

Tyros4

DIGITAL WORKSTATION

Manual de referencia

En este Manual de referencia se explican funciones avanzadas del Tyros4 que no se explican en el Manual del instrucciones. Lea el Manual de instrucciones antes de leer este manual.

Contenido

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

1	Sonidos – Interpretación al teclado –	4
	Características de las voces	4
	Selección de GM/XG u otras voces del panel	5
	Ajustes relacionados con el efecto	6
	Ajustes relacionados con el tono	9
	Edición de voces (Voice Set)	11
	Edición de los parámetros de tubos de órgano	16
	Creación de voces personalizadas (Voice Creator).....	17
2	Estilos – Ritmo y acompañamiento –	34
	Selección del tipo de digitación de acordes.....	34
	Ajustes relacionados con la reproducción de estilos	36
	Ajustes del punto de división	38
	Creación y grabación de One Touch Setting.....	39
	Creación y edición de estilos (Style Creator).....	40
3	Canciones – Grabación de sus interpretaciones y creación de canciones –	53
	Ajustes de edición de notación musical	53
	Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto.....	55
	Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones.....	56
	Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal o función de guía)	57
	Creación y edición de canciones (Song Creator)	61
4	Multi Pads – Adición de frases musicales a la interpretación –	78
	Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)	78
	Edición de Multi Pad	80
5	Music Finder – Acceso a los ajustes de panel idóneos (voz, estilo, etc.) para cada canción –	81
	Creación de un conjunto de registros favoritos.....	81
	Edición de registros	82
	Guardado del registro como un único archivo	83
	Visualización de la información del registro en Internet (MUSIC FINDER Plus)	84
6	Memoria de registro – Guardar y recuperar ajustes personalizados del panel –	85
	Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)	85
	Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Registration Sequence).....	86
7	Grabador/reproductor de audio – Grabación y reproducción de archivos de audio –	88
	Edición de los datos grabados (archivo de grabación en varias pistas)	88
	Volver a grabar el archivo de grabación en varias pistas	90
	Configuración de los puntos inicial y final del audio (archivo de grabación en varias pistas).....	93
	Modo de lista de reproducción.....	94
8	Armonía vocal – Adición de armónicos vocales y del sintetizador Vocoder a la voz –	98
	Configuración de los parámetros de control de Vocal Harmony.....	98
	Edición de los tipos de armonía vocal	100
	Edición de los tipos de Synth Vocoder	105

9	Consola de mezclas – Edición del balance tonal y del volumen –	110
	Edición de los parámetros de VOL/VOICE	110
	Edición de los parámetros de FILTER.....	111
	Edición de los parámetros de TUNE.....	111
	Edición de los parámetros de EFFECT	112
	Edición de los parámetros de EQ	115
	Ajustes de Line Out (salida de línea).....	117
10	Conexión directa a Internet – Conexión del Tyros4 directamente a Internet –	118
	Modificar la configuración del explorador	118
	Registro de marcadores de sus páginas favoritas.....	119
11	Conexiones – Uso de Tyros4 con otros dispositivos –	121
	Ajustes de micrófono	121
	Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal	125
	Ajustes MIDI.....	128
12	Utility – Configuración de ajustes globales –	138
	CONFIG1	138
	CONFIG2.....	140
	MEDIA.....	141
	OWNER	142
	SYSTEM RESET	143
Índice		145

Uso del manual en PDF

- Para saltar rápidamente entre elementos y temas de interés, haga clic en los elementos deseados del índice “Marcadores” a la izquierda de la ventana de la pantalla principal. (Haga clic en la pestaña “Favoritos” 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 “Find” o “Search” en el menú “Edit” 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 opción de Adobe Reader que se utilice.

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento. Observe que todos los ejemplos de la pantalla que aparecen en este manual están en inglés.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

Contenido

Características de las voces	4
Selección de GM/XG u otras voces del panel	5
Ajustes relacionados con el efecto	6
• Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado	6
• Selección del tipo de armonía/eco	7
Ajustes relacionados con el tono	9
• Afinación fina del tono de todo el instrumento	9
• Afinación de escala	9
• Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE	10
Edición de voces (Voice Set)	11
• Parámetros editables de las pantallas VOICE SET	12
• Desactivación de la selección automática de los ajustes de voces (efectos, etc.)	15
Edición de los parámetros de tubos de órgano	16
Creación de voces personalizadas (Voice Creator)	17
• Importación de datos Wave al módulo de expansión opcional	17
• Creación de voces normales (Custom Voice)	20
• Creación de voces de batería (Custom Drum Voice)	24
• Volver a editar una voz personalizada	27
• Edición de un banco de voces de ampliación: Library Edit	28
• Guardado de las voces personalizadas en una biblioteca: Library Save	30
• Carga de una sola voz adicional en Tyros4: Individual Load	31
• Carga de una biblioteca (Expansion Voice Bank) en el Tyros4: Library Load	32
• Edición de una voz personalizada en su ordenador: Voice Editor	33

Características de las voces

El tipo de voz y las características que lo definen se indican encima del nombre de la voz en la pantalla de selección de voces.

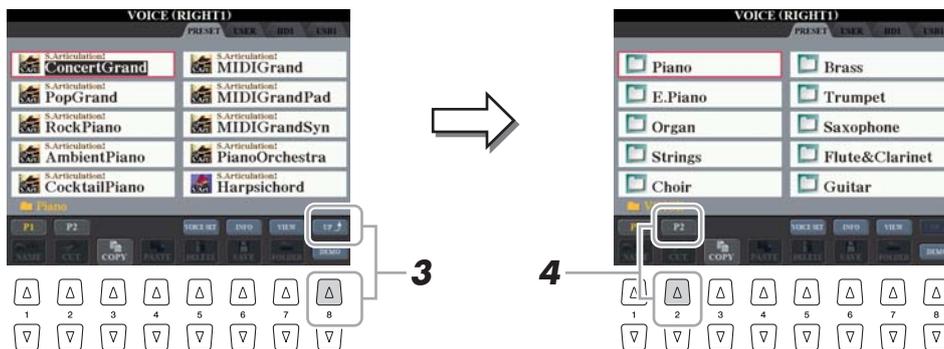
S.Articulation2! S.Articulation! MegaVoice	Consulte el Manual de instrucciones.
Live!	Estos sonidos de instrumentos acústicos se muestrearon en estéreo para producir un sonido rico, auténtico, lleno de ambiente.
Cool!	Estas voces recogen las texturas dinámicas y los matices sutiles de los instrumentos eléctricos, gracias a una enorme cantidad de memoria y una programación muy avanzada.
Sweet!	Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la avanzada tecnología de Yamaha y ofrecen un sonido tan natural y detallado que pensará que está tocando un instrumento de verdad.
Drums	Existen varios sonidos de batería y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
SFX	Existen diversos sonidos de efectos especiales y percusión asignados a distintas teclas, lo que permite reproducirlos desde el teclado.
Organ Flutes!	Esta voz de órgano de sonido realista le permite utilizar Voice Set para ajustar las diversas longitudes y crear sus propios sonidos de órgano originales. Consulte la página 16 para obtener información detallada.

Live!Drums	Se trata de sonidos de batería de alta calidad que aprovechan al máximo el muestreo estéreo y el muestreo dinámico.
Live!SFX	Se trata de diversos sonidos de efectos especiales y percusión de alta calidad que aprovechan al máximo el muestreo estéreo y el muestreo dinámico.
Custom!	Voces personalizadas (incluidas voces de batería personalizadas) que se crean con la función Custom Voice.
CustomWA!	Voces personalizadas (incluidas voces de batería personalizadas) que contienen datos Wave.

Selección de GM/XG u otras voces del panel

Las voces GM/XG no se pueden seleccionar directamente desde los botones de selección de la categoría VOICE. Pero sí se pueden seleccionar desde el panel mediante el procedimiento detallado a continuación.

- 1** Pulse el botón **PART SELECT** en el cual quiere activar la voz que desea.
- 2** Pulse uno de los botones de selección de categoría **VOICE** para que aparezca la pantalla de selección de voces.
- 3** Pulse el botón **[8 ▲] (UP)** (arriba) para que aparezcan las categorías de voces.



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

NOTA

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

Ajustes relacionados con el efecto

Configuración de la sensibilidad de pulsación del teclado

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

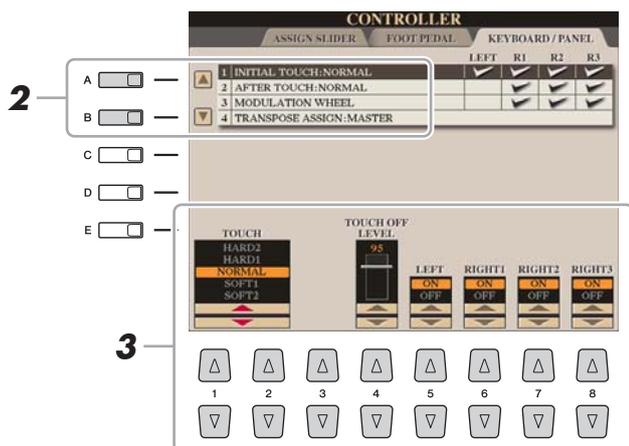


NOTA
Algunas voces se han diseñado intencionadamente sin sensibilidad de pulsación para emular las características verdaderas del instrumento real (como los órganos convencionales, que no tienen respuesta de pulsación).

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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



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

1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Determina el ajuste de sensibilidad de pulsación inicial. HARD 2: Requiere una interpretación con gran fuerza para generar un volumen alto. Perfecta para intérpretes que tocan con mucha fuerza. HARD 1: Requiere una interpretación moderadamente fuerte para un volumen más alto. NORMAL: Respuesta de pulsación estándar. SOFT 1: Produce un volumen alto tocando el teclado con una fuerza moderada. SOFT 2: Produce un volumen relativamente alto incluso sin tocar con fuerza. Perfecta para intérpretes con un toque más ligero.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Determina el nivel de volumen fijo cuando Touch se configura en “OFF”.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Activa o desactiva la pulsación inicial para cada parte de teclado.

2 AFTER TOUCH

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

Selección del tipo de armonía/eco

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

NOTA

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

- 1** Active el botón [HARMONY/ECHO].
- 2** Active la pantalla de operaciones.
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO
- 3** Utilice los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] para seleccionar el tipo de armonía/eco.

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



Tipos de armonía

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 a los ajustes de "1+5" y "Octave" (octava) no les afecta el acorde.)

Tipo de asignación múltiple

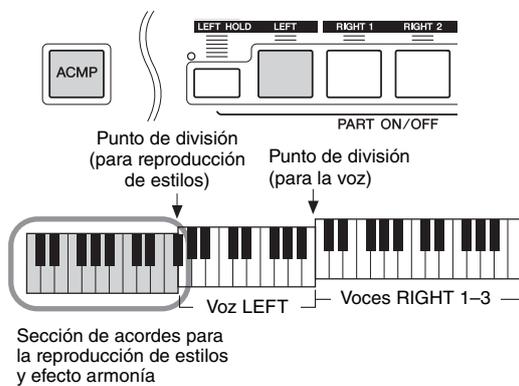
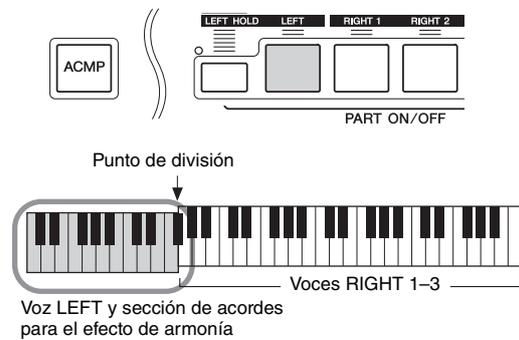
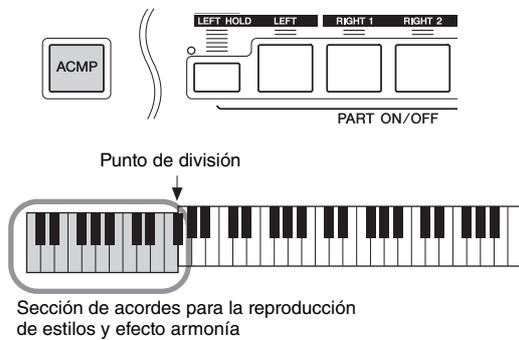
Este tipo aplica un efecto especial a los acordes que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado.

Tipos de eco

Estos tipos aplican efectos de eco a las notas que se tocan en la sección de la mano derecha del teclado siguiendo el ritmo del tempo establecido en el momento.

Tipos de armonía

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



■ Tipo de asignación múltiple

El efecto de asignación múltiple asigna automáticamente las notas que se tocan simultáneamente en la sección de la mano derecha del teclado para las partes separadas (voces). Por ejemplo, si toca tres notas consecutivas, la primera se toca con la voz RIGHT 1, la segunda con la voz RIGHT 2 y la tercera con la voz RIGHT 3. El efecto Multi Assign no resulta afectado por el estado de activación/desactivación de [ACMP] y de la parte LEFT.

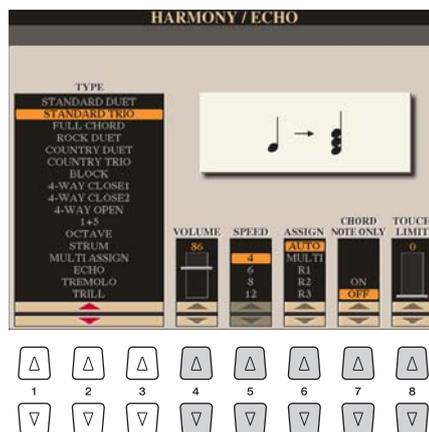


■ Tipos de eco

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

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

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



[4 ▲▼]	VOLUME	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el nivel de armonía/eco generado mediante el efecto armonía/eco.
[5 ▲▼]	SPEED	Este parámetro sólo está disponible si se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill como valores de Type (tipo), arriba. Determina la velocidad de los efectos eco, trémolo y trino.
[6 ▲▼]	ASSIGN	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Le permite determinar de qué parte del teclado sonarán las notas de armonía/eco.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Este parámetro se encuentra disponible cuando se selecciona uno de los tipos de armonía. Cuando se establece en “ON”, el efecto Harmony sólo se aplica a la nota (tocada en la sección de la mano derecha del teclado) que pertenezca a un acorde interpretado en la sección de acordes del teclado.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	Este parámetro está disponible para todos los tipos excepto el de asignación múltiple. Determina el valor de velocidad más bajo al que sonará la nota de armonía. Esto permite aplicar de forma selectiva la armonía mediante la fuerza con la que se toca, para así crear acentos de armonía en la melodía. El efecto de armonía se aplica cuando se pulsa la tecla con fuerza, por encima del valor definido.

Ajustes relacionados con el tono

Afinación fina del tono de todo el instrumento

Puede afinar con precisión el tono de todo el instrumento, lo que resulta útil cuando toca el Tyros4 con otros instrumentos o música en CD. Tenga en cuenta que la función Tune no tiene efecto alguno sobre los juegos de voces Drum o SFX ni sobre los archivos de sonido.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para establecer la afinación, de 414,8 a 466,8 Hz.

Pulse simultáneamente los botones [▲] y [▼] de 4 o 5 para restablecer el valor de fábrica de 440 Hz.

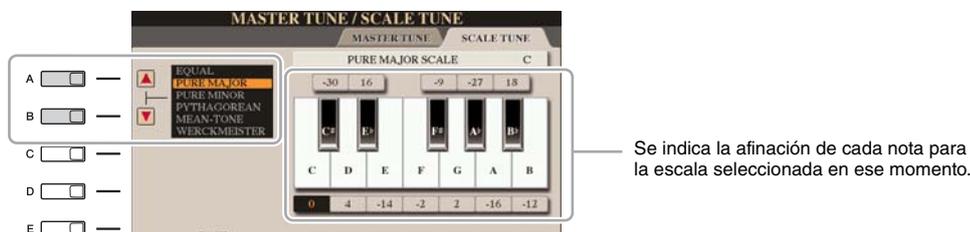
Afinación de escala

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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

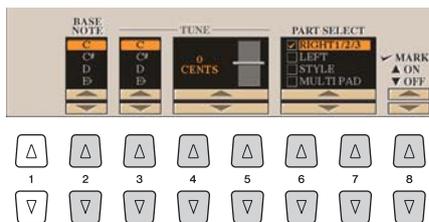
2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el tipo de escala que desea.



■ Tipos de escala predefinidos

EQUAL	El margen de tono de cada octava se divide en 12 partes iguales, con cada semitono espaciado de forma uniforme en el tono. Se trata de la afinación utilizada con más frecuencia en la música actual.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Estas afinaciones conservan los intervalos puramente matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tres notas (nota fundamental, tercera, quinta). Se puede escuchar mejor en armonías vocales reales, como canto en coro o “a capella”.
PYTHAGOREAN	Esta escala la inventó el filósofo griego Pitágoras, y se creó a partir de series de quintas perfectas, que se colapsan en una sola octava. La tercera en esta afinación es ligeramente inestable, pero la cuarta y la quinta son hermosas y aptas para algunos solistas.
MEAN-TONE	Esta escala supuso un perfeccionamiento de la pitagórica al “afinar” mejor el tercer intervalo mayor. Fue especialmente popular entre los siglos XVI y XVIII. Haendel, entre otros, utilizaba esta escala.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Esta escala compuesta combina los sistemas Werckmeister y Kirnberger, que eran, a su vez, mejoras de las escalas de medio tono y pitagórica. La principal característica de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter exclusivo. La escala fue muy utilizada en los días de Bach y Beethoven, y hoy en día suele utilizarse para interpretar música de época en el clavicordio.
ARABIC1, ARABIC2	Utilice estas afinaciones cuando interprete música árabe.

3 Cambie los siguientes ajustes según sea necesario.



NOTA

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

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

Cambio de la asignación de parte de los botones TRANSPOSE

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

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar “4. TRANSPOSE ASSIGN.”

3 Pulse los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para seleccionar el tipo de transposición que desee.

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

Puede confirmar el ajuste aquí desde la ventana emergente que aparece al pulsar los botones TRANSPOSE [-]/[+].

Edición de voces (Voice Set)

El Tyros4 dispone de una función Voice Set que le permite crear sus propias voces mediante la edición de algunos parámetros de las voces existentes. Una vez creada la voz, puede guardarla como voz del usuario en la unidad USER o en dispositivos externos para recuperarla posteriormente.

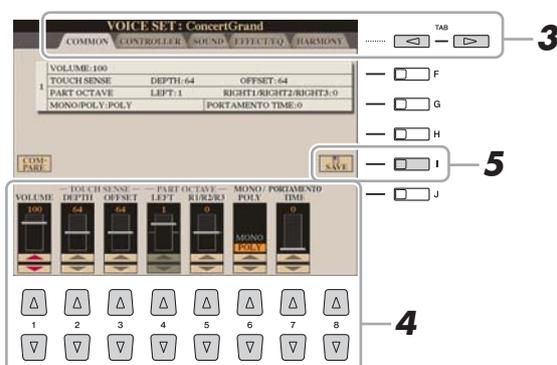
1 Seleccione la voz deseada (que no sea una voz de Organ Flutes).

El método de edición de las voces ORGAN FLUTES es diferente al de otras voces. Para obtener instrucciones sobre la edición de las voces ORGAN FLUTES, consulte la [página 16](#).

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

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

Si desea más información sobre los parámetros disponibles en cada pantalla, consulte el apartado “Parámetros editables de las pantallas VOICE SET” en la [página 12](#).



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

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

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

AVISO

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

Parámetros editables de las pantallas VOICE SET

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



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

■ Página COMMON

[1 ▲▼]	VOLUME	Ajusta el volumen de la voz editada en ese momento.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Ajusta la sensibilidad de pulsación (sensibilidad de la velocidad), o la medida en que el volumen responde a la fuerza con que se toca el teclado.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con VelDepth (con Offset establecido en 64)</p> <p>Velocidad real del generador de tonos</p> <p>TOUCH SENSE OFFSET Cambios de la curva de velocidad de acuerdo con VelOffset (con Depth establecido en 64)</p> <p>Velocidad real del generador de tonos</p> <p>DEPTH: Determina la sensibilidad de la velocidad, o la medida en que el nivel de la voz cambia como respuesta a la fuerza con que se toca el teclado (velocidad).</p> <p>OFFSET: Determina el grado en que las velocidades recibidas se ajustan para el efecto de velocidad real.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Sube o baja, en octavas, el registro de octavas de la voz editada. Cuando se utiliza la voz editada como una de las partes RIGHT 1-3, se muestra disponible el parámetro R1/R2/R3; cuando la voz editada se utiliza como la parte LEFT, se muestra disponible el parámetro LEFT.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Determina si la voz editada se reproduce monofónica o polifónicamente. Este ajuste también se puede realizar con el botón VOICE EFFECT [MONO] del panel.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<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>

■ Página CONTROLLER

1 MODULATION

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

[2 ▲▼]	FILTER	Determina el grado en el que la rueda MODULATION modula Filter Cutoff Frequency (frecuencia de corte de filtro). Para obtener más datos sobre el filtro, consulte la página 13 .
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula la amplitud (volumen).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula el tono, o el efecto de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula la modulación de Filter o el efecto wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina el grado en que la rueda MODULATION modula la amplitud, o el efecto de trémolo.

2 AFTER TOUCH

Aftertouch puede utilizarse para modular los siguientes parámetros. Aquí se puede configurar el grado en el que Aftertouch modula cada uno de los parámetros siguientes.

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

■ Página SOUND

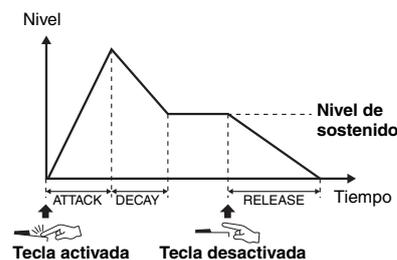
FILTER

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

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

EG

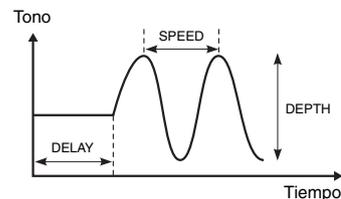
Los ajustes del EG (generador de envolventes) determinan cómo cambia el nivel de sonido con el tiempo. Esto le permite reproducir muchas características de sonido de los instrumentos acústicos naturales como, por ejemplo, el ataque y disminución rápidos de los sonidos de percusión o la larga liberación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



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

VIBRATO

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



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

■ Página EFFECT/EQ

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

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

2 DSP

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

3 EQ

Determina la frecuencia y ganancia de las bandas alta y baja del ecualizador. Para obtener más información sobre EQ, consulte la [página 115](#).

■ Página HARMONY

Igual que en la pantalla [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Consulte “Selección del tipo de armonía/eco” en la [página 7](#).

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

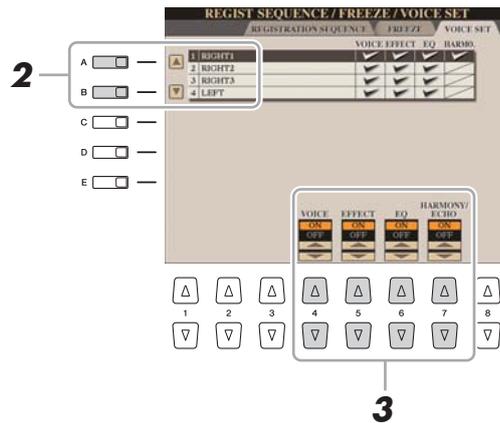
Cada voz está vinculada a sus ajustes de parámetros VOICE SET. Normalmente, estos ajustes se activan automáticamente cuando se selecciona una voz. No obstante, también puede desactivar esta función si realiza operaciones en la pantalla correspondiente, tal como se explica a continuación.

Por ejemplo, si desea cambiar la voz pero mantener el mismo efecto de armonía, establezca el parámetro HARMONY/ECHO en OFF (en la pantalla que se explica a continuación).

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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



3 Utilice los botones [4 ▲▼]–[7 ▲▼] para habilitar o deshabilitar la activación automática de los ajustes (en ON u OFF) de forma independiente para cada grupo de parámetros.

Edición de los parámetros de tubos de órgano

Las voces de tubos de órgano que se seleccionan con el botón [ORGAN FLUTES] se pueden editar ajustando las palancas de longitud, añadiendo el sonido de ataque, aplicando efectos y ecualizador, etc.

■ Página FOOTAGE

Consulte el capítulo 1 del Manual de instrucciones.

■ Página VOLUME/ATTACK

AVISO

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



Igual que la página FOOTAGE.

[1 ▲▼]	VOL (volumen)	Ajusta el volumen general de los tubos de órgano. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más alto será el volumen.
[2 ▲▼]	RESP (respuesta)	Influye en la parte de ataque y liberación (página 13) del sonido, aumentando o reduciendo el tiempo de respuesta de regulación y liberación iniciales, según los controles FOOTAGE. Cuanto más alto sea el valor, más lentos serán el crescendo y la liberación.
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED	Determina la velocidad del efecto de vibrato controlado por los parámetros Vibrato On/Off (botones [F]/[G]) y Vibrato Depth (botón [H]).
[4 ▲▼]	MODE	Con el control MODE se puede elegir entre dos modos: FIRST (primero) y EACH (cada). En el modo FIRST, el ataque (sonido de percusión) se aplica sólo a las primeras notas que se tocan y mantienen a la vez; mientras se mantengan pulsadas las primeras notas, no se aplicará el ataque a las notas que se toquen posteriormente. En el modo EACH, el ataque se aplica por igual a todas las notas.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Determinan el volumen del sonido de ataque del sonido ORGAN FLUTES. Los controles 4', 2 2/3' y 2' aumentan o reducen el volumen del sonido de ataque en las longitudes correspondientes. Cuanto más larga sea la barra gráfica, mayor será el volumen del sonido de ataque.
[8 ▲▼]	LENG (duración)	Afecta a la parte de ataque del sonido que produce una disminución más breve o más prolongada inmediatamente después del ataque inicial. Cuanto más larga sea la barra gráfica, más prolongada será la disminución.

■ Página EFFECT/EQ

Son los mismos parámetros que los de VOICE SET “EFFECT/EQ” que se explicaron en la página 14.

Creación de voces personalizadas (Voice Creator)

La eficaz función Voice Creator le permite crear sus propias voces originales, voces normales (página 20) y voces de batería (página 24) utilizando sus archivos Wave favoritos (muestras de audio en formato WAV o AIFF).

Al crear voces de batería, también puede utilizar el sonido de los instrumentos (batería/percusión) asignado a cada tecla de las voces de batería predefinidas.

En primer lugar, importe los archivos Wave de un dispositivo de almacenamiento USB o una unidad de disco duro al módulo de expansión de memoria Flash opcional.

En segundo lugar, asigne la onda al elemento (voz normal) o a la tecla (voz de batería).

Finalmente, guarde la voz como una voz personalizada.

Si desea crear voces de batería utilizando los instrumentos de las voces de batería predefinidas, puede saltarse la siguiente sección “Importación de datos Wave al módulo de expansión opcional” y continuar con “Creación de voces de batería (Custom Drum Voice)” en la página 24.

Importación de datos Wave al módulo de expansión opcional

1 Instale el módulo de expansión en el Tyros4.

Para obtener más información sobre la instalación, consulte la sección Apéndice del Manual de instrucciones.

2 Prepare los datos Wave que utilizará para la nueva voz.

Sólo se podrán utilizar datos con el formato WAV o AIFF para Voice Creator.

Le recomendamos que guarde los archivos en una única carpeta de un dispositivo de almacenamiento USB o una unidad de disco duro.

Notas para archivos Wave disponibles

- Este instrumento no reconoce la extensión .aiff. Cuando utilice un archivo AIFF, cambie la extensión a .aif.
- Utilice sólo archivos sin comprimir.
- Los datos Wave utilizados con Voice Creator pueden tener cualquier velocidad de muestreo o resolución de bits. Sin embargo, los datos Wave con una resolución distinta a 16 bits se convierten automáticamente a una resolución de 16 bits una vez cargados.
- Utilice únicamente datos Wave con una frecuencia de 44.100 Hz. De lo contrario, es posible que los datos no se reproduzcan en el tono correcto.
- Voice Creator admite y reconoce bucles en los datos Wave, permitiéndole utilizar hasta un bucle en cada archivo Wave. (Algunas bibliotecas de muestras ya tienen bucles programados en los datos; también puede utilizar software de edición Wave (audio) para programar sus propios bucles. Pero tenga en cuenta que no se admiten múltiples bucles.)
- Los archivos de audio grabados con la grabación de varias pistas de la función Audio Recorder/Player (.aud) no pueden utilizarse tal cual con Voice Creator. Si desea utilizar un archivo .aud, mezcle el archivo con formato de datos .wav. Para obtener más información sobre la operación de mezcla, consulte el capítulo 7 del Manual de instrucciones.

3 Seleccione el/los archivo(s) Wave en el dispositivo USB o la unidad de disco duro.

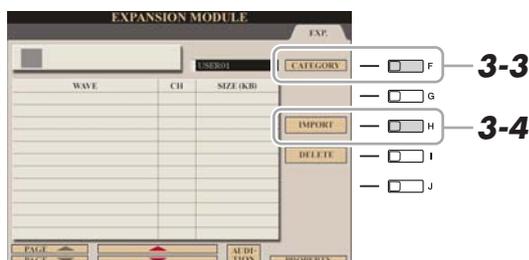
3-1 Pulse el botón [VOICE CREATOR] para abrir el menú de Voice Creator.

3-2 Pulse el botón [E] para acceder a la pantalla Expansion Module (página 19).

3-3 Pulse el botón [F] para acceder a la ventana emergente Category (página 19) y seleccione la categoría que desee como destino de importación. La ventana emergente desaparecerá automáticamente poco después.

NOTA

Si el módulo de expansión no está instalado correctamente, el botón [E] (EXPANSION MODULE) aparecerá resaltado en gris.

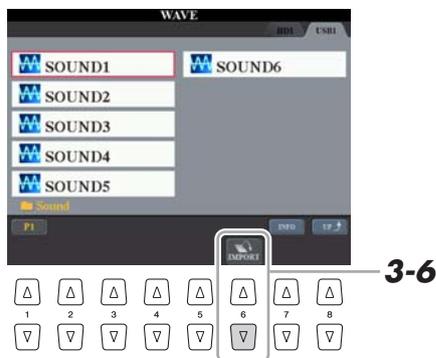


3-4 Pulse el botón [H] (IMPORT) para que aparezca la pantalla Wave.

3-5 Pulse los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación (USB o disco duro) y, a continuación, pulse los botones [A]–[J] para seleccionar la carpeta en la que se encuentran guardados los archivos WAV/AIFF.

NOTA

Para acceder a la información del archivo seleccionado, pulse el botón [7 ▲] (INFO).



3-6 Pulse el botón [6 ▼] (IMPORT) para acceder a la ventana emergente para la operación de importación.

3-7 Seleccione los archivos que desee con los botones [A]–[J].

Vuelva a pulsar el mismo botón para cancelar la selección.

Pulse el botón [6 ▼] (ALL) para seleccionar todos los archivos de la carpeta actual.

Pulse el botón [6 ▼] (ALL OFF) para cancelar la selección.

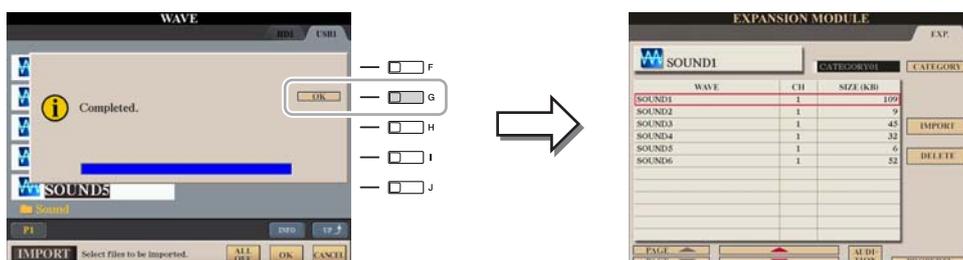
3-8 Pulse el botón [7 ▼] (OK) para confirmar la selección.

4 Pulse el botón [F] (OK) para empezar a importar los archivos Wave seleccionados.

Una vez finalizada la operación de importación, aparecerá el cuadro de diálogo que indica que la operación ha finalizado.

5 Pulse el botón [G] (OK) para volver a la pantalla Expansion Module.

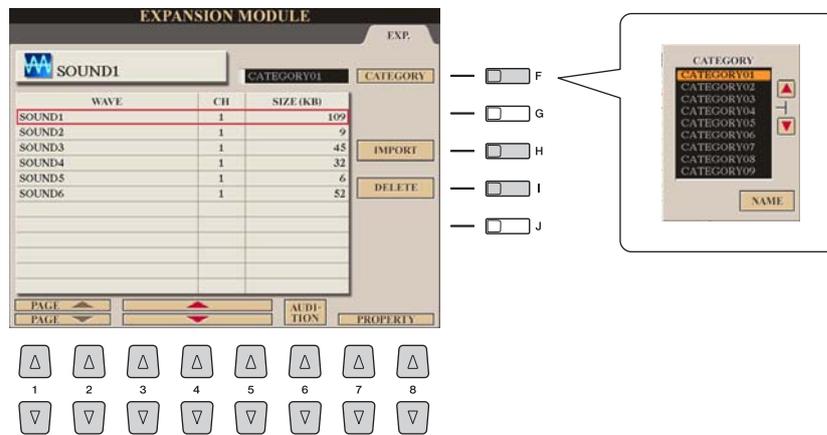
Se mostrarán los archivos Wave importados del dispositivo USB o la unidad de disco duro.



6 Pulse el botón [EXIT] varias veces para acceder a la pantalla principal.

Ahora podrá empezar a crear sus propias voces originales, voces normales (página 20) y voces de batería (página 24) utilizando sus propios archivos Wave.

Pantalla Expansion Module

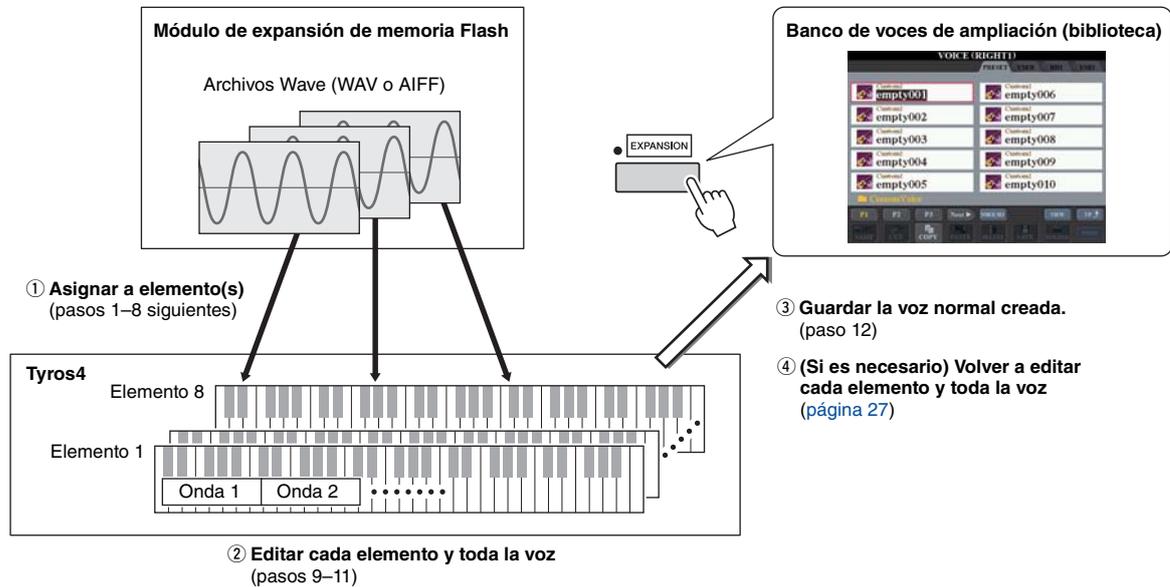


[F]	CATEGORY	<p>Accede a la ventana emergente para categorizar los archivos Wave.</p> <p>[G]/[H] Selecciona la categoría deseada, CATEGORY01–20, NO CATEGORY o PREMIUM PACK.</p> <p>[J] Cambia el nombre de la categoría seleccionada. Al pulsar este botón aparece la pantalla de introducción de caracteres.</p> <p>NOTA También puede cambiar el nombre después de importar los archivos Wave.</p>
[H]	IMPORT	<p>Importa los archivos Wave del dispositivo USB o la unidad de disco duro HD al módulo de expansión, según se ha realizado en los pasos 3 y 4 (página 18). También puede importar archivos después de empezar a asignar archivos a las teclas.</p>
[I]	DELETE	<p>Accede a la ventana emergente para la operación de eliminación.</p> <p>[5 ▲▼] Selecciona los archivos Wave que se vayan a eliminar.</p> <p>[6 ▲▼] Confirma la selección. Para cancelar la selección, vuelva a pulsar el botón.</p> <p>[7 ▲▼] Selecciona todos los archivos de la categoría actual. Para cancelar la selección, vuelva a pulsar el botón.</p> <p>[8 ▲] Ejecuta la operación de eliminación.</p> <p>[8 ▼] Cancela la operación de eliminación.</p>
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Selecciona la página siguiente o anterior de la lista.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Up/Down	Selecciona el archivo siguiente o el anterior.
[6 ▲▼]	AUDITION	Le permite escuchar el archivo seleccionado en ese momento.
[7 ▼]/ [8 ▼]	PROPERTY	Muestra la pantalla Property (página 29).

Creación de voces normales (Custom Voice)

Al asignar archivos Wave, puede crear sus propias voces originales, no sólo crearlas desde cero, sino también añadir ondas a las voces ya existentes. Una voz consta de ocho elementos y deberá asignar archivos Wave a cada elemento (podrán asignarse más de dos ondas a un elemento).

La voz resultante se denomina voz personalizada y podrá seleccionarse e interpretarse de la misma manera que las demás voces del Tyros4.



1 Active el botón PART SELECT [RIGHT 1] y después, seleccione una voz.

Si está creando una voz personalizada desde cero, seleccione una voz “vacía” con el botón [EXPANSION]. Si está creando una voz añadiendo archivos Wave a otra voz ya existente, pulse el botón VOICE deseado y seleccione la voz que prefiera.

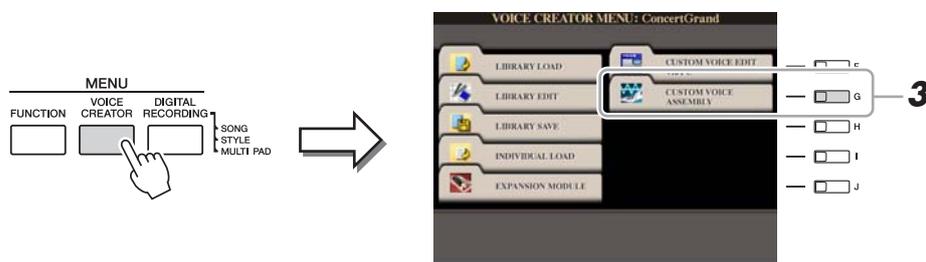
NOTA

S.Articulation2!, S.Articulation!, MegaVoice y Organ Flutes! Las voces no se pueden seleccionar para la creación de voces personalizadas.

2 Pulse el botón [VOICE CREATOR] para abrir el menú de Voice Creator.

NOTA

Si ha seleccionado la categoría [PERC./SFX KIT], asegúrese de NO seleccionar Drum Voice (“Drums/SFX/Live!Drums/Live!SFX” aparecerá encima del nombre de la voz).



3 Pulse el botón [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY) para que aparezca la pantalla Assembly.

4 Utilice los botones [A]–[D] y [F]–[I] para seleccionar el elemento al que desee asignar archivos Wave.

Aparecerá la pantalla Key Mapping del elemento seleccionado.



NOTA

No podrá asignar ondas a elementos predefinidos (se muestra un icono de instrumento).

5 Asigne la onda deseada al elemento seleccionado.

5-1 Pulse el botón [F] para que aparezca la pantalla Add Wave.

5-2 Pulse el botón [F] para acceder a la pantalla Select Wave.

5-3 Utilice el botón [F] para seleccionar la categoría que contiene el archivo Wave deseado.

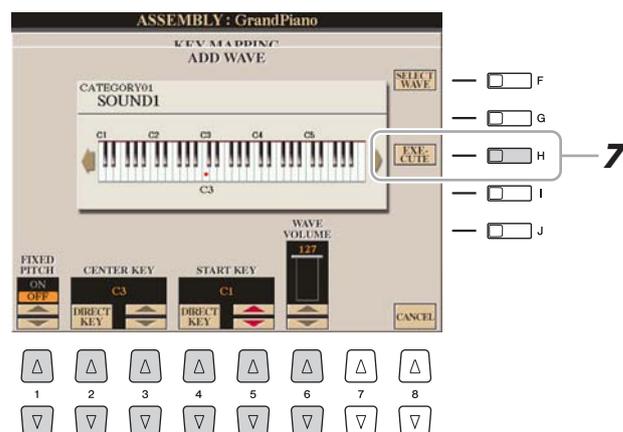
Para obtener más información sobre la categoría, consulte la [página 19](#).

5-4 Seleccione el archivo Wave deseado con los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] y después, pulse el botón [ENTER] para confirmar su selección.



6 Ajuste los parámetros de la onda asignada en la pantalla Add Wave.

Desde esta pantalla, podrá ajustar diversos parámetros relacionados con el modo en el que el sonido se asignará al teclado.



[1 ▲▼]	FIXED PITCH	Si está activado (ON), todas las teclas reproducirán el sonido de los datos Wave en el mismo tono. Si está desactivado (OFF), el tono del sonido de los datos Wave cambiará según la tecla que se toque, en función del tono original (configurado en Center Key, a continuación).
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CENTER KEY	Determina la tecla a la que se asigna el tono original del sonido. Cuando Fixed Pitch (arriba) está desactivado (OFF), las teclas debajo de Center Key reproducen el sonido con un tono progresivamente más grave, mientras que las de arriba reproducen el sonido progresivamente más agudo. Normalmente, es aconsejable asegurar que éste sea el mismo que el sonido original; por ejemplo, si el tono original del audio era C3 (Do3), configure en este valor la tecla Center Key para obtener los mejores resultados. Cuando Fixed Pitch (arriba) está activado (ON), esto no tiene ningún efecto. También puede especificar este ajuste directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [2 ▲▼] (DIRECT KEY) y, a la vez, la tecla deseada en el teclado.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Determina la tecla con la nota más grave a la que sonarán los datos Wave. Utilícela con End Key (consulte el paso 9 en la página 23) para configurar el intervalo de teclas de los datos Wave. También puede especificar este ajuste directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [4 ▲▼] (DIRECT KEY) y, a la vez, la tecla deseada en el teclado.
[6 ▲▼]	WAVE VOLUME	Determina el volumen de reproducción de los datos Wave en cuestión. Normalmente se configura al máximo (127), pero puede utilizar esta función para ajustar el balance de nivel entre los distintos sonidos del elemento.

7 Pulse el botón [H] (EXECUTE) para asignar la onda.

Cuando finalice la operación de asignación, volverá a la pantalla Key Mapping.

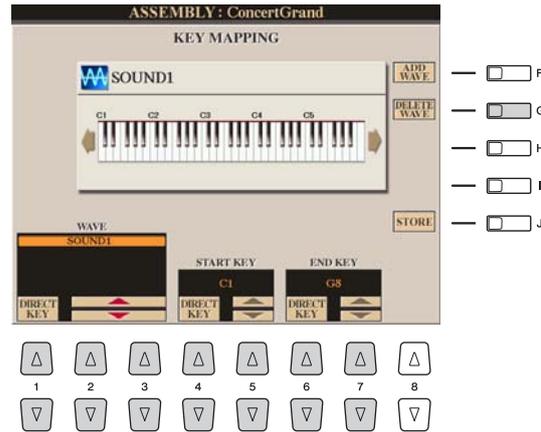
8 Si desea asignar otra onda a este elemento, repita los pasos 5–7.

NOTA

Si desea guardar la voz en este punto, pulse el botón [J] (STORE). Aparecerá la pantalla Custom Voice. Consulte el paso 12 en la [página 23](#) sobre la pantalla Custom Voice. Cada vez que realice algún cambio (p. ej., si añade una onda al elemento o añade un elemento a la voz), deberá guardar la voz.

PÁGINA SIGUIENTE

9 Ajuste los parámetros del elemento seleccionado en ese momento en la pantalla Key Mapping.



[G]	DELETE WAVE	Elimina la onda seleccionada con los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (WAVE).
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	WAVE	Si se ha asignado más de una onda, seleccione la onda que desee editar. Para seleccionar la onda asignada a la tecla, mantenga pulsado el botón [1 ▲▼] (DIRECT KEY) y pulse a la vez la correspondiente tecla en el teclado.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Determina la tecla con la nota más grave a la que sonarán los datos Wave. Utilícela con End Key (abajo) para configurar el intervalo de teclas de los datos Wave. También puede especificar este ajuste directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [4 ▲▼] (DIRECT KEY) y, a la vez, la tecla deseada en el teclado.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	END KEY	Determina la tecla con la nota más aguda a la que sonarán los datos Wave. Utilícela con Start Key (arriba) para configurar el intervalo de teclas de los datos Wave. También puede especificar este ajuste directamente con el teclado manteniendo pulsado el botón [6 ▲▼] (DIRECT KEY) y, a la vez, la tecla deseada en el teclado.

10 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Assembly.

Si desea editar otro elemento, repita los pasos 4–9.

11 Pulse el botón [8 ▲▼] (VOICE SET) y edite los parámetros Voice Set (página 12).

Cuando termine de editar los parámetros Voice Set, pulse el botón [EXIT] para volver a mostrar la pantalla Assembly.

12 Guarde la voz normal creada.

Pulse el botón [J] (STORE) para acceder a la pantalla Custom Voice y después, pulse el botón [6 ▼] (STORE) para guardar la voz.

13 Pulse el botón [EXIT].

Si lo desea, puede seguir añadiendo ondas. Repita los pasos 4–12.

(Si es necesario) Podrá volver a editar el elemento y toda la voz. Para obtener más información, consulte la sección “Volver a editar una voz personalizada” (página 27).

AVISO

La voz creada se perderá si se cambia a otra voz o se desconecta la alimentación sin haberla guardado antes. Asegúrese de ejecutar la operación de guardado.

NOTA

No utilice caracteres especiales (diéresis, acento, etc.) en el nombre de la voz.

Creación de voces de batería (Custom Drum Voice)

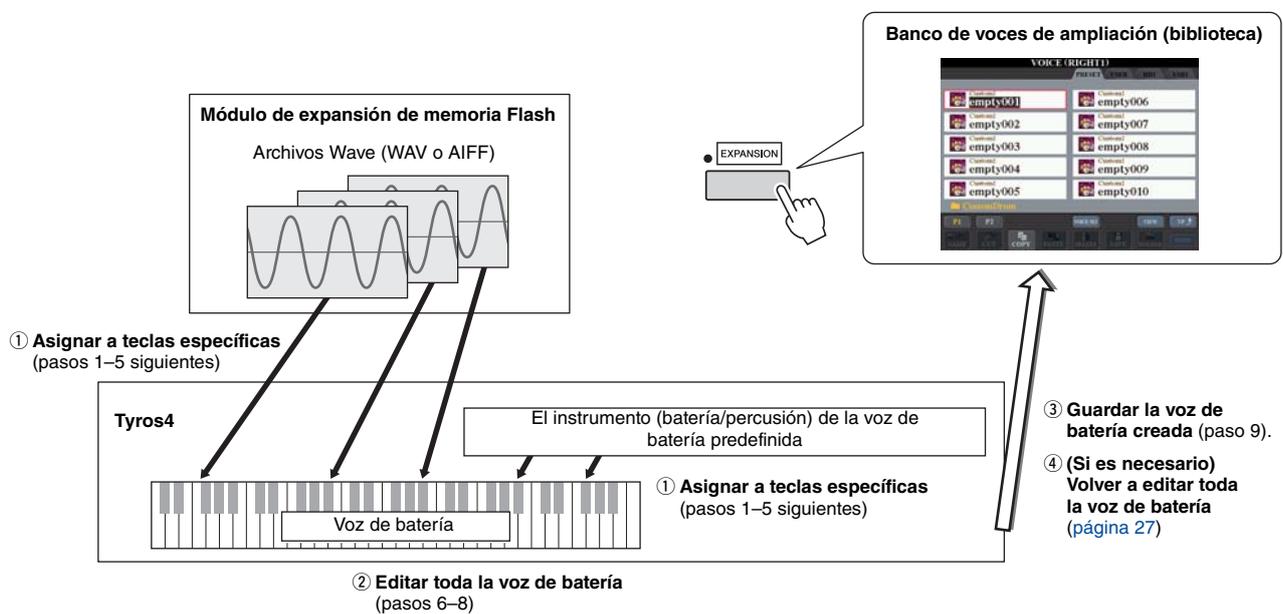
Al asignar los instrumentos (batería/percusión) de las voces de batería predefinidas y los archivos Wave a cada tecla, podrá crear sus voces de batería originales, no sólo creando la voz desde cero, sino también añadiendo o sustituyendo los instrumentos de las voces de batería ya existentes por otros instrumentos de voces de batería predefinidas y sus propios archivos Wave, y editando los parámetros seleccionados de cada tecla. La voz resultante se denomina voz de batería personalizada y podrá seleccionarse e interpretarse de la misma manera que las demás voces del Tyros4.

Voz de batería (Custom Drum Voice)

Crear	Desde cero	←	Añadir instrumento de una voz de batería predefinida
		←	Añadir sus propias ondas del módulo de expansión de memoria Flash
	A partir de una voz existente	←	Sustituir por el instrumento de una voz de batería predefinida
		←	Sustituir por sus propias ondas del módulo de expansión de memoria Flash

NOTA

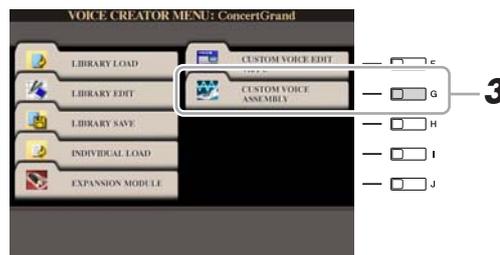
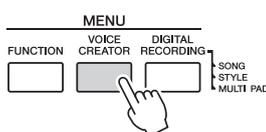
Para crear sus voces de batería originales con la opción Kit Edit de la función de consola de mezclas (Manual de instrucciones, capítulo 9), continúe con el paso 3.



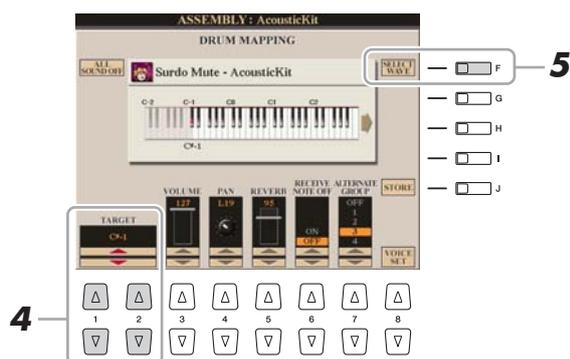
1 Active el botón PART SELECT [RIGHT 1] y después, seleccione una voz de batería.

Cuando cree una voz de batería personalizada desde cero, seleccione una voz de batería “vacía”; para ello, pulse el botón [EXPANSION], después, el botón [8 ▲] (UP) y seleccione la categoría “CustomDrum”. Si está creando una voz de batería añadiendo archivos Wave a otra voz de batería ya existente, pulse el botón [PERC./DRUM KIT] y seleccione la voz de batería que desee.

2 Pulse el botón [VOICE CREATOR] para abrir el menú de Voice Creator.



3 Pulse el botón [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY) para que aparezca la pantalla Drum Mapping.



4 Especifique la tecla que se va a editar.

Pulse la tecla deseada en el teclado o utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (TARGET).

5 Seleccione el instrumento deseado (batería/percusión) de voz de batería predefinida o archivo Wave que se vaya a asignar siguiendo este procedimiento.

5-1 Pulse el botón [F] (SELECT WAVE).

5-2 Utilice los botones TAB [◀|▶] para seleccionar la pestaña deseada: PRESET o EXP.

- **PRESET:** contiene el instrumento de la voz de batería predefinida
- **EXP.:** contiene los archivos Wave del módulo de expansión

5-3 Si ha seleccionado la pestaña Preset en los pasos 5-2, utilice los botones [F] y [G] para seleccionar la categoría que contenga el instrumento deseado.

5-4 Seleccione los archivos de audio (instrumento/onda) deseados con los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] y después, pulse el botón [ENTER] para confirmar su selección.



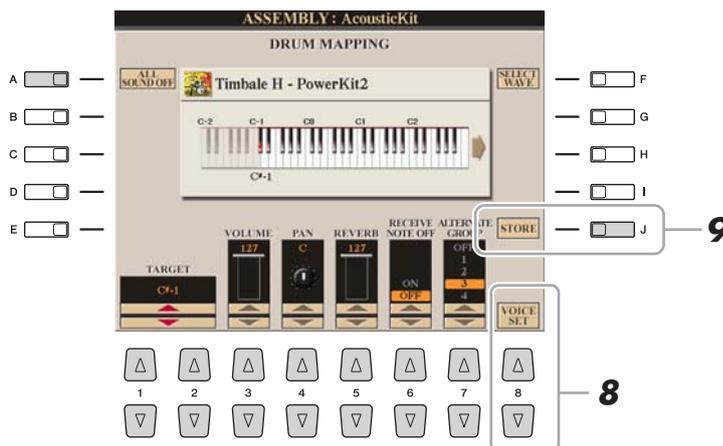
PRESET

[F]	CATEGORY	Muestra una ventana emergente que le permite seleccionar la categoría del instrumento deseado (batería/percusión), si la opción INST. está seleccionada en KIT ⇔ INST., o la voz de juego de batería, si está seleccionada la opción KIT. Cuando aparezca la ventana emergente, utilice los botones [G]/[H] para realizar la selección.
[G]	KIT ⇔ INST.	KIT: Ordena los sonidos según la voz de juego de batería que contengan. INST.: Ordena los sonidos según el tipo de instrumento (batería/percusión).
[J]	EMPTY	Desactiva la selección.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Consulte la página 19 .
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Up/Down	
[6 ▲▼]	AUDITION	

EXP.

[F]	CATEGORY	Consulte la página 19 .
[J]	EMPTY	Desactiva la selección.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Consulte la página 19 .
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Up/Down	
[6 ▲▼]	AUDITION	

6 Ajuste los parámetros de la tecla seleccionada en la pantalla Drum Mapping.



[A]	ALL SOUND OFF	Detiene todos los sonidos.
[C]	VIEW NOTE	<p>Cuando este botón se mantenga pulsado, se mostrarán las notas que interprete en ese momento la función Style.</p> <p>NOTA Este botón sólo aparece cuando se utiliza la opción Kit Edit de la función de consola de mezclas.</p>
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TARGET	Selecciona una tecla para editar.
[3 ▲▼]	VOLUME	Ajusta el volumen.
[4 ▲▼]	PAN	<p>Establece la posición panorámica estéreo: 0 (aleatoria), 1 (izquierda)–64 (centro)–127 (derecha).</p> <p>NOTA Cuando el botón [DSP] está activado, un ajuste de "0" indicará que no existe efecto panorámico.</p>
[5 ▲▼]	REVERB	Ajusta el efecto de reverberación aplicado.
[6 ▲▼]	RECEIVE NOTE OFF	Determina si la tecla recibe o no eventos de desactivación de nota. Cuando este parámetro está activado, se recibirán los eventos de desactivación de nota. Cuando este parámetro está desactivado, no se recibirán los eventos de desactivación de nota.
[7 ▲▼]	ALTERNATE GROUP	Asigna la tecla (TARGET) a un grupo específico. Esto le permite separar determinados sonidos, como los sonidos de charles abiertos y cerrados, de tal forma que uno cancele al otro.

7 Repita los pasos 4–6 para editar cada tecla.

8 Pulse el botón [8 ▲▼] (VOICE SET) y edite los parámetros Voice Set (página 12).

Cuando termine de editar los parámetros Voice Set, pulse el botón [EXIT] para volver a mostrar la pantalla drum Mapping.

9 Guarde la voz de batería creada.

Pulse el botón [J] (STORE) para acceder a la pantalla Custom Voice y después, pulse el botón [6 ▼] (STORE) para guardar la voz.

10 Pulse el botón [EXIT].

Si lo desea, puede seguir añadiendo ondas. Repita los pasos 3–8.

(Si es necesario) Puede volver a editar toda la voz. Para obtener más detalles, consulte la sección “Volver a editar una voz personalizada” a continuación.

 **NOTA**

Cuando empiece a crear una voz de batería con la opción Kit Edit de la función de consola de mezclas, el botón Voice set no se mostrará.

AVISO

La voz creada se perderá si se cambia a otra voz o se desconecta la alimentación sin haberla guardado antes. Asegúrese de ejecutar la operación de guardado.

 **NOTA**

No utilice caracteres especiales (diéresis, acento, etc.) en el nombre de la voz.

Volver a editar una voz personalizada

1 Active el botón PART SELECT [RIGHT 1] y después, pulse el botón [EXPANSION].

2 Utilice los botones [A]–[J] para seleccionar una voz personalizada que desee volver a editar.

Cuando seleccione una voz de batería personalizada, pulse el botón [8 ▲] (UP) y seleccione la categoría “CustomDrum”.

3 Pulse el botón [VOICE CREATOR] para abrir el menú de Voice Creator.

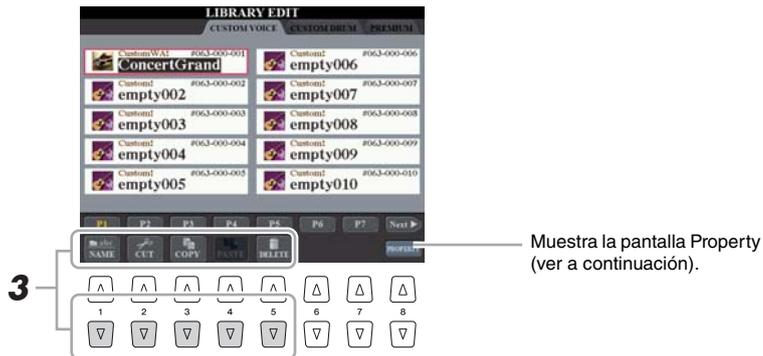
4 Pulse el botón [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY) para que aparezca la pantalla de operaciones.

Los siguientes pasos serán los mismos que para crear la voz personalizada (voz normal: página 20, voz de batería: página 24).

Edición de un banco de voces de ampliación: Library Edit

Esta función le permite organizar las voces en el banco de voces de ampliación, cambiar su nombre, cambiar su ubicación dentro del banco o incluso borrarlas si lo desea.

- 1 Active la pantalla de operaciones.**
[VOICE CREATOR] → [B] LIBRARY EDIT
- 2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la pestaña deseada: Custom Voice, Custom Drum o Premium.**
- 3 Seleccione la voz deseada en la pantalla y utilice los botones [1 ▼]–[5 ▼] para editar la voz seleccionada.**



- 4 Una vez finalizada la edición, pulse el botón [EXIT].**

▶ PÁGINA SIGUIENTE

NOTA

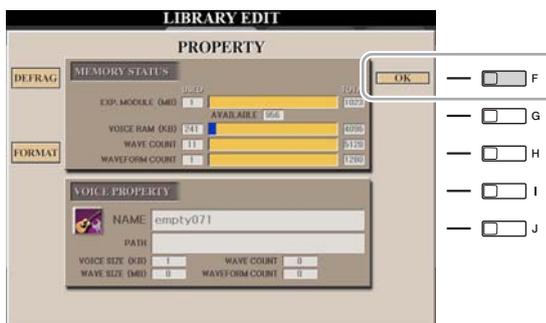
La página Premium se reserva para las voces obtenidas del sitio web de Internet. Las voces de la página Premium no podrán editarse, sólo podrán eliminarse.

NOTA

Cuando reorganiza voces en esta pantalla, lo que realmente está haciendo es reorganizar las rutas de las voces, no copiar ni mover las voces en sí.

Pantalla Property

Cuando se ha ocupado el espacio disponible de la memoria con grandes cantidades de datos de audio, quizá le interese eliminar las voces personalizadas de mayor tamaño para liberar espacio, pero no sabe cuáles son. En la pantalla Property, podrá comprobar el estado de la memoria, así como la propiedad de voz/onda del archivo Wave/de voz de ampliación seleccionado en ese momento.



● Memory Status

- **EXP. MODULE:** Tamaño de la memoria del módulo de expansión de memoria Flash instalado opcionalmente. Al optimizar el módulo de expansión, podrá aumentar la capacidad de memoria (en función de lo fragmentados que estén los archivos Wave). Pulse el botón [A] (DEFRAG) para optimizar el módulo de expansión. Si da formato al módulo de expansión, podrá tener todo el espacio disponible. Pulse el botón [C] (FORMAT) para dar formato al módulo de expansión.

AVISO

La operación de formato borra cualquier dato preexistente. Asegúrese de que el módulo al que va a dar formato no contiene datos importantes.

NOTA

Si el módulo de expansión no está instalado, no aparecerán los botones Defrag ni Format.

- **VOICE RAM:** Tamaño de la memoria interna para las voces de ampliación. No se puede ampliar esta memoria. Hay un máximo de 6.144 KB disponibles.
- **WAVE COUNT:** Número total de archivos Wave. Hay un máximo de 8.192 archivos mono o 4.096 archivos estéreo disponibles.
- **WAVEFORM COUNT:** Número total de formas de onda. El término Waveform alude a un conjunto de información de asignaciones de onda. Hay un máximo de 1,280 formas de onda disponibles.

● Voice Property

- **NAME:** El nombre de la voz personalizada seleccionada
- **PATH:** La ruta de la voz personalizada seleccionada
- **VOICE SIZE (KB):** El tamaño de la voz personalizada seleccionada
- **WAVE SIZE (MB):** El tamaño de onda de la voz personalizada seleccionada
- **WAVE COUNT:** El número de ondas utilizadas en la voz personalizada seleccionada
- **WAVEFORM COUNT:** El número de formas de onda en la onda seleccionada

● Wave Property

- **NAME:** El nombre de la onda seleccionada
Al pulsar el botón [I] (NAME) aparece la pantalla de introducción de caracteres.
- **CATEGORY:** El nombre de la categoría a la que pertenece la onda seleccionada.
Al pulsar el botón [J] (CATEGORY) y después, el botón [ENTER], podrá cambiar la categoría.
- **USING:** Si la onda seleccionada se utiliza en la voz personalizada, aparecerá "USE". De lo contrario, no se mostrará nada.
- **WAVE SIZE (MB):** El tamaño de la onda seleccionada
- **WAVE COUNT:** Para la onda seleccionada, el número de ondas que utilizan el espacio de memoria del módulo de expansión.
- **FREQUENCY (kHz):** La frecuencia de muestreo de la onda seleccionada
- **CHANNEL:** El número de canales de la onda seleccionada, MONO o STEREO
- **TIME:** El tiempo de reproducción de la onda seleccionada

Para cerrar la pantalla Property, pulse el botón [F] (OK).

Guardado de las voces personalizadas en una biblioteca: Library Save

Una vez creadas algunas voces personalizadas (incluidas voces de batería personalizadas), las puede guardar juntas en un archivo Library. Library Save le permite crear un archivo Library para almacenar sus voces personalizadas y mantenerlas organizadas para su uso futuro.

NOTA

El archivo Library contiene la ruta de las voces personalizadas. Por consiguiente, si mueve o elimina las voces después de crearlo, no podrá recuperarlas desde ese archivo.

1 Active la pantalla de operaciones.

[VOICE CREATOR] → [C] LIBRARY SAVE

2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la pestaña deseada: CUSTOM VOICE o CUSTOM DRUM.

3 Con los botones [A]–[J] y [1 ▲]–[8 ▲], seleccione las voces deseadas.

Puede continuar seleccionando aquí cuantas voces adicionales desee, incluso una mezcla de voces normales y de percusión. Para seleccionar todas las voces de todas las pestañas, pulse el botón [6 ▼] (ALL).

4 Pulse el botón [7 ▼] (OK).

5 Con los botones TAB [◀][▶], seleccione el destino para guardar los datos.

Si es necesario, cree una carpeta pulsando el botón [7 ▼] (FOLDER).

6 Pulse el botón [6 ▼] (SAVE).

7 Escriba el nombre que desee para el archivo Library y pulse el botón [8 ▲] (OK).

Aparecerá un mensaje que le indicará que seleccione el método de guardado.

8 Pulse el botón [G] (OK) para guardar el archivo Library.

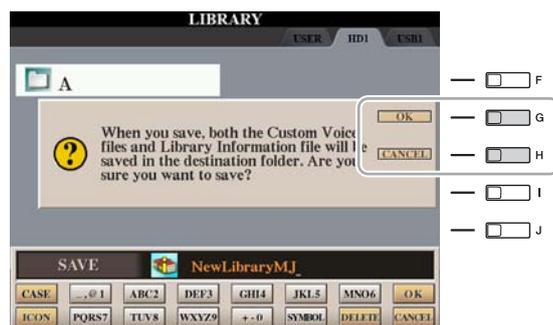
Para cancelar, pulse el botón [H] (CANCEL).

NOTA

Aunque aquí se puede seleccionar la unidad User, no hay espacio de memoria suficiente en la unidad para almacenar los datos de Voice Creator. Utilice cualquiera de los demás destinos.

NOTA

Podrá comprobar el espacio de memoria disponible de la ubicación/dispositivo de almacenamiento seleccionado pulsando el botón [8 ▼] (PROPERTY).



Carga de una sola voz adicional en Tyros4: Individual Load

Esta operación le permite cargar una única voz adicional (de voces personalizadas, voces de batería personalizadas y voces principales descargadas) en el banco de voces de ampliación del instrumento para reproducirla o editarla.

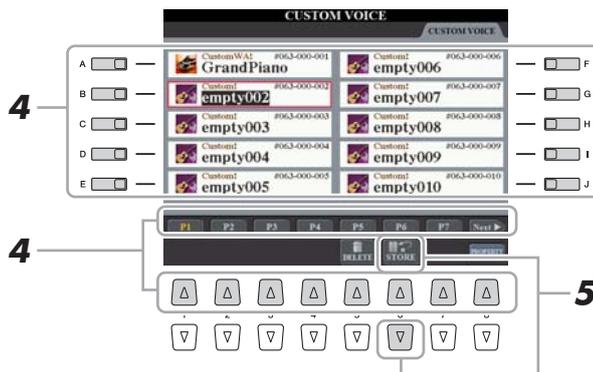
1 Active la pantalla de operaciones.

[VOICE CREATOR] → [D] INDIVIDUAL LOAD

2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación o el dispositivo que contenga la voz deseada.

3 Seleccione la voz deseada en la pantalla.

Si selecciona una voz personalizada/voz de batería personalizada, aparecerá el banco de voces de ampliación.



Si selecciona una voz que haya sido descargada del sitio web, se iniciará automáticamente la carga y se omitirán los pasos 4–7.

4 Con los botones [A]–[J] y [1 ▲]–[8 ▲], seleccione el destino para la voz.

5 Pulse el botón [6 ▼] (STORE).

6 Si lo desea, escriba un nombre para la voz.

Si en el banco ya existe una voz con el mismo nombre, deberá asignar un nombre nuevo a la voz.

7 Pulse el botón [8 ▲] (OK) para iniciar la carga.

Para cancelar, pulse el botón [8 ▼] (CANCEL).

Una vez finalizada la carga, podrá seleccionar la voz con el botón [EXPANSION].

NOTA

La carga de archivos puede tardar de escasos segundos o unos minutos, según la cantidad de datos contenidos en la voz.

Carga de una biblioteca (Expansion Voice Bank) en el Tyros4: Library Load

Con esta operación, puede obtener las voces personalizadas que se hayan guardado en un archivo Library (en Library Save en la [página 30](#)) y cargarlas en el Tyros4.

1 Active la pantalla de operaciones.

[VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD

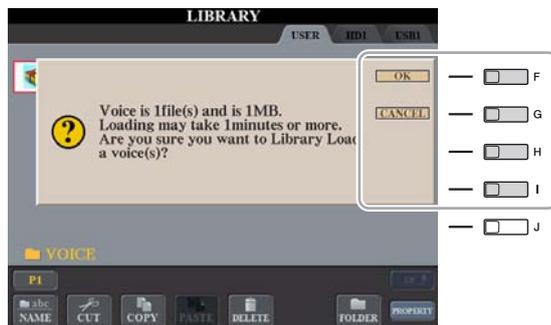
2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación o el dispositivo que contenga el archivo Library deseado.

3 Con los botones [A]–[J], seleccione el archivo Library deseado.

Si el instrumento no contiene archivos Library, se cargará automáticamente el archivo seleccionado. Si el instrumento contiene archivos Library, aparecerá un mensaje en el que se le indicará que sobrescriba las voces existentes.

NOTA

La carga de archivos puede tardar varios minutos, según la cantidad de voces que contenga la biblioteca y el número de datos que incluya cada una. No apague el aparato ni desconecte ningún dispositivo durante esta operación.



YES	La voz personalizada actual mostrada en el mensaje se sustituirá por la voz del archivo Library.
YES ALL	Las voces personalizadas actuales se sustituirán por todas las voces del archivo Library. Podrá utilizar esta opción después de sustituir algunas voces seleccionadas una a una utilizando “YES” y sustituyendo las demás.
NO	La voz que aparece en el mensaje no será sustituida.
CANCEL	Cancela la carga del archivo Library.

Una vez finalizada la carga, podrá seleccionar las nuevas voces cargadas con el botón [EXPANSION].

Edición de una voz personalizada en su ordenador: Voice Editor

Una vez creada una voz personalizada (incluida una voz de batería personalizada) con las funciones de Voice Creator, podrá transferirla a un ordenador y utilizar el completo software Voice Editor (incluido en el CD-ROM) para editar todos los parámetros desde el mismo. Las voces creadas podrán guardarse en la pestaña PRESET del Tyros4 como voces personalizadas y recuperarse en cualquier momento pulsando el botón [EXPANSION]. Después de instalar el software, edite voces siguiendo los pasos que se indican a continuación.

1 Asegúrese de que el Tyros4 esté correctamente conectado al ordenador a través de un cable USB.

2 Encienda primero el ordenador y, a continuación, el Tyros4.

3 Inicie Voice Editor en el ordenador.

Se abre la pantalla Custom Voice Edit Mode (modo edición de voces personalizadas) en el instrumento. Voice Editor solamente puede utilizarse cuando se abre esta pantalla.



Si no aparece esta pantalla, acceda a ella seleccionando [VOICE CREATOR] → [F] CUSTOM VOICE EDIT via PC.

4 Edite los parámetros de las voces en el ordenador para crear su voz original.

Para obtener más detalles, consulte el Manual de instrucciones de Voice Editor que se incluye en el CD-ROM.

5 Cuando haya terminado de editar, seleccione la opción “Store” del menú Edit para guardar la voz editada en el Tyros4.

6 Salga de Voice Editor.

7 Seleccione la voz editada con el botón [EXPANSION] y reproduzca.

Contenido

Selección del tipo de digitación de acordes.....	34
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos.....	36
Ajustes del punto de división	38
Creación y grabación de One Touch Setting	39
Creación y edición de estilos (Style Creator).....	40
• Grabación en tiempo real	41
• Grabación por pasos	44
• Montaje de estilos.....	44
• Edición de la sensación rítmica	46
• Edición de datos para cada canal.....	48
• Realización de ajustes de formato de archivo de estilo.....	49

Selección del tipo de digitación de acordes

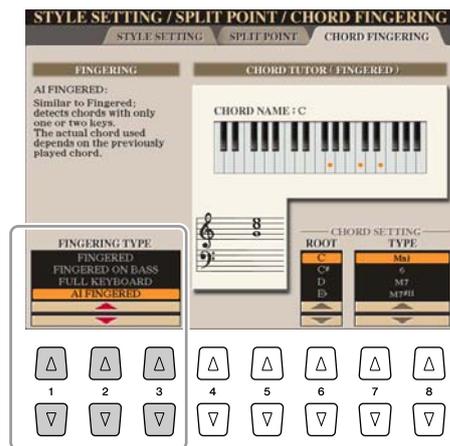
Se puede controlar la reproducción de estilos mediante los acordes que se tocan en la sección de acordes del teclado. Existen siete tipos de digitación.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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

Para obtener más información sobre cada tipo de digitación, consulte la [página 35](#).



Chord Tutor

Si conoce el nombre de un acorde pero no sabe cómo tocarlo, puede hacer que el instrumento le indique las notas que debe tocar. Esta es la función Chord Tutor (tutor de acordes).

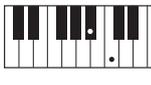
En la pantalla CHORD FINGERING, especifique la nota fundamental del acorde y el tipo de acorde con el botón [6 ▲▼]–[8▲▼]. En la pantalla se muestran las notas que debe tocar.



NOTA

Algunas notas pueden omitirse según el acorde.

Tipos de digitación de acordes

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Con esta opción resulta muy sencillo producir acompañamientos orquestados con acordes de mayor, séptima, menor y séptima menor tocando un número mínimo de teclas de la sección de acordes del teclado. Este tipo está disponible sólo para la reproducción de estilos.</p> <p>Se utilizan las digitaciones de acordes abreviados que se describen a continuación:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>C</p> <p>Para un acorde mayor, pulse únicamente la tecla de la nota fundamental.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C7</p> <p>Para un acorde de séptima, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y la tecla blanca que está a su izquierda.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cm</p> <p>Para un acorde menor, pulse a la vez la tecla de la nota fundamental y la tecla negra que está a su izquierda.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Cm7</p> <p>Para un acorde de séptima menor, pulse simultáneamente la tecla de la nota fundamental y las teclas blanca y negra situadas a su izquierda.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Detecta automáticamente las digitaciones de acordes Single Finger o Fingered (digitación), de forma que puede utilizar cualquiera de los dos tipos de digitación sin tener que cambiar entre ellas.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>Permite tocar sus propios acordes en la sección de acordes del teclado, mientras el instrumento proporciona los acompañamientos de ritmo, bajo y acordes debidamente orquestados en el estilo seleccionado. El tipo Fingered reconoce los distintos tipos de acordes que aparecen en la lista de datos, disponible en el sitio web de Yamaha y que se pueden buscar mediante la función Chord Tutor (tutor de acordes) en la página 34.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Acepta las mismas digitaciones que el modo Fingered, pero la nota más baja que se toca en la sección de acordes del teclado se utiliza como la nota de bajo, lo que le permite tocar acordes “de bajo”. (En el modo Fingered, la nota fundamental del acorde se utiliza siempre como la nota de bajo.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Detecta acordes en todo el registro de teclas. Los acordes se detectan de una forma similar al modo Fingered, aunque las notas se dividan entre las manos derecha e izquierda; por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o un acorde con la izquierda y una nota de melodía con la derecha.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Es prácticamente igual que Fingered, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.).</p> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;">  NOTA </div> <p>“AI” son las siglas en inglés de “Artificial Intelligence” (inteligencia artificial).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Cuando se utiliza este tipo de digitación avanzada, el instrumento crea automáticamente el acompañamiento adecuado mientras se toca prácticamente cualquier cosa en cualquier parte del teclado y utilizando ambas manos. No tiene que ocuparse de especificar los acordes de estilo. Aunque el tipo AI Full Keyboard está diseñado para aplicarlo a muchas canciones, es posible que algunos arreglos no sean los adecuados para utilizarlos con esta función. Este tipo es muy parecido a Full Keyboard, con la excepción de que se puede tocar menos de tres notas para indicar los acordes (en función del acorde que se haya tocado anteriormente, etc.). No pueden reproducirse los acordes de 9ª, 11ª y 13ª. Este tipo está disponible sólo para la reproducción de estilos.</p> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;">  NOTA </div> <p>“AI” son las siglas en inglés de “Artificial Intelligence” (inteligencia artificial).</p>

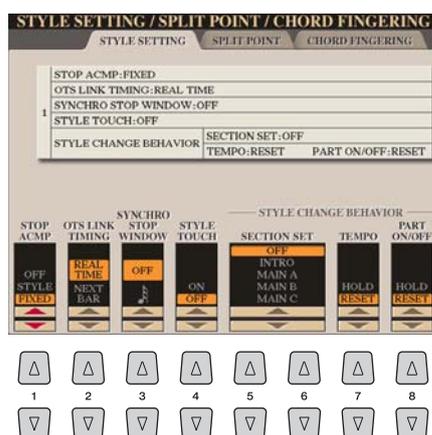
Ajustes relacionados con la reproducción de estilos

El Tyros4 ofrece una variedad de funciones de reproducción de estilos a las que se puede acceder en la pantalla mostrada a continuación.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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



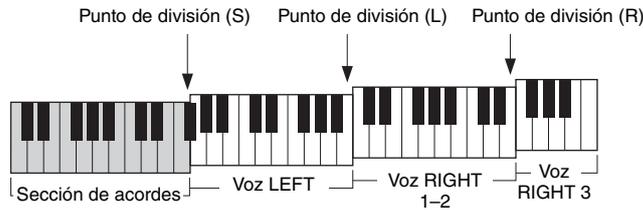
[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>Si se activa [ACMP] y se desactiva [SYNC START], se pueden tocar acordes en la sección de acordes del teclado con el estilo detenido, y aún así escuchar el acorde del acompañamiento. En esta situación, llamada “Stop Accompaniment” (detener acompañamiento), se reconoce cualquier digitación de acordes válida y aparece en la pantalla la nota fundamental o el tipo del acorde. Aquí puede determinar si el acorde interpretado en la sección de acordes sonará o no en el estado de interrupción del acompañamiento.</p> <p>OFF: El acorde interpretado en la sección de acordes no sonará. STYLE: El acorde interpretado en la sección de acordes sonará a través de las voces de la parte de Pad y el canal Bass del estilo seleccionado. FIXED: El acorde interpretado en la sección de acordes suena con la voz especificada, independientemente del estilo seleccionado.</p> <p> NOTA</p> <p>Cuando el estilo seleccionado contiene MegaVoices, pueden producirse sonidos imprevistos si está seleccionado en “STYLE.”</p> <p> NOTA</p> <p>Al grabar una canción, el acorde detectado al reproducirse la función Stop Accompaniment puede grabarse con independencia del ajuste que se realice aquí. Tenga en cuenta que la voz que se reproduzca y los datos de los acordes se grabarán si la opción está ajustada en “STYLE”, y sólo se grabarán los datos de acordes si está ajustada en “OFF” o “FIXED”.</p>
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Corresponde a la función OTS Link (enlace OTS). Este parámetro determina la sincronización en la que cambia la función One Touch Setting (ajustes de una sola pulsación) al cambiar MAIN VARIATION [A]–[D] (variación principal). (El botón [OTS LINK] debe estar activado.)</p> <p>Tiempo real: Se accede automáticamente a la función One Touch Setting al pulsar un botón MAIN VARIATION.</p> <p>Siguiente compás: Se accede a la función One Touch Setting en el siguiente compás, después de pulsar un botón MAIN VARIATION.</p>

 PÁGINA SIGUIENTE

[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Determina el tiempo que se puede mantener un acorde antes de que la función de parada sincronizada se cancele automáticamente. Cuando el botón [SYNC STOP] (parada sincronizada) está activado y esta opción está definida en un valor que no sea "OFF", la función de parada sincronizada se cancela automáticamente si se mantiene un acorde durante más tiempo que el definido aquí. Esto reajusta de manera práctica el control de reproducción de estilos a su estado normal, lo que permite soltar las teclas y mantener la ejecución del estilo. En otras palabras, si suelta las teclas antes del tiempo definido aquí, se ejecutará la función Synchro Stop.
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	Activa y desactiva la respuesta de pulsación para la reproducción de estilos. Cuando se ajusta en "ON" (activado), el volumen del estilo cambia como respuesta a la fuerza de su interpretación en la sección de acordes del teclado.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	Define la sección predefinida a la que se accede automáticamente cuando se seleccionan estilos diferentes (al interrumpirse la reproducción de estilos). Si está definido en "OFF" y se ha interrumpido la reproducción de estilos, la sección activa se mantiene aunque se seleccione un estilo distinto. Cuando no se incluye ninguna de las secciones MAIN A–D en los datos de estilo, se selecciona automáticamente la sección más próxima. Por ejemplo, si MAIN D no está incluida en el estilo seleccionado, se activará MAIN C.
[7 ▲▼]	TEMPO	Determina si el tempo cambia o no cuando se cambia de estilo durante la reproducción de estilos. HOLD: Se mantiene el ajuste de tempo del estilo anterior. RESET: El tempo cambia al tempo predeterminado inicial para el estilo seleccionado.
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	Determina si se cambia el estado de activado o desactivado del canal de estilo al cambiar el estilo durante la reproducción de estilos. HOLD: Se mantiene el estado de activado o desactivado del canal del estilo anterior. RESET: Todos los canales de estilo están definidos como activados.

Ajustes del punto de división

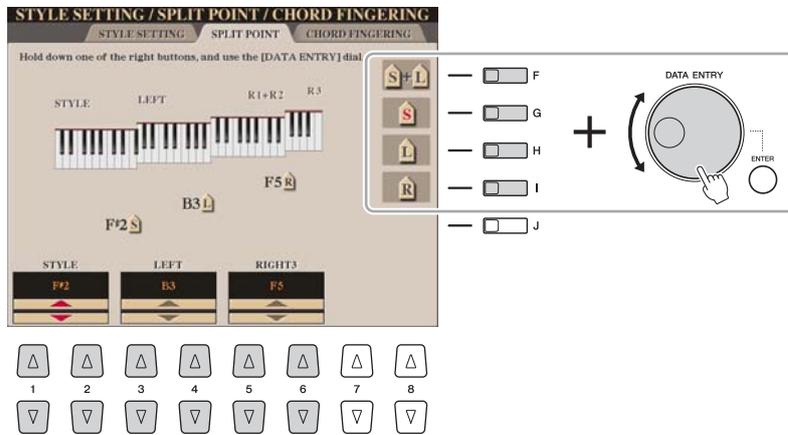
Estos son los ajustes (hay tres puntos de división) que separan las diferentes secciones del teclado: la sección de acordes, la sección de la parte LEFT, la sección RIGHT 1-2 y la sección RIGHT 3. Los tres ajustes Split Point (a continuación) se especifican como nombres de notas.

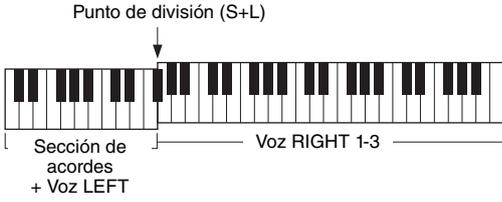


1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Ajuste el punto de división.

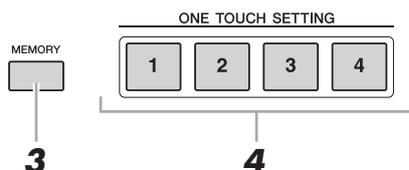


[F]	Punto de división (S+L)	Ajuste el punto de división (S) y el punto de división (L) con la misma nota. Pulse el botón [F] y gire el mando [DATA ENTRY] (introducción de datos). También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado el botón [F]. 
[G]	Punto de división (S)	Establece cada punto de división. Pulse el botón que desee y gire el mando [DATA ENTRY]. También puede especificar el punto de división directamente con el teclado manteniendo pulsada la tecla deseada del teclado mientras mantiene pulsado uno de los botones [G]–[H].
[H]	Punto de división (L)	
[I]	Punto de división (R)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	<p>NOTA</p> <p>El punto de división (L) no puede ser inferior al punto de división (S) y el punto de división (R) no puede ser inferior al punto de división (L).</p> <p>Puede especificar los puntos de división por nombre de nota. “STYLE” indica el punto de división (S), “LEFT” indica el punto de división (L) y “RIGHT3” indica el punto de división (R).</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	RIGHT3	

Creación y grabación de One Touch Setting

También puede crear sus propias configuraciones de One Touch Setting.

- 1** Seleccione el estilo que desee para memorizar su One Touch Setting.
- 2** Configure los controles de panel (como voz, efectos, etc.) a su gusto.
- 3** Pulse el botón [MEMORY].



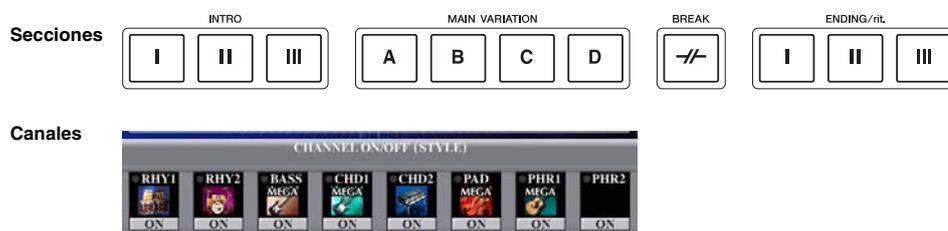
- 4** Pulse uno de los botones ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Aparece un mensaje en la pantalla en el que se le solicita que guarde los ajustes de panel.
- 5** Pulse el botón [F] (YES) para que aparezca la pantalla de selección de estilos y guarde los ajustes de panel como un archivo de estilo.

AVISO

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

Creación y edición de estilos (Style Creator)

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

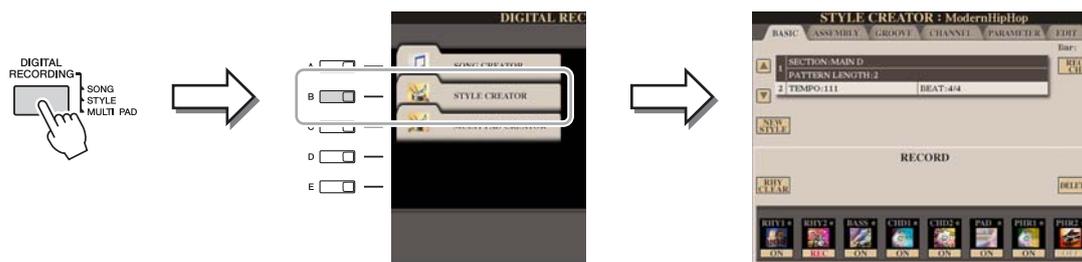


Se puede utilizar uno de los tres métodos que se describen a continuación para crear un estilo. También se pueden editar los estilos creados.

- **Grabación en tiempo real:** Este método permite grabar el estilo tocando simplemente el teclado. Consulte la [página 41](#).
- **Grabación por pasos:** Este método permite introducir cada nota individualmente. Consulte la [página 44](#).
- **Montaje de estilos:** Este método permite crear un estilo compuesto combinando varios patrones de estilos predeterminados internos o de estilos que ya haya creado. Consulte la [página 44](#).

Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR



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

- **BASIC** Crea los ajustes básicos del estilo. También puede grabar su interpretación en tiempo real para crear un estilo nuevo (grabación en tiempo real). Consulte la [página 41](#).
- **ASSEMBLY** Mezcla las distintas partes (canales) de los estilos predeterminados o de los que ya haya creado para crear un estilo nuevo (montaje de estilos). Consulte la [página 44](#).
- **GROOVE** Cambia la sensación rítmica del estilo creado. Consulte la [página 46](#).
- **CHANNEL** Edita datos de cada canal (cuantización, cambio de velocidad, etc.) Consulte la [página 48](#).
- **PARAMETER** Cambia los ajustes relacionados con el formato de archivo de estilo. Consulte la [página 49](#).
- **EDIT** Permite introducir las notas de una en una para crear un estilo (grabación por pasos). Consulte la [página 44](#).

NOTA

Los archivos de estilo creados en el Tyros4 sólo se pueden reproducir en instrumentos compatibles con SFF GE.

Grabación en tiempo real

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

Características de la grabación en tiempo real: grabación en bucle y sobregrabación

● Grabación en bucle

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

● Sobregrabación

Este método graba material nuevo en un canal que ya contiene datos grabados, sin eliminar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados no se eliminan excepto cuando se utilizan funciones como Rhythm Clear (eliminar ritmo) (página 43) y Delete (eliminar) (página 42). Por ejemplo, si se inicia la grabación con una sección MAIN de dos compases, se repiten los dos compases varias veces. Las notas que se graben se reproducirán desde la siguiente repetición, por lo que se puede sobregrabar material nuevo en el bucle mientras se escucha el material grabado previamente.

Al crear un estilo basado en un estilo interno existente, la sobregrabación se aplica sólo a los canales de ritmo. Para todos los demás canales (excepto ritmo), debe eliminar los datos originales antes de grabar.

1 Si desea crear un estilo basándose en otro estilo preexistente, seleccione el estilo que servirá de base para la grabación o edición antes de acceder a la pantalla Style Creator.

2 Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR

Se muestra la página BASIC.

3 Si desea crear un estilo nuevo desde cero, pulse el botón [C] (NEW STYLE) para eliminar todos los datos del canal.

4 Utilice el botón [B] para seleccionar el menú TEMPO/BEAT y después, edite los datos con los botones [3 ▲▼]–[6 ▲▼].

5 Utilice el botón [A] para seleccionar el menú SECTION/PATTERN y después, seleccione la sección que desee (Intro, Main, Ending, etc.) para su nuevo estilo.

En primer lugar, cierre la pantalla RECORD pulsando el botón [EXIT].

A continuación, utilice los botones [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para elegir la sección que vaya a grabar.

NOTA

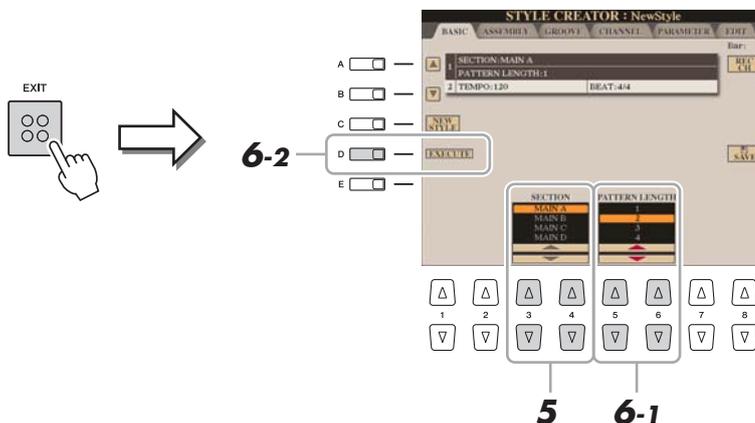
Para acceder de nuevo a la pantalla RECORD, pulse el botón [F] (REC CH).

NOTA

Puede especificar las secciones que va a grabar utilizando los botones de sección del panel. Consulte el paso 3 de la página 44.

NOTA

No puede seleccionar las secciones INTRO 4 y ENDING 4 directamente en el panel.



6 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para determinar la duración (número de compases) de la sección elegida y, a continuación, pulse el botón [D] (EXECUTE) para introducir la duración especificada.

7 Especifique el canal que vaya a grabar manteniendo pulsados simultáneamente el botón [F] (REC CH) y el botón numérico correspondiente, [1 ▼]–[8 ▼].

Para cancelar la selección, vuelva a pulsar el botón [1 ▼]–[8 ▼] que corresponda.



8 Active la pantalla de selección de voces mediante los botones [1 ▲]–[8 ▲] y seleccione la voz que desee para los canales de grabación correspondientes.

Para cerrar la pantalla de elección de voces, pulse el botón [EXIT].

Voces grabables

- **Canal RHY1:** Todos son grabables, excepto las voces Organ Flute.
- **Canal RHY2:** Sólo los juegos de percusión o de SFX son grabables.
- **Canales BASS–PHR2:** Todos son grabables, excepto las voces Organ Flute y de juegos de percusión o de SFX.

NOTA

Las voces predeterminadas Organ Flute se puede grabar en los canales RHY1 y BASS–PHR2.

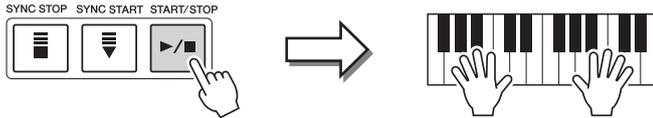
9 Si es necesario, para eliminar un canal, mantenga pulsados simultáneamente el botón [J] (DELETE) y el botón numérico correspondiente, [1 ▲]–[8 ▲].

Se puede cancelar la eliminación pulsando de nuevo el mismo botón numérico, antes de soltar el dedo del botón [J].

NOTA

Cuando grabe canales BASS–PHR2 que se basen en un estilo existente, debe eliminar los datos originales antes de grabar.

10 Inicie la grabación pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP].



Se inicia la reproducción de la sección especificada. Como el patrón de acompañamiento se reproduce varias veces en un bucle, puede grabar sonidos individuales uno a uno, escuchando los sonidos anteriores mientras se ejecutan. Para obtener más información sobre la grabación en canales que no sean los de ritmo (RHY1, 2), consulte la sección “Reglas para grabar canales no rítmicos” a continuación.

NOTA

Para desactivar los canales que desee, pulse los correspondientes botones [1 ▼]–[8 ▼].

Eliminación de las notas grabadas en el canal de ritmo

Cuando grabe en el canal de ritmo (RHY1 o RHY2), podrá eliminar un sonido de instrumento determinado pulsando al mismo tiempo el botón [E] (RHY CLEAR) y la tecla correspondiente en el teclado.

11 Para continuar grabando con otro canal, repita los pasos 7 –10.

12 Detenga la grabación pulsando el botón STYLE CONTROL [START/STOP].

13 Pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla RECORD.

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

AVISO

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

Reglas para grabar canales no rítmicos

- Utilice únicamente los tonos de la escala CM7 para grabar los canales BASS (bajo) y PHRASE (frase) (es decir, C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si)).
- Utilice únicamente los tonos de acorde al grabar los canales CHORD (acorde) y PAD (pulsador) (es decir, C (Do), E (Mi), G (Sol) y B (Si)).



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

Si utiliza los datos grabados aquí, el acompañamiento automático (reproducción de estilos) se convierte adecuadamente según los cambios de acorde que haga durante la interpretación. El acorde que forma la base de esta conversión de nota se llama acorde fuente y se define de forma predefinida en CM7 (como en la ilustración del ejemplo anterior).

Se puede cambiar el acorde fuente (su nota fundamental y tipo) en la pantalla PARAMETER de la [página 49](#). Tenga en cuenta que cuando se cambia el acorde fuente del CM7 predeterminado por otro acorde, las notas de acorde y las notas recomendadas cambian igualmente. Para más datos sobre las notas de acordes y de escala, consulte la [página 50](#).

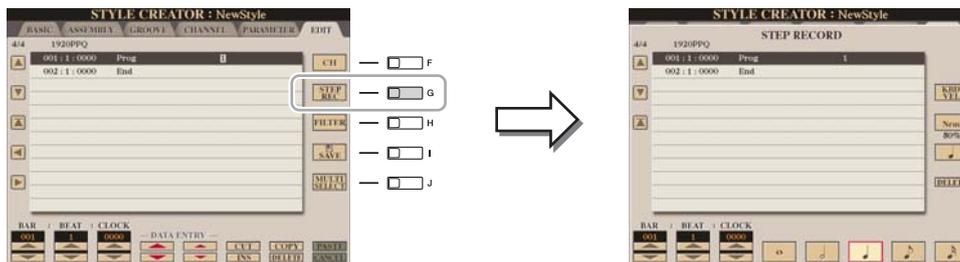
NOTA

Para las secciones INTRO (introducción) y ENDING (coda) se puede utilizar cualquier acorde o progresión de acordes apropiado.

Grabación por pasos

En la página EDIT, se pueden grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones ([página 61](#)), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

- En Song Creator (creador de canciones), se puede cambiar libremente la posición de la marca de fin; en Style Creator (creador de estilos), no es posible hacerlo. Esto se debe a que la duración del estilo se fija automáticamente según la sección elegida. 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 Step Recording (grabación por pasos).
- Se pueden cambiar los canales de grabación en la pantalla de la pestaña Song Creator 1-16; pero no se pueden cambiar en Style Creator. Seleccione el canal de grabación en la pantalla de la pestaña BASIC.
- En Style Creator se pueden introducir los datos de los canales y se pueden editar los datos exclusivos del sistema (eliminar, copiar o mover). Puede cambiar entre ambos pulsando el botón [F]. Sin embargo, los datos de acordes, de letras y exclusivos del sistema no se pueden introducir.



Para obtener instrucciones sobre la grabación por pasos, consulte las [páginas 61–64](#). Para más obtener información acerca de la pantalla EDIT (pantalla Event List), consulte la [página 73](#).

Montaje de estilos

El montaje de estilos permite crear un estilo único combinando los distintos patrones (canales) a partir de estilos internos existentes.

1 Seleccione el estilo que servirá de base para la grabación o edición antes de acceder a la pantalla Style Creator.

2 Active la pantalla de operaciones.

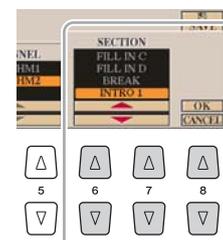
[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶]
ASSEMBLY

3 Elija la sección que desee (preludio, principal, coda, etc.) para el nuevo estilo.

En primer lugar, active la pantalla de selección SECTION pulsando uno de los botones de sección (INTRO, MAIN, ENDING, etc.) en el panel. Cambie la sección según desee con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼] e introduzca la opción seleccionada pulsando el botón [8 ▲] (OK).

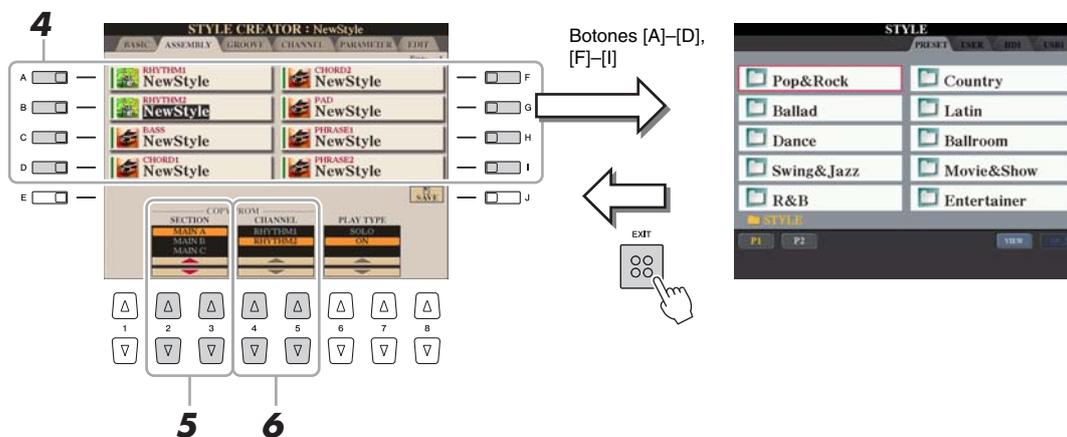
NOTA

No puede seleccionar las secciones INTRO 4 y ENDING 4 directamente en el panel.



- 4** Seleccione el canal para el que desea sustituir el patrón mediante los botones [A]–[D] y [F]–[I]. Active la pantalla de selección de estilos pulsando el mismo botón otra vez. Seleccione el estilo que contiene el patrón que desea sustituir en la pantalla de selección de estilos.

Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón [EXIT] tras seleccionar el estilo.



- 5** Seleccione la sección que desee del estilo recién importado (seleccionado en el paso 4) con los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SECTION).

- 6** Seleccione el canal que desee para la sección (elegida en el paso 5) con los botones [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL).

Repita los pasos 4–6 anteriores para sustituir los patrones de otros canales.

Reproducción del estilo durante el montaje de estilos

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

- **SOLO:** Silencia todo menos el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales activados (ON) en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.
- **ON:** Reproduce el canal seleccionado en la página ASSEMBLY. Los canales que no estén ajustados en OFF en la pantalla RECORD de la página BASIC se reproducen simultáneamente.
- **OFF:** Silencia el canal seleccionado en la página ASSEMBLY.

- 7** Pulse el botón [J] (SAVE) para realizar la operación de guardado.

AVISO

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

Edición de la sensación rítmica



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

1 GROOVE

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

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

2 DYNAMICS

Cambia la velocidad y el volumen (o acento) de algunas notas en la reproducción de estilos. Los ajustes de Dynamics se aplican a cada canal o a todos los canales del estilo seleccionado.

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

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

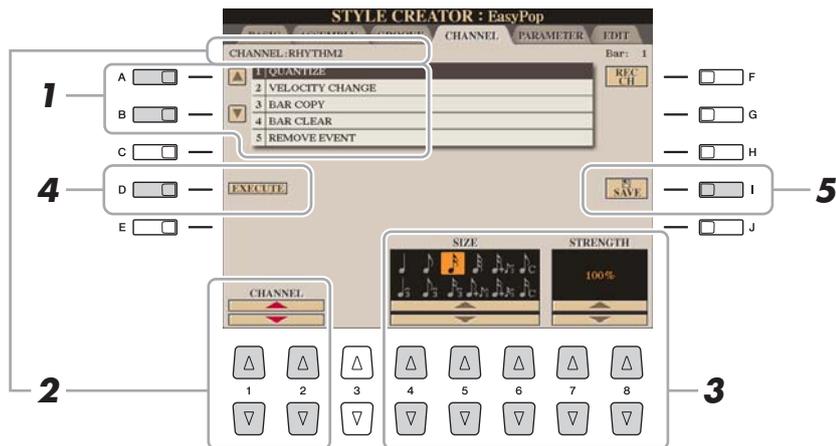
Una vez finalizada la operación, este botón pasa a ser “UNDO”, lo que le permite recuperar los datos originales si no está satisfecho con los resultados de la función Groove o Dynamics. La función Undo sólo tiene un nivel; únicamente puede anularse la operación previa.

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

AVISO

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

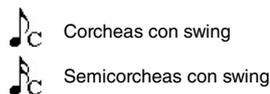
Edición de datos para cada canal



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

1 QUANTIZE

Igual que en Song Creator (página 71), con la excepción de los dos parámetros adicionales disponibles siguientes.



2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

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

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

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

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

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

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

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

AVISO

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

Realización de ajustes de formato de archivo de estilo

El formato de archivo de estilo (SFF) combina toda la experiencia y conocimientos de Yamaha sobre el acompañamiento automático (reproducción de estilos) en un solo formato unificado. Mediante el uso de Style Creator, se puede aprovechar la potencia del formato SFF y crear libremente estilos propios.

El gráfico a continuación indica el proceso mediante el cual se reproduce el estilo. (Esto no es aplicable a la pista de ritmos.) Estos parámetros se pueden establecer a través de la función Style Creator, en la página PARAMETER.

Ajustes de patrón fuente: SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (página 50)

Los datos de estilo se convierten según los cambios de acorde que se hacen durante la interpretación. Puede crear el “patrón fuente” mediante el Style Creator, que determina cómo se convierte el acorde interpretado. Aquí se puede establecer el “acorde fuente” (página 50), para permitirle grabar canales de acompañamiento.



Cambio de acorde mediante la sección de acordes del teclado.

Ajustes de transposición de notas: NTR y NTT (página 51)

Este grupo de parámetros presentan dos parámetros que determinan cómo se van a convertir las notas del patrón fuente en respuesta a los cambios de acordes.



Otros ajustes: HIGH KEY, NOTE LIMIT y RTR (página 52)

Al utilizar los parámetros de este grupo, se puede ajustar la respuesta de la reproducción de estilos a los acordes que se tocan. Por ejemplo, el parámetro Note Limit (límite de notas) permite lograr las voces y el sonido de estilo del modo más realista posible cambiando el tono a un registro auténtico, lo que asegura que no hay ninguna nota que suene fuera del registro natural del instrumento real (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).



Salida

Los estilos del Tyros4 son compatibles con SFF GE, un formato mejorado del SFF original, con una mejor transposición de notas para las pistas de guitarra.

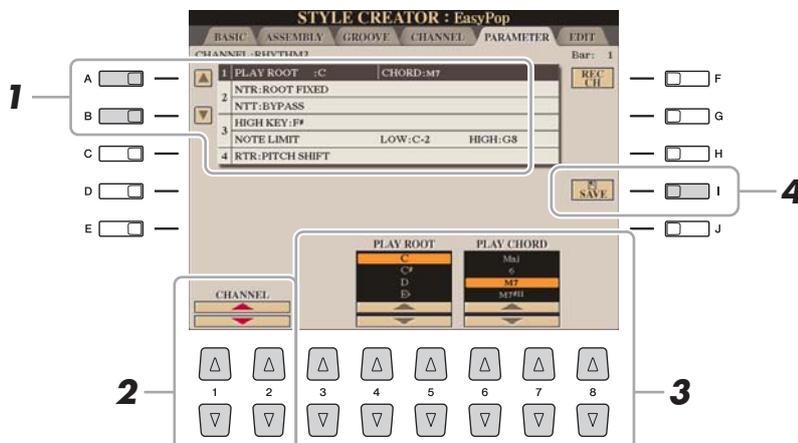


NOTA

Los archivos de estilo creados en el Tyros4 sólo se pueden reproducir en instrumentos compatibles con SFF GE.

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

Para más detalles sobre el menú de edición, consulte la página 50.



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

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

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

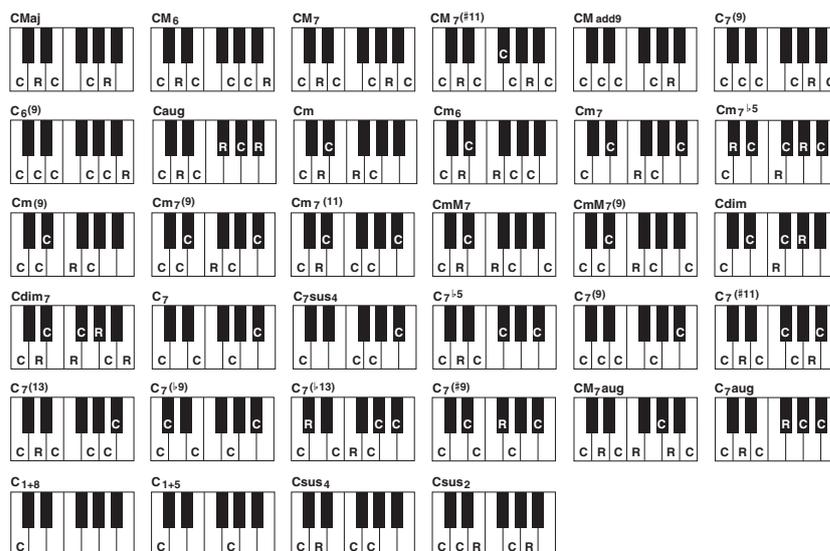
Para ver más detalles sobre los parámetros editables, consulte más abajo en la [página 52](#).

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Estos ajustes determinan el tono original del patrón fuente (es decir, el tono que se utiliza al grabar el patrón). El ajuste predefinido de CM7 (con un valor “C” para Source Root, o nota fundamental fuente, y un valor “M7” para Source Type, o tipo fuente) se selecciona automáticamente siempre que los datos predefinidos se eliminen antes de grabar un nuevo estilo, con independencia de los valores de la nota fundamental y el acorde fuentes incluidos en los datos predefinidos. Si se cambia el valor de la nota fundamental/acorde fuente del CM7 predeterminado a otro acorde, las notas de acorde y las de escala también cambiarán, en función del nuevo tipo de acorde seleccionado.

Cuando la nota fundamental es C:



C = notas de acorde
C, R = notas recomendadas

AVISO

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

NOTA

Cuando NTR se ajusta en “Root Fixed” (nota fundamental fija), NTT se ajusta en “Bypass” (ignorar) y NTT BASS, en “OFF” (desactivado), los parámetros “Source Root” (nota fundamental fuente) y “Source Chord” (acorde fuente) cambian a “Play Root” (tocar nota fundamental) y “Play Chord” (tocar acorde), respectivamente. En este caso, puede modificar los acordes y escuchar el sonido resultante para todos los canales.

NOTA

Esto no se aplica si NTR se define como GUITAR.

2 NTR/NTT

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

NTR (regla de transposición de notas)

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

NTT (tabla de transposición de notas)

Cuando NTR se ajusta en ROOT TRANS o ROOT FIXED

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

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

Cuando NTR está definido como GUITAR

ALL-PURPOSE	Esta tabla cubre sonidos de rasgueo y de arpeggio.
STROKE	Adecuado para sonido de golpe de guitarra. Algunas notas pueden sonar como si estuvieran silenciadas, una condición normal cuando el acorde se toca en la guitarra mediante golpes.
ARPEGGIO	Adecuado para sonido de arpeggio de guitarra. Con esta tabla, cuatro arpeggios de notas suenan extraordinariamente.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Define la tecla más alta (límite de octava superior) de la transposición de notas para el cambio de la nota fundamental del acorde. Cualquier nota que según los cálculos sea más alta que la tecla más alta se transpone a la octava inmediatamente inferior. Este ajuste sólo está disponible cuando el parámetro NTR (página 51) se ha configurado como “Root Trans”.</p> <p>Ejemplo: cuando la tecla más alta es F (fa).</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Define el rango de notas (la más alta y la más baja) para las voces grabadas en los canales de estilo. Con el ajuste razonable de este registro, puede asegurarse de que las voces suenen de la forma más real posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera del registro natural (por ejemplo, sonidos de bajo altos o sonidos “piccolo” bajos).</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	<p>Ejemplo: cuando la nota más baja es C3 y la más alta D4.</p> <p>Cambios en la nota fundamental → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>

4 RTR (regla de reactivación)

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

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

Contenido

Ajustes de edición de notación musical.....	53
Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto	55
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones	56
Parámetros relacionados con la reproducción de canciones (ajustes de repetición, ajustes de canal o función de guía).....	57
• Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía	58
• Reproducción de partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante de interpretación	60
Creación y edición de canciones (Song Creator).....	61
• Grabación de melodías (grabación por pasos)	61
• Grabación de acordes (grabación por pasos).....	65
• Regrabación de una sección concreta - Punch In/Out	68
• Edición de eventos de canal	70
• Edición de eventos de acordes, notas, eventos de sistema exclusivo y letras	73
• Edición de marcadores de posición de canción.....	76

Ajustes de edición de notación musical

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

NOTA

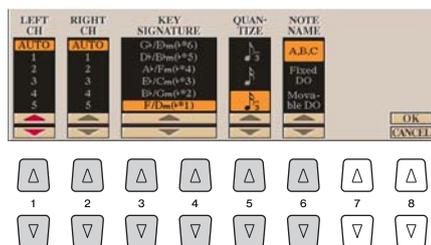
Aquí se pueden guardar los ajustes como parte de una canción accediendo a [DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Consulte la [página 72](#).



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano izquierda. En función de otros ajustes, es posible que este parámetro no esté disponible y que aparezca difuminado en gris. Si este es el caso, vaya a la pantalla de ajustes detallados (en la página 54) y defina el parámetro LEFT CH. en cualquier canal excepto "AUTO.", o vaya a la pantalla [FUNCTION] → [B] SONG SETTING y ajuste el parámetro LEFT CH en cualquier canal excepto "OFF" (página 57). RIGHT (siguiente parámetro) y LEFT no pueden desactivarse al mismo tiempo.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano derecha. RIGHT y LEFT (arriba) no pueden desactivarse al mismo tiempo.

[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF	Activa y desactiva la visualización de los acordes. Si la canción seleccionada no incluye datos de acordes, éstos no aparecerán.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF	Activa y desactiva la visualización de las letras. Si la canción seleccionada no incluye datos de letras, éstas no aparecerán. Si la canción contiene eventos de pedal, al pulsar estos botones se muestran los eventos de pedal en lugar de las letras.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF	Activa y desactiva la visualización del nombre de la nota (tono). El nombre de la nota se indica a su izquierda. Si el espacio entre las notas es demasiado pequeño, la indicación puede desplazarse a la parte superior izquierda de la nota. Si la canción contiene eventos de digitación, al pulsar estos botones se muestra la digitación en lugar de los nombres de las notas.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF	Cuando se ajusta en ON (activado), las notas en la pantalla aparecen en color: C (Do), rojo; D (Re), amarillo; E (Mi), verde; F (Fa), naranja; G (Sol), azul; A (La), morado; y B (Si), gris.
[7 ▲▼]	SIZE	Determina la resolución de pantalla (o nivel de zoom) de la notación.
[8 ▲▼]	SET UP	Véase a continuación.

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

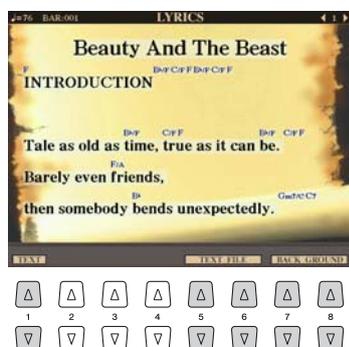


[1 ▲▼]	LEFT CH	Determina qué canal MIDI de los datos de la canción se utiliza para la parte de la mano izquierda o la mano derecha. Este ajuste recupera el valor AUTO cuando se selecciona una canción diferente.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	AUTO: Los canales MIDI de los datos de la canción para las partes de la mano izquierda y derecha se asignan automáticamente, ajustando las partes en el mismo canal que el canal especificado en [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (página 57). 1–16: Asigna el canal MIDI especificado (1–16) a cada parte de la mano derecha e izquierda. OFF (sólo LEFT CH): No hay asignación de canal. Desactiva la visualización del rango de teclas que se tocan con la mano izquierda.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Permite introducir cambios en la signatura de tono en medio de una canción, en la posición en que se ha interrumpido su reproducción. Este menú resulta útil cuando la canción seleccionada no incluye ajustes de signatura de tono para mostrar la notación.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Le proporciona el control de la resolución de notas en la notación, lo que le permite cambiar o corregir la sincronización de todas las notas visualizadas para adaptarlas a un determinado valor de nota. Asegúrese de seleccionar el valor de nota más pequeño que se utilice en la canción.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	Selecciona el tipo de nombre de la nota indicado a la izquierda de ésta en la notación, elegido entre uno de estos tres tipos. Aquí, los parámetros están disponibles cuando el parámetro NOTE ON/OFF anterior está configurado en ON (activado). A, B, C: Los nombres de las notas se indican en forma de letras (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo y varían en función del idioma seleccionado. MOVABLE DO: Los nombres de las notas se indican en notación de solfeo según los intervalos de la escala y, como tal, dependen de la tonalidad. La nota fundamental se indica como Do. La nota fundamental se indica como Do. Por ejemplo, en tono de G (Sol) mayor, la nota fundamental de “Sol” se indica como “Do”. Al igual que con “Fixed Do” (Do fijo), la indicación varía según el idioma seleccionado.

Ajustes de la pantalla de edición de letras/texto

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

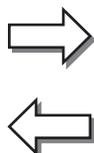
Pantalla Lyrics



Pantalla Text



Pulse los botones [1 ▲▼]



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

NOTA

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

NOTA

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

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Cambia entre la pantalla Lyrics (se muestran los datos de las letras de las canciones) y la pantalla Text (se muestra un archivo de texto creado en un ordenador).
[2 ▲▼]	(Sólo en la pantalla Text) CANCELAR	Borra el texto de la pantalla (los datos de texto propiamente dichos no se borran).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	(Sólo en la pantalla Text) FIXED 16-PROPORTIONA L 28	Determina el tipo de texto (fijo o proporcional) y el tamaño de fuente. El tipo fijo resulta adecuado para visualizar letras con nombres de acordes, ya que las posiciones de éstos se han "fijado" a las letras correspondientes. El tipo proporcional es adecuado para mostrar letras sin nombres de acordes o notas explicativas. Los números 16-28 indican los tamaños de fuente. Este menú se muestra únicamente cuando se selecciona un archivo de texto.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Abre la pantalla de selección de archivos de texto. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	Permite cambiar la imagen de fondo de la pantalla Lyrics o Text. Después de realizar el ajuste, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Lyrics o Text. NOTA Cuando se especifica la imagen de fondo en los datos de las canciones, no se puede cambiar el ajuste BACKGROUND. NOTA Para obtener más información sobre archivos de imagen disponibles, consulte el parámetro MAIN PICTURE en la página 142 .

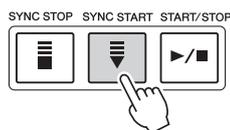
Uso de las funciones de acompañamiento automático con la reproducción de canciones

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

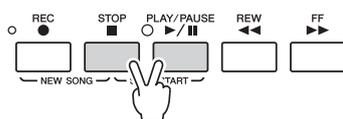
- 1** Seleccione una canción.
- 2** Seleccione un estilo.
- 3** Pulse el botón **STYLE CONTROL [ACMP]** para activar el acompañamiento automático.



- 4** Pulse el botón **STYLE CONTROL [SYNC START]** para activar el modo de espera, que permite iniciar el acompañamiento en el momento en que se empiece a tocar.



- 5** Mientras mantiene pulsado el botón **SONG [STOP]**, pulse **[PLAY/PAUSE]** para activar el inicio sincronizado.



- 6** Pulse el botón **STYLE CONTROL [START/STOP]** o toque acordes con la mano izquierda.

Empezarán a reproducirse la canción y el estilo. Cuando se tocan acordes, pulse el botón [SCORE] y active CHORD (página 54) para ver la información sobre los acordes.

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

NOTA

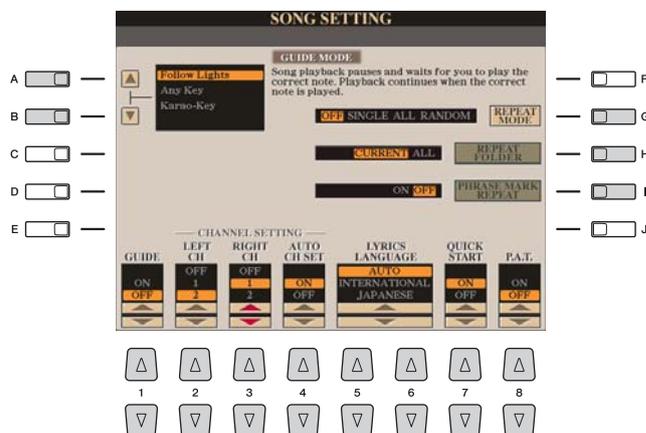
Cuando se reproducen a la vez una canción y un estilo, se utiliza automáticamente el tempo establecido en la canción.

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

El Tyros4 ofrece diversas funciones de reproducción de canciones (repetición de reproducción, distintos ajustes de guía, etc.) a las que se puede acceder en la pantalla mostrada a continuación.

Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



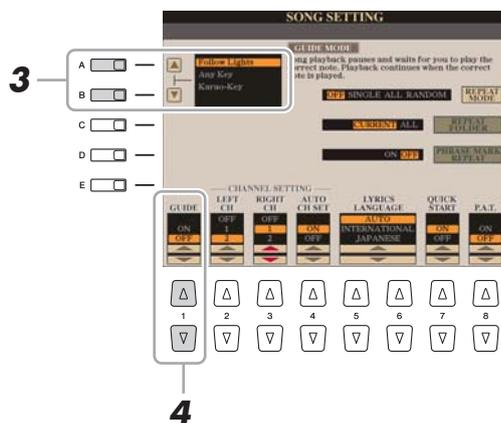
[A]/[B]	GUIDE MODE	Consulte la página 58 .
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF	
[G]	REPEAT MODE	Determina el método de repetición de la reproducción. OFF: Reproduce la canción seleccionada y luego se detiene. SINGLE: Reproduce continuamente la canción seleccionada. ALL: Reproduce continuamente todas las canciones de la carpeta seleccionada. RANDOM: Reproduce continua y aleatoriamente todas las canciones de la carpeta seleccionada.
[H]	REPEAT FOLDER	Determina el directorio en el cual las canciones se reproducen con arreglo a una secuencia cuando REPEAT MODE se ajusta en “ALL” o “RANDOM”. Aquí, el directorio remite a la ruta memorizada en cada uno de los botones SONG [I]–[IV]. CURRENT: Reproduce con arreglo a una secuencia todas las canciones del directorio que contiene la canción seleccionada en ese momento, empezando por ella. ALL: Reproduce con arreglo a una secuencia todas las canciones de todos los directorios (memorizados en los botones SONG [I]–[IV]). La reproducción comienza con la canción seleccionada en ese momento, seguida de las demás canciones del directorio en cuestión y, a continuación, de las canciones de los demás directorios.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Phrase Mark 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.
[2 ▲▼]	LEFT CH	Estos parámetros determina el canal MIDI de los datos de la canción que se debe asignar a la parte izquierda o derecha de la función Guide y la función Song Score.
[3 ▲▼]	RIGHT CH	
[4 ▲▼]	AUTO CH SET	Cuando se establece en “ON,” se configuran automáticamente los canales MIDI correspondientes a las partes izquierda y derecha preprogramadas en los datos de canciones comercializados. Normalmente, debe configurarse como “ON”.

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Determina el idioma de las letras que aparecen en pantalla. AUTO: Cuando se especifica el idioma en los datos de la canción, la letra aparece en dicho idioma. Cuando no se especifica un idioma en los datos de la canción, el idioma de la letra se considera como INTERNATIONAL. INTERNATIONAL: Trata la letra visualizada como un idioma occidental. JAPANESE: Trata la letra visualizada como japonés.
[7 ▲▼]	QUICK START	En algunos datos de canciones comercializadas, determinados ajustes relacionados con la canción (por ejemplo, selección de voces, volumen, etc.) se registran en el primer compás, antes de los datos reales de las notas. Cuando Quick Start se ajusta en "ON", el Tyros4 lee todos los datos iniciales que no están relacionados con las notas a la velocidad más rápida posible y después reduce el tempo al valor adecuado en la primera nota. De esta forma puede iniciar la reproducción lo más rápidamente posible, con una pausa mínima para la lectura de datos.
[8 ▲▼]	P.A.T. (ayudante de interpretación)	Consulte la página 60 .

Práctica vocal y en el teclado utilizando la función de guía

Las funciones de guía le ofrecen útiles herramientas de aprendizaje y práctica para ayudarle a dominar el instrumento. Al pulsar el botón [SCORE], podrá ver la notación de la canción con las notas que debe tocar y cuándo debe tocarlas para facilitarle el aprendizaje. El Tyros4 cuenta también con una cómoda herramientas de práctica vocal que controla la sincronización de la reproducción de la canción mientras canta (cuando se utiliza un micrófono conectado).

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



PÁGINA SIGUIENTE

Menú Guide para practicar en el teclado

- **Follow Lights:** Cuando se selecciona, la reproducción de la canción se interrumpe a la espera de que el usuario toque las notas correctamente. Al tocar las notas correctas, se reanuda la reproducción de la canción. La función Follow Lights (luces guía) se ha desarrollado para los instrumentos de la serie Clavinova de Yamaha, y se utiliza con fines de práctica. El teclado dispone de luces integradas que indican las notas que deben tocarse. Aunque el Tyros4 no dispone de estas luces, puede utilizar la misma función siguiendo las indicaciones de la notación en pantalla con la función Song Score (partitura de canción).
- **Any Key:** Con esta función puede tocar la melodía de una canción simplemente pulsando una sola tecla (vale cualquier tecla) siguiendo el ritmo. Se detiene la reproducción de la canción y el instrumento espera a que toque cualquier tecla. Sólo tiene que tocar una tecla del teclado en sincronización con la música para que prosiga la reproducción de la canción.

Menú Guide para cantar

- **Karao-Key:** Con esta función puede controlar con un solo dedo el ritmo de la reproducción de la canción mientras canta. La reproducción de la canción se detiene y el instrumento espera a que cante. Sólo tiene que tocar una tecla del teclado (cualquiera es válida) para que prosiga la reproducción de la canción.

4 Utilice el botón [1 ▲▼] para activar la función Guide.

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

6 Pulse el botón SONG [PLAY/PAUSE] para empezar la reproducción.

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

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

NOTA

Cuando la función Guide está activada, aparece la indicación "G" en la pantalla principal.

NOTA

Se pueden guardar los ajustes de guía como parte de los datos de la canción (página 72). En las canciones que tengan guardados ajustes de guía, la función Guide se activará automáticamente, recuperando los ajustes correspondientes cuando se seleccione la canción.

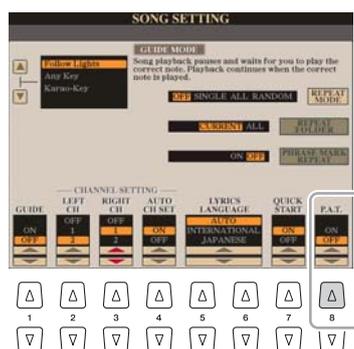
Reproducción de partes de acompañamiento con la tecnología del ayudante de interpretación

Esta función simplifica la interpretación del acompañamiento junto con la reproducción de la canción.



Para utilizar la tecnología del ayudante de interpretación, la canción debe contener datos de acordes. Si la canción contiene estos datos, el nombre del acorde actual aparecerá en la pantalla principal durante la reproducción de la canción, lo que le permite comprobar fácilmente si la canción contiene datos de acordes o no.

- 1 Seleccione una canción.**
- 2 Active la pantalla de operaciones.**
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Pulse el botón [8 ▲] para activar [P.A.T.] (siglas de Performance Assistant Technology, tecnología del ayudante de interpretación).**

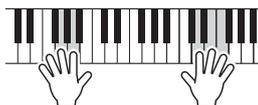


- 4 Pulse el botón [PLAY/PAUSE] para iniciar la reproducción.**

- 5 Toque el teclado.**

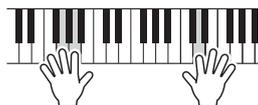
El instrumento adapta automáticamente su interpretación al teclado a la reproducción de la canción y los acordes, con independencia de las teclas que toque. Cambia incluso el sonido según el modo en que usted interprete. Pruebe a tocar de las tres maneras diferentes que se citan a continuación.

Tocar con la mano derecha y con la mano izquierda a la vez (método 1).



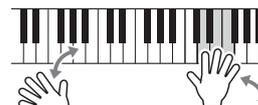
Toque tres notas a la vez con la mano derecha.

Tocar con la mano derecha y con la mano izquierda a la vez (método 2).



Toque varias notas, una tras otra con diferentes dedos de la mano derecha.

Tocar con la mano izquierda y con la mano derecha de manera alternativa.



Toque tres notas a la vez con la mano derecha.

- 6 Pulse el botón [STOP] para detener la reproducción.**

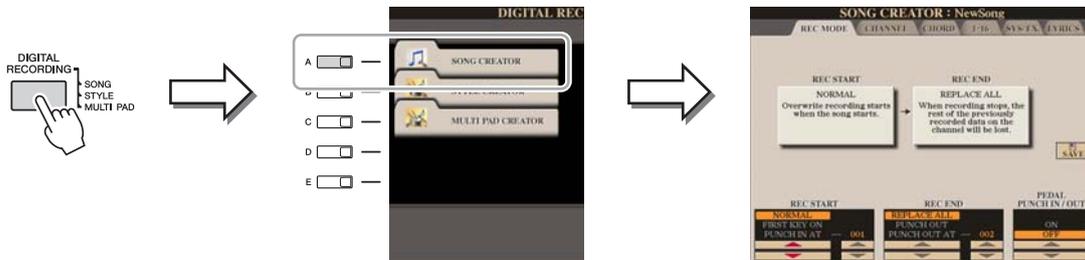
- 7 Pulse el botón [8 ▼] para desactivar [P.A.T.].**

Creación y edición de canciones (Song Creator)

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

Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR



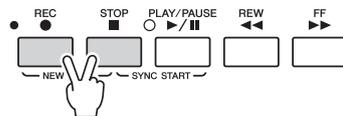
Hay seis páginas (pestañas) en la pantalla Song Creator.

- **REC MODE** Vuelve a grabar la canción. Consulte la [página 68](#).
- **CHANNEL** Edita eventos de canal. Consulte la [página 70](#).
- **CHORD** Graba acordes y secciones con sincronización ([página 65](#)) o los edita ([página 74](#)).
- **1-16** Graba las melodías (grabación por pasos; consulte más adelante) o edita las melodías grabadas ([página 74](#)).
- **SYS/EX** Edita los eventos de sistema exclusivo (tempo, signatura de tiempo, etc.). Consulte la [página 74](#).
- **LYRICS** Introduce o edita los nombres y letras de canciones. Consulte la [página 74](#).

Grabación de melodías (grabación por pasos)

1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [STOP] a la vez.

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

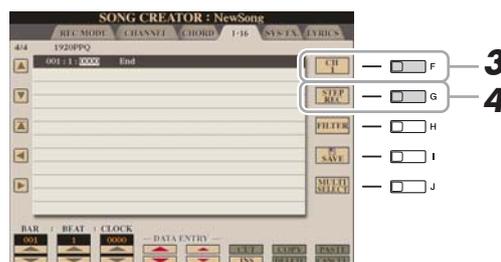


NOTA

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

2 Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] 1-16

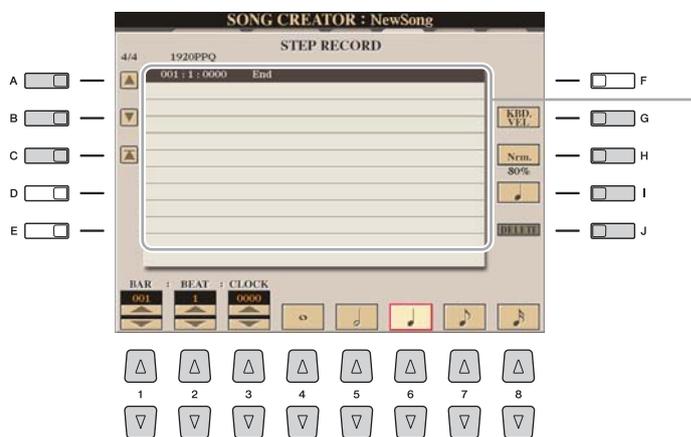


3 Pulse el botón [F] para seleccionar el canal que se va a grabar.

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

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

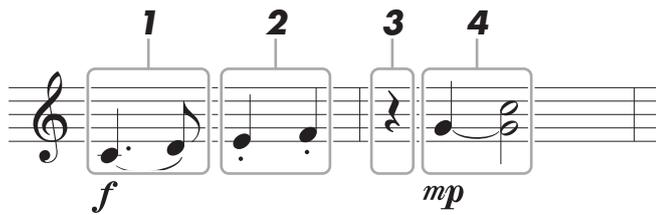
Para obtener instrucciones detalladas, consulte el ejemplo de la [página 63](#).



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

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

Ejemplo de grabación por pasos: melodías



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

En este ejemplo, tenga presente que en uno de los pasos hay que mantener pulsada una tecla del teclado mientras se ejecuta la operación.
Tras acceder a la pantalla Step Recording, seleccione la voz que se va a grabar.

NOTA

Dado que la partitura que muestra el instrumento se genera con los datos MIDI grabados, puede que la misma no coincida exactamente con lo que aparece aquí.

1 Introduzca la primera y segunda notas con una ligadura.

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

Se introduce la primera nota.

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

Se introduce la segunda nota.

2 Introduzca las notas siguientes y aplique staccato.

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

Se ha completado el primer compás.

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

Para introducir el silencio, utilice los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Pulse el botón una vez para seleccionar el valor del silencio, y otra vez para introducirlo.)
Se introducirá un silencio con la duración de nota especificada.

4 Introduzca las notas siguientes y aplique una unión.

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

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

4-3 A la vez que mantiene pulsada la tecla G3 del teclado, pulse el botón [6 ▲▼].

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

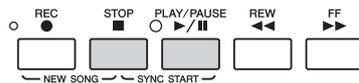
4-4 Mientras mantiene pulsada la tecla G3, pulse la tecla C4.

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



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

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



6 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla Step Recording.

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

AVISO

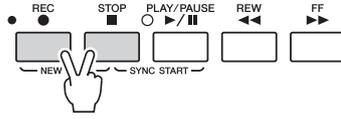
Los datos de la canción grabada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.

Grabación de acordes (grabación por pasos)

Puede grabar por separado acordes y secciones (preludio, principal, coda, etc.) con una sincronización precisa. Estas instrucciones muestran cómo se graban los cambios en los acordes con la función Step Record.

1 Pulse los botones SONG [REC] y SONG [STOP] a la vez.

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



NOTA

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

2 Seleccione el estilo que desee utilizar para la canción.

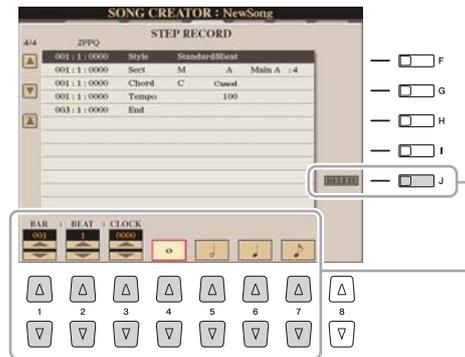
3 Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHORD

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



5 Inicie la grabación por pasos.



Consulte la [página 62](#) para obtener más información acerca de estos botones.

Ejemplo de grabación por pasos: acordes

The diagram shows a bass clef with a 4/4 time signature. It is divided into three measures:

- Measure 1 (MAIN A):** Chords C, F, and G.
- Measure 2 (BREAK):** Chords F and G7.
- Measure 3 (MAIN B):** Chord C.

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

Antes de empezar, asegúrese de que el botón [AUTO FILL IN] está desactivado.



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

1 Introduzca los acordes de la sección Main A.

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

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

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

The diagram shows the following steps:

- 1-1:** Pressing the 'A' button in the MAIN VARIATION section.
- 1-2:** Pressing the [5 ▲▼] button on the control panel.
- 1-3:** Playing the chords C, F, and G on the keyboard.

2 Introduzca los acordes de la sección Break.

2-1 Pulse el botón STYLE CONTROL [BREAK].

2-2 Pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionar la duración de la negra.

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



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

The diagram shows the following steps:

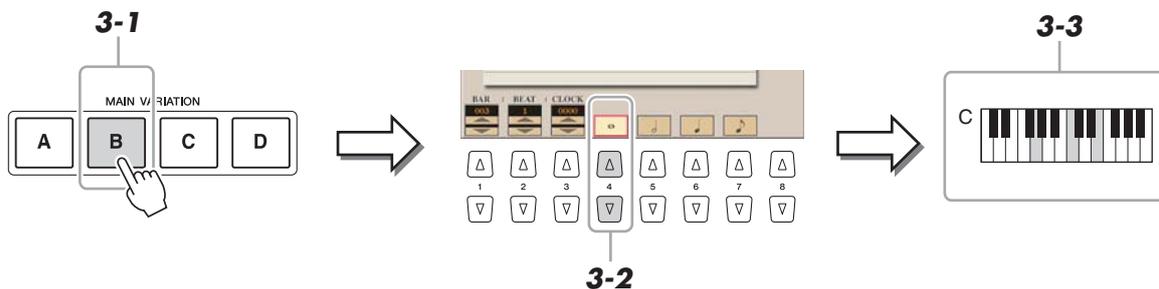
- 2-1:** Pressing the 'BREAK' button in the MAIN VARIATION section.
- 2-2:** Pressing the [6 ▲▼] button on the control panel.
- 2-3:** Playing the chords F and G7 on the keyboard.

3 Introduzca los acordes de la sección Main B.

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

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

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



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



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

6 Pulse el botón [F] (EXPAND) (ampliar) para convertir los datos de entrada del cambio de acordes en datos de canción.

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

AVISO

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

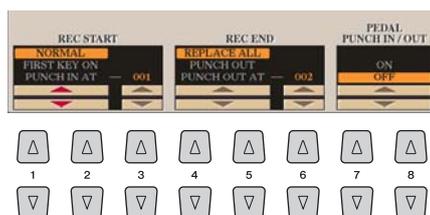
Regrabación de una sección concreta - Punch In/Out

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

1 Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] REC MODE

2 Determine los ajustes de grabación.



<p>[1 ▲▼]- [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (entrada de inserción)</p>	<p>Determina la sincronización de la entrada de inserción.</p> <p>NORMAL: La grabación de sobrescritura comienza al pulsar el botón SONG [PLAY/PAUSE] o cuando se toca el teclado en modo Synchro Standby (espera sincronizada).</p> <p>FIRST KEY ON: La canción se reproduce de forma normal y la grabación de sobrescritura comienza en el momento en que se toca el teclado.</p> <p>PUNCH IN AT: La canción se reproduce de forma normal hasta el principio del compás en el que se ha indicado la entrada de inserción y, a continuación, comienza la grabación de sobrescritura en ese punto. Puede establecer el compás de entrada de inserción pulsando el botón [3 ▲▼].</p>
<p>[4 ▲▼]- [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (salida de inserción)</p>	<p>Determina la sincronización de la salida de inserción.</p> <p>REPLACE ALL: Elimina todos los datos situados después del punto en que se interrumpe la grabación.</p> <p>PUNCH OUT: Se considera como punto de salida de inserción la posición de la canción en que se detiene la grabación. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación.</p> <p>PUNCH OUT AT: La grabación de sobrescritura real sigue hasta el principio del compás de salida de inserción especificado (establecido con el botón correspondiente de la pantalla), momento en que se detiene la grabación y prosigue la reproducción normal. Este ajuste conserva todos los datos que se encuentran tras el punto en que se interrumpe la grabación. Puede establecer el compás de salida de inserción pulsando los botones [6 ▲▼].</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT</p>	<p>Cuando se configura en ON, puede utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de entrada y salida de inserción. Mientras se reproduce una canción, al presionar (y mantener presionado) el pedal 2 se habilita de forma instantánea la grabación Punch In, mientras que si se suelta el pedal se detiene la grabación (Punch Out). Presione y suelte el pedal 2 las veces que desee durante la reproducción, para realizar la entrada y salida de inserción de la sobregrabación. Tenga en cuenta que la asignación de función actual del pedal 2 se cancela cuando la función Pedal Punch In/Out está establecida en ON.</p> <p>NOTA</p> <p>La operación de entrada y salida de inserción puede invertirse en función del pedal concreto que haya conectado al instrumento. Si fuera necesario, cambie la polaridad del pedal para invertir el control (página 125).</p>

3 Mientras mantiene pulsado el botón SONG [REC], seleccione la pista deseada con los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] y los botones [C]/[D].

4 Para iniciar la grabación Punch In/Out, pulse el botón SONG [PLAY/PAUSE].

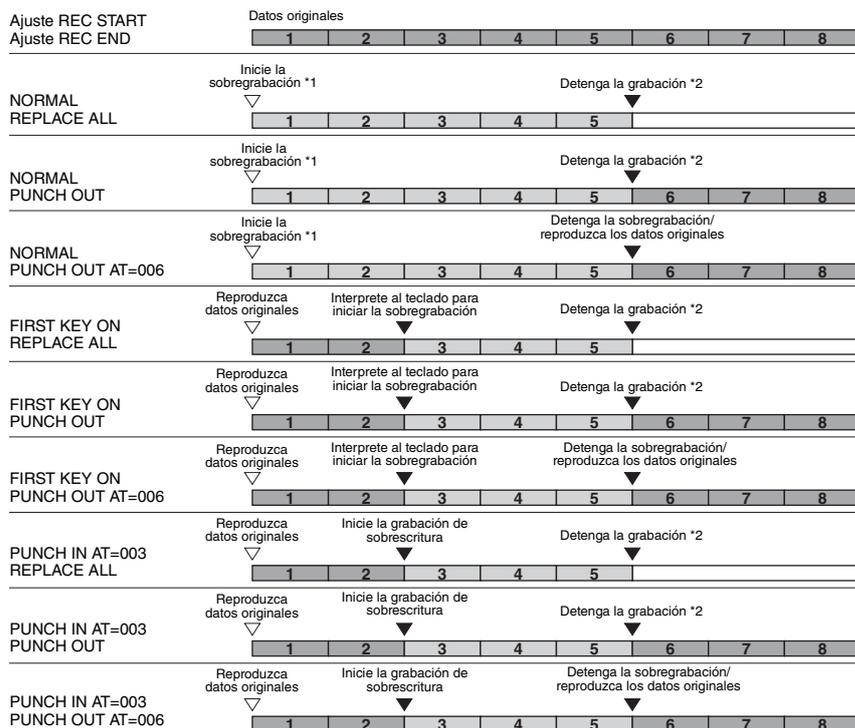
Toque el teclado en el punto de entrada de inserción y detenga la grabación en el punto de salida de inserción.

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

Ejemplos de regrabación con distintos ajustes de entrada y salida de inserción
El Tyros4 permite utilizar la función Punch In/Out de varias formas diferentes. Las ilustraciones que aparecen a continuación indican una serie de situaciones en las que se vuelven a grabar los compases seleccionados de una frase de ocho compases.

AVISO

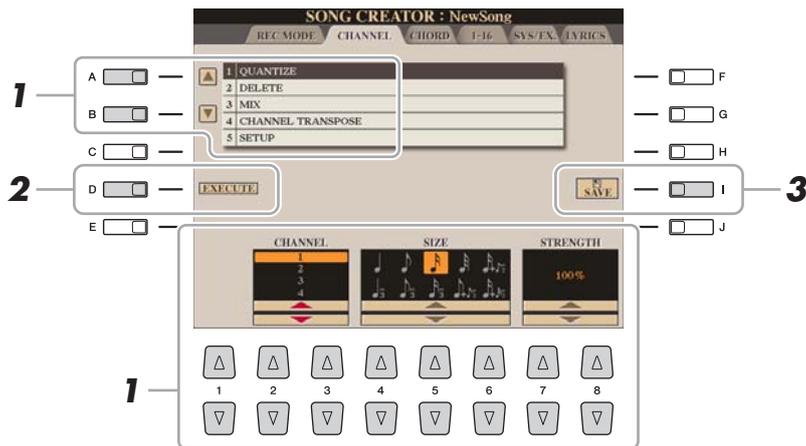
Los datos de la canción grabada se perderán si selecciona otra canción o apaga el instrumento sin realizar la operación de guardar.



*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.

Edición de eventos de canal



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

Para obtener más información sobre el menú de edición y ajustes disponibles, consulte [página 71](#).

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

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

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

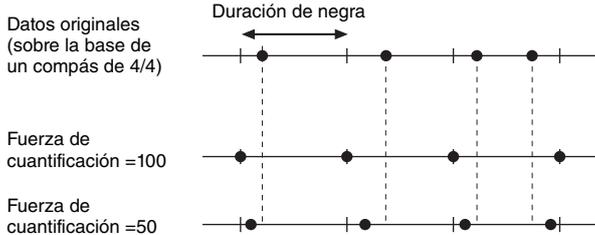
AVISO

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

1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Determina el canal MIDI de los datos de la canción que debe cuantificarse.
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Selecciona el tamaño de cuantización (resolución). Para obtener unos resultados óptimos, debe establecer el tamaño de cuantización en el valor de nota más corto del canal. Por ejemplo, si en el canal las corcheas son las notas más cortas, debe utilizar la corchea como el tamaño de cuantización.</p>  <p>Después de la cuantificación de corchea</p> <p>Ajustes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="margin-right: 10px;"> Tresillo de <li style="margin-right: 10px;"> Nota corchea <li style="margin-right: 10px;"> Nota fusa <li style="margin-right: 10px;"> Nota semifusa <li style="margin-right: 10px;"> Semicorchea+ Tresillo de corcheas* <li style="margin-right: 10px;"> Tresillo de negras <li style="margin-right: 10px;"> Nota corchea negras <li style="margin-right: 10px;"> Nota fusa negras <li style="margin-right: 10px;"> Corchea+ Tresillo de corcheas* <li style="margin-right: 10px;"> Semicorchea+ Tresillo de semicorcheas* <p>Los tres ajustes de cuantización marcados con asteriscos (*) son especialmente prácticos ya que permiten cuantificar dos valores de nota distintos al mismo tiempo. Por ejemplo, si en el mismo canal hay corcheas y tresillos de corcheas y cuantifica en corcheas, todas las notas del canal se cuantifican en corcheas y se elimina por completo cualquier sensación de tresillo. Sin embargo, si se utiliza el ajuste corchea + tresillo de corcheas, las corcheas y las notas del tresillo se cuantificarán correctamente.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Determina la intensidad con la que se cuantificarán las notas. Un ajuste del 100% produce una sincronización exacta. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se desplazarán hacia los tiempos de cuantización especificados según el porcentaje especificado. Si se aplica un porcentaje inferior al 100%, la función permite conservar parte del toque “humano” de la grabación.</p>  <p>Datos originales (sobre la base de un compás de 4/4)</p> <p>Duración de negra</p> <p>Fuerza de cuantificación = 100</p> <p>Fuerza de cuantificación = 50</p>

2 DELETE

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

3 MIX

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

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

4 CHANNEL TRANSPOSE

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

NOTA

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

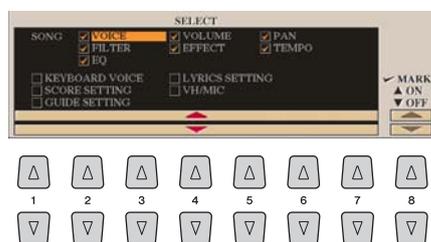
[F]	CH 1–8/CH 9–16	Alterna entre las dos pantallas de canales: canales 1–8 y canales 9–16.
[G]	ALL CH	Para configurar simultáneamente todos los canales en el mismo valor, ajuste la función Channel Transpose de uno de los canales mientras mantiene pulsado este botón.

5 SETUP

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

NOTA

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



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

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

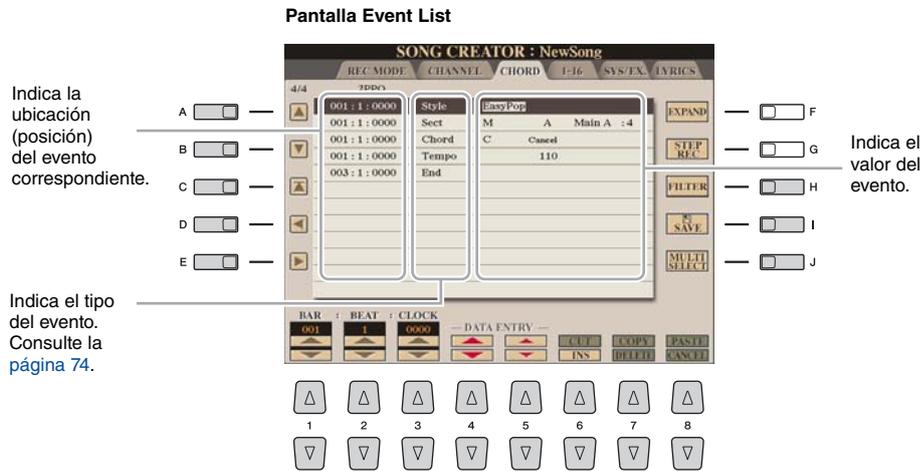
Puede editar eventos de acordes, de notas y exclusivos del sistema con el mismo procedimiento en la pantalla que corresponda: CHORD, 1-16, SYS/EX. y LYRICS. Estas pantallas se llaman “Event List” (lista de eventos) porque algunos de sus elementos se muestran en una vista de lista.

NOTA

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

NOTA

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



[A]/[B]		Desplace el cursor hacia arriba y hacia abajo, y seleccione el evento deseado.
[C]		Mueve el cursor al principio de la canción.
[D]/[E]		Desplace el cursor hacia la izquierda y hacia la derecha, y seleccione el parámetro deseado del evento resaltado.
[H]	FILTER	Abre la pantalla Filter (filtro) (página 75), que le permite seleccionar únicamente los eventos que desea que aparezcan en Event List.
[I]	SAVE	Pulse para guardar la canción editada.
[J]	MULTI SELECT	Si mantiene pulsado este botón a la vez que utiliza los botones [A]/[B] puede seleccionar varios eventos.
[1 ▲▼]	BAR	Determina la posición (compás/tiempo/reloj) de los datos. Un cuadrante es igual a 1/1920 de negra.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Ajusta el valor del evento. Para un ajuste poco preciso, utilice los botones [4 ▲▼]. Para un ajuste preciso, utilice los botones [5 ▲▼] o el mando [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT	Ejecuta operaciones de cortar/copiar/eliminar/pegar.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (insertar)	Agrega un nuevo evento.
[8 ▼]	CANCEL	Cancela la edición y restaura el valor original.

■ Eventos de acordes (página CHORD)

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

■ Eventos de notas (páginas 1-16)

Note	Una nota individual de una canción. Incluye el número de nota que corresponde a la tecla tocada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se toca la tecla y el valor de tiempo de entrada (la duración de una nota).
Ctrl (cambio de control)	Ajustes para el control de la voz, como el volumen, la panorámica, el filtro y la profundidad de efecto (editados por medio de la consola de mezclas, como se describe en el capítulo 9), etc.
Prog (cambio de programa)	Número de cambio de programa MIDI para seleccionar una voz.
P. Bnd (inflexión de tono)	Datos para cambiar el tono de una voz de forma continua. Este evento se genera mediante el control de la rueda PITCH BEND.
A.T. (pulsación posterior)	Este evento se genera cuando se pulsa la tecla después de haber tocado la nota.

■ Eventos de sistema exclusivo (página SYS/EX.)

ScBar (compás de inicio de partitura)	Determina el primer compás de una canción.
Tempo	Determina el valor de tempo.
Time (signatura de tiempo)	Determina la signatura de tiempo.
Key (signatura de tonalidad)	Determina la signatura de tono, así como el ajuste mayor/menor de la partitura que se muestra en la pantalla.
XGPrm (parámetros XG)	Permite introducir varios cambios detallados en los parámetros XG. Para obtener más información, consulte "Formato de datos MIDI" en la lista de datos. La lista de datos está disponible en el sitio web de Yamaha.
SYS/EX. (exclusivo del sistema)	Muestra los datos exclusivos del sistema de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
Meta (metaevento)	Muestra los eventos meta SMF de la canción. Tenga en cuenta que no puede crear datos nuevos o cambiar el contenido de estos datos, aunque puede borrarlos, cortarlos, copiarlos y pegarlos.
Marker (marcador de posición de canción)	Muestra el marcador de posición de canción (SPJ-01-04) en 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.
Audio (control de grabador/reproductor de audio)	Controla la reproducción de la canción de audio a través de los datos de canción. Este evento se utiliza para reproducir una canción MIDI y una canción de audio consecutivamente; la canción de audio no podrá sincronizarse con la reproducción de la canción MIDI.

■ Eventos de letras (página LYRICS)

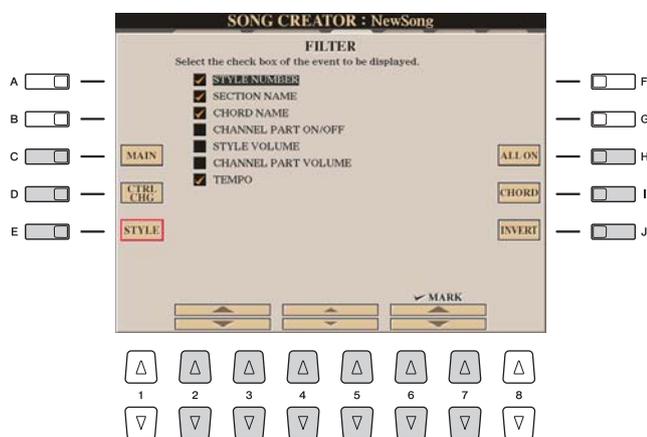
Name	Permite introducir el nombre de la canción.
Lyrics	Permite introducir letras.
Code	CR: introduce un salto de línea en el texto de la letra. LF: elimina la letra que aparece actualmente para mostrar el siguiente conjunto de letras.

Visualización de los tipos de eventos

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

1 Pulse el botón [H] (FILTER) en las pantallas CHORD, 1-16, SYS/EX. o LYRICS.

2 Marque los elementos que desee que se muestren.



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

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

Edición de marcadores de posición de canción

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

■ Marcadores de salto

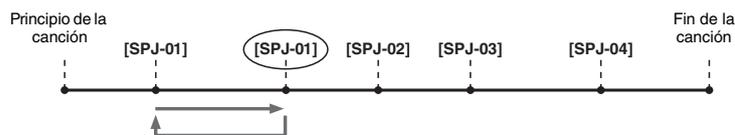
Los marcadores explicados en el Manual de instrucciones también se denominan “Marcadores de salto”. En la pantalla Event List, se indican como “SPJ-01”–“SPJ-04” (página 74). En Event List, pueden moverse sin problemas a otras posiciones e incluso copiarse para crear números de marcadores idénticos en otras posiciones. Cuando se utiliza el mismo número de marcador en distintas posiciones de la canción, el último se utiliza como “marcador de fin de bucle” (a continuación).

■ Marcador de fin de bucle

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

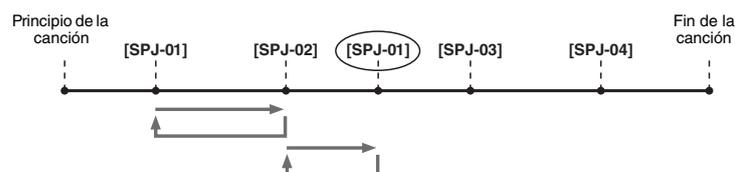
Los siguientes ejemplos muestran la forma en que se pueden utilizar los marcadores de fin de bucle en la reproducción de canciones.

Ejemplo 1



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

Ejemplo 2



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

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

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

NOTA

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

NOTA

Cuando los ajustes de efectos del destino del salto (la posición a la cual se salta) difieren de los del origen del salto, pueden producirse problemas técnicos o bajadas en el sonido. Esto se debe a las limitaciones de los procesadores de efectos del Tyros4.

NOTA

Cuando utilice la función Guide (página 58) con la reproducción en saltos, tenga en cuenta que es posible que la indicación Guide no pueda mantenerse sincronizada con los saltos.

Contenido

Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)	78
• Grabación de Multi Pad en tiempo real.....	78
• Grabación por pasos de Multi Pad (EDIT).....	79
Edición de Multi Pad	80

Creación de Multi Pad (Multi Pad Creator)

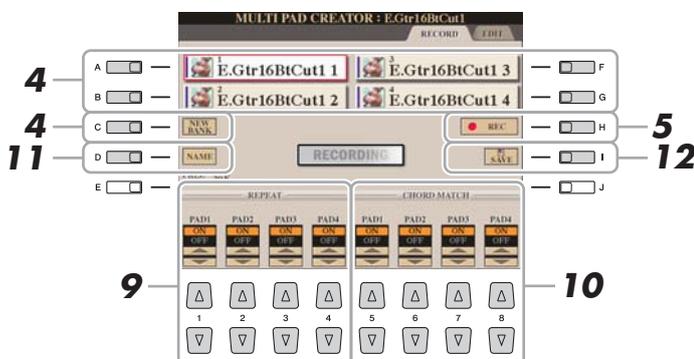
Con esta función puede crear frases originales de Multi Pad y también editar las frases de Multi Pad existentes para crear las suyas propias.

Grabación de Multi Pad en tiempo real

1 Seleccione un banco Multi Pad para editarlo o crearlo desde la pantalla que se abre al pulsar el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT].

2 Active la pantalla de operaciones.

[DIGITAL RECORDING] → [C] MULTI PAD CREATOR



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

Únicamente se grabará la parte Right 1.

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

4 Seleccione un Multi Pad concreto para grabar pulsando cualquiera de los botones [A], [B], [F] y [G]. Para crear los datos de Multi Pad desde cero, pulse el botón [C] (NEW BANK) para acceder a un banco vacío.

5 Pulse el botón [H] (REC) para entrar en estado de espera de grabación para el Multi Pad seleccionado en el paso 4.

6 Inicie la grabación.

La grabación empieza automáticamente en cuanto toca una nota en el teclado. También puede iniciar la grabación pulsando el botón [START/STOP] de STYLE CONTROL. De esta forma puede grabar el silencio que desee antes del inicio de la frase de Multi Pad.

Si Chord Match (correspondencia de acordes) está activado para el Multi Pad que se va a grabar, debería grabar con las notas de la escala séptima mayor de C (Do), D (Re), E (Mi), G (Sol), A (La) y B (Si).



C = nota de acorde
C, R = nota recomendada

NOTA

Las voces SA, SA2 y Organ Flutes no se pueden grabar. Si alguna de estas voces se establece para la parte RIGHT1, se sustituirá con una voz de piano.

7 Detenga la grabación.

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

8 Escuche de nuevo la frase recién grabada pulsando el botón de MULTI PAD [1]–[4] correspondiente. Para volver a grabar la frase, repita los pasos del 5 al 7.

9 Active o desactive la repetición de cada pulsador (pad) con los botones [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

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

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

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

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

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

12 Pulse el botón [I] (SAVE) y, a continuación, guarde los datos del Multi Pad como un banco que contiene un conjunto de cuatro pulsadores.

NOTA

Los Multi Pads indicados con el icono siguiente (mano en el mástil) se crean con Guitar NTT (página 51) para producir la voz de acorde natural de la guitarra. Debido a ello, si el ajuste de correspondencia de acordes está desactivado, puede que los Multi Pads no suenen correctamente.



Grabación por pasos de Multi Pad (EDIT)

La grabación por pasos se puede ejecutar en la página EDIT. Después de seleccionar un Multi Pad en el paso 4 de la página 78, pulse el botón TAB [▶] para seleccionar la página EDIT.

En la página EDIT se indica la función Event list, que le permite grabar notas con una sincronización absolutamente precisa. Este procedimiento de grabación por pasos es básicamente el mismo que la grabación de canciones (páginas 61–64), con la excepción de los puntos que se indican a continuación:

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

Edición de Multi Pad

En la pantalla MULTI PAD EDIT, puede cambiar el nombre, copiar o borrar un Multi Pad.

- 1** Pulse el botón MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acceder a la pantalla de selección de Multi Pad y seleccione después el banco que se va a editar.
- 2** Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para acceder a la pantalla MULTI PAD EDIT.
- 3** Seleccione un Multi Pad concreto para editar pulsando cualquiera de los botones [A], [B], [F] y [G].
- 4** Edite el pulsador según sus preferencias.



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

Para obtener más información sobre los procedimientos de asignación de nombres y eliminación, consulte el Manual de instrucciones.

Copia del Multi Pad

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

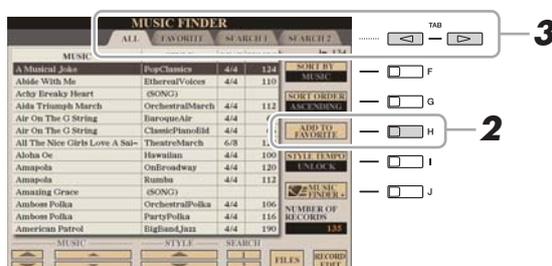
Contenido

Creación de un conjunto de registros favoritos.....	81
Edición de registros.....	82
Guardado del registro como un único archivo.....	83
• Activación de los registros de Music Finder guardados en USER/HD/ USB.....	83
Visualización de la información del registro en Internet (MUSIC FINDER Plus)	84

Creación de un conjunto de registros favoritos

Además de lo práctica que resulta la función de búsqueda para explorar las profundidades de los registros de Music Finder, puede que quiera crear una “carpeta” personalizada de registros favoritos para poder activar rápidamente los ajustes del panel y los datos de canciones que utiliza con mayor frecuencia.

- 1 Seleccione el registro que prefiera de la pantalla MUSIC FINDER.
- 2 Pulse el botón [H] (ADD TO FAVORITE) para agregar los registros seleccionados a la pantalla FAVORITE y, a continuación, pulse el botón [G] (YES) para que el registro quede añadido.



- 3 Active la pantalla FAVORITE con los botones TAB [◀][▶] y compruebe que se ha añadido el registro.

Eliminación de registros de la pantalla FAVORITE

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

Edición de registros

Puede crear un registro nuevo editando el registro que está seleccionado. Los registros creados recientemente se guardan automáticamente en la memoria interna.

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



[A]	MUSIC	Edita el nombre de la canción. Si se pulsa el botón [A], se abrirá la ventana emergente para introducir el nombre de la canción.
[B]	KEYWORD	Edita la palabra clave. Si se pulsa el botón [B], se abrirá la ventana emergente para introducir la palabra clave.
[C]	STYLE/SONG/ AUDIO	Cambia el estilo en el caso del registro STYLE (ajustes de panel). Al pulsar este botón [C], se muestra la pantalla de selección de estilos. Una vez elegido el estilo, pulse el botón [EXIT] para volver a esta pantalla EDIT. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar.
[D]	BEAT	Cambia el tiempo (signatura de tiempo) del registro con fines de búsqueda. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede editar. NOTA Tenga en cuenta que el ajuste de tiempo que se realiza aquí es sólo para la función de búsqueda Music Finder y no afecta al ajuste real de tiempo del estilo en sí.
[E]	FAVORITE	Selecciona si el registro editado se introduce en la pantalla FAVORITE o no.
[1 ▲▼]	TEMPO	Cambiar el tiempo. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede cambiar.
[2 ▲▼]	SECTIONS	Selecciona la sección que aparecerá automáticamente cuando se seleccione el registro. Es útil, por ejemplo, cuando se desea tener configurado automáticamente un estilo seleccionado para que se inicie con la sección de preludio. En los registros de SONG o AUDIO este campo no se puede cambiar.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Selecciona el género deseado.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Crea un género nuevo.
[I]	DELETE RECORD	Elimina el registro seleccionado actualmente.

4 Introduzca las modificaciones que haya hecho en el registro tal como se describe a continuación.

Creación de un registro nuevo

Pulse el botón [J] (NEW RECORD) (nuevo registro). El registro se añade a la pantalla ALL. Si ha introducido el registro en la pantalla FAVORITE del paso 3, se añadirá a las pantallas ALL y FAVORITE.

Sobrescritura de un registro existente

Pulse el botón [8 ▲] (OK). Si ha definido el registro como favorito en el paso 3, el registro se añade a la pantalla FAVORITE. Si edita el registro en la pantalla FAVORITE, se sobrescribirá.

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

Guardado del registro como un único archivo

La función Music Finder gestiona todos los registros, incluidos los predefinidos y los creados adicionalmente, como archivos únicos. Tenga en cuenta que los registros individuales (ajustes de panel y datos de canción) no se pueden gestionar como archivos independientes.

1 Active la pantalla Save (guardar).

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Pulse los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la ubicación de guardado (USER/HD/USB) (usuario/disco duro/tarjeta).

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

Todos los registros se guardan juntos en un único archivo.

Activación de los registros de Music Finder guardados en USER/HD/USB

1 Active la pantalla File Selection.

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar USER/HD/USB.

3 Pulse los botones [A]-[J] para seleccionar el archivo de Music Finder que desee.

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

[F]	REPLACE	Todos los registros de Music Finder que están actualmente en el instrumento se eliminan y son sustituidos por los registros del archivo seleccionado. AVISO Al seleccionar "REPLACE", se eliminan automáticamente todos los registros originales de la memoria interna. Asegúrese de que se han archivado todos los datos importantes en otro lugar.
[G]	APPEND	Los registros activados se añaden al registro actualmente en el instrumento.
[H]	CANCEL	Al seleccionar este botón se cancela la operación (el archivo seleccionado no se abre).

Visualización de la información del registro en Internet (MUSIC FINDER Plus)

- 1** Asegúrese de que el instrumento está conectado a Internet, y pulse el botón [MUSIC FINDER] para acceder a la pantalla MUSIC FINDER.
- 2** Seleccione el registro del que desee mostrar información con los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] o el mando [DATA ENTRY].
- 3** Pulse el botón [J] (MUSIC FINDER +) para abrir la página web. Se muestra la información del registro seleccionado.



NOTA

El contenido disponible del servicio Music Finder Plus está sujeto a cambios.



- 4** Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla del explorador y volver a la pantalla MUSIC FINDER.

Contenido

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)	85
Visualización de los números de la memoria de registro en orden (Registration Sequence).....	86
• Confirmar los ajustes de Registration Sequence en la pantalla Main	87
• Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registro	87

Desactivación de la recuperación de elementos concretos (Freeze)

La memoria de registro permite recuperar todos los ajustes de panel que ha realizado con sólo pulsar un botón. Sin embargo, habrá ocasiones en las que no desee que varíen algunos elementos, incluso cuando se cambia de un ajuste de la memoria de registro a otro. Por ejemplo, puede que quiera cambiar los ajustes de voces o de efectos y mantener el mismo estilo de acompañamiento. En este caso, la función Freeze le resultará muy útil. Permite mantener invariables los ajustes de algunos elementos, incluso al seleccionar otros botones de la memoria de registro.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

2 Determine los elementos que se van a “congelar”:

Seleccione el elemento que desee con los botones [2 ▲▼]–[7 ▲▼] y, a continuación, introduzca o elimine la marca de verificación con los botones [8 ▲] (MARK ON)/[8 ▼] (MARK OFF).



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

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

AVISO

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

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

Aunque los botones de la memoria de registro sean muy prácticos, habrá casos en los que desee cambiar de ajuste rápidamente durante una interpretación, sin tener que levantar las manos del teclado. La práctica función Registration Sequence (secuencia de registro) permite acceder a los ocho ajustes en cualquier orden que especifique, simplemente utilizando los botones TAB [◀][▶] o el pedal mientras toca.

1 Seleccione el banco de memoria de registro que desee para programar una secuencia.

2 Active la pantalla de operaciones.

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

3 Si pretende utilizar un pedal para cambiar los ajustes de la memoria de registro, especifique cómo se va a utilizar el pedal: para avanzar o retroceder en la secuencia.

Utilice el botón [C] (REGIST+ PEDAL) para seleccionar el pedal con el que desea avanzar por la secuencia.

Utilice el botón [D] (REGIST- PEDAL) para seleccionar el pedal con el que desea retroceder por la secuencia.



NOTA

Si se asigna una función a este pedal, deja de ser válida la otra función establecida en la pantalla Foot Pedal (página 125).

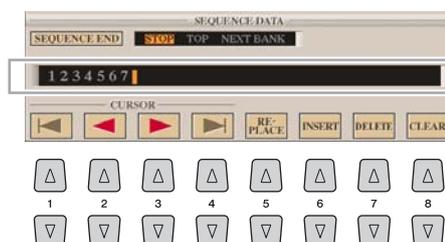


4 Utilice el botón [E] (SEQUENCE END) para determinar el comportamiento de la secuencia de registro al llegar al final de la secuencia.

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

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

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



Indica los números de memoria de registro en el orden de la secuencia Registration Sequence actual.

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

6 Pulse el botón [F] para activar la función Registration Sequence.

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

AVISO

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

Confirmar los ajustes de Registration Sequence en la pantalla Main

En la pantalla Main, puede confirmar si aparecen los números de la memoria de registro según la secuencia programada anteriormente.



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

Para cambiar entre los números de la memoria de registro, utilice los botones TAB [◀][▶] cuando se muestre la pantalla Main. Si se haya ajustado el funcionamiento del pedal en el paso 3 de la [página 86](#), también podrá utilizar un pedal para seleccionar los números de la memoria de registro en orden. El pedal se puede utilizar para la secuencia de registro independientemente de la pantalla que se active (a excepción de la pantalla del paso 3 en la [página 86](#)).

Para volver a la primera secuencia, pulse los botones TAB [◀] y [▶] simultáneamente cuando se muestre la pantalla Main. De esta manera, se cancela el número de secuencia seleccionado (desaparece el indicador de la casilla situada en la parte superior derecha). Se seleccionará la primera secuencia al pulsar uno de los botones TAB [◀][▶] o al presionar el pedal.

NOTA

El pedal se puede utilizar para la secuencia de registro independientemente de la pantalla que se active (a excepción de la pantalla del paso 3 en la [página 85](#)).

Almacenamiento de los ajustes de la secuencia de registro

Los ajustes del orden de secuencia y del comportamiento de la secuencia de registro al llegar al final de la secuencia (SEQUENCE END) se incluyen como parte del archivo de banco de memoria de registro. Para almacenar la secuencia de registro que se acaba de programar, guarde el archivo de banco de memoria de registro.

1 Pulse los botones REGIST BANK [+] y [-] simultáneamente para abrir la pantalla de selección REGISTRATION BANK.

2 Pulse el botón [6 ▼] para guardar el archivo del banco.

AVISO

Tenga en cuenta que todos los datos de la secuencia de registro se pierden al cambiar de banco, a menos que los haya guardado con el archivo de banco de memoria de registro.

Contenido

Edición de los datos grabados (archivo de grabación en varias pistas)	88
• (1) Normalización	89
• (2) Ajuste del balance de volumen	89
• (3) Eliminación de una pista.....	89
Volver a grabar el archivo de grabación en varias pistas.....	90
• NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)	90
• PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE)	91
Configuración de los puntos inicial y final del audio (archivo de grabación en varias pistas).....	93
Modo de lista de reproducción.....	94
• Creación de una lista de reproducción	94
• Reproducción de una lista de reproducción	95
• Controles de la lista de reproducción	96

Edición de los datos grabados (archivo de grabación en varias pistas)

Puede editar los datos que se graban con la grabación en varias pistas.

- 1 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [SELECT] varias veces para acceder a la pantalla de selección de archivos de audio (Multi) y seleccione los datos grabados que se vayan a editar.
- 2 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [SETTING] para abrir la pantalla Multi Track Recorder (Grabador multipista).



AVISO

Los datos se guardarán automáticamente en la unidad de disco duro interna, aunque es aconsejable que realice una copia de seguridad de los mismos antes de editarlos. La copia es la manera más fácil de hacerlo. Sin embargo, puesto que no es posible copiar en una carpeta de la unidad de disco duro, deberá crear una carpeta nueva. Para obtener más detalles sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

(1) Normalización

La normalización eleva el volumen del audio grabado hasta el nivel óptimo. Utilícela para elevar al máximo el sonido del audio grabado sin distorsiones. Desde el punto de vista técnico, esta operación explora el archivo grabado para obtener el máximo nivel y a continuación eleva el volumen de todo el archivo, para que el punto más alto se configure como el nivel máximo que se puede alcanzar sin distorsiones. La normalización se calcula para la señal más elevada que se encuentra en cualquiera de los canales de la grabación estéreo, y la misma ganancia se aplica a ambos canales.

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

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

(2) Ajuste del balance de volumen

En el contador TRACK PLAY, puede ajustar el volumen de las pistas principal y secundaria por separado. Utilice los mandos deslizantes o los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] para ajustar el volumen de las pistas principal y secundaria. Con los botones [1 ▲▼]/[4 ▲▼], también puede silenciar las dos pistas.

NOTA

Para controlar el volumen general del archivo de audio, pulse el botón [BALANCE] una o dos veces para acceder a la pantalla BALANCE (2/2) y, a continuación, utilice el mando deslizante o los botones [5 ▲▼].

(3) Eliminación de una pista

- 1** Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar la pista que se vaya a eliminar.
- 2** Pulse el botón [H] (TRACK DELETE).
- 3** Cuando se abra el cuadro de diálogo correspondiente, pulse el botón [G] (OK) para iniciar la eliminación de la pista seleccionada.

Si desea deshacer la operación, pulse el botón [G] (UNDO) justo después de pulsar el botón [G] (OK).

Volver a grabar el archivo de grabación en varias pistas

Los datos de grabación en varias pistas podrán regrabarse de cinco maneras diferentes.

- Reemplazar todos los datos: NORMAL REC Consulte a continuación
- Combinar los datos grabados: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) Consulte a continuación
- Reemplazar un determinado intervalo de los datos: PUNCH IN/OUT Consulte la [página 91](#)
- Sobregrabar un determinado intervalo de los datos: PUNCH IN/OUT (MERGE) Consulte la [página 91](#)
- Combinar las pistas principal y secundaria en la pista principal: BOUNCE Consulte el Manual de instrucciones.

NOTA

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

AVISO

Los datos se guardarán automáticamente en la unidad de disco duro interna, aunque es aconsejable que realice una copia de seguridad de los mismos antes de realizar la regrabación. La copia es la manera más fácil de hacerlo. Sin embargo, puesto que no es posible copiar en una carpeta de la unidad de disco duro, deberá crear una carpeta nueva. Para obtener más detalles sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

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

NOTA

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

- 1** Realice los pasos 1 y 2 de “Edición de los datos grabados (archivo de grabación en varias pistas)” en la [página 88](#) para seleccionar los datos grabados que se vayan a volver a grabar.
- 2** Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar la pista que se vaya a volver a grabar.



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

- Reemplazar todos los datos: NORMAL REC
- Combinar los datos grabados: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

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

Para añadir una voz reproducida por el teclado desde el Tyros4, selecciónela. Para grabar su voz cantando o un instrumento externo, conecte un micrófono o instrumento y realice los ajustes correspondientes. Ajuste aquí los niveles de Track Play (reproducción de pista) y Rec Monitor (monitor de grabación) según prefiera.

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

6 Pulse el botón [PLAY/PAUSE] para iniciar la grabación.

Interprete al teclado (o cante, etc.) y grabe su interpretación.

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

Una vez detenida la grabación, los datos se borrarán a partir del punto de interrupción.

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

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

NOTA

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

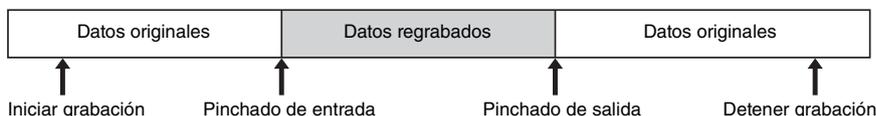
NOTA

El grabador/reproductor de audio reduce automáticamente el nivel de la pista anterior a un determinado grado leve, con el fin de alojar la nueva grabación. El objetivo de ello es reducir una posible distorsión. Utilice el efecto Normalize para potenciar al máximo el volumen del sonido global. Para obtener más detalles, consulte la [página 89](#).

PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE)

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

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



NOTA

Puede regrabar sólo un registro por vez.

NOTA

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

1 Realice los pasos 1 y 2 de “Edición de los datos grabados (archivo de grabación en varias pistas)” en la [página 88](#) para seleccionar los datos grabados que se vayan a volver a grabar.

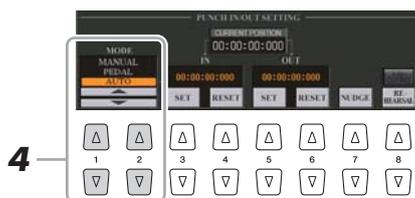
2 Pulse el botón [F] (TRACK SELECT) para seleccionar la pista que se vaya a volver a grabar.



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

- Reemplazar un determinado intervalo de los datos: PUNCH IN/OUT
- Sobregresar un determinado intervalo de los datos: PUNCH IN/OUT (MERGE)

4 Seleccione el modo Punch In/Out deseado con los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE).



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

Especificación del registro de grabación en modo AUTO

Si selecciona AUTO como método de grabación de entrada y salida de inserción, especifique el registro de grabación y practique la grabación mediante la función Rehearsal (ensayo).

1 Especifique el registro de entrada y salida de inserción pulsando los botones [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) en el punto de entrada y salida de inserción durante la reproducción de la canción de audio.

2 Si mueve ligeramente la entrada y salida de inserción, utilice la función Nudge. En esta función Nudge, puede mover ligeramente la entrada y salida de inserción (incluso en unidades de milisegundos) mientras escucha la reproducción.

2-1 Pulse el botón [7 ▲▼] (NUDGE) para abrir la pantalla Nudge Play.

2-2 Utilice el mando [DATA ENTRY] y el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PREV]/[NEXT] (anterior/siguiente) para mover NUDGE DATA POSITION (posición de datos Nudge) a la posición de entrada y salida de inserción deseada mientras escucha la reproducción (reproducción de bucle de 500 milisegundos antes o después del punto especificado). El mando [DATA ENTRY] le permite ajustar el punto en segundos y los botones [PREV]/[NEXT] le permiten ajustarlo en milisegundos.



2-3 Pulse el botón [7 ▲▼] (MODE) para seleccionar After/Before (antes/después). “After” repite 500 milisegundos después de la posición de los datos Nudge y “Before” repite 500 milisegundos antes de esta posición cuando los datos se reproducen en el paso siguiente.

2-4 Pulse el botón [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) para ajustar el punto trasladado. Para restablecer el punto en el punto inicial/final de los datos, pulse el botón [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET).

2-5 Pulse el botón [8 ▲▼] (CLOSE).

NOTA

El registro más pequeño posible de la función de entrada y salida de inserción automática es 100 milisegundos.

3 Utilice la función REHEARSAL para practicar la grabación antes de la grabación definitiva.

3-1 Pulse el botón [8 ▲▼] (REHEARSAL). Encima de los botones [8 ▲▼] aparecerá “EXECUTING” (ejecutándose).

3-2 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y el botón [PLAY/PAUSE]. La canción de audio se reproduce repetidamente empezando cuatro segundos antes del punto de entrada de inserción y terminando cuatro segundos después del punto de salida de inserción. Interprete al teclado o cante la parte deseada durante el ensayo. En esta función de ensayo, la grabación no da comienzo.

3-3 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [STOP].

NOTA

La reproducción repetida de la función de ensayo se detiene automáticamente después de reproducirse 99 veces.

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

Manual

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

Pedal

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

Auto (Automático)

Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [REC] y el botón [PLAY/PAUSE]. La grabación comienza y se detiene automáticamente en el punto indicado en el apartado “Especificación del registro de grabación en modo AUTO” en la [página 92](#). La reproducción de la canción de audio se detiene automáticamente cuatro segundos después del punto de salida de inserción.

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

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

NOTA

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

Configuración de los puntos inicial y final del audio (archivo de grabación en varias pistas)

Esta función le permite configurar los puntos inicial y final del archivo de audio. Esta acción no es destructiva y sólo influye en la reproducción de los datos; no elimina ningún dato desde el principio o fin del archivo.

1 Realice los pasos 1 y 2 de “Edición de los datos grabados (archivo de grabación en varias pistas)” en la [página 88](#) para seleccionar los datos de audio que desee.

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

3 Especifique los puntos Start/End.

La operación de especificar los puntos Start/End es la misma que la de especificar los puntos de entrada y salida de inserción. Para obtener más instrucciones, consulte “Especificación del registro de grabación en modo AUTO” en la [página 92](#).

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

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

AVISO

Los datos se guardarán automáticamente en la unidad de disco duro interna, aunque es aconsejable que realice una copia de seguridad de los mismos antes de realizar la regrabación. La copia es la manera más fácil de hacerlo. Sin embargo, puesto que no es posible copiar en una carpeta de la unidad de disco duro, deberá crear una carpeta nueva. Para obtener más detalles sobre la gestión de archivos, consulte el Manual de instrucciones.

Modo de lista de reproducción

Playlist (lista de reproducción) es una práctica función del grabador/reproductor de audio que le permite recopilar y organizar archivos de audio (archivos de grabación simple y de varias pistas) para su reproducción automática en forma de “gramola”. El modo Playlist puede permanecer activo en segundo plano (por ejemplo, cuando se selecciona la pantalla Main), lo que permite reproducir los archivos de la lista siempre que lo desee durante su interpretación.

El indicador “Multi/Simple/Playlist” situado en la esquina superior izquierda de la pantalla muestra si el grabador/reproductor de audio está configurado en modo Multi/Simple (reproducción de un único archivo) o en modo Playlist (reproducción automática de varios archivos).

NOTA

Los archivos de grabación simple y de varias pistas se pueden agregar a la lista de reproducción y, desde el modo de Playlist (lista de reproducción), los archivos de grabación simple y de varias pistas se pueden reproducir con total libertad.

Creación de una lista de reproducción

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

NOTA

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

1 Pulse el botón **AUDIO RECORDER/PLAYER [SELECT]** varias veces para acceder a la pantalla de selección de archivos de audio que desee (**Audio (Multi)** o **Audio (Simple)**).

2 Utilice los botones **TAB [◀][▶]** para seleccionar la ubicación (**HD** o **USB**) del archivo de audio deseado.

3 Añada el archivo de audio que desee a la lista de reproducción.

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

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

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

4 Pulse el botón **AUDIO RECORDER/PLAYER [SELECT]** varias veces para acceder a la pantalla **Playlist** y después, compruebe la lista de reproducción para confirmar que los archivos se hayan añadido.

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

5 Guarde la lista de reproducción.

Pulse el botón [1 ▲▼] (**FILES**) y después, guarde la lista de reproducción en la unidad **USER**, la unidad de disco duro interna o la memoria flash **USB**.

NOTA

Para seleccionar todos los archivos de la carpeta excepto algunos, un método rápido de hacerlo es utilizar el botón [6 ▼] (**ALL**) para seleccionar todos los archivos y pulsar después los botones [A]–[J] para anular la selección de determinados archivos.

NOTA

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

Reproducción de una lista de reproducción

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

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

- 1 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [SELECT] varias veces para abrir la pantalla Playlist.**
- 2 Pulse los botones [1 ▲▼] (FILES) para acceder a la pantalla PLAYLIST FILE y después, seleccione la lista de reproducción deseada con los botones [A]–[J].**
- 3 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla Playlist.**
- 4 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar un archivo que desee reproducir y después, introdúzcalo pulsando el botón [7 ▲▼] (SELECT).**

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

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

- 5 Pulse el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PLAY/PAUSE] para iniciar la reproducción de la lista de reproducción a partir del archivo seleccionado.**

Mientras esté activo el modo Playlist (el indicador situado en la parte superior izquierda de la pantalla muestra “Playlist”), los botones AUDIO RECORDER/PLAYER [PREV]/[NEXT] funcionarán igual que los controles Previous/Next de la lista de reproducción. Al pulsar el botón correspondiente se abre una ventana emergente y se selecciona el archivo de audio siguiente o anterior de la lista de reproducción.

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

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

NOTA

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

Controles de la lista de reproducción

Aquí ofrecemos una pantalla Playlist de ejemplo, con una breve explicación de los distintos controles.



[A]	REPEAT	Determina la forma en que se reproducirán los archivos de audio:  Todos los archivos se reproducen con arreglo a una secuencia hasta el final (sin repetición).  Todos los archivos se reproducen con arreglo a una secuencia y de forma repetida.  Un archivo seleccionado se reproduce de forma repetida.
[B]	SORT	Determina si los archivos de audio se han de clasificar por nombre y orden ascendente o descendente.
[C]	SHUFFLE	Al pulsar este botón el orden de los archivos se reorganiza aleatoriamente.
[D]	UNDO/REDO	Al pulsar este botón (Undo) se cancela la última acción realizada en Playlist. Si se vuelve a pulsar (Redo) se restaura la acción cancelada. Sólo hay un nivel de Undo/Redo disponible.
[E]	EXPORT AUDIO	Activa la operación Export para exportar el archivo de audio seleccionado a una unidad de disco duro o a dispositivos de almacenamiento USB. (Consulte la sección “Exportación de un archivo de audio” en el Manual de instrucciones.)
[F]	PROPERTY	Abre la ventana emergente Property que muestra el nombre del archivo y la ruta de la canción de audio en la posición del cursor.
[G]–[J]		Controles de navegación de la lista de reproducción. [G]: Mueve el cursor/la selección al principio de la lista. [H]: Mueve el cursor/la selección una página hacia atrás (cuando hay varias páginas). [I]: Mueve el cursor/la selección una página hacia delante (cuando hay varias páginas). [J]: Mueve el cursor/la selección a la parte inferior de la lista (por debajo del último archivo).
[1 ▲▼]	FILES	Abre la pantalla PLAYLIST FILE. En esta pantalla, podrá cambiar el nombre, copiar, eliminar o guardar las listas de reproducción.
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down	Utilice estos botones para mover el archivo seleccionado a otra ubicación de la lista.



[3 ▲]	CUT	Estas operaciones le permiten copiar o cortar y pegar entradas individuales de la lista. Tenga en cuenta que no influyen en los datos de audio propiamente dichos sino únicamente en las entradas de la lista.
[3 ▼]	INSERT	
[4 ▲]	COPY	
		<p>Cortar e insertar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Pulse el botón [3 ▲] (CUT). 2 Elija la entrada de archivo deseada con los botones [5 ▲▼] y pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionarla. A continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK). La entrada queda eliminada. 3 Mueva el cursor a la ubicación deseada de la lista (con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]) y pulse el botón [3 ▼] (INSERT). <p>Copiar e insertar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Pulse el botón [4 ▲] (COPY). 2 Elija la entrada de archivo deseada con los botones [5 ▲▼] y pulse el botón [6 ▲▼] para seleccionarla. A continuación, pulse el botón [8 ▲] (OK). Se copia la entrada. 3 Mueva el cursor a la ubicación deseada de la lista (con los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼]) y pulse el botón [3 ▼] (INSERT).
[4 ▼]	DELETE	Elimina archivos de la lista de reproducción. Tenga en cuenta que esta operación no influye en los datos de audio propiamente dichos, sino que únicamente elimina una entrada del archivo en la lista.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Up/Down	Utilice estos botones para mover el cursor en la lista. Utilice el mando [DATA ENTRY] para desplazar rápidamente el cursor (borde rojo) por las entradas y pulse el botón [ENTER].
[7 ▲▼]	SELECT	Selecciona el archivo en la posición del cursor.
[8 ▲▼]	MARK	Añade o elimina la marca de verificación de los datos seleccionados. Sólo se reproducirán los archivos marcados. Si se mantiene pulsado este botón, se añadirá (o eliminará) la marca de verificación de todos los archivos.

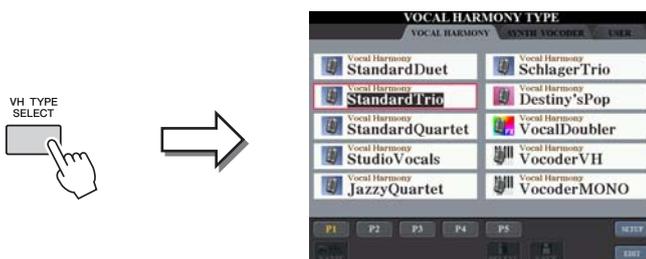
Contenido

Configuración de los parámetros de control de Vocal Harmony.....	98
Edición de los tipos de armonía vocal	100
• Edición de los parámetros de la pestaña Overview	101
• Edición de los parámetros de la pestaña Part	103
• Edición de los parámetros de la pestaña Detail	104
Edición de los tipos de Synth Vocoder	105
• Edición de los parámetros de la pestaña Overview	106
• Edición de los parámetros de la pestaña Detail	109

Configuración de los parámetros de control de Vocal Harmony

Los parámetros siguientes determinan cómo se controla la armonía vocal (Vocal Harmony y Synth Vocoder). La configuración es la misma para todos los tipos.

- 1 Pulse el botón [VH TYPE SELECT] para que aparezca la pantalla de selección de tipo de armonía vocal.

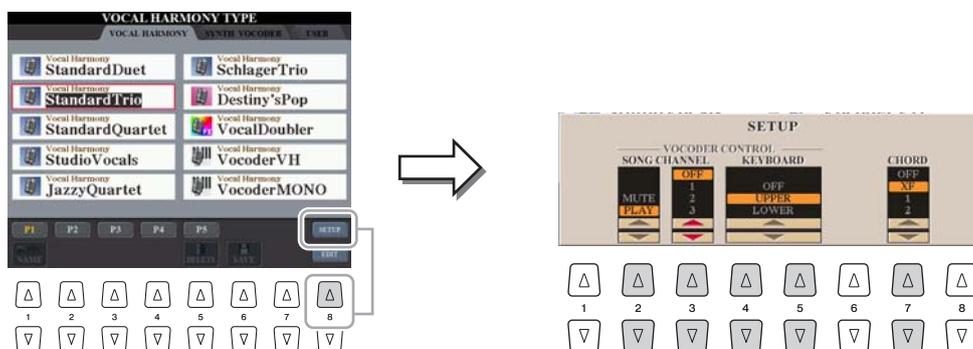


NOTA

Compruebe que el micrófono esté correctamente conectado (Manual de instrucciones, capítulo 11) y los ajustes (Manual de referencia, página 121) estén configurados correctamente antes de ajustar los parámetros de control de Vocal Harmony.

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

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 99](#).



3 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de selección de tipo de armonía vocal.

● Parámetros de configuración

[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	El efecto Vocal Harmony en los modos Vocoder y Vocoder-Mono (armonía vocal) y en Synth Vocoder se controla por las notas que se tocan con el teclado y/o los datos de la canción.
[2 ▲▼]	MUTE/PLAY	Cuando se establece en “MUTE” (silenciar), el canal seleccionado más abajo (para controlar la armonía) se silencia, es decir, se desactiva durante la reproducción de la canción.
[3 ▲▼]	OFF/1–16	Cuando está en “OFF”, se desactiva el control de datos de las canciones sobre la armonía. Cuando se establece en uno de los valores del 1 al 16, para controlar la armonía, se utilizan los datos de notas (reproducidos desde una canción en el Tyros4 o en un secuenciador MIDI externo) que se encuentran en el canal correspondiente.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	KEYBOARD	<p>OFF: Se desactiva el control de la armonía mediante el teclado.</p> <p>UPPER: Las notas que se tocan a la derecha del punto de división controlan la armonía.</p> <p>LOWER: Las notas que se tocan a la izquierda del punto de división controlan la armonía.</p> <p> NOTA</p> <p>El punto aparte de los ajustes del teclado (OFF/UPPER/LOWER) es el punto de división (L). Para obtener más detalles sobre Ajustes del punto de división, consulte la página 38.</p> <p> NOTA</p> <p>Cuando se aplican los ajustes de la interpretación al teclado y de los datos de canciones, esos ajustes se combinan para controlar la armonía.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>En el modo Chordal, los siguientes parámetros determinan qué datos de la canción grabada se utilizan para identificar los acordes.</p> <p>OFF: No se identifican los acordes con los datos de la canción.</p> <p>XF: Se utilizan los acordes en formato XF para Vocal Harmony.</p> <p>1–16: Los acordes se identifican en los datos de notas del canal de canción especificado.</p> <p> NOTA</p> <p>No está disponible si la canción no incluye ningún dato de acorde.</p>

Edición de los tipos de armonía vocal

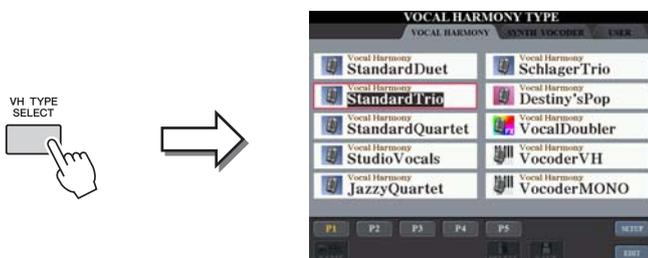
En esta sección se explica brevemente cómo crear sus propios tipos de Vocal Harmony y se enumeran los parámetros detallados para editarlos. Se pueden crear y guardar hasta sesenta tipos (tipos de Vocal Harmony y Synth Vocoder).



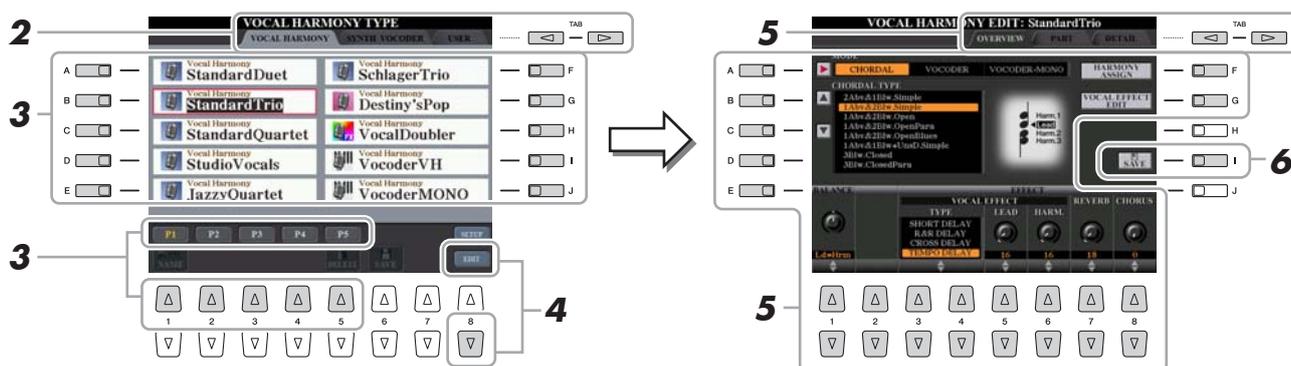
NOTA

Para obtener más información sobre "Edición de los tipos de Synth Vocoder", consulte la [página 105](#).

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



- 2** Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar la pestaña Vocal Harmony.



- 3** Seleccione un tipo de armonía vocal para editar utilizando los botones [A]–[J].

Para acceder a las demás páginas de la pantalla para seleccionar otras opciones, pulse uno de los botones [1 ▲]–[5 ▲] o vuelva a pulsar el mismo botón [VH TYPE SELECT].

- 4** Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para que aparezca la pantalla Vocal Harmony Edit.

- 5** Utilice los botones TAB [◀][▶] para acceder a la pestaña que desee y después, edite la armonía vocal con los botones [A]–[G] y los mandos deslizantes o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼]. Existen tres pestañas en la pantalla Vocal Harmony Edit; consulte las [páginas 101–104](#) para editar cada pestaña.

- **OVERVIEW**..... Edita los parámetros básicos para el tipo de armonía vocal, incluido el modo, Chordal Type y Vocal Effect, etc.
- **PART** Ajusta el volumen y el efecto panorámico, etc. de cada parte.
- **DETAIL**..... Edición detallada del tipo de armonía vocal.

- 6** Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el tipo de armonía vocal editado.

AVISO

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

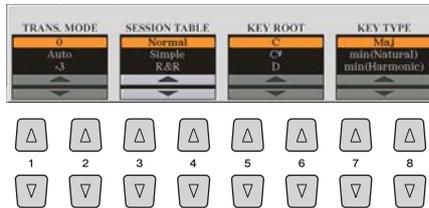


1 Ajuste el valor con los botones [A]–[C], [1 ▲▼] y los mandos deslizantes o los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 102](#).

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

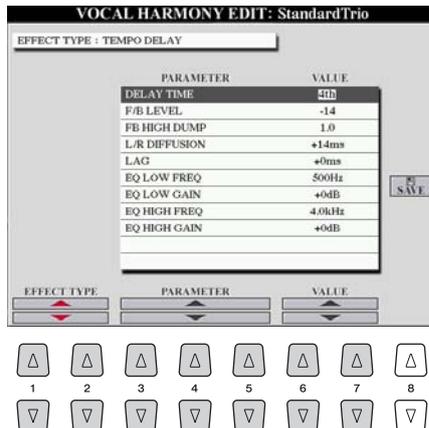
Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 102](#).



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

Utilice los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro y el tipo de efecto deseado, y después, ajuste el valor del parámetro seleccionado con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos del sitio web.



● Parámetros de la pestaña Overview

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

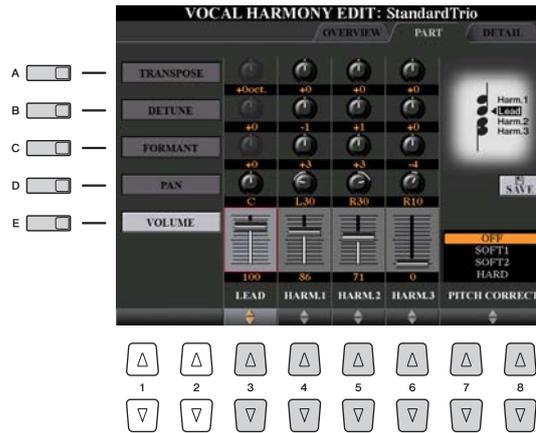
● HARMONY ASSIGN

Para obtener información detallada sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos en el sitio web.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANSCOPE) MODE	Determina la cantidad por la cual las partes de armonía se transpondrán. Un ajuste “0” indica que no existe transposición, mientras que el ajuste “Auto” da lugar a una transposición automática. Cuando el modo se ajuste en Vocoder o Vocoder-Mono, este parámetro estará disponible. Ajustes: 0, Auto, -3 – +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE	Determina cómo sonarán las armonías o qué tipo de acorde se utilizará para crear las armonías, según los diferentes estilos musicales. Este parámetro sólo estará disponible cuando el modo esté ajustado en Chordal y el tipo esté ajustado en un valor que no sea ScaleDiatonic ni Parallel. Ajustes: Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT	Determina la tecla fundamental de la transposición. Utilice esta combinación con el siguiente parámetro Key Type para permitir una transposición de armonía de escala modal. Cuando el parámetro Chordal Type esté ajustado en ScaleDiatonic, este parámetro estará disponible. Ajustes: Do, Do#, Re, Re#, Mi, Fa, Fa#, Sol, Sol#, La, La#, Si
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE	Determina el tipo de escala de la transposición. Utilice esta combinación con el siguiente parámetro Key Root para permitir una transposición de armonía de escala modal. Cuando el parámetro Chordal Type esté ajustado en ScaleDiatonic, este parámetro estará disponible. Ajustes: Maj, Min (natural), Min (armónico)

Edición de los parámetros de la pestaña Part

Los parámetros están organizados en una matriz.



Utilice los botones [A]–[E] para seleccionar el parámetro deseado y después, edite cada parte vocal (Lead, Harmony 1, 2, 3) con los mandos deslizantes o los botones [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

● TRANSPOSE (se selecciona con el botón [A])

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

Ajustes de TRANSPOSE

Lead: -3 octavas – +3 octavas

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

Ajustes de DEGREE

Lead: -3 octavas – +3 octavas

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

● DETUNE (se selecciona con el botón [B])

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

Ajustes: -50 centésimas – +50 centésimas

● FORMANT (se selecciona con el botón [C])

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

Ajustes: -62 – +62

● PAN (se selecciona con el botón [D])

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

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

● **VOLUME** (se selecciona con el botón [E])

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

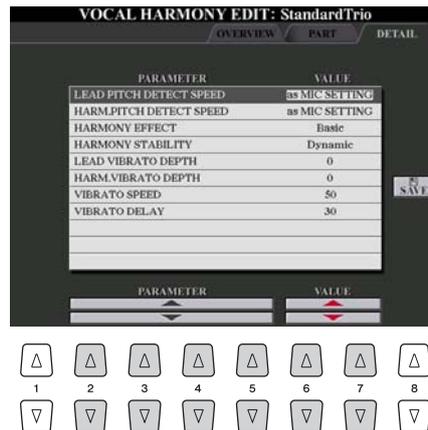
Ajustes: 0–127

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

Determina cómo afecta el parámetro Pitch Correct a su voz. Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos del sitio web.

Ajustes: OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

Edición de los parámetros de la pestaña Detail



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

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos del sitio web.

Edición de los tipos de Synth Vocoder

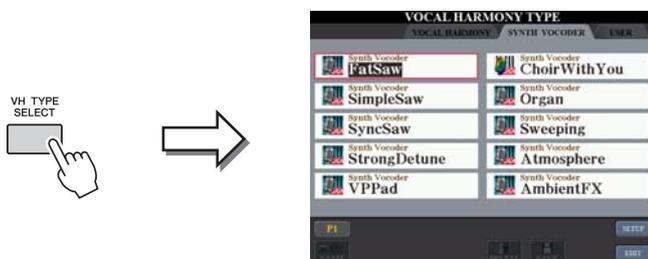
En esta sección, se explica cómo crear sus propios tipos de Synth Vocoder y se describen detalladamente los parámetros para editarlos. Se pueden crear y guardar hasta sesenta tipos (tipos de Synth Vocoder y Vocal Harmony).



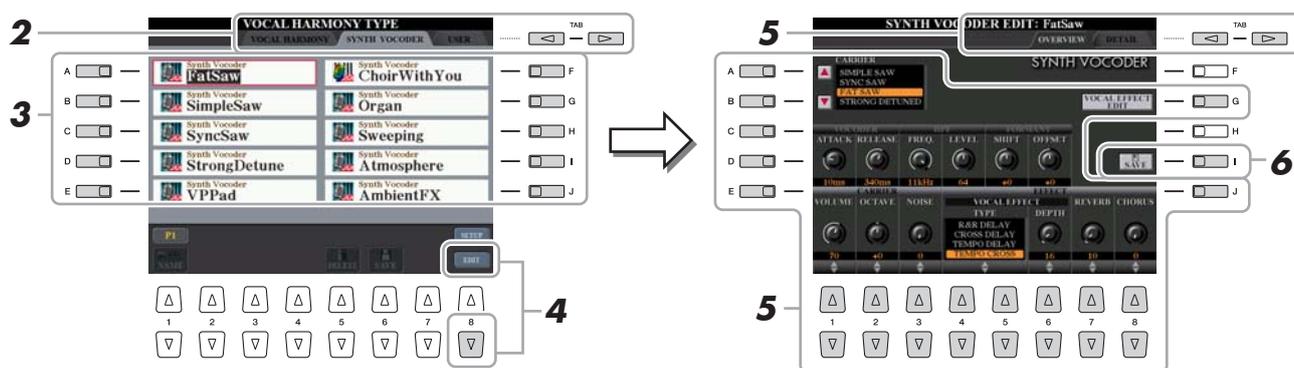
NOTA

Para obtener más información sobre "Edición de los tipos de armonía vocal", consulte la [página 100](#).

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



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



- 3** Seleccione un tipo de sintetizador Vocoder para editar con los botones [A]–[J].

- 4** Pulse el botón [8 ▼] (EDIT) para que aparezca la pantalla Synth Vocoder.

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

Existen dos pestañas en la pantalla Synth Vocoder Edit; consulte las [páginas 106–109](#) para editar cada pestaña.

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

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

AVISO

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

Edición de los parámetros de la pestaña Overview



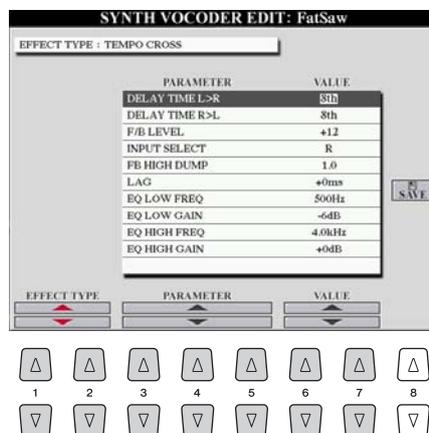
- 1 Utilice los botones [A]–[E] (o [J]) para seleccionar el parámetro que se vaya a ajustar y después, ajuste el valor con los mandos deslizantes o los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 107](#).

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

Utilice los botones [1 ▲▼]–[5 ▲▼] para seleccionar el parámetro y el tipo de efecto deseado, y después, ajuste el valor del parámetro seleccionado con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la Lista de datos del sitio web.



● **CARRIER (se ajusta con los botones [A]/[B])**

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

● **Parámetros de VOCODER (se seleccionan con el botón [C] o [D])**

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

● **Parámetros de HPF (filtro de paso alto) (se seleccionan con el botón [C] o [D])**

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

● **Parámetros de FORMANT (se seleccionan con el botón [C] o [D])**

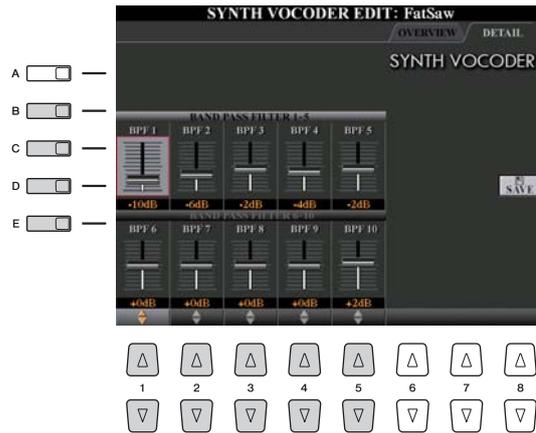
[5 ▲▼]	SHIFT	Determina el grado de desplazamiento (en el filtro pasa banda) del valor de frecuencia de corte de los filtros pasa banda (para la entrada de instrumento). Este parámetro se puede utilizar para cambiar el carácter del sonido del Vocoder. Ajustes: -2, -1, +0, +1, +2
[6 ▲▼]	OFFSET	Ajusta con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

● **Parámetros de CARRIER (se seleccionan con el botón [E] o [J])**

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

● **Parámetros de EFFECT (se seleccionan con el botón [E] o [J])**

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE	Determina el tipo de efecto específico aplicado al sonido del sintetizador Vocoder. Se ofrecen una gran variedad de efectos de reverberación, retardo, modulación, distorsión y otros efectos especiales. Puede editar los efectos vocales con el botón [G] (VOCAL EFFECT EDIT) (paso 2 de la página 106). Para obtener una lista de los tipos de efectos, consulte la Lista de datos en el sitio web.
[6 ▲▼]	DEPTH	Determina la cantidad de efecto aplicado al sonido del sintetizador Vocoder general.
[7 ▲▼]	REVERB	Determina la cantidad de reverberación aplicada al sonido del sintetizador Vocoder general.
[8 ▲▼]	CHORUS	Determina la cantidad de efecto de coro aplicado al sonido del sintetizador Vocoder general.



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

NOTA

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

● Parámetros de BAND PASS FILTER 1–10

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

Ajustes: -18dB – +18dB

Contenido

Edición de los parámetros de VOL/VOICE	110
Edición de los parámetros de FILTER	111
Edición de los parámetros de TUNE.....	111
Edición de los parámetros de EFFECT	112
• Selección de un tipo de efecto.....	112
• Edición y almacenamiento del efecto.....	113
Edición de los parámetros de EQ	115
• Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado.....	116
Ajustes de Line Out (salida de línea)	117

Edición de los parámetros de VOL/VOICE



NOTA

Para obtener más información sobre las voces disponibles para cada canal de estilo, consulte la [página 42](#).

NOTA

Al reproducir datos de canciones GM, el canal 10 (en la página SONG CH 9 a 16) sólo puede utilizarse para una voz de juego de batería.

NOTA

Cuando se cambian la voz de ritmo/ percusión (juegos de batería, etc.) del estilo y la canción desde el parámetro VOICE, se restablecen los ajustes detallados relativos a la voz de batería y, en algunos casos, es posible que no se pueda restaurar el sonido original. En el caso de la reproducción de canciones, puede restaurar el sonido original volviendo al comienzo de la canción y reproduciéndola desde ese punto. En el caso de la reproducción del estilo, puede restaurar el sonido original seleccionando de nuevo el mismo estilo.

[C]/[H]	VOICE	Permite volver a seleccionar las voces para cada parte. Cuando se activan los canales de estilo, no se pueden seleccionar las voces de tubos de órgano y de usuario. Cuando se activan los canales de canción, no se pueden seleccionar las voces de usuario. Tenga en cuenta que la voz del Multi Pad no se puede cambiar mediante la consola de mezclas.
[D]/[I]	PANPOT	Determina la posición estéreo de la parte seleccionada (canal).
[E]/[J]	VOLUME	Determina el nivel de cada parte o canal, lo que ofrece un control preciso sobre el balance de todas las partes.

Edición de los parámetros de FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Permite ajustar el efecto de resonancia (página 13) para cada parte.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Determina el brillo del sonido para cada parte mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 13).

Edición de los parámetros de TUNE



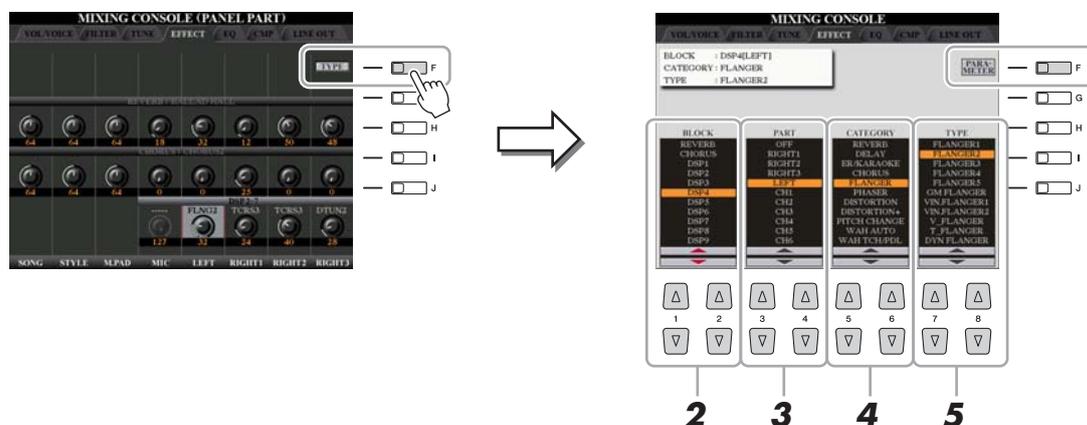
[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Portamento es una función que crea una transición suave desde el tono de la primera nota tocada en el teclado a la siguiente. Portamento Time determina el tiempo de transición del tono. Los valores más altos producen un tiempo de cambio de tono más largo. Si se ajusta en “0”, no se produce ningún efecto. Este parámetro está disponible cuando la parte del teclado seleccionada está en Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Determina el margen de la rueda de inflexión del tono para cada parte del teclado. El margen va de “0” a “12” y cada paso corresponde a un semitono. NOTA Si el margen de inflexión del tono se ajusta en más de 1.200 centésimas (1 octava) mediante MIDI, es posible que el tono de algunas voces no aumente o disminuya completamente.
[D]/[I]	OCTAVE	Determina el margen del cambio de tono en octavas, dos octavas más arriba o más abajo para cada parte de teclado. El valor que se ajusta aquí se añade al ajuste mediante los botones OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING	Determina el tono de cada parte del teclado.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSCOPE	Permite establecer la transposición del sonido general del instrumento (MASTER), de la reproducción de canciones (SONG) o del tono del teclado (KEYBOARD), respectivamente. Tenga en cuenta que KEYBOARD” también transpone el tono del teclado de reproducción de estilo y Multi Pads (puesto que éstos también resultan afectados por la interpretación en el teclado en la sección de la mano izquierda).

Edición de los parámetros de EFFECT

Selección de un tipo de efecto

- 1 Pulse el botón [F] (TYPE) en la página EFFECT de la pantalla Mixing Console.

Se activa la pantalla de selección Effect Type.



- 2 Utilice los botones [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para seleccionar el efecto BLOCK.

Bloque de efectos	Partes a las que se aplica el efecto	Características del efecto
REVERB	Todas las partes	Reproduce el ambiente cálido de una sala de conciertos o un club de jazz.
CHORUS	Todas las partes	Produce un sonido rico y “grueso” como si se tocaran a la vez varias partes. Además, en este bloque de efectos se pueden seleccionar otros tipos de efecto (como reverberación, retardo, etc.).
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Este efecto se aplica sólo a las partes de estilo y canción.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5, DSP6	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, SONG CHANNEL 1–16	Cualquier bloque DSP que no se utilice se asignará automáticamente a las partes (canales) adecuadas, según sea necesario. Un bloque DSP está disponible sólo para una de las partes del teclado o de las partes de la canción.
DSP7	Sonido de micrófono, SONG CHANNEL 1–16	Este efecto se aplica a la entrada de MIC (además del efecto Vocal Harmony)/partes de canción.
DSP8, DSP9	STYLE PART	Estos efectos se aplican sólo a las partes de estilo.

NOTA

Si el parámetro “Connection” del DSP1 (seleccionado en el paso 3 de la sección “Edición y almacenamiento del efecto”, en la [página 113](#)) se establece en “System,” el efecto DSP1 se aplicará a la totalidad del estilo y la canción. Si está establecido en “Insertion,” el efecto DSP1 actuará de la misma forma que otros bloques DSP y se aplica sólo a las partes seleccionadas en el paso 3.

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

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una categoría si el bloque seleccionado es REVERB, CHORUS o DSP1.

4 Utilice los botones [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para seleccionar el efecto CATEGORY.

Tenga en cuenta que no se puede seleccionar una categoría si el bloque seleccionado es REVERB.

5 Utilice los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼] para seleccionar el efecto TYPE.

Si desea editar los parámetros de los efectos, pase a la operación siguiente.

Edición y almacenamiento del efecto

1 Pulse el botón [F] para que aparezca la pantalla de edición de los parámetros de los efectos.

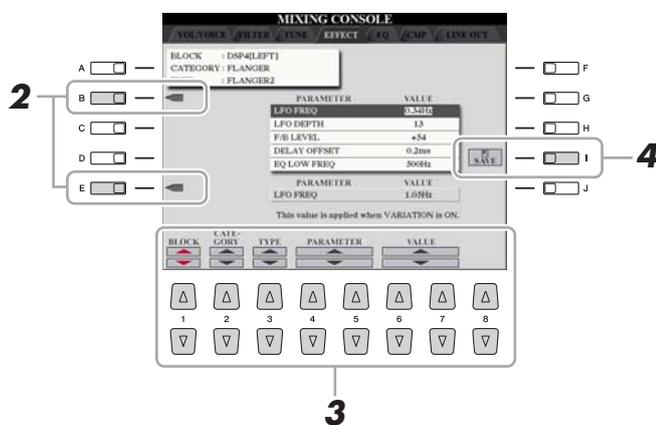


2 Si ha seleccionado uno de los bloques de efecto DSP2–9 del paso 2 de la sección “Selección de un tipo de efecto.”

Puede editar tanto sus parámetros estándar como el parámetro de variación. Para seleccionar los parámetros de tipo estándar, pulse el botón [B]. Para seleccionar el parámetro de variación, pulse el botón [E].

NOTA

El parámetro de variación es el que se puede activar o desactivar pulsando el botón [VARIATION] en el panel.



3 Seleccione uno de los parámetros que desee editar con los botones

[4 ▲▼]/[5 ▲▼] y después, ajuste el valor con los botones [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

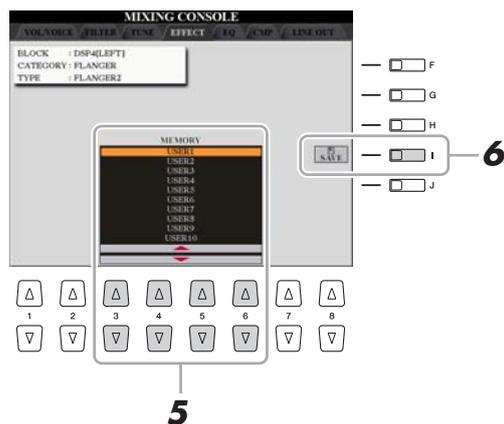
Si ha seleccionado el bloque de efectos REVERB, CHORUS o DSP1 en el paso 2, puede ajustar el nivel de retorno del efecto pulsando el botón [8 ▲▼].

Para volver a seleccionar el bloque de efectos, la categoría y el tipo, utilice los botones [1 ▲▼]/[3 ▲▼]. La configuración de los efectos seleccionados nuevamente aparecerá en el cuadro superior izquierdo de la pantalla.

NOTA

Tenga en cuenta que si ajusta los parámetros de efectos mientras toca el instrumento es posible que en algunos casos se produzca ruido.

- 4** Pulse el botón [I] (SAVE) para acceder a la pantalla en la que puede guardar sus propios efectos.



- 5** Utilice los botones [3 ▲▼]–[6 ▲▼] para seleccionar el destino en el que se guardará el efecto.

El número máximo de efectos que pueden guardarse varía en función del bloque de efectos.

- 6** Pulse el botón [I] (SAVE) para guardar el efecto.

Cuando desee recuperar el efecto guardado, siga el mismo procedimiento de los pasos 4-5 de “Selección de un tipo de efecto.”

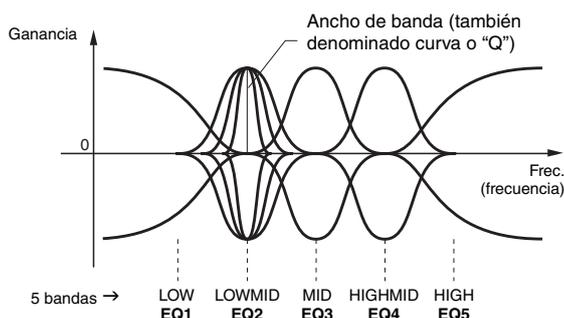
Edición de los parámetros de EQ



[A]/[B]	TYPE	Selecciona el tipo de Master EQ. Afecta al sonido global del instrumento.
[F]	EDIT	Para editar Master EQ, consulte la página 116 .
[D]/[I]	EQ HIGH	Aumenta o atenúa la banda alta del ecualizador de cada parte.
[E]/[J]	EQ LOW	Aumenta o atenúa la banda baja del ecualización de cada parte.

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

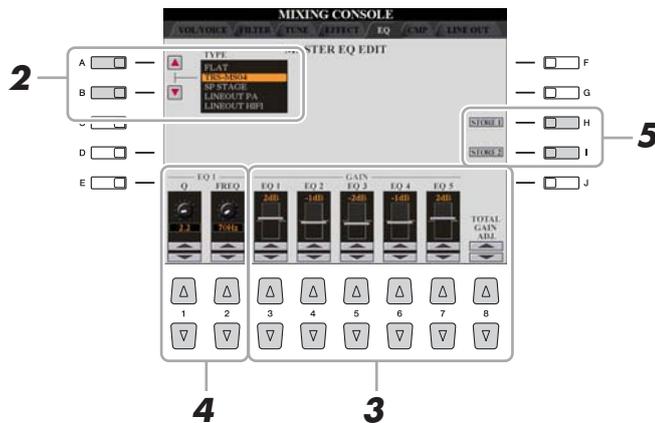
El Tyros4 dispone de una función de ecualizador digital de cinco bandas de primera línea. Esta función permite añadir un efecto final (control del tono) a la salida del instrumento. En la pantalla EQ se puede seleccionar uno de los cinco ajustes predefinidos de ecualizador. Incluso puede crear sus ajustes de ecualizador personalizados por medio del ajuste de bandas de frecuencia y guardar estos ajustes en uno de los dos tipos de User Master EQ (ecualizador principal de usuario).



Edición y almacenamiento del ecualizador maestro seleccionado

1 Pulse el botón [F] (EDIT) en la página EQ de la pantalla Mixing Console.

Se activa la pantalla MASTER EQ EDIT.



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

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

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

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

4 Ajuste Q (ancho de banda) y FREQ (frecuencia central) de la banda que haya seleccionado en el paso 3.

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

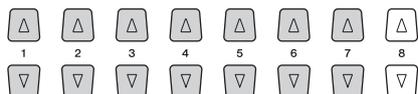
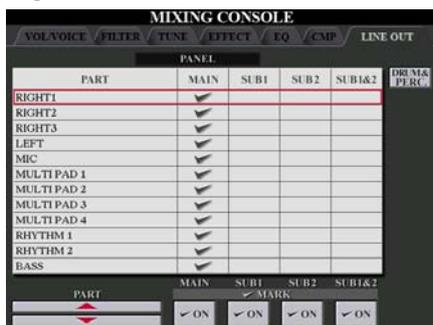
Para ajustar FREQ (frecuencia central), utilice el mando deslizante o los botones [2 ▲▼]. El rango FREQ disponible es distinto para cada banda.

5 Pulse los botones [H] o [I] (STORE 1 o 2) para guardar el tipo de EQ editado.

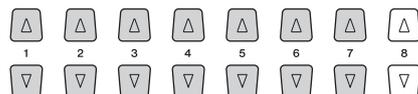
Se pueden crear y guardar hasta dos tipos de ecualizador. El tipo de EQ guardado se puede recuperar en la pantalla de la pestaña EQ utilizando los botones [A]/[B].

Ajustes de Line Out (salida de línea)

Página PANEL



Página DRUM & PERCUSSION



Pulse el botón [F].

[F]	DRUM&PERC./ PANEL	Cambia el menú mostrado: partes PANEL o instrumentos DRUM & PERCUSSION.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	PART (página PANEL)	Selecciona la parte o el instrumento de batería deseado.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (página DRUM & PERCUSSION)	
[3 ▲▼]	DEPEND ON PART (página DRUM & PERCUSSION)	Al activar esta opción, el instrumento de batería seleccionado saldrá a través de las tomas ajustadas desde la página PANEL de la izquierda.
[4 ▲▼]	MAIN	Al activar esta opción, las partes o instrumentos de batería seleccionados saldrán de las tomas LINE OUT MAIN, PHONES, LOOP SEND y del altavoz opcional.
[5 ▲▼]	SUB1	Al activar una de estas columnas (tomas) las partes o instrumentos de batería seleccionados saldrán sólo de las tomas SUB seleccionadas. Al seleccionar "SUB1 & 2", el sonido saldrá en estéreo (SUB1: izquierda, SUB2: derecha).
[6 ▲▼]	SUB2	NOTA Cuando utilice uno de los ajustes de SUB Line Out, asegúrese de que ha conectado los cables a las tomas LINE OUT SUB apropiadas del panel posterior. Si los cables sólo se conectan a las tomas MAIN, el sonido de la parte saldrá a través de las tomas MAIN, aunque una de las casillas SUB1/SUB2/SUB1&2 esté activada.
[7 ▲▼]	SUB1 & 2	NOTA Sólo podrán aplicarse los efectos DSP2-9 y Vocal Harmony a la salida de sonido de las tomas SUB. No se aplicarán otros efectos (Reverb, Chorus y DSP1). (Si el parámetro "Connection" de DSP1 está ajustado en "Insertion", también se aplicará el efecto DSP1.)

Contenido

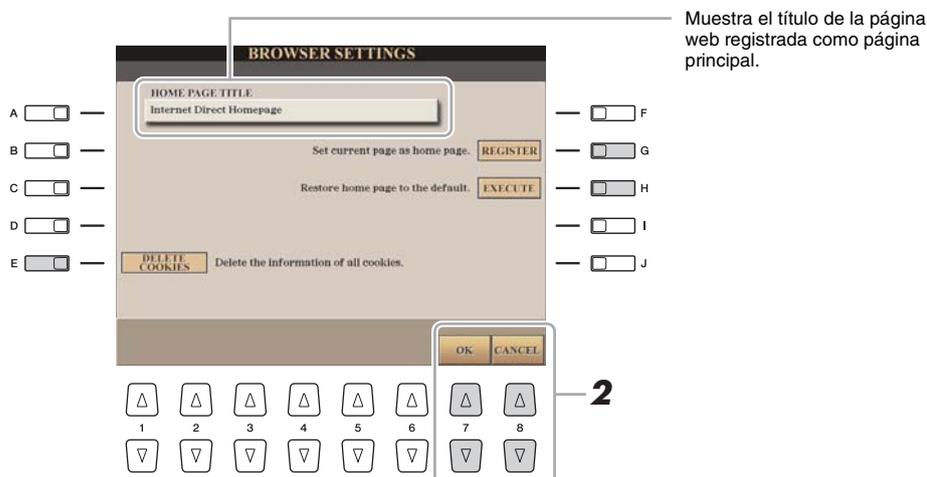
Modificar la configuración del explorador.....	118
Registro de marcadores de sus páginas favoritas.....	119
• Edición de marcadores	120

Modificar la configuración del explorador

Puede cambiar la página principal y eliminar cookies en la pantalla de configuración del explorador.

1 Active la pantalla de operaciones.

[INTERNET] → [5 ▼] SETTING → [D] BROWSER SETTING



[E]	DELETE COOKIES	Elimina las cookies.
[G]	REGISTER	Registra la página seleccionada como página principal.
[H]	EXECUTE	Restablece el ajuste de la página principal.

2 Pulse el botón [7 ▲▼] (OK) para cerrar la pantalla.

Para cancelar, pulse el botón [8 ▲▼] (CANCEL).

Registro de marcadores de sus páginas favoritas

Puede marcar la página que esté viendo y establecer un vínculo personalizado para abrirla al instante en el futuro.

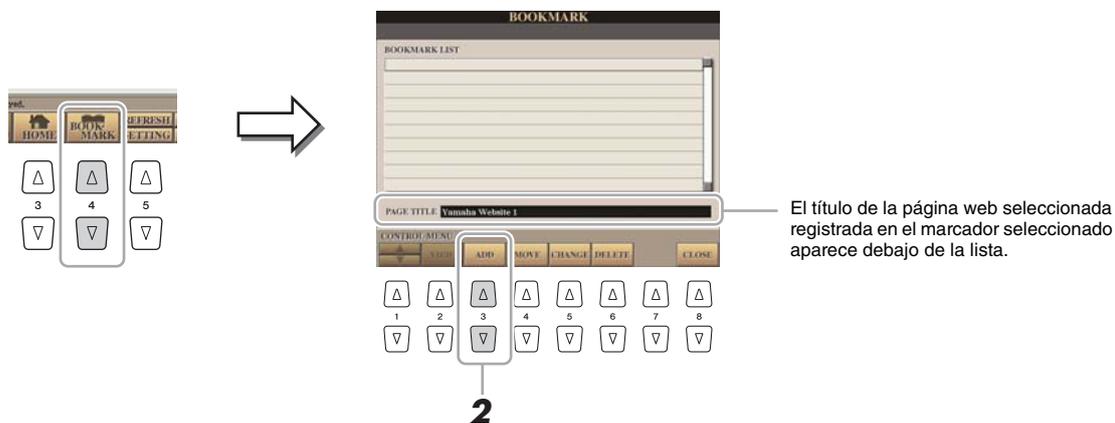
1 Con la página deseada seleccionada, pulse el botón [4 ▲▼] (BOOKMARK).

Aparecerá la pantalla Bookmark, con una lista de los marcadores guardados actualmente.



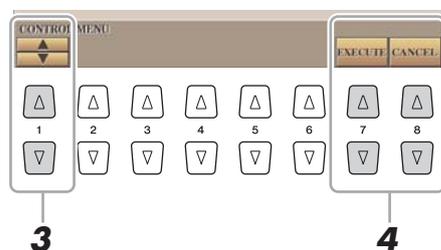
NOTA

Para obtener más información sobre la pantalla Bookmark, consulte la [página 120](#).



2 Muestre la pantalla utilizada para registrar marcadores pulsando el botón [3 ▲▼] (ADD).

3 Seleccione la posición del nuevo marcador pulsando el botón [1 ▲▼].



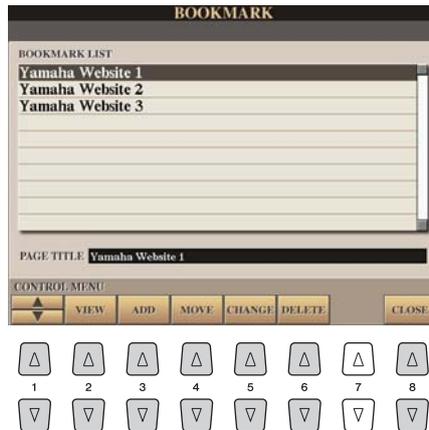
4 Para guardar el marcador, pulse el botón [7 ▲▼] (EXECUTE), o pulse el botón [8 ▲▼] (CANCEL) para cancelar.

5 Para volver al explorador, pulse el botón [8 ▲▼] (CLOSE).

La página marcada se puede abrir pulsando el botón [2 ▲▼] (VIEW) en la pantalla Bookmark.

Edición de marcadores

En la pantalla Bookmark puede cambiar los nombres y el orden de sus marcadores, así como eliminar los marcadores innecesarios de la lista.



[1 ▲▼]	(ARRIBA/ ABAJO)	Mueve la posición de selección en la lista de marcadores.
[2 ▲▼]	VIEW	Abre la página web del marcador seleccionado.
[3 ▲▼]	ADD	Se utiliza al guardar un marcador (página 119).
[4 ▲▼]	MOVE	<p>Cambia el orden de los marcadores.</p> <p>1 Seleccione el marcador que desee mover y pulse el botón [4 ▲▼] (MOVE). Cambiará la parte inferior de la pantalla para que pueda seleccionar la nueva posición del marcador.</p> <p>1 Seleccione la posición deseada pulsando el botón [1 ▲▼].</p> <p>2 Mueva el marcador a la posición seleccionada pulsando el botón [7 ▲▼] (EXECUTE).</p>
[5 ▲▼]	CHANGE	Cambia el nombre del marcador seleccionado. Al pulsar este botón aparece la pantalla de introducción de caracteres.
[6 ▲▼]	DELETE	Elimina el marcador seleccionado de la lista de marcadores.
[8 ▲▼]	CLOSE	Cierra la pantalla Bookmark y vuelve a mostrar la pantalla del explorador.

Contenido

Ajustes de micrófono	121
• Ajustes generales.....	121
• Guardar los ajustes del micrófono.....	123
• Página VOCAL	123
• Página TALK.....	124
Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal	125
• Asignación de funciones específicas a cada pedal	125
Ajustes MIDI.....	128
• Ajustes del sistema MIDI	130
• Ajustes de transmisión MIDI	132
• Ajustes de recepción MIDI	133
• Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI.....	134
• Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI.....	134
• Ajustes MFC10	135

Ajustes de micrófono

Ajustes generales

1 Pulse el botón [MIC SETTING] para mostrar la pantalla MIC SETTING.



PÁGINA SIGUIENTE

- 2** Seleccione la página deseada, VOCAL o TALK, pulsando el botón [MIC SETTING] o utilizando los botones TAB [◀][▶].
- 3** Utilice los botones [A]-[E] para seleccionar la fila o grupo específico de parámetros que desee ajustar.
- 4** Ajuste el valor de parámetros específicos de la fila con los mandos deslizantes o los botones [1 ▲▼]–[6 ▲▼].

Para obtener más información sobre cada parámetro, consulte la [página 123](#).

NOTA

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

AVISO

Después de realizar el ajuste, vaya a la pantalla Mic Setting Memory pulsando el botón [H] (USER MEMORY) y guarde los ajustes (consulte la [página 123](#)). Los ajustes se perderán si sale de esta pantalla o si se desconecta la alimentación del instrumento sin realizar antes la operación de guardar.

Activación/desactivación del sonido del micrófono

Pulse el botón [F] para activar o desactivar el sonido del micrófono según desee. Cuando el micrófono esté activado, la luz estará iluminada.

Guardar los ajustes del micrófono

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

1 Abra la pantalla MIC SETTING MEMORY.

[MIC SETTING] → [H] (USER MEMORY)

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

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

NOTA

Las memorias de ajuste del micrófono se guardan en un archivo de efectos de usuario. Para obtener más información sobre los archivos de efectos de usuario, consulte la [página 144](#).

Acceso a los ajustes de micrófono guardados en USER

Para acceder a los ajustes de micrófono que haya guardado en USER, siga las instrucciones siguientes.

1 Abra la pantalla MIC SETTING MEMORY.

[MIC SETTING] → [H] (USER MEMORY)

2 Pulse los botones [A]–[J] para seleccionar el archivo de ajustes que desee.

Página VOCAL

■ Indicador MIC/TALK

Indica si MIC (ajustes para cantar) o TALK (ajustes de anuncio) se encuentran activos. Para alternar entre estos ajustes, pulse el botón [TALK].

■ Medidor INPUT LEVEL

Indica el nivel de la señal de entrada del micrófono. Ajuste el control [MIC GAIN] de tal forma que el medidor INPUT LEVEL se ilumine en verde o amarillo. Asegúrese de que el contador no se enciende en color naranja o rojo, ya que esto indica que el nivel de entrada es demasiado alto.

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

EQ (ecualizador) es un procesador que divide el espectro de frecuencias en varias bandas que se pueden aumentar o reducir de la forma que sea necesaria para adaptarse a la respuesta de frecuencia global. El Tyros4 dispone de una función de ecualizador digital de tres bandas (LOW, MID y HIGH) de primera calidad para el sonido del micrófono.

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

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

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

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

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

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

[3 ▲▼]/	SW (interruptor)	Activa o desactiva el compresor.
[4 ▲▼]/	TH. (umbral)	Ajusta el nivel de entrada al que empieza a aplicarse la compresión.
[5 ▲▼]	RATIO	Ajusta el porcentaje de compresión. Los porcentajes elevados dan lugar a un sonido más comprimido, con un rango dinámico reducido.
[6 ▲▼]	OUT (Salida)	Ajusta el nivel de salida final.

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

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

Página TALK

Los ajustes de la página TALK son ajustes de micrófono que se muestran activos cuando la función Talk está habilitada. Todas las indicaciones y parámetros (con la excepción de TALK MIXING) son los mismos que los de la página VOCAL. No obstante, los ajustes son independientes de los de la página VOCAL.



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

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

Ajustes del interruptor de pedal/controlador de pedal

Asignación de funciones específicas a cada pedal

Las funciones asignadas de forma predeterminada al interruptor o controlador de pedal conectado pueden modificarse, por ejemplo, para utilizar el interruptor de pedal para iniciar o parar la reproducción del estilo, o utilizar el controlador de pedal para generar inflexiones del tono.

1 Active la pantalla de operaciones.

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

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



3 Utilice los botones [C]/[D] para seleccionar la función que desee asignar al pedal especificado en el paso 2.

Para obtener más información sobre los parámetros disponibles, consulte las páginas 126–127.

4 Utilice los botones [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para definir los detalles de las funciones seleccionadas (la parte a la que se aplica esta función, etc.).

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

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

La operación de activación y desactivación del pedal puede variar en función del pedal concreto que haya conectado al Tyros4. Por ejemplo, al pisar un pedal se puede activar la función seleccionada mientras que si se utiliza una marca o tipo de pedal distinto, se puede desactivar. Si es preciso, utilice este ajuste para invertir la operación.

NOTA

Para obtener más información acerca de cómo conectar un pedal o sobre los tipos de pedal que se pueden conectar, consulte el capítulo 11 del Manual de instrucciones.

NOTA

También puede asignar otras funciones al pedal, como Punch in/out of Song (entrada y salida de inserción de canción), Audio Recorder/Player (grabador/reproductor de audio) (páginas 68, 91) y Registration Sequence (secuencia de registro) (página 86). Si asigna múltiples funciones al pedal, la prioridad es: Punch in/out of Song o Audio Recorder/Player → Registration Sequence → Funciones que se asignen aquí.

■ Funciones de pedal asignables

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

ARTICULATION 1/2	Cuando se utiliza una voz de Super Articulation que tiene un efecto asignado al pedal/interruptor de pedal, puede activar el efecto pisando el pedal/interruptor de pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
VOLUME*	Permite utilizar un controlador de pedal para ajustar el volumen. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte en esta pantalla.
SUSTAIN	Permite utilizar un pedal para controlar el sostenido. Al mantener presionado el pedal, todas las notas que se toquen en el teclado se mantienen durante más tiempo. Al levantar el pie se interrumpen de inmediato las notas sostenidas. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
SOSTENUTO	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sostenuto. Si toca una nota o un acorde en el teclado y pisa el pedal mientras mantiene las notas, éstas se sostendrán todo el tiempo que esté pisado el pedal. Sin embargo, las notas posteriores no se sostendrán. De esta forma se puede sostener un acorde, por ejemplo, mientras las demás notas se tocan en staccato. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.  NOTA Esta función no afecta a ninguna de las voces Organ Flutes y solo afecta a alguna de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
SOFT	Permite utilizar un pedal para controlar el efecto de sordina. Si mantiene pisado este pedal, se reduce el volumen y cambia ligeramente el timbre de las notas interpretadas. Sólo es efectivo para determinadas voces. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
GLIDE	Cuando se pisa el pedal, el tono cambia y, tras soltarlo, se recupera el tono normal. Los parámetros siguientes se pueden ajustar para esta función en esta pantalla. UP/DOWN: Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE: Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. ON SPEED: Determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal. OFF SPEED: Determina la velocidad del cambio de tono cuando se suelta el pedal. LEFT, RIGHT 1, 2, 3: Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.
PORTAMENTO	El efecto portamento (un deslizamiento uniforme entre notas) puede producirse con el pedal pisado. El portamento se produce cuando las notas se tocan en estilo legato, es decir, se toca una nota mientras aún se mantiene la anterior. El tiempo de portamento también se puede ajustar desde la pantalla Mixing Console (página 111). Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.  NOTA Esta función no afecta a ninguna de las voces Organ Flutes o Super Articulation 2, y sólo a algunas de las voces Super Articulation, aunque estén asignadas a los pedales.
PITCH BEND*	Permite subir o bajar la inflexión del tono con el pedal. Los parámetros siguientes se pueden ajustar para esta función en esta pantalla. UP/DOWN: Determina si el cambio de tono sube o baja. RANGE: Determina el margen del cambio de tono, en semitonos. LEFT, RIGHT 1, 2, 3: Activa o desactiva esta función del pedal para cada parte de teclado.
MODULATION*	Aplica vibrato y otros efectos a las notas que se tocan en el teclado. Puede activar o desactivar esta función de pedal para cada parte de teclado en esta pantalla.
MODULATION (ALT)	Como variación de MODULATION, los efectos (forma de onda) se pueden activar o desactivar mediante el pedal/interruptor de pedal. Los efectos (forma de onda) se activan y desactivan alternativamente cada vez que se presiona el pedal/interruptor de pedal. Puede activar o desactivar esta función para cada parte de teclado en esta pantalla.
DSP VARIATION	Igual que el botón [DSP VARIATION] del panel.
HARMONY/ECHO	Igual que el botón [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Igual que el botón [VOCAL HARMONY].
VOCAL EFFECT	Igual que el botón [EFFECT].
TALK	Igual que el botón [TALK].

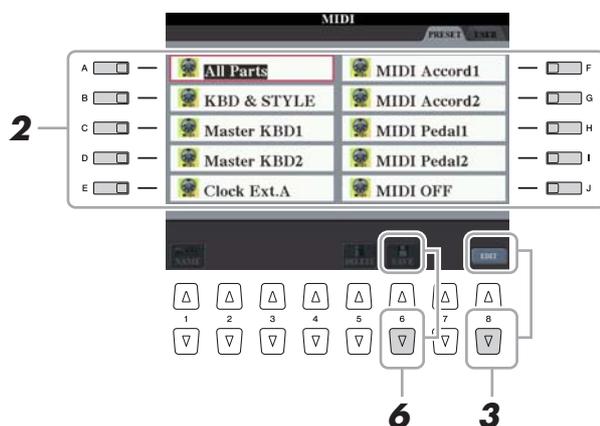
SCORE PAGE+/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de la partitura siguiente o anterior (de una en una).
LYRICS PAGE +/-	Con la canción interrumpida, puede pasar a la página de letras siguiente o anterior (de una en una).
TEXT PAGE +/-	Puede pasar a la página de texto siguiente o anterior (de una en una).
AUDIO PLAY/PAUSE	Igual que el botón AUDIO RECORDER/PLAYER [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE	Igual que el botón SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Igual que el botón STYLE CONTROL [START/STOP] (control de estilo [inicio/parada]).
TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Igual que el botón [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Igual que el botón [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Igual que los botones [INTRO I–III].
MAIN A–D	Igual que los botones MAIN VARIATION [A]–[D].
FILL DOWN	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main (principal) del botón situado inmediatamente a la izquierda.
FILL SELF	Reproduce un relleno.
FILL BREAK	Reproduce una pausa.
FILL UP	Reproduce un relleno seguido automáticamente por la sección Main del botón situado inmediatamente a la derecha.
ENDING1–3	Igual que el botón ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	Igual que el botón [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	El pedal cambia alternativamente entre los modos digitación y de bajo (página 35).
BASS HOLD	Con el pedal pisado, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie el acorde durante la reproducción del estilo. Si la digitación se ajusta en “AI FULL KEYBOARD”, la función no es operativa.
PERCUSSION	<p>El pedal toca un instrumento de percusión seleccionado con los botones [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Puede utilizar el teclado para seleccionar el instrumento de percusión que desee.</p> <p> NOTA</p> <p>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.</p>
RIGHT 1 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 2].
RIGHT 3 ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [RIGHT 3].
LEFT ON/OFF	Igual que el botón PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Accede al One Touch Setting siguiente o anterior.

Ajustes MIDI

En esta sección, se pueden realizar los ajustes relacionados con MIDI para el Tyros4. El Tyros4 ofrece un conjunto de diez plantillas preprogramadas que permiten volver a configurar el instrumento de forma instantánea y sencilla para que se ajuste a su propia aplicación MIDI o dispositivo externo. Además, puede editar las plantillas preprogramadas y guardar hasta diez de las plantillas originales en la pantalla USER.

1 Active la pantalla de operaciones.

[FUNCTION] → [H] MIDI



NOTA

Puede guardar todas las plantillas originales como un único archivo en un dispositivo de almacenamiento USB: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀|▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Consulte la [página 144](#).

2 Seleccione una plantilla preprogramada en la página PRESET (página 129).

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

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

4 Utilice los botones TAB [◀|▶] para ver la pantalla del ajuste correspondiente.

- **SYSTEM** Ajustes del sistema MIDI ([página 130](#))
- **TRANSMIT** Ajustes de la transmisión MIDI ([página 132](#))
- **RECEIVE**..... Ajustes de recepción MIDI ([página 133](#))
- **BASS** Ajustes para la nota de bajo de un acorde para la reproducción de estilos con los datos de recepción MIDI ([página 134](#))
- **CHORD DETECT**... Ajustes para el tipo de acorde para la reproducción de estilos con los datos de recepción MIDI ([página 134](#))
- **MFC10** Ajustes para un controlador de pedal MIDI MFC10 conectado ([página 135](#))

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

6 Seleccione la pantalla de la pestaña USER con los botones TAB [◀|▶] y, a continuación, pulse el botón [6 ▼] (SAVE) para guardar la plantilla editada.

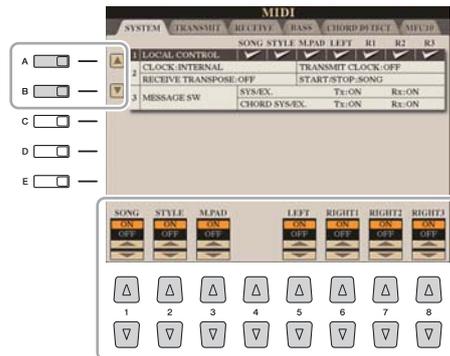
■ Plantillas preprogramadas MIDI

Todas las partes	Transmite todas las partes, incluidas las partes del teclado (RIGHT 1, 2, 3, LEFT), con la excepción de las partes de las canciones.
KBD & STYLE	Básicamente igual que “ALL PARTS” con la excepción del modo en que se gestionan las partes del teclado. Las partes de la mano derecha se consideran como “UPPER” (superior) en lugar de RIGHT 1–3 y la parte de la mano izquierda se considera como “LOWER” (inferior).
Master KBD1	En este ajuste, el Tyros4 funciona como teclado “principal”, tocando y controlando uno o varios generadores de tonos u otros dispositivos conectados (como un ordenador o secuenciador).
Master KBD2	Básicamente igual que el ajuste “Master KBD1” anterior, con la excepción de que no se transmiten los mensajes Aftertouch.
Clock Ext. A	La reproducción o grabación (canción, estilo, Multi Pad, etc.) se sincroniza con un reloj MIDI externo en lugar del reloj interno del Tyros4. Se debería utilizar esta plantilla para establecer el tempo en el dispositivo MIDI conectado al Tyros4. La reproducción o grabación del Tyros4 se sincroniza con un reloj externo recibido a través de MIDI A.
MIDI Accord 1	Los acordeones MIDI permiten transmitir los datos MIDI y reproducir los generadores de tonos conectados desde el teclado y los botones de bajo/acordes del acordeón. Esta plantilla permite reproducir melodías con el teclado y controlar la reproducción de estilos en el Tyros4 con los botones izquierdos.
MIDI Accord 2	Prácticamente igual que la función “MIDI Accord1” anterior, pero en este caso, las notas acorde/bajo que se interpretan con la mano izquierda del acordeón MIDI también se reconocen como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal 1	Las unidades de pedal MIDI permiten interpretar con los pies los generadores de tonos conectados (especialmente útiles para interpretar partes de bajo de una sola nota). Esta plantilla permite reproducir y controlar la nota fundamental del acorde en la reproducción de estilos con una unidad de pedal MIDI (conectada solamente a MIDI B).
MIDI Pedal 2	Esta plantilla permite reproducir la parte de bajo para la reproducción de estilos mediante una unidad de pedal MIDI (conectada solamente a MIDI B).
MIDI OFF	No se envían ni reciben señales MIDI.

Ajustes del sistema MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página SYSTEM del paso 4 en la [página 128](#).

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



1 Local Control

Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando el parámetro está ajustado en “ON”, el teclado del Tyros4 controla su propio generador de tonos interno (local), lo que permite que las voces internas se toquen directamente desde el teclado. Si lo ajusta en “OFF” el teclado y los controladores se desconectan de forma interna de la sección del generador de tonos del Tyros4, 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 Tyros4 y utilizar el teclado del Tyros4 para grabar notas en el secuenciador externo y/o tocar un generador de tonos externo.

2 Ajuste del reloj, etc.

■ CLOCK

Determina si el Tyros4 se controla mediante su propio reloj interno o mediante una señal de reloj MIDI recibida desde un dispositivo externo. INTERNAL (interno) es el ajuste normal del reloj cuando se utiliza el Tyros4 sólo o como teclado maestro para controlar los dispositivos externos. Si utiliza el Tyros4 con un secuenciador externo, ordenador MIDI u otro dispositivo MIDI, y desea que esté sincronizado con dicho dispositivo, establezca este parámetro en el ajuste correspondiente: MIDI A, MIDI B, USB 1 o USB 2. En este caso, asegúrese de que el dispositivo externo está conectado correctamente (p. ej. al terminal MIDI IN del Tyros4) y de que transmite correctamente la señal del reloj MIDI.

■ TRANSMIT CLOCK

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

■ RECEIVE TRANSPOSE

Determina si se ha aplicado el ajuste de transposición del Tyros4 a los eventos de nota que recibe el Tyros4 a través de MIDI.

■ START/STOP

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

NOTA

Si el ajuste del reloj es distinto a INTERNAL, el estilo, canción o Multi Pad no se pueden reproducir desde los botones del panel.

3 MESSAGE SW (activación de mensajes)

■ SYS/EX.

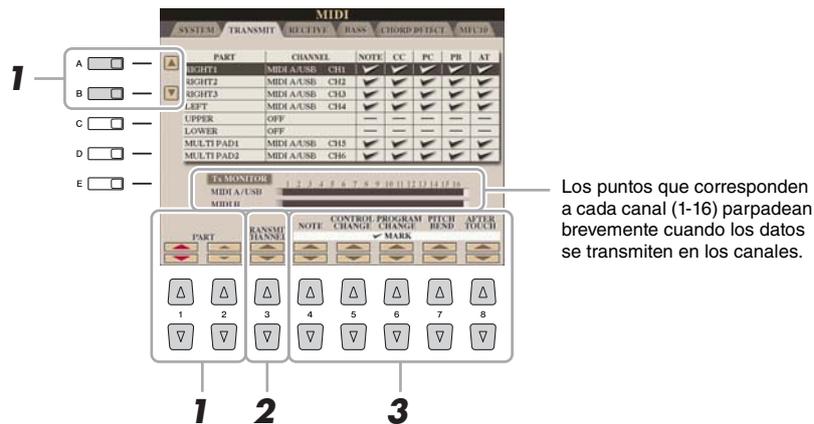
El ajuste “Tx” activa o desactiva la transmisión MIDI de mensajes exclusivos del sistema MIDI. El ajuste “Rx” activa o desactiva la recepción MIDI y el reconocimiento de mensajes exclusivos del sistema MIDI generados por el equipo externo.

■ CHORD SYS/EX.

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

Ajustes de transmisión MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página TRANSMIT del paso 4 en la [página 128](#). Determina qué partes se enviarán como datos MIDI y en qué canales MIDI se enviarán.



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

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

UPPER

La parte del teclado que se toca en el lado derecho desde el punto de división para las voces (RIGHT 1, 2 y 3).

LOWER

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

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

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

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

NOTE (eventos de nota)	página 74
CC (cambio de control)	página 74
PC (cambio de programa)	página 74
PB (inflexión de tono)	página 74
AT (pulsación posterior)	página 74

NOTA

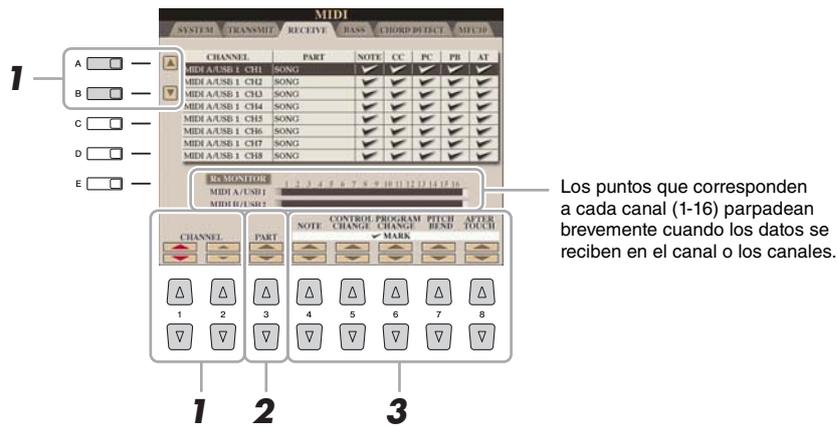
Si se asigna el mismo canal de transmisión a varias partes, los mensajes MIDI transmitidos se unen en un único canal, lo que resulta en sonidos inesperados y posibles problemas técnicos en el dispositivo MIDI conectado.

NOTA

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

Ajustes de recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página RECEIVE del paso 4 en la [página 128](#). Así se determina qué partes recibirán datos MIDI y en qué canales MIDI se recibirán.



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

El Tyros4 puede recibir mensajes MIDI en 32 canales (16 canales x 2 puertos) con una conexión USB.

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

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

KEYBOARD

Los mensajes de nota recibidos controlan la interpretación del teclado del Tyros4.

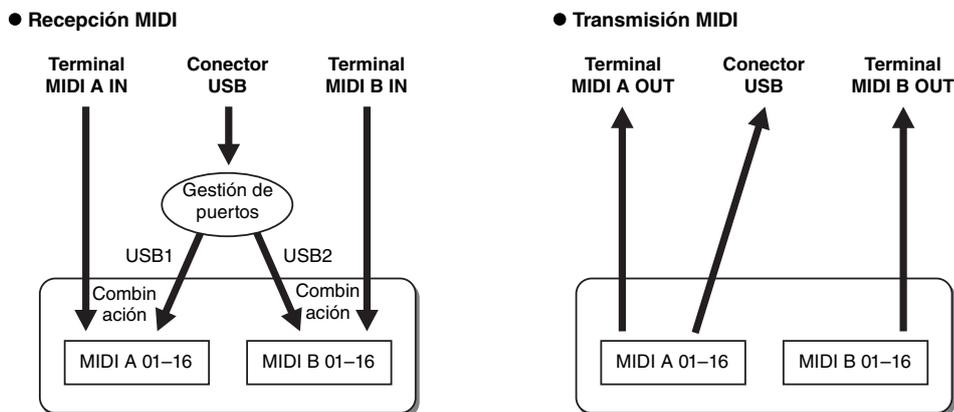
EXTRA PART 1-4

Hay cuatro partes especialmente reservadas para recibir e interpretar datos MIDI. Normalmente, el propio instrumento no utiliza estas partes. Se puede utilizar el Tyros4 como un generador de tonos de varios timbres de 32 canales utilizando las cuatro partes además de las generales (a excepción del sonido del micrófono).

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

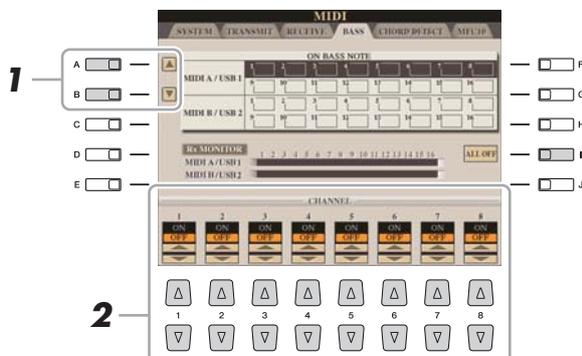
Transmisión/recepción MIDI mediante el terminal USB y los terminales MIDI.

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



Ajuste de la nota de bajo para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página BASS del paso 4 en la [página 128](#). Estos ajustes permiten determinar la nota de bajo para la reproducción de estilos en función de los mensajes de nota recibidos mediante MIDI. Los mensajes de activación/desactivación de notas recibidos en los canales establecidos como “ON” se reconocen como la nota de bajo del acorde de la reproducción de estilos. Las notas de bajo se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, la nota de bajo se detectará a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



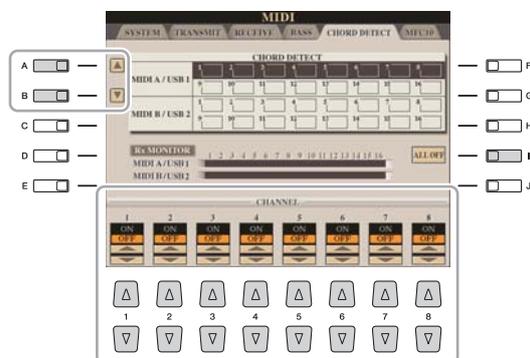
1 Utilice los botones [A]/[B] para seleccionar el canal.

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

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

Ajuste del tipo de acorde para la reproducción de estilos mediante la recepción MIDI

Estas explicaciones se aplican a la página CHORD DETECT del paso 4 en la [página 128](#). 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 establecidos como “ON” se reconocen como las notas para detectar acordes en la reproducción de estilos. Los acordes que van a detectarse dependen del tipo de digitación. Los tipos de acorde se detectarán con independencia de los ajustes de [ACMP] o punto de división. Si se ajustan en “ON” varios canales a la vez, el tipo de acorde se detectará a partir de datos MIDI fusionados recibidos a través de los canales.



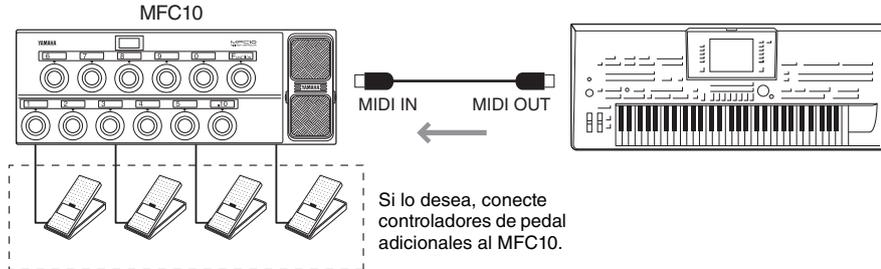
El procedimiento es prácticamente el mismo que el de la pantalla BASS anterior.

Ajustes MFC10

Estas explicaciones se aplican a la página MFC10 del paso 4 en la [página 128](#).

Mediante la conexión de un controlador de pedal MFC10 MIDI opcional al Tyros4, puede controlar de forma cómoda una amplia gama de operaciones y funciones utilizando los pies, una forma perfecta de cambiar los ajustes y controlar el sonido mientras actúa en directo. Se pueden asignar funciones diferentes a cada uno de los interruptores de pedal y conectar hasta cinco controladores de pedal (opcionales) al MFC10 para disponer de funciones de ajuste de sonido adicionales.

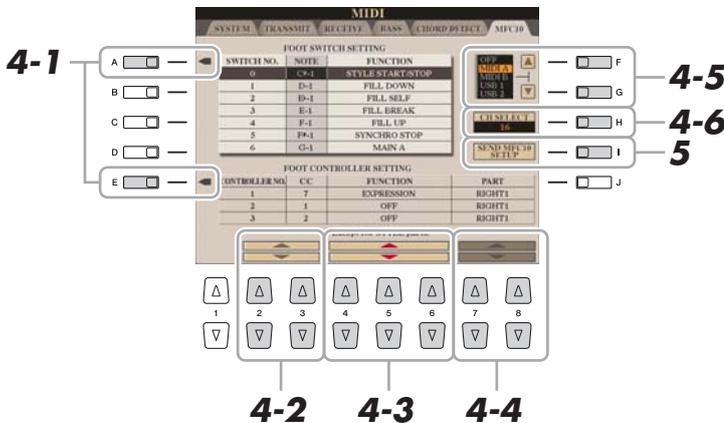
1 Conecte el terminal MIDI IN del MFC10 a uno de los terminales MIDI OUT del Tyros4 por medio de un cable MIDI.



2 Ajuste el MFC10 en el modo normal y encienda la luz [FUNCTION] del MFC10.

3 Realice los pasos 1–4 de la [página 128](#) para acceder a la página MFC10.

4 Ajuste los parámetros de esta pantalla según desee.



En esta pantalla, pueden realizarse dos ajustes (a continuación):

- Cada interruptor de pedal (F00–F29) del MFC10 envía un número de nota al Tyros4, y éste determina cómo va a responder a (qué función es ejecutada por) ese número de nota.
- Cada controlador de pedal del MFC10 envía mensajes de cambio de control por un número de cambio de control específico al Tyros4 y éste determina cómo va a responder a (qué función es ejecutada por) ese número de cambio de control.

4-1 Utilice los botones [A]/[E] para seleccionar “FOOTSWITCH” o “FOOT CONTROLLER”.

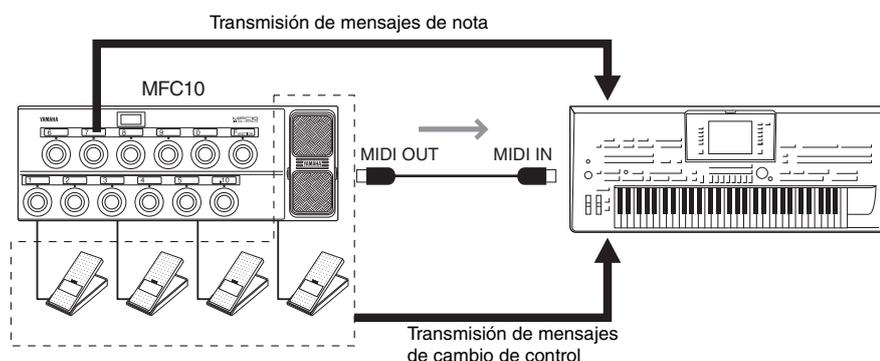
- 4-2** Utilice los botones [2 ▲▼]/[3 ▲▼] para seleccionar un número de interruptor de pedal (F00–F29) o un número de controlador de pedal (1–5) al que se va a asignar la función.
Tenga en cuenta que se asigna un número de nota a cada interruptor de pedal y un número de cambio de control a cada controlador de pedal previamente y que no se pueden cambiar estos ajustes.
- 4-3** Utilice los botones [4 ▲▼]–[6 ▲▼] para especificar la función asignada al interruptor de pedal (en realidad, el número de nota) o la función asignada al controlador de pedal (en realidad, el número de cambio de control).
Consulte la [página 126](#) para conocer las funciones que se pueden asignar al interruptor o al controlador de pedal.
- 4-4** (Sólo para el ajuste FOOT CONTROLLER) Determine la parte a la que se aplica la función asignada al controlador de pedal con los botones [7 ▲▼]/[8 ▲▼].
- 4-5** Utilice los botones [F]/[G] para determinar el puerto MIDI que se va a utilizar para la comunicación con el MFC10.
Aquí se puede seleccionar el puerto USB (USB1, USB2) aunque el MFC10 no tenga el conector USB. Esto se debe a que se puede utilizar el ordenador en lugar del MFC10. (El ordenador puede transmitir datos equivalentes a los datos que el MFC10 transmite al Tyros4. Para obtener más detalles, consulte la parte inferior de la página.)
- 4-6** Utilice los botones [H] (CH SELECT) para determinar el canal MIDI que se va a utilizar para la comunicación con el MFC10.

5 Pulse el botón [I] (SEND MFC10 SETUP) para enviar los ajustes al MFC10.

6 Desconecte el cable MIDI del Tyros4 y del MFC10 y conecte el terminal MIDI OUT del MFC10 al terminal MIDI IN del Tyros4 de acuerdo con los ajustes anteriores por medio de un cable MIDI.

 **NOTA**

El par de número de interruptor de pedal y número de nota, el par de número de controlador de pedal y número de cambio de control, y el canal MIDI para la comunicación establecidos anteriormente se transmiten realmente al MFC10.



7 Ponga el MFC10 en funcionamiento para confirmar si puede controlar correctamente el Tyros4 desde el MFC10 como se ha definido en el paso 4.

 **PÁGINA SIGUIENTE**

8 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de selección de plantillas MIDI y guarde los ajustes anteriores en la pestaña USER.

Utilización de un ordenador u otro instrumento MIDI en lugar del MFC10

Los dos ajustes siguientes de la página MFC10 no pueden guardarse en el MFC10, pero sí en el Tyros4 como una plantilla MIDI.

- Pares de asignación de número de nota/función del Tyros4
- Pares de asignación de número de cambio de control/cambio de parámetros del Tyros4

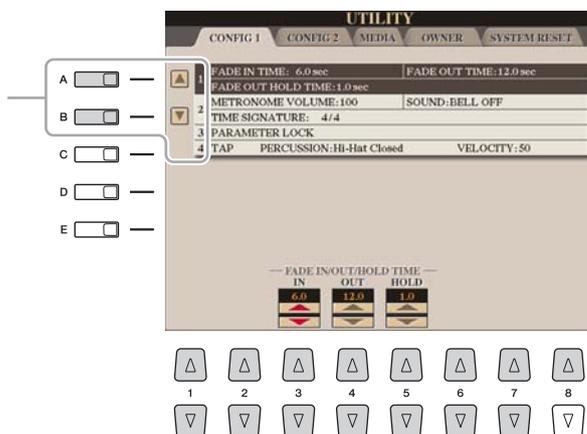
Si no va a utilizar un MFC10, puede tener números de nota y mensajes de cambio de control procedentes de cualquier otro control de dispositivo MIDI apropiado (como un ordenador, secuenciador o teclado maestro) del Tyros4. Asegúrese de ajustar el canal apropiado en esta pantalla para el control por parte del dispositivo externo.

Contenido

CONFIG1	138
CONFIG2	140
MEDIA.....	141
OWNER.....	142
SYSTEM RESET.....	143
• Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica	143
• Custom Reset: almacenamiento y restablecimiento de los ajustes originales como archivo único	144

CONFIG1

- Seleccione el parámetro que desee:
- 1 Fade In/Out (fundido de entrada/salida)
 - 2 Metronome (metrónomo)
 - 3 Parameter Lock (bloqueo de parámetros)
 - 4 Tap (pulsación)



1 Fade In/Out

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

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

2 Metronome

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

3 Parameter Lock

Esta función se utiliza para “bloquear” parámetros específicos (efecto, punto de división, etc.) para que sólo puedan seleccionarse mediante los controles del panel, en lugar de modificarlos a través de Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder o de datos de canciones y secuencias.

Utilice los botones [1 ▲▼]–[7 ▲▼] para seleccionar el parámetro deseado y, a continuación, bloquéelo con el botón [8 ▲] (MARK ON).

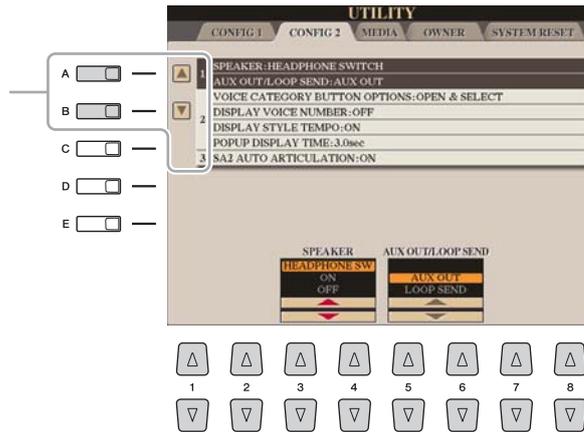
4 Tap

Permite ajustar el sonido de batería y la velocidad a la que sonará cuando se utilice la función Tap.

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

Seleccione el parámetro que desee:

- 1 Speaker/AUX Out-Loop Send (Altavoz/salida auxiliar - Envío de bucles)
- 2 Opciones de los botones de categoría de voz/ajustes relacionados con la visualización
- 3 SA2 Auto Articulation (articulación automática SA2)



1 Speaker/AUX Out-Loop Send

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER	Determina si sonará el altavoz instalado opcionalmente. HEADPHONE SW: El altavoz suena normalmente, pero el sonido se corta cuando los auriculares se insertan en la toma PHONES. ON: El sonido del altavoz siempre está activado. OFF: El sonido del altavoz está desactivado.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	AUX OUT/LOOP SEND	Selecciona el tipo de salida deseado que corresponde a la toma AUX OUT/LOOP SEND.

2 Ajustes relacionados con Voice Category Button Options/Display

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	Determina cómo se abre la pantalla de selección de voces cuando se pulsa uno de los botones de la categoría VOICE. OPEN & SELECT: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada anteriormente de la categoría de voces seleccionada automáticamente (cuando se pulsa uno de los botones de selección de la categoría VOICE). OPEN ONLY: Abre la pantalla de selección de voces con la voz seleccionada actualmente (cuando se ha pulsado uno de los botones de la categoría VOICE).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	Determina si se muestran el número y banco de voz en la pantalla de selección de voces. Resulta práctico si se desea comprobar qué valores MSB/LSB de selección de banco y qué número de cambio de programa se deben especificar a la hora de seleccionar la voz desde un dispositivo MIDI externo. NOTA La numeración que aparece empieza en "1". Por tanto, los números de cambio de programa MIDI reales son inferiores, puesto que el sistema de numeración empieza con el "0". NOTA Display Voice Number no está disponible para las voces GS (los números de cambio de programa no aparecen).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Selecciona si se muestra o no el tiempo por defecto de cada estilo predefinido sobre el nombre de estilo predefinido en la pantalla de selección de estilos.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Determina el tiempo en el que se cierran las ventanas emergentes. (Las ventanas emergentes se muestran al pulsar botones como TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.)

3 SA2 Auto Articulation

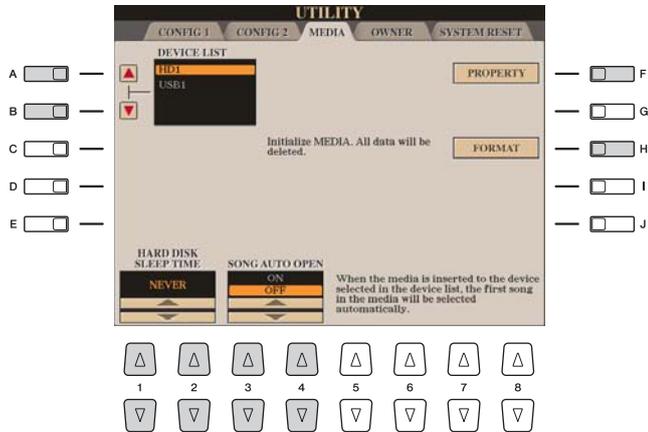
Determina si la articulación se añade a las voces SA2 automáticamente.

NOTA

Esto no sólo afecta a las voces SA2 de la interpretación al teclado, sino también a las voces SA2 de canciones y estilos.

MEDIA

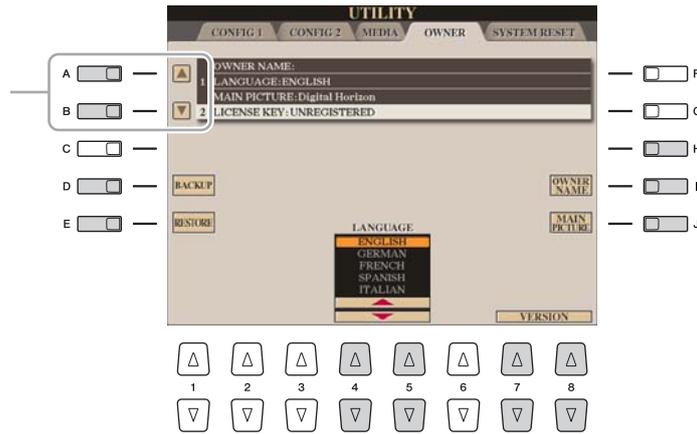
Puede ajustar o realizar operaciones relacionadas con el soporte importantes para el Tyros4. El término “soporte” se refiere tanto al dispositivo de almacenamiento USB como a la unidad de disco duro interna.



[A]/[B]	DEVICE LIST	Selecciona el soporte en el que desea comprobar la memoria restante (consulte “PROPERTY”, a continuación) o formatear (consulte el Manual de instrucciones).
[F]	PROPERTY	Abre la pantalla Property del soporte seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Puede comprobar la cantidad de memoria restante en el medio. NOTA El valor de memoria restante que se muestra es un valor aproximado.
[H]	FORMAT	Formatea el soporte seleccionado mediante los botones [A]/[B]. Consulte el capítulo 11 del Manual de instrucciones.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME	La unidad de disco duro entrará en un modo de “suspensión” después de un periodo de inactividad especificado, tanto para aumentar al máximo la duración del disco duro como para reducir al mínimo el ruido mecánico innecesario. Este parámetro determina el tiempo de suspensión. NOTA Al utilizar la función Audio Recorder/Player, asegúrese de ajustarla en “NEVER”, de lo contrario, es posible que esta función no funcione correctamente.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando este parámetro está ajustado en “ON” y el soporte seleccionado en la lista de dispositivos anterior está insertado, el Tyros4 recupera automáticamente la primera canción del soporte.

Seleccione el parámetro que desee:

- 1 Owner Name/Language/Main Picture (nombre del propietario/idioma/imagen principal)
- 2 License Key (clave de licencia)



1 Owner Name/Language/Main Picture

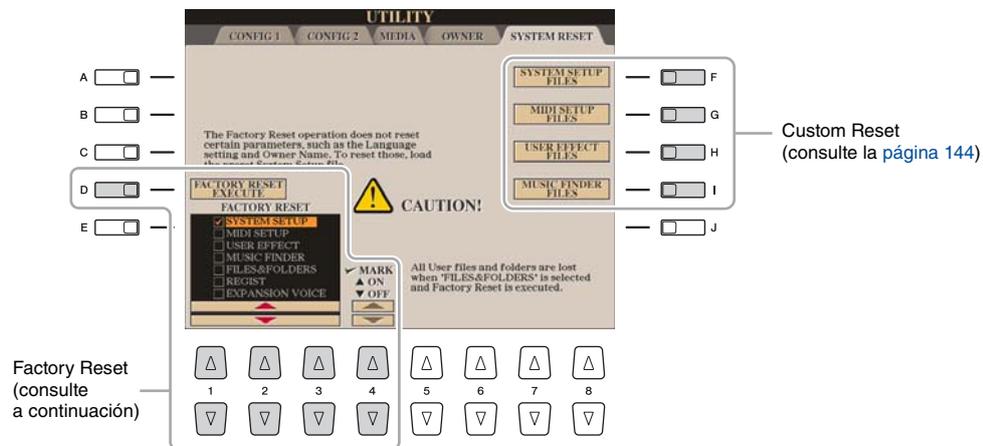
[D]	BACKUP	Le permite hacer copia de seguridad de todos los datos del instrumento en un dispositivo de almacenamiento USB. Consulte el Manual de instrucciones.
[E]	RESTORE	Carga el archivo de copia de seguridad desde el dispositivo de almacenamiento USB.
[I]	OWNER NAME	Permite introducir el nombre de propietario. El nombre de propietario se indica en la pantalla que se abre al encender el instrumento. Consulte la sección Funcionamiento básico del Manual de instrucciones para obtener más información sobre la introducción de caracteres.
[J]	MAIN PICTURE	Permite seleccionar una imagen para el fondo de la pantalla principal. Puede seleccionar una imagen de entre varias que se proporcionan en la página Preset. Tras efectuar la selección, pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de selección de voces. También puede utilizar su imagen original en el dispositivo de almacenamiento USB o en la unidad de disco duro interna. Asegúrese de que el archivo de imagen es un archivo de mapa de bits (.BMP) y que no supera los 640 x 480 píxeles. En primer lugar, copie el archivo que desee desde la página USB a la página USER y, a continuación, selecciónelo en la página USER. NOTA La explicación anterior sobre la compatibilidad de imágenes también es válida para el fondo de la pantalla Song Lyrics (página 55).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Determina el idioma que se utiliza para los mensajes que aparecen en la pantalla. Una vez modificado este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma seleccionado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Muestra el número de versión de este instrumento.

2 License Key

Cuando desee adquirir e instalar voces principales, canciones, estilos, etc. (un conjunto denominado datos de Premium Pack), es posible que se requiera una clave de licencia. Para obtener más detalles, consulte el capítulo 1 del Manual de instrucciones.

SYSTEM RESET

Hay dos métodos de restablecimiento en la pantalla SYSTEM RESET: Factory Reset (restablecer los ajustes de fábrica) y Custom Reset (restablecer los ajustes personalizados).



Factory Reset: restablecimiento de los ajustes programados de fábrica

Esta función le permite restablecer el estado del Tyros4 en los ajustes de fábrica originales.

- 1 **Seleccione el elemento que desee restablecer con los botones [1 ▲▼]–[3 ▲▼] y añada una marca de verificación pulsando el botón [4 ▲] (MARK ON).**

Para eliminar la marca de verificación, pulse el botón [4 ▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP	Recupera los ajustes originales de fábrica de los parámetros de la configuración del sistema. Consulte la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
MIDI SETUP	Restablece los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de pantalla de la pestaña USER, a los valores originales de fábrica.
USER EFFECT	Restablece los ajustes de User Effect a los valores originales de fábrica, incluidos los tipos de efectos de usuario, los tipos de ecualizadores maestro de usuario y los tipos de compresores de usuario creados a través de la pantalla Mixing Console, así como los tipos de armonías vocales del usuario y las memorias de ajuste del micrófono del usuario.
MUSIC FINDER	Restablece los ajustes originales de fábrica para los datos de Music Finder (todos los registros).
FILES & FOLDERS	Elimina todos los archivos y carpetas guardados en la pantalla de la pestaña USER.
REGIST	Borra temporalmente los ajustes de la memoria de registro del banco seleccionado. Se puede hacer lo mismo activando el botón de alimentación mientras se mantiene pulsada la tecla B5 (tecla B del extremo derecho del teclado).
EXPANSION VOICE	Elimina todas las voces de ampliación.

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

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

Para los siguientes elementos, puede guardar los ajustes originales como un archivo único para recuperarlos más adelante.

1 Establezca todos los ajustes deseados en el instrumento.

2 Active la pantalla de operaciones.

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

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

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Los parámetros establecidos en varias pantallas como [FUNCTION] → [I] UTILITY y la pantalla de configuración del micrófono se tratan como un único archivo System Setup. Consulte la lista de datos para obtener información sobre qué parámetros pertenecen a la configuración del sistema.
[G]	MIDI SETUP FILES	Los ajustes MIDI, incluidas las plantillas MIDI de la pantalla de la pestaña USER, se tratan como un único archivo.
[H]	USER EFFECT FILES	Los ajustes de User Effect, incluidos los tipos de efectos de usuario, los tipos de ecualizadores maestro de usuario y los tipos de compresores de usuario creados a través de la pantalla Mixing Console, así como los tipos de armonías vocales del usuario y las memorias de ajuste del micrófono del usuario, se gestionan como un único archivo.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Todos los registros predefinidos y creados del Music Finder se tratan como un único archivo.

4 Utilice los botones TAB [◀][▶] para seleccionar una de las pestañas (que no sea PRESET) en la que se guardarán los ajustes.

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

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

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

Índice

Numéricos

1-16.....	61
3BAND EQ.....	123

A

ACCENT TYPE.....	47
ADD TO FAVORITE.....	81
Add Wave, pantalla.....	21, 22
Afinación.....	9
Afinación fina.....	9
AFTER TOUCH.....	6, 13
AI FINGERED.....	35
AI FULL KEYBOARD.....	35
Ajustes MIDI.....	128
ALL SOUND OFF.....	26
ALL-PURPOSE.....	52
ALTERNATE GROUP.....	26
AMPLITUDE.....	12, 13
Any Key.....	59
APPEND.....	83
ARABIC1.....	9
ARABIC2.....	9
Armonía vocal.....	98
ARPEGGIO.....	52
ASSEMBLY.....	40, 44
Assembly, pantalla.....	21
ASSIGN (Harmony/Echo).....	8
ATTACK (Vocoder).....	107
ATTACK (Voice Set).....	13
AUDITION.....	19
AUTO CH SET.....	57
AUX OUT/LOOP SEND.....	140
Ayudante de interpretación.....	60

B

BAND PASS FILTER.....	109
BAR CLEAR.....	48
BAR COPY.....	48
BASIC.....	40, 41
BASS.....	128, 134
BEAT CONVERTER.....	46
BOOST/CUT.....	47
BRIGHT (brillo).....	13
BRIGHTNESS.....	111
BROWSER SETTING.....	118
BYPASS.....	51

C

Canción.....	53
CARRIER.....	107
CATEGORY.....	18, 19, 25
CENTER KEY.....	22

CHANNEL (Song Creator).....	61, 70
CHANNEL (Style Creator) ..	40, 47, 48
CHANNEL (Voice Creator).....	29
CHANNEL TRANSPOSE.....	72
CHORD (Song Creator).....	61, 65
CHORD (Style Creator).....	50, 51
CHORD DETECT.....	128, 134
CHORD FINGERING.....	34
CHORD NOTE ONLY.....	8
CHORD SYS/EX.....	131
Chord Tutor.....	34
CHORDAL TYPE.....	102
CHORUS.....	112
CHORUS (armonía vocal) ...	102, 108
CHORUS DEPTH.....	14
CHORUS DEPTH (Talk).....	125
CLOCK.....	130
COMMON.....	12
COMPARE.....	11
COMPRESSOR.....	124
Conexión directa a Internet.....	118
CONFIG1.....	138
CONFIG2.....	140
Consola de mezclas.....	110
CONTROLADOR.....	125
CONTROLLER.....	6, 10
CONTROLLER (Voice Set).....	12
Cool!.....	4
Custom Reset.....	144
CUSTOM VOICE ASSEMBLY ..	21, 25
CUSTOM VOICE EDIT via PC	33
Custom!.....	5
CustomWA!.....	5

D

DECAY.....	13
DEFRAG (módulo de expansión) ...	29
DELETE (Song Creator).....	71
DELETE (Style Creator).....	42
DELETE WAVE.....	23
Detail.....	104, 109
DETUNE.....	103
DIGITAL RECORDING.....	40, 61, 78
DORIAN.....	52
DORIAN 5th.....	52
Drum Mapping, pantalla.....	25
Drums.....	4
DSP.....	14, 112
DYNAMICS.....	47

E

Ecuizador.....	115
Ecuizador principal.....	116

EDIT.....	40
EFFECT.....	108, 112
EFFECT/EQ.....	14
EG.....	13
EMPTY.....	25
END KEY.....	23
Entrada/salida de inserción (canción).....	68
EQ.....	14, 115
EQUAL.....	9
Estilo.....	34
Event List, pantalla.....	44, 73
Evento de letras.....	74
Eventos de acordes.....	74
Eventos de notas.....	74
Eventos de sistema exclusivo.....	74
EXPAND/COMP.....	47

F

Factory Reset.....	143
Fade In/Out.....	138
Favoritos.....	81
FILTER.....	12, 13, 111
FILTER (pantalla Event List).....	75
FINE.....	46
FINGERED.....	35
FINGERED ON BASS.....	35
FIXED DO.....	54
FIXED PITCH.....	22
Follow Lights.....	59
Foot Controller.....	125
FOOTAGE.....	16
Footswitch.....	125
FORMANT.....	103, 107
FORMAT (módulo de expansión) ...	29
Formato de archivo de estilo.....	49
Frecuencia.....	115
Freeze.....	85
FULL KEYBOARD.....	35

G

Ganancia.....	115
Generador de envoltentes.....	13
GLIDE.....	126
GM.....	5
Grabación en bucle.....	41
Grabación en tiempo real (estilo)....	41
Grabación en tiempo real (Multi Pad).....	78
Grabación por pasos (canción).....	61, 65
Grabación por pasos (estilo).....	44
Grabación por pasos (Multi Pad)	79

Grabador/reproductor de audio 88
 GROOVE 40, 46
 Guía 58
 GUITAR 51

H

HARMO. (contenido armónico) 13
 HARMONIC CONTENT 13, 111
 HARMONIC MINOR 51
 HARMONIC MINOR 5th 51
 HARMONY 14
 HARMONY ASSIGN 101, 102
 HIGH KEY 52
 HPF (filtro de paso alto) 107

I

IMPORT 18
 Indicador MIC/TALK 123
 INDIVIDUAL LOAD 31
 INITIAL TOUCH 6

K

Karao-Key 59
 KBD.VEL (velocidad del teclado) 62
 Key Mapping, pantalla 23
 KEY SIGNATURE 54
 KEYBOARD (armonía vocal) 99
 KEYBOARD (transposición) 10
 KEYBOARD/PANEL 6, 10
 KIRNBERGER 9
 Kit Edit 27
 KIT ↔ INST 25

L

Language 142
 Legacy 5
 LENG (duración) 16
 LFO 12, 13
 LIBRARY EDIT 28
 LIBRARY LOAD 32
 LIBRARY SAVE 30
 License Key 142
 Line Out 117
 Lista de reproducción 94
 Live! 4
 Live!Drums 5
 Live!SFX 5
 Local Control 130
 LOOP 77
 LYRICS 61
 LYRICS LANGUAGE 58
 Lyrics, pantalla 55

M

Main Picture 142
 Marcador 119

Marcador de fin de bucle 76
 Marcadores de posición
 de canción 76
 Marcadores de salto 76
 MASTER (transposición) 10
 MASTER TUNE 9
 MEAN-TONE 9
 MEDIA 141
 Medidor INPUT LEVEL 123
 MELODIC MINOR 51
 MELODIC MINOR 5th 51
 MELODY 51
 Memoria de registro 85
 MEMORY (OTS) 39
 MESSAGE SW (activación
 de mensajes) 131
 Metronome 138
 MFC10 135
 MIC SETTING 121, 123
 Micrófono 121
 MIDI SETUP FILES 144
 MIX 72
 MODE (armonía vocal) 102
 MODE (grabador/reproductor
 de audio) 92
 MODE (tubos de órgano) 16
 MODULATION (pedal) 126
 MODULATION (Voice Set) 12
 Módulo de expansión 18, 19
 Módulo de expansión
 de memoria Flash 17, 20, 24
 MONO/POLY 12
 Montaje de estilos 44
 MOVABLE DO 54
 MULTI FINGER 35
 Multi Pad 78
 Multi Pad Creator 78
 MULTI PAD EDIT 80
 Music Finder 81
 MUSIC FINDER + 84
 MUSIC FINDER FILES 144

N

NATURAL MINOR 51
 NATURAL MINOR 5th 52
 NEW BANK 78
 NEW STYLE 41
 NOISE GATE 123
 NORMAL REC 90
 NORMALIZE 89
 Notación 53
 Notación musical 53
 NOTE LIMIT 52
 NOTE NAME 54
 NTR 51
 NTT 51
 NUDGE 92

O

OCTAVE 111
 OCTAVE (armonía vocal) 107
 One Touch Setting 39
 Organ Flutes 16
 Organ Flutes! 4
 ORIGINAL BEAT 46
 OTS LINK TIMING 36
 Overview 101, 106
 OWNER 142
 Owner Name 142

P

P.A.T. 60
 Página TALK 124
 Página VOCAL 123
 PAN (armonía vocal) 103
 PAN (Talk) 125
 PAN (Voice Creator) 26
 PANEL SUSTAIN 14
 PANPOT 110
 PARAMETER (Style Creator) ... 40, 49
 Parameter Lock 139
 Part 103
 PART OCTAVE 12
 PART ON/OFF (ajuste de estilo) 37
 Partitura 53
 PEDAL 125
 PEDAL POLARITY 125
 PEDAL PUNCH IN/OUT 68
 PHRASE MARK REPEAT 57
 PITCH BEND 126
 PITCH BEND RANGE 111
 PITCH CORRECT MODE 104
 PITCH DETECT 124
 PITCH SHIFT 52
 PITCH SHIFT TO ROOT 52
 Plantillas MIDI 129
 PLAY ROOT 50
 PORTAMENTO 126
 PORTAMENTO TIME 111
 PORTAMENTO TIME (Voice Set) .. 12
 Property 29
 Punch In/Out (grabador/reproductor
 de audio) 91
 Punto inicial/final 93
 PURE MAJOR 9
 PURE MINOR 9
 PYTHAGOREAN 9

Q

QUANTIZE 48, 54, 71
 QUICK START 58

R

REC END	68
REC MODE (Song Creator)	61, 68
REC START	68
RECEIVE	128, 133
RECEIVE NOTE OFF	26
RECEIVE TRANSPOSE	130
RECORD EDIT	82
RECORD, pantalla	41
REDUCTION LEVEL (Talk)	125
REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET	15, 85, 86
Registration Sequence	86
REHEARSAL	92
RELEASE (armonía vocal)	107
RELES. (liberación)	13
REMOVE EVENT	48
REPEAT FOLDER	57
REPEAT MODE	57
REPLACE	83
RESP (respuesta)	16
Respuesta de pulsación	6
RETRIGGER	52
RETRIGGER TO ROOT	52
REVERB	26, 112
REVERB (armonía vocal)	102, 108
REVERB DEPTH	14
REVERB DEPTH (Talk)	125
RHY CLEAR	43
ROOT FIXED	51
ROOT TRANS	51
RTR	52

S

SA2 Auto Articulation	140
SCALE TUNE	9
SECTION SET	37
SELECT WAVE	21, 25
Sensibilidad de pulsación	6
SEQUENCE END	86
SET UP (partitura)	54
SETUP (armonía vocal)	98
SETUP (Song Creator)	72
SFF	49
SFF GE	49
SFX	4
SINGLE FINGER	35
Sobregrabación	41
SOFT	6, 126
SONG (transposición)	10
Song Creator	61
SONG SETTING	57
SOSTENUTO	126
SOUND	13
SOURCE ROOT	50
SP (posición de canción)	76
SPEAKER	140
SPEED (Harmony/Echo)	8

SPEED (vocal)	124
SPLIT POINT	38
START KEY	22, 23
START/STOP (MIDI)	130
STEP RECORD, pantalla	62
STOP (RTR)	52
STOP ACMP	36
STORE	23, 27
STRENGTH	47
STROKE	52
Style Creator	40
STYLE SETTING	36
STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	34, 36, 38
STYLE TOUCH	37
Sweet!	4
SWING	46
SYNCHRO STOP WINDOW	37
SYS/EX	61, 131
SYSTEM	128, 130
SYSTEM RESET	143
SYSTEM SETUP	143
SYSTEM SETUP FILES	144

T

TALK MIXING	125
Tap	139
TARGET	26
TEMPO (ajuste de estilo)	37
Text, pantalla	55
Tipo de asignación múltiple	7
Tipo Harmony/Echo	7
Tipos de armonía	7
Tipos de eco	7
TOUCH LIMIT	8
TOUCH SENSE (Voice Set)	12
TRACK DELETE	89
TRACK SELECT	89, 90, 91
TRANSMIT	128, 132
TRANSMIT CLOCK	130
TRANSPOSE	111
TRANSPOSE (armonía vocal)	103
TRANSPOSE ASSIGN	10
Transposición de notas	51
TUNE	111
TUNING	111

U

USER EFFECT FILES	144
USER MEMORY	123
Utility	138

V

VARIATION (DSP)	14
VELOCITY CHANGE	48
VH TYPE SELECT	98, 100, 105
VIBRATO	14

VIBRATO SPEED	16
VIEW NOTE	26
VOCAL EFFECT EDIT	101, 106
Voces principales	31, 142
VOCODER	107
VOCODER CONTROL	99
VOICE (consola de mezclas)	110
Voice Creator	17
Voice Editor	33
Voice Property (Voice Creator)	29
VOICE RAM	29
VOICE SET	15
Voice Set	11
VOL (tubos de órgano)	16
VOL/VOICE	110
VOLUME (armonía vocal)	104
VOLUME (consola de mezclas)	110
VOLUME (grabador/reproductor de audio)	89
VOLUME (Harmony/Echo)	8
VOLUME (Talk)	125
VOLUME (Voice Creator)	26
VOLUME (Voice Set)	12
VOLUME/ATTACK	16
Voz	4
Voz adicional	31
Voz de batería personalizada	24
Voz personalizada	20

W

WAVE COUNT	29
Wave Property	29
WAVE VOLUME	22
WAVEFORM COUNT	29
WERCKMEISTER	9

X

XG	5
----	---