticamente.

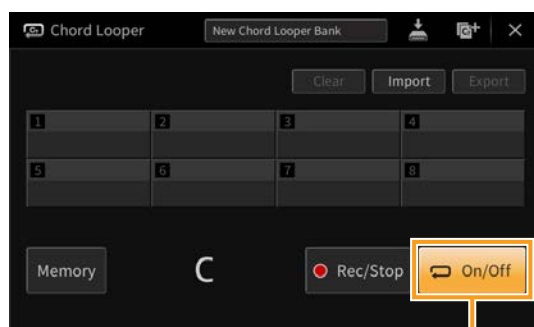
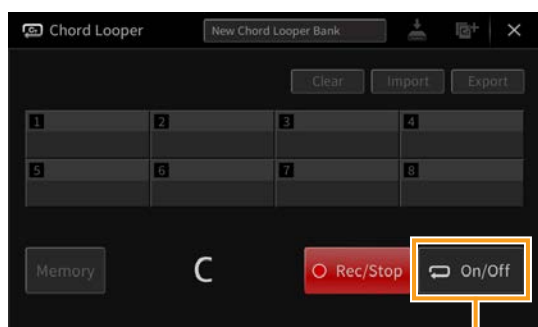
NOTA Si activa [Rec/Stop] mientras el estilo está detenido, el botón [SYNC START] se activa automáticamente y permite iniciar la grabación al interpretar un acorde en la sección de acordes.

4 Interprete los acordes en la sección de acordes de acuerdo con el tempo de reproducción del estilo.

5 Justo antes del compás en que desee iniciar la reproducción en bucle, toque [On/Off] para detener la grabación.

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

Durante la reproducción en bucle, [On/Off] se ilumina y el botón [ACMP] parpadea. En este momento, la introducción de acordes en la sección de acordes no se detecta y se puede utilizar todo el teclado para la interpretación.



Durante la reproducción en bucle

6 Toque [On/Off] para detener la reproducción en bucle del estilo; podrá reproducir el estilo normalmente interpretando acordes en la sección de acordes.

Al activar [On/Off] se vuelve a iniciar la reproducción en bucle en respuesta a las progresiones de acordes grabadas en los pasos 3-5.

NOTA Los datos de las últimas progresiones de acordes que ha 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, vaya al paso 2 de la [página 40](#).

Almacenamiento de datos grabados en un archivo del banco

Los datos grabados de la progresión de acordes se pueden memorizar en las ubicaciones de memoria de bucle de acordes [1] – [8]; estos ocho patrones de datos se pueden almacenar como un único archivo del banco de bucle de acordes.

NOTA La memoria de bucle de acordes también se puede guardar (o exportar) en patrones únicos e individuales (página 42).

1 Grabe las progresiones de acordes deseadas (pasos 1 – 5 de la página 38).

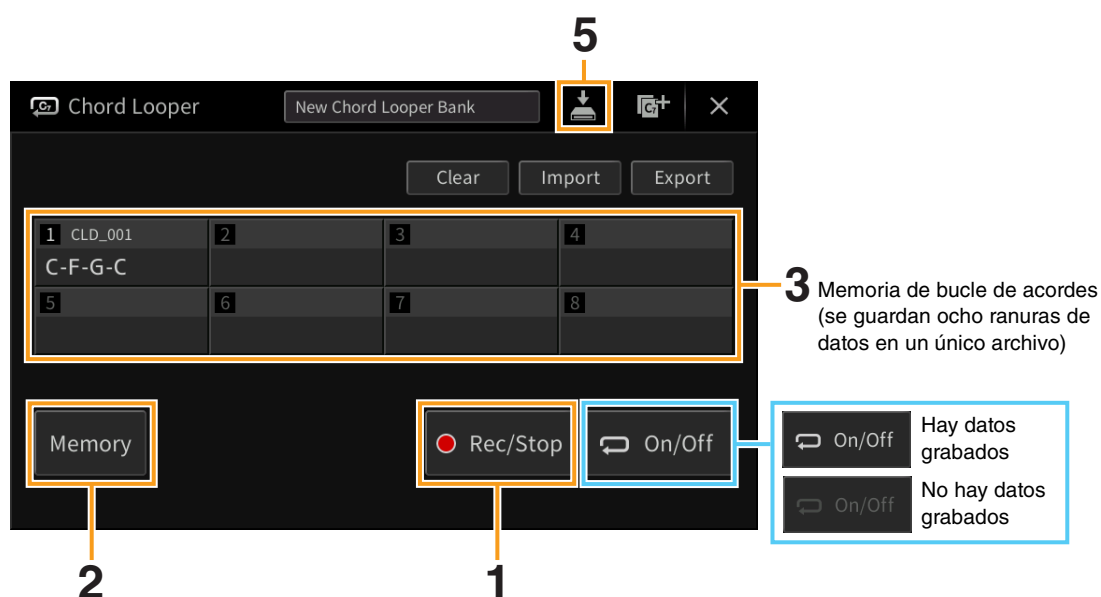
Puede detener la grabación también apagando [Rec/Stop] o pulsando el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP), en lugar de tocar [On/Off].

AVISO

Si selecciona un número de memoria de bucle de acordes que contenga datos memorizados o apaga el instrumento antes de realizar el siguiente paso, los datos de las progresiones de acordes que ha grabado se perderán.

2 Confirme que se han grabado los datos y, a continuación toque [Memory].

Si hay datos grabados, las letras de [On/Off] en la parte inferior derecha de la pantalla aparecen en blanco.



3 Toque el número de la memoria de bucle de acordes que desee ([1] – [8]) para memorizar los datos de la progresión de acordes.

Cuando se memorizan los datos, la progresión de acordes aparece en la celda del número seleccionado. Si no hay espacio para mostrar todos los acordes, se omiten algunos.

4 Repita los pasos 1 – 3 según sea necesario.

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

AVISO

Si selecciona otro archivo del banco de bucle de acordes o apaga el instrumento antes de guardar el archivo, los datos memorizados 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 el archivo (página 42).

Recuperación de un archivo del banco de bucle de acordes y reproducción de un estilo en bucle

- 1 Toque el nombre del banco de bucle de acordes para abrir la pantalla de selección de bancos de bucle de acordes y seleccione el banco que desee.



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

Si desea iniciar la reproducción en bucle del estilo desde el principio de la interpretación, toque y active [On/Off].

- 3 Inicie la reproducción del estilo e interprete mientras suena.

- 4 Active [On/Off] justo antes del compás en el que desee iniciar la reproducción en bucle del estilo.

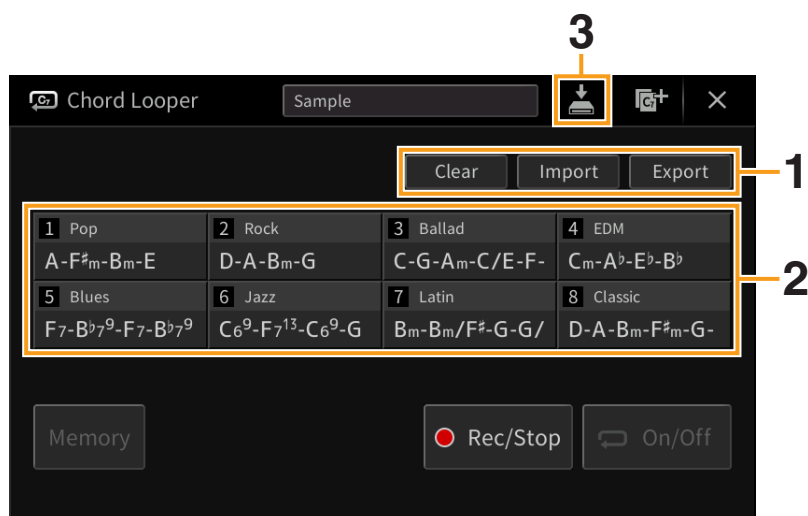
[On/Off] parpadea para indicar que la reproducción en bucle está en espera. En el siguiente compás del estilo, se activará [On/Off] y el estilo se reproducirá en bucle.

Durante la reproducción en bucle, [On/Off] se ilumina y el botón [ACMP] parpadea. En este momento, la introducción de acordes en la sección de acordes no se detecta y se puede utilizar todo el teclado para la interpretación.

- 5 Si es necesario, cambie el número de la memoria de bucle de acordes o toque [On/Off] para activar/desactivar la reproducción en bucle.

Edición del archivo del banco de bucle de acordes

Cada número de memoria de bucle de acordes se puede borrar, guardar o recuperar individualmente. Se pueden guardar ocho memorias de bucle de acordes (progresiones) en un único archivo del banco.



1 Toque la acción deseada.


Clear (eliminar)	Borra los datos del número de memoria de bucle de acordes especificado.
Import (importar)	Importa al número especificado de memoria de bucle de acordes los datos de la memoria de bucle de acordes guardada (o exportada) en una memoria de usuario o en una unidad flash USB.
Export (exportar)	Guarda los datos en el número especificado de memoria de bucle de acordes en la memoria de usuario o en la unidad flash USB. El nombre de archivo se introduce automáticamente, pero puede cambiarlo al guardarlo.

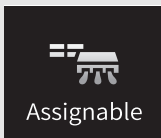
2 Toque el número deseado de memoria de bucle de acordes para ejecutar la acción.

3 Si es necesario, toque (guardar) para guardar los datos editados en un archivo del banco de bucle de acordes.

AVISO

Si selecciona otro archivo del banco de bucle de acordes o apaga el instrumento antes de guardar el archivo, los datos editados se perderán.

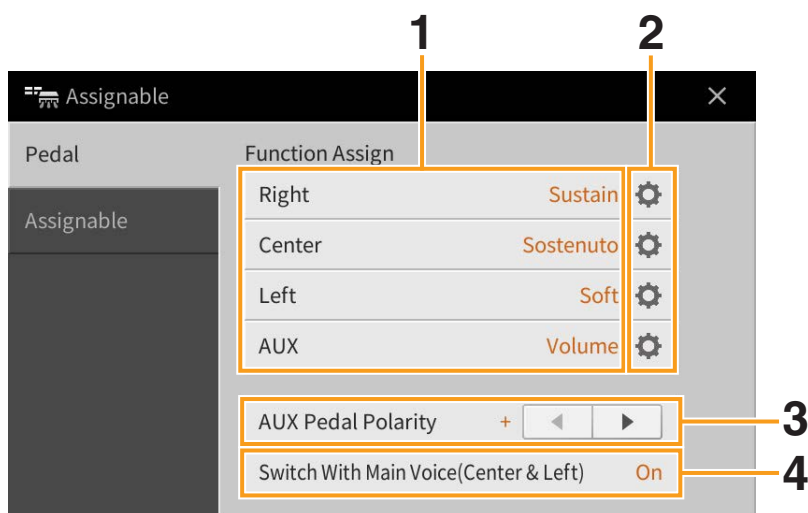
Para borrar todos los datos mostrados en la pantalla de bucle de acordes, toque  (nuevo banco) para crear un nuevo banco.



Asignación de una función específica a cada pedal o botón ASSIGNABLE

Pedal

Puede asignar una función a los tres pedales del instrumento, en lugar de las funciones originales (resonancia, sostenuto y sordina). Del mismo modo, puede asignar varias funciones al pedal tipo switch o pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL].




1 Seleccione una función para cada pedal.

Para obtener información sobre cada función, consulte las páginas 44 – 45.

NOTA También puede asignar otras funciones al pedal, como puntos de entrada y salida de canción (página 89) y secuencia de registros (página 35). Si asigna varias funciones al pedal, la prioridad es: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → funciones asignadas aquí.

2 Toque (ajuste) y, a continuación, realice los ajustes detallados de las funciones seleccionadas.

Para cada parte, se puede activar o desactivar la función seleccionada y ajustar el nivel con que se aplica dicha función. Los parámetros disponibles varían según la función que se seleccione en el paso 1, o  (ajuste) está atenuado para indicar que no hay parámetros disponibles.

3 Si es necesario, defina la polaridad del pedal tipo switch o del pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL].

Algunos tipos de pedal tipo switch o pedal de expresión pueden funcionar 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.

4 Si cambia las funciones de los pedales central e izquierdo de forma que no son las predeterminadas, active o desactive “Switch With Main Voice (Center & Left)” como sea necesario.


Cuando está desactivado, las asignaciones de funciones de los pedales central e izquierdo no cambian aunque se cambie la voz principal (página 50).

Funciones de pedal asignables

Para las funciones indicadas con “*1”, utilice el pedal derecho/central/izquierdo del CVP-909 o el pedal derecho del CVP-905, o bien use un pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL]; un pedal tipo switch no funciona correctamente para esta operación.

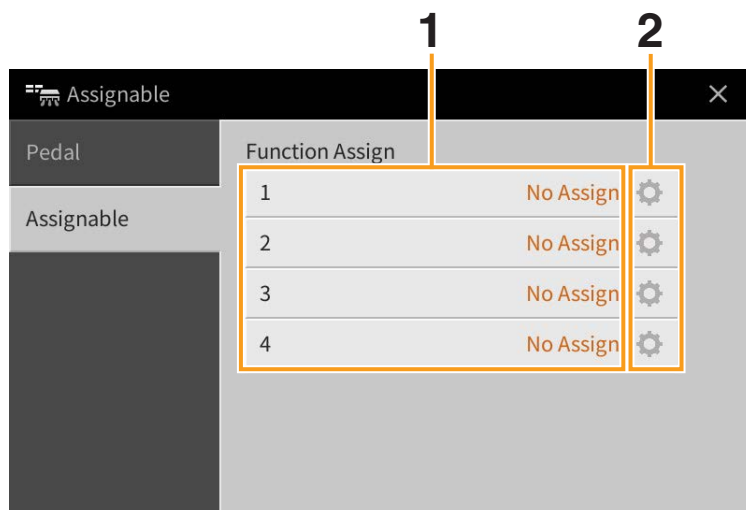
Las funciones indicadas con “*2” también se pueden asignar a los botones ASSIGNABLE [1] – [4].

Articulation (articulación) 1 – 3 *2	<p>Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/ pedal tipo switch, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal.</p> <p>NOTA La articulación 3 está disponible solo en el CVP-909.</p>
Volume (volumen)*1	<p>Controla el volumen. Esta función está disponible únicamente para el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del instrumento.</p>
Sustain (resonancia)	<p>Controla la resonancia. Al mantener presionado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas. El parámetro “Half Pedal Point” permite especificar cuánto se debe pisar el pedal para que el efecto apagador empiece a funcionar. Se puede ajustar para todos los pedales del CVP-909, y para el pedal derecho y el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del CVP-905.</p>
Sostenuto	<p>Controla el efecto Sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, estas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato.</p> <p>NOTA Esta función no afecta a ninguna del órgano de tubos y solo a algunas de las voces Super Articulation.</p>
Soft (sordina)	<p>Controla el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Solo es efectivo para determinadas voces. El parámetro “Half Pedal Point” permite especificar cuánto se debe pisar el pedal para que el efecto de sordina empiece a funcionar. Se puede ajustar para todos los pedales del CVP-909, y para el pedal derecho y el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del CVP-905.</p>
Glide (ligadura)	<p>Cuando se pisa el pedal cambia el tono y, tras soltarlo, se recupera el tono normal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down (arriba/abajo): Determina si el cambio de tono sube o baja. • Range (rango): Determina el rango del cambio de tono, en semitonos. • On Speed (velocidad cuando está activado): Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal. • Off Speed (velocidad cuando está desactivado): Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal.
Portamento	<p>El efecto portamento (una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla de edición de voces (página 48). Esta función no afecta a algunas voces naturales que no sonarían bien con esta función.</p> <p>NOTA Esta función no afectará a ninguna voz Organ Flute o Super Articulation 2 (solo CVP-909) y solo a algunas de las voces Super Articulation.</p>
Pitch Bend (inflexión del tono)*1	<p>Permite subir o bajar la inflexión del tono de las notas con el pedal. Esta función se puede asignar a todos los pedales del CVP-909, y para el pedal derecho y el pedal de expresión conectado a la toma [AUX PEDAL] del CVP-905.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down (arriba/abajo): Determina si el cambio de tono sube o baja. • Range (rango): Determina el rango del cambio de tono, en semitonos.
Modulation (modulación) +/- *1	<p>Aplica efectos de modulación, como el vibrato, a las notas que se tocan en el teclado. Además, se pueden añadir varios efectos a la voz Super Articulation. El efecto se hace más acusado si se presiona el pedal normal o de expresión.</p>
Modulation (modulación) (Alt) +/-	<p>A diferencia de modulación anterior, si se pisa el pedal normal o el pedal tipo switch, se alterna el estado de activación de la modulación.</p>
Vibe Rotor On/Off (activar/desactivar rotor de vibráfono)*2	<p>Activa y desactiva el Vibe Rotor cuando el tipo de efecto de inserción (página 50) está definido en “VibeRotor” en la categoría “Legacy”.</p>
Organ Rotary Slow/Fast (efecto de altavoz rotativo de órgano lento/rápido)*2	<p>Cambia la velocidad del altavoz rotativo (página 51) entre “Slow” y “Fast”.</p>
Keyboard Harmony (armonía del teclado) On/Off (activar/desactivar)*2	<p>Activa y desactiva la función de armonía del teclado (página 24).</p>
Vocal Harmony On/Off (activar/desactivar armonía vocal)*2	<p>Activa y desactiva “Harmony” en la pantalla de armonía vocal (página 29).</p>

Vocal Harmony Effect On/Off (activar/desactivar efecto de armonía vocal) *2	Activa y desactiva "Effect" en la pantalla de armonía vocal (página 31).
Talk On/Off (activar/desactivar conversación) *2	Alterna entre "Vocal" y "Talk" en la pantalla de ajuste del micrófono (página 26).
Score Page (página de partitura) +/- *2	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
Lyrics Page (página de letra) +/- *2	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letra siguiente o anterior (de una en una).
Text Page (página de texto) +/- *2	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
Song Play/Pause (reproducir/pausar canción)	Igual que el botón SONG CONTROL [▶/] (PLAY/PAUSE).
Style Start/Stop (iniciar/detener estilo)	Igual que el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP).
Tap Tempo (ajuste del tempo)	Igual que el botón [TAP TEMPO].
Synchro Start (inicio sincronizado)	Igual que el botón [SYNC START].
Synchro Stop (parada sincronizada)	Igual que el botón [SYNC STOP].
Intro (preludio) 1 – 3	Igual que los botones INTRO [I] – [III].
Main (principal) A – D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A] – [D]
Fill Down (relleno, abajo)	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la izquierda.
Fill Self (relleno)	Reproduce un relleno.
Fill Break (pausa en el relleno)	Reproduce una pausa.
Fill Up (relleno, arriba)	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección principal del botón situado inmediatamente a la derecha.
Ending (coda) 1 – 3	Igual que los botones ENDING/rit. [I] – [III].
Half Bar Fill In (relleno de media barra)	Cuando se pisa el pedal, se activa la función "Half bar fill-in" y al cambiar de sección en un estilo en el primer tiempo de la sección actual, la siguiente sección se inicia desde el medio con relleno automático.
Fade In/Out (fundido de entrada/salida) *2	Al reproducir una canción o un estilo, esta opción añade fundidos de entrada y salida suaves. Para iniciar la reproducción con un fundido de entrada, active esta función mientras la reproducción está detenida y, a continuación, comience la reproducción. Para detener la reproducción con un fundido de salida, active esta función durante la reproducción.
Fingered/ Fingered On Bass (digitado/digitado de bajos) *2	El pedal cambia alternativamente entre los modos digitación y de bajo (página 6).
Bass Hold (bajo mantenido)	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo se mantiene aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en "AI Full Keyboard", la función no es operativa.
Percussion (percusión)	El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado en la pantalla a la que se accede con  (ajuste). En esta ventana 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.
Main Voice On/Off (activar/desactivar voz principal) *2	Activa y desactiva la voz principal.
Layer Voice On/Off (activar/desactivar voz de capa) *2	Activa y desactiva la voz de capa.
Left Voice On/Off (activar/desactivar voz izquierda) *2	Activa y desactiva la voz de la izquierda.
OTS (ajuste de un solo toque) +/-	Accede al ajuste de un solo toque siguiente o anterior.

Assignable (asignable)

Es muy fácil asignar una función concreta a cada uno de los botones ASSIGNABLE [1] – [4], para recuperar rápidamente las funciones más utilizadas. De la misma forma, se puede asignar cada uno de los iconos de la pantalla de menú a cada uno de estos botones.




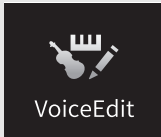
1 Seleccione el elemento para cada uno de los botones ASSIGNABLE.

Puede asignar los iconos de la pantalla de menú (excepto Assignable, Wireless LAN y Bluetooth), las funciones de pedal marcadas con “*2” (página 44) y las funciones siguientes. Si no desea asignar ninguna función, seleccione “No Assign”.

Left Hold On/Off (activar/desactivar retención izquierda)	Activa y desactiva la retención izquierda.
Effect On/Off (activar/desactivar efecto)	Activa o desactiva los efectos.
Mono/Poly (monofónico/polifónico)	Alterna entre el modo monofónico (la voz del teclado se toca de forma monofónica con prioridad de la última nota) y polifónico (la voz del teclado se toca de forma polifónica). Dependiendo de la voz, se puede producir un portamento cuando las notas se tocan con legato.
Regist (registro) +/-	Recupera el número anterior o siguiente de memoria de registros de la secuencia de registros.

2 Si es necesario, toque (ajuste) y realice los ajustes detallados.

Puede activar o desactivar la función especificada de cada parte. Según que función esté seleccionada,  (ajuste) puede aparecer atenuado para indicar que no hay parámetros disponibles.



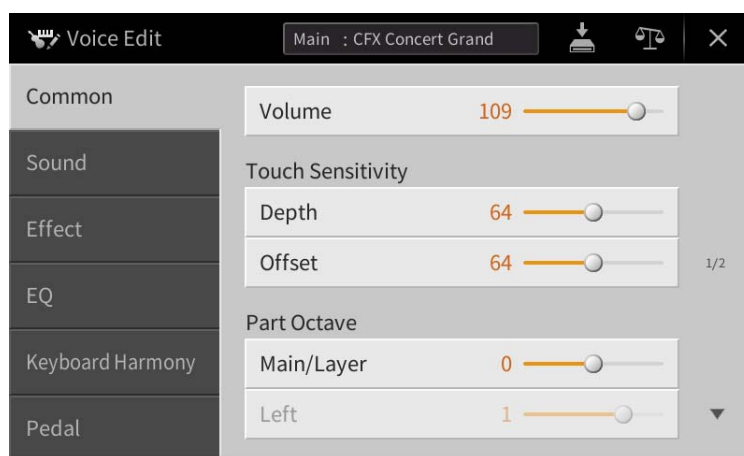
Edición de voces (Voice Edit)

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 voz de usuario para recuperarla posteriormente. En esta sección se trata la edición de voces excepto las de órgano de tubos, que se editan de forma diferente. Para obtener instrucciones sobre la edición de voces de órgano de tubos, consulte [página 51](#).

1 Seleccione la voz deseada, pero que no sea una voz Organ Flutes (órgano de tubos).

2 Acceda a la pantalla de edición de voces a través de [Menu] → [VoiceEdit], seleccione el parámetro deseado y edite su valor.

Para obtener información sobre los parámetros editables, consulte la [página 48](#).



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

3 Toque (guardar) para guardar la voz editada.

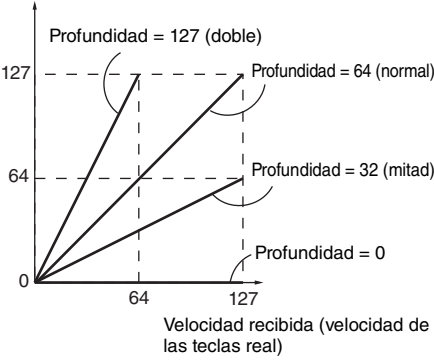
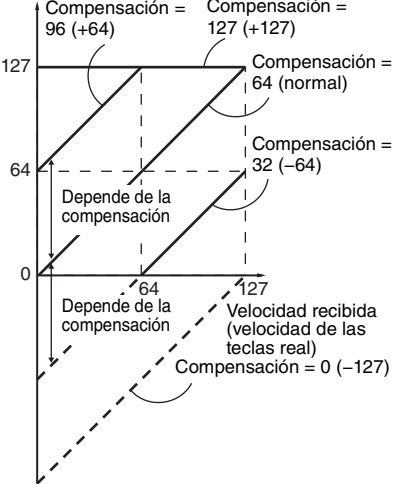
AVISO

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

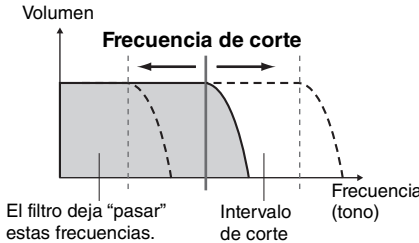
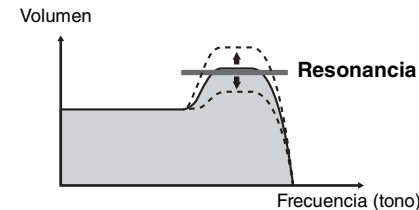
NOTA Si desea editar otra voz, toque el nombre de una voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces. También puede pulsar el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] para seleccionar la parte del teclado a la que está asignada la voz, confirmar el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces, hacer las modificaciones que desee y, finalmente, ejecutar la operación de guardado.

Parámetros editables de la pantalla de edición de voces

Common (comunes)


Volume (volumen)	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.	
Touch Sensitivity (sensibilidad de la pulsación)	Depth (profundidad)	Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad a la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.
	Offset (compensación)	<p>Profundidad de la sensibilidad de la pulsación Cambia la curva de velocidad de acuerdo con la profundidad de la velocidad (con Offset establecido en 64) Velocidad real del generador de tonos</p>  <p>Touch Sensitivity Offset (compensación de la sensibilidad de la pulsación) Cambia la curva de velocidad de acuerdo con la compensación de la velocidad (con Depth establecido en 64) Velocidad real del generador de tonos</p>  <p>• Depth (profundidad): 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).</p> <p>• Offset (compensación): Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>
Part Octave (octava de parte)	Main/Layer (principal/capa)	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes principal o de capa, este parámetro está disponible; cuando la voz editada se utiliza como la parte izquierda, está disponible el parámetro Left.
	Left (izquierda)	
Mono (monofónico)	Mono/Poly (monofónico/polifónico)	Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente.
	Mono Type (tipo monofónico)	<p>Determina el comportamiento de las notas de sonidos que disminuyen, tales como los de una guitarra, cuando se tocan con legato con la voz editada ajustada en "Mono" en la opción anterior.</p> <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 (fundido cruzado): El sonido realiza una transición fluida desde la nota tocada previamente a la siguiente nota. <p>NOTA Este parámetro no está disponible para las voces Super Articulation, Drum/SFX y Organ Flutes y funciona igual que el ajuste "Normal" cuando se seleccionan estas voces.</p> <p>NOTA Cuando se selecciona Legato, el comportamiento (aparte de lo que se describe aquí) puede ser diferente de Normal, según los ajustes del panel.</p>
	Portamento Time (tiempo de portamento)	<p>Establece el tiempo de portamento (tiempo de transición de tono) cuando en el paso anterior se establece la voz editada en "Mono".</p> <p>NOTA Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente.</p>

Sound (sonido)

Filter (filtro)	<p>El filtro es un procesador que cambia el timbre o tono de un sonido bloqueando o dejando pasar un intervalo de frecuencias específico. Los parámetros siguientes determinan el timbre global del sonido mediante el refuerzo o el recorte de un intervalo de frecuencias determinado. Además de para hacer que el sonido sea más brillante o más melodioso, el filtro se puede utilizar para producir efectos electrónicos similares a los de un sintetizador.</p>	
Brightness (intensidad)	<p>Determina la frecuencia de corte o el intervalo de frecuencias efectivo del filtro (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un sonido más intenso.</p>	 <p>Volumen</p> <p>Frecuencia de corte</p> <p>El filtro deja "pasar" estas frecuencias.</p> <p>Intervalo de corte</p> <p>Frecuencia (tono)</p>
Harmonic Cont. (contenido armónico)	<p>Determina el énfasis que se da a la frecuencia de corte (resonancia), que se estableció anteriormente en Brightness (consulte el diagrama). Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.</p>	 <p>Volumen</p> <p>Resonancia</p> <p>Frecuencia (tono)</p>
EG (generador de envolventes)	<p>Los ajustes EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Así se pueden 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.</p>	
Attack (ataque)	<p>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>	
Decay (disminución)	<p>Determina la rapidez con la que la voz alcanza su nivel de sostenido (un nivel ligeramente inferior al máximo). Cuanto más bajo sea el valor, más rápida será la disminución.</p>	
Release (liberación)	<p>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.</p>	
Vibrato	<p>El vibrato es un efecto de sonido vibrante y tembloroso que se produce modulando periódicamente el tono de la voz.</p>	
Depth (profundidad)	<p>Determina la intensidad del efecto de vibrato. Los ajustes más altos producen un vibrato más pronunciado.</p>	
Speed (velocidad)	<p>Determina la velocidad del efecto de vibrato.</p>	
Delay (retardo)	<p>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.</p>	
Modulation (modulación) (+)/(-)	<p>Cuando se asigna la función de modulación a un pedal (página 44), se puede utilizar el pedal para modular el tono (vibrato) y los parámetros que se indican a continuación. Aquí se puede establecer el nivel con el que el pedal modula cada uno de los parámetros siguientes.</p>	
Filter (filtro)	<p>Determina el nivel con el que el pedal modula la frecuencia de corte de filtro. Para obtener más datos sobre el filtro, consulte la página 49.</p>	

Modulation (modulación) (+)/(-)	Amplitude (amplitud)	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud (volumen).
	LFO Pitch (tono LFO)	Determina el nivel con el que el pedal modula el tono o el efecto de vibrato.
	LFO Filter (filtro LFO)	Determina el nivel con el que el pedal modula la frecuencia de corte del filtro o el efecto wah.
	LFO Amplitude (amplitud LFO)	Determina el nivel con el que el pedal modula la amplitud o el efecto de trémolo.

Effect (efecto)

Insertion Effect (efecto de inserción)	On/Off (activar/desactivar)	Activa o desactiva los efectos de inserción.
	Type (tipo)	Selecciona el tipo de efecto de inserción. Seleccione primero la categoría y después el tipo. Puede ajustar los parámetros detallados tocando  (ajuste) y guardándolos. Consulte la edición y guardado de los parámetros de efectos (página 13) para obtener más información.
	Depth (profundidad)	Ajusta la profundidad de efecto de inserción.
	Vibe Rotor (rotor de vibráfono)	Solo está disponible si se selecciona "VibeRotor" de la categoría "Legacy" como tipo de efecto de inserción, como ya se ha descrito. Determina si se debe activar o desactivar Vibe Rotor al seleccionar la voz.
Reverb (reverberación)*	Depth (profundidad)	Ajusta la profundidad de la reverberación.
Chorus*	Depth (profundidad)	Ajusta la profundidad del chorus.

* No se puede editar la profundidad de la reverberación y los chorus cuando se ha seleccionado una voz VRM, pero sí se puede editar mediante [Menu] → [VoiceSetting] → [Piano] (página 1/2). Consulte información detallada en la [página 79](#).

EQ (ecualizador)

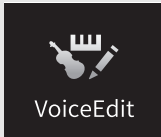
Determina la frecuencia y ganancia de las bandas del ecualizador. Para obtener información sobre EQ, consulte la [página 11](#).

Keyboard Harmony (armonía del teclado)

En esta pantalla puede definir los mismos parámetros que en la pantalla de armonía del teclado (paso 2 en la [página 24](#)). Antes de realizar ningún ajuste, asegúrese de que la parte actual está definida en principal. Dicho de otro modo, debe seleccionar la parte principal tocando el nombre de la voz de la parte superior de la pantalla de edición de voces o pulsando el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT]. Los ajustes realizados en esta pantalla se recuperan automáticamente al seleccionar la voz correspondiente.

Pedal

En esta sección puede seleccionar las funciones que se vayan a asignar al pedal izquierdo o central. Antes de realizar ningún ajuste, asegúrese de que la parte actual está definida en principal. Dicho de otro modo, debe seleccionar la parte principal tocando el nombre de la voz de la parte superior de la pantalla de edición de voces o pulsando el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT]. Los ajustes realizados en esta pantalla se recuperan automáticamente al seleccionar la voz correspondiente. Para obtener más información sobre la función de pedal, consulte la [página 44](#).



Edición de una voz de órgano (Voice Edit)

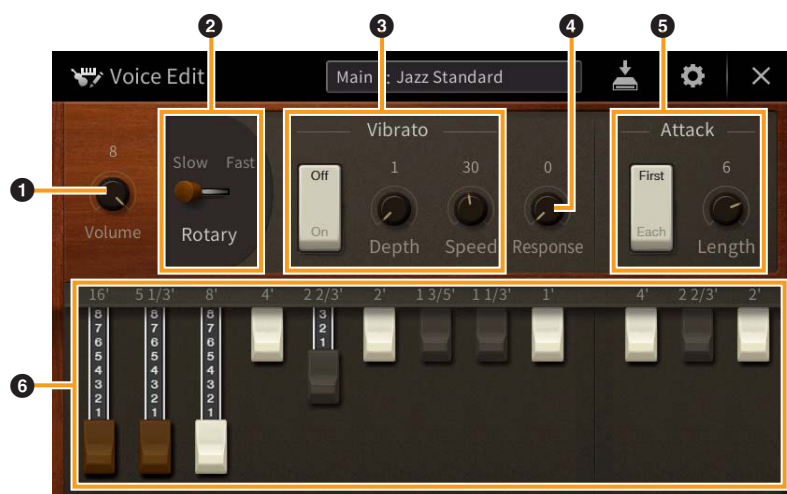
Las voces de órgano se pueden editar ajustando las palancas de longitud, añadiendo el sonido de ataque, aplicando efecto y ecualizador, etc.

1 Seleccione la voz de órgano deseada.

Toque [Organ Flutes] en la categoría [Organ] y, a continuación, seleccione una voz de órgano.

2 Acceda a la pantalla de edición de voces a través de [Menu] → [VoiceEdit], seleccione el parámetro deseado y edite su valor.

NOTA También se puede acceder a la pantalla de edición de voces Organ Flutes tocando el icono de órgano de la esquina superior derecha del nombre de voz de órgano de la pantalla principal. Esto es muy práctico para definir ajustes de longitudes y controlar el altavoz rotatorio mientras se toca.



Existen tres tipos de voces Organ Flutes y los parámetros indicados con “*” solo están disponibles para los tipos Vintage y Home. Para obtener más información sobre los tipos de órganos, consulte el capítulo 3 del Manual de instrucciones.

❶	Volume (volumen)	Ajusta el volumen general del órgano.
❷	Rotary/Tremolo (altavoz rotativo/tremolo)*	Activa y desactiva el altavoz rotatorio y cambia su velocidad entre “Slow” y “Fast”. Este parámetro solo está disponible cuando se aplica un tipo de efecto (página 12) que contenga “Rotary” en su nombre.
❸	Vibrato*	Activa o desactiva el vibrato, y ajusta su profundidad y velocidad.
❹	Response (respuesta)	Afecta a la parte de ataque y liberación (página 49) 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.
❺	Attack (ataque)	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.
❻	Footage (longitudes)	Determina el sonido básico del órgano.

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

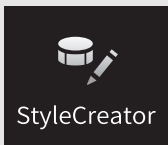
Los parámetros son los mismos que los de la pantalla de efectos y ecualizador del capítulo anterior, "Edición de voces (Voice Edit)" ([página 50](#)).

4 Toque (guardar) 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 sin realizar antes la operación de guardar.

NOTA Si desea editar otra voz, toque el nombre de una voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces. También puede pulsar el botón VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] para seleccionar la parte del teclado a la que está asignada la voz, confirmar el nombre de la voz en la parte superior de la pantalla de edición de voces, hacer las modificaciones que desee y, finalmente, ejecutar la operación de guardado.

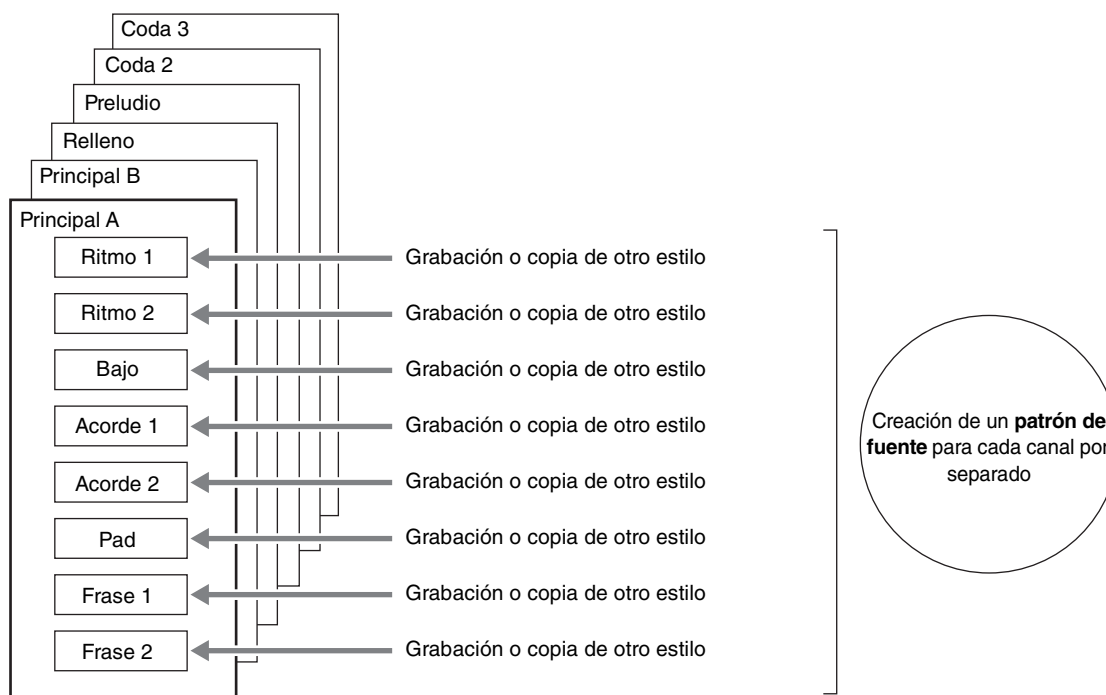


Creación y edición de estilos (Style Creator)

La función Style Creator (Creador de estilos) permite crear estilos originales grabando los patrones musicales tocándolos directamente en el teclado y usando los 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, los acordes de acompañamiento o la sección de frases (denominada “Patrón fuente” en Style Creator) para cada canal de cada sección. Al igual que con las canciones, existen dos métodos de grabación: grabación en tiempo real y grabación por pasos ([página 54](#)).

■ Estructura de datos de estilo, formada por patrones de fuente

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 fuente”. Con la función del creador de estilos, puede crear un estilo grabando por separado el patrón fuente de cada canal o importando los datos del patrón de los estilos existentes.



■ Procedimiento básico para crear un estilo

Las instrucciones detalladas se describen en la página de referencia de cada paso.

1 Seleccione el estilo que desee como datos iniciales.

2 Acceda a la pantalla de Style Creator mediante [Menu] → [StyleCreator].

3 En la pantalla “Basic”, seleccione una sección ([página 55](#)).

Realice los siguientes ajustes según sea necesario.

- Si crea un estilo desde cero, toque [Initialize Style] para que el estilo actual quede vacío.
- Si inicializa el estilo, defina la longitud (cantidad de compases) del patrón fuente.
- Defina los parámetros globales, como el tempo y el compás.

4 Cree el patrón fuente para cada canal.

- **Grabación en tiempo real ([página 56](#))**

Permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado.

- **Grabación por pasos ([página 59](#))**

Permite introducir cada nota individualmente.

- **Montaje de estilos ([página 59](#))**

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 (edición de canales) ([página 60](#))**

Permite editar los datos MIDI de los canales ya grabados.

- **SFF Edit (edición de SFF) ([página 62](#))**

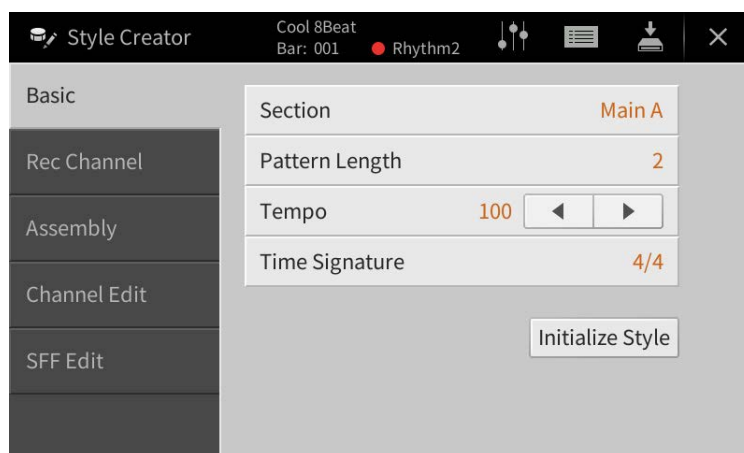
Permite editar los parámetros relativos a SFF (Formato de archivos de estilos) de los canales ya grabados y que no sean canales de ritmo.

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

7 Toque (guardar) en la parte superior de la pantalla para guardar el estilo creado.

Basic (básicos)

Estas explicaciones se aplican al paso 3 de la [página 54](#). En esta pantalla puede definir los parámetros básicos, por ejemplo la selección de sección.



Section (sección)	Selecciona una sección para crearla o editarla.
Pattern Length (duración del patrón)	Selecciona la duración (en compases) de la sección actual. Introduzca un valor y toque [Execute] para guardar los cambios.
Tempo	Ajusta el tempo del estilo. Normalmente, este ajuste se aplica a todas las secciones.
Beat (compás)	Ajusta el compás del estilo. Normalmente, este ajuste se aplica a todas las secciones. Introduzca un valor y toque [Execute] para guardar los cambios.
Initialize Style (inicializar estilo)	Inicializa todos los datos de canal de todas las secciones correspondientes para vaciar el estilo actual. Toque aquí si desea crear los datos del estilo desde cero.

Grabación en tiempo real

Estas explicaciones corresponden al paso 4 de la [página 54](#). En la pantalla “Rec Channel” puede crear los datos de los canales mediante la grabación en tiempo real.

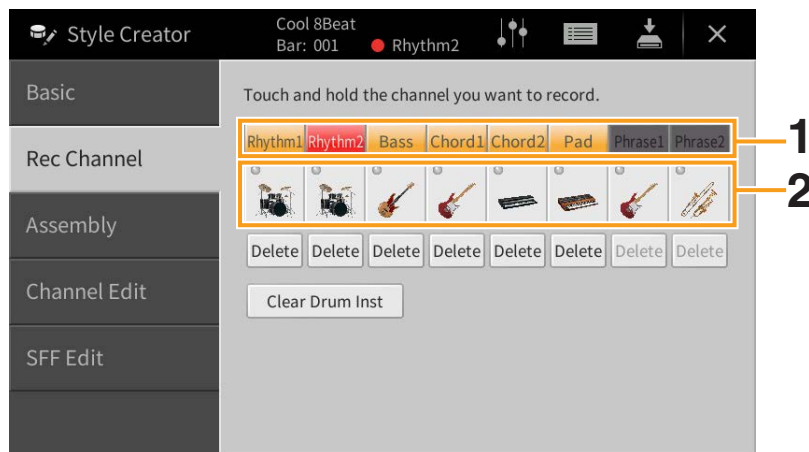
Características de la grabación en tiempo real en el creador de estilos

■ 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 borrar los datos originales. En el registro de estilos, los datos grabados no se borran excepto cuando se utilizan funciones como “Clear Drum Inst” ([página 57](#)), “Delete” ([páginas 57, 58](#)) y “Remove Event” ([página 61](#)). 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 los canales de ritmo 1 – 2

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, toque [Close] para volver a la pantalla original. Con la voz seleccionada, practique el patrón de ritmo que desea grabar.

Voces disponibles para la grabación

En el canal Rhythm1 se puede usar cualquier voz excepto las de órgano de tubos para la grabación.

En el canal Rhythm2 solamente se pueden utilizar los conjuntos de batería/SFX para la grabación.

- 3 Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para iniciar la grabación.**
 Cuando se reproduzcan los datos ya grabados, puede tocar cada canal para activarlo o desactivarlo. Si es necesario, borre un canal tocando [Delete], que está directamente debajo.
- 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

Si se equivoca o toca notas incorrectas:

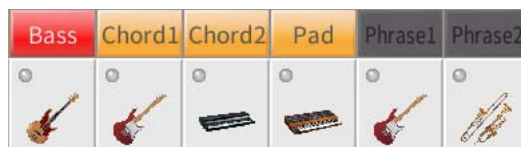
Puede borrar notas de un instrumento de batería concreto. Toque [Clear Drum Inst] para acceder a un mensaje y, a continuación, pulse la tecla correspondiente del teclado mientras se muestra el mensaje. Después de borrar el instrumento de batería en cuestión, toque [Exit] para cerrar el mensaje.

- 5 Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para detener la reproducción.**
 Si desea añadir 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.**

■ **Grabación de bajos, acorde 1 – 2, pad y sección de frases 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 objetivo de grabación. Tenga en cuenta que solo se pueden sobregabar 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, toque [Close] para volver a la pantalla original. Con la voz seleccionada, practique la frase o el acompañamiento de acordes que desea grabar.

Voces disponibles para la grabación

Se puede utilizar para grabar cualquier voz excepto las voces de órgano de tubos, de conjunto de batería y de conjunto SFX.

■ Grabe una frase en la tonalidad de do mayor (CM7), lo que reproducirá las notas correctamente cuando los acordes cambian durante la interpretación

Directrices para grabar una sección principal o un relleno

Con los ajustes iniciales predeterminados, la nota fundamental o el acorde fuente se ajustan en do mayor séptima (CM7). Esto quiere decir que debe grabar un patrón 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 las directrices 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 = notas de acorde
R = notas recomendadas

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

Si respeta estas directrices, las notas de la reproducción de estilo se convierten correctamente según los cambios de acorde que se hagan durante su interpretación.

Directrices 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 respetar las directrices de las secciones principal y de relleno que se describen más arriba, y puede utilizar progresiones de acordes en la grabación. Sin embargo, debe seguir las directrices 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 la Intro, asegúrese de que la frase con la progresión de acordes que grabe resuelva correctamente a su acorde de tónica al final de la Intro. Por ejemplo, en la tonalidad de do 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 de CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas también cambian. Consulte información detallada en la [página 63](#).

3 Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para iniciar la grabación.

Cuando se estén reproduciendo los datos ya grabados, puede tocar cada canal para activarlo o desactivarlo.

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

4 En cuanto la reproducción del bucle vuelva al primer tiempo en la primera medición, 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 detener la reproducción.


Si desea añadir 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) Toque [Play Root/Chord] para acceder a la pantalla de operaciones.
- 3) Pulse el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP) para iniciar la reproducción.
- 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 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.

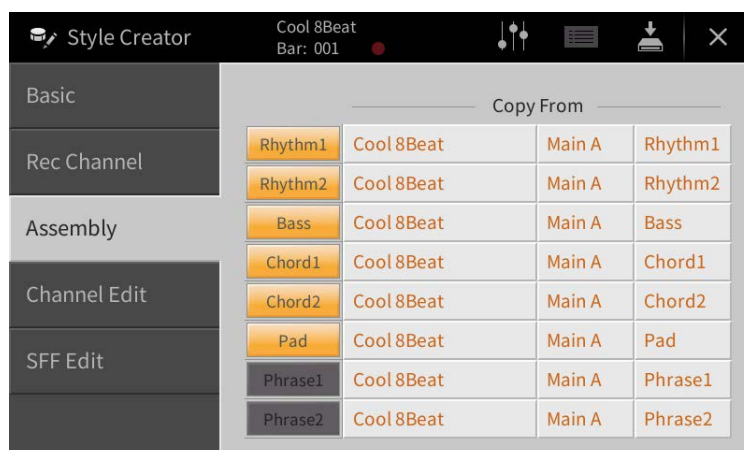
Grabación por pasos

Estas explicaciones corresponden al paso 4 de la [página 54](#). En la pantalla de registro por pasos (edición de estilos) a la que se accede tocando  (editar) de la esquina superior derecha de la pantalla, puede grabar o editar notas una por una. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones ([página 67](#)), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

- En el creador de canciones se puede cambiar libremente la posición de la marca de fin, mientras que en el creador de estilos no se puede cambiar. La razón es que la longitud del estilo es fija para todos los canales y se define en la pantalla “Basic” ([página 55](#)). 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 del creador de canciones, pero no se pueden cambiar en el creador de estilos. Seleccione el canal de grabación en la pantalla “Rec channel!”
- En el creador de estilos no se pueden introducir los datos de acordes, de letras y de sistema exclusivo. Se pueden introducir los datos de los canales y se pueden editar los datos de sistema exclusivo (borrar, copiar o mover).

Assembly (montaje) – Asignación del patrón fuente a cada canal

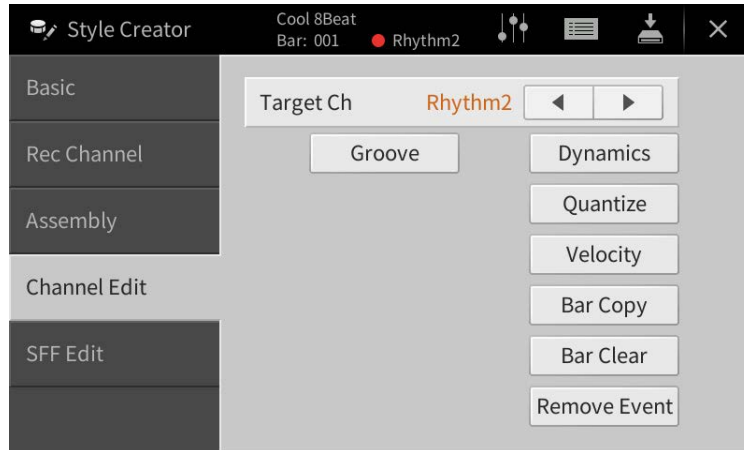
Estas explicaciones corresponden al paso 4 de la [página 54](#). En la pantalla “Assembly” se indica de qué estilo, qué sección y qué canal se han copiado los datos de cada canal de la sección actual. Toque el nombre de estilo, nombre de sección o nombre de canal que desee en la sección “Copy From” para seleccionarlo. Monte el estilo mientras escucha la reproducción del estilo pulsando el botón STYLE CONTROL [▶/■] (START/STOP). Puede activar o desactivar cada canal tocando el botón correspondiente.





Channel Edit (edición de canales)

Estas explicaciones se aplican al paso 5 de la [página 54](#). En la pantalla “Channel Edit” puede editar los datos de los 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 finalizado el proceso, 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.

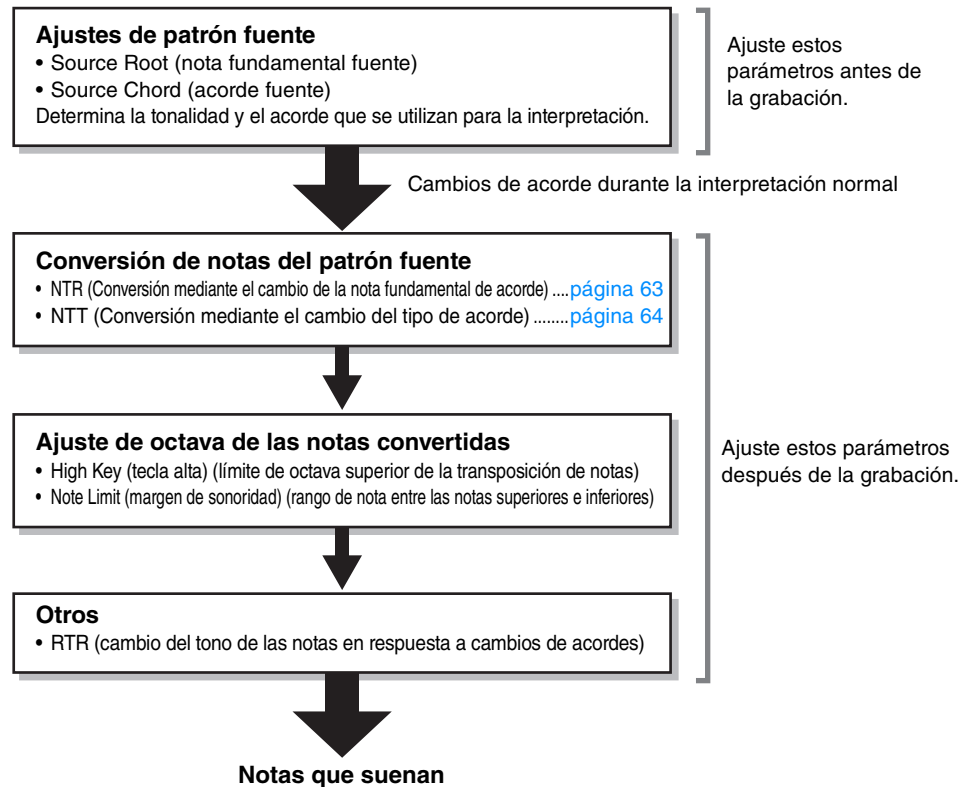


Target Ch (canal de destino)	Seleccione el canal de destino que quiera editar. Todos los elementos, salvo “Groove”, se aplicarán al canal especificado aquí.	
Groove	Permite añadir “swing” a la música o cambiar la “sensación” del ritmo al hacer cambios sutiles en la sincronización (reloj) del estilo. Los ajustes de “Groove” se aplican a todos los canales de la sección seleccionada.	
	Original Beat (tiempo original)	Especifica los tiempos a los que se aplica la sincronización de “Groove”. Dicho de otro modo, si se selecciona “8 Beat”, la sincronización de “Groove” se aplica a las corcheas, si se selecciona “12 Beat”, la sincronización se aplica a tresillos de corchea.
	Beat Converter (convertidor de tiempos)	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 corchea. 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 semicorchea.
	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 segundo, cuarto, sexto y octavo 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 (fino)	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, tiempos de segunda y tercera si se selecciona “3”). En todos los casos, los tipos “A” producen un efecto mínimo, los tipos “B” producen un efecto medio y los tipos “C” producen el máximo efecto.

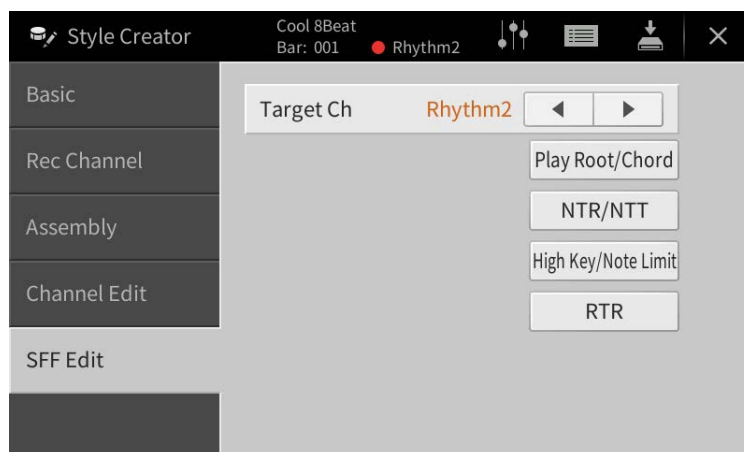
Dynamics (dinámica)	Cambia la velocidad y el volumen (o acento) de algunas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de Dynamics se pueden aplicar individualmente a cada canal o a todos los canales del estilo seleccionado.	
	Accent Type (tipo de acento)	Determina el tipo de énfasis que se aplica, es decir, qué notas se enfatizan.
	Strength (intensidad)	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 (expandir/comprimir)	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 (potenciar/cortar)	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 (aplicar a todos los canales)	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 de edición de canales.
Quantize (cuantizar)	Igual que en el creador de canciones (página 76), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.  Corcheas con swing  Semicorcheas con swing	
Velocity (velocidad)	Aumenta o reduce la velocidad de todas las notas en el canal especificado, según el porcentaje indicado aquí.	
Bar Copy (copiar compás)	Con esta función, los datos pueden copiarse de un compás o grupo de compases a otra ubicación dentro del canal especificado.	
	Source Top (primer compás)	Especifica los compases primero (Source Top) y último (Source Last) del fragmento que se va a copiar.
	Source Last (último compás)	
Destination (destino)	Especifica el primer compás de la ubicación de destino donde se van a copiar los datos.	
Bar Clear (borrar compás)	Esta función elimina todos los datos del rango de compases especificado dentro del canal seleccionado.	
Remove Event (borrado de evento)	Con esta función se pueden eliminar eventos específicos del canal seleccionado.	

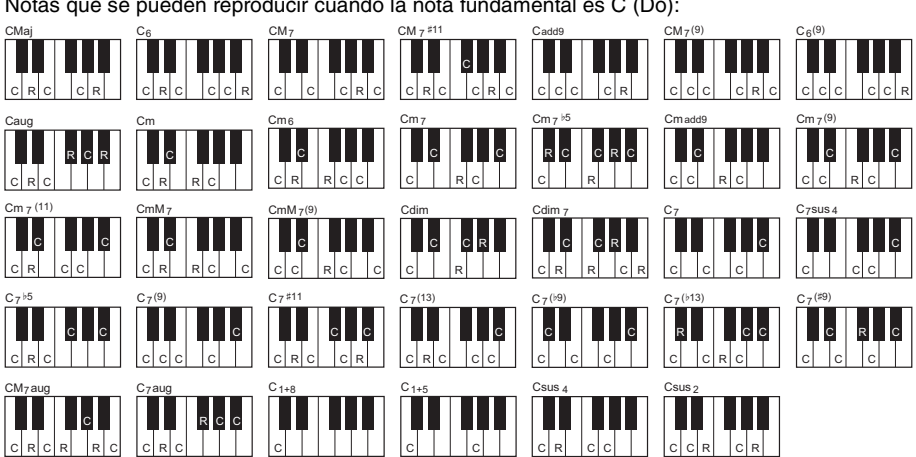






SFF Edit (edición de SFF) – Ajustes del formato de archivos de estilo

Estas explicaciones se aplican al paso 5 de la [página 54](#). El formato de los 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.

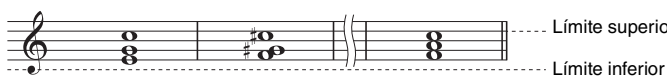


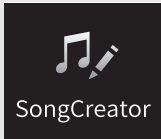
Los parámetros anteriores se pueden definir en la pantalla “SFF Edit”.



Target Ch (canal de destino)	Seleccione el canal de destino que quiera editar.									
Source Root/Chord (acorde/nota fundamental fuente) (Play Root/Chord, reproducir nota fundamental/acorde)	<p>Estos ajustes determinan la tonalidad original del patrón fuente, es decir, la tonalidad 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 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 (Do):</p>  <p>C = notas de acorde R = notas recomendadas * Al grabar el patrón de fuente, debe crearlo utilizando las notas C y R.</p> <p>IMPORTANTE Estos parámetros deben ajustarse aquí antes de la grabación. Si cambia los ajustes después del registro, el patrón 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 o 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 (regla de transposición de notas/tabla de transposición de notas)	<p>Estos parámetros determinan cómo se convierten las notas del patrón fuente de acuerdo con los cambios de acordes durante la interpretación con el teclado.</p> <table border="1" data-bbox="371 1344 1436 1982"> <tr> <td data-bbox="371 1344 646 1646"> NTR (regla de transposición de notas) </td> <td data-bbox="651 1344 1436 1646"> Selecciona la regla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de nota fundamental de acorde. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1653 646 1892"> Root Trans (transposición de nota fundamental) </td> <td data-bbox="651 1653 1436 1892"> Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.  <p>Cuando se toca el acorde en C (do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (fa) mayor.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1899 646 1982"> Root Fixed (nota fundamental fija) </td> <td data-bbox="651 1899 1436 1982"> La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.  <p>Cuando se toca el acorde en C (do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (fa) mayor.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1899 646 1982"> Guitar (guitarra) </td> <td data-bbox="651 1899 1436 1982"> Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a las notas que suenan al tocar una guitarra real. </td> </tr> </table>		NTR (regla de transposición de notas)	Selecciona la regla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.	Root Trans (transposición de nota fundamental)	Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.  <p>Cuando se toca el acorde en C (do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (fa) mayor.</p>	Root Fixed (nota fundamental fija)	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.  <p>Cuando se toca el acorde en C (do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (fa) mayor.</p>	Guitar (guitarra)	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a las notas que suenan al tocar una guitarra real.
NTR (regla de transposición de notas)	Selecciona la regla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de nota fundamental de acorde.									
Root Trans (transposición de nota fundamental)	Cuando se transpone la nota fundamental, se mantiene el intervalo entre las notas. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en F3, A3 y C4 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan líneas de melodía.  <p>Cuando se toca el acorde en C (do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (fa) mayor.</p>									
Root Fixed (nota fundamental fija)	La nota se conserva lo más cerca posible del registro de notas anterior. Por ejemplo, las notas C3, E3 y G3 de la clave de C se convierten en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.  <p>Cuando se toca el acorde en C (do) mayor. Cuando se toca el acorde en F (fa) mayor.</p>									
Guitar (guitarra)	Exclusivamente para transposición de acompañamiento de guitarra. Las notas se transponen para aproximarlas a las notas que suenan al tocar una guitarra real.									

NTR/NTT (regla de transposición de notas/tabla de transposición de notas)	NTT Type (tipo de NTT)	Selecciona la tabla de transposición de notas que determina cómo se transponen las notas del patrón fuente según el cambio de tipo de acorde.	
		Quando NTR se define en “Root Trans” o “Root Fixed”:	
		Bypass (sin efecto)	Cuando se define NTR en Root Fixed, la tabla de transposición utilizada no lleva a cabo ninguna conversión de notas. Cuando se define NTR en Root Trans, la tabla utilizada solo convierte las notas manteniendo la relación de tono entre las notas.
		Melody (melodía)	Adecuado para transposición de la línea de melodía. Utilízelo para canales de melodía como “Phrase1” y “Phrase2”.
		Chord (acorde)	Adecuado para transposición de partes de acordes. Utilízelo para los canales “Chord1” y “Chord2”, especialmente si contienen partes de acordes de piano o de guitarra.
		Melodic Minor (menor melódica)	Cuando el acorde que se toca cambia de mayor a menor, esta tabla reduce el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor aumenta en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízelo para canales de melodías de secciones que responden solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
		Melodic Minor 5th (menor melódica quinta)	Además de la transposición de menor melódico anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la “nota fundamental fuente” con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		Harmonic Minor (menor armónica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y el de sexta menor aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízelo para canales de acordes de secciones que respondan solo a acordes mayores o menores, tales como introducciones y codas.
		Harmonic Minor 5th (menor armónica quinta)	Además de la transposición de menor armónica anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la “nota fundamental fuente” con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		Natural Minor (menor natural)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera, sexta y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, los intervalos de tercera menor, de sexta menor y de séptima menor aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízela para canales de acordes de secciones que respondan solo a un acorde mayor o menor, por ejemplo introducciones y codas.
		Natural Minor 5th (menor natural quinta)	Además de la transposición de menor natural anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la “nota fundamental fuente” con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		Dorian (dórica)	Cuando el acorde tocado cambia de mayor a menor, esta tabla reduce los intervalos de tercera y séptima de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de séptima menor aumentan en un semitono. Las demás notas no experimentan cambios. Utilízela para canales de acordes de secciones que respondan solo a un acorde mayor o menor, por ejemplo introducciones y codas.
		Dorian 5th (dórica quinta)	Además de la transposición dórica anterior, esta tabla transpone la quinta justa por encima de la “nota fundamental fuente” con tipos de acordes aumentados y disminuidos.
		Quando NTR está definido en “Guitar”:	
All Purpose (universal)	Esta tabla abarca los sonidos de rasgueo y de arpeggio.		
Stroke (rasgueo)	Adecuado para sonidos de rasgueo de guitarra. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran silenciadas, una condición normal cuando el acorde se toca rasgueando una guitarra.		

NTR/NTT (regla de transposición de notas/tabla de transposición de notas)	NTT Type (tipo de NTT)	Arpeggio (arpeggio)	Adecuado para el sonido reproducido de arpeggio de la guitarra, que tiene como resultado preciosos sonidos de arpeggio de cuatro notas.
	NTT Bass (bajo de NTT)	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.	
	Ajustes de NTR/NTT para los canales rítmicos Los canales rítmicos no se deben ver afectados por los cambios de acorde, por lo que es necesario realizar los ajustes siguientes. <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Con los ajustes anteriores, los parámetros “Source Root” y “Source Chord” cambian a “Play Root” y “Play Chord”, respectivamente.		
High Key/Note Limit (tecla alta/margen de sonoridad)	Ajusta la octava de las notas convertidas mediante NTT y NTR.		
	High Key (tecla alta)	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 63) se ha configurado en “Root Trans”. Ejemplo: cuando la tecla más alta es Fa Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M . . . Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3	
	Note Limit Low (límite inferior de nota)	Define el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste adecuado de este intervalo puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, es decir, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo demasiado agudos o sonidos “piccolo” demasiado graves). Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4 Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM . . . Notas tocadas → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4	
Note Limit High (límite superior de nota)			
RTR (regla de reactivación)	Estos ajustes determinan si las notas dejan de sonar o no y cómo cambian de tono como respuesta a los cambios de acordes.		
	Stop (detener)	Las notas dejan de sonar.	
	Pitch Shift (variación de tono)	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 (variación de tono a nota fundamental)	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 (reactivación)	La nota se reactiva con un nuevo ataque a un nuevo tono que corresponde al siguiente acorde.	
	Retrigger To Root (reactivación a nota fundamental)	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.	



Creación y edición de canciones MIDI (Song Creator)

En el manual de instrucciones se explica cómo crear una canción original grabando la interpretación con el teclado. Consulte las instrucciones de la grabación en tiempo real. En este manual de referencia se explica cómo crear una canción original introduciendo notas de una en una (grabación por pasos) y cómo mejorar una canción ya creada editando los parámetros detallados.

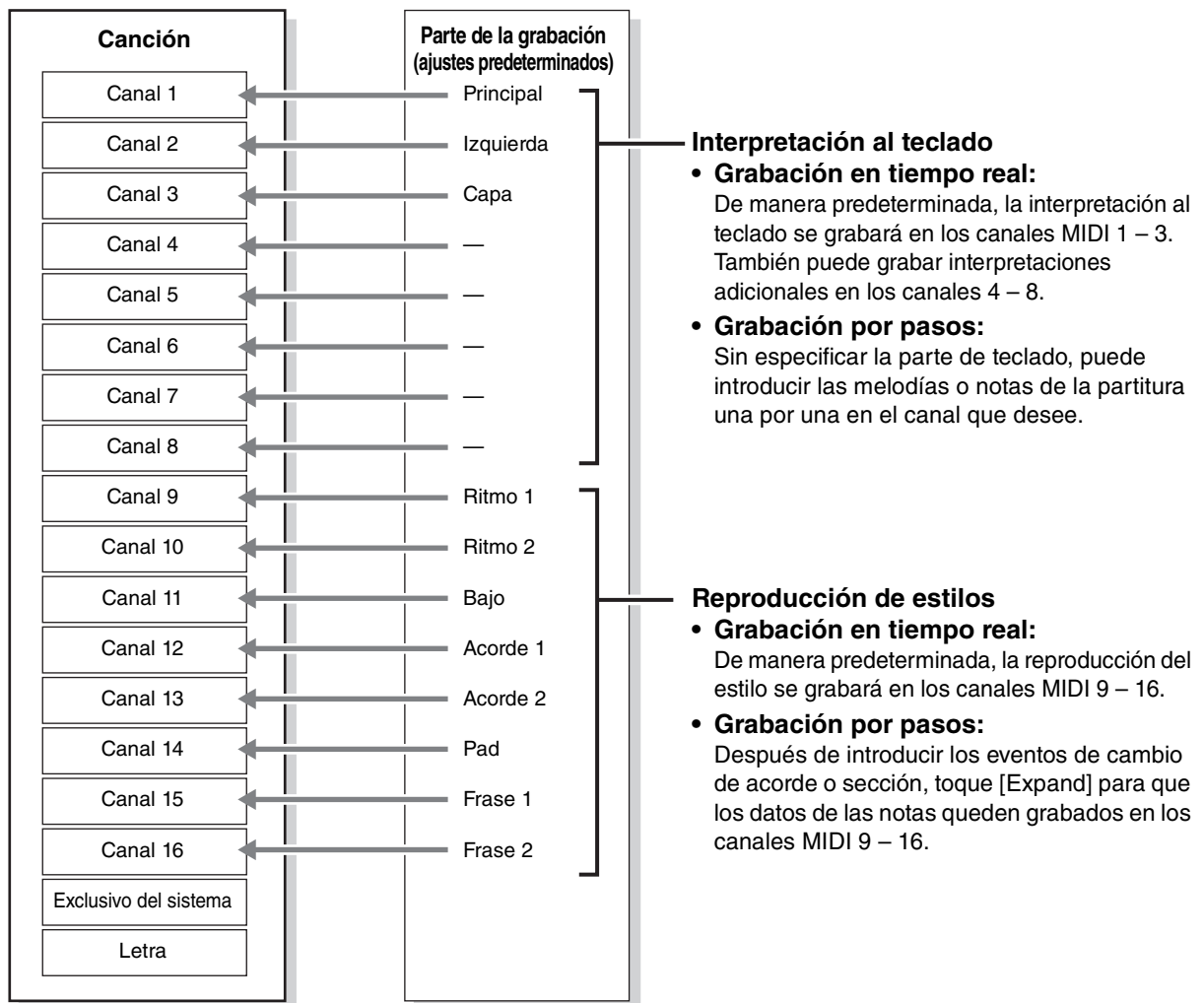
■ Grabación en tiempo real y grabación por pasos

Las canciones 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. Para obtener información sobre la grabación en tiempo real, consulte el capítulo 6 del Manual de instrucciones. Como método para volver a grabar una parte concreta de una canción en tiempo real, puede utilizar la función Punch In/Out ([página 89](#)).

En este capítulo se explican sobre todo las instrucciones de la grabación por pasos.


■ Estructura de datos de las canciones MIDI

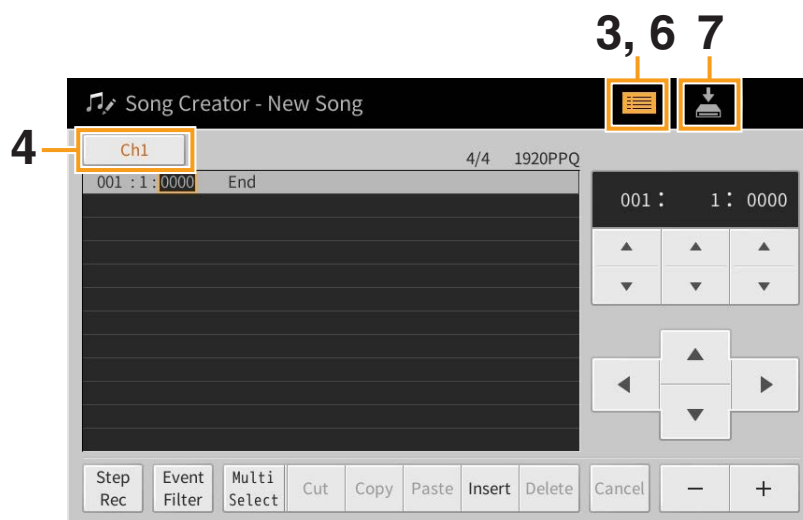
Una canción MIDI consta de 16 canales MIDI. Los datos de una canción MIDI se pueden crear grabando una interpretación en uno o varios canales concretos en tiempo real, o bien mediante la grabación por pasos.





■ Procedimiento básico para crear una canción

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

- 1 Seleccione una canción o cree una canción vacía.**
Para crear una canción vacía, pulse el botón [●] (REC) y, a continuación, toque [New MIDI] y [Cancel] en orden.
- 2 Acceda a la pantalla del creador de canciones mediante [Menu] → [SongCreator].**
- 3 Toque  (editar) en la parte superior de esta pantalla para que se abra la pantalla de edición de canciones.**



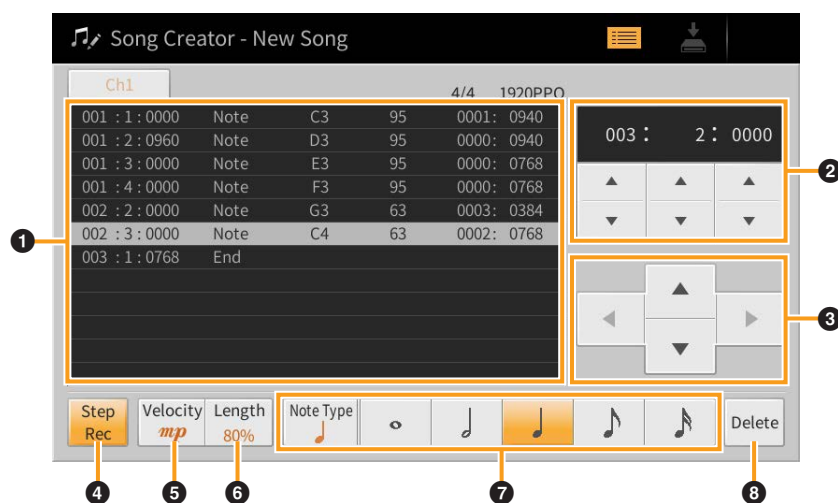
- 4 Toque [Ch1] en la esquina superior izquierda de esta pantalla para seleccionar el canal de destino de la grabación.**
 - Si desea grabar la interpretación al teclado, seleccione uno de los canales “Ch1” – “Ch8”. Si no va a utilizar la reproducción del estilo en la canción, puede seleccionar “Ch9” – “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”.
- 5 En función de lo seleccionado en el paso 4, 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 73](#).
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 68](#).
 - **Si se ha seleccionado “SysEx”:**
Edite los datos ya grabados siguiendo las instrucciones de la [página 73](#). La grabación por pasos no está disponible.
 - **Si se ha seleccionado “Lyrics”:**
Edite los datos ya grabados siguiendo las instrucciones de la [página 73](#). 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 73](#).
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 71](#).
- 6 Si es necesario, toque  (editar) para volver a la primera pantalla del creador de canciones y, a continuación, ejecute la función de edición de canal ([página 76](#)).**
- 7 Toque  (guardar) de la parte superior derecha de la pantalla para guardar la canción creada.**

AVISO

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

Grabación de melodías por pasos

Estas instrucciones son válidas si se ha seleccionado uno de los canales “Ch1” – “Ch16” en el paso 5 de la [página 67](#). Con [Step Rec] activado en la parte inferior izquierda de la pantalla, puede introducir las notas una por una con los siguientes controles.

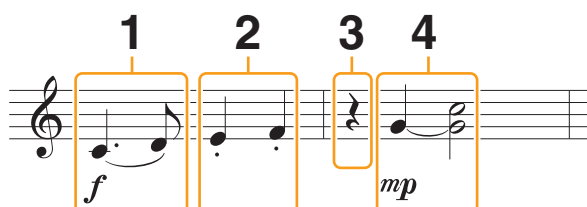


■ Nombres y funciones de los controles

1	Lista de eventos	Indica los eventos que se han introducido, por ejemplo la selección de notas o voces. Consulte información detallada en la página 74 .								
2	Posición de canción (compás: tiempo: pulso 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 tocando [▲] o [▼] que hay debajo de las indicaciones de compás, tiempo y pulso de reloj*, respectivamente. *Pulso de reloj Unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1.920 pulsos de reloj.								
3	Cursor	Permite mover la posición del cursor.								
4	Step Rec (grabación por pasos)	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición de canciones.								
5	Velocity (velocidad)	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. Kbd.Vel: velocidad resultante real <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td><i>fff</i> : 127</td> <td><i>mp</i> : 63</td> </tr> <tr> <td><i>ff</i> : 111</td> <td><i>p</i> : 47</td> </tr> <tr> <td><i>f</i> : 95</td> <td><i>pp</i> : 31</td> </tr> <tr> <td><i>mf</i> : 79</td> <td><i>ppp</i> : 15</td> </tr> </table>	<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63	<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47	<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31	<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15
<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63									
<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47									
<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31									
<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15									
6	Length (duración)	Determina la duración de la nota que se va a introducir. <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Normal: <input type="checkbox"/> 80%</td> <td>Staccato: <input type="checkbox"/> 40%</td> </tr> <tr> <td>Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%</td> <td>Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%</td> </tr> </table> <p>Manual: Para configurar de forma libre la duración. Toque “Manual” y cierre la ventana emergente tocando “OK”; a continuación defina la duración en el porcentaje deseado con el mando Data.</p>	Normal: <input type="checkbox"/> 80%	Staccato: <input type="checkbox"/> 40%	Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%	Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%				
Normal: <input type="checkbox"/> 80%	Staccato: <input type="checkbox"/> 40%									
Tenuto: <input type="checkbox"/> 99%	Staccatissimo: <input type="checkbox"/> 20%									

7	Note Type (tipo de nota), indicación de nota	Tocando [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.
8	Delete (borrar)	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.
- La ilustración que se muestra es solo un ejemplo. Dado que la partitura (que se recupera 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 son notas no aparecerán en la pantalla Score (partitura) aunque los haya introducido.

En esta sección se incluyen las instrucciones para la introducción de melodías de la notación 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 la introducción de notas tal como se describe más abajo, seleccione la voz deseada con los botones de voz. 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 Pulse 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 Pulse 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 en 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 introducen 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 (♩).

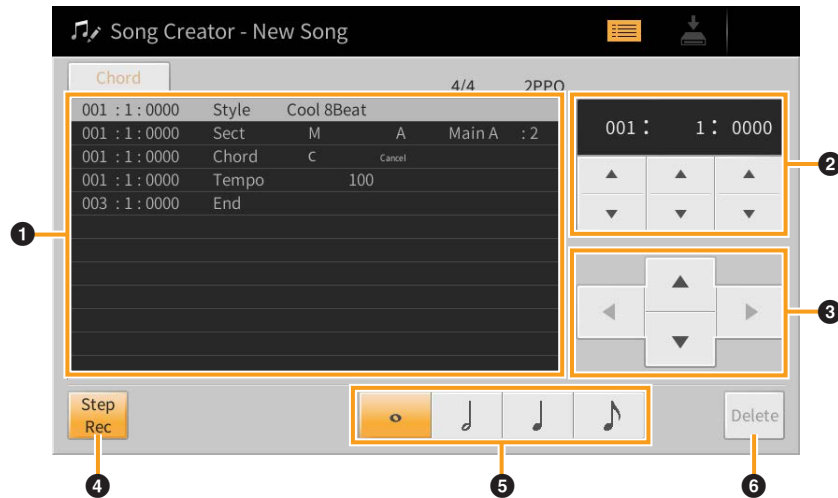
Después de tocar la nota blanca (♩), suelte las teclas.

Se ha completado el segundo compás.

5 Pulse el botón SONG CONTROL [■] (STOP) para volver al inicio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [▶/||] (PLAY/PAUSE).

Grabación de eventos de cambio de acorde o sección por pasos

Estas instrucciones son válidas si se ha seleccionado uno de los canales “Chord” en el paso 5 de la [página 67](#). 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.



■ Nombres y funciones de los controles

❶	Lista de eventos	Indica los eventos que se han introducido, como los cambios de acorde y de sección. Consulte información detallada en la página 74 .
❷	Posición de canción (compás: tiempo: pulso 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 tocando [▲] o [▼] que hay debajo de las indicaciones de compás, tiempo y pulso de reloj*, respectivamente. *Pulso de reloj Unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1.920 pulsos de reloj.
❸	Cursor	Permite mover la posición del cursor.
❹	Step Rec (grabación por pasos)	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición de canciones.
❺	Indicaciones de nota	Seleccione una de las cuatro longitudes de nota para introducir el evento siguiente.
❻	Delete (borrar)	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 notación 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.

NOTA Para detectar el acorde interpretado en la sección de acordes del teclado, ajuste el tipo de digitado (página 6) en cualquier ajuste excepto “Full Keyboard” y “All Full Keyboard”. Además, debe definir el parámetro “Stop ACMP” en cualquier ajuste excepto “Disabled” en la pantalla de ajuste de estilo (página 84).

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 de do, fa y sol en la sección de acordes del teclado.

2 Introduzca los acordes de la sección Break.

2-1 Pulse el botón [BREAK].

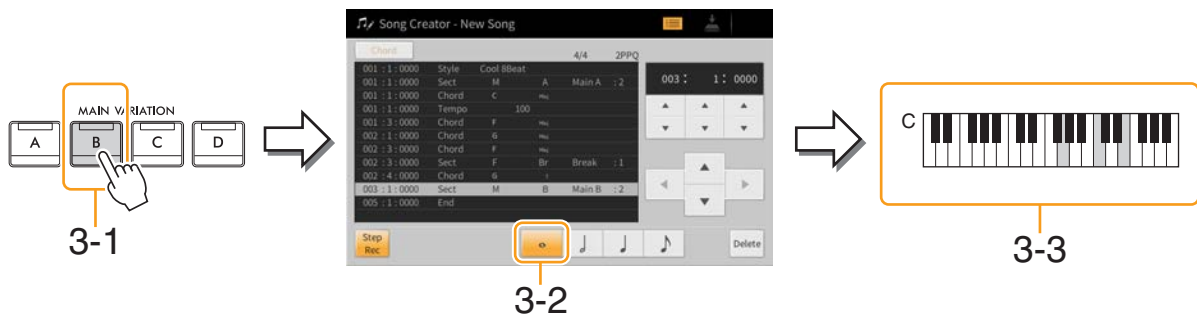
2-2 Toque la longitud de nota negra (♩) para activarla.

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] (relleno automático) y pulse el botón MAIN VARIATION [A] – [D] deseado.

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.



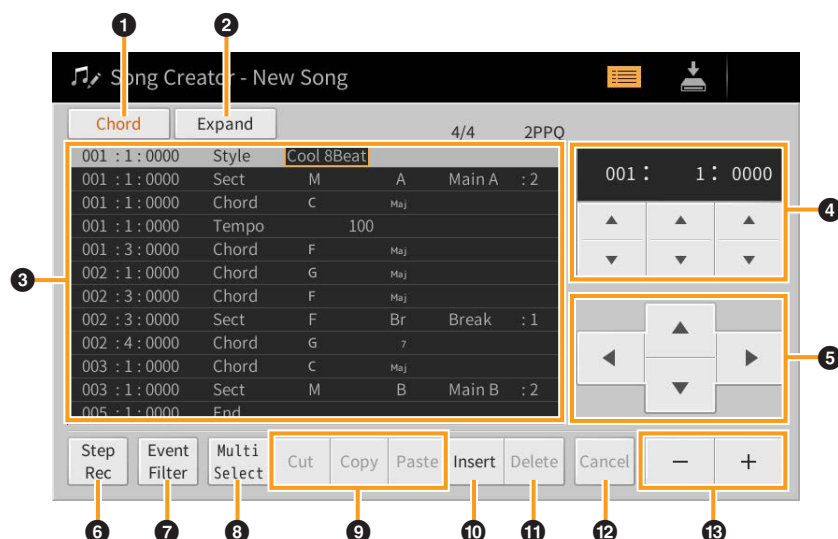
Los eventos de cambio de acorde y sección quedan introducidos.

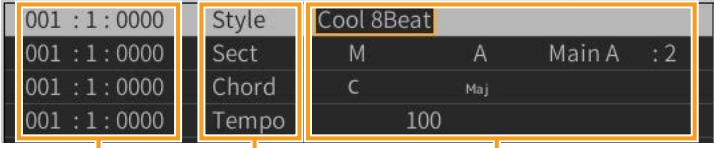
- 4 Pulse el botón SONG CONTROL [■] (STOP) para volver al inicio de la canción y, a continuación, escuche la canción que acaba de introducir pulsando el botón [▶/||] (PLAY/PAUSE).
- 5 Toque y desactive [Step Rec] para acceder a la pantalla de edición de canciones.
- 6 Toque [Expand] de la esquina superior izquierda de la pantalla de edición de canciones 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 del creador de canciones. 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 los datos grabados

Estas explicaciones se aplican al paso 5 de la [página 67](#). En la pantalla de edición de canciones puede editar eventos como los datos de nota y la selección de voz, que se crean mediante la grabación en tiempo real o por pasos.



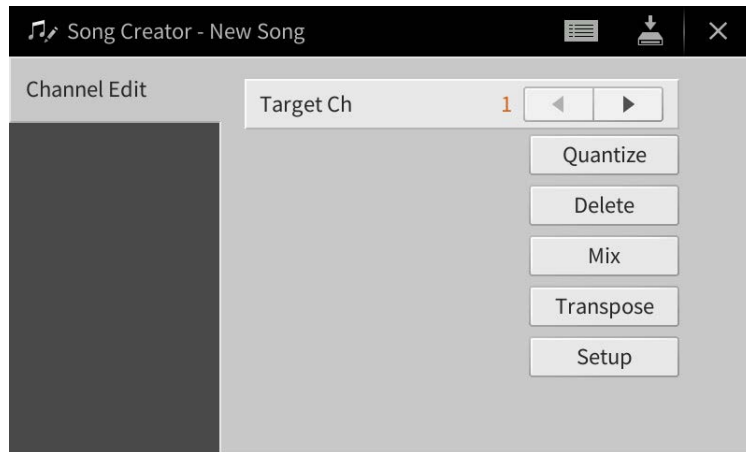
❶	Destino de edición	<p>Especifica el destino de edición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1 – Ch 16 (canales 1-16): Cuando está seleccionado uno de estos canales, se puede editar sus datos. • SysEx (exclusivo del sistema): Permite editar los datos de sistema exclusivo, que se aplican a todos los canales. • Lyrics (letra): Permite editar los datos de la letra. • Chord (acorde): Permite editar eventos de cambio de acorde o de sección para la reproducción del estilo. 																						
❷	Expand (expandir)	<p>Solo se muestra cuando se ha seleccionado “Chord” (arriba), y permite convertir los eventos de cambio de acorde o sección que se introducen en la pantalla de grabación por pasos en datos de las notas que realmente suenan. No olvide ejecutar esta función cuando termine los datos de la canción. Si sale del creador de canciones sin ejecutar esta función, la reproducción de la canción no produce sonido de la parte de estilo.</p>																						
❸	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.</p>  <p>Indica la posición en la canción (compás: tiempo: pulso de reloj) del evento correspondiente. Indica el tipo del evento. Indica el valor o detalle del evento.</p> <p>Dependiendo de cuál sea el destino de edición (❶), 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" data-bbox="459 1021 1439 1619"> <tr> <td data-bbox="459 1021 719 1144">Note (nota)</td> <td data-bbox="719 1021 1439 1144">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 data-bbox="459 1144 719 1240">Ctrl (cambio de control)</td> <td data-bbox="719 1144 1439 1240">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 data-bbox="459 1240 719 1337">Prog (cambio de programa)</td> <td data-bbox="719 1240 1439 1337">Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1337 719 1402">P.Bnd (inflexión del tono)</td> <td data-bbox="719 1337 1439 1402">Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1402 719 1525">A.T. (postpulsación)</td> <td data-bbox="719 1402 1439 1525">Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de postpulsación, aunque aquí se puedan introducir sus valores.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1525 719 1619">P.A.T. (postpulsación polifónica)</td> <td data-bbox="719 1525 1439 1619">Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Se utiliza para la Simulación Grand Expression en este instrumento.</td> </tr> </table> <p>■ Cuando el destino de edición está definido en “SysEx”:</p> <table border="1" data-bbox="459 1671 1439 2051"> <tr> <td data-bbox="459 1671 719 1767">ScBar (compás de inicio de partitura)</td> <td data-bbox="719 1671 1439 1767">Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1767 719 1809">Tempo</td> <td data-bbox="719 1767 1439 1809">Determina el valor de tempo.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1809 719 1897">Time (signatura de compás)</td> <td data-bbox="719 1809 1439 1897">Determina la signatura de compás.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1897 719 1962">Key (tonalidad)</td> <td data-bbox="719 1897 1439 1962">Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1962 719 2051">XGPrm (parámetros XG)</td> <td data-bbox="719 1962 1439 2051">Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Para obtener más información, consulte “Formato de datos MIDI” en la lista de datos (un documento PDF separado).</td> </tr> </table>	Note (nota)	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 (cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.	Prog (cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.	P.Bnd (inflexión del tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.	A.T. (postpulsación)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de postpulsación, aunque aquí se puedan introducir sus valores.	P.A.T. (postpulsación polifónica)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Se utiliza para la Simulación Grand Expression en este instrumento.	ScBar (compás de inicio de partitura)	Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.	Tempo	Determina el valor de tempo.	Time (signatura de compás)	Determina la signatura de compás.	Key (tonalidad)	Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.	XGPrm (parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Para obtener más información, consulte “Formato de datos MIDI” en la lista de datos (un documento PDF separado).
Note (nota)	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 (cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio del mezclador), etc.																							
Prog (cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.																							
P.Bnd (inflexión del tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua.																							
A.T. (postpulsación)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Tenga en cuenta que el teclado de este instrumento no dispone de postpulsación, aunque aquí se puedan introducir sus valores.																							
P.A.T. (postpulsación polifónica)	Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de haberla pulsado. Se utiliza para la Simulación Grand Expression en este instrumento.																							
ScBar (compás de inicio de partitura)	Determina el máximo número de compases como punto de inicio de los datos de canción.																							
Tempo	Determina el valor de tempo.																							
Time (signatura de compás)	Determina la signatura de compás.																							
Key (tonalidad)	Determina la armadura y el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.																							
XGPrm (parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Para obtener más información, consulte “Formato de datos MIDI” en la lista de datos (un documento PDF separado).																							

































3	Lista de eventos	Sys/Ex. (exclusivo del sistema)	Muestra los datos de sistema exclusivo de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
		Meta (metaevento)	Muestra los metaeventos 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 (nombre)	Permite introducir el nombre de la canción.
		Lyrics (letra)	Permite introducir letras.
		Code (código)	CR: introduce un salto de línea en el texto de la letra. LF: elimina la letra que aparece actualmente para mostrar el siguiente conjunto de letras.
		■ Cuando el destino de edición está definido en “Chord”:	
		Style (estilo)	Nombre del estilo
		Tempo	Ajuste del tempo
		Chord (acorde)	Nota fundamental del acorde, tipo de acorde, acorde de bajo
		Sect (sección)	Sección del estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
		OnOff (activar/desactivar)	Estado de activación/desactivación de cada parte (canal) del estilo
		CH.Vol (volumen de canal)	Volumen de cada parte (canal) del estilo
S.Vol (volumen del estilo)	Volumen global del estilo		
4	Posición de canción (compás: tiempo: pulso de reloj)	Indica la posición de la canción actual. Los eventos que introduzca se registran en la posición indicada aquí. Puede cambiar la posición actual tocando [▲] o [▼] que hay debajo de las indicaciones de compás, tiempo y pulso de reloj*, respectivamente. *Pulso de reloj Unidad más pequeña de la posición de la canción y la longitud de la nota. Una nota negra consta de 1.920 pulsos de reloj.	
5	Cursor	Permite mover la posición del cursor.	
6	Step Rec (grabación por pasos)	Si se activa se muestra la pantalla de grabación por pasos y si se desactiva se muestra la pantalla de edición de canciones.	
7	Event Filter (filtro de eventos)	Abre la pantalla de filtro de eventos, en la que puede seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en la lista de eventos.  : Marca todos los elementos.  : Elimina las marcas de todos los elementos.  : Invierte la marca/ausencia de marca en todos los elementos.	
8	Multi Select (selección múltiple)	Tras activar esta opción, utilice los botones de cursor (5) de la pantalla para seleccionar varios eventos.	
9	Cut/Copy/Paste (cortar, copiar, pegar)	Se utilizan para copiar o mover los eventos seleccionados.	
10	Insert (insertar)	Agrega un nuevo evento.	
11	Delete (borrar)	Borra los eventos seleccionados.	
12	Cancel (cancelar)	Cancela la edición y restaura el valor original.	
13	-/+	Aumenta o reduce en 1 el valor de la posición del cursor actual.	

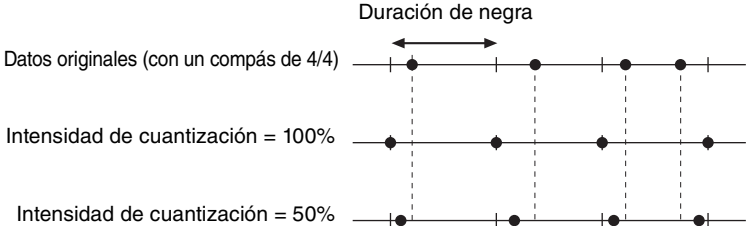
NOTA Pueden producirse sonidos inesperados si edita datos MIDI relacionados con el efecto Simulación Grand Expression (P.A.T., CC#19, CC#88).

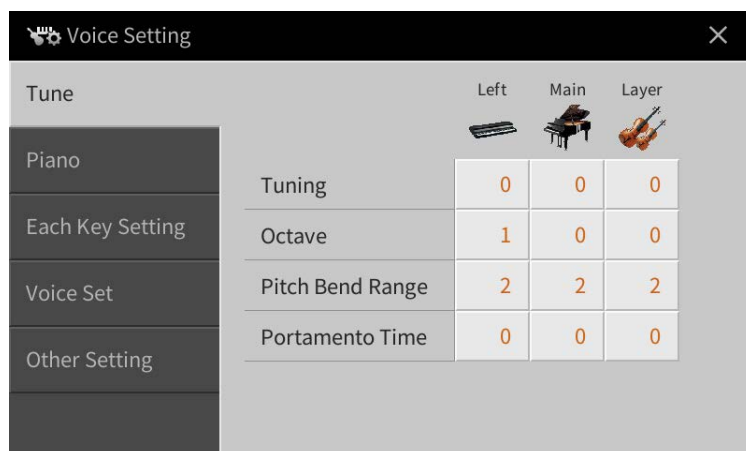
Channel Edit (edición de canales) – Edición de datos de canal

Estas explicaciones se aplican al paso 6 de la [página 67](#). En la pantalla de edición de canales se puede corregir o convertir una parte concreta de los datos de la canción. Cuando haya realizado las modificaciones, toque [Execute] para introducirlas en cada ventana de ajuste. Una vez finalizado el proceso, 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.



Target Ch (canal de destino)	Seleccione el canal de destino que quiera editar.										
Quantize (cuantizar)	<p>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.</p>  <p>NOTA Pueden producirse sonidos inesperados si cuantiza un canal que contiene datos MIDI relacionados con Simulación Grand Expression.</p>										
Size (resolución)	<p>Selecciona la resolución de cuantización. Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer la resolución de cuantización en el valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como resolución de cuantización.</p>  <p>Después de la cuantización de corchea</p> <p>Ajustes:</p> <table data-bbox="550 1675 1401 1883"> <tr> <td> Negra</td> <td> Corchea</td> <td> Semicorchea</td> <td> Fusa</td> <td> Semicorchea+ Tresillo de corchea*</td> </tr> <tr> <td> Tresillo de negra</td> <td> Tresillo de corchea</td> <td> Tresillo de semicorchea</td> <td> Corchea+ Tresillo de corchea*</td> <td> Semicorchea+ Tresillo de semicorchea*</td> </tr> </table> <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 corchea y 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 corchea, las corcheas y las notas del tresillo se cuantizarán correctamente.</p>	 Negra	 Corchea	 Semicorchea	 Fusa	 Semicorchea+ Tresillo de corchea*	 Tresillo de negra	 Tresillo de corchea	 Tresillo de semicorchea	 Corchea+ Tresillo de corchea*	 Semicorchea+ Tresillo de semicorchea*
 Negra	 Corchea	 Semicorchea	 Fusa	 Semicorchea+ Tresillo de corchea*							
 Tresillo de negra	 Tresillo de corchea	 Tresillo de semicorchea	 Corchea+ Tresillo de corchea*	 Semicorchea+ Tresillo de semicorchea*							

Quantize (cuantizar)	Strength (intensidad)	<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> <p style="text-align: center;">Duración de negra</p> 
Delete (borrar)	Puede borrar los datos del canal especificado en la canción. Marque (toque) el canal cuyos datos desea borrar y, a continuación, toque [Execute] para borrarlos.	
Mix (mezcla)	<p>Con esta función puede combinar los datos de dos canales y colocar los resultados en un canal diferente. También puede copiar los datos de un canal a otro.</p> <p>NOTA Pueden producirse sonidos inesperados si mezcla datos de un canal que contiene datos MIDI relacionados con Simulación Grand Expression.</p>	
	Source 1 Ch (canal de fuente 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 Ch (canal de fuente 2)	Determina el canal (1 – 16) MIDI que se va a combinar. Los eventos de notas, P.A.T., CC#19 y CC#88 del canal especificado aquí se copian en el canal de destino. Además de los valores 1 – 16, existe un ajuste “Copia” que permite copiar los datos de Source 1 al canal de destino.
	Destination Ch (canal de destino)	Determina el canal en el que se colocarán los resultados de la operación de copia o de mezcla.
Transpose (transposición)	Con esta función puede transponer los datos grabados de canales individuales hacia arriba o hacia abajo un máximo de dos octavas en incrementos de semitono.	
	1-16	Define el valor de transposición de cada canal.
	All (todos) –	Reduce en 1 el valor de transposición de todos los canales.
	All (todos) +	Aumenta 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.	
Setup (configuración)	<p>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.</p> <p>Marque los elementos de las características y funciones de reproducción que desee que se recuperen automáticamente junto con la canción seleccionada.</p> <p>NOTA Antes de ejecutar la operación de configuración, mueva la posición de la canción al principio de la misma pulsando el botón SONG [STOP].</p>	



Tune (afinación)

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

Tuning (afinación)	Determina el tono de cada parte del teclado.
Octave (octava)	Determina el margen del cambio de tono en octavas, dos octavas hacia arriba o abajo para cada parte de teclado.
Pitch Bend Range (margen de inflexión del tono)	Determina el rango de inflexión del tono para cada parte del teclado en semitonos cuando se asigna a un pedal la función "Pitch Bend" o "Glide" (página 44).
Portamento Time (tiempo de portamento)	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 definidas en "Mono" (página 48).

Piano

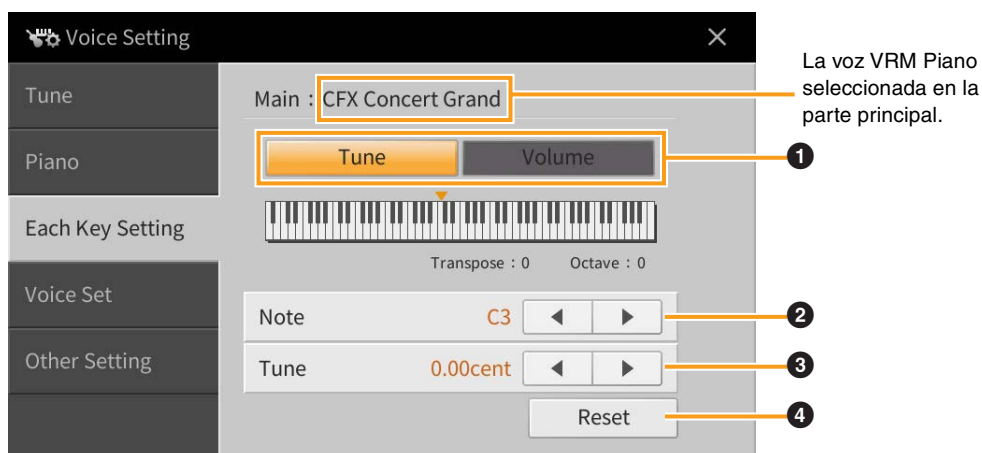
Le permite establecer las voces de la categoría “VRM Piano”. Estos ajustes se suelen aplicar a todas las partes para las que se han seleccionado las voces de destino.

VRM*	VRM	Activa o desactiva el efecto VRM.
	Damper Resonance Depth (profundidad de resonancia del pedal de resonancia)	Ajusta la profundidad del efecto de VRM que se escucha al pulsar el pedal de resonancia.
	String Resonance Depth (profundidad de la resonancia de cuerdas)	Ajusta la profundidad del efecto de VRM que se escucha al interpretar al teclado.
	Reverb Depth (profundidad de reverberación)	Ajusta la profundidad de reverberación de las voces VRM.
	Chorus Depth (profundidad de chorus)	Ajusta la profundidad de chorus de las voces VRM.
	Grand Expression	<p>Selecciona el tipo de efectos de Simulación Grand Expression, que simula las transiciones físicas de sonido de un piano real.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dynamic (dinámica): permite controlar los matices extremadamente sutiles en la interpretación y el sonido cambiando su intensidad al tocar. • Static (estática): los matices son generalmente fijos. <p>NOTA La Simulación Grand Expression solo surte efecto para las voces de “CFX Concert Grand” y “Bösendorfer Grand” en la categoría “VRM Piano”.</p>

NOTA Estos ajustes no surten efecto en la sala de piano. En la sala de piano, VRM está activado y el tipo de Simulación Grand Expression es “Dynamic”.

Each Key Setting (ajuste de cada tecla)

Permite ajustar el tono y el volumen de cada nota (o tecla) individualmente para la voz de la categoría “VRM Piano” seleccionada en la parte principal.



❶	Determina si se establece el tono (Tune) o el volumen.
❷	Selecciona la nota para cambiar el tono o el volumen. Al establecer el tono, también puede seleccionar la nota pulsando la tecla real mientras mantiene pulsada la ilustración del teclado en la pantalla.
❸	Establece el tono o el volumen. La nota cuyo valor predeterminado se modifica aparece coloreada en la ilustración del teclado de la pantalla.
❹	Restablece todos los ajustes de [Tune] o [Volume] en sus valores predeterminados.

Voice Set (ajuste de voces)

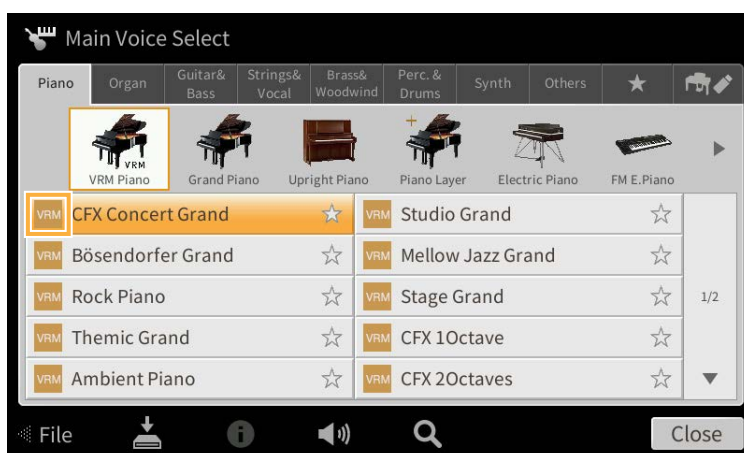
Cada voz está vinculada a sus ajustes predeterminados de los parámetros de ajuste de voz, equivalentes a los de la pantalla de edición de voces ([página 47](#)) para todas las voces excepto las de órgano de tubos. Normalmente, estos ajustes se recuperan automáticamente al seleccionar una voz, pero esta característica se puede desactivar. Por ejemplo, si desea cambiar de voz pero mantener el mismo efecto de armonía, quite la marca de “Keyboard Harmony”.

Other Setting (otro ajuste)















Category Button (botón de categoría)	<p>Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría de voz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select (abrir y seleccionar): Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voces seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones de categoría de voz). • Open Only (solo abrir): Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones de categoría de voz).
S.Art2 Auto Articulation (articulación S.Art2 automática) (solo para CVP-909)	<p>Determina si la articulación se añade a las voces S.Art2 automáticamente para las respectivas sincronizaciones de teclas siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Head (al principio): Cuando se pulsa la primera tecla. • Joint (a la vez): Cuando se pulsa o suelta la tecla mientras se mantienen pulsadas una o más teclas. • Tail (al final): Cuando se suelta la última tecla. <p>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.</p>

Características de las voces

La pantalla de selección de voces contiene iconos situados a la izquierda del nombre de la voz que definen sus características. Para algunas voces concretas, aparece **i** (información) en la parte inferior de la pantalla que, al tocarlo, muestra información sobre la voz seleccionada.



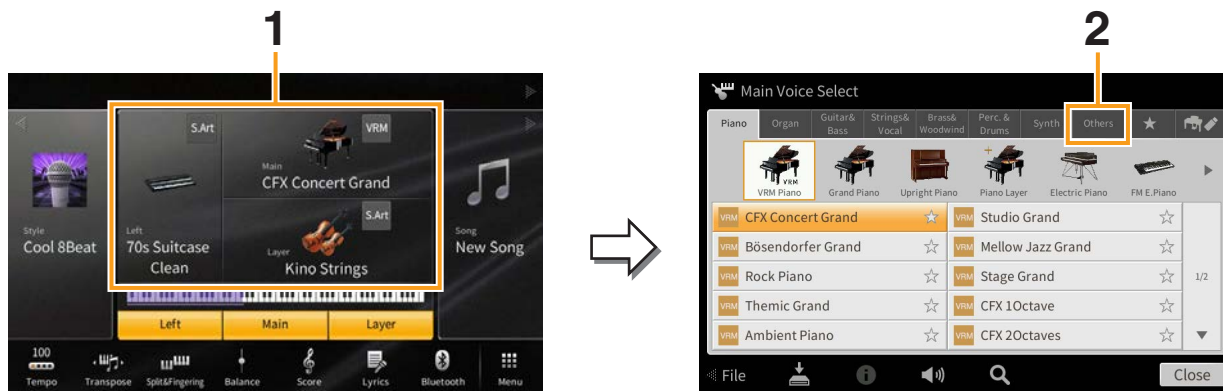
	Consulte el capítulo 3 del Manual de instrucciones.
	Las voces Natural! son sonidos de alta calidad que se basan en numerosas técnicas de muestreo especializadas. Son especialmente adecuadas para recrear pianos y otros instrumentos de teclado.

 S.Articulation!  S.Articulation2! (solo para CVP-909)	Consulte el capítulo 3 del Manual de instrucciones.
 Live!	Las voces Live! utilizan el muestreo estéreo, para reproducir con precisión la imagen estéreo de un instrumento acústico y también el ambiente de la sala donde se grabó.
 Cool!	Las voces Cool! reproducen las características complejas de los instrumentos eléctricos mediante técnicas de programación sofisticadas tanto de sonorización como de uso de efectos DSP.
 Sweet!	Las voces Sweet! son instrumentos acústicos que presentan la cualidad de vibrato muestreada del intérprete original; esto permite crear una interpretación mucho más realista y emotiva que el vibrato sintetizado.
 Drums	Los instrumentos de batería y percusión están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical. Para obtener información sobre el sonido asignado a cada tecla, consulte la lista de datos de asignación de teclas e instrumentos de percusión de la lista de datos (un documento PDF separado).
 Live!Drums	Se ha utilizado el muestreo estéreo para estos instrumentos de batería y percusión de alta definición que están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
 Revo!Drums (solo para CVP-909)	Estas voces recrean el sonido natural de los instrumentos de percusión reales produciendo varias muestras del sonido (o formas de onda) del instrumento cuando la misma tecla se toca varias veces.
 SFX	Se han asignado también efectos de percusión y de sonido especiales a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical. Para obtener información sobre el sonido asignado a cada tecla, consulte la lista de datos de asignación de teclas e instrumentos de percusión de la lista de datos (un documento PDF separado).
 Live!SFX	Se ha utilizado el muestreo estéreo para estos efectos de percusión y de sonido de alta definición que están asignados a diversas teclas del teclado para que pueda tocarlos directamente o utilizarlos en la producción musical.
 Revo!SFX (solo para CVP-909)	Estas voces recrean el sonido natural de los instrumentos de percusión reales produciendo varias muestras del sonido (o formas de onda) cuando la misma tecla se toca varias veces.
 OrganFlutes!	Las voces OrganFlutes! permiten crear sus propios registros de órgano combinando longitudes de órgano de tubos en distintos tonos, exactamente igual que en un órgano de verdad. Consulte la página 51 para obtener información detallada.
 MegaVoice	<p>MegaVoice es un formato de voz especial diseñado para su uso en estilos y canciones, no en interpretaciones en directo. Se utilizan distintos rangos de velocidad para seleccionar simultáneamente estilos de reproducción drásticamente distintos sin cambiar la voz.</p> <p>Las asignaciones de sonidos reales de las MegaVoices se indican en la lista de datos (un documento PDF separado).</p> <p>NOTA Las MegaVoices no son compatibles con otros modelos. Cualquier dato de canción o estilo que se haya creado en este instrumento mediante MegaVoices no sonará correctamente cuando se reproduzca en instrumentos que no tienen las mismas voces.</p> <p>NOTA Las MegaVoices producen un sonido distinto en función del registro del teclado, la velocidad, la pulsación, etc. En consecuencia, si aplica el efecto de armonía del teclado, cambia el ajuste de transposición o cambia los parámetros de ajuste de voz, se pueden producir sonidos inesperados o no deseados.</p>
 Regular	Otras voces, como GM y XG.


Selección de GM/XG o MegaVoices

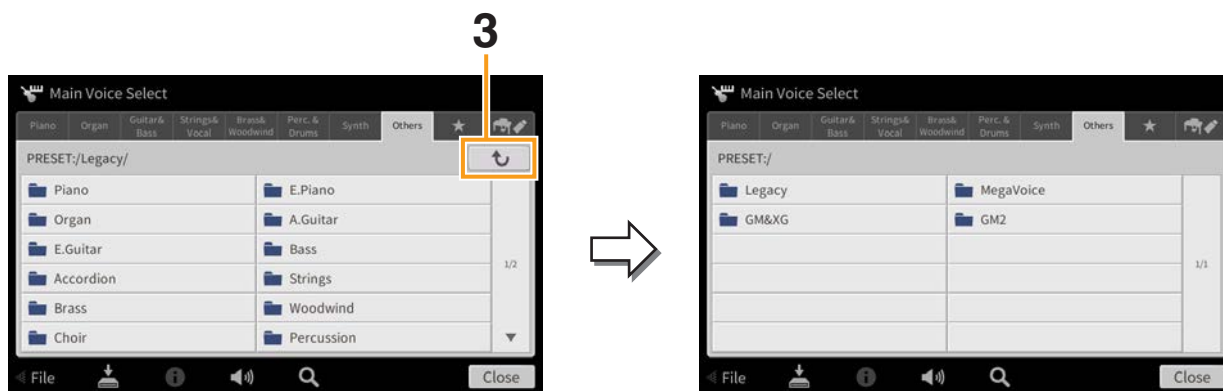
Este instrumento incluye voces GM, voces XG y MegaVoices. Se puede acceder a estas voces desde la categoría "Others" de la pantalla de selección de voces.

- 1 En la pantalla de inicio, toque el nombre de la voz de la parte deseada para acceder a la pantalla de selección de voces.



- 2 Toque la pestaña de la categoría "Others"

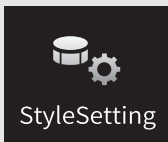
- 3 Toque  (arriba) varias veces si es necesario para llegar al directorio raíz de "Others".



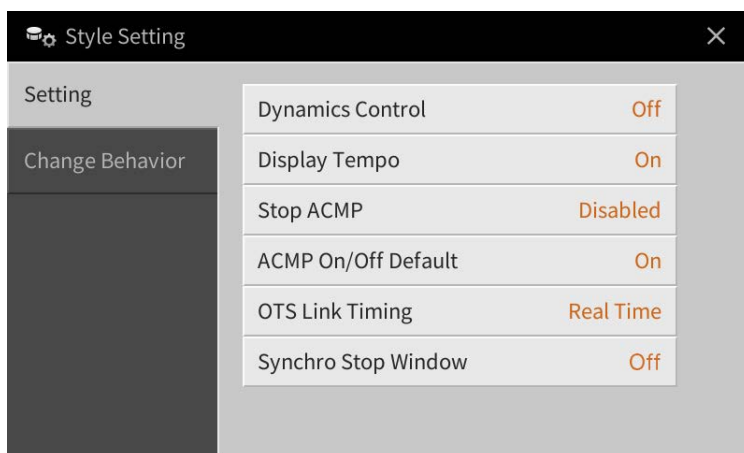
- 4 Toque la categoría que desee, como "GM&XG" y "MegaVoice".

NOTA En esta pantalla se encuentra la carpeta "Legacy". Esta carpeta contiene las voces de pianos Yamaha Clavinova anteriores para disponer de compatibilidad de datos con otros modelos.

- 5 Seleccione la voz deseada.



Ajustes relacionados con la reproducción de estilos



Setting (ajuste)

Dynamics Control (control de dinámica)	<ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): El volumen del estilo no responde a la intensidad con que se toca. • Narrow (reducido): El volumen del estilo cambia en un intervalo reducido en respuesta a la intensidad con que se toca. Es decir, deberá tocar con mucha intensidad o suavidad para que el volumen cambie. • Medium (intermedio): El volumen del estilo cambia normalmente en respuesta a la intensidad con que se toca. • Wide (amplio): El volumen del estilo cambia en un intervalo amplio en respuesta a la intensidad con que se toca. Es decir, al tocar con mucha intensidad o suavidad se producen cambios más acusados en el volumen.
Display Tempo (mostrar tiempo)	Activa o desactiva la indicación de tiempo de cada estilo de la pantalla de selección de estilos.
Stop ACMP (detener ACMP)	<p>Si el botón [ACMP ON/OFF] está activado, [SYNC START] está desactivado y este parámetro se define en un valor que no sea "Disabled", 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 cualquier digitación de acordes válida 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"> • Disabled (deshabilitado): Desactiva la característica de acompañamiento detenido. Si se detiene la reproducción del estilo, las notas que se pulsen en la sección de acordes del teclado no se reconocerán como acordes. • Off (desactivado): El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará. • Style (estilo): El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces de la parte de pad y el canal bajo del estilo seleccionado. • Fixed (fijo): El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado. <p>NOTA Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si se define en "Style".</p> <p>NOTA Si graba una canción con el acompañamiento detenido, la voz que se reproduce y los datos de los acordes se grabarán si la opción está definida en "Style", y solo se grabarán los datos de acordes si está definida en "Off" o "Fixed".</p> <p>NOTA Si se define en "Disabled", los acordes no se reconocen cuando el estilo está detenido. Por este motivo, cuando el estilo está detenido no se aplican ni la armonía vocal (con el modo de acorde) ni la armonía del teclado aunque se toque un acorde de la sección de acordes del teclado.</p>

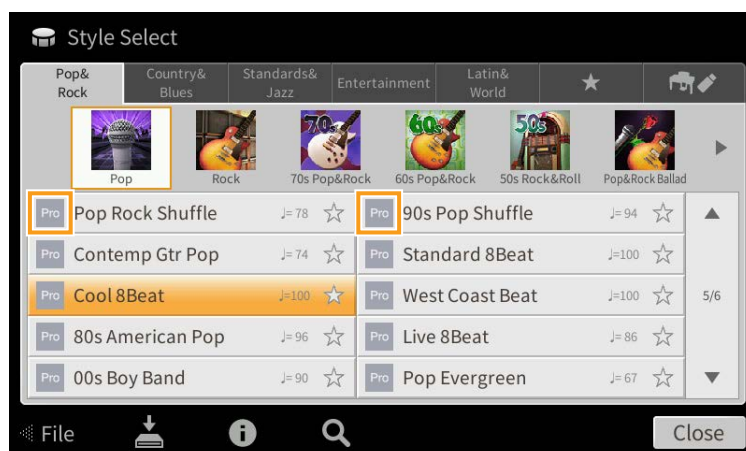
ACMP On/Off Default (valor predeterminado de activación/ desactivación de ACMP)	Determina si el botón [ACMP ON/OFF] está activado o desactivado cuando se enciende el instrumento.
OTS Link Timing (sincronización del enlace de OTS)	Corresponde a la función de enlace OTS. Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función de ajuste de un solo toque al cambiar MAIN VARIATION [A] – [D]. El botón [OTS LINK] debe estar activado. <ul style="list-style-type: none"> • Real Time (tiempo real): Se accede automáticamente a la función de ajuste de un solo toque al pulsar un botón MAIN VARIATION. • Next Bar (siguiente compás): Se accede a la función de un solo toque en el siguiente compás, después de pulsar un botón MAIN VARIATION.
Synchro Stop Window (intervalo de parada sincronizada)	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 antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función de parada sincronizada.

Change Behavior (cambio de comportamiento)

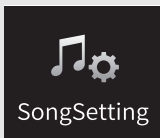
Section Set (definir sección)	Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si se define en "Off" y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione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

Características de estilo

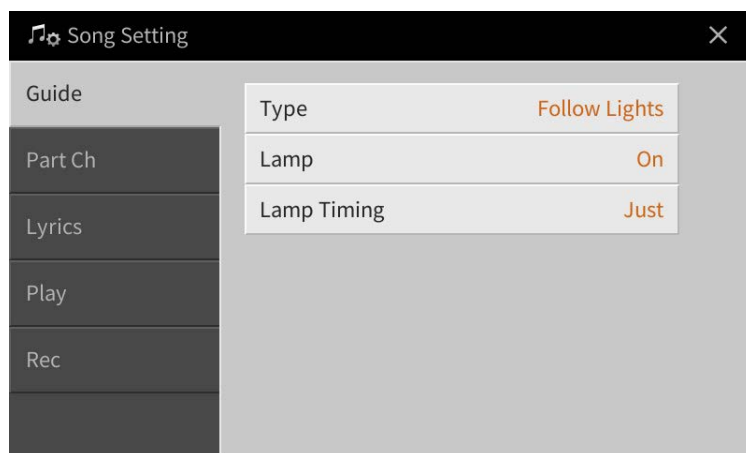
En la pantalla de selección de estilos, a la izquierda del nombre de cada estilo, hay un icono que indica sus características.



- **Pro (profesional):** Estos estilos ofrecen arreglos profesionales y atractivos combinados con una gran facilidad de interpretación. El acompañamiento resultante sigue con precisión los acordes del intérprete. En consecuencia, los cambios de acorde y las ricas armonías se transforman al instante en un acompañamiento musical de gran realismo.
- **Session (sesión):** Estos estilos proporcionan un realismo aún mayor y un acompañamiento auténtico al mezclar cambios y tipos de acordes originales, así como archivos RIFF especiales de cambios de acordes, con las secciones principales. Se han programado para enriquecer y dar un toque profesional a las interpretaciones de ciertas canciones y géneros. Recuerde, no obstante, que los estilos pueden no ser necesariamente los más adecuados, ni ser tan siquiera armónicamente correctos, para todas las canciones e interpretaciones de acordes. En algunos casos, por ejemplo, la interpretación de una sencilla tríada mayor de una canción country puede dar como resultado un acorde de séptima de tipo jazz, o la ejecución de un acorde de bajo puede generar un acompañamiento inadecuado o imprevisto.
- **Free Play (interpretación libre):** Estos estilos se caracterizan por la interpretación rubato. Puede interpretar a su manera con un acompañamiento de gran expresividad, sin verse limitado por un tempo estricto.
- **Pianist (pianista):** Estos estilos especiales proporcionan un acompañamiento de piano solo. Tocando simplemente los acordes adecuados con la mano izquierda, puede añadir de forma automática complicados arpeggios con un sonido profesional y patrones de bajo y acorde.



Ajustes de canción relativos a la reproducción y la grabación



Guide (guía)

Si activa la función de guía y reproduce una canción MIDI, las luces guía del teclado indican las notas (posición y ritmo) que debe tocar. Además, cuando canta mientras se reproduce una canción, puede sincronizar la reproducción tocando el teclado de modo que coincida con su forma de cantar. La función de guía se puede activar en la zona de canción (cuando se amplía) de la pantallas de inicio, partitura, letra y texto. Para obtener instrucciones sobre cómo utilizar la función de guía, consulte el capítulo 5 del Manual de instrucciones. En esta sección se describen los parámetros detallados de la función de guía.

<p>Type (tipo)</p>	<p>Este botón permite seleccionar el tipo de guía.</p> <p>■ Menú Guide para practicar en el teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Follow Lights (luces guía): Con esta función, las luces guía del teclado indican las notas que debe tocar. Se detiene la reproducción de la canción y el instrumento espera a que toque. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. • Any Key (cualquier tecla): 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 (su tempo): En esencia, es igual que "Follow Lights", pero el tempo de la reproducción cambiará para coincidir con la velocidad a la que se toca. <p>■ Menú Guide 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 durante 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.
<p>Lamp (luz)</p>	<p>Activa o desactiva las luces guía del teclado.</p> <p>NOTA Si las luces guía no se encienden según lo previsto en la pantalla "Part Ch", defina la parte derecha en "Ch1" y la parte izquierda en "Ch2".</p>
<p>Lamp Timing (sincronización de las luces)</p>	<p>Determina con qué intervalo se encienden las luces guía del teclado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Just (precisa): Las luces se encienden con la música, al mismo ritmo al que debe tocar. • Next (siguiente): Las luces guía se encienden un poco antes de la música e indican las notas que se deben tocar a continuación. Las luces guía parpadean si no toca la tecla con el ritmo correcto.

NOTA 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 (canal de parte)

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

Lyrics (letra)

Language (idioma)	<p>Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto (automático): 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 (internacional): Trata la letra visualizada como un idioma occidental. • Japanese (japonés): Trata la letra visualizada como japonés.
--------------------------	--

Play (reproducción)

Repeat Mode (modo de repetición)	<p>Determina cómo se repite la reproducción de la canción MIDI o de audio actual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off (desactivado): Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. • Single (individual): Reproduce continuamente la canción seleccionada. • All (todas): Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. • Random (aleatorio): Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. <p>NOTA Las canciones predeterminadas de la carpeta "Follow Lights" contienen los ajustes de guía. Estas canciones no resultan adecuadas para utilizarse con los ajustes "All" (todos) o "Random" (aleatorios).</p>
Phrase Mark Repeat (repetición de marca de frase)	La marca de frase es una parte preprogramada de algunos datos de las 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 (inicio rápido)	En algunos datos de canciones MIDI comerciales, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se registran en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. 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 para la lectura de datos.
MIDI Song Fast Forward Type (tipo de avance rápido de canción MIDI)	<p>Determine el tipo de avance rápido si se pulsa [▶▶] durante la reproducción de canciones MIDI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump (salto): Al pulsar [▶▶] una vez, inmediatamente se ajusta la posición de reproducción en el siguiente compás sin sonar. Al mantener pulsado [▶▶] avanza de forma continua. • Scrub (barrido): Si se mantiene pulsado [▶▶] se reproduce y suena la canción MIDI a gran velocidad.
USB MIDI Song Auto Open (apertura automática de canción MIDI en USB)	Cuando está activado, al conectar la unidad flash USB se abrirá la primera canción MIDI de la unidad flash USB.
Performance Assistant (ayudante de interpretación)	Consulte la página 89 .

Chord Detection Priority (prioridad de detección de acordes)	<p>Determina la prioridad de los acordes de acompañamiento, los contenidos en la canción MIDI que se está reproduciendo o el acorde que acaba de interpretar en la sección de acordes del teclado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song (canción MIDI): Da prioridad a los acordes contenidos en la canción MIDI. • Keyboard (teclado): Da prioridad a los acordes que interpreta en la sección de acordes del teclado. Active esta opción si desea practicar la interpretación de acordes con la reproducción de canciones MIDI. Una vez que interpreta la sección de acordes durante la reproducción de canciones MIDI, el instrumento ignora los acordes contenidos en la canción MIDI hasta que finaliza la reproducción.
---	---

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

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

1 Seleccione una canción MIDI con datos de acordes.

La tecnología del ayudante de interpretación solamente se aplica a las canciones MIDI con datos de acordes. Para comprobar si la canción seleccionada contiene o no datos de acordes, abra la pantalla de inicio, visualice la zona de estilo y empiece a reproducir la canción. Si la canción actual contiene datos de acordes, el tipo de acorde actual se muestra en la zona de estilo. Tras detener la reproducción, vaya al paso siguiente.

2 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [Menu] → [SongSetting] → [Play].

3 Establezca el ayudante de interpretación en “On”.

NOTA Al seleccionar una canción el ayudante se desactiva.

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

5 Utilice el teclado.

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



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

Rec (grabación)

Regrabación de una sección concreta de la canción MIDI: puntos de entrada y salida

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 de inserción 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 regraban y las escuchará reproducirse normalmente para guiarle en la sincronización de la puntos de entrada y salida.

1 Acceda a la pantalla de operaciones mediante [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → página 1/2.

2 Ajuste los parámetros 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.

Mode (modo)	Rec Start (iniciar grabación)	<p>Determina el comportamiento de inicio de la grabación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: La grabación de sobrescritura comienza cuando comienza la reproducción de la canción mediante el botón SONG [▶/] (PLAY/PAUSE) o cuando se toca el teclado en modo de espera sincronizada. • First Key On (primera tecla activada): 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 (punto de entrada): La canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás de “Punch In At” especificado en el parámetro de puntos de entrada y salida siguiente y, a continuación, comienza la grabación de sobrescritura en ese punto.
	Rec Stop (detener grabación)	<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 (sustituir todo): Borra todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación. • Punch Out (punto de salida): 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 (punto de salida): La grabación de sobrescritura real sigue hasta el principio del compás de salida especificado en el parámetro de puntos de entrada y salida especificado abajo, momento en que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación.
Punch In/Out (punto de entrada/salida)	Punch In At (punto de entrada)	Especifica el compás de entrada.
	Punch Out At (punto de salida)	Especifica el compás de salida.
	Pedal Control (control con el pedal)	<p>Cuando se ajusta en “On”, puede utilizar el pedal central para controlar los puntos de entrada y salida de inserción. Mientras se reproduce una canción, al pulsar y mantener pulsado el pedal central se activa de forma instantánea la grabación de entrada, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (punto de salida). Presione y suelte el pedal central 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 La operación de puntos de entrada y salida puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si fuera necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 43).</p>

3 Seleccione la canción MIDI que desea volver a grabar.

4 Pulse el botón [●] (REC) para abrir la pantalla de grabación de canciones y después confirme que se ha seleccionado [Overwrite MIDI].

Si no se muestra la sección de canal, toque [▶] situado a la izquierda de “Channel”.



5 En la pantalla, defina en [Rec] la parte o las partes que desea volver a grabar y todas las demás partes en [Off].

NOTA Para obtener más información sobre los canales de grabación, consulte el capítulo 6 del Manual de instrucciones.

6 Pulse el botón SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE) para iniciar la grabación.

En el punto de entrada especificado en el paso 2, interprete al teclado para iniciar la grabación. En el punto de salida especificado en el paso 2, deje de tocar el teclado.

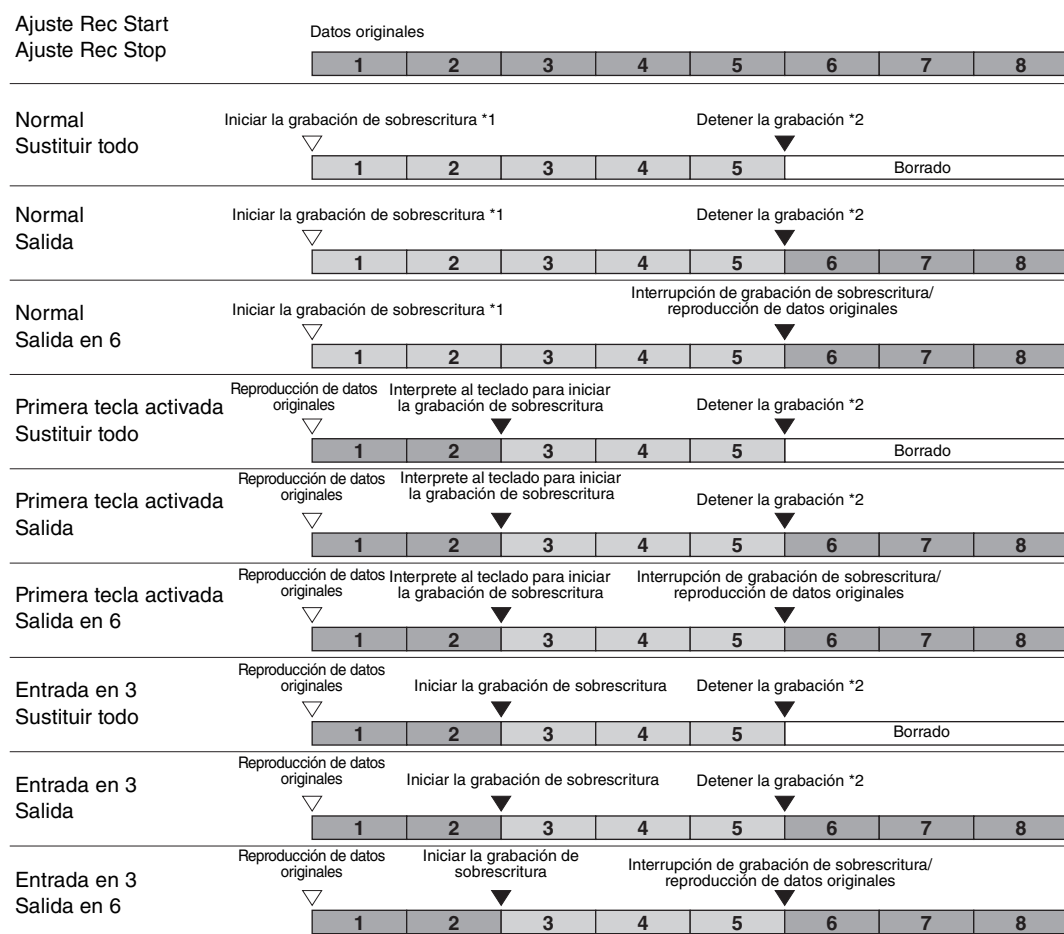
7 Toque (guardar) en la sección de canción de la pantalla de inicio para guardar la canción que ha grabado.




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 puntos de entrada y salida

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 recientemente grabados
	Datos borrados

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

*2 Para detener la grabación, pulse el botón [REC] al final del compás 5.

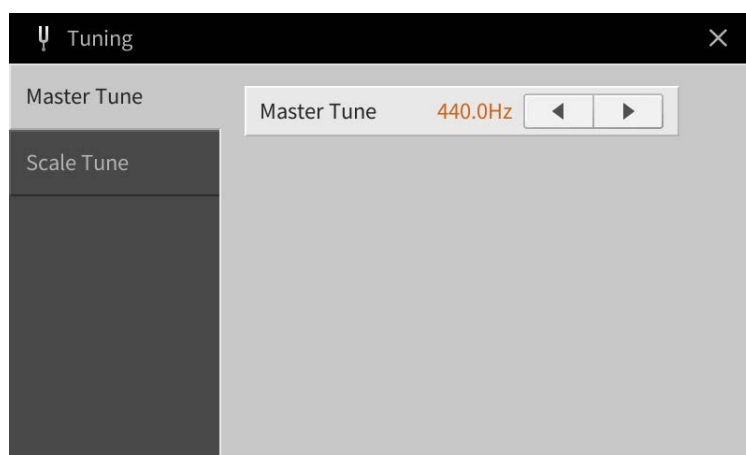
Ajuste del formato de archivo de audio guardado mediante grabación de audio

En la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → página 2/2 puede especificar el formato de archivo de audio que se guarda mediante la grabación de audio.

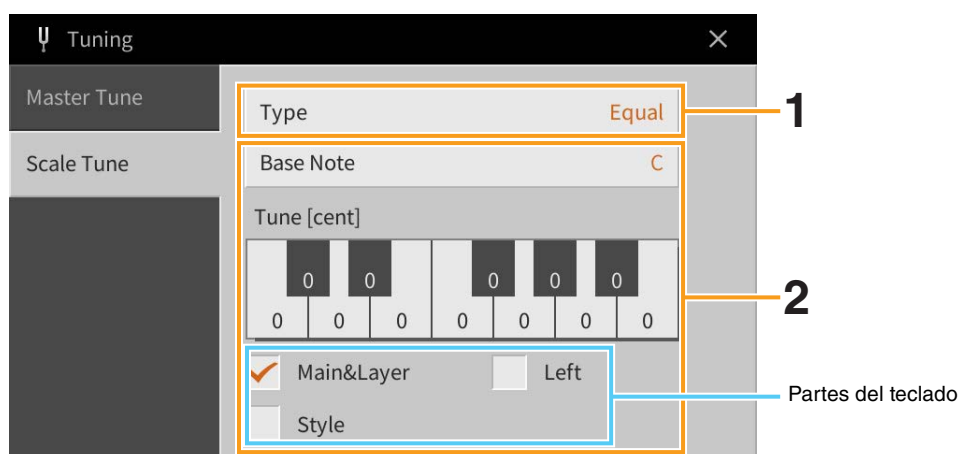
Audio Rec Format (formato de grabación de audio)	<ul style="list-style-type: none"> • WAV: La interpretación se grabará en formato WAV, que tiene una mejor calidad de audio que MP3, pero el tamaño del archivo es mayor. • MP3 128/256/320 kbps: La interpretación se grabará en formato MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3). Cuanto mayor sea el valor, más alta será la calidad y más grande será el tamaño de los datos.
---	---

Master Tune (afinación principal) – Ajuste preciso del tono del todo el instrumento

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento en pasos de 0,2 Hz. Resulta útil cuando se toca el Clavinova 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. Para restaurar el ajuste inicial predeterminado (440.0 Hz), mantenga pulsado el valor de ajuste unos momentos.



Scale Tune (afinación de escala) – Selección o creación de una escala temperada



1 Seleccione un tipo de escala (escala temperada).

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

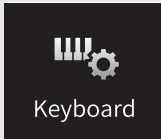
Type (tipo)	<ul style="list-style-type: none"> • Equal (igual): El intervalo de tono de cada octava se divide en doce partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación que se utiliza con más frecuencia en la música actual. • Pure Major, Pure Minor (mayor o menor pura): Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Puede escucharlo mejor en armonías vocales reales, como canto coral o “a cappella”. • Pythagorean (pitagórica): 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 (temperada): 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 de medio tono 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 (arábica 1 o 2): Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.
--------------------	---

2 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.

Base Note (nota base)	Determina la nota base para cada escala. Cuando se cambia esta nota, el tono del teclado se transpone aunque se mantiene la relación de tono original entre las notas.
Tune [cent] (afinación, centésimas)	<p>Seleccione una nota y afínela en centésimas. Si edita este parámetro, se indica “(Edited)” a la derecha de “Type” en el paso 1.</p> <p>NOTA En términos musicales, es la centésima parte de un semitono. (100 centésimas equivalen a un semitono).</p>
(Partes)	Marque la parte a la que se aplica el ajuste de la afinación de escala.

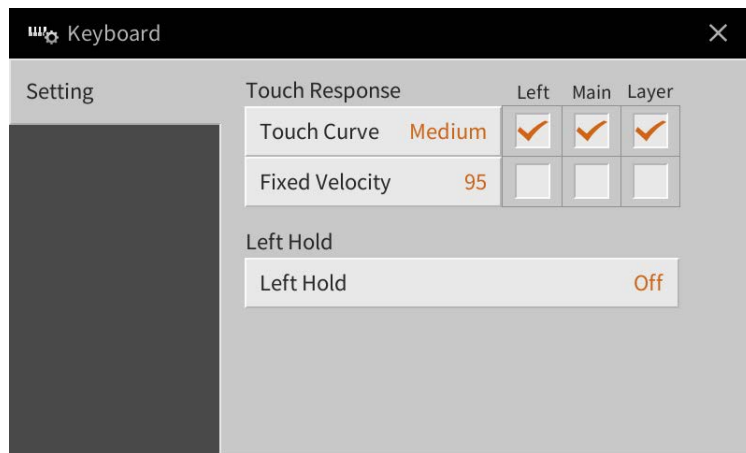
Para almacenar los ajustes de la afinación de escala:

Si desea almacenar los ajustes de la afinación de escala, utilice la memoria de registros. Pulse el botón REGISTRATION MEMORY [MEMORY], marque “Scale Tune” y pulse uno de los botones REGISTRATION MEMORY [1] – [8] para registrar los ajustes de afinación de escala.

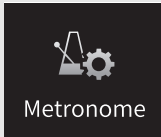


Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado

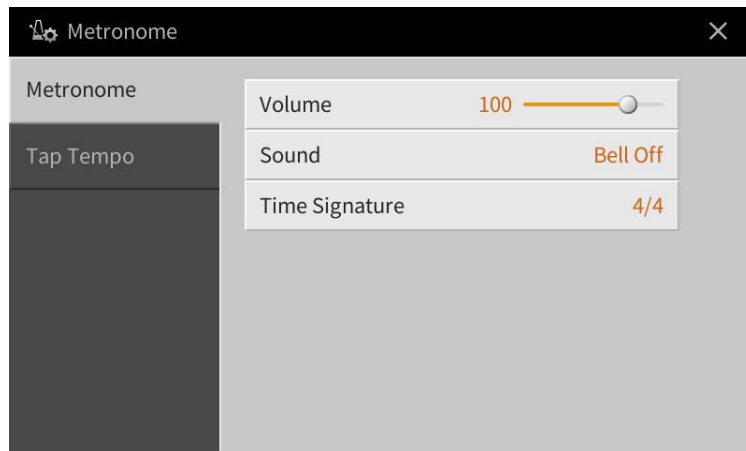
Se puede ajustar la respuesta de pulsación del instrumento (la respuesta del sonido a la forma de tocar las teclas). Este ajuste no cambia el peso de las teclas.



Para obtener información sobre esta pantalla, consulte el capítulo 1 del Manual de instrucciones.



Ajustes del metrónomo



Metronome (metrónomo)

Volume (volumen)	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
Sound (sonido)	Determina qué sonido se utiliza para el metrónomo. <ul style="list-style-type: none">• Bell Off (campana desactivada): Sonido de metrónomo convencional, sin campana.• Bell On (campana activada): Sonido de metrónomo convencional, con campana.• English Voice (voz en inglés): Recuento en inglés• German Voice (voz en alemán): Recuento en alemán• Japanese Voice (voz en japonés): Recuento en japonés• French Voice (voz en francés): Recuento en francés• Spanish Voice (voz en español): Recuento en español
Time Signature (signatura de compás)	Determina la signatura de compás del sonido del metrónomo.

Tap Tempo (ajuste del tempo)

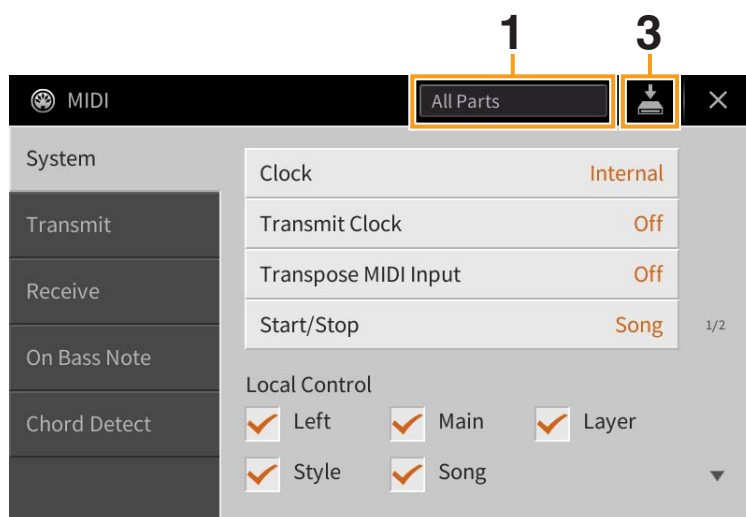
Volume (volumen)	Ajusta el volumen del sonido que se escucha cuando se pulsa el botón [TAP TEMPO].
Sound (sonido)	Selecciona el instrumento de percusión como sonido que se escucha cuando se pulsa el botón [TAP TEMPO].



Ajustes MIDI

En esta sección se pueden realizar los 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 de las plantillas originales.

NOTA No se reciben señales MIDI en la sala de piano.



1 Toque el cuadro que se muestra arriba y seleccione una plantilla MIDI preprogramada (más abajo).

Si ya ha creado una plantilla MIDI original 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.

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 (sistema):** Permite definir los parámetros relacionados con el sistema MIDI..... [página 97](#)
- **Transmit (transmisión):** Permite definir los parámetros relacionados con la transmisión MIDI. ... [página 98](#)
- **Receive (recepción):** Permite definir los parámetros relacionados con la recepción MIDI. [página 99](#)
- **On Bass Note (nota de bajo):** Permite seleccionar los canales MIDI cuyos datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo se usarán para detectar la nota de bajo para la reproducción de estilo. ... [página 100](#)
- **Chord Detect (detección de acordes):** Permite seleccionar los canales MIDI cuyos datos MIDI procedentes del dispositivo MIDI externo se usarán para detectar el tipo de acorde para la reproducción de estilo. [página 101](#)

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

NOTA Las plantillas MIDI originales se pueden guardar como un único archivo en una unidad flash USB. En la pantalla a la que se accede a través de [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, toque [Backup] de "MIDI" para ejecutar la operación de guardado ([página 105](#)).

■ Plantillas MIDI preprogramadas

All Parts (todas las partes)	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (principal, de capa e izquierda), con la excepción de las partes de canciones.
KBD & STYLE (teclado y estilo)	Básicamente igual que "All Parts" con la excepción del modo en que se administran las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como "Upper" (superior) en lugar de principal y de capa, y la parte de la mano izquierda se considera como "Lower" (inferior).

Master KBD (teclado principal)	En este ajuste, las funciones del instrumento como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios generadores de tono u otros dispositivos conectados (como un ordenador/secuenciador).
Song (canción)	Con este ajuste, solo los canales de canción 1 – 16 se transmiten desde el instrumento mediante los número de canal 1 – 16 correspondientes. Se utiliza para reproducir datos de canciones con un generador de tonos externo y para grabar los datos de canciones en un secuenciador externo.
Clock Ext (reloj externo)	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 establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al instrumento.
MIDI Accord1 (acordeón MIDI 1)	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Con esta plantilla puede controlar la interpretación al teclado y la reproducción del estilo desde un acordeón MIDI.
MIDI Accord2 (acordeón MIDI 2)	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 (pedal MIDI 1)	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los generadores de tonos conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar tocar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI.
MIDI Pedal2 (pedal MIDI2)	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos con la unidad de pedal MIDI.
MIDI OFF (MIDI desactivado)	No se envían ni reciben señales MIDI.

System (sistema) – Ajustes relacionados con el sistema MIDI

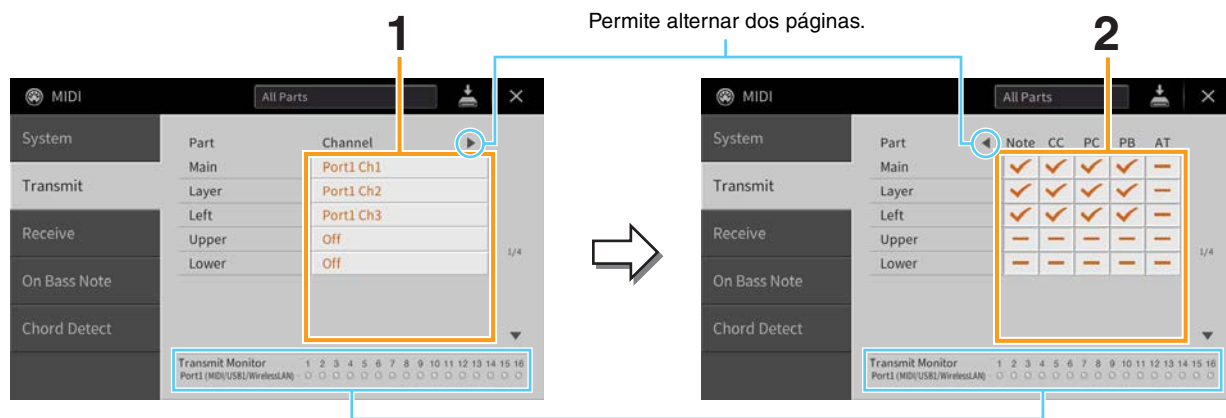
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla “System” en el paso 2 de la [página 96](#).

Clock (reloj)	<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”, “USB 1”, “USB 2” 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 Si se utiliza un reloj que no es el interno, el estilo, la canción, el metrónomo y el tempo no se pueden controlar con los botones del instrumento.</p> <p>NOTA “Wireless LAN” solo se muestra cuando está conectado al instrumento el adaptador USB de LAN inalámbrica (UD-WL01).</p>
Transmit Clock (transmisión del reloj)	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.
Transpose MIDI Input (transposición de entrada MIDI)	Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del instrumento a los eventos de nota recibidos desde el dispositivo externo mediante MIDI.
Start/Stop (inicio/parada)	Determina si los mensajes de entrada FA (inicio) y FC (parada) afectan a la reproducción de la canción o del estilo.

Local Control (control local)		Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando el control local está configurado en "On", el teclado del instrumento controla su propio generador de tonos interno (local), lo que permite tocar las voces internas directamente desde el teclado. Si Local Control se configura en "Off", el teclado y los controladores se desconectan de forma interna de la sección del generador de tonos del instrumento, por lo que no se emite sonido alguno al tocar el teclado o utilizar los controladores. Por ejemplo, esto le permite utilizar un secuenciador MIDI externo para tocar las voces internas del instrumento y utilizar el teclado para grabar notas en el secuenciador externo, tocar un generador de tonos externo o ambas cosas.
System Exclusive Message (mensaje exclusivo de sistema)	Transmit (transmisión)	Determina si los mensajes de sistema exclusivo MIDI se transmiten (On) o no (Off) desde este instrumento.
	Receive (recepción)	Determina si este instrumento reconoce los mensajes de sistema exclusivo MIDI (On) o no (Off).
Chord System Exclusive Message (mensaje exclusivo de sistema de acordes)	Transmit (transmisión)	Determina si los datos exclusivos del sistema de acordes MIDI (Chord Detect: fundamental y tipo) se transmiten (activado) o no (desactivado) desde este instrumento.
	Receive (recepción)	Determina si los datos exclusivos del sistema de acordes MIDI (Chord Detect: fundamental y tipo) se reconocen (activado) o no (desactivado) en este instrumento.

Transmit (transmisión) – Ajustes del canal de transmisión MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se abre la pantalla "Transmit" en el paso 2 de la [página 96](#). 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 con el 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 (superior):** Parte del teclado interpretada en el lado derecho desde el punto de división izquierdo.
- **Lower (inferior):** Parte del teclado interpretada en el lado izquierdo desde el punto de división izquierdo. El estado activado/desactivado del botón [ACMP ON/OFF] (acompañamiento activado/desactivado) no influye.

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

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

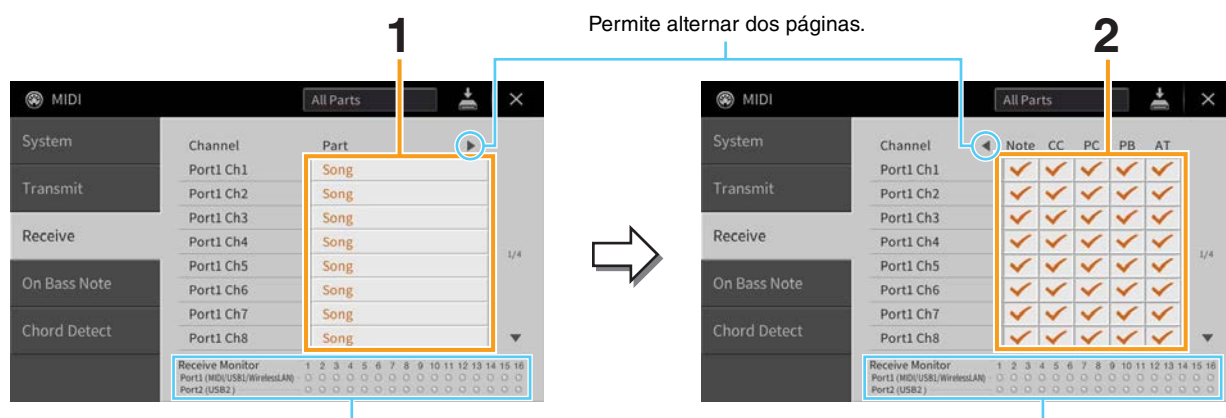
2 Toque [▶] para acceder a la otra página y, a continuación, seleccione qué mensajes MIDI se deben transmitir para cada parte.

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

- **Note (eventos de nota)** página 74
- **CC (cambio de control)** página 74
- **PC (cambio de programa)** página 74
- **PB (inflexión del tono)** página 74
- **AT (postpulsación)** página 74

Receive (recepción) – Ajustes del canal de recepción MIDI

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se abre la pantalla “Receive” en el paso 2 de la [página 96](#). Determina qué parte se utiliza para cada canal MIDI cuando el instrumento reconoce los datos MIDI se transmiten desde el instrumento.



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.

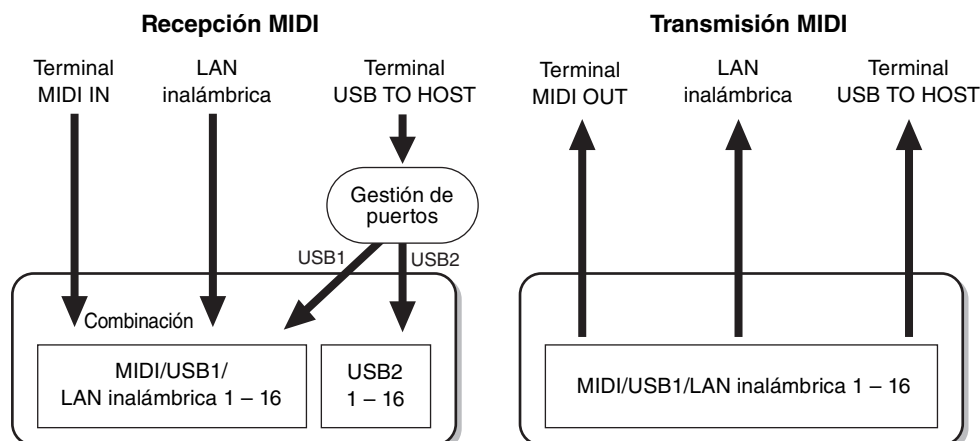
Si la conexión es mediante USB, el instrumento puede controlar los datos MIDI de 32 canales (16 canales x 2 puertos). A excepción de las dos partes que se indican a continuación, la configuración de las partes es la misma que las que se explican en el Manual de instrucciones.

- **Keyboard (teclado):** Los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación del teclado del instrumento.
- **Extra Part (parte adicional) 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.

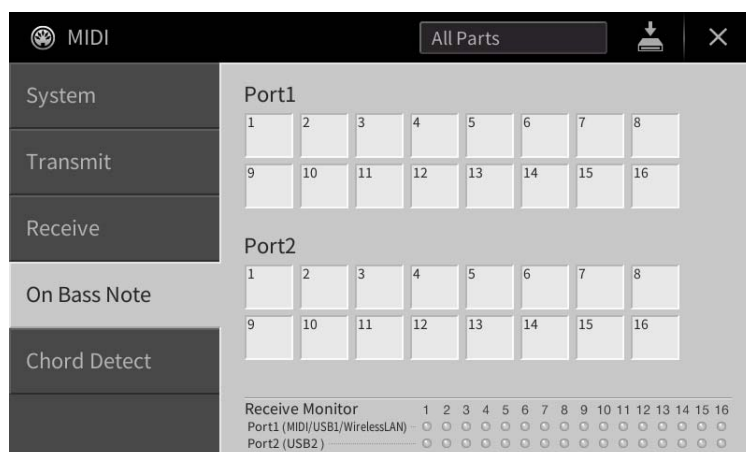
La transmisión o recepción mediante el terminal USB, LAN inalámbrica y los terminales MIDI

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 x 2 puertos) de los mensajes MIDI:



On Bass Note (nota de bajo) – Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos

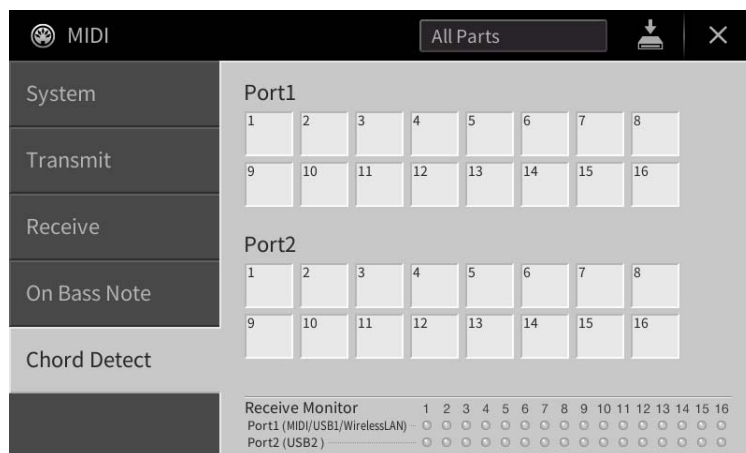
Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla “On Bass Note” en el paso 2 de la [página 96](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación 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 ON/OFF] o punto de división. Si se ajustan en “On” varios canales a la vez, la nota de bajo se detecta 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 (detección de acordes) – Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos

Las explicaciones siguientes son válidas cuando se accede a la pantalla “Chord Detect” en el paso 2 de la [página 96](#). 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 ON/OFF] o punto de división. Si se ajustan en “On” varios canales a la vez, el tipo de acorde se detecta a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.

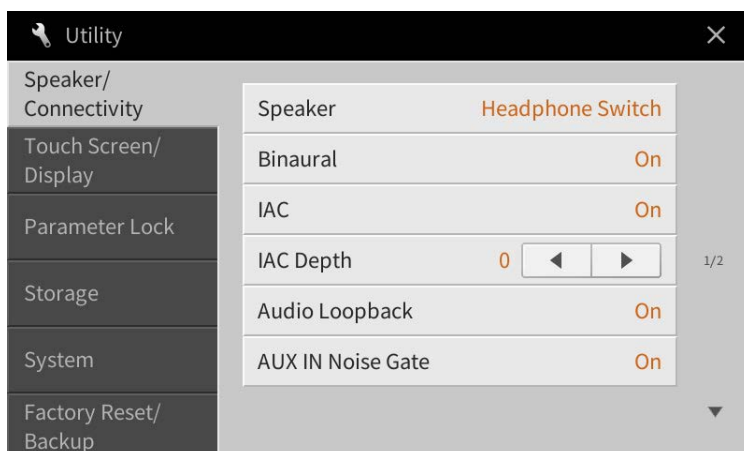


Toque un número de canal para introducir la marca. Vuelva a tocar el mismo punto para quitar la marca.



Utility

Realización de ajustes globales (Utility)



Speaker/Connectivity (altavoz/conectividad)

<p>Speaker (altavoz)</p>	<p>Determina la forma de salida desde el altavoz del instrumento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch (interruptor de auriculares): El altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando los auriculares se insertan en la toma [PHONES]. • On (activado): El sonido del altavoz siempre está activado. • Off (desactivado): 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.
<p>Binaural</p>	<p>Activa o desactiva la función de muestreo binaural o la función de optimizador estereofónico para las voces VRM.</p> <p>Cuando la función está activada y hay auriculares conectados a la toma [PHONES], el sonido de los auriculares se ve afectado por estas funciones. Sin embargo, cuando los auriculares están conectados, estas funciones también afectan al sonido del altavoz externo conectado a las tomas AUX OUT o al sonido de la grabación de audio (mediante la función de audio Bluetooth o de interfaz de audio USB) y pueden producirse sonidos inusuales o poco naturales. En ese caso, desactive esta función.</p> <p>Para obtener más información sobre el muestreo binaural y el optimizador estereofónico, consulte "Uso de auriculares" en la sección "Inicio" del Manual de instrucciones.</p> <p>NOTA Si el ajuste "Speaker" anterior está configurado en "On", el efecto no se aplica aunque la opción "Binaural" esté activada.</p>
<p>IAC (control acústico inteligente)</p>	<p>Activa o desactiva el IAC. Con esta función, la calidad del sonido del instrumento se ajusta y controla automáticamente en función del volumen general. Incluso cuando el volumen es bajo, los sonidos bajos y altos se escuchan con claridad.</p>
<p>IAC Depth (profundidad de IAC)</p>	<p>Ajusta la profundidad de IAC.</p>
<p>Audio Loopback (retorno de audio)</p>	<p>Determina si la entrada de audio procedente del ordenador o del dispositivo inteligente conectado se envía o no a un ordenador o a un dispositivo inteligente. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.</p>
<p>AUX IN Noise Gate (puerta de ruido AUX IN)</p>	<p>Activa o desactiva la puerta de ruido, que minimiza el ruido del sonido procedente de la toma [AUX IN].</p>

Display Out (salida de vídeo)	Content (contenido)	<p>Determina el contenido de vídeo que se envía a un monitor externo conectado, como por ejemplo un televisor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text (letra/texto): 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 esté abierta en el instrumento. • LCD: Se muestra la pantalla seleccionada en ese momento.
--------------------------------------	----------------------------	---

Touch Screen/Display (pantalla táctil/pantalla)

Página 1/2

Para obtener información sobre esta pantalla, consulte “Cambio del brillo de la pantalla” en la sección “Inicio” del Manual de instrucciones.

Página 2/2

Display (pantalla)	Home Theme (tema de inicio)	<p>Toque para cambiar el tema (fondo) de la pantalla de inicio. Los ajustes disponibles son Piano/White/Black (piano, blanco y negro).</p>
	Time Stamp (fecha y hora)	<p>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.</p> <p>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.</p>
	Voice Number (número de voz)	<p>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.</p>
	Pop-up Display Time (tiempo de visualización de ventanas emergentes)	<p>Determina el tiempo que transcurre hasta que se cierran las ventanas emergentes. Las ventanas emergentes aparecen cuando se pulsan los botones TEMPO [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+], SONG CONTROL [◀◀ (REW)/▶▶] (FF) o REGISTRATION BANK [-]/[+]. Si se selecciona “Hold”, las ventanas emergentes se muestran hasta que se toca [X].</p>
	Transition Effect (efecto de transición)	<p>Activa o desactiva el efecto de transición que se aplica al cambiar de pantalla.</p> <p>NOTA No se pueden mostrar los efectos de transición de la pantalla del instrumento.</p>
	Voice Area (área de voz)	<p>Determina qué partes del teclado se muestran el área de voz de la pantalla principal. Si se selecciona “Show Active Parts Only”, solo se muestran las partes del teclado activas. Si se selecciona “Show All Parts”, se muestran todas las partes del teclado.</p>

Parameter Lock (bloqueo de parámetros)

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, Music Finder, o de datos de canciones y secuencias.

Para bloquear un parámetro, toque el cuadro que tiene al lado para marcarlo. Para desbloquear el parámetro, vuelva a tocar el cuadro.

Storage (almacenamiento)

Permite ejecutar la operación de formateo o comprobar la capacidad de memoria (valor aproximado) de la memoria de usuario o de la unidad flash USB conectada.

La memoria de usuario se indica con el texto "USER" y las unidades flash USB, con "USB 1" o "USB 2;" en función del número de dispositivos conectados.

Para dar formato a la unidad, selecciónela y, a continuación, toque [Format].

AVISO

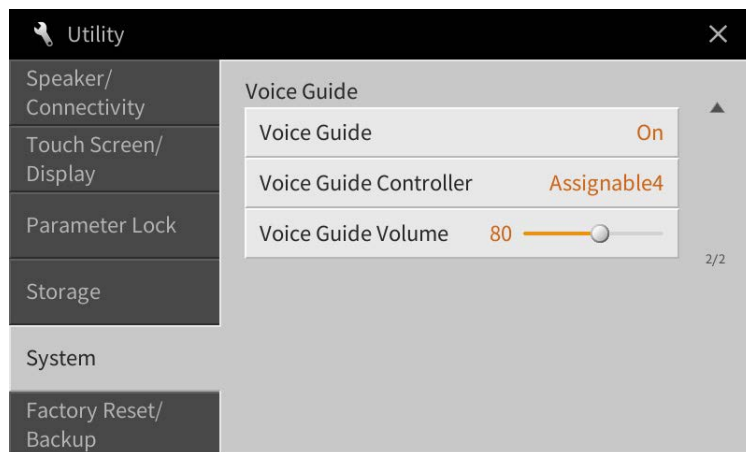
La operación de formateo sobrescribirá todos los datos preexistentes. Compruebe que la unidad a la que se dispone a dar formato no contenga datos importantes. Actúe con precaución.

System (sistema)

Página 1/2

Para obtener información sobre esta pantalla, consulte "Ajustes básicos" en la sección "Inicio" del Manual de instrucciones.

Página 2/2



Voice Guide (guía de voz)	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. Esta configuración se puede cambiar también manteniendo pulsado el botón [DEMO] durante más de tres segundos.
Voice Guide Controller (controlador de guía de voz)	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 (volumen de guía de voz)	Ajusta el volumen de la guía de voz.

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).

El archivo de la guía de voz (audio) y el manual del tutorial de dicha guía están disponibles mediante la siguiente URL:

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

Factory Reset/Backup (restablecer ajustes de fábrica/copia de seguridad)

Factory Reset (restablecer ajustes de fábrica): restauración de los ajustes programados 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.

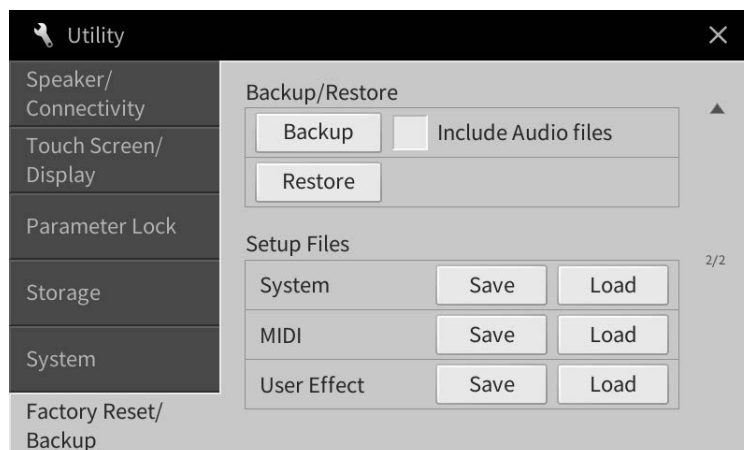
System (sistema)	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte el gráfico de parámetros de la lista de datos (un documento PDF separado) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI guardadas en la memoria del usuario interna, en los valores originales de fábrica.
User Effect (efecto de usuario)	Restaura en 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 13) • Tipos de ecualizador principal de usuario (página 12) • Tipos de compresor principal de usuario (página 16) • Tipos de armonía vocal de usuario (página 32) • Ajustes del micrófono de usuario (página 27)
Registration (registro)	Apaga todas las luces REGISTRATION MEMORY [1] – [8], lo que indica 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 (favoritos)	Elimina todos los archivos de la ficha Favorite de las pantallas Voice Selection y Style Selection.

NOTA Si desea borrar todos los datos de la memoria de usuario, dé formato a la memoria mediante [Menu] → [Utility] → [Storage] (página 104).

Backup/Restore (copia de seguridad/restauración): almacenamiento y recuperación de los ajustes originales en un archivo único

En el caso de los elementos siguientes, puede guardar los ajustes originales en la memoria de usuario interna o en la unidad flash USB como un solo archivo para recuperarlos posteriormente.

- 1 Realice los ajustes necesarios en el instrumento y, a continuación, acceda a la página 2/2 de la pantalla “Factory Reset/Backup”:**
- 2 Cuando sea necesario, conecte una unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE].** Si desea guardar todos los ajustes, solo puede utilizar la unidad flash USB para guardar los datos.
- 3 Toque [Backup] o [Save] en el elemento deseado para guardar los datos.**



■ Backup/Restore (copia de seguridad/restauración)

Todos los ajustes y datos de la memoria de usuario de este instrumento (excepto las canciones protegidas) se guardan en la memoria flash USB en un solo archivo denominado “CVP-909.bup” o “CVP-905.bup”. Si desea que todas las canciones de audio (WAV/MP3) guardadas en la memoria de usuario estén contenidas en el mismo archivo, marque la casilla “Include Audio Files”. Si no desea guardar los archivos de audio porque utilizan mucha memoria, quite la marca.

■ Setup Files (archivos de configuración)

Los ajustes siguientes se guardan en un archivo individualmente. Seleccione un destino para guardar el archivo y toque [Save here]. Puede cambiar el nombre del archivo si es necesario.

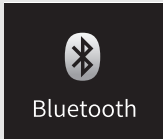
System (sistema)	Los parámetros establecidos en varias pantallas como “Utility” se tratan como un único archivo de configuración del sistema. Consulte el gráfico de parámetros de la lista de datos (un documento PDF separado) para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de la memoria de usuario interna, se tratan como un único archivo de configuración MIDI.
User Effect (efecto de usuario)	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 13) • Tipos de ecualizador principal de usuario (página 12) • Tipos de compresor principal de usuario (página 16) • Tipos de armonía vocal de usuario (página 32) • Ajustes del micrófono de usuario (página 27)

Para recuperar los datos guardados:

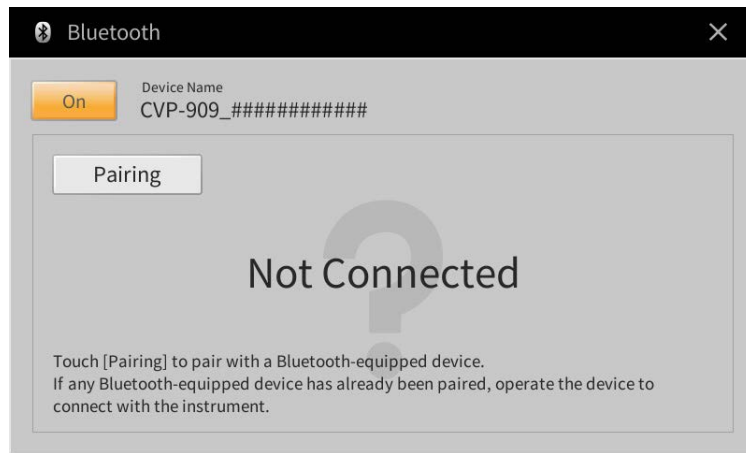
Toque [Restore] o [Load] para el elemento en cuestión y, a continuación, seleccione el archivo deseado. Si desea restaurar los ajustes programados de fábrica, seleccione el archivo de configuración en la pestaña “Preset”.

AVISO

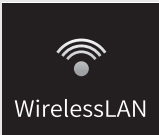
- Los archivos que incluyan canciones protegidas de la memoria de usuario del instrumento se reemplazan al restaurar el archivo de copia de seguridad. Mueva o copie los archivos de la memoria de usuario del instrumento a la unidad flash USB antes de efectuar la restauración.
- La operación de copia de seguridad/recuperación 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.



Conexión a un dispositivo equipado con Bluetooth



Para obtener información sobre esta pantalla, consulte el capítulo 10 del Manual de instrucciones.



Ajustes de LAN inalámbrica

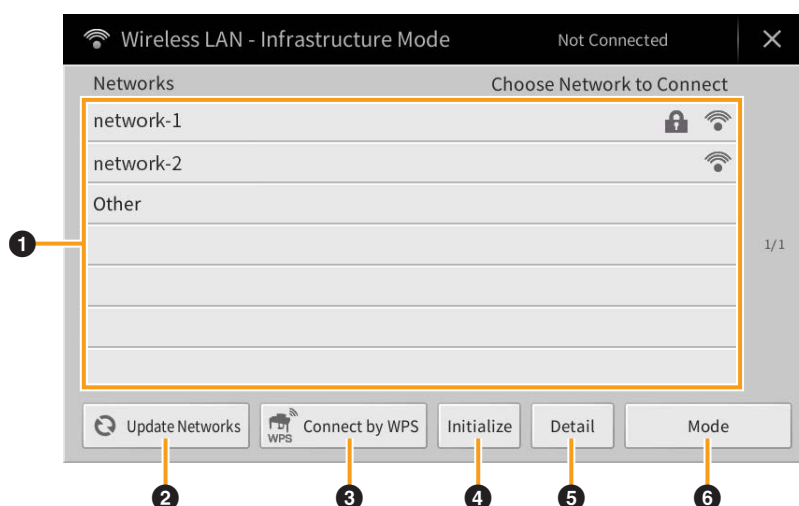
Este icono solo aparece cuando el adaptador USB de red LAN inalámbrica (UD-WL01) está conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Asegúrese de que el adaptador esté conectado antes de realizar cualquier operación.

Este instrumento puede conectarse a un dispositivo inteligente a través de una red LAN inalámbrica. Para obtener información general sobre las instrucciones de funcionamiento, consulte el manual de conexión de dispositivos inteligentes (un documento PDF separado). En esta sección se describen solamente las operaciones específicas de este instrumento.

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.



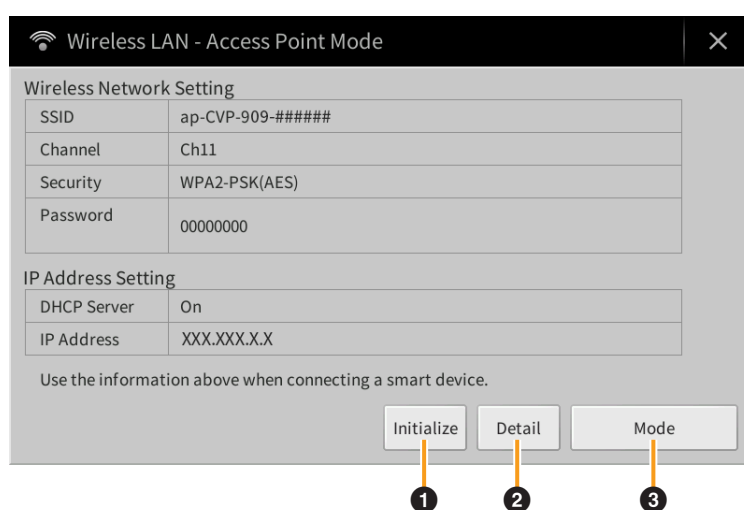
Infrastructure Mode (modo de infraestructura)



❶	Networks (redes)	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 red que no lo tenga, podrá conectarse a ella con solo seleccionarla. 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.
❷	Update Networks (actualizar redes)	Actualiza la lista de redes de la pantalla.

③	Connect by WPS (conectar por WPS)	Conecta el instrumento a la red mediante WPS. Después de tocar [Start WPS] en la ventana que se ha abierto tras tocar aquí, pulse el botón WPS de un punto de acceso a LAN inalámbrica en un tiempo inferior a dos minutos. 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.
④	Initialize (inicializar)	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
⑤	Detail (detalles)	Permite hacer ajustes detallados de parámetros como la dirección IP estática. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, toque [OK].
⑥	Mode (modo)	Cambia al modo de punto de acceso.

Access Point Mode (modo de punto de acceso)



①	Initialize (inicializar)	Inicializa la configuración de la conexión con el estado de fábrica predeterminado.
②	Detail (detalles)	Establece los 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 (modo)	Cambia al modo de infraestructura.

Índice alfabético

Números

3 Band EQ (ecualizador de 3 bandas) 26

A

Access Point Mode (modo de punto de acceso) 109
Afinación 78, 92
Amplitude (amplitud) 50
Any Key (cualquier tecla) 87
Articulation (articulación) 44
Assignable (asignable) 46
Atajo 3
Attack (ataque) 49
Attenuator (atenuador) 27
Audio Loopback (retorno de audio) 102
Audio Rec Format (formato de grabación de audio) 91

B

Backup (copia de seguridad) 105
Balance 9, 10
Bar Clear (borrar compás) 61
Bar Copy (copiar compás) 61
Bass Hold (bajo mantenido) 45
Beat Converter (convertidor de tiempos) 60
Binaural 102
Bluetooth 107
Brightness (intensidad) 10, 49
Bypass (sin efecto) 64

C

Canal de recepción MIDI 99
Canal de transmisión MIDI 98
Canción 87
Características de estilo 86
Características de las voces 81
Channel Edit (edición de canales) 60, 76
Chord (acorde) 19
Chord Cancel (cancelar acordes) ... 7
Chord Detect (detección de acordes) 89, 101
Chord Detection Area (área de detección de acordes) 7
Chord Looper (bucle de acordes) 38
Chord Source (fuente de acordes) 29
Chord Tutor (tutor de acordes) 8
Chordal (acorde) 29
Chorus 14
Clock (reloj) 97
Color 19
Compresor 15
Compression (compresión) 16

Compresor (compresor) 26
Configuración manual 108

D

Decay (disminución) 49
Diagrama de bloques 17
Display (pantalla) 103
Dorian (dórica) 64
Drums 82
Dynamics (dinámica) 61
Dynamics Control (control de dinámica) 84

E

Each Key Setting (ajuste de cada tecla) 80
Echo (eco) 25
Ecualizador 11
Ecualizador de parte 11
Ecualizador principal 11
Editar (canción) 66
Editar (estilo) 53
Editar (voz) 47, 51
Effect (efecto) 50
Effects (efectos) 12
EG (generador de envolventes) .. 49
EQ (ecualizador) 11
Escala temperada 92
Estilo 84
Event Filter (filtro de eventos) 75
Expand (expandir) 74

F

Factory Reset (restablecer ajustes de fábrica) 105
Fade In/Out (fundido de entrada/salida) 45
Filter (filtro) 10, 49
Follow Lights (luces guía) 87
Footage (longitudes) 51
Formato de archivo de audio 91
Formato de archivos de estilos 62
Frecuencia de corte 49

G

Glide (ligadura) 44
GM, voz 83
Grabación en bucle 56
Grabación en tiempo real 56, 66
Grabación por pasos 59, 66
Grand Expression 79
Groove 60
Guide (guía) 18, 87
Guitar (guitarra) 63

H

Harmonic Cont. (contenido armónico) 49
Harmonic Content (contenido armónico) 10, 49
Harmonic Minor (menor armónica) 64
Harmony Assign (asignación de armonía) 31
High Key (tecla alta) 65

I

IAC (control acústico inteligente) 102
Infrastructure Mode (modo de infraestructura) 108
Insertion Effect (efecto de inserción) 12, 13, 50

J

Jump (salto) 88

K

Karao-Key 87
Key Signature (tonalidad) 19
Keyboard Harmony (armonía del teclado) 24

L

LAN inalámbrica 108
Left Hold On/Off (activar/desactivar retención izquierda) 46
LFO Amplitude (amplitud LFO) 50
LFO Filter (filtro LFO) 50
LFO Pitch (tono LFO) 50
Lista de eventos 68, 71, 74
Local Control (control local) 98
Lyrics (letra) 19, 20

M

Manual Bass (bajo manual) 7
Master Compressor (compresor principal) 15
Master Tune (afinación principal) 92
MegaVoice 82, 83
Melodic Minor (menor melódica) .. 64
Memoria de registros 35
Metronome (metrónomo) 95
Micrófono 26
MIDI 96
MIDI Accordion (acordeón MIDI) .. 97
MIDI Pedal (pedal MIDI) 97
Mixer (mezclador) 10
Modulation (modulación) 44, 49, 50
Mono (monofónico) 46, 48
Mono Type (tipo monofónico) 48

Montaje 59
 MP3 91
 Multi Assign
 (asignación múltiple) 25

N

Natural Minor (menor natural) 64
 Network (red) 108
 Noise Gate (puerta de ruido) 26
 Nota de armonía 30
 Nota principal 30
 Notación musical 18
 Note (nota) 19
 Note Limit
 (margen de sonoridad) 65
 Note Name (nombre de nota) 19
 NTR (regla de transposición de notas)
 63
 NTT (tabla de transposición de notas)
 64

O

Octave (octava) 78
 On Bass Note
 (nota de bajo) 100
 Organ Flutes
 (órgano de tubos) 51, 82
 Original Beat (tiempo original) 60
 OTS Link Timing (sincronización del
 enlace de OTS) 85
 Output (salida) 16

P

Pan (efecto panorámico) 15
 Parameter Lock (bloqueo de
 parámetros) 103
 Patrón de fuente 53
 Pattern Length
 (duración del patrón) 55
 Pedal 43
 Performance Assistant (ayudante de
 interpretación) 89
 Phrase Mark Repeat (repetición de
 marca de frase) 88
 Pitch Bend (inflexión del tono) 44
 Pitch Bend Range (margen de
 inflexión del tono) 78
 Pitch Detect (detección de tono) .. 27
 Pitch Shift (variación de tono) 65
 Plantilla MIDI 96
 Play Root/Chord (reproducir nota
 fundamental/acorde) 63
 Playlist (lista de reproducción) 33
 Poly (polifónico) 46, 48
 Portamento 44
 Portamento Time (tiempo de
 portamento) 48, 78
 Posición de la canción 68, 71, 75
 Profundidad de la sensibilidad de la
 pulsación 48

Pulso de reloj 68, 71, 75
 Punch In/Out (punto de entrada/
 salida) 89, 90, 91
 Punto de división 6, 24

Q

Quantize
 (cuantizar) 19, 61, 76, 77
 Quick Start (inicio rápido) 88

R

Ratio (porcentaje) 26
 Recepción MIDI 100
 Registration Freeze (bloqueo de
 registros) 37
 Registration Sequence (secuencia de
 registros) 35
 Release (liberación) 49
 Repeat Mode
 (modo de repetición) 88
 Resonancia 49
 Restore (restauración) 105
 Retrigger (reactivación) 65
 Reverb (reverberación) 14
 Root Fixed
 (nota fundamental fija) 63
 Root Trans (transposición de nota
 fundamental) 63
 Rotary Speaker
 (altavoz rotativo) 51
 RTR (regla de reactivación) 65

S

Scale Tune
 (afinación de escala) 92
 Score (partitura) 18
 Scrub (barrido) 88
 Sensibilidad de la pulsación 94
 SFF Edit (edición de SFF) 62
 SFX (efectos especiales) 82
 Sobregrabación 56
 Soft (sordina) 44
 Song Creator
 (creador de canciones) 66
 Sostenuto 44
 Source Root/Chord (acorde/nota
 fundamental fuente) 63
 Speaker (altavoz) 102
 Stop ACMP (detener ACMP) 84
 Stroke (rasgueo) 64
 Style Creator
 (creador de estilos) 53
 Sustain (resonancia) 44
 Swing 60
 Synchro Stop Window (intervalo de
 parada sincronizada) 85
 System Effect
 (efecto de sistema) 12

T

Talk (conversación) 26, 28
 Talk Mixing (mezcla de conversación)
 27
 Tap Tempo (ajuste del tempo) 95
 Tempo 4
 Texto 22
 Texture (textura) 16
 Th. (umbral) 26
 Time Signature (signatura de compás)
 95
 Time Stamp (fecha y hora) 103
 Tipo de armonía 24
 Tipo de digitado 6
 Tipo de escala 93
 Touch Screen (pantalla táctil) 103
 Touch Sensitivity (sensibilidad de la
 pulsación) 48
 Touch Sensitivity Offset
 (compensación de la sensibilidad de
 la pulsación) 48
 Transmisión MIDI 100
 Transpose (transposición) 77
 Transposición 5
 Tremolo 25
 Trill (trino) 25

U

User Effect
 (efecto de usuario) 105, 106
 Utility (utilidad) 102

V

Variation Effect
 (efecto de variación) 12, 13
 Vibe Rotor (rotor de vibráfono) 44
 Vibrato 49
 Vocal Harmony (armonía vocal) ... 28
 Vocoder 29
 Vocoder-Mono 29
 Voice Edit
 (edición de voces) 47, 51
 Voice Guide (guía de voz) 104
 Volume (volumen) 15
 Voz 78
 VRM 81

W

WAV 91
 WPS 109

X

XG, voz 83

Y

Your Tempo (su tempo) 87