

PORTATONE

PSR- A1000

MANUAL DE USO

Antes de usar el PSR-A1000, lea las precauciones de las páginas 3 y 4.



YAMAHA

El número de serie de este producto se encuentra en la base de la unidad. Anótelo aquí debajo y conserve este manual como justificante de compra y medio de identificación en caso de robo.

Nº de modelo

Nº de serie

(base de la unidad)

Precauciones

LÉANSE ATENTAMENTE ANTES DE CONTINUAR

* Conserve este manual en un lugar seguro para futuras consultas.



ADVERTENCIA

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar lesiones graves o incluso la muerte como consecuencia de una descarga eléctrica, cortocircuito, incendio, etc. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

Alimentación/adaptador de corriente

- Utilice únicamente la tensión especificada para el instrumento. La tensión requerida aparece rotulada en la placa de características de la unidad.
- Utilice únicamente el adaptador especificado (PA-300 o equivalente recomendado por Yamaha). El uso de un adaptador incorrecto podría ocasionar daños en el instrumento o sobrecalentamientos.
- Revise periódicamente el conector, y limpie la suciedad o el polvo que pueda haberse acumulado en él.
- No sitúe el cable del adaptador de corriente cerca de fuentes de calor (calentadores, radiadores...), ni lo doble o fuerce demasiado, ni coloque objetos pesados encima de él, ni lo deje en un lugar en el que alguien pueda pisarlo, tropezarse o enredar algún objeto.

No abrir

- No abra el instrumento ni intente desmontar o modificar los componentes internos de ninguna manera. El instrumento no contiene ninguna pieza utilizable por el usuario. Si surgen anomalías, apague de inmediato el instrumento y solicite una revisión al personal de servicio cualificado de Yamaha.

Agua y humedad

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo utilice cerca del agua o en entornos húmedos, ni coloque encima de él recipientes que contengan líquidos que podrían filtrarse por cualquiera de las aberturas.
- No inserte ni extraiga nunca un conector con las manos húmedas.

Riesgo de incendio

- No coloque objetos en combustión (velas, etc.) sobre la unidad, ya que podrían caerse y provocar un incendio.

Si advierte alguna anomalía

- Si el cable o el conector del adaptador se desgastan o resultan dañados, o si se produce una pérdida repentina de sonido durante la utilización del instrumento, o si despide olores extraños o humo, apague inmediatamente la unidad, desconecte el adaptador de la toma de corriente y haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.



PRECAUCIÓN

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar daños personales o materiales, tanto en el instrumento como en otros bienes. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

Alimentación/adaptador de corriente

- Cuando desconecte la alimentación del instrumento o de la toma, sostenga siempre el propio conector, no el cable.
- Desconecte el adaptador de corriente cuando no vaya a utilizar el instrumento, así como durante las tormentas eléctricas.
- No conecte el instrumento a una toma eléctrica a través de una base múltiple. Tal acción podría dar lugar a una degradación de la calidad de sonido, o posiblemente a un sobrecalentamiento de la toma.

Emplazamiento

- No exponga el instrumento a un nivel excesivo de polvo o vibraciones, ni a temperaturas extremas (luz solar directa, proximidades de un radiador, en el coche durante el día) para evitar que se deforme el panel o sufran daños los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de televisores, radios, equipos estéreo, teléfonos móviles u otros dispositivos eléctricos. El instrumento, TV, radio, etc. podrían generar ruido.
- No coloque el instrumento en una posición inestable que pueda ocasionar una caída accidental.
- Antes de trasladar el instrumento, desconecte todos los cables, entre ellos el del adaptador.
- Utilice únicamente el soporte especificado para el instrumento. Cuando proceda a su montaje, emplee exclusivamente los tornillos facilitados. De lo contrario, podría ocasionar daños en los componentes internos o provocar la caída del instrumento.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, apague todos ellos. Antes de encenderlos o apagarlos, ajuste los niveles de volumen al mínimo. Así mismo, reduzca todos los niveles de volumen de los componentes al mínimo y vaya elevándolos gradualmente hasta el nivel deseado mientras toca el instrumento.

Mantenimiento

- Para la limpieza del instrumento, utilice un paño seco y suave. No utilice disolventes, diluyentes, líquidos de limpieza ni paños tratados con productos químicos.

Manipulación

- No introduzca los dedos ni las manos por ninguna abertura del instrumento.
- No inserte ni deje caer nunca objetos metálicos, de papel u otros materiales en los orificios del panel o del teclado. Si se introduce algún objeto, apague de inmediato la unidad y desconecte el cable de alimentación de la toma. A continuación haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.
- No coloque objetos de goma, plástico o vinilo encima del instrumento, ya que podrían decolorar el panel.
- No apoye su peso sobre el instrumento ni coloque objetos pesados encima de él, ni aplique demasiada fuerza sobre los botones, interruptores o conectores.
- No utilice el instrumento durante largos períodos de tiempo a niveles de volumen elevados o incómodos, pues podría causar una pérdida irreversible de la capacidad auditiva. Si experimenta una pérdida de audición o campanilleo en los oídos, consulte a su médico.

Almacenamiento de datos

Copia de seguridad de los datos del usuario

- Los datos actuales de la memoria (véase la página 36) se perderán cuando apague el instrumento. Guarde los datos en disquete o en la unidad de usuario (página 36). Los datos guardados podrían perderse por alguna anomalía u operación incorrecta. Guarde los datos importantes en disquete.

Cuando modifique ajustes en una página de pantalla y salga de ella, los datos de configuración del sistema (enumerados en la tabla de parámetros de la lista de datos adjunta) se almacenarán automáticamente. No obstante, estos datos editados se perderán si apaga la unidad sin salir correctamente de la pantalla.

Copia de seguridad en disquete

- Como medida de protección contra la pérdida de datos por anomalías en el soporte de almacenamiento, recomendamos guardar la información importante en dos disquetes.

Yamaha no asume responsabilidad alguna por los daños debidos a una utilización incorrecta o a modificaciones realizadas en el instrumento, ni por la pérdida o destrucción de datos.

Apague el instrumento cuando no lo esté utilizando.

Aunque el interruptor se encuentre en la posición de espera ("STANDBY"), el instrumento continúa consumiendo una cierta cantidad de corriente. Si no va a utilizar el instrumento durante un periodo prolongado, procure desconectar el adaptador de la toma mural.

Gracias por adquirir el modelo Yamaha PSR-A1000. Para obtener el máximo rendimiento de sus avanzadas y prácticas funciones, le sugerimos que lea atentamente el manual. Además se recomienda guardarlo en un lugar seguro y accesible para futuras consultas.

Accesorios

- Adaptador de c.a. PA-300*
- Disquete [con archivos de estilo y de canción, y controlador MIDI (página 138)].
- Atril (página 17)
- Lista de datos
- Manual de uso

*Quizá no se incluya en todas las áreas. Compruébelo con su distribuidor Yamaha.

Acerca del manual de uso y la lista de datos

Este manual consta de cuatro secciones principales: Introducción, Guía rápida, Funcionamiento básico y Referencia. Se complementa con una lista de datos adjunta.

Introducción (página 3): La primera sección que se deberá leer.

Guía rápida (página 20): En esta sección se explica el uso de las funciones básicas.

Funcionamiento básico (página 35): Aquí se explican las operaciones básicas con controles de pantalla.

Referencia (página 49): Se explica la forma de realizar ajustes detallados con las diversas funciones del PSR-A1000.

Lista de datos: Lista de voces, formato de datos MIDI, etc.

* Las ilustraciones y pantallas que se muestran en el manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo, y pueden diferir de las que aparecen en el propio instrumento. Por ejemplo, los nombres de voces o estilos de las pantallas del manual no tienen por qué coincidir con los del instrumento.

* Las pantallas de ejemplo de la guía de funcionamiento de este manual se muestran en inglés.

* Las fuentes de mapas de bits utilizadas en este instrumento han sido suministradas y son propiedad de Ricoh Co., Ltd.

* Está terminantemente prohibida la copia de software comercial, excepto para uso personal.

AVISO DE COPYRIGHT

Este producto incorpora y utiliza programas y contenidos informáticos sobre los que Yamaha posee derechos de copyright o licencia para usar derechos de terceros. Este material protegido por la ley incluye, sin limitación, todo el software, archivos de estilos, archivos MIDI, datos WAVE y grabaciones de sonido. La legislación en esta materia prohíbe la utilización sin permiso de tales programas y contenidos salvo para uso personal. La vulneración de los derechos de copyright está perseguida por ley. NO REALICE, DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.

Marcas comerciales:

- Apple y Macintosh son marcas comerciales de Apple Computer, Inc.
- IBM-PC/AT es una marca comercial de International Business Machines Corporation.
- Windows es marca comercial registrada de Microsoft(r) Corporation.
- El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.

Manejo de la unidad de disco (FDD) y de los disquetes

Procure tratar los disquetes y la unidad de disco con cuidado. Observe las importantes instrucciones que se detallan a continuación.

Tipos de disco compatibles

- Pueden usarse discos flexibles 2DD y 2HD de 3,5".

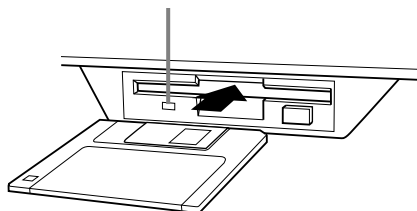
Inserción/extracción de discos

Para insertar un disco en la unidad:

- Sostenga el disco de manera que la etiqueta quede hacia arriba y el cierre metálico hacia el frente, es decir, hacia la ranura de la unidad. Inserte el disco con cuidado, presionando lentamente hasta que se acople en su posición y el botón de expulsión salga al exterior.

Indicador luminoso

Cuando el instrumento está encendido, el indicador (debajo de la ranura de disco, a la izquierda) permanece iluminado en señal de que la unidad de disco está preparada para su uso.

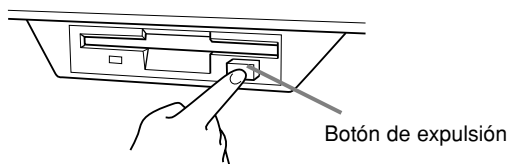


Para expulsar un disco:

Antes de extraer un disco, asegúrese de que no se están grabando datos en él.

Si se están grabando datos en el disquete por medio de algunas de las siguientes operaciones, en la pantalla aparecerán los mensajes "Now executing", "Now copying" o "Now formatting".

- Mover, copiar, pegar, guardar o eliminar (páginas 39 - 41).
- Asignar nombre a archivos o carpetas (página 38) o crear una nueva carpeta (página 41).
- Copiar de disco a disco (página 134) o formatear el disco (página 134).



- No intente nunca extraer el disco ni apagar el instrumento mientras se están grabando datos en el disquete, ya que podría dañar el disco y, posiblemente, la unidad de disco. Pulse el botón de expulsión lentamente hasta el fondo, y el disco será expulsado. Retírelo por completo con la mano.
- Si pulsa demasiado rápido el botón de expulsión, o si no lo pulsa hasta el fondo, es posible que el disco no salga correctamente, quedando bloqueado el botón a medio camino y el disco sobresaliendo apenas unos milímetros. En tal caso, no trate de extraer el disco a la fuerza, pues podría dañar el disco o el mecanismo de captura. Para extraer un disco parcialmente expulsado, pruebe a pulsar de nuevo el botón, o bien inserte el disco otra vez y repita la operación.
- Procure extraer el disco de la unidad antes de apagar el equipo. Un disco cargado en la unidad durante un período de tiempo prolongado puede acumular fácilmente polvo y suciedad que ocasionarán errores de lectura y escritura de datos.

Limpieza del cabezal de lectura/escritura de la unidad de disco

- Limpie periódicamente el cabezal de lectura/escritura. Este instrumento emplea un cabezal magnético de alta precisión que, tras un período prolongado de uso, acumulará una capa de partículas magnéticas procedentes de los discos utilizados, y posiblemente ocasionará errores de lectura y escritura.
- Para conservar la unidad de disco en perfecto estado, Yamaha recomienda el uso de un disco de limpieza de cabezales de tipo seco (disponible en el mercado) para limpiar el cabezal aproximadamente una vez al mes. Infórmese en su distribuidor Yamaha sobre los discos de limpieza de cabezales apropiados.
- No inserte objetos distintos de los discos flexibles en la unidad, ya que podrían ocasionar daños tanto en la unidad como en los discos.

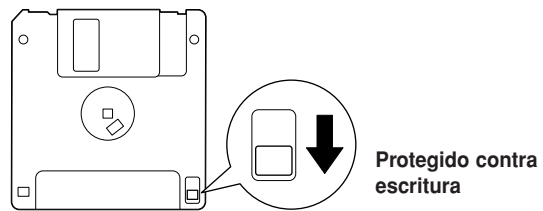
Acerca de los discos flexibles

Para manejar los discos con cuidado:

- No coloque objetos pesados, ni doble ni aplique ningún tipo de presión sobre los discos. Conserve siempre los discos en sus estuches cuando no los utilice.
- No esponga el disco a la luz solar directa, temperaturas extremas, exceso de humedad, polvo o líquidos.
- No abra el cierre metálico ni toque la superficie interna.
- No esponga el disco a campos magnéticos, como los producidos por televisores, altavoces, motores, etc., ya que tales campos pueden borrar parcial o totalmente los datos del disco, dejándolo ilegible.
- No utilice nunca discos que tengan deformado el cierre metálico o la carcasa.
- No adhiera nada al disco excepto las etiquetas facilitadas. Así mismo, procure adherir las etiquetas en la posición adecuada.

Para proteger los datos (pestaña de protección contra escritura):

- A fin de evitar el borrado accidental de datos valiosos, deslice la pestaña a la posición de "protegido" (ventana abierta).

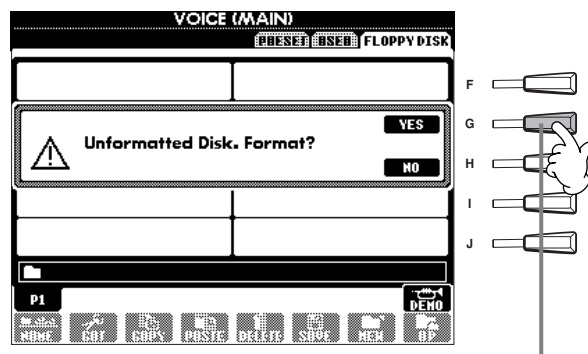


Copia de seguridad de los datos

- Para disfrutar de la máxima seguridad, Yamaha recomienda conservar dos copias de los datos importantes en discos separados, por si uno de ellos se pierde o queda inutilizado. Para crear un disco de seguridad, utilice la función "Disk to Disk" (página 134).

Acerca de los mensajes de pantalla

En ocasiones aparecerá un mensaje en la pantalla (informativo o de confirmación) para facilitar las operaciones. En tal caso, simplemente siga las instrucciones pulsando el botón correspondiente.



En este ejemplo, pulse el botón [G] (YES) para ejecutar la operación de formateo.

NOTA

Puede seleccionar el idioma deseado en la pantalla de Ayuda (página 46).

Introducción	3	Referencia	
PRECAUCIONES	3	Reproducción de las canciones	
Accesorios	6	de demostración	49
Acerca del manual de uso y la lista de datos	6	Voces	51
Manejo de la unidad de disco (FDD) y de los disquetes	7	Selección de una voz	51
Acerca de los mensajes de pantalla	8	Layer/Left - reproducción simultánea	
Índice de aplicaciones	12	de varios sonidos	53
Qué se puede hacer con el PSR-A1000	14	Layer - superposición de dos voces diferentes.....	53
Configuración del PSR-A1000	16	Left - ajuste de voces independientes para las	
Controles del panel y terminales	18	secciones izquierda y derecha del teclado.....	54
Guía rápida	20	Aplicación de efectos de voz	54
Reproducción de demos	20	Rueda PITCH BEND (inflexión de tono)	55
Reproducción de canción	21	El ajuste de octava	55
Reproducción de canciones	21	Estilos	56
Reproducción de voces	25	Reproducción de un estilo	56
Reproducción de una voz	25	Reproducción de los canales de ritmo de un	
Reproducción simultánea de dos voces	26	solo estilo.....	58
Reproducción de una voz diferente con cada mano.....	27	Ajuste del balance del volumen/silenciamiento	
Reproducción de estilos	28	de canal	58
Reproducción de un estilo	28	Digitación de acordes	59
Secciones de estilo	30	Arreglo del patrón de estilo (SECCIONES:	
Interpretación con canciones	32	MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)	61
Interpretación conjunta con el PSR-A1000	32	Detención de la reproducción del estilo al	
Grabación	33	liberar las teclas (SYNC.STOP)	62
Selección de una escala oriental	34	Selección de los tipos de introducción	
Operaciones básicas		y de final (INTRO/ENDING).....	63
- Organización de los datos	35	Reproducción automática de patrones de relleno	
Ejemplo - Pantalla Open/Save de Voice	36	al cambiar las secciones de acompañamiento	
Selección de archivos y carpetas	37	- Relleno automático	63
Operaciones relacionadas con archivos y carpetas	38	Los Multipads	64
Asignación de nombre a los archivos y carpetas.....	38	Reproducción de multipads	64
Movimiento de archivos y carpetas.....	39	Chord Match (adaptación al acorde)	64
Copia de archivos y carpetas	40	Multipad Edition (edición de multipads)	65
Borrado de archivos y carpetas	40	Reproducción de canciones	66
Almacenamiento de archivos	41	Tipos de canciones compatibles	66
Organización de archivos mediante la creación		Reproducción de canciones	67
de una nueva carpeta	41	Reproducción de las canciones internas	67
Visualización de las páginas del nivel superior	41	Reproducción de canciones en disquete	69
Introducción de caracteres y cambio de iconos	41	Otras operaciones relacionadas con la reproducción	69
Uso de la rueda DATA ENTRY	43	Silenciamiento de partes específicas	
Acceso directo - Selección instantánea de pantallas	44	- Pista 1 / Pista 2 / Pistas Extras	70
Mensajes de ayuda	46	Repetición de la reproducción de un margen	
Uso del metrónomo	47	específico	70
Ajuste del tempo	47	Visualización de letras de canciones	71
Tempo tap (marcar el tempo)	48		

Uso de escalas orientales – Ajustes de escala/afinación de escalas/memoria de escalas	72
Ajuste de una escala oriental - Ajuste de escala	72
Ajuste de la afinación de escalas - Afinación de escalas	72
Almacenamiento en memoria del ajuste de escala	
- Memoria de escala	74
Almacenamiento de los ajustes de escala	74
Recuperación del ajuste de escala	75

Almacenamiento y recuperación de paneles personalizados	
- Memoria de registro	76
Registro de paneles - Memoria de registro	76
Almacenamiento de la memoria de registro	77
Recuperación de una memoria de registro	78

Edición de voces – Sound Creator	79
Funcionamiento	79
Parámetros de Sound Creator	80

Grabación de actuaciones y creación de canciones – Song Creator	83
Acerca de la grabación de canciones.....	83
Grabación rápida.....	84
Grabación múltiple	85
Grabación de notas individuales - Grabación por pasos	87
Funcionamiento	87
Grabación de melodías - Grabación por pasos (Nota)	89
Grabación de cambios de acordes para el acompañamiento automático - Grabación por pasos (Acorde).....	90
Seleccione las opciones de grabación: inicio, parada, pinchazo/despinchazo - Modo de grabación	92
Edición de una canción grabada	93
Edición de parámetros relacionados con canales - Canal ..	93
Edición de eventos de nota - 1-16.....	96
Edición de eventos de acorde - CHD	97
Edición de eventos de sistema - SYS/EX. (exclusivos de sistema).....	97
Introducción y edición de letras de canciones	98
Personalización de la lista de eventos - Filtro	98

Creación de estilos de acompañamiento	
- Style Creator	99
Acerca de la creación de estilos de acompañamiento	99
Formato de los archivos de estilo	100
Funcionamiento	100
Grabación en tiempo real - Básica.....	101
Grabación por pasos	102
Composición de un estilo de acompañamiento	
- Assembly	103
Edición del estilo de acompañamiento creado.....	104
Cambio de sentido rítmico - Groove y Dinámica	104
Edición de los datos de canal	106
Ajustes de formato de los archivos de estilo - Parámetro.....	107

Creación de Multipads	
- Multi Pad Creator	109
Funcionamiento	109
Grabación de multipads en tiempo real - Grabación.....	110
Inicio de grabación	110
Fin de grabación	110
Grabación por pasos o edición de multipads - Edición	111

Ajuste del balance de volumen y cambio de voces – Mesa de mezclas	112
Funcionamiento	112
Ajuste de balance de nivel y voz - Volumen/Voz.....	113
Cambio de tonalidad de la voz - Filtro	114
Cambio de ajustes relacionados con el tono - Afinación	114
Ajuste de efectos	115
Estructura de efectos	117

Configuración general y otros ajustes importantes – Función	118
Funcionamiento	118
Ajuste preciso del tono - Afinación general.....	120
Afinación del tono global - Afinación general.....	120
Ajuste de parámetros relacionados con la canción - Ajustes de canción	121
Ajuste de parámetros relacionados con el acompañamiento automático - Ajuste de estilo, punto de división y digitación de acordes	122
Ajuste de parámetros relacionados con el acompañamiento automático - Ajuste de estilo y punto de división.....	122
Ajuste del método de digitación	
- Digitación de acordes	123
Ajustes de pedales y teclado - Controlador	123
Ajustes de los pedales	123
Cambio de la sensibilidad a la pulsación y de la transposición - Teclado/Panel	125
Ajuste de secuencia de registro, congelación y Voice Set (preajuste de voz)	126
Orden de recuperación de los preajustes de la memoria de registro - Secuencia de registro	126
Mantenimiento de los ajustes del panel - Congelación	126
Cambio de los ajustes de voz seleccionados automáticamente - Voice Set (preajuste de voz).....	127
Ajuste de armonía y eco	127
Ajuste de parámetros MIDI	129
Ajustes globales del sistema (control local, reloj, etc.)	
- Sistema	129
Transmisión de datos MIDI - Transmisión	130
Recepción de datos MIDI - Recepción	131
Ajuste de canales con raíz de nota - Raíz	131
Ajuste de canales con acordes - Detección de acordes.....	131
Otros ajustes - Utilidades.....	132
Ajustes de fundido, metrónomo, bloqueo de parámetros y tempo tap - CONFIG 1	132
Ajustes de pantalla y de indicación de número de voz	
- CONFIG 2	133
Copia y formateo de discos - Disco	134

Introducción de nombre de usuario y preferencia de idioma - Usuario.....	135
Restablecimiento de los preajustes de fábrica del PSR-A1000 - Reinicio del sistema	135
Uso del PSR-A1000 con otros equipos ..	136
Uso de auriculares (PHONES).....	136
Reproducción de los sonidos del PSR-A1000 a través de un equipo de audio externo, y grabación en un equipo externo (AUX OUT/OUTPUT)	136
Uso del pedal conmutador o del pedal controlador (FOOT PEDAL 1/2)	137
Conexión de dispositivos MIDI externos (terminales MIDI).....	137
Conexión a un ordenador (terminales MIDI y TO HOST)	138
Qué es MIDI	139
Para qué se utiliza MIDI	142
Compatibilidad de datos	142
Formato de disco	142
Formato de secuencias	143
Formato de asignación de voces	143
Solución de problemas.....	144
Especificaciones	146
Índice alfabético	148

Introducción

Guía rápida

Operaciones básicas - Organización de los datos

Reproducción de demos

Voces

Estilos

Multipads

Reproducción de canción

Uso de escalas orientales - Ajustes de escala/Afinación de escalas/Memoria de escalas

Almacenamiento y recuperación de paneles personalizados - Memoria de registro

Edición de voces - Sound Creator

Grabación de actuaciones y creación de canciones - Song Creator

Creación de estilos de acompañamiento - Style Creator

Creación de multipads - Multi Pad Creator

Ajuste del balance de volumen y cambio de voces - Mesa de mezclas

Configuración general y otros ajustes importantes - Función

Uso del PSR-A1000 con otros equipos

Apéndice

Índice de aplicaciones

Utilice este índice para localizar las páginas de referencia que puedan serle útiles en su aplicación y situación particular.

Audición

Audición de las canciones internas.....	página 67
Audición de canciones de disco	“Reproducción de canciones en disco”, página 69
Audición de las canciones de demostración.....	página 49
Audición de demostración de las voces seleccionadas	página 51
Audición de canciones con las voces especiales del PSR-A1000	página 113

Reproducción

Reproducción de un acompañamiento que concuerde con el tono.....	“Asignación de transposición”, página 125
Combinación de dos voces	“Layer - Superposición de dos voces diferentes”, página 53
Reproducción de una voz independiente con cada mano	“Left - Ajuste de voces independientes para las secciones izquierda y derecha del teclado”, página 54

Cambio de sonido

Realce del sonido con la pulsación y otros efectos	“Aplicación de efectos de voz”, página 54
.....	“Ajuste de efectos”, página 115
Ajuste del balance de nivel.....	página 113
Combinación de dos voces	“Layer - Superposición de dos voces diferentes”, página 53
Reproducción de una voz independiente con cada mano	“Left - Ajuste de voces independientes para las secciones izquierda y derecha del teclado”, página 54
Creación de voces	página 79

Reproducción del acompañamiento automático

Reproducción automática del acompañamiento.....	página 56
---	-----------

Práctica

Prácticas con un tempo preciso y constante.....	“Uso del metrónomo”, página 47
---	--------------------------------

Grabación

Grabación de la actuación	páginas 84, 85
Creación de una canción introduciendo notas	página 87

Creación de ajustes originales

Creación de voces	página 79
Creación de estilos de acompañamiento	página 99
Creación de multipads	página 109

Ajustes

Registro de configuraciones del panel	página 76
Afinación del tono / Selección de escala	página 120
Ajustes detallados para reproducir canciones	página 121
Ajustes detallados para acompañamiento automático.....	página 122
Ajustes detallados para voces de teclado	página 125
Ajustes detallados para MIDI	página 129

Conexión del PSR-A1000 a otros dispositivos

Información básica sobre MIDI	“Qué es MIDI”, página 139
Grabación de actuación	“Reproducción de los sonidos del PSR-A1000 a través de un sistema de audio externo, y grabación en un equipo externo (AUX OUTPUT/OUTPUT), página 136
Elevación del volumen	“Reproducción de los sonidos del PSR-A1000 a través de un sistema de audio externo, y grabación en un equipo externo (AUX OUTPUT/OUTPUT), página 136
Conexión a un ordenador	“Conexión a un ordenador (terminales MIDI y TO HOST), página 138

Soluciones rápidas

Funciones básicas del PSR-A1000 y optimización	páginas 12, 14
Restablecimiento de los ajustes originales del PSR-A1000	“Restablecimiento de los preajustes de fábrica del PSR-A1000 - Reinicio del sistema, página 135
Visualización de mensajes	“Acerca de los mensajes de pantalla”, página 8
Solución de problemas	página 144

Qué se puede hacer con el PSR-A1000

CANCIÓN

Reproduzca canciones previamente grabadas (págs. 21, 32, 66)

Disfrute de una amplia variedad de canciones predeterminadas o grabadas en discos.

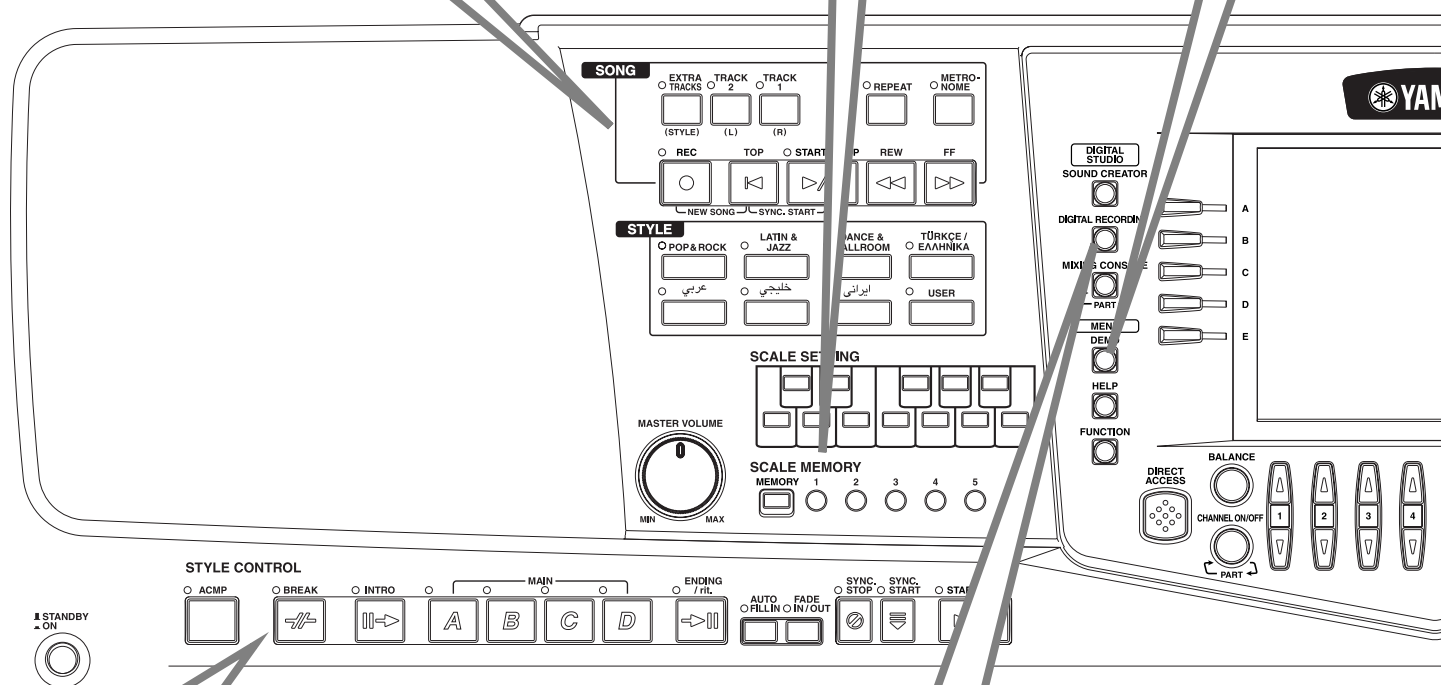
AJUSTE DE ESCALA / MEMORIA DE ESCALAS

La función Scale Setting le permite bajar fácilmente el tono de determinadas notas en 50 cents para crear sus propias escalas orientales. Se pueden almacenar hasta seis ajustes de escala para su recuperación instantánea (memoria de escalas) cuando las necesite.

DEMO

Explore las demostraciones (páginas 20, 49)

No sólo constituyen un ejemplo de las sorprendentes voces y estilos del instrumento, sino que le muestran las distintas funciones y opciones para ir adquiriendo experiencia práctica sobre el uso del PSR-A1000.



ESTILO

Combine sus actuaciones con el acompañamiento automático (páginas 28, 56)

Si toca un acorde con la mano izquierda, automáticamente se reproducirá el acompañamiento. Seleccione un estilo (pop, jazz, latino, etc.) y deje que el PSR-A1000 actúe como el resto de miembros de su grupo.

GRABACIÓN DIGITAL

Grabe sus actuaciones (páginas 83, 99)

Con las avanzadas y sencillas funciones de grabación de canciones, podrá dejar registradas sus propias actuaciones al teclado, así como crear composiciones completas y totalmente orquestadas. Que después podrá guardar en la unidad USER o en disquete para usarlas en el futuro.

LCD

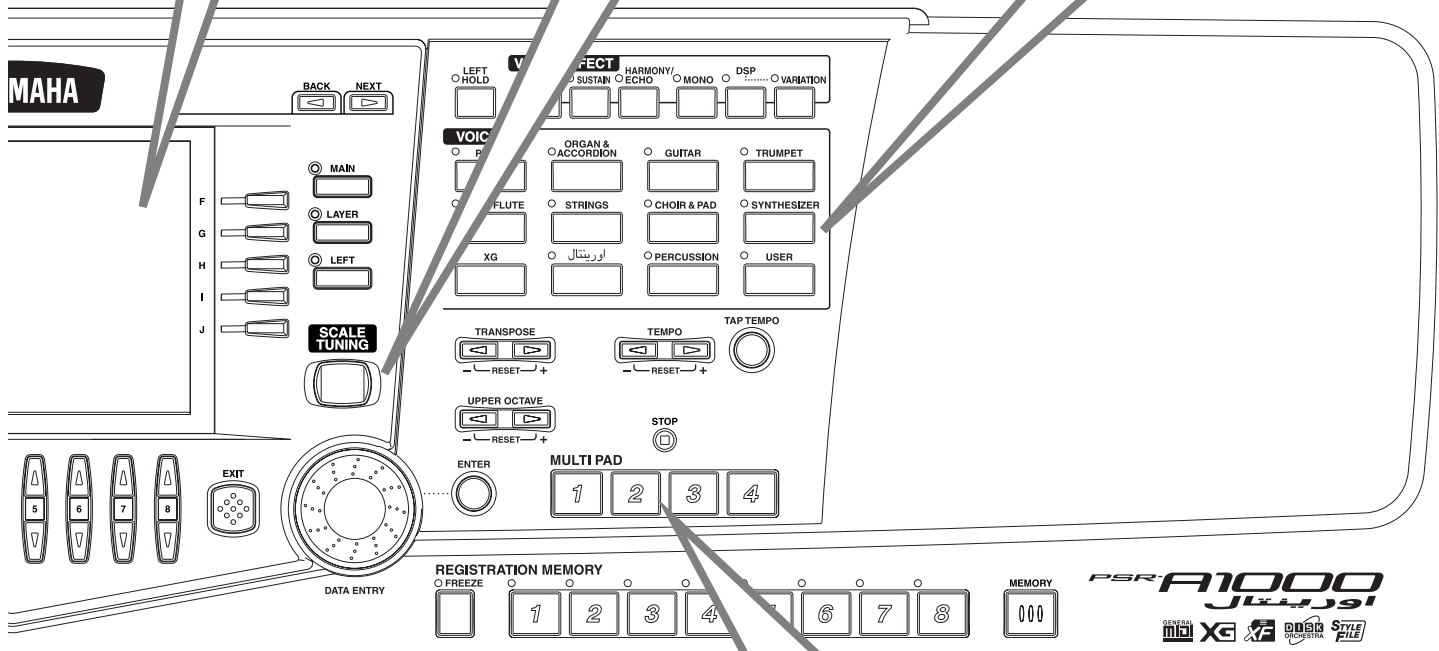
La amplia pantalla de cristal líquido, junto con los botones del panel, ofrece un completo y sencillo control de las operaciones del PSR-A1000.

AFINACIÓN DE ESCALA

Seleccione un modelo de escala, entre ellas las orientales, y cree una personalizada afinando las notas originales.

VOZ

Disfrute de una gran variedad de voces realistas (páginas 25, 51)
El PSR-A1000 incorpora innumerables voces de gran autenticidad y dinamismo: piano, cuerda, viento-madera, etc.



Terminal TO HOST

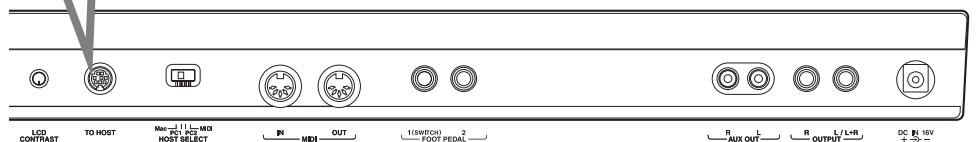
Componga música con un ordenador, de manera rápida y sencilla (página 138)

Sumérjase en el mundo del software y disfrute de todas las ventajas de la música por ordenador. Las conexiones y la configuración son excepcionales sencillas, y las grabaciones realizadas en el ordenador se pueden reproducir con distintos sonidos de instrumentos... todo ello con un solo PSR-A1000.

Multi Pads

Añada sabor a sus actuaciones con frases dinámicas especiales (páginas 64, 109)

Con sólo pulsar uno de los multipads, puede reproducir frases cortas de ritmo o melodía. También puede crear sus propias frases de multipad originales grabándolas directamente desde el teclado.



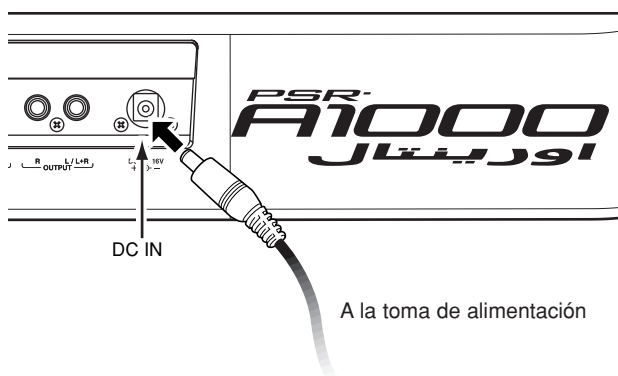
Configuración del PSR-A1000

Alimentación

- 1 Compruebe que el interruptor STANDBY/ON del PSR-A1000 se encuentra en la posición STANDBY (apagado).
- 2 Conecte un extremo del cable de alimentación al PA-300.



- 3 Conecte el extremo DC (corriente continua) del PA-300 al terminal DC IN del PSR-A1000, situado en el panel posterior del instrumento.



- 4 Conecte el otro extremo (conector de c.a. normal) a una toma de alimentación cercana.

⚠ ADVERTENCIA

Utilice únicamente el adaptador Yamaha PA-300 o uno equivalente recomendado por Yamaha. El uso de un adaptador incompatible puede causar daños irreparables en el PSR-A1000 y entrañar serios riesgos de descarga eléctrica. **DESCONECTE SIEMPRE EL ADAPTADOR DE LA TOMA DE ALIMENTACIÓN CUANDO NO ESTÉ UTILIZANDO EL PSR-A1000.**

⚠ PRECAUCIÓN

No interrumpa nunca el suministro de alimentación (por ejemplo, desconectando el adaptador) durante las operaciones de grabación del PSR-A1000, ya que podrían perderse los datos.

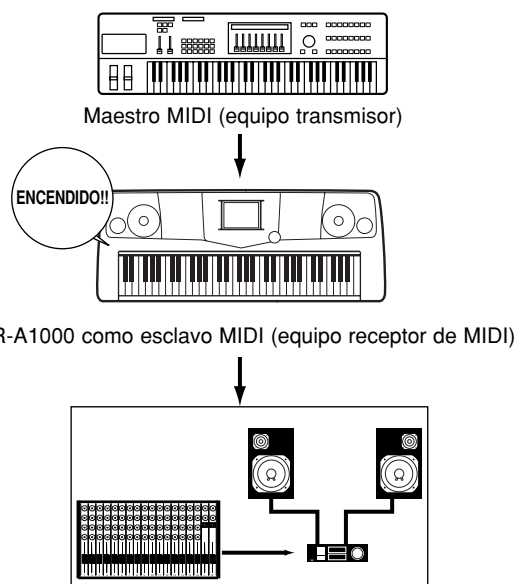
⚠ PRECAUCIÓN

Aunque el interruptor se encuentre en la posición de espera ("STANDBY"), el instrumento continúa consumiendo una cierta cantidad de corriente. Si no va a utilizar el PSR-A1000 durante un periodo prolongado, asegúrese de desconectar el adaptador de la toma mural.

Procedimiento de encendido

Una vez realizadas todas las conexiones necesarias entre el PSR-A1000 y el resto de dispositivos (página 136), asegúrese de que todos los controles de volumen se encuentran a cero. A continuación vaya encendiendo todos los dispositivos conectados en el siguiente orden: maestros MIDI (transmisores), esclavos MIDI (receptores) y equipos de audio (mesas de mezclas, amplificadores, altavoces, etc.). De esta forma garantizará un funcionamiento MIDI fluido y evitará daños en los altavoces.

Para apagar el sistema, primero baje el volumen de todos los equipos de audio y proceda en orden inverso al encendido (primero los dispositivos de audio y después los equipos MIDI).



Equipo de audio (primero la mesa de mezclas, después el amplificador)

Encendido

⚠ PRECAUCIÓN

Para evitar posibles daños en los altavoces u otros equipos electrónicos conectados, encienda siempre el PSR-A1000 antes que los altavoces amplificadores o la mesa de mezclas y el amplificador. Igualmente, apague siempre el PSR-A1000 después que los altavoces amplificadores o la mesa de mezclas y el amplificador.

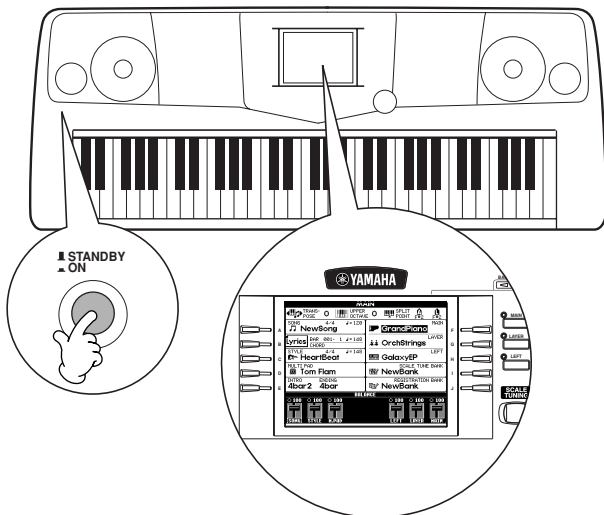
⚠ PRECAUCIÓN

Aunque el interruptor se encuentre en la posición de espera ("STANDBY"), el instrumento continúa consumiendo una cierta cantidad de corriente. Si no va a utilizar el PSR-A1000 durante un periodo prolongado, asegúrese de desconectar el adaptador de la toma mural.

🎵 NOTA

Antes de encender o apagar el PSR-A1000, baje el volumen de los equipos de audio conectados.

- 1 Pulse el interruptor [STANDBY/ON].
→ Aparecerá la pantalla principal.



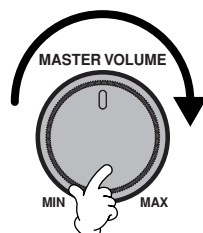
Cuando esté preparado para apagar la unidad, pulse de nuevo el interruptor [STANDBY/ON].

→ La pantalla y el indicador luminoso (en la parte inferior izquierda de la unidad) se apagarán.

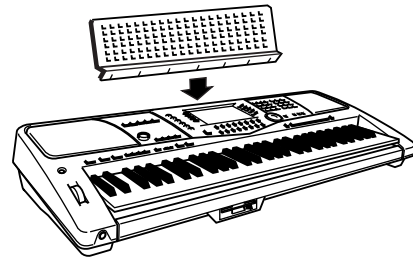
- 2 Ajuste del contraste de la pantalla
Si la pantalla no resulta cómoda de leer, ajuste el contraste con el mando [LCD CONTRAST] del panel posterior.



- 3 Ajuste de volumen
Utilice la rueda [MASTER VOLUME] para ajustar el volumen a un nivel adecuado.



Atril



El PSR-A1000 se suministra con un atril que se puede acoplar al instrumento insertándolo en la ranura de la parte posterior del panel de control.

Logotipos del panel

Los logotipos impresos en el panel del PSR-A1000 indican los estándares o formatos admitidos y las funciones especiales incluidas.

GM System Level 1

Es un agregado al estándar MIDI que garantiza que los datos que cumplan el estándar serán reproducidos fielmente en todos los sintetizadores o generadores de tonos de cualquier marca compatibles con GM.

XG Formato XG

Es una nueva especificación MIDI de Yamaha que amplía y mejora significativamente el estándar GM System Level 1: mayor capacidad de gestión de voces, control expresivo y posibilidades de procesamiento de efectos, conservando al mismo tiempo toda la compatibilidad GM. Al usar las voces XG del PSR-A1000, podrá grabar archivos de canciones compatibles con XG.

XF Formato XF

Este formato de Yamaha refuerza el estándar SMF (Standard MIDI File), dotándolo de mayor operatividad y posibilidad de ampliación en el futuro. Si reproduce un archivo XF que contenga datos de letras de canciones, el PSR-A1000 puede mostrar dichas letras. (SMF es el formato más común de los archivos de secuencias MIDI. El PSR-A1000 es compatible con los formatos SMF 0 y 1, y graba datos de "canción" usando el formato SMF 0).

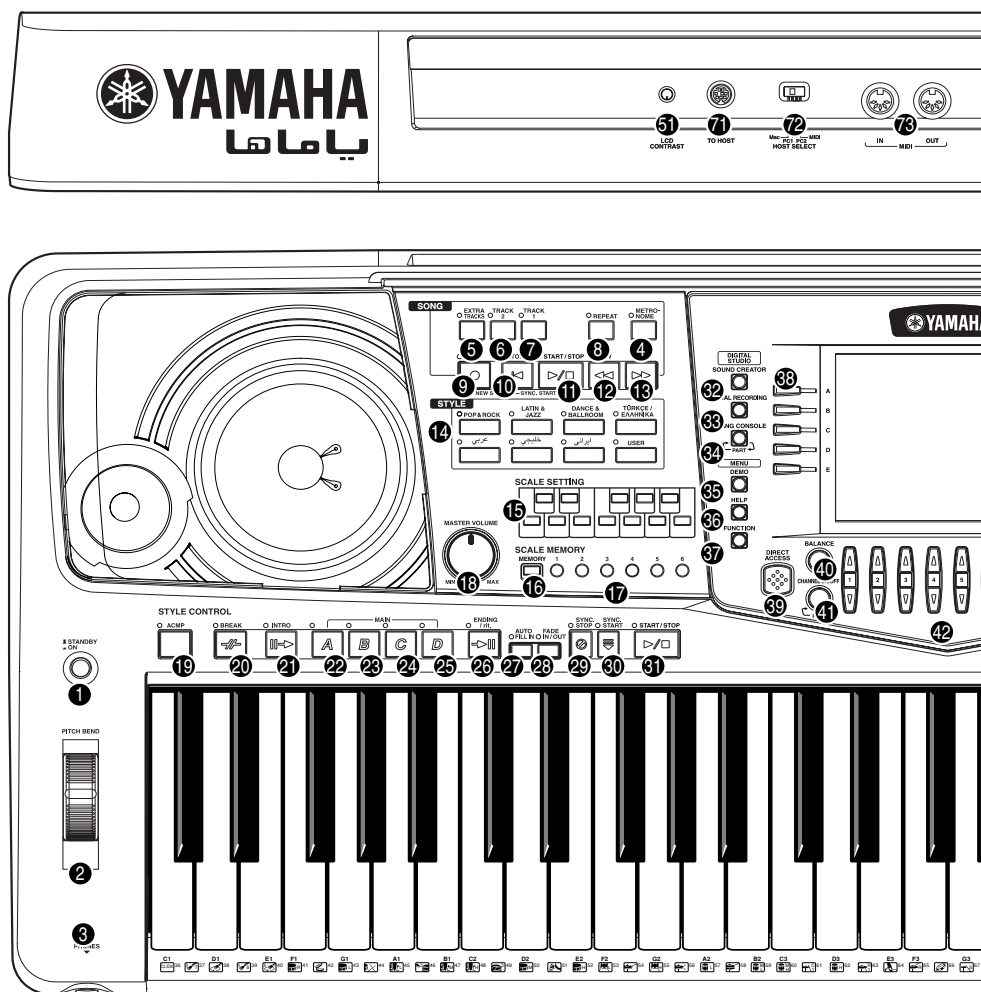
DOC (Disk Orchestra Collection)

El formato de asignación de voces DOC ofrece compatibilidad en la reproducción de datos con una amplia gama de instrumentos Yamaha y dispositivos MIDI.

Style File Format

Es el formato de archivos de estilos original de Yamaha (SFF). Utiliza un sistema de conversión especial, basado en una amplia gama de tipos de acordes, para proporcionar un acompañamiento automático de alta calidad. El PSR-A1000 utiliza el SFF internamente, lee discos de estilos SFF opcionales y crea estilos SFF mediante la función Style Creator.

Controles del panel y terminales



POWER (alimentación)

- 1 Interruptor [STANDBY/ON]p. 17

WHEEL (rueda)

- 2 Rueda PITCH BENDp. 55

PHONES (auriculares)

- 3 Toma de auriculares PHONESp. 136

METRONOME (metrónomo)

- 4 Botón [METRONOME]p. 47

SONG (canción)

- 5 Botón [EXTRA TRACKS (STYLE)]p. 70
- 6 Botón [TRACK 2 (L)]p. 70
- 7 Botón [TRACK 1 (R)]p. 70
- 8 Botón [REPEAT]p. 70
- 9 Botón [REC]p. 83
- 10 Botón [TOP]p. 69
- 11 Botón [START / STOP]p. 67
- 12 Botón [REW]p. 69
- 13 Botón [FF]p. 69

STYLE (estilo)

- 14 Botones STYLEp. 56

SCALE SETTING (ajuste de escalas)

- 15 Botones [SCALE SETTING]p. 72

SCALE MEMORY (memoria de escalas)

- 16 Botón [MEMORY]p. 74
- 17 Botones [SCALE MEMORY]p. 74

MASTER VOLUME (volumen general)

- 18 Rueda [MASTER VOLUME]p. 17

STYLE CONTROL (control de estilo)

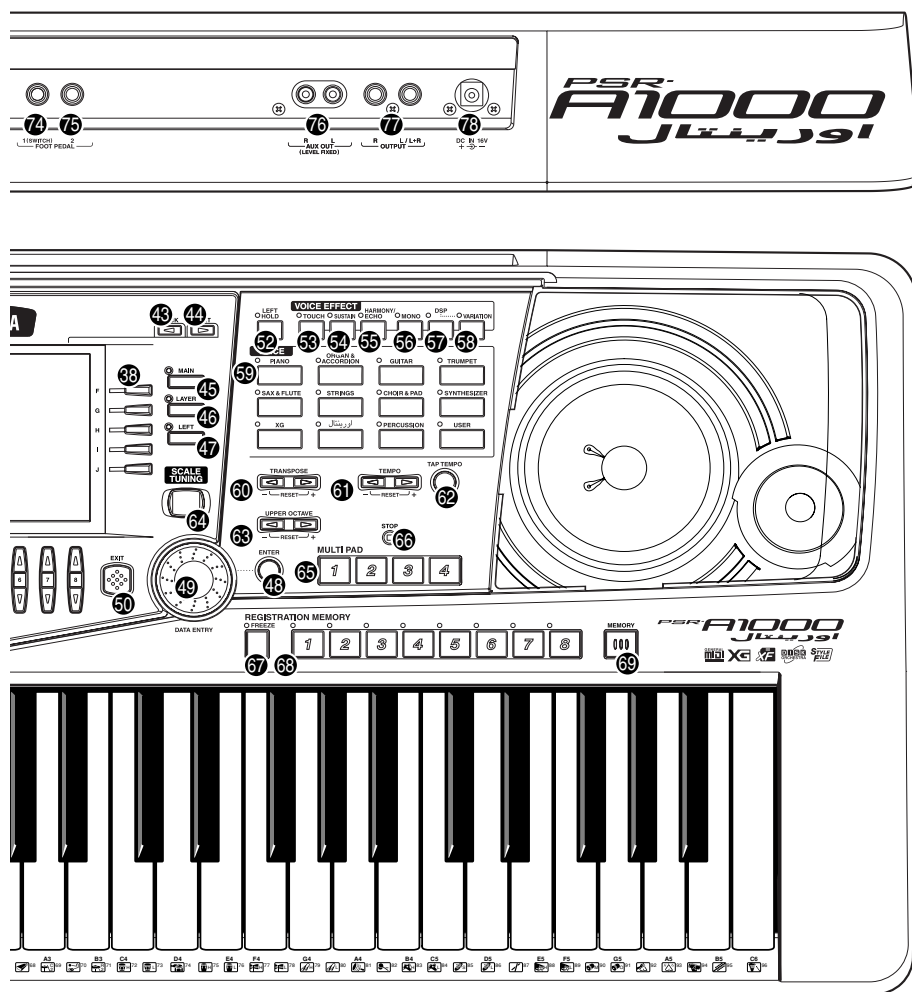
- 19 Botón [ACMP]p. 57
- 20 Botón [BREAK]p. 61
- 21 Botón [INTRO]p. 31, 63
- 22 Botón MAIN [A]p. 61
- 23 Botón MAIN [B]p. 61
- 24 Botón MAIN [C]p. 61
- 25 Botón MAIN [D]p. 61
- 26 Botón [ENDING / rit.]p. 31, 63
- 27 Botón [AUTO FILL IN]p. 63
- 28 Botón [FADE IN / OUT]p. 62
- 29 Botón [SYNC.STOP]p. 62
- 30 Botón [SYNC.START]p. 57
- 31 Botón [START / STOP]p. 57

DIGITAL STUDIO (estudio digital)

- 32 Botón [SOUND CREATOR]p. 79
- 33 Botón [DIGITAL RECORDING]p. 83, 99
- 34 Botón [MIXING CONSOLE]p. 112

MENU (menú)

- 35 Botón [DEMO]p. 49
- 36 Botón [HELP]p. 46
- 37 Botón [FUNCTION]p. 118



DISPLAY CONTROL (control de pantalla)

- 38 Botones [A] - [J]p. 37
- 39 Botón [DIRECT ACCESS]p. 44
- 40 Botón [BALANCE]p. 58
- 41 Botón [CHANNEL ON / OFF].....p. 58, 69
- 42 Botones [1▲▼] - [8▲▼]p. 35, 42
- 43 Botón [BACK].....p. 37, 43
- 44 Botón [NEXT].....p. 37, 43
- 45 Botón VOICE PART ON / OFF [MAIN]p. 53
- 46 Botón VOICE PART ON / OFF [LAYER]p. 53
- 47 Botón VOICE PART ON / OFF [LEFT]p. 53
- 48 Botón [ENTER]p. 43
- 49 Rueda [DATA ENTRY]p. 43
- 50 Botón [EXIT].....p. 37
- 51 Mando [LCD CONTRAST].....p. 17

VOICE EFFECT (efectos de voz)

- 52 Botón [LEFT HOLD].....p. 55
- 53 Botón [TOUCH]p. 54
- 54 Botón [SUSTAIN]p. 54
- 55 Botón [HARMONY / ECHO].....p. 55
- 56 Botón [MONO]p. 55
- 57 Botón [DSP]p. 54
- 58 Botón [VARIATION]p. 55

VOICE (voz)

- 59 Botones VOICEp. 51

TRANSPOSE (transposición)

- 60 Botones [◀][▶]p. 125

TEMPO

- 61 Botones [◀][▶]p. 47
- 62 Botón [TAP TEMPO]p. 48

UPPER OCTAVE (octava superior)

- 63 Botón [UPPER OCTAVE].....p. 55

SCALE TUNING (afinación de escala)

- 64 Botón [SCALE TUNING]p. 72

MULTI PAD

- 65 Botones [1] - [4]p. 64
- 66 Botón [STOP].....p. 64

REGISTRATION MEMORY (memoria de registro)

- 67 Botón [FREEZE]p. 78
- 68 Botones [1] - [8]p. 76
- 69 Botón [MEMORY].....p. 76

FLOPPY DISK (disquete)

- 70 Unidad de disquete (3,5")p. 7

Conectores

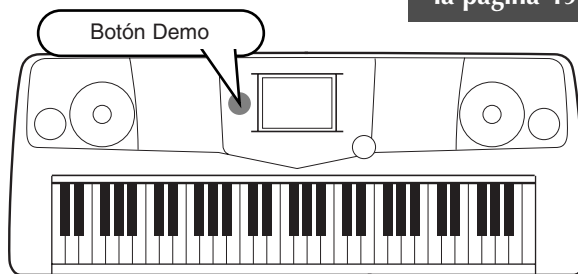
- 71 Terminal [TO HOST].....p. 138
- 72 Interruptor [HOST SELECT]p. 138
- 73 Terminales MIDI [OUT] [IN]p. 137
- 74 Conector [FOOT PEDAL 1 (SWITCH)]p. 137
- 75 Conector [FOOT PEDAL 2]p. 136
- 76 Conectores AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R].....p. 136
- 77 Conectores OUTPUT [L / L+R] [R]p. 136
- 78 Terminal DC IN.....p. 136

Reproducción de demos

Referencia en la página 49

El PSR-A1000 dispone de una extensa variedad de canciones de demostración, como muestra de las complejas y auténticas voces y de los dinámicos ritmos y estilos que contiene.

Además, ofrece una selección especial de funciones de demostración. Con ellas podrá realizar un viaje activo por todas las funciones y características importantes del instrumento, con lo que podrá comprobar de primera mano lo eficaz que resulta el PSR-A1000 cuando lo utiliza con su propia música.

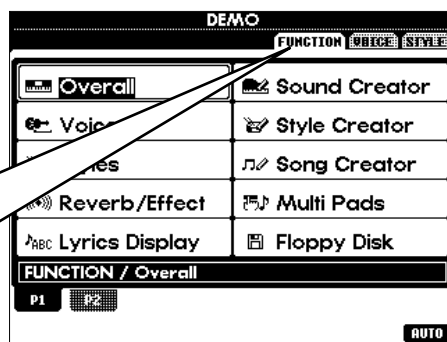
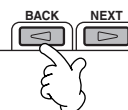


1 Pulse el botón DEMO y automáticamente se reproducirán de manera aleatoria las canciones de demostración.



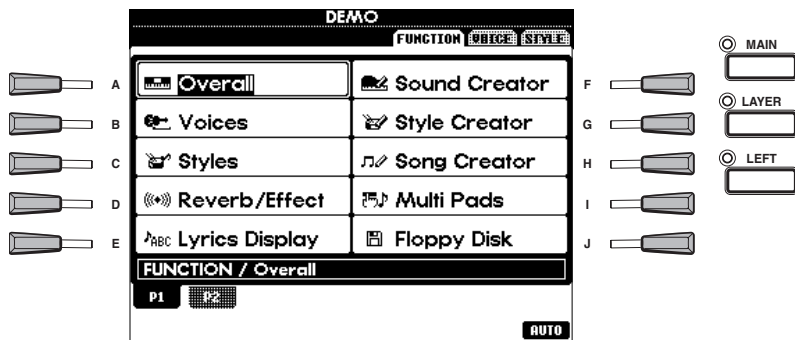
Para este ejemplo, se ha seleccionado FUNCTION. Function Demos (Demos de funciones) muestra cada una de las diferentes funciones del PSR-A1000.

2 Pulse el botón BACK/NEXT para seleccionar las categorías de demostración.

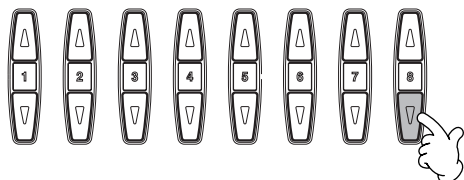


NOTA
Voice Demos (Demos de canciones) muestra las voces del PSR-A1000. Style Demos (Demos de estilos) le introduce en los ritmos y estilos de acompañamiento del PSR-A1000 (página 49).

3 Pulse cualquiera de los botones A - J o el botón [8▼] AUTO (sólo en la página FUNCTION) para seleccionar las Demos de canciones. Para este ejemplo, pulse el botón [8▼] AUTO. Todas las demos de funciones se reproducirán en secuencia.



NOTA
Encontrará más detalles acerca de las Demos en la página 49.



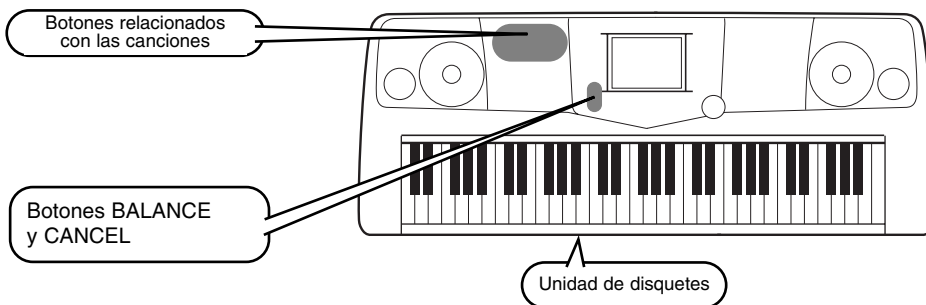
Cuando haya terminado de reproducir las canciones de demostración, pulse el botón EXIT para salir del modo de demostración y volver a la pantalla MAIN.

Cuando haya concluido con las Demos, podrá adentrarse en el conocimiento del PSR-A1000 con estas funciones:

- Reproducción de canción (página 21)
- Reproducción breve de demostración de la voz seleccionada (en la pantalla Voice Open, página 26).

Reproducción de canción

Aquí es dónde entran en juego todas las impresionantes voces, efectos, ritmos, estilos y demás sofisticadas funciones del PSR-A1000, ¡en las canciones!



Referencia en la página 67

NOTA

Asegúrese de que el ajuste de Language (Idioma) del instrumento (página 135) es el mismo que el del nombre del archivo de canción que esté reproduciendo.

Las siguientes canciones pueden reproducirse en el PSR-A1000. En las páginas 66 y 142 encontrará más detalles acerca de los logotipos.



Los discos que lleven este logotipo contienen datos de canción para voces del estándar GM.



Los discos que lleven este logotipo contienen datos de canción del formato XG, una ampliación del estándar GM y que ofrece una mayor variedad de voces y un control sonoro más completo.



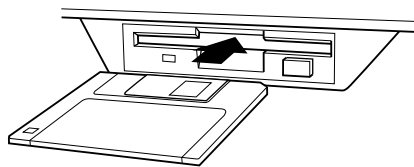
Los discos que lleven este logotipo contienen datos de canción para voces del formato DOC de Yamaha.

NOTA

Las canciones que contengan gran cantidad de datos, es posible que el instrumento no pueda leerlas correctamente y por tanto quizás no pueda seleccionarlas. La capacidad máxima es de unas 200 canciones, 300 KB, no obstante, esta cifra puede diferir según la cantidad de datos de cada canción.

Reproducción de canciones

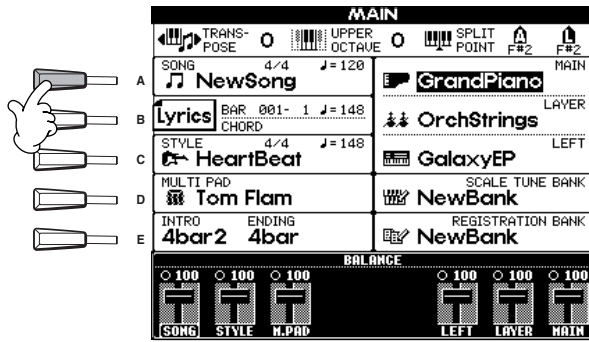
- 1 Si desea reproducir una canción de disco, inserte el disquete correspondiente que contenga los datos de canción en la unidad de disco.



PRECAUCIÓN

- Asegúrese de leer el apartado "Manejo de la unidad de disco" (página 7).

- ▶ **2** Pulse el botón A para acceder a la pantalla Song Open.
 Si no se visualiza la pantalla MAIN, pulse el botón DIRECT ACCESS seguido del botón EXIT.

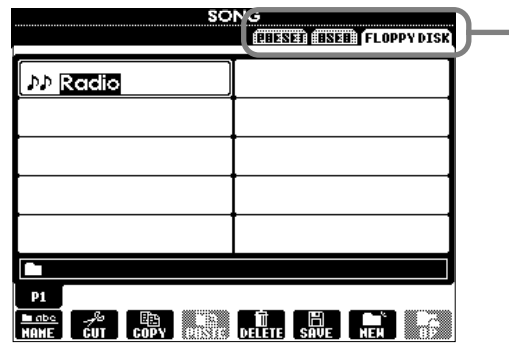


NOTA
 En la pantalla MAIN (la pantalla que aparece al encender el aparato), podrá seleccionar canciones, voces, estilos de acompañamiento, etc.

PRESET (canciones de demostración)

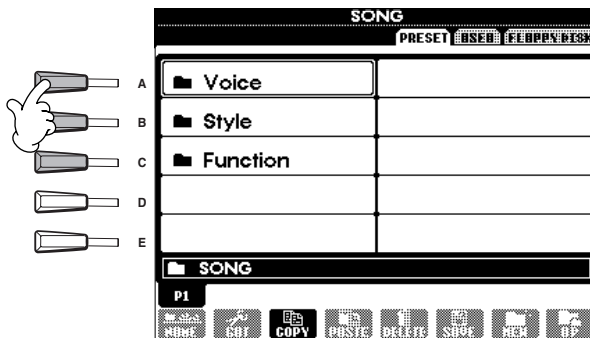


FLOPPY DISK (canciones comerciales, canciones propias del usuario, etc.)



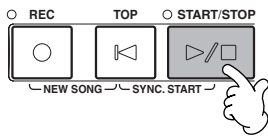
Pulse el botón **BACK/NEXT** para seleccionar la unidad. En la pantalla de ejemplo de la izquierda, se ha seleccionado la página PRESET; a la derecha, se ha seleccionado la pantalla FLOPPY DISK.

- ▶ **3** Pulse el botón A - C para seleccionar la carpeta Voice/Style/Function.



▶ **4** Pulse uno de los botones A - J para seleccionar el archivo de canción.

▶ **5** Pulse el botón SONG (START/STOP) para iniciar la reproducción.



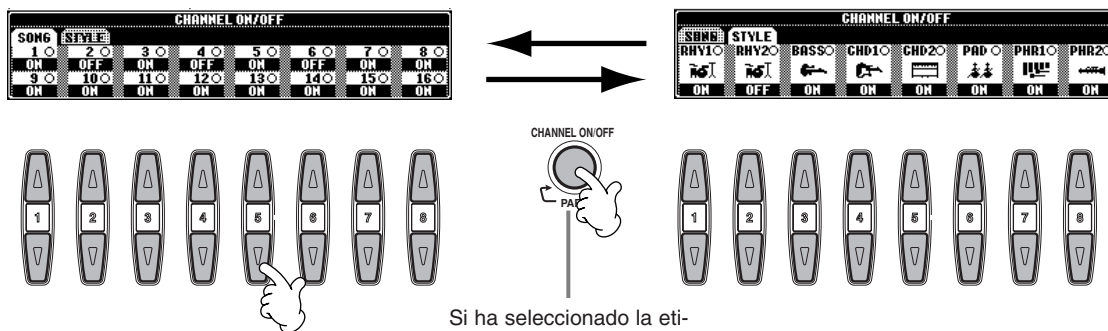
NOTA

- Para rebobinar o avanzar al punto de reproducción de la canción, pulse el botón REW o FF.
- Con programas de datos de canción (Estándar MIDI Formato 0) que incluyan letras de canciones, podrá ver las letras durante la reproducción. Consulte la página 71 respecto de los detalles.

▶ **6** Mientras se reproduce la canción, pruebe a utilizar la función Mute (silenciamiento) para desactivar o activar los canales de ciertos instrumentos, lo que le permitirá pulir los arreglos dinámicos ¡instantáneamente!

1) Pulse el botón CHANNEL ON/OFF.

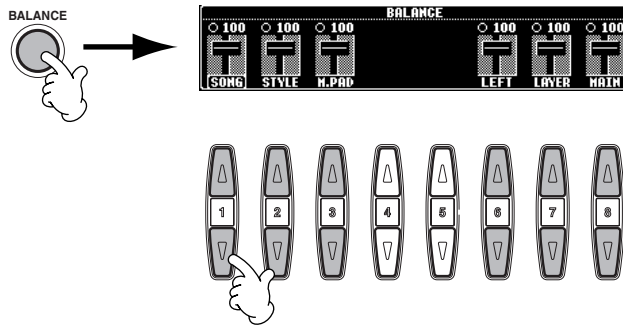
2) Pulse el botón [1 - 8▲▼] correspondiente al canal que desee activar o desactivar.



Si ha seleccionado la etiqueta STYLE, pulse este botón otra vez.

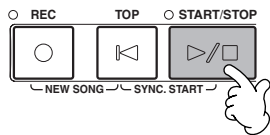
- ▶ **7** Por último, vamos a probar a hacer de productor y ver si tiene buenas manos para la mezcla. Estos controles de balance le permiten ajustar los niveles de las partes individuales, de la canción, del estilo y de su propia interpretación.

- 1) Pulse el botón **BALANCE**.
- 2) Pulse el botón [**1 - 8▲▼**] correspondiente a la parte cuyo volumen desea ajustar.



NOTA
Es posible recuperar un grupo completo de controles de mezcla pulsando el botón MIXING CONSOLE (página 112).

- ▶ **8** Pulse el botón **SONG (START/STOP)** para detener la reproducción.

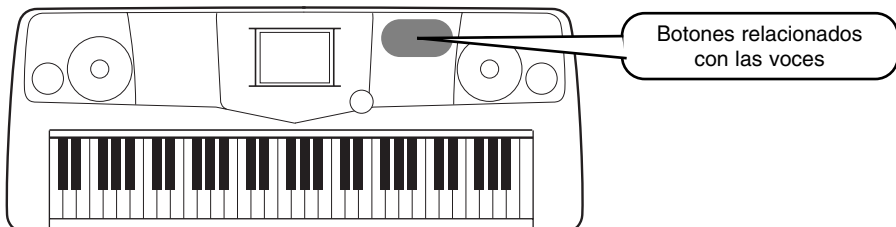


NOTA
Puede utilizarse el botón FADE IN/OUT (página 62) para producir suaves fundidos de entrada y de salida al iniciar o detener la canción, así como el acompañamiento.

Reproducción de voces

Referencia en la página 51

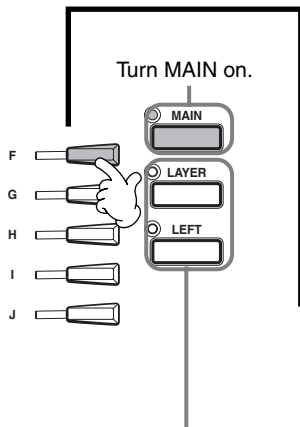
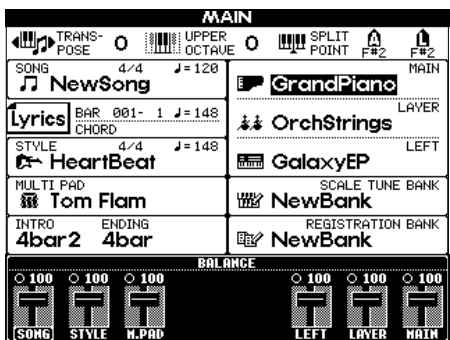
El PSR-A1000 dispone de una impresionante variedad de más de 700 dinámicas, complejas y realistas voces. Pruebe a reproducir algunas de estas voces en este momento y oiga lo que puede sacar de ellas para aplicarlas a su música. En este apartado aprenderá a seleccionar voces individuales, a combinar dos voces en un layer (superposición) y a dividir dos voces entre las manos izquierda y derecha.



Reproducción de una voz

- ▶ **1** Pulse el botón MAIN para activar la parte MAIN y luego pulse el botón F para acceder al menú de selección de la voz MAIN.

Si no se visualizará la pantalla MAIN, pulse el botón DIRECT ACCESS seguido del botón EXIT.



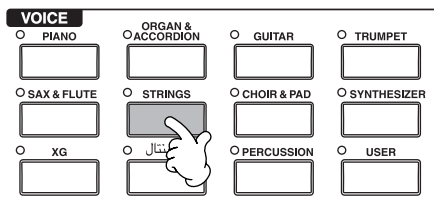
NOTA
La voz seleccionada aquí pertenece a la parte MAIN y se denomina voz MAIN (encontrará más información en la página 53).

Para oír la voz MAIN sola, deberá asegurarse de que las voces LAYER y LEFT están desactivadas.



- ▶ **2** Seleccione un grupo de voces.

Para este ejemplo se ha seleccionado STRINGS.

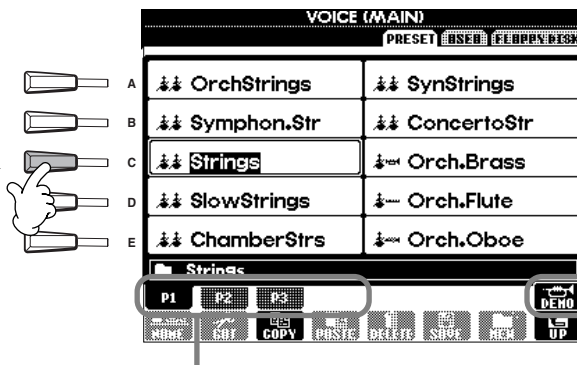


Press... = Pulse el botón BACK/NEXT para seleccionar la ubicación en memoria de la voz. Para este ejemplo se ha seleccionado PRESET.



3 Seleccione una voz.

Para este ejemplo se ha seleccionado "Strings".



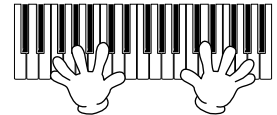
NOTA
Puede volver instantáneamente a la pantalla Main haciendo doble clic en uno de los botones A - J.

Pulse los botones correspondientes para seleccionar las otras páginas y descubra más voces todavía.

Pulse el botón [8▲] para iniciar la Demo de la voz seleccionada. Para detener la Demo, pulse el botón otra vez. Sin embargo, las funciones de Demo son algo más que sólo voces. En la página 49 encontrará más información.

4 Interprete las voces.

Naturalmente, puede tocar la voz usted mismo en el teclado, aunque también puede hacer que el PSR-A1000 le haga una demostración de la voz. Sólo tiene que pulsar el botón [8▲] en la pantalla anterior, y se reproducirá automáticamente una Demo de la voz.



Reproducción simultánea de dos voces

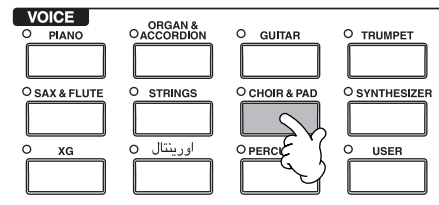
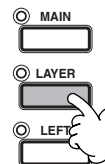
1 Pulse el botón VOICE PART ON/OFF para activar la parte LAYER.

2 Pulse el botón G para seleccionar la parte LAYER.

3 Seleccione un grupo de voces. En este ejemplo se seleccionará un pad exuberante para que el sonido suene más lleno. Recupere el grupo "CHOIR & PAD".

4 Seleccione una voz. Por ejemplo, seleccione la voz "Gothic Vox".

5 Interprete las voces. Puede tocar dos voces diferentes juntas en un layer con un sonido lleno; la voz MAIN que ha seleccionado en la sección anterior, además de la nueva voz LAYER que ha seleccionado aquí.

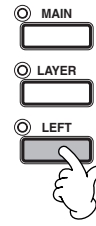


Y esto es sólo el comienzo. Pruebe estas otras funciones relacionadas con las voces:

- Cree sus propias voces originales, rápida y sencillamente, cambiando los ajustes de las voces existentes (página 79).
- Configure sus ajustes de panel preferidos, incluyendo voces, estilos y mucho más, y recupérelos cada vez que los necesite (página 76).

Reproducción de una voz diferente con cada mano

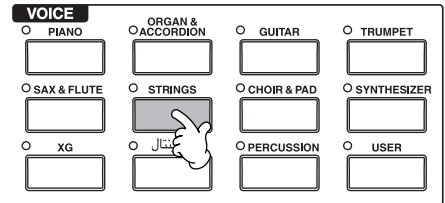
▶ **1** Pulse el botón **VOICE PART ON/OFF (LEFT)** para activar la parte **LEFT**.



▶ **2** Pulse el botón **H** para seleccionar la parte **LEFT**.

▶ **3** Seleccione un grupo de voces.

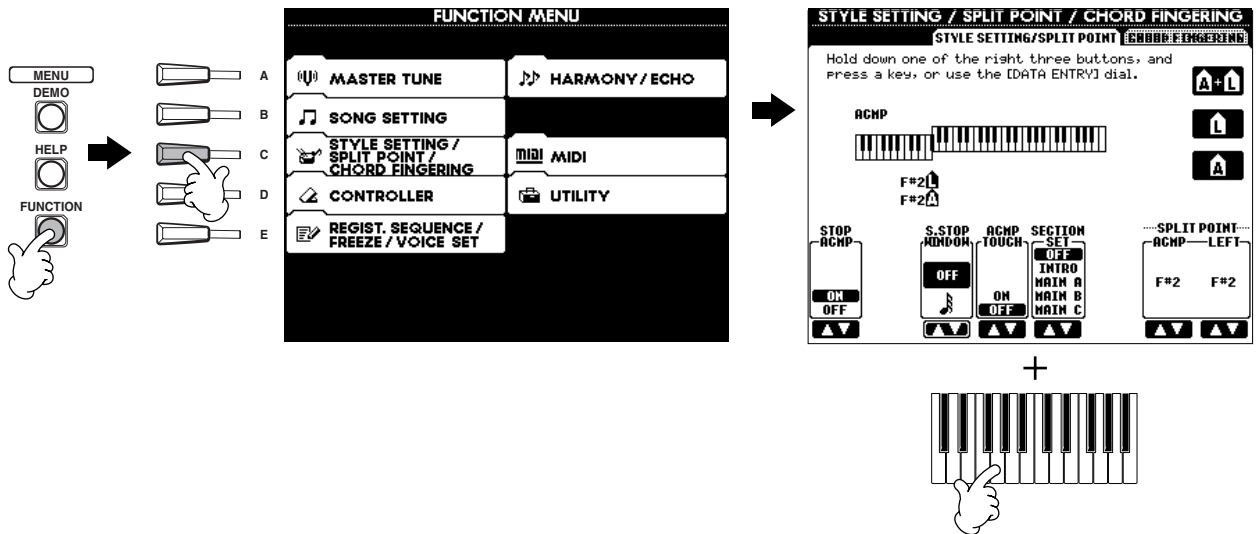
En este ejemplo se seleccionará el grupo "STRING" para que pueda tocar acordes orquestales llenos, con la mano izquierda.



▶ **4** Seleccione una voz y luego pulse el botón **EXIT** para volver a la pantalla **MAIN**.

Por ejemplo, seleccione "Symphon.Str".

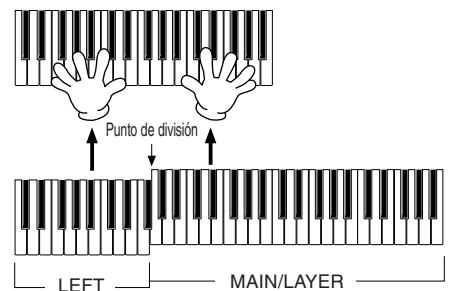
▶ **5** Acceda a la pantalla **SPLIT POINT** (página 122). En esta pantalla podrá seleccionar la tecla particular del teclado que separa las voces, denominada punto de división. Para ello, mantenga pulsado el botón **F** o **G** y pulse la tecla deseada en el teclado (más información en la página 122).



▶ **6** Interprete las voces.

Las notas interpretadas con la mano izquierda hacen sonar una voz, mientras que las notas interpretadas con la derecha hacen sonar una voz (o voces) diferente(s).

Las voces **MAIN** y **LAYER** son para tocar con la mano derecha. Las voces **LEFT** se tocan con la mano izquierda.

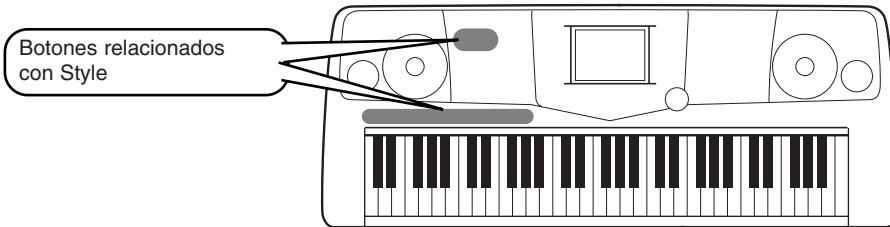


▶ **7** Pulse el botón **EXIT** para volver a la pantalla **MAIN**.



Reproducción de estilos

El PSR-A1000 contiene una gran variedad de “estilos” que puede utilizar para que compongan un apoyo a su interpretación. Con ellos puede conseguir casi cualquier efecto musical, desde un simple, aunque eficaz apoyo de piano o un acompañamiento de percusión hasta una banda o una orquesta completa.



Reproducción de un estilo

- ▶ **1** Seleccione un grupo de estilos y un estilo.

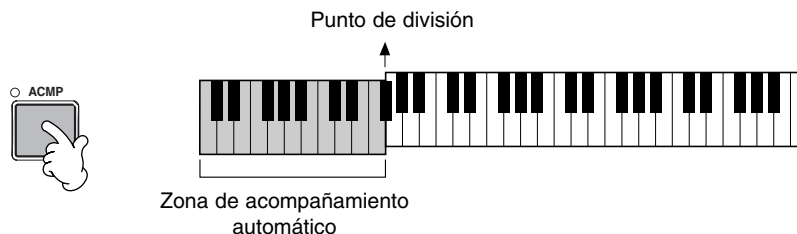
Para este ejemplo se ha seleccionado DANCE & BALLROOM.

Para este ejemplo se ha seleccionado Viennese Waltz.

Pulse el botón **BACK/NEXT** para seleccionar la ubicación en memoria de la voz. Para este ejemplo se ha seleccionado PRESET.

- ▶ **2** Active ACMP.

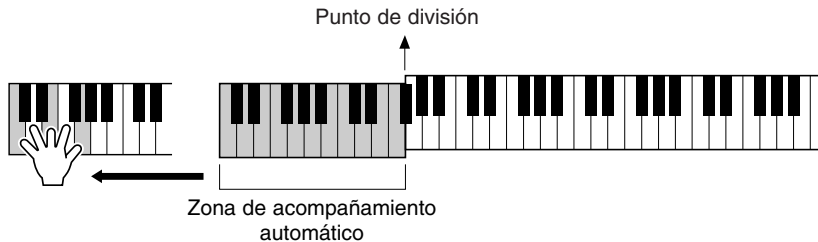
La sección de mano izquierda especificada del teclado se convierte en la zona “Auto Accompaniment” y los acordes interpretados en esta zona se detectarán y utilizarán automáticamente como base para el completo acompañamiento automático con el estilo seleccionado.



▶ **3 Active SYNC.START.**



▶ **4 En cuanto toque un acorde con la mano izquierda, se iniciará el estilo.**
 Para este ejemplo, toque un acorde C (Do) mayor (tal como se indica a continuación).



▶ **5 Cambie el tempo con los botones TEMPO [◀][▶], si es necesario.**
 Pulse simultáneamente los botones TEMPO [◀][▶] para que el tempo vuelva a sus ajustes originales. Pulse el botón EXIT para salir de la pantalla TEMPO.

NOTA
 El Tempo también puede ajustarse con el botón TAP TEMPO (página 48).

▶ **6 Pruebe a tocar otros acordes con la mano izquierda.**
 Si desea más información acerca de la introducción de acordes, consulte "Digitación de acordes", página 59.

▶ **7 Pulse el botón STYLE (START/STOP) para detener el estilo.**

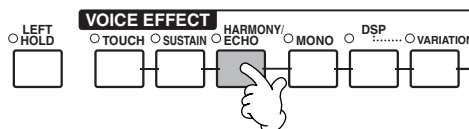
Y aún hay mucho más. Pruebe estas otras funciones relacionadas con los estilos:

- Cree fácilmente sus propios estilos originales (página 79).
- Configure sus ajustes de panel preferidos, incluyendo voces, estilos y mucho más, y recupérelos cada vez que los necesite (página 76).

Embellezca y realce sus melodías - con los efectos Harmony y Echo.

Esta potente función de interpretación le permite añadir automáticamente notas armónicas a las melodías interpretadas con la mano derecha, en base a los acordes interpretados con la izquierda. También puede disponer de efectos como trémolo, eco y otros.

1 Active HARMONY/ECHO.



2 Active ACMP (página 28).

3 Toque un acorde con la mano izquierda y toque algunas notas en el margen de la mano derecha del teclado.

El PSR-A1000 dispone de diversos tipos Harmony/Echo (página 127)
 El tipo Harmony/Echo puede cambiar según la voz MAIN seleccionada.

NOTA
 Encontrará más detalles acerca de los tipos Harmony/Echo en la lista de datos adjunta.

- HarmonyEcho es sólo uno de los muchos efectos de voz que se pueden utilizar. Pruebe algunos de los otros efectos y compruebe hasta dónde pueden realzar su interpretación (página 54).

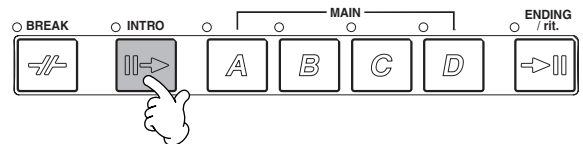
Secciones de estilo

Cada estilo del acompañamiento automático está compuesto por “secciones”. Puesto que cada sección es una variación rítmica del estilo básico, puede utilizarlas para añadir algo de “pimienta” a su interpretación y para mezclar los tiempos de compás, todo mientras está tocando. Introducciones, finales, patrones principales y breaks, todo está aquí, permitiéndole disponer de ese elemento dinámico necesario para crear arreglos con sonido profesional.

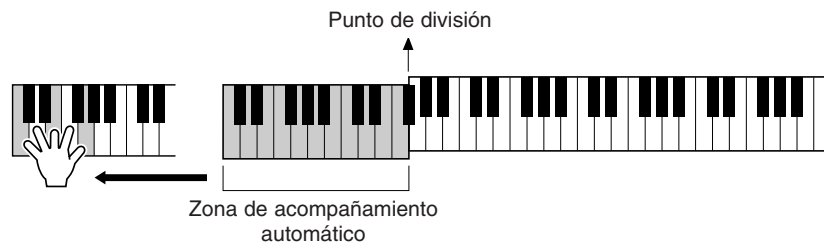
INTRO	Se utiliza para el principio de la canción. Cuando termina de sonar Intro (introducción), el acompañamiento cambia a la sección principal.
MAIN	Se utiliza para reproducir la parte principal de la canción. Reproduce un patrón de acompañamiento de varios compases, y se repite indefinidamente hasta que se pulse el botón de otra sección.
BREAK	Le permite añadir variaciones dinámicas y breaks (redobles) al ritmo del acompañamiento, para que su interpretación suene aún más profesional.
ENDING	Se utiliza para el final de la canción. Cuando concluya el final, el acompañamiento se detendrá instantáneamente.

▶ **1-3** Proceda con las mismas operaciones que en “Reproducción de estilos”, páginas 28 y 29.

▶ **4** Pulse el botón INTRO.

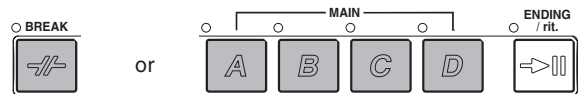


▶ **5** En cuanto toque un acorde con la mano izquierda, se iniciará Intro. Para este ejemplo, toque un acorde de C (Do) mayor (como se indica a continuación).

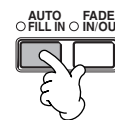


Cuando haya concluido la reproducción de la introducción, se pasará automáticamente a la sección principal.

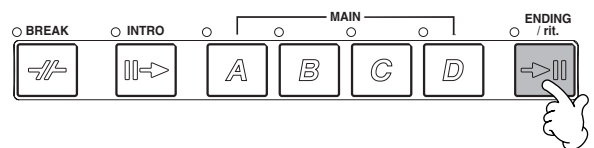
▶ **6** Pulse cualquiera de los botones MAIN A a D o el botón BREAK, como prefiera (consulte la estructura del acompañamiento, en la página siguiente).



▶ **7** Pulse el botón AUTO FILL IN para añadir un relleno, si es necesario. Los patrones de relleno se reproducen automáticamente entre cada cambio de las secciones Main.

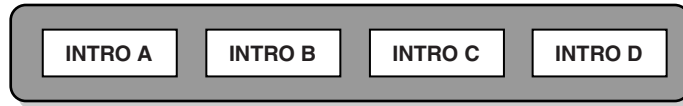


▶ **8** Pulse el botón Ending. Este botón conmutará a la sección final. Cuando haya concluido el final, el estilo se detendrá automáticamente.



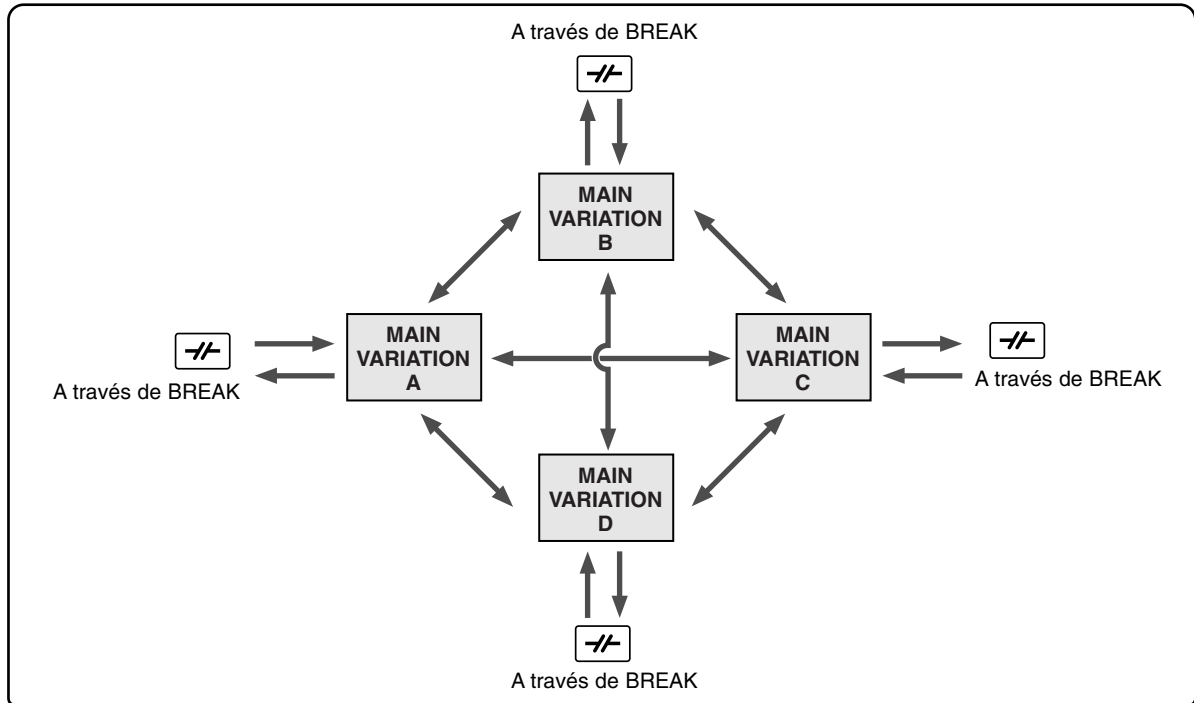
■ Estructura del estilo

INTRO (página 63)



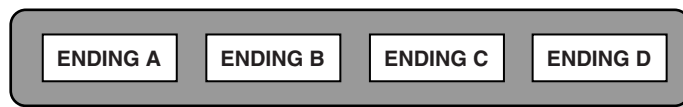
(máximo cuatro patrones)

MAIN VARIATION



Pulse el botón **ENDING**.

ENDING (página 63)






(máximo cuatro patrones)

Puede hacer que el final se ralentice gradualmente (ritardando) pulsando el botón **ENDING** otra vez durante la reproducción del final.

NOTA

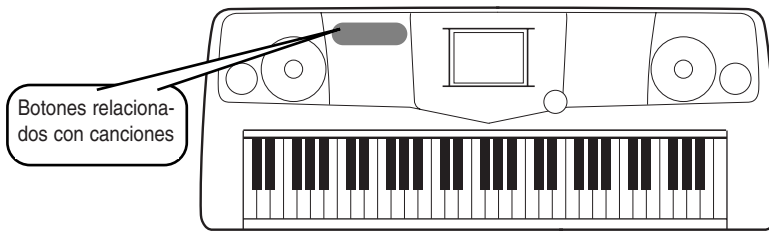
- ¡Una introducción debe situarse necesariamente al principio! Si lo desea, puede reproducir una sección Intro en la mitad de la actuación con sólo pulsar el botón INTRO en el punto deseado.
- Tenga cuidado con el tiempo en las secciones de break. Si pulsa el botón BREAK demasiado cerca del final del compás (por ejemplo, después de la última nota corchea), la sección BREAK comenzará a reproducirse a partir del siguiente compás. Esto también vale para Auto Fill-in (relleno automático).
- Mezcle las secciones Intro y utilice cualquiera de las otras secciones para iniciar el estilo, si lo desea.
- Si desea volver al estilo inmediatamente después de una sección Ending, sólo tiene que pulsar el botón INTRO durante la reproducción de la sección Ending.
- Si pulsa el botón BREAK mientras se está reproduciendo el final, el break comenzará a reproducirse inmediatamente, siguiendo con la sección principal.

Otros controles

<p>FADE IN/OUT</p> 	<p>Este botón puede utilizarse para producir suaves fundidos de entrada y de salida (página 62) al iniciar o detener el estilo.</p>
<p>TAP TEMPO</p> 	<p>El estilo puede iniciarse en cualquier tiempo que se desee “golpeando” el tempo con el botón TAP/TEMPO. Más detalles en la página 48.</p>
<p>SYNC.STOP</p> 	<p>Cuando Synchro Stop está activado, podrá detener e iniciar el estilo en el momento que lo desee con sólo liberar o pulsar las teclas (en la zona de acompañamiento automático del teclado). Algo muy útil para añadir breaks y acentos dramáticos a su actuación. Más detalles en la página 62.</p>

Interpretación con canciones

Referencia en la página 66

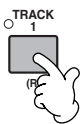


Interpretación conjunta con el PSR-A1000

En este apartado pruebe a utilizar las funciones de reproducción de canción del PSR-A1000 para cancelar o silenciar la parte de melodía de la mano derecha mientras toca la parte usted mismo. Es como disponer de un intérprete acompañante con talento y versátil que le acompañará mientras usted toca.

► **1-4** Realice las mismas operaciones que en “Reproducción de canción”, páginas 21 a 23.

► **5** Pulse el botón TRACK 1 para cancelar la parte de melodía de la mano derecha.

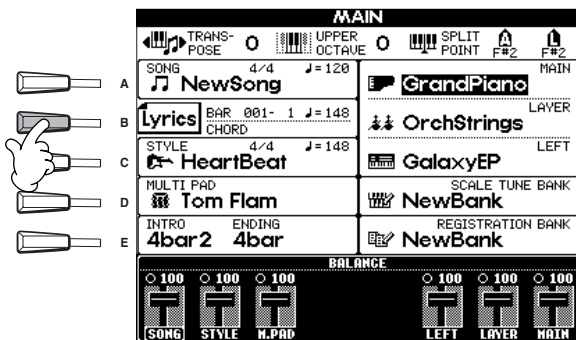


NOTA

Para cancelar la parte de la mano izquierda, pulse el botón TRACK 2.

► **6** Si desea ver las letras de la canciones, pulse el botón B.

Si no se visualizará la pantalla MAIN, pulse el botón DIRECT ACCESS seguido del botón EXIT.

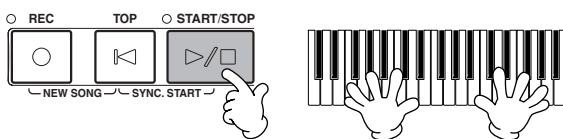


NOTA

Si la canción seleccionada no contiene datos de letra, ésta no se visualizará.

► **7** Pulse el botón SONG (START/STOP) y reproduzca la parte.

Si lo desea, puede ajustar el tempo con los botones TEMPO [◀] [▶].



NOTA

- Si desea iniciar la canción inmediatamente, sin una introducción, utilice la función Sync Start. Para ajustar Sync Start al estado en espera, mantenga pulsado el botón TOP mientras pulsa SONG (START/STOP). La reproducción de la canción se iniciará automáticamente en el momento en que comience a interpretar la melodía.

► **8** Pulse el botón SONG (START/STOP) para detener la reproducción.

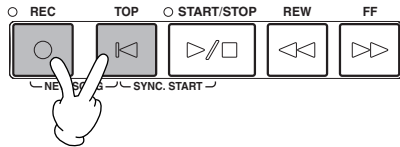


- Si puede oír la melodía reproducida por el PSR-A1000, compruebe el ajuste del canal de la parte de melodía en los datos de canción, y cambie el canal asignado a Track 1 (página 121). También puede cambiar el propio canal de la canción de manera permanente (página 94).

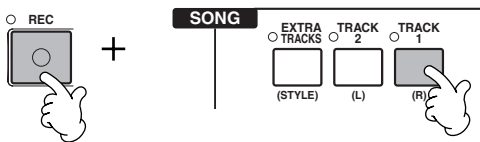
Grabación

El PSR-A1000 también le permite grabar, de manera rápida y sencilla. Pruebe la función Quick Recording y registre su interpretación al teclado.

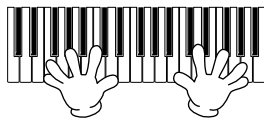
- ▶ **1-3** Seleccione la voz que desea grabar. Realice las mismas operaciones que en “Reproducción de una voz”, páginas 25 y 26.
- ▶ **4** Pulse los botones REC y TOP simultáneamente para seleccionar “New Song” y proceder a grabar tal canción.



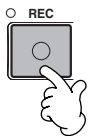
- ▶ **5** Mantenga pulsado el botón REC mientras pulsa TRACK 1.



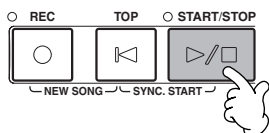
- ▶ **6** La grabación se iniciará en el momento que comience a tocar el teclado.



- ▶ **7** Cuando haya terminado de grabar, pulse el botón REC.



- ▶ **8** Para oír la actuación recién grabada, vuelva al inicio de la canción con el botón TOP y pulse el botón SONG (START/STOP).



- ▶ **9** Guarde los datos grabados si lo desea (páginas 35, 41).

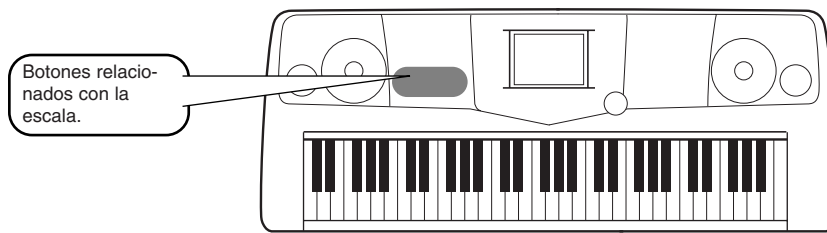
⚠ PRECAUCIÓN

Los datos grabados se perderán si apaga el instrumento. Para guardar las grabaciones importantes deberá almacenarlas en la unidad User o en un disquete.

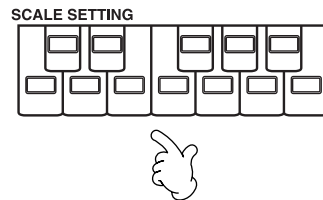
Selección de una escala oriental

Referencia en la página 72

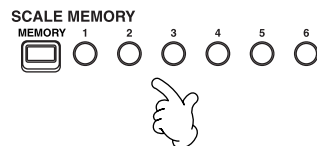
La función Scale Setting le permite bajar, de manera sencilla, los tonos de notas específicas 50 centésimas para crear sus propias escalas orientales. Hasta seis ajustes de escala pueden guardarse para recuperarse instantáneamente (Scale Memory).



- **1** Los botones SCALE SETTING simulan un teclado de una octava (de C a B) (Do a Si). Pulse el botón correspondiente a la tecla cuyo tono desee bajar (el botón se iluminará). Vuelva a pulsar el botón para volver al tono normal.



- **2** Los ajustes de escala que haya ajustado se guardarán en memoria con la función Scale Memory. Mantenga pulsado el botón MEMORY mientras pulsa uno de los botones SCALE MEMORY. Podrá recuperar el ajuste almacenado pulsando el botón correspondiente en cualquier momento.



NOTA
Para mantener los ajustes de escala guardados en memoria incluso después de apagar el aparato, asegúrese de almacenar los ajustes en un archivo (página 74).

NOTA
En la pantalla SCALE TUNE, puede seleccionar una plantilla de escala que incluya escalas orientales y crear así sus propias escalas, afinando las notas de la escala (página 72).

Operaciones básicas – Organización de los datos

El PSR-A1000 utiliza varios tipos de datos, incluyendo voces, estilos de acompañamiento, canciones, multipads y ajustes de memoria de registro. Gran parte de los datos ya están programados y contenidos en el PSR-A1000, además, el usuario puede crear y editar sus propios datos con algunas de las funciones del instrumento.

Estos datos se guardan en archivos individuales, al igual que sucede con un ordenador.

En este apartado, el usuario aprenderá a utilizar las operaciones básicas de los controles de pantalla en la elaboración y organización de los datos del PSR-A1000 en archivos y carpetas.

Los archivos pueden abrirse, guardarse, recibir nombre, moverse y borrarse en sus respectivas pantallas Open/Save (abrir/guardar). Estas pantallas, además, pueden seleccionarse según sus correspondientes tipos de archivo: Song (canción), Voice (voz), Style (estilo), etc. Es más, los datos pueden organizarse mejor colocando diversos archivos del mismo tipo en una sola carpeta.

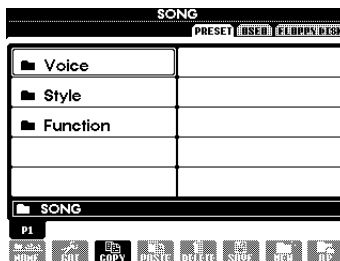
A las pantallas Open/Save de Song, Voice, Style, Multipad Bank (banco de multipads) y Registration Bank (banco de registros) puede accederse desde la pantalla MAIN (principal) (la pantalla que aparece al encender el instrumento) con el correspondiente botón A - J.

Pantalla Open/Save para Style (página 56)



Gestiona archivos de estilo.

Pantalla Open/Save para Song (página 67)

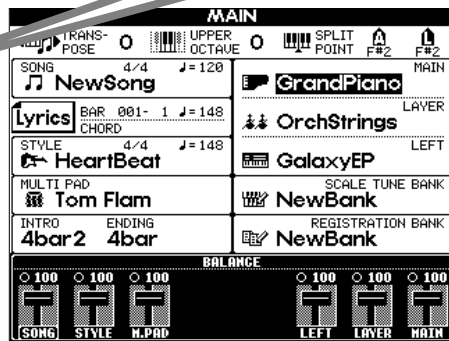


Gestiona archivos de canción.

Pantalla Open/Save para Voice (página 51)



Gestiona archivos de voz.



NOTA

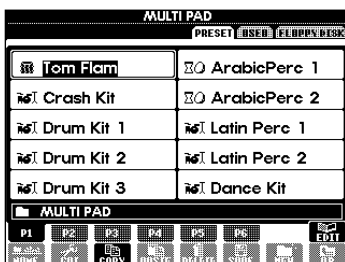
También puede disponer de los siguientes tipos de pantalla Open/ Save; sin embargo, éstas se seleccionan en pantallas distintas a la pantalla MAIN (página 135).

- SYSTEM SETUP (configuración de sistema)
- MIDI SETUP (configuración MIDI)
- USER EFFECT (efecto de usuario)

NOTA

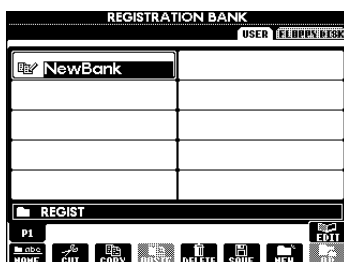
Si no se visualiza la pantalla MAIN, pulse el botón DIRECT ACCESS seguido del botón EXIT.

Pantalla Open/Save para Multipads (páginas 64, 109)



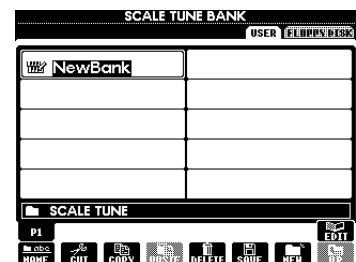
Gestiona archivos del banco de multipads.

Pantalla Open/Save para Multipads (páginas 64, 109)



Gestiona archivos del banco registros.

Pantalla Open/Save para Scale Bank (página 72)



Gestiona archivos del banco de afinación de escalas.

Ejemplo - Pantalla Open/Save de Voice

Las pantallas Open/Save constan de las páginas PRESET (predefinido), USER (usuario) y FLOPPY DISK (disquete).

Unidad PRESET

Este es el sitio dónde se guardan los archivos predefinidos e instalados en el PSR-A1000. Los archivos predefinidos pueden cargarse pero no volver a escribirse. Sin embargo, es posible utilizar un archivo predefinido como base para crear archivos originales (que pueden guardarse en la unidad USER o FLOPPY DISK).

Unidad USER

Los archivos aquí guardados son los que contienen los datos originales del usuario, que ha creado o editado con las diversas funciones del PSR-A1000. Se guardan en el PSR-A1000.

Unidad FLOPPY DISK

También es posible guardar los datos originales en un disquete. Además, aquí pueden recuperarse los disquetes de software comerciales. Desde luego, estos archivos están disponibles sólo cuando se ha insertado el disquete correcto en la unidad de disquete.



Conmuta las unidades entre PRESET, USER y FLOPPY DISK.

Recupera la página del directorio del nivel superior. En este ejemplo, puede recuperarse la página de selección de carpeta de voces.

Archivo

Todos los datos, ya sean los predefinidos o los originales, se guardan como "archivos".

Memoria actual

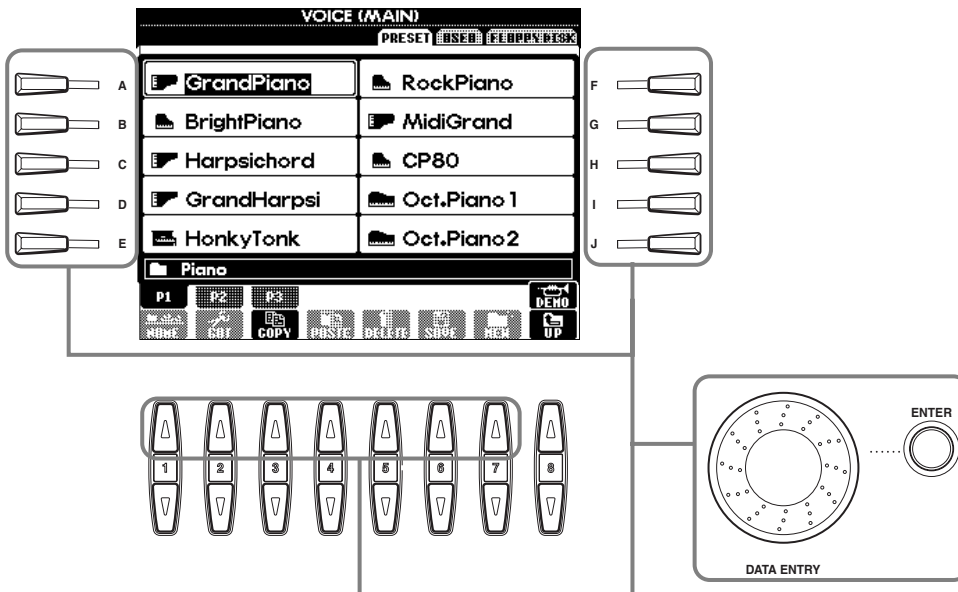
"Current Memory", es el sitio dónde se recupera la voz al seleccionarla. Además, es el sitio en el que se edita las voz, con la función SOUND CREATOR. La voz editada debe guardarse como archivo en la unidad USER o FLOPPY DISK.

La grabación de canciones (página 83) y la creación de estilos de acompañamiento (página 99) se realizan dentro de la memoria actual. Se recomienda guardar correctamente estos datos en la unidad USER/FLOPPY DISK como archivo o archivos. Si se apaga la unidad sin realizar esta operación, los datos se perderán.

Selección de archivos y carpetas

Seleccione uno de los archivos indicados en la pantalla. En este ejemplo, seleccione un archivo de voz. En primer lugar, pulse el botón **VOICE (PIANO)** para acceder a la pantalla que contiene los archivos. Esta pantalla (Open/Save) es típica de las empleadas para recuperar y guardar archivos (archivos de voz). El PSR-A1000 ya contiene gran variedad de voces en la sección **PRESET**. El usuario puede guardar sus propias voces originales creadas con la función **Sound Creator** de la sección **USER** o **FLOPPY DISK**.

1 Seleccione "PRESET", "USER" o "FLOPPY DISK" con el botón **BACK/NEXT** (anterior/siguiente).



NOTA

Si hace doble clic en el botón **A - J** indicado, recuperará el archivo correspondiente y volverá a la pantalla principal.

NOTA

Si hace resaltar el archivo deseado y hace doble clic en el botón **ENTER**, recuperará el archivo correspondiente y volverá a la pantalla principal.

2 Utilice los botones [1▲] - [7▲] para cambiar de página.

Cuando el número de páginas sobrepasa la cantidad de ocho, el botón de la pantalla cambiará como se indica a continuación.



Pulse Next (siguiente) ↓ ↑ Pulse Prev (previo)



3 Seleccione el archivo o carpeta.

Existen dos maneras de seleccionar el archivo/carpeta:

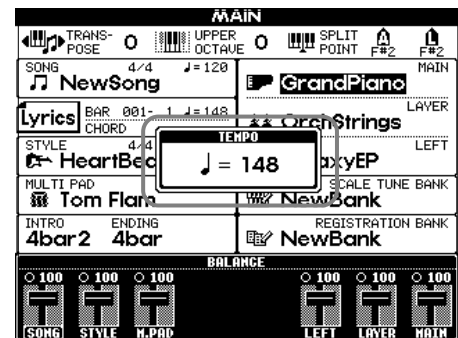
- **Con el botón A - J.**
Pulse el botón de letra correspondiente al archivo/carpeta que desee recuperar (en el ejemplo anterior, se indican los archivos de voz).
- **Con la rueda DATA ENTRY y el botón ENTER.**
Cuando gire la rueda DATA ENTRY, se resaltará el archivo/carpeta correspondiente. Haga resaltar el archivo/carpeta deseado (en el ejemplo anterior aparecen los archivos de voz) y pulse el botón ENTER para recuperar el elemento seleccionado.



Pulse el botón **EXIT** para volver a la pantalla **MAIN**.

Es posible volver a la pantalla anterior pulsando el botón **EXIT**.

Salida de las ventanas pequeñas
También es posible salir de las ventanas pequeñas (como las de la ilustración siguiente) pulsando el botón **EXIT**.




Operaciones relacionadas con archivos y carpetas

Asignación de nombre a los archivos y carpetas

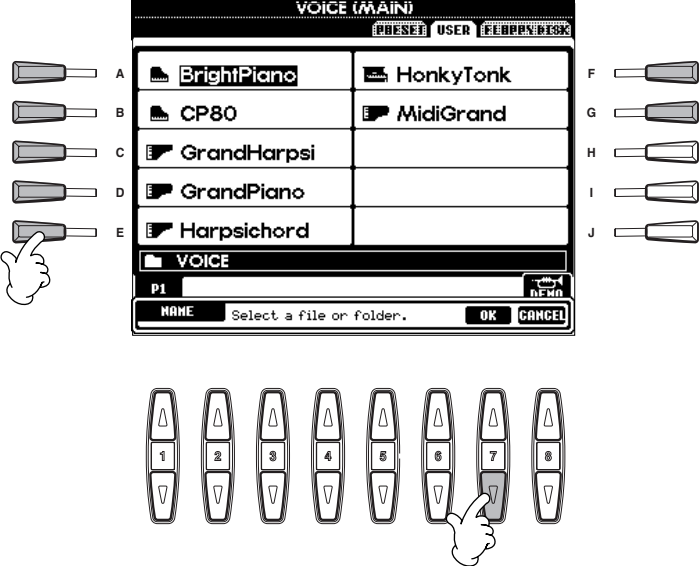
Es posible asignar nombres a los archivos y carpetas. Puede asignarse nombre a cualquier archivo/carpeta de las secciones **USER** y **FLOPPY DISK**. Observe los pasos siguientes cuando haya datos en la unidad de usuario. Si hay archivos/carpetas predefinidos a los que desee volver a asignar nombre, cópielos primero (página 40) y utilícelos como archivos/carpetas de usuario.

1 Pulse el botón [1▼] NAME (página 35).
A continuación aparecerá la pantalla **NAME** (nombre).



NOTA
Un nombre de archivo/carpeta contiene hasta 50 letras de tamaño medio (o 25 letras Hiragana y kanji), incluyendo la identidad del icono (consulte la nota siguiente) y la extensión.

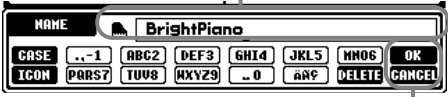
2 Seleccione el archivo/carpeta correspondiente y pulse el botón [7▼] OK.
El archivo/carpeta actual seleccionado quedará resaltado.
Para cancelar, pulse el botón [8▼] CANCEL.



NOTA
El nombre del archivo aparecerá en el ordenador de la siguiente manera. Si cambia la identidad del icono la extensión, el icono puede que cambie o que el archivo no se reconozca correctamente.

ABCDE.S002.MID
 Identidad del archivo Identidad del icono Extensión

END Introduzca el nuevo nombre (página 42).



Pulse el botón [8▲] OK.
Para cancelar, pulse el botón [8▼] CANCEL.

Movimiento de archivos y carpetas

Es posible mover archivos y carpetas a voluntad para organizar los datos. Puede moverse cualquier archivo/carpeta de las secciones **USER** y **FLOPPY DISK** con las operaciones de cortar y pegar, tal como se indica a continuación.

1 Pulse el botón [2▼] CUT (página 35).

A continuación aparecerá la pantalla CUT.



2 Seleccione el archivo/carpeta que desee mover.

Seleccione el archivo/carpeta correspondiente y pulse el botón [7▼]OK.

El archivo/carpeta correspondiente quedará resaltado. Para seleccionar otro archivo/carpeta, pulse uno de los botones A - J.

Pueden seleccionarse varios archivos/carpetas al mismo tiempo, incluso los de otras páginas.

Para liberar o cancelar la selección, pulse el botón del archivo/carpeta seleccionados otra vez.

Pulse el botón [6▼] ALL para seleccionar todos los archivos/carpetas de la página visualizada (USER, FLOPPY DISK). Cuando se pulsa este botón, el botón [6▼]cambia a "ALL OFF" para liberar o cancelar la operación.



3 Pulse el botón [7▼] OK.

Para detener la operación, pulse el botón [8▼] CANCEL.



4 Acceda a la pantalla de destino.

Sólo pueden seleccionarse como destino las páginas USER y FLOPPY DISK.



Pulse el botón [4▼] PASTE.

El archivo o carpeta cortado ya se ha pegado en el destino.

NOTA

Esta operación no puede utilizarse para mover directamente un archivo/carpeta de un disquete a otro. Si desea realizar esta operación, corte y pegue el archivo o carpeta desde el primer disquete en la página USER y luego cambie los disquetes y péguelo en la página FLOPPY DISK.

NOTA

Todos los archivos/carpetas de un disquete pueden copiarse en otro de una tanda (página 134).

NOTA

Después de pegarse, los archivos/carpetas se clasifican y visualizan automáticamente por orden alfabético.

NOTA

Acerca de los archivos/carpetas de un disquete.

En la página **FLOPPY DISK**, de la pantalla Open/Save, aparecerán sólo los archivos que pueden gestionarse en tal pantalla, aunque una carpeta de un disquete pueda contener distintos tipos de archivos.

En el caso de una operación de cortar y pegar una carpeta (para disquete), puede cortarse una carpeta entera; no obstante, sólo se pegarán los archivos que puedan gestionarse en la pantalla Open/Save actual.

Copia de archivos y carpetas

Es posible copiar archivos y carpetas a voluntad para organizar los datos. Puede copiarse cualquier archivo/carpetas de las secciones **PRESET**, **USER** y **FLOPPY DISK** con la operación de copiar y pegar descrita a continuación.

- 1** Pulse el botón [3▼] **COPY** (página 35).
A continuación aparecerá la pantalla **COPY**.



NOTA

Tenga en cuenta que las funciones de copia tienen por objeto su uso personal únicamente.

- 2** Seleccione el archivo/carpetas deseado.

Seleccione el archivo/carpetas correspondiente y pulse el botón [7▼] **OK**.

El archivo/carpetas correspondiente quedará resaltado. Para seleccionar otro archivo/carpetas, pulse uno de los botones A - J.

Pueden seleccionarse varios archivos/carpetas al mismo tiempo, incluso los de otras páginas. Para liberar o cancelar la selección, pulse el botón del archivo/carpetas seleccionados otra vez.

Pulse el botón [6▼] **ALL** para seleccionar todos los archivos/carpetas de la página visualizada (**PRESET**, **USER**, **FLOPPY DISK**). Cuando se pulsa este botón, el botón [6▼] cambia a "**ALL OFF**" permitiéndole liberar o cancelar la operación.

NOTA

Esta operación no puede utilizarse para copiar directamente un archivo/carpetas de un disquete a otro. Si desea realizar esta operación, copie y pegue el archivo o carpetas desde el primer disquete en la página **USER** y luego cambie los disquetes y péguelo en la página **FLOPPY DISK**.

- 3** Pulse el botón [7▼] **OK**.

Para detener la operación, pulse el botón [8▼] **CANCEL**.

- 4** Acceda a la pantalla de destino.

Sólo pueden seleccionarse como destino las páginas **USER** y **FLOPPY DISK**.



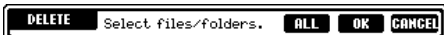
- Pulse el botón [4▼] **PASTE**.

El archivo o carpetas copiado ya se ha pegado en el destino.

Borrado de archivos y carpetas

Es posible borrar archivos y carpetas a voluntad para organizar los datos. Puede borrarse cualquier archivo/carpetas de las secciones **USER** y **FLOPPY DISK** con la operación descrita a continuación.

- 1** Pulse el botón [3▼] **DELETE** (página 35).
A continuación aparecerá la pantalla **DELETE**.



- 2** Seleccione el archivo/carpetas deseado.

Seleccione el archivo/carpetas correspondiente y pulse el botón [7▼] **OK**.

El archivo/carpetas correspondiente quedará resaltado. Para seleccionar otro archivo/carpetas, pulse uno de los botones A - J.

Pueden seleccionarse varios archivos/carpetas al mismo tiempo, incluso los de otras páginas. Para liberar o cancelar la selección, pulse el botón del archivo/carpetas seleccionados otra vez.

Pulse el botón [6▼] **ALL** para seleccionar todos los archivos/carpetas de la página visualizada (**USER**, **FLOPPY DISK**). Cuando se pulsa este botón, el botón [6▼] cambia a "**ALL OFF**" permitiéndole liberar o cancelar la operación.



- Pulse el botón [7▼] **OK**.

Para cancelar la operación, pulse el botón [8▼] **CANCEL**.

A continuación aparecerá el mensaje "**Are you sure you want to delete the "*****" file (or data folder)? YES/NO**".

YESBorra el elemento resaltado.

NOCierra la pantalla sin borrar.

Cuando se han seleccionado varios archivos, aparecerá el mensaje "**Are you sure you want to delete the "*****" file (or data folder)? YES/YES ALL/NO/CANCEL**".

YES/NOBorra el elemento resaltado (**YES**) o salta el elemento resaltado sin borrar (**NO**).

YES ALLBorra todos los elementos seleccionados.

CANCEL.....Cierra la pantalla sin borrar.

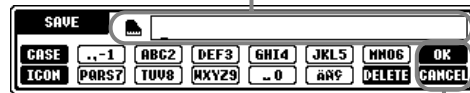
Almacenamiento de archivos

Esta operación le permite guardar los datos (como canción y voz) creados en la memoria actual (página 36). Los archivos sólo pueden guardarse en las unidades **USER** y **FLOPPY DISK**.

Si no aparece la pantalla Open/Save del tipo de datos que desee guardar, vuelva a la pantalla MAIN pulsando el botón **DIRECT ACCESS** y luego **EXIT**. A continuación, pulse el botón A - J correspondiente de la pantalla MAIN para acceder a la pantalla Open/Save respectiva. Por último, acceda a la página **USER** o **FLOPPY DISK** (páginas 35, 36).

1 Pulse el botón [6▼] SAVE

Introduzca un nombre para el nuevo archivo (página 42).



Pulse el botón [8▲] OK.

Para detener la operación, pulse el botón [8▼] CANCEL.

NOTA

La capacidad de la memoria interna del PSR-A1000 es de unos 260KB. La capacidad de memoria de los disquetes 2DD y 2HD es de unos 720KB y 1440KB respectivamente. Cuando guarde los datos, todos los tipos de archivo del PSR-A1000 (voz, estilo, canción, registro, etc.) se almacenarán juntos.

NOTA

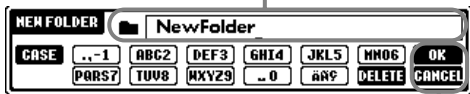
Los archivos de software DOC comercial y del software Disklavier de Yamaha, y sus archivos editados en el PSR-A1000 pueden guardarse en la página USER, pero no pueden copiarse en otro disquete.

Organización de archivos mediante la creación de una nueva carpeta

Esta operación le permite organizar de manera sencilla, diversos archivos por categorías creando una carpeta para cada categoría. Las carpetas sólo pueden crearse en las secciones **USER** y **FLOPPY DISK**.

1 Acceda a la página en la que desee crear una nueva carpeta y pulse el botón [7▼] NEW (página 35).

Introduzca un nombre para el nuevo archivo (página 42).



Pulse el botón [8▲] OK.

Para detener la operación, pulse el botón [8▼] CANCEL.

NOTA

Los directorios de las carpetas pueden contener hasta cuatro niveles. El número total de archivos y carpetas que pueden guardarse es de 400, aunque esta cifra puede diferir según la longitud de los nombres de los archivos.

La cantidad máxima de archivos que pueden almacenarse en una carpeta es de 250.

Visualización de las páginas del nivel superior

Pulse el botón [8▼] UP para acceder a las páginas del nivel superior. Por ejemplo, puede acceder a las páginas de nivel de carpeta desde las páginas de nivel de archivo.

Introducción de caracteres y cambio de iconos

1 Pulse el botón [1▼] NAME, [6▼] SAVE, o [7▼] NEW (página 35).

Cambio del tipo de caracteres con el botón [1▲].

Puede disponer de los siguientes tipos caracteres:

CASE – Alfabeto (letras mayúsculas, tamaño medio), números (tamaño medio), signos (tamaño medio)

Case – Alfabeto (letras minúsculas, tamaño medio), números (tamaño medio), símbolos (tamaño medio).



Acceda a la pantalla **ICON SELECT** con el botón [1▼]. Así podrá cambiar el icono situado a la izquierda del nombre de archivo.

Introducción de caracteres

Las instrucciones siguientes le indican cómo introducir caracteres durante la asignación de nombre a archivos y carpetas. El método es muy parecido a la introducción de nombres y números de los teléfonos móviles.

1 Mueva el cursor a la posición deseada con la rueda **DATA ENTRY**.

2 Pulse el botón **[2▲]** - **[7▲]** y **[2▼]** - **[6▼]** correspondiente al carácter que desee introducir.

A cada botón se han asignado diferentes caracteres, y éstos cambian cada vez que se pulsa el botón correspondiente.

Para introducir el carácter seleccionado, mueva el cursor o pulse otro botón de introducción de letras.

Si ha introducido un carácter por error, mueva el cursor a la letra del carácter que desee borrar y pulse el botón **[7▼]** **DELETE**. Si desea borrar todos los caracteres de la línea, mantenga pulsado el botón **[7▼]** **DELETE** durante unos momentos. Cuando el cursor aparezca invertido (resaltado), sólo se borrará la zona invertida.

3 Para terminar de introducir el nuevo nombre, pulse el botón **[8▲]** **OK**.

Para cancelar la operación, pulse el botón **[8▼]** **CANCEL**.

NOTA

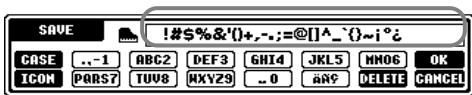
Los siguientes signos de tamaño medio no pueden utilizarse en la asignación de nombre a archivos y carpetas: ¥ \ / : * ? " < > |

■ Introducción de caracteres especiales (acento, etc.)

Seleccione el carácter al que vaya a añadir el signo y pulse el botón **[6▼]** (antes de la introducción del carácter).

■ Introducción de caracteres diversos (signos)

Puede acceder a la lista de signos con el botón **[6▼]**, después de terminar de introducir un carácter moviendo el cursor.



Mueva el cursor al signo deseado con la rueda **DATA ENTRY** y luego pulse el botón **[8▲]** **OK** o **ENTER**.

NOTA

En el caso de caracteres que no van acompañados por signos especiales, puede acceder a la lista de signos con el botón **[6▼]** después de seleccionar un carácter (antes de la introducción del carácter).

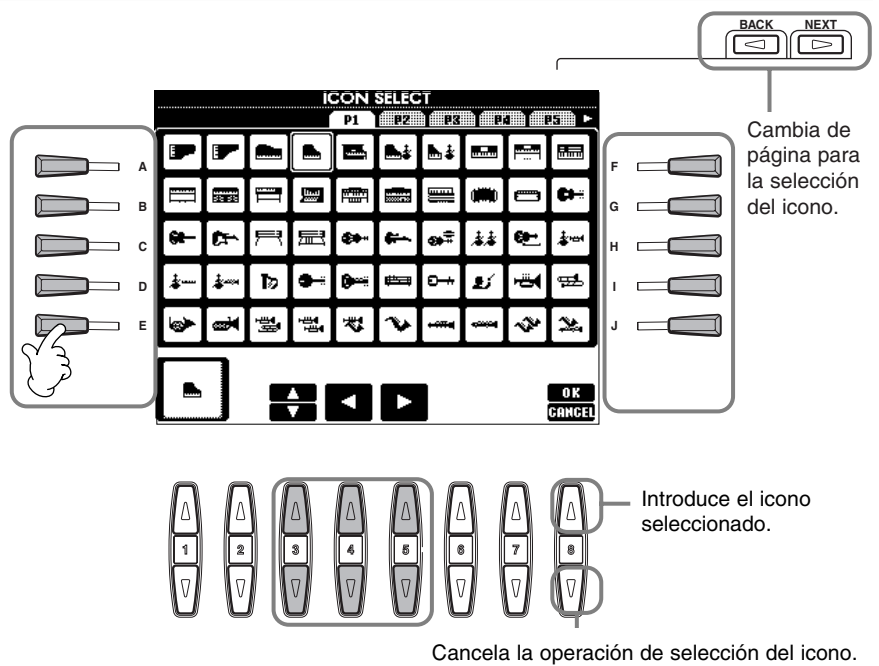
■ Introducción de números

Mantenga pulsado el botón correspondiente **[2▲]** - **[7▲]** y **[2▼]** - **[5▼]** durante unos momentos, o púlselo repetidamente hasta que el número de deseado quede seleccionado.

Cambio de icono

Es posible cambiar el icono que aparece a la izquierda del nombre del archivo. Acceda a la pantalla **ICON SELECT** con el botón [1▼] **ICON** en la pantalla de introducción de caracteres (página 42).

Seleccione el icono deseado con los botones A - J o con los botones [3▲▼] - [5▲▼] y luego introduzca el icono seleccionado con el botón [8▲] **OK**.

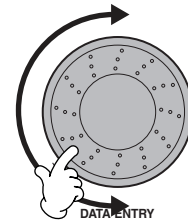
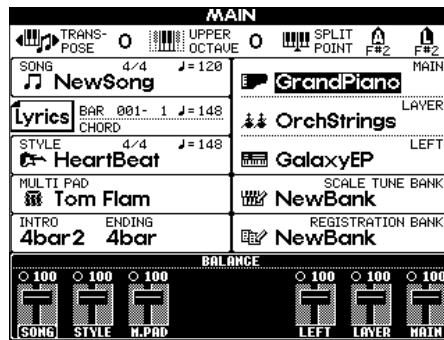


Uso de la rueda DATA ENTRY

Este eficaz control le permite seleccionar sencillamente elementos de la pantalla o cambiar rápidamente valores de parámetros. El funcionamiento de la rueda **DATA ENTRY** difiere según sea la pantalla seleccionada.

■ Ajuste de valores

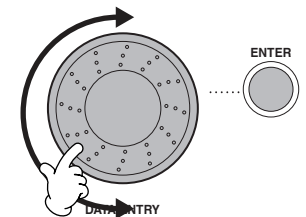
Puede cambiar valores de parámetros girando la rueda **DATA ENTRY**. En la pantalla de ejemplo **BALANCE**, al girar la rueda se ajusta el volumen de la parte de visualización invertida (resaltada). Para ajustar el volumen de otra parte, primero debe seleccionar la parte con el botón [▲▼] que le corresponde y luego girar la rueda **DATA ENTRY**.



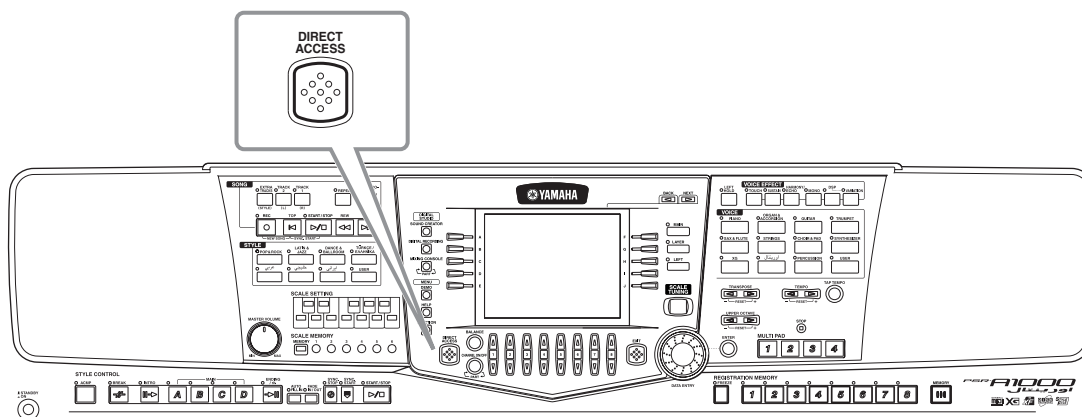
■ Selección de elementos

Puede seleccionar los elementos deseados o el funcionamiento de la pantalla girando la rueda **DATA ENTRY**. El elemento seleccionado puede luego recuperarse o ejecutarse con el botón **ENTER**.

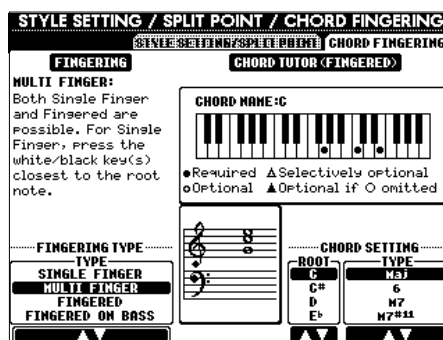
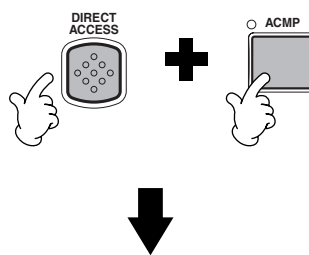
En la pantalla de ejemplo **VOICE**, puede seleccionar la voz deseada con la rueda **DATA ENTRY** y recuperar el elemento seleccionado con el botón **ENTER** del panel.



Acceso directo - Selección instantánea de pantallas



Con la función Direct Access, puede acceder instantáneamente a la pantalla que desee, sólo con pulsar un botón adicional. Pulse el botón **DIRECT ACCESS** y aparecerá un mensaje en la pantalla que le solicita pulsar el botón correspondiente. A continuación sólo tiene que pulsar el botón correspondiente a la pantalla de ajuste deseada para acceder a ella. En el ejemplo siguiente, el acceso directo se utiliza para acceder a la pantalla y seleccionar **Chord Fingering** (digitación de acorde) (página 123).



La tabla de acceso directo (página 45) contiene una lista de las pantallas a las que puede accederse con la función Direct Access.

NOTA

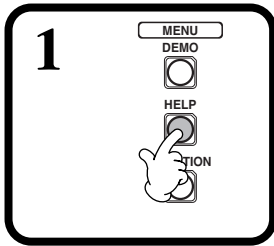
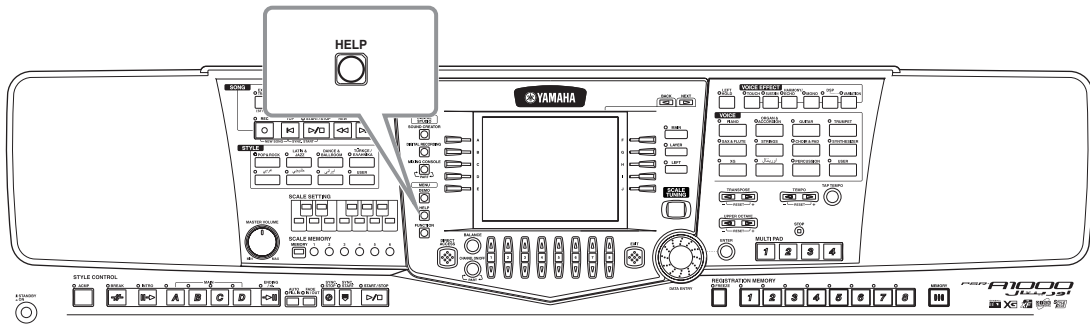
He aquí una sencilla forma de retornar a la pantalla **MAIN** desde cualquier otra pantalla: pulse el botón **DIRECT ACCESS** y luego el botón **EXIT**.

Tabla de acceso directo

Botón de funcionamiento DIRECT ACCESS + botón de la lista siguiente		Pantalla LCD correspondiente y su función			Ver págs.	
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	TRACK1 CHANNEL selection	121	
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL selection	121	
	[EXTRA TRACKS]					121
	[REPEAT]					
	[METRONOME]		UTILITY	METRONOME settings	132	
	[REC]					
	[TOP]					
	[START/STOP]					
[REW]						
[FF]						
STYLE	[POP & ROCK] [LATIN & JAZZ]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (ACMP) setting	122	
	[DANCE & BALLROOM]					
	[TŪRKÇE / ΕΛΛΗΝΙΚΑ] [عربي]					
	[ایرانی] [پنجابی]					
[USER]						
SCALE SETTING buttons			SCALE TUNE BANK		72	
SCALE MEMORY	[MEMORY]	SCALE TUNE BANK	SCALE TUNE EDIT		74	
	[1]–[6]					
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNCTION	CHORD FINGERING	FINGERING TYPE selection	122	
	[BREAK]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	VOLUME/VOICE	VOICE settings	113	
	[INTRO]			PANPOT settings		
	MAIN [A]			VOLUME settings		
	MAIN [B]		FILTER	HARMONIC CONTENT settings		114
	MAIN [C]			BRIGHTNESS settings		
	MAIN [D]		EFFECT	REVERB settings		115
	[ENDING/rit.]			CHORUS settings		
	[AUTO FILL IN]		DSP settings		122	
	[FADE IN/OUT]	UTILITY	FADE IN/OUT setting			
	[SYNC. STOP]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SYNC. STOP WINDOW setting		
	[SYNC. START]					
	[START/STOP]					
	DIGITAL STUDIO	[SOUND CREATOR]				
[DIGITAL RECORDING]						
[MIXING CONSOLE]						
MENU	[DEMO]	FUNCTION	UTILITY	LANGUAGE selection	135	
	[HELP]			LCD BRIGHTNESS settings	133	
	[FUNCTION]		MIDI	MIDI settings	129	
[DIRECT ACCESS]	Exit from the Direct Access mode					
[BALANCE]	MIXING CONSOLE (SONG PART)	VOLUME/VOICE	VOLUME settings		113	
[CHANNEL ON/OFF]			VOICE settings			
[NEXT]						
[BACK]						
VOICE PART	[MAIN]	MIXING CONSOLE	TUNE	OCTAVE settings	114	
	[LAYER]					
	[LEFT]					
[SCALE TUNING]		SCALE TUNE BANK	SCALE TUNE BANK		32	
[EXIT]	Return to the MAIN display					
[ENTER]						
VOICE EFFECT	[LEFT HOLD]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (LEFT) setting	122	
	[TOUCH]		CONTROLLER	KEYBOARD TOUCH assignment	125	
	[SUSTAIN]	MIXING CONSOLE	EFFECT	REVERB settings	115	
	[HARMONY/ECHO]	FUNCTION	HARMONY/ECHO		127	
	[MONO]	MIXING CONSOLE	TUNE	PORTAMENTO TIME settings	114	
	[DSP]		EFFECT	DSP settings		
	[VARIATION]			EFFECT TYPE selection		115
VOICE	[PIANO]	FUNCTION		VOICE SET settings	127	
	[ORGAN & ACCORDION]					
	[GUITAR]					
	[TRUMPET]					
	[SAX & FLUTE]					
	[STRINGS]					
	[CHOIR & PAD]					
	[SYNTHESIZER]					
	[XG]					
	[اورگینتال]					
	[PERCUSSION]					
[USER]						
TRANSPOSE	[◀]	FUNCTION	CONTROLLER	TRANSPOSE assignment	125	
	[▶]	MIXING CONSOLE	TUNE	TRANSPOSE settings	114	
TEMPO	[◀]	FUNCTION	MIDI	MIDI CLOCK setting	129	
	[▶]					
[TAP TEMPO]			UTILITY	TAP settings	133	
UPPER OCTAVE	[◀]					
	[▶]					
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		64	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[STOP]	DIGITAL RECORDING	MULTI PAD CREATOR	REPEAT / CHORD MATCH settings	110	
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNCTION	FREEZE		126	
	[1]	REGISTRATION BANK		REGISTRATION EDIT (Editing the REGISTRATION)	77	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[5]					
	[6]					
	[7]					
	[8]					
	[MEMORY]		REGISTRATION SEQUENCE (Creating the REGISTRATION SEQUENCE)		126	
PEDAL	[PEDAL1]	FUNCTION	CONTROLLER	PEDAL1 function assignment	123	
	[PEDAL2]			PEDAL2 function assignment		
WHEEL	[PITCH BEND]	MIXING CONSOLE	TUNE	PITCH BEND RANGE settings	114	

Mensajes de ayuda

Los mensajes de ayuda contienen explicaciones y descripciones de todas las funciones principales del PSR-A1000.



2

2-1 Seleccione el tema de ayuda deseado

2-2 Acceda al tema

Seleccione el idioma, si fuera necesario. El idioma seleccionado también se utilizará para los diversos mensajes indicados en las operaciones.

NOTA

Los mensajes de ayuda pueden visualizarse en uno de los siguientes idiomas:
 ENGLISH = Inglés
 GERMAN = Alemán
 FRENCH = Francés

NOTA

El idioma también puede seleccionarse en la pantalla FUNCTION "LANGUAGE" (página 135).

3

Cuando hay más de dos páginas disponibles, utilice estos botones para seleccionarlas.

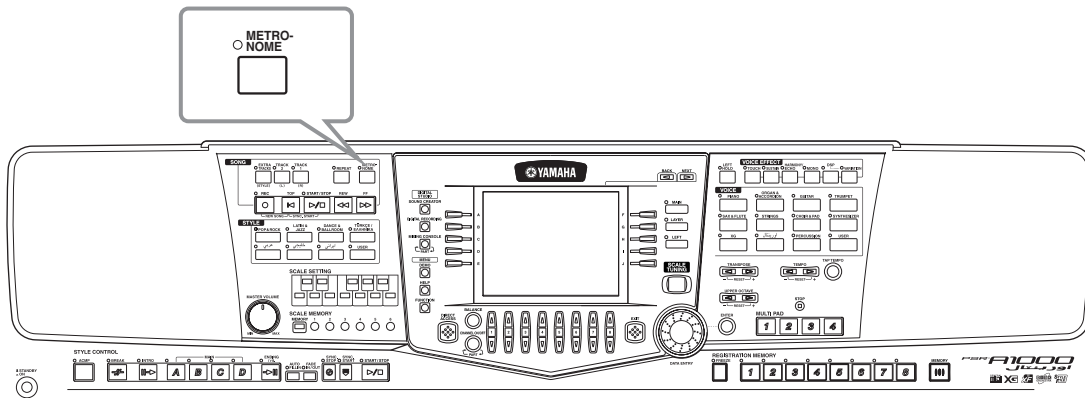
Los mensajes de ayuda también disponen de enlaces con la pantalla que contiene la explicación detallada o el ajuste actual del tema seleccionado.

END

Pulse este botón para volver a la pantalla precedente.

Uso del metrónomo

El **metrónomo** proporciona un sonido de claqueta, dándole una guía de tiempo exacta durante sus prácticas, o para que pueda comprobar cómo suena un tempo determinado.



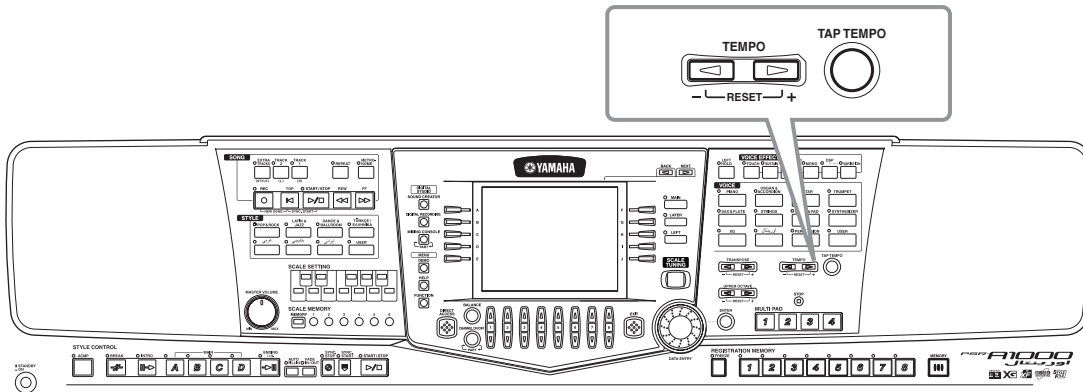
El **metrónomo** se pone en marcha al pulsar el botón **METRONOME**.
Ajuste el tempo con los botones **TEMPO** (véase a continuación).

NOTA

Puede cambiarse el sonido, el volumen y la signatura de tiempos del metrónomo (página 132).

Ajuste del tempo

Este apartado le muestra cómo ajustar el tempo de reproducción, que no sólo afecta al metrónomo, sino también a la reproducción de una canción o de un estilo de acompañamiento.



1

Pulse el botón **TEMPO** [◀] o el botón [▶]

END Pulse este botón para cerrar la pantalla **TEMPO**

2

Ajuste el tempo con los botones **TEMPO** [◀] o [▶] o la rueda **DATA ENTRY**.
El número de la pantalla indica la cantidad de notas negras por minuto. El margen es de 5 a 500. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el tempo.

Quando cambie el tempo, los tempos de la canción y del estilo actuales, cambiarán al mismo tempo. Para restablecer sus respectivos ajustes de tempo iniciales (de fábrica), pulse los botones **TEMPO** y [◀] [▶] simultáneamente. Además, consulte las "Indicaciones de tempo - Pantalla MAIN (página 48) si desea saber más acerca del tempo)

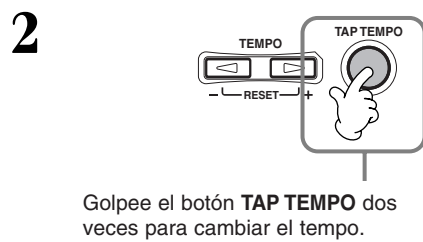
NOTA

Las canciones y los estilos de acompañamiento tienen asignados ajustes de tempo por defecto (iniciales), para adaptarse mejor a una canción o estilo determinado.

Tempo tap (marcar el tempo)

Esta función le permite marcar (tap) el tempo de una canción o de un estilo de acompañamiento y ajustarlo según los golpes marcados. Sólo tiene que golpear el botón **TAP TEMPO** a la velocidad deseada y el tempo de la canción o del estilo de acompañamiento cambiará para adaptarse a sus golpes.

1 Reproducción la canción o el estilo de acompañamiento (paginas 56, 67).



NOTA

Si golpea el botón **TAP TEMPO** se producirá un sonido marcación. Puede cambiar este sonido, si lo desea (página 133).

NOTA

También puede utilizar Tap Tempo para iniciar automáticamente la canción o el estilo de acompañamiento al tempo deseado. Cuando estén detenidos la canción y el estilo de acompañamiento, golpee el botón **TAP TEMPO** varias veces y el estilo de acompañamiento seleccionado se pondrá en marcha automáticamente al tempo que haya marcado. Cuando ajuste una canción a Sync. Start (inicio sincronizado) en espera (paginas 56, 67), si golpea el botón **TAP TEMPO**, se iniciará la reproducción de la canción de la misma manera. Con las canciones y estilos en tiempo de 2/4 y 4/4, golpee cuatro veces; con el tiempo de 3/4, golpee tres veces; con el tiempo de 5/4, golpee cinco veces.

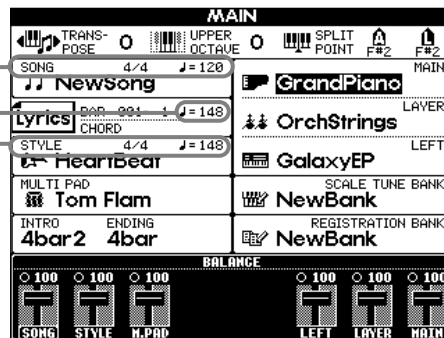
■ Indicaciones de tempo - Pantalla MAIN

Existen tres indicaciones de tempo diferentes en la pantalla MAIN, tal como se indica a continuación.

Indica el ajuste de tempo por defecto (inicial) de la canción actual seleccionada (a menos que el tempo se haya cambiado manualmente).

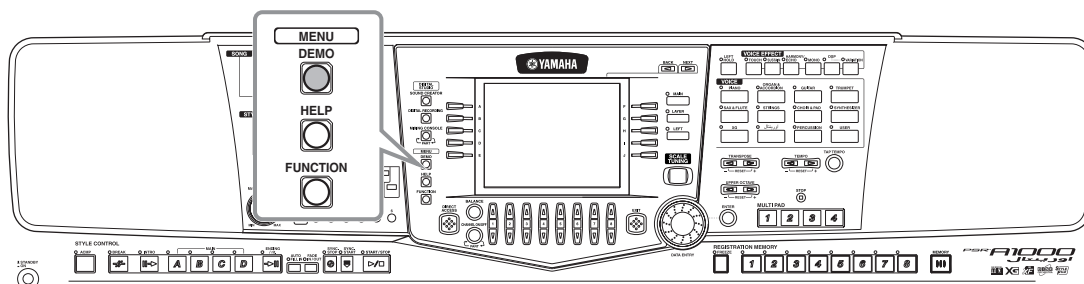
Indica el tempo actual de la canción, del estilo de acompañamiento o del metrónomo seleccionados que se esté reproduciendo en ese momento. Cuando no se reproduzca nada (detenido), indica el tempo del estilo seleccionado. Cuando se reproducen la canción y el estilo simultáneamente, el tempo del estilo cambiará automáticamente para adaptarse al tempo de la canción y se visualizará en esta pantalla. Este tempo se utiliza para grabar una canción o un estilo de acompañamiento.

Indica el ajuste de tempo por defecto (inicial) del estilo de acompañamiento actual seleccionado (a menos que el tempo se haya ajustado manualmente).

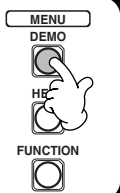


Reproducción de las canciones de demostración

El PSR-A1000 es un instrumento extraordinariamente versátil y sofisticado, con una gran variedad de voces y ritmos dinámicos, además de gran cantidad de funciones avanzadas. Tres son los tipos de canción de demostración especialmente preparados para mostrar el impactante sonido y características del PSR-A1000.



1 Al pulsar el botón DEMO se reproducirán automáticamente las canciones de demostración de forma aleatoria.



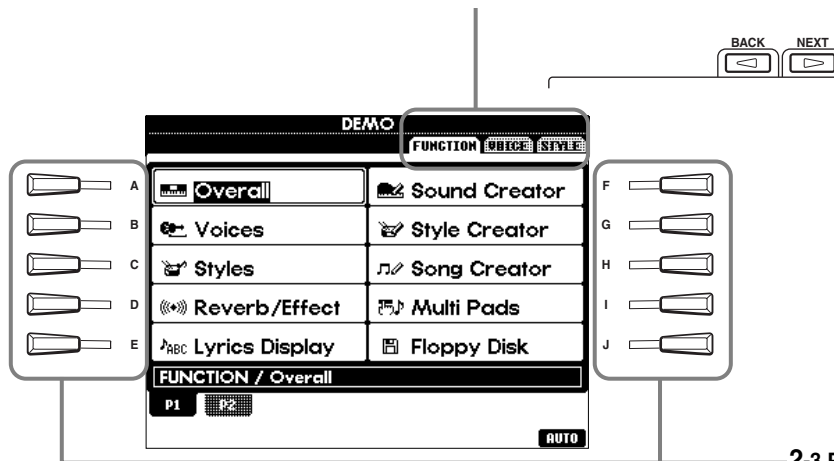
2

2-1 Utilice los botones BACK, NEXT para seleccionar la categoría de canciones de demostración.

Function DemosMuestran cada una de las diferentes funciones del PSR-A1000.

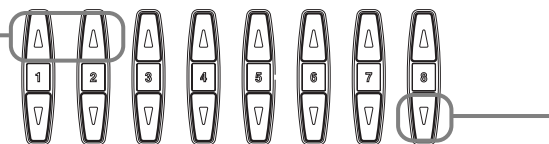
Voice DemosMuestran las voces del PSR-A1000.

Style DemosLe introduce en los ritmos y estilos de acompañamiento del PSR-A1000.



2-3 Pulse uno de estos botones dos veces, una para seleccionar la canción de demostración y otra para iniciarla.

2-2 Con estos botones puede seleccionar las distintas páginas de pantalla.



Pulse este botón para reproducir todas las canciones/elementos de demostración, comenzando desde el primer elemento situado en la parte superior de la pantalla. Este botón sólo está disponible en la página FUNCTION.

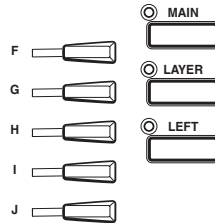
Todas las canciones de demostración disponibles se reproducirán en secuencia, comenzando por la situada en la parte superior izquierda. Las páginas VOICE y STYLE no disponen del botón AUTO; sin embargo, todas las canciones de demostración se reproducen en secuencia.

Si pulsa este botón cancelará las funciones interactivas de Function Demos (canciones de demostración de funciones) (por otra parte, disponibles en paso 3).

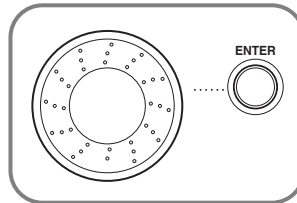


3 En cuanto a las canción de demostración de funciones, aparecerá una pantalla de introducción y las canciones de demostración comenzarán a reproducirse.

Este ejemplo muestra el sistema de sonido (Sound System) de la demo FUNCTION.



Seleccione la palabra o elemento deseado con la rueda DATA ENTRY y luego pulse ENTER o los botones numéricos [1▼], [2▼], etc. para recuperarlos.



NOTA

Utilice los botones **BACK**, **NEXT** de la pantalla de introducción para acceder a la página siguiente o a la anterior.

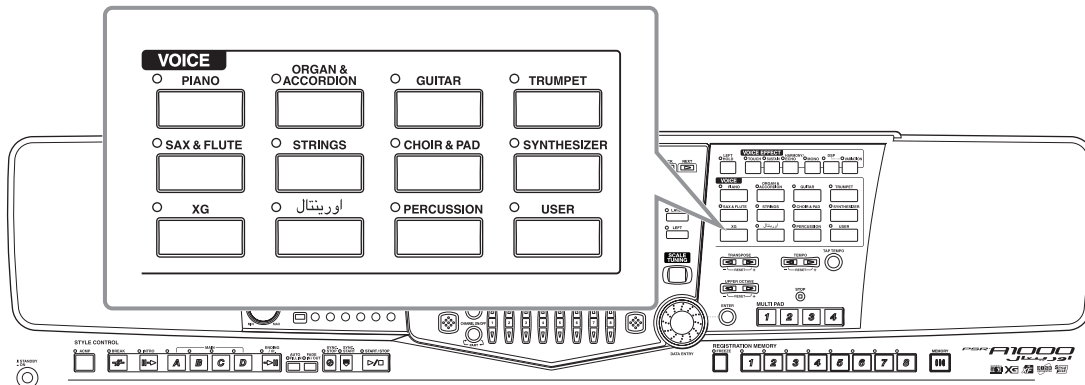
NOTA

Pulse el botón **SONG START/STOP** para detener la canción de demostración. Para iniciar la canción otra vez desde el punto en que se detuvo, pulse nuevamente el botón. Con las canciones de demostración también puede utilizarse el avance rápido y el rebobinado.



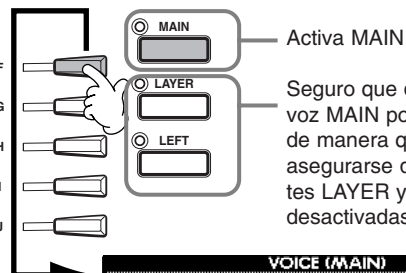
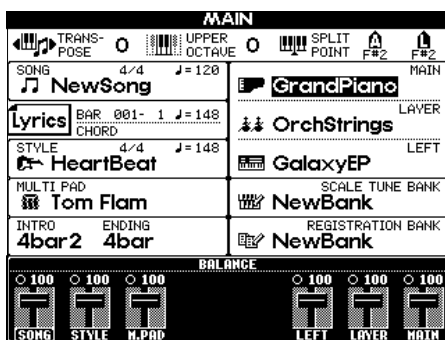
Voces

El PSR-A1000 dispone de una enorme selección de voces, que incluyen distintos instrumentos de teclado, cuerdas y metales, y mucho más.



Selección de una voz

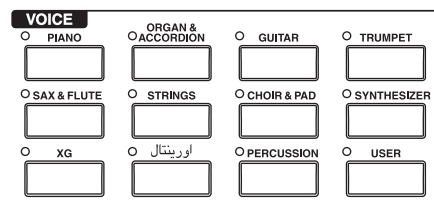
- 1 Pulse el botón MAIN para activar la parte MAIN y luego pulse el botón F para acceder al menú de selección de la voz MAIN.



NOTA

La voz seleccionada aquí pertenece a la parte MAIN, y se denomina voz MAIN (encontrará más información en la página 53).

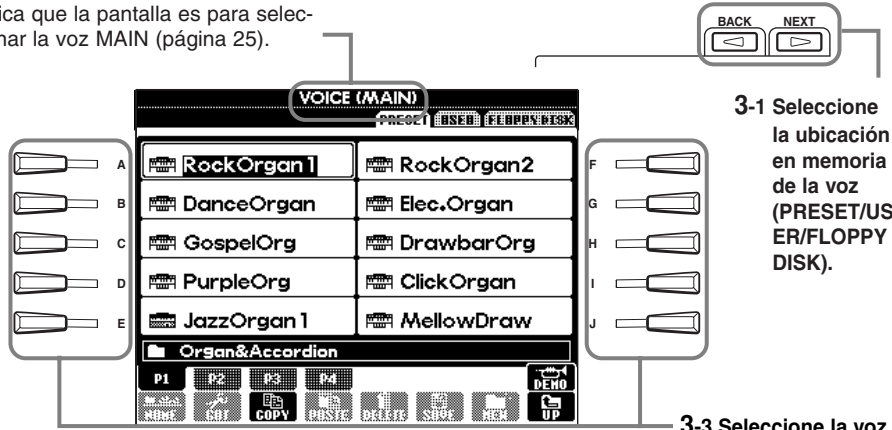
- 2 Seleccione el grupo de voces deseado



NOTA

Cuando seleccione un grupo de voces, se elegirá automáticamente la última voz seleccionada.

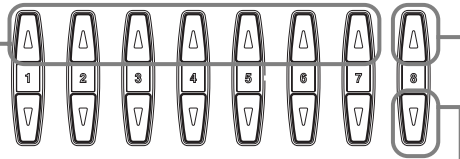
3 Indica que la pantalla es para seleccionar la voz MAIN (página 25).



3-1 Seleccione la ubicación en memoria de la voz (PRESET/USER/FLOPPY DISK).

3-3 Seleccione la voz.

3-2 Seleccione las diversas páginas del grupo de voces actual.



Pulse este botón para acceder a la pantalla de selección del grupo de voces.

Pulse este botón para iniciar la canción de demostración de la voz seleccionada. Para detener la canción en cualquier momento, pulse el botón otra vez.

NOTA

Si selecciona una voz, se seleccionará automáticamente el efecto y demás ajustes que resulten más adecuados para la voz particular. Esto puede desactivarse, de modo que los ajustes no se seleccionen automáticamente (página 127).

NOTA

Puede ajustarse la magnitud de cambio de volumen de la voz de acuerdo con la fuerza ejercida para interpretar el teclado.

NOTA

Si desea una lista de las voces disponibles, consulte la lista de datos adjunta.

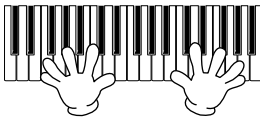
NOTA

Puede determinar si se visualizarán o no los números de cambio de banco de voces y de programa (LS-LSB-número de cambio de programa, situados encima y a la derecha del nombre de la voz) (página 133).

NOTA

XG es un avance importante del formato GM System nivel 1, y ha sido desarrollado especialmente por Yamaha para disponer de más voces y variaciones, así como un mayor control expresivo de las voces y de los efectos, y para asegurar la compatibilidad de los datos en el futuro.

4 Toque el teclado para oír la voz seleccionada.



END

Pulse este botón para volver a la pantalla MAIN.



Características de la voz

El tipo de voz y sus características definitorias figuran indicados por encima del nombre de la voz.

Cool!

Estas voces captan las texturas dinámicas y las sutilezas de instrumentos eléctricos, gracias a una enorme cantidad de memoria y a una programación muy sofisticada.

Sweet!

Estos sonidos de instrumentos acústicos también se benefician de la sofisticada tecnología de Yamaha, y ofrecen un sonido delicadamente detallado y natural que le harán pensar que realmente ¡está tocando un instrumento acústico!

Drum

Se han asignado diferentes sonidos de batería y percusión a teclas individuales, permitiendo reproducir los sonidos desde el teclado.

SFX

Se han asignado diferentes sonidos de efectos especiales a teclas individuales, permitiendo reproducir los sonidos desde el teclado

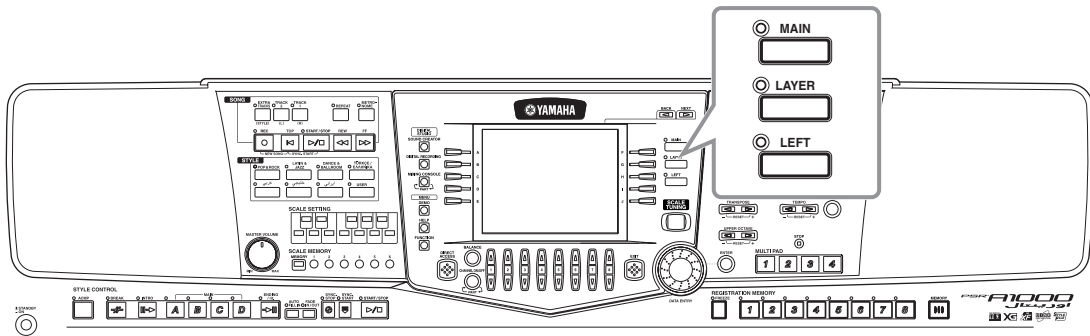
Percusión del teclado

Cuando se selecciona una de las baterías de los kits SFX en el grupo de voces PERCUSSION, se asignan distintos sonidos de batería, percusión y efectos especiales a teclas individuales, permitiendo reproducir los sonidos desde el teclado. Los diversos instrumentos de batería y percusión del Standard Kit están indicados mediante símbolos situados debajo de las teclas asignadas. Tenga en cuenta que aunque kits diferentes tienen sonidos diferentes, algunos sonidos con el mismo nombre pero de kits distintos son idénticos.

Encontrará una lista de los sonidos de cada uno de los kits de batería/SFX en la lista de datos adjunta (lista de asignación de batería/tecla).

Layer/Left - reproducción simultánea de varios sonidos

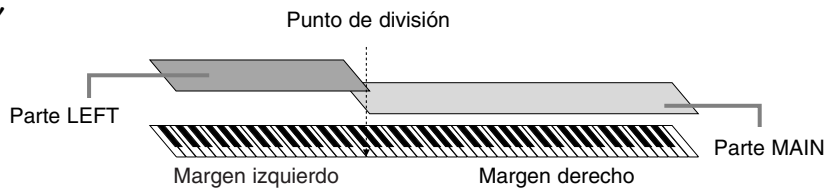
El PSR-A1000 le permite ajustar tres voces simultáneamente: MAIN, LAYER y LEFT. Con la combinación de éstas, puede crear configuraciones de múltiples instrumentos, con abundancia de texturas para su actuación.



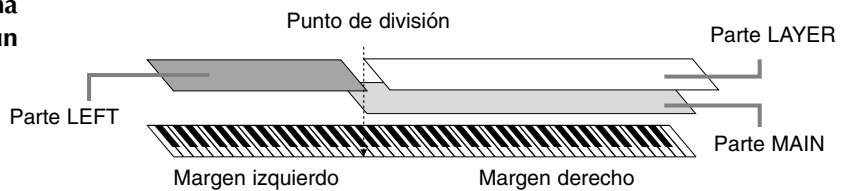
Reproducción de un layer de dos voces



Reproducción de dos voces independientes, en las secciones izquierda y derecha del teclado



Reproducción de tres voces diferentes, una en la sección izquierda del teclado, y un layer de las dos en la sección derecha.



Layer - superposición de dos voces diferentes

1 Pulse este botón para activar la función LAYER. Para desactivarla, pulse el botón otra vez.

2 Seleccione Layer con el botón G. Pulse el mismo botón para acceder a la pantalla VOICE, desde la que podrá seleccionar la voz específica que desee reproducir en un layer con la voz Main. El método de selección de una voz es el mismo que el de la pantalla VOICE (MAIN) (página 51).

NOTA
Existe un método alternativo para seleccionar rápidamente las voces MAIN y LAYER del panel: mantenga pulsado el botón de voz del panel y pulse el botón de una segunda voz. La voz que se ha seleccionado en primer lugar se convierte en la voz MAIN, mientras que la segunda será la voz LAYER.

END Pulse este botón para volver a la pantalla MAIN.

Left - Ajuste de voces independientes para las secciones izquierda y derecha del teclado.

1 Ajuste LEFT a ON. Pulse este botón otra para ajustarlo a OFF.

2 Seleccione LEFT con el botón H. Pulse el mismo botón para acceder a la pantalla VOICE, desde la que podrá seleccionar la voz específica que desee reproducir a la izquierda. La selección de la voz es igual que el de la pantalla VOICE (MAIN). (página 51).

END EXIT

Pulse este botón para volver a la pantalla MAIN.

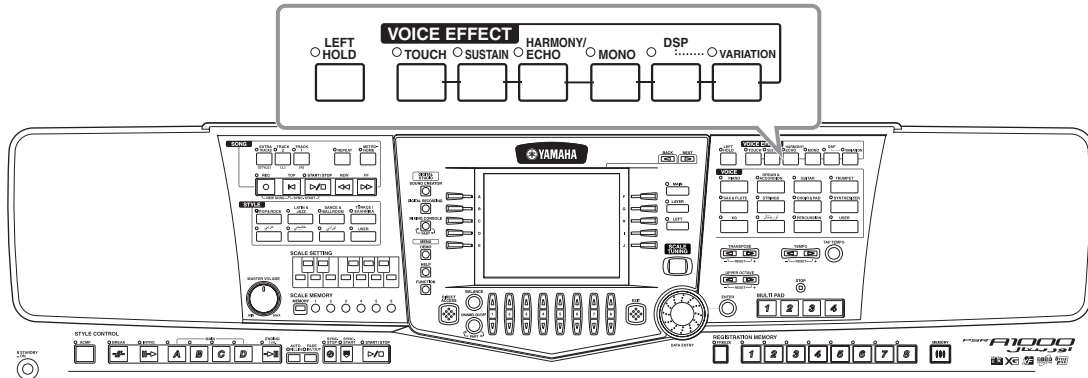
NOTA
El punto de división puede ajustarse a voluntad a cualquier tecla del teclado (página 122).

NOTA
Cada una de las partes (MAIN, LAYER y LEFT) disponen de su propio ajuste de volumen (página 58).

NOTA
También es posible utilizar las funciones LAYER y LEFT juntas, para crear una combinación layer/división. Para ello, ajuste voces independientes a las secciones izquierda y derecha del teclado (como se indica), y cree un layer de dos voces diferentes a la derecha.

Aplicación de efectos de voz

Esta sección del panel le permite añadir una variedad de efectos a las voces interpretadas en el teclado.



Pulse uno de los botones de efecto para activar los efectos correspondientes. Púlselo otra vez para desactivarlo. Encontrará más detalles acerca de los efectos en los apartados siguientes.

- TOUCH**
Este botón activa o desactiva la respuesta del teclado a la pulsación. Cuando se desactiva, se produce el mismo volumen, independientemente de lo fuerte o suave que se pulse el teclado.
- SUSTAIN**
Cuando se activa la función Sustain, todas las notas interpretadas en el teclado (sólo las partes MAIN,/LAYER) tendrán un sustain más largo. También es posible ajustar la profundidad del sustain (página 82).
- DSP**
El PSR-A1000 dispone de una variedad de efectos digitales internos dinámicos, lo que le permite procesar el sonido de diversas maneras. Puede utilizar el DSP para realzar las voces de manera muy sutil, como aplicar chorus para añadir animación y profundidad o utilizar un efecto sinfónico para dar al sonido mayor calidez y complejidad. El DSP posee además, efectos como la distorsión, que pueden cambiar radicalmente el carácter del sonido. El DSP se ajusta para la parte actual seleccionada (MAIN/LAYER/LEFT).

NOTA
Los tipos de efecto DSP y VARIATION y su profundidad pueden seleccionarse y ajustarse en la pantalla MIXING CONSOLE (mesa de mezclas) (página 115).

■ **VARIATION**

Este control cambia los ajustes del efecto de variación, permitiendo alterar algunos aspectos del efecto, según el tipo seleccionado. Por ejemplo, cuando seleccione el efecto Rotary Speaker (altavoz giratorio) (página 115) podrá conmutar la velocidad del rotor entre lenta y rápida.

■ **HARMONY/ECHO**

Este control añade los efectos de armonía o eco a las voces interpretadas en la sección derecha del teclado (página 127).

■ **MONO**

Este control determina si la voz se reproducirá monofónicamente (notas de una en una) o polifónicamente para cada parte (MAIN/LAYER/LEFT). Está en MONO cuando el indicador luminoso está encendido, y polifónico cuando el indicador está apagado. Cuando se ajusta a MONO, sólo se oirá la última nota reproducida. El control le permitirá interpretar voces de instrumentos de viento con mayor realismo y musicalidad. Según la voz seleccionada, el ajuste MONO también le permitirá utilizar eficazmente el efecto de portamento, cuando toque un ligado.

■ **LEFT HOLD**

Esta función produce el sostenimiento de la voz de la parte izquierda incluso cuando se liberan las notas, el mismo efecto que cuando se pisa el pedal de sustain. Esta función resulta especialmente indicada para el acompañamiento automático. Por ejemplo, si toca y libera un acorde en la zona de acompañamiento automático del teclado (con la parte izquierda activada y la voz Left ajustada a String), la parte de cuerdas tendrá sustain, enriqueciendo de forma natural el sonido general de acompañamiento.

♪ **NOTA**

El efecto de portamento crea una suave transición de tono entre las notas interpretadas sucesivamente.

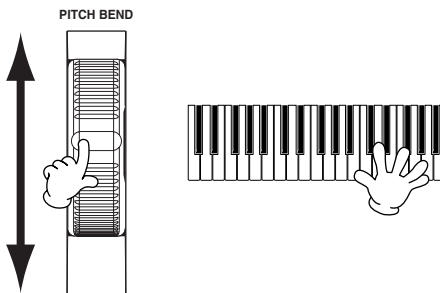
📌 **CONSEJO**

Puede poner un énfasis especial en las líneas melódicas al tocar sobre acordes utilizando la función Layer con una voz monofónica. Ajuste la voz Main para que se reproduzca polifónicamente y ajuste la voz Layer para que se reproduzca monofónicamente (MONO). En este caso, la melodía interpretada, incluyendo las notas superiores de cualquier acorde, sonarán monofónicamente. Pruébalo con las siguientes voces.

Voz MAIN: Brass Section (polifónico) + **Voz LAYER:** Sweet Trump (monofónico).

Rueda PITCH BEND (inflexión)

Utilice la rueda PITCH BEND del PSR-A1000 para producir la inflexión de las notas de manera ascendente (la rueda girando hacia arriba) o descendente (la rueda girando hacia abajo) mientras toca el teclado. Cuando se libera la rueda PITCH BEND siempre vuelve a la posición central, la de la nota natural.



♪ **NOTA**

Es posible cambiar el margen máximo de la inflexión de tono (página 114).

El ajuste de octava

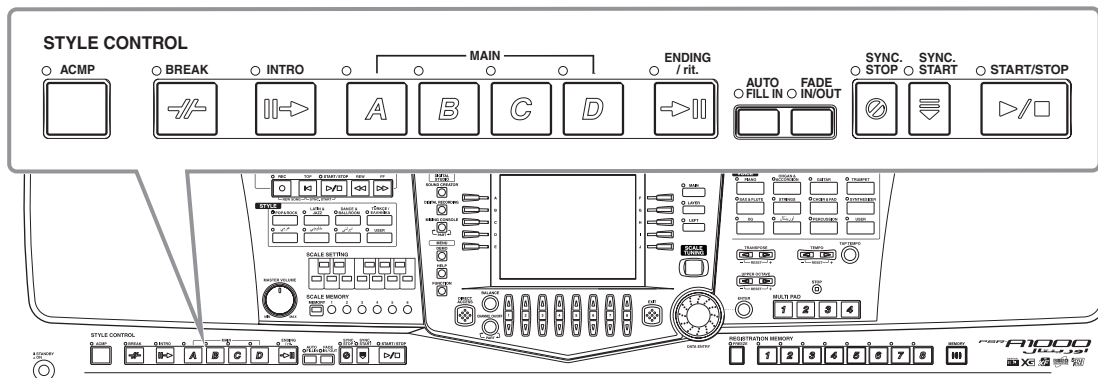
El botón UPPER OCTAVE permite que las partes MAIN y LAYER se transpongan simultáneamente una octava de manera ascendente o descendente.

♪ **NOTA**

Pueden realizarse ajustes de octava más detallados con la función Mixing Console (página 114).

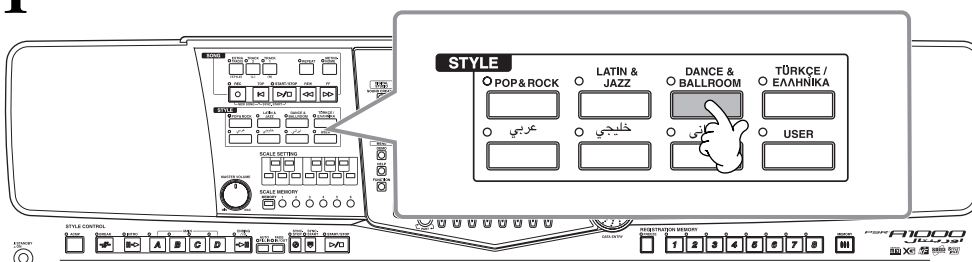
Estilos

El PSR-A1000 posee estilos (patrones de acompañamiento) de gran cantidad de géneros musicales, incluyendo pop, jazz, latino y dance. Para utilizarlos, todo lo que hay que hacer es tocar los acordes con la mano izquierda y el estilo de acompañamiento (estilo) seleccionado que se adapte a la música interpretada realizará el acompañamiento automáticamente, siguiendo, de manera instantánea, a los acordes.

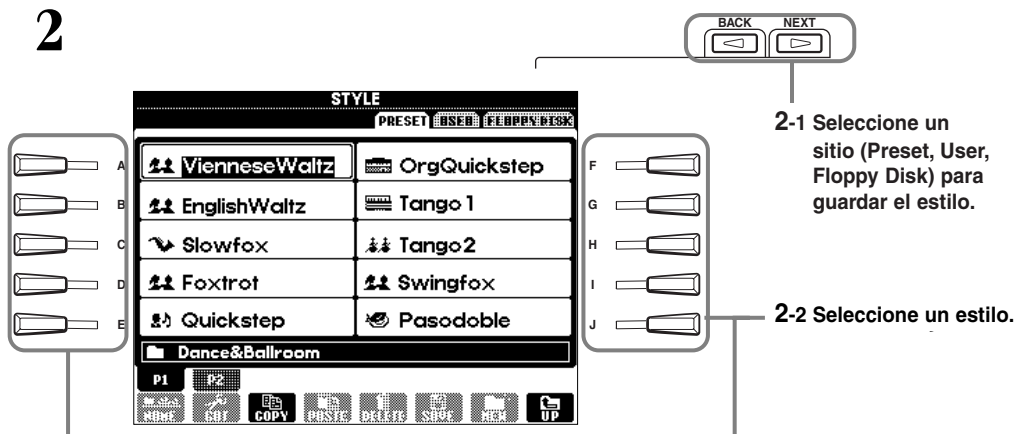


Reproducción de un estilo

1



2

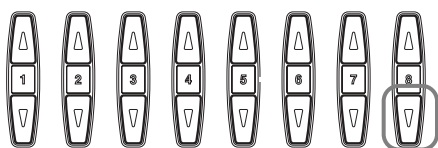


NOTA

Encontrará una lista de estilos de acompañamiento disponibles, consulte la lista de datos adjunta.

2-1 Seleccione un sitio (Preset, User, Floppy Disk) para guardar el estilo.

2-2 Seleccione un estilo.



Quando haya abierto la pantalla de un directorio inferior, este botón le permitirá acceder al siguiente directorio superior, en el que podrá seleccionar los grupos de estilo.

3 Cuando se activa el botón ACMP, puede interpretar/señalar los acordes desde la zona de acompañamiento automático del teclado (según los ajustes, ésta puede ser el margen de la voz Left, o todo el teclado).

NOTA
Es posible ajustar el margen de teclas del acompañamiento automático (página 122).

4 Active SYNC.START.

NOTA
SyncStart
Con esta función activada, podrá iniciar el estilo con sólo tocar el teclado.

5 En el mismo momento en que toque un acorde en la zona de acompañamiento automático, se iniciará el estilo. Si desea más detalles acerca de la digitación de acordes, consulte la página 59.

El tempo puede ajustarse con el botón [◀] [▶] o TAP TEMPO. Si golpea el botón TAP TEMPO, el tempo se ajustará a la misma velocidad del golpeo.

Punto de división

Zona de acompañamiento automático

NOTA

- Puede iniciar los canales de ritmo (pistas) del estilo con el botón **START/STOP**.
- Los canales de ritmo del estilo también pueden iniciarse golpeando el botón **TAP TEMPO**. Con el estilo detenido, golpee el botón **TAP TEMPO** tres, cuatro o cinco veces (tres para el tempo de 3/4, cuatro para el de 2/4 o 4/4, cinco para el de 5/4).

6 Detenga el estilo.

END Desactive ACMP.

NOTA
Cuando reproduzca simultáneamente el estilo de acompañamiento con una canción, las partes de acompañamiento grabadas en la canción (canales 9 - 16) serán reemplazadas temporalmente por el estilo de acompañamiento seleccionado, permitiéndole probar y utilizar diferentes acompañamientos con la canción (página 68).

Características del estilo de acompañamiento

Las características definitorias de algunos de los estilos de acompañamiento están indicados en encima de los nombres de estilo respectivos de la pantalla Open/Save.

Session!

Estos estilos proporcionan aun mayor realismo y un apoyo auténtico al mezclar los tipos y cambios de acordes originales, así como riffs especiales con los cambios de acordes, con las secciones Main. Esto se ha programado para añadir algo de "sal" y un toque profesional a sus interpretaciones de ciertas canciones y de ciertos géneros. Como resultado, los estilos puede que no vayan bien, o incluso armónicamente correctos, para todas las canciones y todos los acordes interpretados. En algunos casos, por ejemplo, la interpretación de un sencillo acorde de triada mayor puede terminar en un acorde de séptima, o tocar un acorde con bajo producir un acompañamiento incorrecto o inesperado.

Piano Combo! (disquete)

Estos estilos de acompañamiento emplean un trío de piano básico (piano, bajo y batería), ampliado en algunos casos con otros instrumentos. Puesto que este es el sonido de un pequeño grupo, el acompañamiento es, en consonancia, austero, lo que lo hace útil y eficaz en gran variedad de canciones.

Reproducción de los canales de ritmo de un solo estilo

1 Seleccione un estilo (página 56).

NOTA

Los canales de ritmo son parte de los estilos. Cada estilo dispone de patrones de ritmo diferentes.

2

Se inicia el ritmo.

NOTA

También es posible iniciar el ritmo con sólo tocar una tecla del teclado, si Sync. Start está activado (se enciende con el botón **SYNC.START**).

3 Toque junto con la reproducción de ritmo.

El tempo puede ajustarse con los botones **TEMPO** [◀] [▶] o **TAP TEMPO**. Si utiliza el botón **TAP TEMPO**, el tempo se ajustará a la misma velocidad utilizada para golpear el botón.

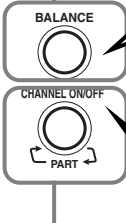


END Pulse el botón **START/STOP** otra vez para detener la reproducción del ritmo.

Ajuste del balance del volumen/silenciamiento de canal

Pantalla **BALANCE**

Este botón da acceso a la pantalla **BALANCE**



Este botón da acceso a la pantalla **Channel ON/OFF**.

Parte MULTIPAD

Parte STYLE (zona de acompañamiento automático)

Parte SONG

Ajuste el nivel de salida de la parte.

Las partes pueden reproducirse desde el teclado (MAIN/LAYER/LEFT)

Pantalla **CHANNEL ON/OFF**



Acceda a la pantalla **STYLE** con el botón **CHANNEL ON/OFF**, y luego desactive el instrumento que desee cancelar. Para oír sólo un instrumento, mantenga pulsado el botón correspondiente para que el canal se ajuste a **SOLO**. Para cancelar la función **SOLO**, sólo tiene que pulsar el botón del canal correspondiente otra vez.

NOTA

Channel
Consulte el canal MIDI en los datos de canción (página 141). Los canales se asignan de la manera siguiente.

- Song**
1 - 16
- Accompaniment Style**
9 - 16

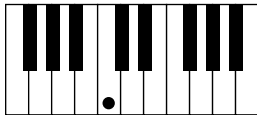
Digitación de acordes

La reproducción de estilos puede controlarse con los acordes interpretados en la parte del teclado situada a la izquierda del punto de división. Existen siete tipos de digitación. Acceda a la página CHORD FINGERING (página 123) y seleccione la digitación deseada. La página le indica cómo interpretar acordes con la mano izquierda.

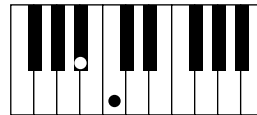
SINGLE FINGER (un solo dedo)

Este acompañamiento facilita la producción de un acompañamiento bellamente orquestado con acordes mayores, séptima, menor y menor séptima pulsando la mínima cantidad de teclas en la zona de acompañamiento automático del teclado. En la descripción siguiente se utiliza una digitación abreviada.

Para un acorde mayor, pulse sólo la nota raíz.



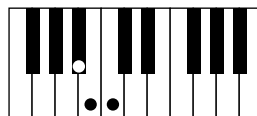
Para un acorde menor, pulse simultáneamente la nota raíz y una tecla blanca de las situadas a su izquierda.



Para un acorde de séptima, pulse simultáneamente la nota raíz y una tecla blanca situada a su izquierda.



Para un acorde menor séptima, pulse simultáneamente la nota raíz y una tecla blanca y otra negra situadas a su izquierda.



MULTIFINGER

Este modo detecta automáticamente una digitación de acorde Single Finger o Fingered, por lo que puede utilizar uno de los dos tipos de digitación sin tener que conmutar entre los modos de digitación. Si desea tocar un acorde menor, séptima, o menor séptima con SINGLE FINGER en el modo MULTIFINGER, pulse siempre la tecla blanca/negra más próxima a la raíz del acorde.

FINGERED

Este modo le permite disponer de un acompañamiento tocando los acordes completos en la zona de acompañamiento automático del teclado. El modo Fingered reconoce los distintos tipos de acordes que figuran en la página siguiente.

FINGERED ON BASS

Este modo acepta la misma digitación que el modo FINGERED, pero se utiliza la nota más grave que se toque de la zona de acompañamiento automático del teclado como nota de bajo, permitiéndole tocar acordes "con bajo". Por ejemplo, para indicar un acorde de Do con Mi, toque un acorde de Do mayor con Mi como nota más grave (Mi, Sol, Do).

FULL KEYBOARD

Este modo detecta los acordes en todo el margen de teclas. Los acordes se detectan de manera similar a Fingered, incluso si divide las notas entre las manos derecha e izquierda, por ejemplo, tocando una nota de bajo con la mano izquierda y un acorde con la derecha, o tocando un acorde con la mano izquierda y una nota melódica con la derecha.

AI FINGERED

Este modo es fundamentalmente igual que FINGERED, con la excepción de que pueden tocarse menos de tres notas para señalar los acordes (en base al acorde previamente interpretado, etc.).

AI FULL KEYBOARD

Cuando se activa el modo de acompañamiento automático avanzado, el PSR-A1000 creará automáticamente el acompañamiento adecuado mientras el usuario puede tocar casi cualquier cosa, en cualquier sitio del teclado con las dos manos. No hay que preocuparse de especificar los acordes de acompañamiento. Aunque el modo AI Full Keyboard está diseñado para trabajar con muchas canciones, el uso de algunos arreglos con esta función puede que no resulte adecuado.

Este modo es similar a FULL KEYBOARD, con la excepción de que pueden tocarse menos de tres notas para señalar los acordes (en base al acorde previamente interpretado, etc.). No pueden reproducirse acordes de 9ª y 11ª.

NOTA

La detección de acordes en el modo AI Full Keyboard se produce a intervalos de corchea, aproximadamente. Los acordes extremadamente breves, menos de una corchea de duración, puede que no se detecten.

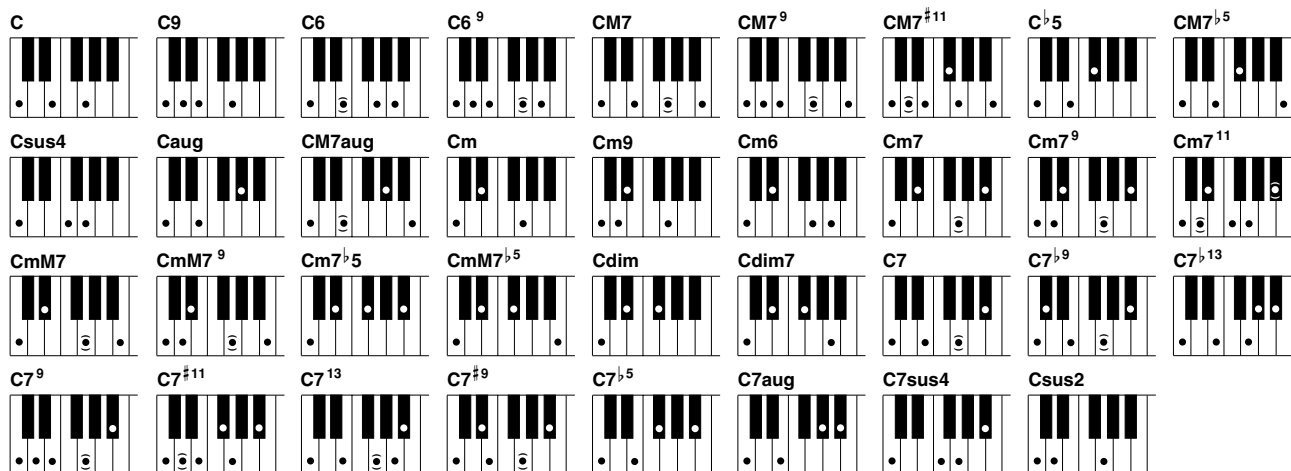
NOTA

En el modo Full Keyboard, los acordes se detectan en base a la nota más grave y a la segunda más grave interpretadas. Si las dos notas más graves entran dentro de una sola octava, dichas notas determinarán el acorde. Si la nota más grave y la segunda más grave están separadas por más de una octava, la nota más grave se convertirá en el bajo y el acorde se determinará a partir de la segunda nota más grave y de las demás notas interpretadas en la misma octava.

NOTA

AI
Artificial Intelligence (Inteligencia artificial)

Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered (ejemplo para los acordes de "C" (Do))



Nombre del acorde (abreviatura)	Inversión normal	Visualización para la raíz "C"
Mayor [M]	1 - 3 - 5	C
Ninth [9]	1 - 2 - 3 - 5	C9
Sixth [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
Sixth ninth [6 ⁹]	1 - 2 - 3 - (5) - 6 or 3 - 6 - 2*	C6 ⁹
Mayor seventh [M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
Mayor seventh ninth [M7 ⁹]	1 - 2 - 3 - (5j) - 7	CM7 ⁹
Mayor seventh add sharp eleventh [M7 ^{#11}]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7 ^{#11}
Flatted fifth [b5]	1 - 3 - b5	C ^{b5}
Mayor seventh flatted fifth [M7 ^{b5}]	1 - 3 - b5 - 7	CM7 ^{b5}
Suspended fourth [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
Augmented [aug]	1 - 3 - #5	Caug
Mayor seventh augmented [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
Minor [m]	1 - b3 - 5	Cm
Minor ninth [m9]	1 - 2 - b3 - 5	Cm9
Minor sixth [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6
Minor seventh [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7
Minor seventh ninth [m7 ⁹]	1 - 2 - b3 - (5) - b7 or b3 - b7 - 2	Cm7 ⁹
Minor seventh eleventh [m7 ¹¹]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7 ¹¹
Minor major seventh [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7 ⁹]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7 ⁹
Minor seventh flatted fifth [m7 ^{b5}]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7 ^{b5}
Minor major seventh flatted fifth [mM7 ^{b5}]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7 ^{b5}
Diminished [dim]	1 - b3 - b5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7
Seventh [7]	1 - 3 - (5) - b7 or 1 - (3) - 5 - b7	C7
Seventh flatted ninth [7 ^{b9}]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7 ^{b9}
Seventh add flatted thirteenth [7 ^{b13}]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7 ^{b13}
Seventh ninth [7 ⁹]	1 - 2 - 3 - (5) - b7 or 3 - b7 - 2*	C7 ⁹
Seventh add sharp eleventh [7 ^{#11}]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7 ^{#11}
Seventh add thirteenth [7 ¹³]	1 - 3 - (5) - 6 - b7 or 3 - 6 - b7	C7 ¹³
Seventh sharp ninth [7 ^{#9}]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7 ^{#9}
Seventh flatted fifth [7 ^{b5}]	1 - 3 - b5 - b7	C7 ^{b5}
Seventh augmented [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug
Seventh suspended fourth [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C7sus4
Suspended second [sus2]	1 - 2 - 5	Csus2

NOTA

- Las notas entre paréntesis pueden omitirse.
- Respecto de FINGERED, FINGERED ON BAS y AI FINGERED, si toca tres notas adyacentes cualesquiera (incluyendo las notas negras), el sonido del acorde se cancelará y sólo se seguirán reproduciendo los instrumentos rítmicos (función Chord Cancel). Esto le permite reproducir sólo el ritmo.
- Si toca dos teclas raíz iguales en octavas adyacentes, se producirá un acompañamiento basado sólo en la raíz.
- Una quinta perfecta (1 + 5) producirá un acompañamiento basado en la raíz y la quinta.
- El estilo de acompañamiento automático a veces no cambiará cuando se toquen en secuencia acordes relacionados (es decir, algunos acordes menores seguidos de la séptima menor)
- También puede hacer que le PSR-A1000 le "enseñe" a tocar acordes digitados (Fingered). En la pantalla CHORD FINGERING (página 123), especifique el acorde que desea aprender, y en la pantalla aparecerán las notas que debe pulsar.

* Sólo esta se reconoce esta inversión . Los demás acordes que no están marcados con un asterisco pueden tocarse en cualquier inversión.

Arreglo del patrón de estilo (SECCIONES: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)

El PSR-A1000 dispone de distintos tipos de zonas de acompañamiento automático que permiten variar el arreglo del estilo. Son: Main, Break y Ending. Al conmutar entre ellos durante la interpretación, podrá fácilmente producir los elementos dinámicos de un arreglo con sonido profesional.

NOTA

También es posible utilizar esta función sólo para reproducir ritmos (página 58).

NOTA

- Si pulsa el botón **INTRO**, puede reproducir una sección Intro mientras se reproduce un acompañamiento.
- Indicaciones de las secciones de botón
 - Botones **BREAK, INTRO, MAIN, ENDING**
 El diodo es de color verde
 - La sección no se ha seleccionado.
 El diodo es de color rojo
 - La sección está seleccionada en este momento.
 El diodo está desactivado
 - No hay datos de sección; la sección no se puede reproducir.

- Puede controlar dinámicamente el nivel del acompañamiento mediante la fuerza ejercida para tocar las teclas de la zona de acompañamiento automático del teclado (página 122).
- Si pulsa el botón **SYNC START** mientras el acompañamiento se está reproduciendo, éste se detendrá en el PSR-A1000 entrará en el estado de inicio sincronizado en espera.
- También puede cambiar las secciones de estilo con el pedal (página 123).
- La sección Break le permite añadir variaciones y redobles dinámicos en el ritmo del acompañamiento para que se actuación suene aún más profesional. Si pulsa el botón **BREAK** mientras está reproduciéndose un acompañamiento, el relleno se reproducirá durante un compás.
- Mientras esté reproduciéndose el Break, el indicador de la sección de destino (MAIN A/B/C/D) parpadeará.
- Cuando se ajuste el botón **AUTO FILLIN** (relleno automático) y se pulse el botón **MAIN A, B, C, D** después del último medio-tiempo (corchea) del compás, el relleno comenzará a partir del siguiente compás.

1 Seleccione un estilo (página 56).



2 :2-1 Active la función ACMP.

2-2 Pulse el botón **INTRO**. Para cancelar la sección **INTRO** antes de que comience el estilo, pulse el botón **INTRO** otra vez.

2-3 Active la función **SYNC.START**



3 La sección **INTRO** comienza en cuanto toque una tecla en la zona de acompañamiento automático del teclado, y cambia a la sección Main.

Punto de división

Zona de acompañamiento automático



4

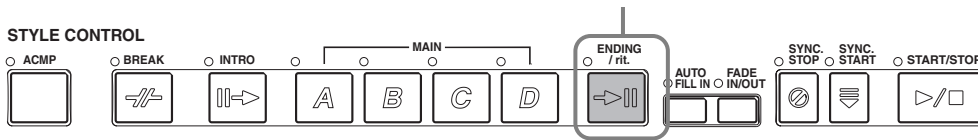
Las secciones principales pueden cambiarse.

Pulse este botón para añadir breaks (redobles).



5

Este botón lleva a la sección final. Cuando tal sección ha finalizado, el estilo se detiene automáticamente. Es posible conseguir que el final se ralentice (ritardando) gradualmente pulsando el mismo botón **ENDING/rit.** otra vez mientras se reproduce el final.



Fade-in/Fade-out (Fundido de entrada y de salida)

El estilo de acompañamiento automático también incluye una función Fade-in/Fade-out, que realiza un fundido gradual de entrada y de salida del acompañamiento. Para iniciar el estilo con fundido de entrada, pulse el botón **FADE IN/OUT** y luego active **SYNC.START**. Para cancelar el fundido de entrada antes de que se inicie el estilo, pulse el botón otra vez.

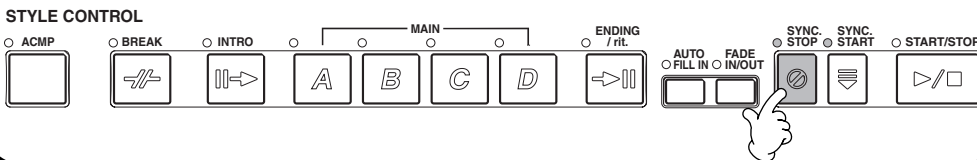
Para realizar el fundido de salida y detener el estilo, pulse este botón mientras se reproduce el estilo. También puede ajustarse la duración del fundido de entrada y del de salida (página 132).

Detención de la reproducción del estilo al liberar las teclas (SYNC.STOP)

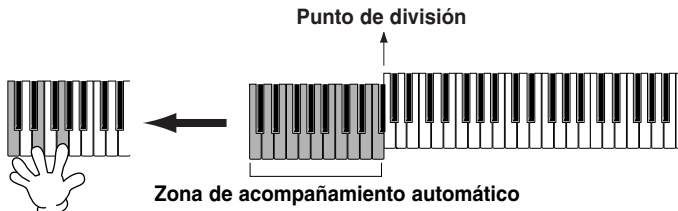
Cuando se ha activado la función de detención sincronizada, la reproducción del estilo se detendrá totalmente al liberarse todas las teclas de la zona de acompañamiento automático del teclado. La reproducción de estilo se iniciará nuevamente en cuanto se pulse una tecla de la zona de acompañamiento automático.

1 Active el ACMP (acompañamiento)

2 Active SYNC-STOP. Cuando se active SYNC-STOP, también se activará automáticamente SYNC.START.



3 En cuanto toque un acorde con la mano izquierda, se iniciará el estilo.



4 El estilo se detendrá cuando aparte la mano izquierda de las teclas.

5 Si toca un acorde con la mano izquierda, el estilo se reiniciará automáticamente.



Pulse el botón **SYNC.STOP/SYNC.START** otra vez para detener el estilo.

NOTA

- El estilo también puede iniciarse con el botón **STYLE [START/STOP]**.
- Puede seleccionar el tipo de introducción y de final con el botón **E** de la ventana **MAIN** (página 63).
- Si pulsa **INTRO** mientras se está reproduciendo el final, la sección de introducción comenzará a reproducirse después de que haya concluido el final.
- Cuando se activa el botón **AUTO FILL IN** y se pulsa el botón **MAIN** durante la reproducción del final, el acompañamiento de relleno comenzará a reproducirse inmediatamente, siguiendo con la sección **MAIN**.
- Puede iniciar el acompañamiento empleando para ello la sección **Ending** en vez de **Intro**. En este caso, el acompañamiento automático no se detendrá cuando termine el final.
- Si selecciona un estilo diferente cuando no se está reproduciendo el estilo, también se seleccionará el tiempo "por defecto" para ese estilo. Si el estilo está reproduciéndose, se mantendrá el mismo tiempo, incluso si selecciona un estilo distinto.
- Cuando se activa **STOP ACMP** y no se está reproduciendo el acompañamiento, podrá tocar tanto acordes como el bajo en la zona de acompañamiento automático del teclado (página 122).

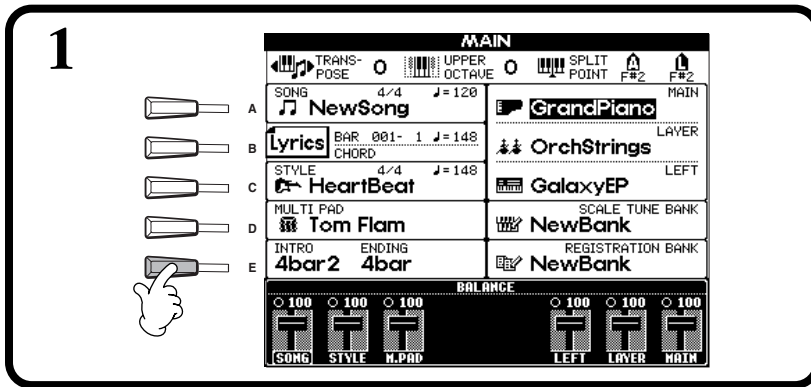
NOTA

También es posible la función **SYNC.STOP** pulsando brevemente la zona de acompañamiento automático/margen de mano izquierda (página 122).

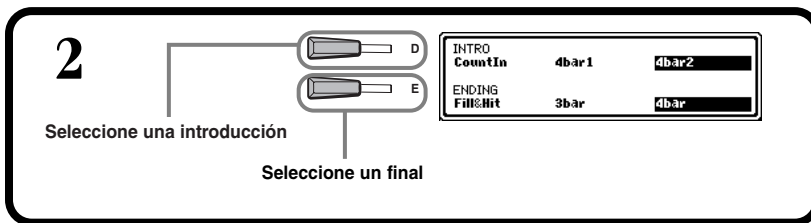
NOTA

La parada sincronizada no puede activarse cuando se ha ajustado el modo de digitación a **Full Keyboard/Al Full Keyboard**, o se ha desactivado el acompañamiento automático en el panel.

Selección de los tipos de introducción y de final (INTRO/ENDING)



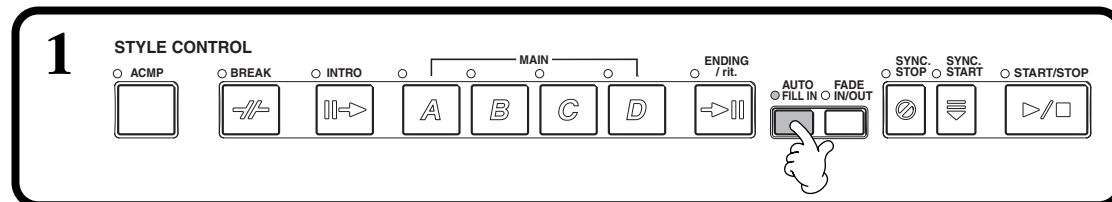
NOTA
Para acceder a la pantalla **MAIN**, primero deberá pulsar el botón **DIRECT ACCESS** y luego el botón **EXIT**.



3 Reproduzca el estilo con la sección de introducción o de final (páginas 30, 31).

Reproducción automática de patrones de relleno al cambiar las secciones de acompañamiento - Relleno automático

NOTA
Fill
Frase corta utilizada para añadir variación al estilo.



2 Reproduzca el estilo y conmute entre las secciones de acompañamiento mientras toca (páginas 30, 31).
Los patrones de relleno se reproducirán automáticamente entre cada cambio en las secciones MAIN.

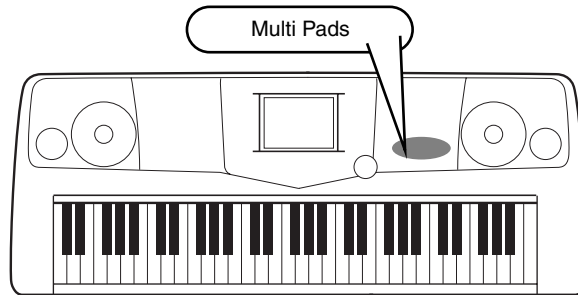
NOTA
Es posible añadir un relleno pulsando el botón **MAIN** otra vez.

END Para cancelar el relleno automático, vuelva a pulsar el botón **AUTO FILL IN**.

NOTA
Es posible desactivar **Auto Fill In** temporalmente durante una actuación, pulsando rápidamente el botón de la siguiente sección Main dos veces.

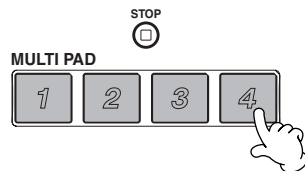
Los Multipads

Es posible utilizar los multipads del PSR-A1000 para reproducir un número de breves secuencias rítmicas y melódicas pre-grabadas, que pueden emplearse para añadir impacto y variedad a las actuaciones al teclado.



Reproducción de multipads

- 1 Seleccione el banco deseado y en la pantalla de MULTI PAD Bank (página 35).
- 2 Pulse cualquiera de los multipads.



En cuando se pulse el pad, comenzará a reproducirse la frase correspondiente (en este caso, para el Pad 4) en su totalidad.

La función multipad ofrece dos maneras de detención a la mitad de la frase:

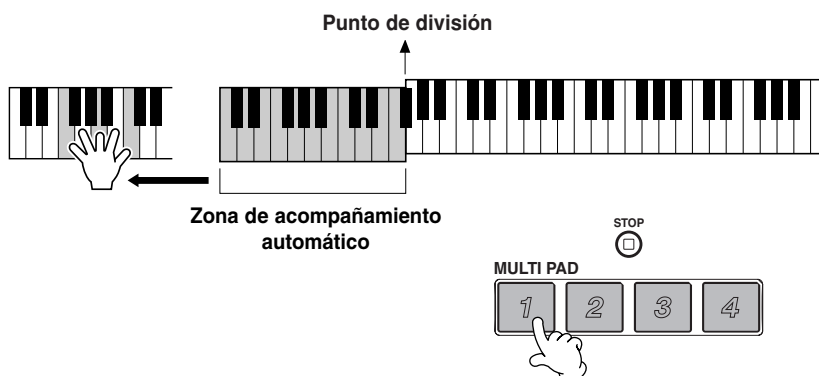
- Para detener todos los pads, pulse y libere el botón STOP.
- Para detener pads específicos, mantenga pulsado el botón STOP mientras pulsa el pad o pads que desee detener.

NOTA

- Sólo tiene que golpear con los dedos cualquier de los multipads en cualquier momento para reproducir la frase correspondiente en el tempo actual ajustado.
- Puede tocar incluso dos, tres o cuatro multipads al mismo tiempo.
- Si pulsa el pad durante su reproducción, ésta se detendrá y comenzará desde el principio otra vez.

Chord Match (Adaptación al acorde)

- 1 Active ACMP (página 57).
- 2 Toque un acorde con la mano izquierda y pulse cualquiera de los multipads.



NOTA

El estado activado/desactivado de Chord Match depende del banco de multipads seleccionado.

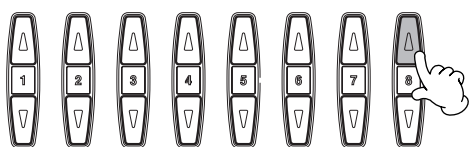
En este ejemplo, la frase del Pad 1 se transpondrá a F (Fa) mayor antes de la reproducción.

Pruebe a tocar otros acordes y pulsar los pads. Tenga en cuenta que también es posible cambiar de acordes durante la reproducción de un pad.

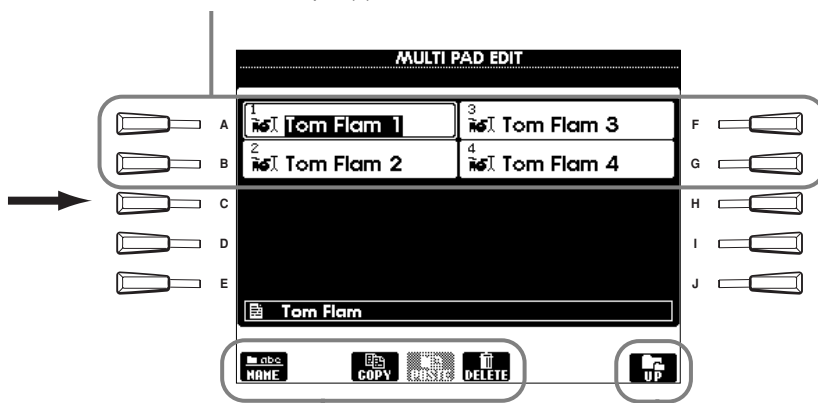
Multipad Edit (Edición de multipads)

Esta función le permite copiar ajustes de multipads individuales de un banco de multipads en otro.

Pantalla Open/Save de los multipads (página 35)



Seleccione el multipad(s) deseado.

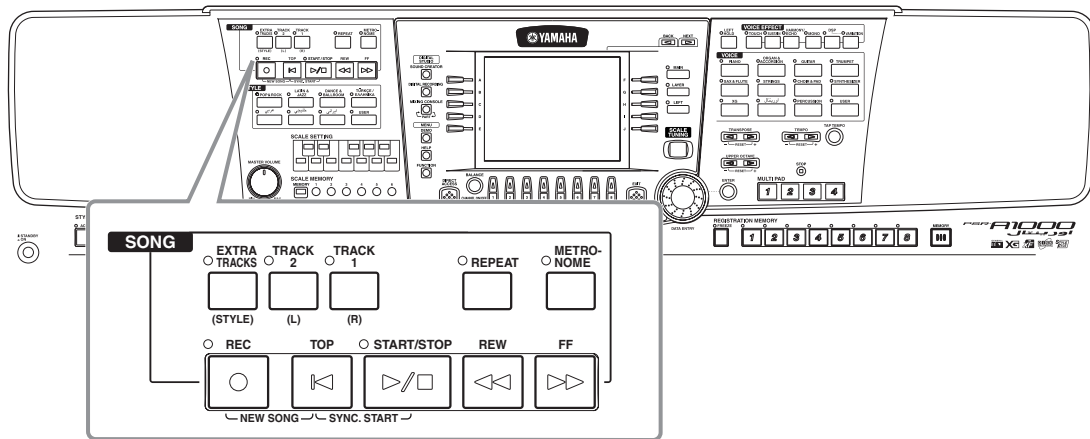


Igual que con la pantalla Open/Save de las páginas 38 y 41.

Da acceso a la página de directorio del nivel superior.

Reproducción de canciones

En este apartado el usuario aprenderá a reproducir las canciones. Esta sección de canciones incluye las canciones internas del instrumento, actuaciones grabadas por el usuario con las funciones de grabación (página 83), y datos de canción disponibles en tiendas especializadas. Esta función de gran versatilidad puede utilizarse de muchas maneras, tocando el teclado con la canción grabada. Además, es posible visualizar las letras en la pantalla LCD.



Tipos de canciones compatibles



Los discos que llevan este logotipo contienen datos de canción compatibles con el formato GM (General MIDI).



Los discos que llevan este logotipo contienen datos de canción compatibles con el formato XG. Este formato supone una notable mejora del estándar "GM System nivel 1", con más voces, mayor control de edición y soporte para múltiples secciones y tipos de efectos.



Los discos que llevan este logotipo contienen datos de canción compatibles con el formato de archivos DOC (Disk Orchestra Collection).



Los discos que llevan este logotipo contienen datos de canción compatibles con el formato de archivos MIDI original de Yamaha.

NOTA

Los datos musicales a la venta en tiendas especializadas están sujetos a restricciones de derecho de autor y sólo son para uso personal.

NOTA

Si desea más información acerca de los tipos de canciones compatibles con el PSR-A1000, consulte la página 143.

Reproducción de canciones

Reproducción de las canciones internas

1

NOTA
Si no se visualiza la pantalla **MAIN** (a la izquierda), pulse el botón **DIRECT ACCESS** y luego **EXIT**.

NOTA
También puede muchos otros ajustes (como el tempo, la selección de voz, etc.) y que se recuperen automáticamente al reproducir la canción (página 95).

2

2-1 Seleccione la etiqueta **PRESET** con el botón **BACK**.

2-2 Abra una carpeta y seleccione la canción que desee reproducir.

NOTA
Puede activar el inicio sincronizado de la canción pulsando simultáneamente los botones **TOP** y **SONG [START/STOP]**. La canción se iniciará en cuanto toque el teclado. También puede utilizar esta función junto con la función inicio sincronizado del estilo (página 57).

NOTA
Puede hacer que el volumen realice automáticamente el fundido de entrada y el de salida al comienzo y al final de la canción. Sólo deberá pulsar el botón **FADE IN/OUT** al inicio de la reproducción de la canción para el fundido de entrada y luego pulsarlo otra vez al final para el fundido de salida.

3 Se inicia la canción.

Ajuste el tempo con los botones **TEMPO** [◀][▶] (página 47) o el botón **TAP TEMPO**. Incluso puede cambiar la velocidad de reproducción marcando el tempo, sólo tiene que golpear el botón **TAP TEMPO** dos veces.

NOTA
Las canciones también pueden reproducirse continuamente. Ajuste **SONG CHAIN PLAY** a **ON** en la pantalla **SONG SETTING** (página 121)

Para detener la canción inmediatamente, pulse el botón **START/STOP** otra vez.

Pulse el botón **EXIT** para volver a la pantalla precedente.

NOTA
Asegúrese de que el ajuste de idioma del instrumento (página 135) es el mismo que el del nombre de archivo de la canción que está reproduciendo.

Reproducción simultánea de una canción y de un estilo de acompañamiento

Cuando reproduzca una canción y un estilo de acompañamiento al mismo tiempo, los canales 9 a 16 de los datos de canción se reemplazan por los canales del estilo de acompañamiento, permitiéndole utilizar los estilos y funciones de acompañamiento automático en lugar de las partes de acompañamiento de la canción.

- Botón ACMPON
- Botón AUTO FILL INON

- 1** Seleccione la canción e inicie la reproducción con el botón SONG [START/STOP].
- 2** Seleccione el estilo de acompañamiento deseado.
- 3** Inicie el estilo con el botón STYLE [START/STOP].
- 4** Mientras se reproduce la canción, inserte un break o cambie las secciones (con los botones de la sección STYLE).
Los patrones de relleno se reproducen al cambiar de secciones.



El estilo se detiene automáticamente cuando la canción concluye o se detiene.

NOTA

Algunas de las canciones internas se han creado con estilos de acompañamiento. Con estas canciones, los estilos de acompañamiento se iniciarán automáticamente al iniciar la reproducción de las mismas.

NOTA

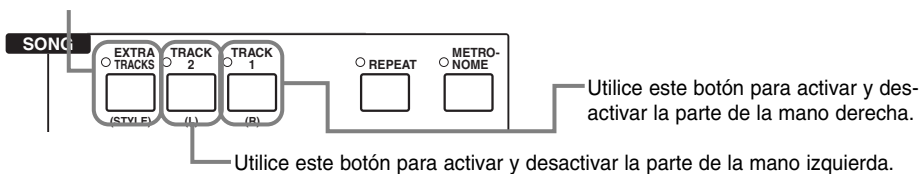
El acompañamiento se detendrá cuando detenga la canción. Si se está reproduciendo el estilo de acompañamiento e inicia la canción, el acompañamiento se detendrá automáticamente. Sin embargo, el estilo de acompañamiento no se detendrá para las canciones internas que utilicen estilos de acompañamiento.

Silenciamiento de partes específicas - Pista 1 / Pista 2 / Pistas Extras

Esta función le permite silenciar ciertas partes de la canción (Track 1, Track 2, Extra Tracks) y reproducir sólo las partes que desee oír. Por ejemplo, si desea practicar la melodía de una canción, puede silenciar sólo la parte de la mano derecha y tocar dicha parte usted mismo.

1 Seleccione la canción que va a reproducir (página 66).

2 utilice este botón para activar o desactivar las partes de actuación adicionales (todas menos la mano derecha/izquierda).



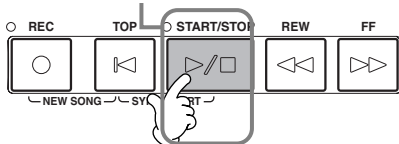
NOTA

Puede cambiar las asignaciones de canal de Track 1 y Track 2 (página 121), con lo que podrá especificar las partes que se van a silenciar al pulsar los botones **TRACK 1/TRACK 2/EXTRA TRACKS**.

NOTA

Cuando se selecciona una canción diferente, todas las pistas se activarán automáticamente.

3 Inicie la canción. Ajuste el tempo con los botones [◀] / [▶] (página 47).



Para detener la canción, pulse el botón otra vez.



Repetición de la reproducción de un margen específico

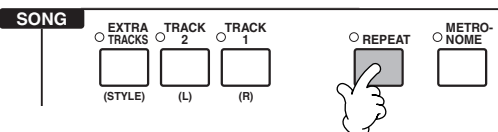
Esta función le permite especificar un determinado margen de la canción (entre el punto A y el punto B) y reproducirlo repetidamente.

1 Reproduzca la canción (páginas 57, 69).

NOTA

También es posible especificar los puntos A y B cuando la canción está detenida. Ajuste el punto A con el botón **REPEAT** y luego utilice el botón **FF** para avanzar hasta el sitio donde quiere que termine, y ajuste el punto B con el botón **REPEAT** otra vez.

2 Pulse este botón en el punto en que desee que comience la repetición de la frase (punto A). Pulse el botón en el punto en que desee que finalice la repetición de la frase (punto B).



NOTA

El punto B no puede seleccionarse a menos que el punto A se haya seleccionado primero.

NOTA

Si sólo especifica el punto A, la repetición de la reproducción se producirá entre el punto A y el final de la canción.

NOTA

Los puntos A y B se borrarán cuando se seleccione un número de canción diferente, cuando se cancele la función de repetición, o se seleccione un modo de repetición distinto (como Phrase Repeat o la repetición en Song Chain Play (página 118)).

3 Después de una entrada guía automática (que le ayuda a entrar en el momento correcto), se reproducirá repetidamente el margen desde el punto A hasta el punto B. Independientemente de si la canción se está reproduciendo o está detenida, si pulsa el botón **TOP** volverá al punto A.

4 Detenga la canción.



Para cancelar la función de repetición, pulse el botón otra vez.

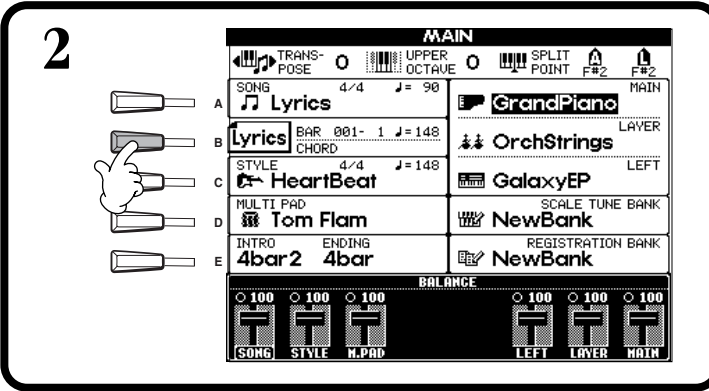


Visualización de letras de canciones

Esta función le permite visualizar las letras de las canciones durante su reproducción, facilitándole cantar durante la actuación o la reproducción de la canción.

1 Seleccione la canción deseada (páginas 67, 69).

2



↓

3

LYRICS

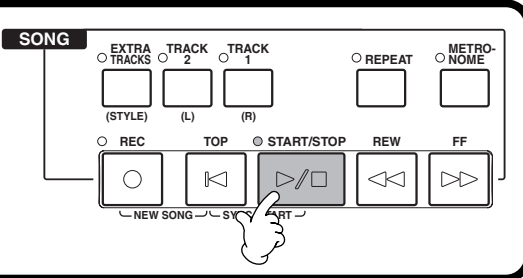
Twinkle Twinkle Little Star

Written by Traditional

↓

4 Inicie la canción.

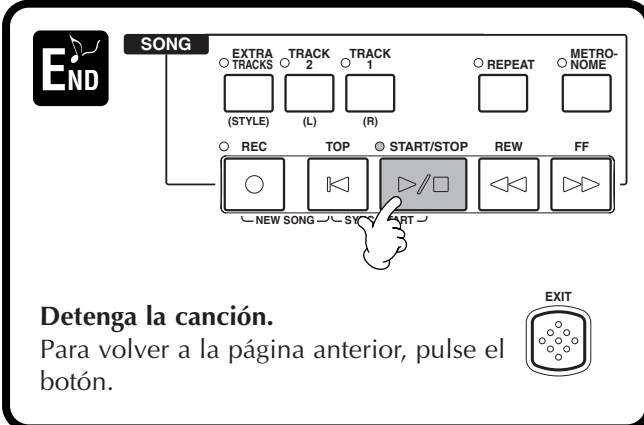
SONG



↓

5 Las letras aparecen en visualización inversa junto con la reproducción de la canción.

END



Detenga la canción.
Para volver a la página anterior, pulse el botón.

NOTA
Si la canción seleccionada no contiene ningún dato de letras, éstas no se visualizarán.

NOTA
En este ejemplo, seleccione "Lyrics" en la carpeta Function de la página PRESET (SONG).

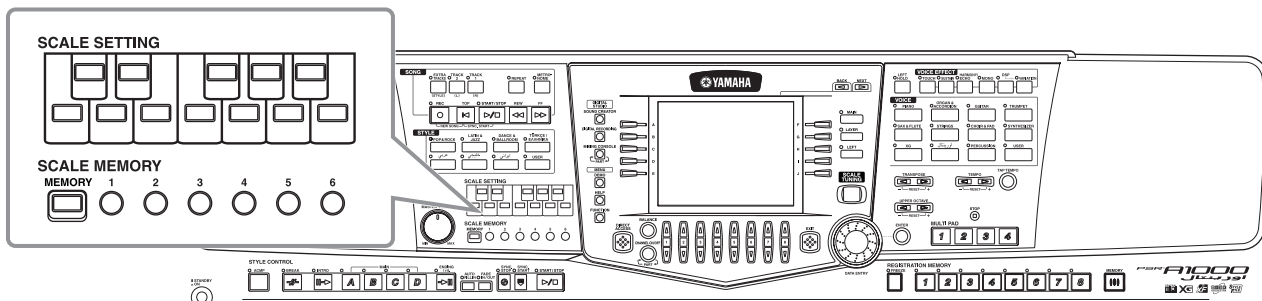
NOTA
Si la canción seleccionada contiene datos de acorde, junto con las letras se visualizarán los nombres de los acordes.

NOTA
Las letras pueden cambiarse.

PSR-A1000 71

Uso de escalas orientales - Ajustes de escala/afinación de escalas/memoria de escalas

La función Oriental Scale le permite, de manera sencilla, subir o bajar el tono de notas específicas y crear sus propias escalas. Puede cambiar los ajustes de escala en cualquier momento, incluso cuando esté tocando. Pueden almacenarse hasta seis ajustes de escalas para su recuperación instantánea, en el momento en que las necesite.



Ajuste de una escala oriental - Ajuste de escala

Los botones **SCALE SETTING** simulan un teclado de una octava (Do a Si). Puede cambiar de forma sencilla el ajuste de escala en cualquier momento con los botones **SCALE SETTING** situados en la parte izquierda del panel.

La pulsación de los botones activa o desactiva la función Scale Setting de la nota específica.

La función de ajuste de escala afecta a todas las notas que tienen el mismo nombre de nota en todas las octavas. Cuando se activa, (el botón seleccionado se ilumina), podrá tocar el teclado en la escala oriental seleccionada.

El ajuste de escala de cada nota es de -50 centésimas. Además, es posible ajustar la afinación de la escala en unidades de 1 centésima en la pantalla **SCALE TUNE**.

NOTA

Los botones **SCALE SETTING** se iluminan o apagan según los datos de reproducción de canciones.

NOTA

La función de ajuste de escala no tiene ningún efecto sobre las voces Drum Kit/SFX Kit.

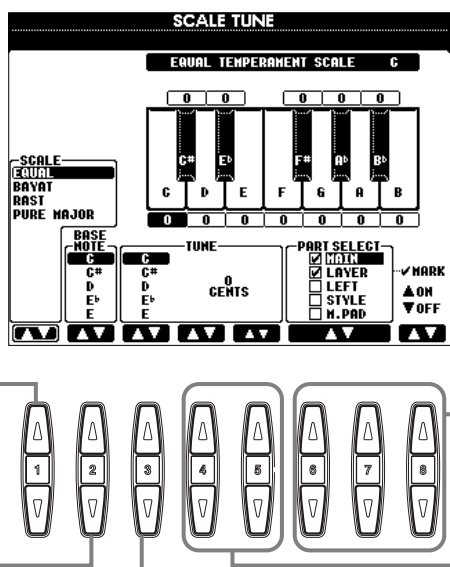
Ajuste de la afinación de escalas - Afinación de escalas

Es posible seleccionar una plantilla de escala deseada, incluyendo las escalas orientales y crear escalas propias mediante la afinación exacta de las notas de la escala.

Pulse el botón **SCALE TUNING** situado en la parte derecha de la pantalla para acceder a la pantalla **SCALE TUNE**.

Selecciona la plantilla de la escala deseada. **BAYAT** y **RAST** son dos ajustes de escalas orientales típicos.

Determina la nota básica de cada escala. Cuando se cambia la nota básica, el tono del teclado se transpone, aunque manteniendo la relación de tono original entre las notas.



Selecciona la nota que va a afinarse.

Cuando ajuste la afinación de escala, el nombre de la plantilla de escala situado en la parte superior de la pantalla cambiará a "EDITED SCALE", indicando que se han realizado algunos ajustes desde la plantilla de escala predefinida.

Determina las partes que resultarán afectadas por el ajuste de escala. Seleccione la parte que va a ajustar pulsando los botones 6 o 7 [▲/▼] y active o desactive la función con el botón 8 [▲/▼].

Ajusta la afinación de escala de la nota seleccionada. [4▲/▼]: en pasos de 50 centésimas [5▲/▼]: en pasos de 1 centésimas (-64 a +63) Pulse los botones 4 o 5 [▲/▼] simultáneamente para reajustar el valor instantáneamente a su valor de fábrica.

NOTA

Los botones **SCALE SETTING** se iluminarán cuando los valores de afinación de las notas correspondientes se ajusten a un valor distinto de "0". Además, los valores ajustados con los botones **SCALE SETTING** se reflejarán automáticamente en la pantalla **SCALE TUNE**.

NOTA

Cent
Unidad de tono igual a 1/100 de un semitono (100 centésimas = 1 semitono).

NOTA

Puede registrar sus afinaciones de escala originales en un botón **REGISTRATION MEMORY**. Para ello, marque "SCALE" en la pantalla **REGISTRATION MEMORY** (página 76).

Escala

■ Equal Temperament (temperada)

El margen de tono de cada octava se divide igualmente en doce partes iguales, separándose cada semitono de manera uniforme. Es la afinación más utilizada en la música actual.

■ Bayat/Rast

Utilice esta afinación cuando interprete música árabe.

■ Pure Major, Pure Minor (Mayor y menor puras)

Estas afinaciones preservan los intervalos matemáticos puros de cada escala para acordes de triada (raíz, tercera y quinta). Puede oírse en las armonías vocales actuales, como coros y cantos a capella.

■ Pythagorean (Pitagórica)

Esta escala fue ideada por el famoso filósofo griego y se crea a partir de una serie de quintas perfectas, que se juntan en una sola octava. La tercera, en esta afinación, es algo inestable, pero la cuarta y la quinta resultan bellas y adecuadas para algunos solos.

■ Mean-Tone (Tono principal)

Esta escala se creó como un avance de la pitagórica haciendo que el intervalo de tercera mayor resultara más "afinado". Fue muy popular desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII. Handel, entre otros, utilizó esta escala.

■ Werckmeister Kirnberger

Esta escala compuesta combina los sistemas de Werckmeister y Kirnberger, y era una mejora de las escalas de tono principal y pitagórica. La característica principal de esta escala es que cada tecla tiene su propio carácter único. La escala se utilizó ampliamente durante la época de Bach y Beethoven e incluso en la actualidad se utiliza muy a menudo para interpretar música periódica en el clavicordio.

Ajustes de tono de cada escala (en centésimas; ejemplos de escala de Do)

Los valores indicados en esta tabla, se "redondean" al número entero más próximo, para su uso con este instrumento.

	C	C [♯]	D	E ^b	E	F	F [♯]	G	A ^b	A	B ^b	B
Temperada	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bayat	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
Rast	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50
Mayor pura	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
Menor pura	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
Pitagórica	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
Tono principal	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
Werckmeister	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
Kirnberger	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7

Almacenamiento en memoria del ajuste de escala - Memoria de escala

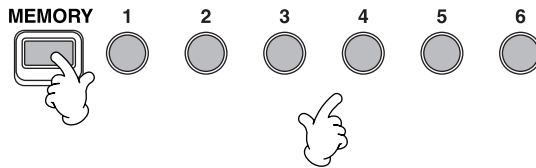
Los ajustes de escala realizados (con los botones SCALE SETTING o en la pantalla SCALE TUNE) se guardan en memoria con la función Scale Memory. Pueden guardarse hasta seis ajustes de escala para recuperarlos en el momento en que se necesiten.

- 1 Realice los ajustes de escala a voluntad con los botones SCALE SETTING o en la pantalla SCALE TUNE.



- 2 Mantenga pulsado el botón MEMORY y pulse uno de los botones SCALE TUNE. A continuación se iluminará el botón SCALE MEMORY. Cualquier dato que se encuentre en el sitio seleccionado se borrará y será reemplazado por los nuevos ajustes.

SCALE MEMORY

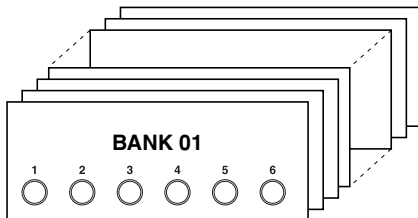


NOTA

Los ajustes de escala guardados en memoria se perderán al apagar el instrumento, a menos que realice la operación Save (guardar) (véase la sección siguiente).

Almacenamiento de los ajustes de escala

Los ajustes de escala guardados en los botones SCALE MEMORY 1-6 se almacenan como un solo archivo.

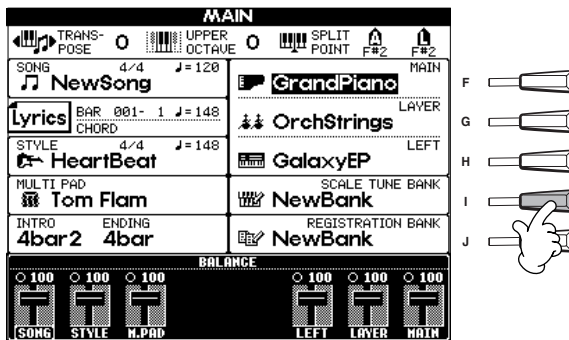


Todos los ajustes guardados en los botones 1-6 conforman un "banco". Los bancos pueden guardarse en "USER" o "FLOPPY DISK" como archivos Scale Tune Bank (Banco de afinación de escalas).

NOTA

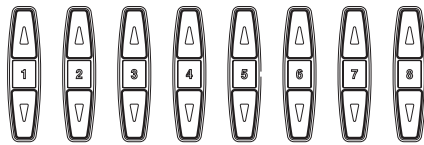
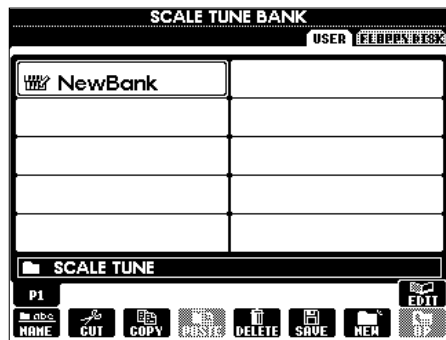
Pulse el botón DIRECT ACCESS seguido de EXIT para acceder a la pantalla MAIN.

1





- 2** Guarde los ajustes realizados en los botones SCALE MEMORY como un solo archivo de Scale Tune Bank (página 41).



A continuación aparecerá la pantalla SCALE TUNE EDIT. Si desea más detalles acerca de esta pantalla, véase el apartado siguiente.

Pantalla SCALE TUNE EDIT

El contenido del banco de afinación de escala actual figura en la lista de la pantalla **SCALE TUNE EDIT**. Los nombres de los ajustes de escala aparecen indicados en la pantalla.

Desde esta pantalla puede seleccionar, asignar nombre o borrar los ajustes de escala.

SelectPulse los botones A-C/F-H. La pantalla SCALE TUNE EDIT enlaza con los botones SCALE MEMORY 1- 6. Cuando seleccione los ajustes de escala de la pantalla, se iluminará el botón SCALE MEMORY correspondiente.

NameEsta operación es la misma que la de “Asignación de nombre a los archivos y carpetas” (página 38) de “Operaciones básicas - Organización de los datos”.

Delete ..Esta operación es la misma que la de “Borrado de archivos/carpetas” (página 40) de “Operaciones básicas - Organización de los datos”.

NOTA

El resultado de la operación de Asignación de nombre/borrado se perderá al apagar el instrumento, a menos que vuelva a la pantalla **SCALE TUNE BANK** pulsando el botón [8](▲) y guarde los datos (página 41).

Recuperación del ajuste de escala

Para recuperar los ajustes de escala guardados en memoria, seleccione el banco deseado en la pantalla **SCALE TUNE BANK** (página 72). Pulse el botón **SCALE MEMORY** 1- 6 correspondiente en el que haya guardado el ajuste. A continuación se iluminará el correspondiente botón **SCALE MEMORY**.

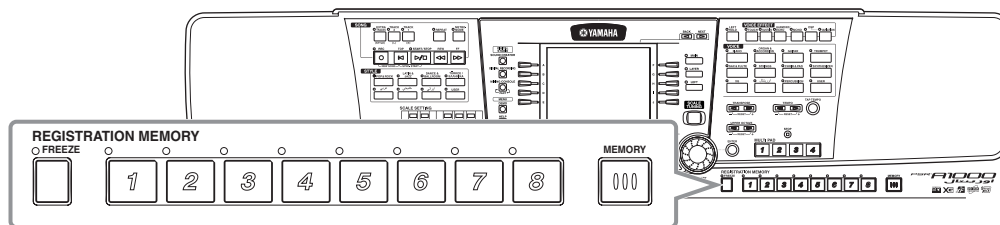
La función de memoria de escala puede desactivarse pulsando el botón **SCALE MEMORY** que se encuentre iluminado para que se apague. Por defecto, se recuperará el ajuste de escala temperada (el ajuste de tono de todas las notas es “0”).

NOTA

Si pulsa un botón **SCALE MEMORY** en el que no se haya guardado nada, seguirán activos los ajustes de escala actuales y no se producirá ningún cambio.

Almacenamiento y recuperación de paneles personalizados - Memoria de registro

La memoria de registro es una potente función que le permite configurar el PSR-A1000 como lo desee, seleccionando voces, estilos, ajustes de efectos, etc. específicos, y guardar el panel personalizado para una posterior recuperación. Luego, cuando necesite los ajustes, sólo tendrá que pulsar el botón REGISTRATION MEMORY correspondiente.



Registro de paneles - Memoria de registro

Este apartado le indica la manera de registrar los ajuste de panel personalizado en los botones de REGISTRATION MEMORY. Realice todos los ajustes que desee con los controles del panel, y la memoria de registro los “recordará” por usted.

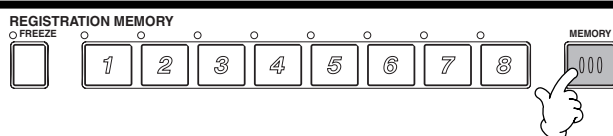
1 Configure los controles de panel a voluntad.

Si desea una lista de los ajustes que pueden registrarse, consulte la lista de datos adjunta (Tabla de parámetros).

NOTA

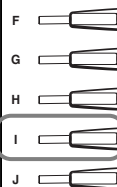
Tenga en cuenta que las canciones o estilos de un disquete no pueden registrarse en la memoria de registro. Si desea registrar una canción o estilo de un disquete, copie los datos en “USER” de la pantalla SONG/STYLE (página 35) y registre los datos individualmente.

2



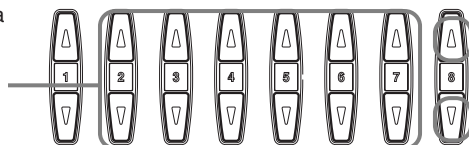
3

Seleccione los grupos de parámetros deseados de los ajustes que desee registrar. También puede utilizar la rueda DATA ENTRY para navegar por esta pantalla. Para registrar un grupo de parámetros, marque el recuadro correspondiente. Los grupos que no se marquen, no se incluirán en el ajuste de Registration Memory. Con ello puede mantener ciertos ajustes incluso cuando conmute entre los preajustes de la memoria de registro. También puede utilizar la función Freeze (página 78) para pasar por alto los cambios de la memoria de registro, lo que evitará que se produzcan ciertos cambios en los ajustes del panel.



Cancela el registro y lleva de vuelta a la pantalla MAIN. También puede utilizar el botón EXIT.

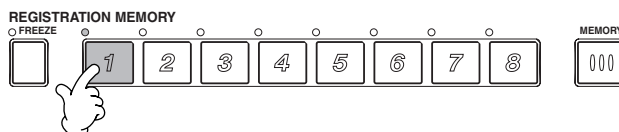
Introduce la marca en el recuadro seleccionado. También puede utilizar el botón ENTER.



Extrae la marca del recuadro seleccionado. También puede utilizar el botón ENTER.



Pulse el botón numérico deseado para registrar los ajustes.



Indicador verdeEl ajuste de panel se registra pero no se selecciona.

Indicador rojoEl ajuste de panel se registra y se selecciona.

Indicador verdeEl ajuste de panel no se registra.

NOTA

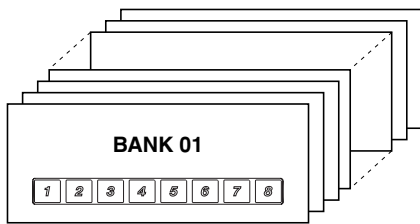
Los registros realizados se perderán al apagar el instrumento, a menos que realice la operación Save explicada en la página siguiente.

NOTA

Los datos que se hayan registrado previamente en el botón REGISTRATION MEMORY seleccionado (el indicador es de color rojo o verde) se perderán y serán reemplazados por los nuevos ajustes.

Almacenamiento de la memoria de registro

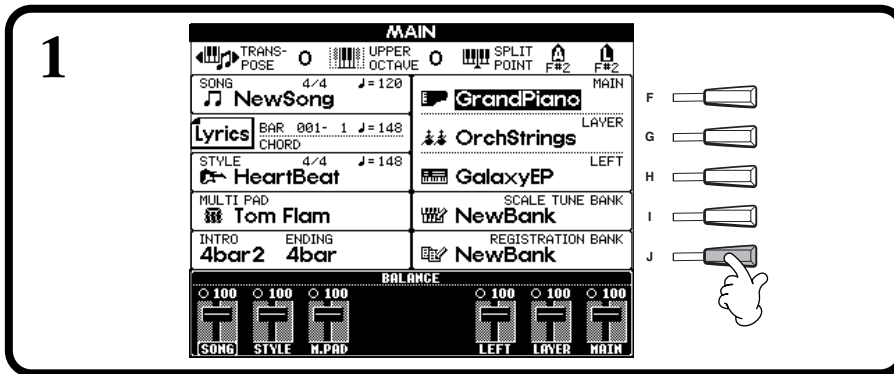
Los ajustes registrados en los botones **REGISTRATION MEMORY 1-8** se guardan como un solo archivo.



Todos los ajustes guardados en los botones 1-8 conforman un “banco”. Los bancos pueden guardarse en “USER” o “FLOPPY DISK” como archivos de banco de registro.

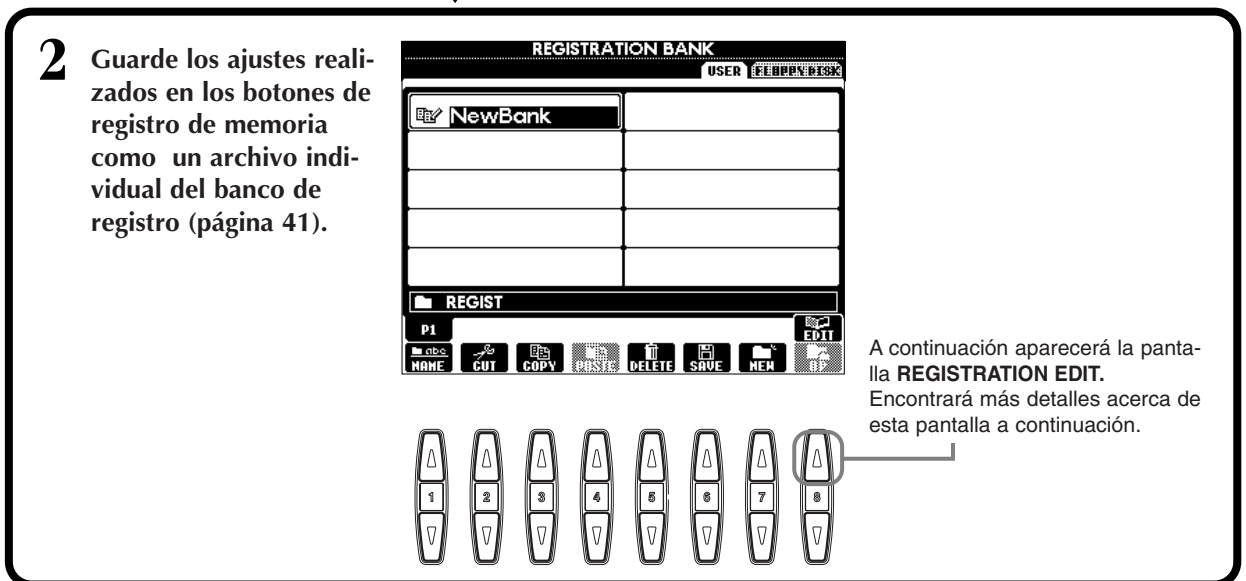
NOTA

Tenga en cuenta que el tamaño de los archivos del banco de registro y el espacio que ocupan en memoria depende de la cantidad de funciones ajustada en cada uno.



NOTA

Pulse el botón **DIRECT ACCESS** seguido de **EXIT** para acceder a la pantalla **MAIN**.



2 Guarde los ajustes realizados en los botones de registro de memoria como un archivo individual del banco de registro (página 41).

A continuación aparecerá la pantalla **REGISTRATION EDIT**. Encontrará más detalles acerca de esta pantalla a continuación.

Pantalla REGISTRATION EDIT

El contenido del banco de memoria de registro (REGIST.) actual figura en la lista de la pantalla **REGISTRATION MEMORY**. Los nombres de los preajustes de memoria de registro aparecen indicados en la pantalla, mientras que los indicadores de los botones **REGISTRATION MEMORY** correspondientes se iluminan de color verde. Desde esta pantalla puede seleccionar, asignar nombre o borrar los preajustes de memoria de registro.

SelectPulse los botones A - J. La pantalla REGIST. enlaza con los botones **REGISTRATION MEMORY 1-8**. Cuando seleccione el preajuste de memoria de registro de la pantalla, se iluminará el botón correspondiente (indicador de color rojo).

NameEsta operación es la misma que la de “Asignación de nombre a los archivos y carpetas” (página 38) de “Operaciones básicas - Organización de los datos”.

Delete ..Esta operación es la misma que la de “Borrado de archivos/carpetas” (página 40) de “Operaciones básicas - Organización de los datos”.

NOTA

El resultado de la operación de Asignación de nombre/borrado se perderá al apagar el instrumento, a menos que vuelva a la pantalla **REGISTRATION MEMORY** pulsando el botón [8](▼) y guarde los datos (página 41).

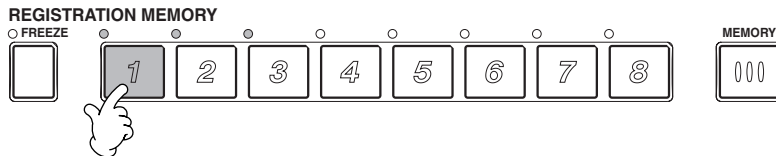
Recuperación de una memoria de registro

Para recuperar todos los ajustes de panel realizados, o sólo los que desee o necesite. Por ejemplo, si deshace la selección de "STYLE en la pantalla **REGISTRATION MEMORY**, podrá mantener el estilo actual seleccionado aunque cambie de preajustes de memoria de registro.

Recuperación de los ajustes registrados

Seleccione el banco deseado en la pantalla **REGISTRATION MEMORY** (página 77).

Pulse el botón **REGISTRATION MEMORY** correspondiente (cualquiera cuyo indicador esté en verde) para recuperar el ajuste deseado.



NOTA

Puede programar sus preajustes de memoria de registro para recuperarlos en secuencia, en el orden que desee. Una vez programados, los preajustes 1 - 8 pueden seleccionarse en secuencia con los botones **BACK NEXT** o el pedal (página 126).

Selección de ajustes de Freeze

1

Acceda a la página "FREEZE" desde la pantalla **REGIST.SEQUENCE / FREEZE / VOICE SET** (página 126).

2

Introduce una marca en el recuadro seleccionado.

Extraje la marca del recuadro seleccionado.

Seleccione los ajustes de Freeze.

3 Pulse el botón **FREEZE**. Cuando esté activo (indicador iluminado), los ajustes especificados en la página Freeze se mantendrán o permanecerán intactos, incluso cuando cambie de preajustes de memoria de registro.

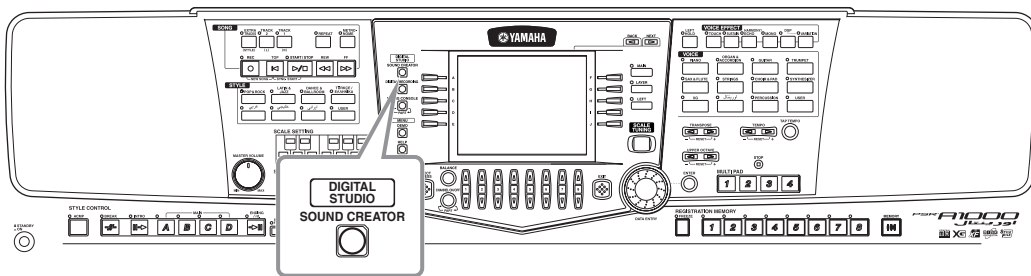
4 Pulse el botón **REGISTRATION MEMORY** correspondiente (cualquiera cuyo indicador esté en verde) para recuperar los ajustes deseados.

Edición de voces – Sound Creator

El PSR-A1000 dispone de una función denominada Sound Creator que le permite crear sus propias voces editando algunos parámetros de las voces existentes. Una vez que haya creado una voz, podrá guardarla como voz USER para recuperarla posteriormente.

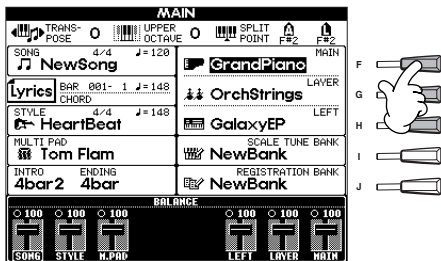
NOTA

- La voz puede editarse en tiempo real, mientras se reproduce una canción o estilo.
- Tenga en cuenta que los ajustes realizados en los parámetros puede que no cambien mucho el sonido real, según sean los ajustes originales de la voz.

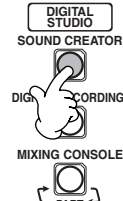


Funcionamiento

1 Pulse los botones F, G o H para seleccionar la parte (MAIN, LAYER o LEFT) que contiene la voz que desea editar.



2 Pulse el botón **SOUND CREATOR**.



NOTA

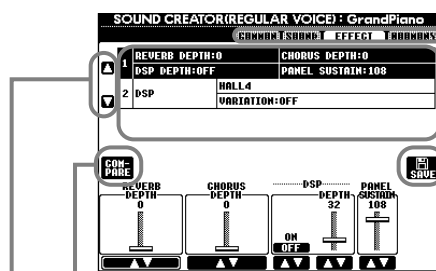
La voz también puede seleccionarse en la pantalla SOUND CREATOR.

PRECAUCIÓN

Los ajustes se perderán si la voz de la parte editada se cambia a otra voz. Los datos importantes deben guardarse en la unidad User o en un disquete.

3 Edite los parámetros de la voz.

Las operaciones de las funciones seleccionadas en este paso, se detallan a partir de la página 81.



Seleccione el menú deseado con el botón **NEXT/BACK**.

Indica los parámetros que pueden editarse en esta pantalla. Estos corresponden a los parámetros/valores indicados en la parte inferior de la pantalla.

Puede utilizarse durante la edición para comparar el sonido de la voz original con la voz editada.

Seleccione el menú deseado. Este quedará resaltado.

Abre la pantalla Save (Voice) para guardar la voz editada como una voz User (página 41).

4 Guarde la voz editada en la unidad USER (Flash ROM) como voz USER (página 41).

5 Pulse el botón **USER** para seleccionar la voz editada, y toque el teclado.

Parámetros de Sound Creator

COMMON	Determina los ajustes comunes, como el volumen o la octava de la voz.
SOUND	Determina el timbre/EG (Generador de envolvente)/vibrato de la voz.
EFFECT	Determina los ajustes de la profundidad y el tipo de efecto y los ajustes del ecualizador.
HARMONY	Determina los ajustes de HARMONY/ECHO.

NOTA

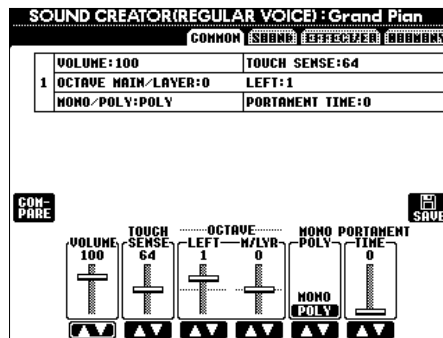
Tenga en cuenta que existen ciertos parámetros cuyos ajustes de Sound Creator afectan sólo a la voz de la parte Main.

Los parámetros siguientes enlazan con los de cada pantalla.

Parámetro común	Otra ubicación	
MONO	VOICE EFFECT (TOP PANEL)	página 55
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	página 114
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	página 114
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	página 114
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	página 115
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	página 115
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT (TOP PANEL)	página 54
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	página 115
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (TOP PANEL)	página 55, 115
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	página 127
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	página 127
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	página 127
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	página 127
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	página 127
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	página 127

COMMON (Común)

Estas explicaciones corresponden al paso N° 3 de la página 79.



Ajuste el volumen de la voz actual editada.

Determina la sensibilidad de pulsación, es decir, la respuesta de volumen a la fuerza ejercida al tocar el teclado.

- 0 = Produce caídas de nivel más dramáticas, cuanto más suave toque.
- 64 - Respuesta normal.
- 127 - Produce un volumen alto sea cual sea la presión ejercida al tocar (fijo).

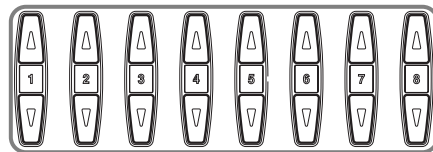
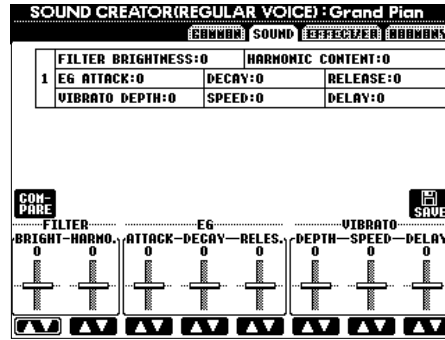
Ajusta el tiempo de portamento de cada parte (MAIN/LAYER/VOICE).

Determina si la voz se va a reproducir monofónicamente (página 55).

Cambia el margen de octava hacia arriba o hacia abajo, en octavas, de la voz seleccionada. Cuando se utiliza la voz de la parte Main o Layer, está disponible el parámetro M/LYR; cuando se emplea la parte de la voz Left, está disponible el parámetro LEFT.

SONIDO

Estas explicaciones corresponden al paso N^o3 de la página 79.



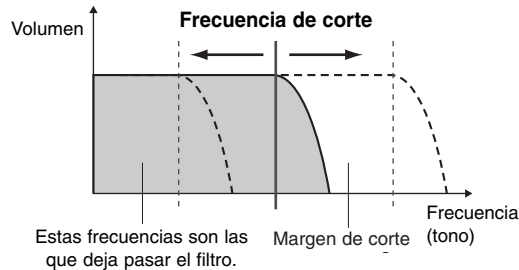
Determina los ajustes de filtro, EG y vibrato (véase a continuación).

■ FILTER (filtro)

Los ajustes de FILTER determinan el timbre global del sonido realizando o recortando un determinado margen de frecuencias.

• BRIGHTNESS (Brillo)

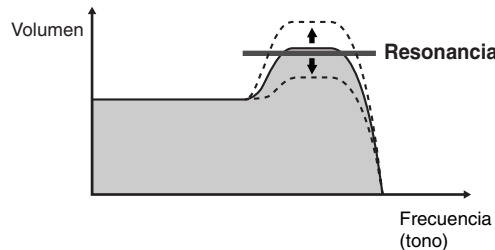
Determina el margen de la frecuencia de corte o de la frecuencia efectiva (resonancia) del filtro (véase el diagrama). Los valores altos producen un sonido más brillante.



NOTA
Además de conseguir un sonido más brillante o más suave, el filtro puede utilizarse para producir efectos electrónicos, de tipo sintetizador.

• Contenido armónico

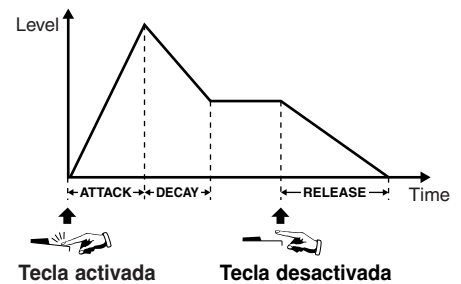
Determina el énfasis dado a la frecuencia de corte, ajustada en BRIGHTNESS (véase el diagrama). Los valores elevados producen un efecto más pronunciado.



■ EG (Generador de envolvente)

Los ajuste del EG determinan el cambio del nivel del sonido en el tiempo. Esto le permite reproducir muchas características del sonido de instrumentos acústicos naturales, como el rápido ataque y caída de los sonidos de percusión o el largo abandono de un tono de piano sostenido.

- **ATTACK (Ataque)**Determina la rapidez del sonido en llegar a su máximo nivel después de tocar la tecla. Cuanto más alto sea el valor, más lento será el ataque.
- **DECAY (Caída)**Determina la rapidez del sonido en alcanzar su nivel de sostenido (algo más bajo que el nivel máximo). Cuanto más alto sea el valor, más lenta será la caída.
- **RELEASE (Abandono)** ..Determina la rapidez del sonido en realizar la caída hasta el silencio después de liberar la tecla. Cuanto más alto sea el valor, más lenta será el abandono.

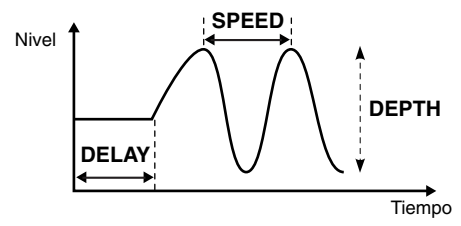


NOTA
Si se ajusta RELEASE a un valor grande, el sustain será largo.

■ VIBRATO

- **DEPTH (Profundidad)** ..Determina la intensidad del efecto de vibrato (véase el diagrama). Los ajustes altos producen un vibrato más pronunciado.
- **SPEED (Velocidad)**Determina la velocidad del efecto de vibrato (véase el diagrama).
- **DELAY (Retardo)**.....Determina la cantidad de tiempo que transcurre entre la pulsación de una tecla y el inicio del efecto de vibrato (véase el diagrama). Los ajustes altos aumentan el retardo en el comienzo del vibrato.

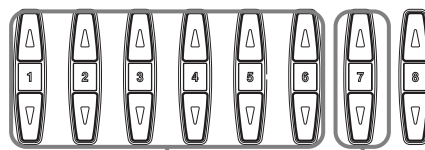
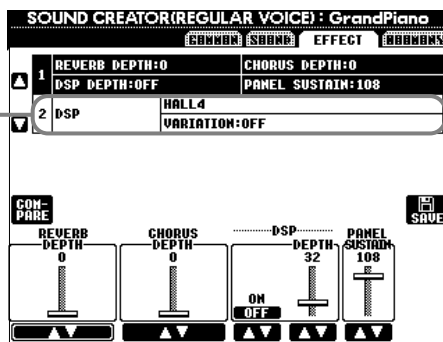
NOTA
VIBRATO
 Crea una onda oscilante del sonido cambiando periódicamente el tono.



EFFECT (Efecto)

Estas explicaciones corresponden al paso N°3 de la página 79.

Determina el tipo de DSP.
 Encontrará más información acerca de la estructura de los efectos en la página 117; si desea una lista de los tipos de efecto disponibles, consulte la lista de datos adjunta.

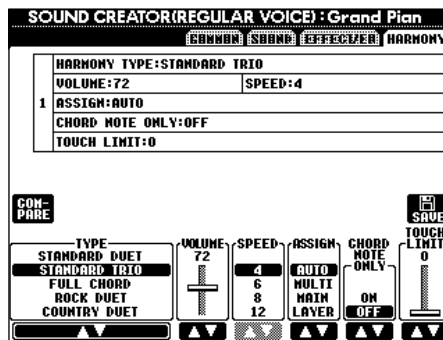


Igual que "Mixing Console", página 115.

Determina la profundidad de sustain de cada voz cuando se activa el botón SUSTAIN.

HARMONY (Armonía)

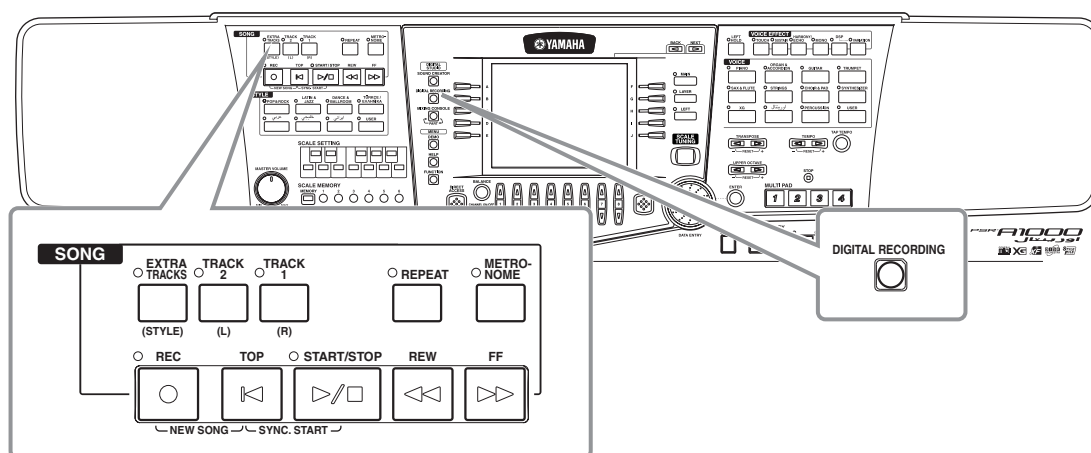
Estas explicaciones corresponden al paso N°3 de la página 79.



Los parámetros son los mismos que los de la pantalla HARMONY/ECHO de FUNCTION. Más detalles en la página 128.

Grabación de actuaciones y creación de canciones - Song Creator

Con estas potentes y a la vez sencillas funciones de creación de canciones, podrá grabar sus propias actuaciones al teclado y guardarlas para recuperarlas posteriormente. Dispone de varios métodos de grabación diferentes: Quick Recording (página 84), que le permite grabar de forma sencilla y rápida; Multi Recording (página 85), que le permite grabar varias partes diferentes; y Step Recording (página 87), que le permite introducir las notas de una en una. Las canciones pueden incluir no sólo los ajustes de voz de la actuación al teclado (Main, Layer, Left), sino también los efectos y las partes del acompañamiento automático. La canción grabada puede guardarse en la memoria interna o en disquete (páginas 35, 41).



Acerca de la grabación de canciones

■ Quick Recording (Grabación rápida) (página 84)

Este es el método de grabación más sencillo, y le permite grabar rápidamente la canción de piano que esté practicando. Es posible realizar la selección entre cuatro partes: mano derecha, mano izquierda y acompañamiento automático/multi-pad. Por ejemplo, puede grabar sólo la interpretación de la mano derecha, o puede grabar simultáneamente tanto la mano derecha como el acompañamiento automático.

■ Multi Recording (Grabación múltiple) (página 85)

Este método le permite grabar una canción con varios sonidos de instrumentos diferentes y crear el sonido de una banda u orquesta al completo. Grabe la interpretación de cada instrumento individualmente y cree composiciones totalmente orquestadas. Además, es podrá grabar encima de una parte de una canción interna o de una canción de disquete su propia actuación.

■ Step Recording (Grabación por pasos) (página 87)

Este método es similar a escribir una partitura en papel. Le permite introducir las notas individualmente, especificando el tono y la duración. Resulta ideal para realizar grabaciones precisas, o para grabar partes difíciles de tocar.

■ Song Editing (Edición de canciones) (página 93)

El PSR-A1000 también permite editar las canciones grabadas con los métodos Quick Recording, Multi Recording y Step Recording.

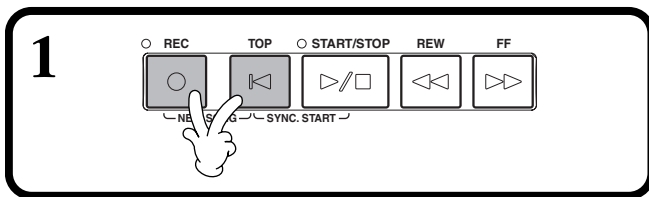
🎵 NOTA

- La capacidad de la memoria interna del PSR-A1000 es de unos 260KB. La capacidad de memoria de los disquetes 2DD y 2HD es de unos 720KB y 1,44MB respectivamente. Cuando guarde los datos en estos medios, todos los tipos de archivo del PSR-A1000 (voz, estilo, canción, registro, etc.) se almacenarán juntos.
- Las canciones grabadas en el PSR-A1000 se graban automáticamente como datos SMF (Standard MIDI File formato 0). Más detalles en la página 143.
- La reproducción de los datos de canción grabados pueden transmitirse por el puerto MIDI OUT, lo que le permite reproducir los sonidos de un generador de tonos externo conectado al terminal MIDI (página 130).
- El nivel de volumen de cada canal de la canción puede ajustarse desde Mixing Console, y los ajustes pueden almacenarse en memoria. Es más, incluso después de ajustar una voz para tocarla en el teclado durante la grabación, podrá grabar las selecciones de voces, por lo que la voz cambiará automáticamente durante la reproducción (página 95).

Grabación rápida

Este es el método de grabación más sencillo, perfecto para grabar y reproducir una canción de piano que esté practicando y así comprobar sus progresos.

■ Durante la creación de una canción:



■ Cuando grave sobre la parte de una canción interna o de un disquete con su propia actuación:



2 Seleccione la voz y el estilo de acompañamiento que desee emplear en la canción.

Si desea grabar en las voces MAIN/Layer/Left, asegúrese de ajustar los botones MAIN/LAYER/LEFT a ON. Realice, también, cualquier otro ajuste que desee (Reverb, Chorus, etc.)

3 Mantenga pulsado el botón REC mientras pulsa el botón correspondiente a la pista que desee grabar.

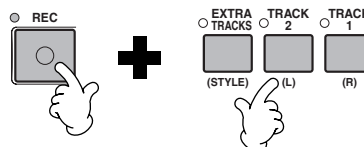
Puede seleccionar TRACK 1 o TRACK 2 y EXTRA TRACKS para grabar al mismo tiempo.

Para grabar su actuación al teclado:

Pulse el botón TRACK 1 o TRACK 2.

Para grabar el acompañamiento automático y la actuación de multipads:

Pulse el botón EXTRA TRACKS



Para detener la grabación, pulse el botón REC otra vez.

NOTA

Si el botón "LAYER" o "LEFT" está encendido antes de pulsar el botón REC, las partes Layer y Left correspondiente se grabarán automáticamente en canales diferentes.

NOTA

La actuación de la pista 1/2 se graba en el canal especificado de la pantalla SONG SETTING (página 121).

NOTA

Es posible doblar una segunda actuación con la mano derecha en Track 2 (pista 2) después de grabar la primera (incluyendo las voces layer) en Track 1. Para ello, ajuste el botón LEFT a OFF y repita los pasos 2 y 3.

NOTA

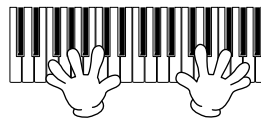
Para realizar la pausa, pulse el botón SONG [START/STOP]. Para reanudar la grabación vuelva a pulsar el mismo botón otra vez.

NOTA

También es posible utilizar la claqueta del metrónomo como guía durante la grabación. El sonido del metrónomo no se graba.

4 La grabación comenzará en cuanto toque el teclado.

También puede iniciar la grabación pulsando el botón START/STOP. La grabación también puede iniciarse con el pedal, si se ha asignado al mismo la función de inicio/parada de canción (página 123).



Para detener la grabación, vuelva a pulsar el botón RECORD.

La grabación también puede detenerse pisando el pedal, si se le ha asignado la función de inicio/parada (página 123).

■ Reproducción de la nueva canción

Para reproducir la actuación recién grabada, lleve la canción al comienzo con el botón TOP y pulse el botón SONG [START/STOP].

La reproducción se detendrá automáticamente al final de la canción y volverá al comienzo de la misma.

Es posible editar los datos de la canción grabada en las pantallas SONG CREATOR 1 - 16 (página 96).

Pulse el botón [6▼] en la pantalla Open/Save de Song para guardar los datos grabados (páginas 35, 41).

PRECAUCIÓN

Si apaga el instrumento se borrará automáticamente la actuación grabada. Si desea guardar la grabación, asegúrese de guardarla en la memoria interna (unidad USER) o en un disquete (páginas 35, 41).

Grabación múltiple

Este método le permite grabar una canción con varios sonidos de instrumentos diferentes en hasta 16 canales, y crear el sonido de una banda u orquesta al completo.

En la siguiente tabla se indica la estructura de los canales y de las partes.

Canales	Partes (ajustes de fábrica)	Partes disponibles	Channels	Parts (default settings)	Available parts
1	Voz MAIN	Voz MAIN, LAYER, LEFT	9	Estilo de acompañamiento RHYTHM1	Voz MAIN, LAYER, LEFT
2	Voz MAIN	Multi Pad1	10	Estilo de acompañamiento RHYTHM2	Multi Pad1
3	Voz MAIN	Multi Pad2	11	Estilo de acompañamiento BASS	Multi Pad2
4	Voz MAIN	Multi Pad3	12	Estilo de acompañamiento CHORD1	Multi Pad3
5	Voz MAIN	Multi Pad4	13	Estilo de acompañamiento CHORD2	Multi Pad4
6	Voz MAIN	Estilo de acompañamiento RHYTHM1	14	Estilo de acompañamiento PAD	Estilo de acompañamiento RHYTHM1
7	Voz MAIN	Estilo de acompañamiento RHYTHM2	15	Estilo de acompañamiento PHRASE1	Estilo de acompañamiento RHYTHM2
8	Voz MAIN	Estilo de acompañamiento BASS	16	Estilo de acompañamiento PHRASE2	Estilo de acompañamiento BASS
		Estilo de acompañamiento CHORD1			Estilo de acompañamiento CHORD1
		Estilo de acompañamiento CHORD2			Estilo de acompañamiento CHORD2
		Estilo de acompañamiento PAD			Estilo de acompañamiento PAD
		Estilo de acompañamiento PHRASE1			Estilo de acompañamiento PHRASE1
		Estilo de acompañamiento PHRASE2			Estilo de acompañamiento PHRASE2
		MIDI			MIDI

Acerca de las partes de estilo de acompañamiento

RhythmEsta es la base del acompañamiento, y contiene los patrones de ritmo de batería y de percusión. Normalmente, se utiliza uno de los kits de batería.

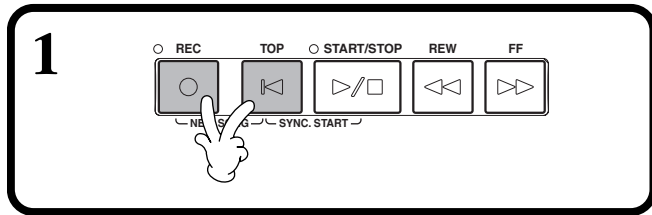
Bass.....La parte de bajo emplea diversos sonidos de instrumentos indicados para el estilo, como bajo acústico, bajo sintetizado, y demás.

Chord.....Este es el fondo de acorde rítmico, normalmente utilizado con voces de piano o de guitarra.

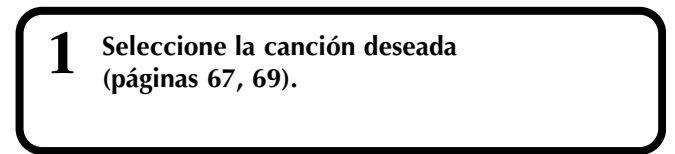
Pad.....Esta parte proporciona acordes con sustain y normalmente utiliza sonidos suaves como cuerdas, órgano y coros.

Phrase.Esta parte se utiliza para diversos riffs y embellecimientos que realzan la canción, como acentos de sección de metales y arpeggios de acordes.

■ Al crear una canción nueva:



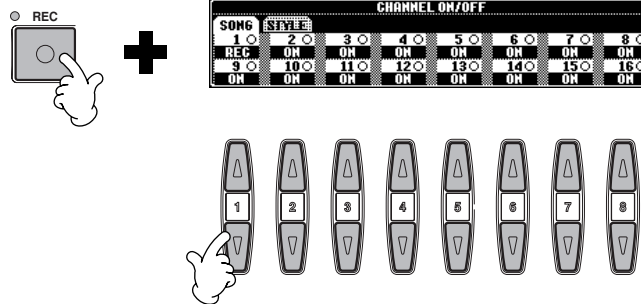
■ Al grabar sobre la parte de una canción interna o de un disquete con su propia actuación:



2 Seleccione el canal deseado para la grabación (ajústelo a "REC") manteniendo pulsado el botón REC y pulsando el botón [1▲▼] - [8▲▼] correspondiente. Pueden seleccionarse varios canales al mismo tiempo.

RECActiva la grabación del canal
ONActiva la reproducción del canal
OFFSilencia el canal

Para cancelar o desactivar la grabación, pulse el botón REC otra vez.

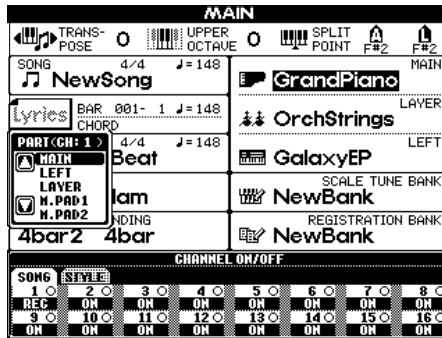
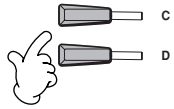


♪ NOTA

La parte se seleccionará automáticamente al ajustar los diversos canales a "REC" al mismo tiempo.

3 Seleccione la parte que desea asignar al canal que va a grabar.

Esto determina las partes del teclado (Main/Layer/Left) y las partes del estilo de acompañamiento (RHYTHM 1/2, BASS, etc.) que se grabarán en los canales seleccionados en el paso N° 2. Si desea una lista de las asignaciones iniciales de fábrica, consulte la página 85.



4 La grabación comenzará en cuanto toque el teclado.

También puede iniciar la grabación pulsando el botón SONG/STYLE [START/STOP]. La grabación puede iniciarse/detenerse con el pedal, si se ha asignado la función Punch in/out (entrar/salida de inserción) al pedal (página 92).



5 Para detener la grabación, pulse el botón REC otra vez.

También puede utilizar el pedal para detener la grabación liberándolo, si se ha asignado la función de entrada/salida de inserción al pedal (página 92).



6 Reproduzca la nueva canción.

Para reproducir la actuación recién grabada, lleve la canción al comienzo con el botón TOP y pulse SONG [START/STOP].

La reproducción se detendrá automáticamente al final de la canción y volverá al inicio de la canción.



Para grabar una nueva parte, repita los pasos 2 - 6.

Las partes ya grabadas pueden reproducirse y monitorizarse mientras se graba una nueva parte. Continúe de esta manera hasta que tenga la canción terminada.

Puede editar los datos de canción grabados desde la pantalla SONG CREATOR (1 - 16) (página 96).

Pulse el botón [6▼] en la pantalla Open/Save de Song para guardar los datos grabados (páginas 35, 41).

NOTA

Quando seleccione la parte MIDI.

• Ajuste de un canal individual a MIDI

Se grabarán todos los datos recibidos por cualquiera de los canales MIDI 1 - 16. Cuando utilice un teclado o controlador MIDI externo para grabar, podrá grabar sin tener que ajustar el canal de transmisión MIDI en el dispositivo externo.

• Ajuste de varios canales a MIDI

Cuando utilice un teclado o controlador MIDI externo para grabar, se grabarán datos sólo por el canal MIDI ajustado, lo que implica que el dispositivo externo también deberá ajustarse al mismo canal.

NOTA

Una parte individual (excepto las partes MIDI) no puede asignarse a varios canales.

NOTA

Los ajustes de las partes grabadas se guardan temporalmente hasta que ejecute Quick Recording, seleccione una canción o apague el instrumento.

NOTA

Para realizar una pausa, pulse el botón SONG [START/STOP]. Para reanudar la grabación vuelva a pulsar el botón.

NOTA

También puede utilizarse la claqueta del metrónomo como guía de la grabación. El sonido del metrónomo no se grabará.

PRECAUCIÓN

Si apaga el instrumento se borrará automáticamente la actuación grabada. Si desea guardar la grabación, asegúrese de guardarla en la memoria interna (unidad USER) o en un disquete (páginas 35, 41).

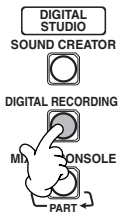
Grabación de notas individuales - Grabación por pasos

Este método permite crear una canción introduciendo las unas de una en una, sin tener que hacerlo en tiempo real. Además, resulta útil para grabar acordes y la melodía por partes.

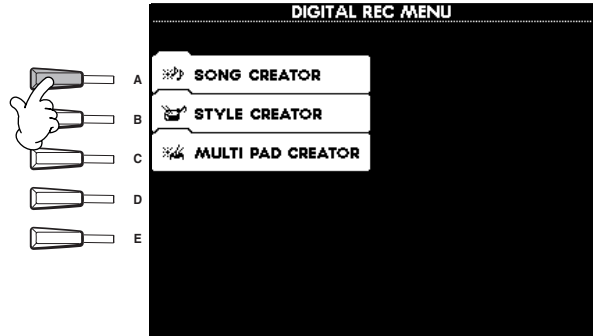
Funcionamiento

1 Seleccione una canción existente (páginas 67, 69) a la que desee añadir partes o desee volver a grabar. Si desea crear una canción nueva, o pulse simultáneamente el botón RECORD y el botón TOP.

2 Pulse el botón DIGITAL RECORDING.



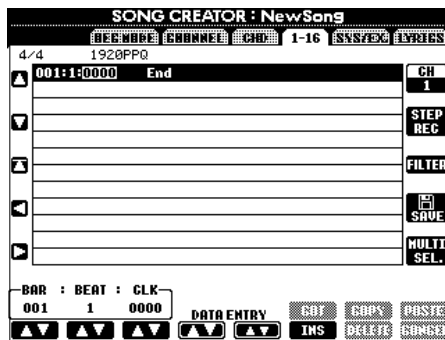
3 Pulse el botón A para acceder a la pantalla Song Creator.



4 Con los botones BACK/NEXT seleccione la etiqueta "1 - 16" para grabar melodías y otras partes, o seleccione la etiqueta "CHD" (acorde) para grabar los acordes, y, después de seleccionar la etiqueta "1 - 16", seleccione un canal de grabación con el botón F CH.



5 Acceda a la pantalla Step Record pulsando el botón G.



NOTA

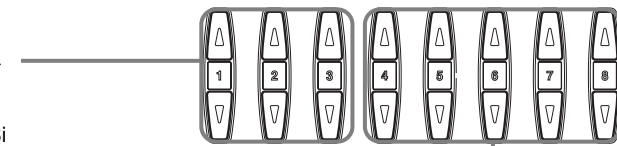
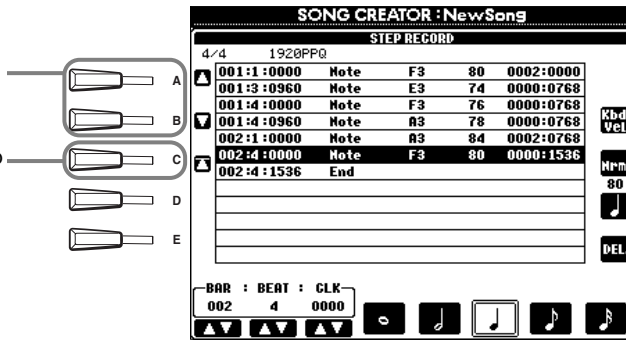
Cualquier ajuste de voz, efecto u otros, realizados en Mixing Console se cancelarán automáticamente al acceder a la página CH (acorde).

NOTA

Las voces de las páginas USER y FLOPPY DISK no pueden seleccionarse para la grabación por pasos. Puede seleccionar las voces desde la página PRESET; sin embargo, puede que estas voces suenen ligeramente distintas a las voces originales.

6 En primer lugar, seleccione la voz deseada. Para introducir la nota, primero especifique la duración y la velocidad de pulsación en esta pantalla, y luego introduzca el tono tocando la nota en el teclado.

Mueva la posición del cursor hacia arriba o hacia abajo.
Lleve el cursor al principio de la canción (la primera nota del primer compás).



Utilice estos botones para ir al evento seleccionado, en unidades de compás (BAR), tiempo y relojes. Si desea más información acerca de los ajustes de compás, tiempo y reloj, consulte el apartado siguiente.

Especifica el tipo de nota que se va introducir a continuación (dispone de 16 notas sólo cuando se graba la melodía). También determina la posición a la que avanzará el puntero después de que se haya introducido la nota.

Determina la velocidad de pulsación (loudness) de la nota que se va a introducir (sólo durante la grabación de la melodía). Encontrará más información acerca de los ajustes de velocidad de pulsación en el apartado siguiente.

Determina la duración de la nota (en porcentajes) desde la posición en la que se va a introducir (sólo cuando se graba la melodía). Encontrará más información acerca de los ajustes de tiempo de puerta en el apartado siguiente.

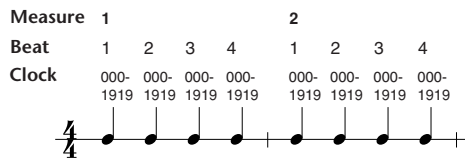
Quando pulse este botón, conmutará entre los tres selectores de nota básicos situados en la parte inferior de la pantalla: normal, con puntillo y tresillo (sólo disponible para grabar la melodía).

Borra el evento situado en el cursor.



Para cerrar la pantalla STEP RECORD, pulse el botón EXIT. Asegúrese de guardar los datos grabados con el botón I (SAVE) (página 41).

■ Measure/Beat/Clock (Compás/tiempo/reloj)



■ Velocity (Velocidad de pulsación)

La tabla indica los ajustes disponibles y los correspondientes valores de velocidad de pulsación.

Kbd. Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
Fuerza real ejercida en la pulsación de las teclas	127	111	95	79	63	47	31	15

■ Gate Time (Tiempo de puerta)

Dispone de los siguientes ajustes.

- Normal 80%
- Tenuto 99%
- Staccato 40%
- Staccatissimo..... 20%

ManualEl tiempo de puerta (duración de la nota) puede especificarse como porcentaje con la rueda DATA ENTRY.

Grabación de melodías - Grabación por pasos (Nota)

En este apartado se explica el empleo de la grabación por pasos guiando al usuario por este ejemplo musical real, indicado a la derecha.



Estas operaciones se aplican al paso 6 de la página 88.

1

1-1 Seleccione esta nota.

1-2 Mientras mantiene pulsada esta nota...

1-3 ... pulse este botón (introduce una ligadura)

2

2-1 Seleccione esta nota.

2-2

2-3

2-4

3

3-2 Seleccione esta nota.

3-1 Pulse este botón para visualizar las notas con puntillo.

3-3

4

4-2 Seleccione esta nota.

4-1 Recupere las notas normales con este botón.

4-3

NOTA

Para introducir silencios, sólo tiene que mover el sitio del compás/tiempo/reloj al siguiente tiempo de silencio y luego introduzca la siguiente nota.

Reproducción de la melodía recién creada

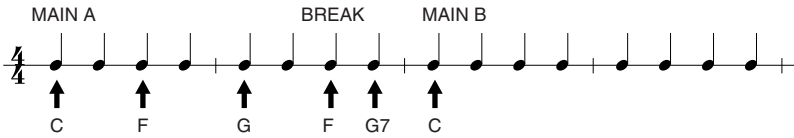
Utilice el botón [C] (▲) para llevar el cursor al comienzo de la canción y pulse el botón SONG [START/STOP] para oír las notas que acaba de introducir. Para introducir realmente los datos grabados, pulse el botón EXIT. Los datos introducidos pueden editarse en la pantalla SONG CREATOR (1 - 16) (página 96).

Grabación de cambios de acordes para el acompañamiento automático - Grabación por pasos (Acorde)

La función de grabación de acordes por pasos permite grabar cambios de acordes del acompañamiento automático de uno en uno con un tiempo exacto. Puesto que los cambios no tienen que realizarse en tiempo real, resulta sencillo crear cambios de acordes complejos y ajustados, sobre los que podrá grabar la melodía de manera normal.

Introducción de acordes y secciones (Chord Step)

Por ejemplo, puede introducir la siguiente progresión de acordes mediante el siguiente procedimiento.



NOTA
Introduzca los acordes siguiendo el método de digitación de acordes seleccionado en la zona de acompañamiento automático del teclado.

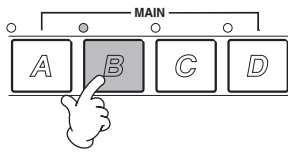
1 Pulse el botón MAIN A para especificar la sección e introduzca los acordes como se indica a la derecha.

Seleccione este valor de nota y toque los acordes indicados a la derecha.

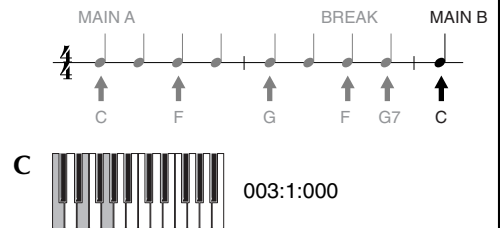
2 Pulse el botón BREAK para especificar la sección de Break e introduzca los acordes como se indica a la derecha.

Seleccione este valor de nota y toque los acordes indicados a la derecha.

3 Pulse el botón MAIN B para especificar la sección e introduzca el acorde indicado a la derecha.



SONG CREATOR : NewSong			
STEP RECORD			
4/4	2PPQ		
001:1:0000	Sty	8BeatModern	
001:1:0000	Sect	M	A Main A : 2
001:1:0000	Chord	C	Maj
001:1:0000	Tempo	92	
001:3:0000	Chord	F	Maj
002:1:0000	Chord	G	Maj
002:3:0000	Sect	F	Br Break : 1
002:4:0000	Chord	G	7
003:1:0000	Chord	C	Maj
003:1:0000	Sect	M	B Main B : 2
005:1:0000	End		



Seleccione este valor de nota y toque los acordes indicados a la derecha.

■ Reproducción de la progresión de acordes recién creada

Utilice los botón [C] (▲) para mover el cursor al comienzo de la canción y pulse el botón SONG [START/STOP] para oír las notas introducidas. Para terminar de introducir los datos grabados, pulse el botón **EXIT**. Los datos introducidos pueden editarse desde la pantalla **SONG CREATOR (CHD)** (página 97). Por último, pulse el botón **F (EXPAND)** en la pantalla **SONG CREATOR (CHD)** para convertir los datos introducidos en datos de canción.

🎵 NOTA

Para introducir un relleno, pulse el botón **AUTO FILL IN** y pulse uno de los botones **MAIN A - D**.

🎵 NOTA

END Mark

En la pantalla aparece una marca "END", que indica el final de los datos de canción.

La posición real de la marca End difiere según sea la sección en que se introduce al final de la canción. Cuando se introduce una sección Ending (final), la marca End seguirá automáticamente a los datos de Ending. Cuando se introduce una sección que no sea Ending, la marca End se ajusta dos compases después de la sección final.

La marca End puede ajustarse a voluntad en cualquier posición que se desee.

Seleccione las opciones de grabación: inicio, parada, entrada/salida de inserción - Modo de grabación

En esta pantalla puede configurar el inicio y la detención de la grabación para los métodos Quick Recording y Multi Recording. Para acceder a estos ajustes, seleccione la pantalla REC MODE con el botón BACK/NEXT, después de completar la operación de los pasos 1 a 3, en la página 87.

Estos ajustes determinan el inicio de la grabación.

Normal

Al pulsar el botón SONG [START/STOP] se activa la sincronización en espera y se inicia la grabación por reemplazo, borrando lo anteriormente grabado, en cuanto comience a tocar el teclado.

Primera tecla activada

La grabación por reemplazo se iniciará en cuanto comience a tocar el teclado. Este ajuste además, mantiene los datos de entrada-guía anteriores, permitiendo grabar sobre la entrada-guía original sin borrarla.

Entrada de inserción en

La canción se reproduce con normalidad hasta el compás de la inserción indicada (ajustado con los botones [3▲▼]), y luego comienza la grabación por reemplazo a partir de dicho compás.

Determina el compás en el que se iniciará la grabación por reemplazo de inserción (cuando se ha seleccionado "PUNCH IN AT").

Reemplazar todo

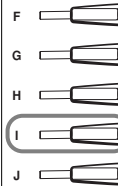
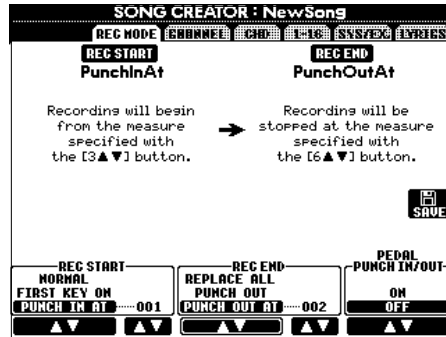
Borra todos los datos siguientes al punto en el que se ha detenido la grabación.

Salida de inserción

Mantiene todos los datos siguientes al punto en el que se ha detenido la grabación.

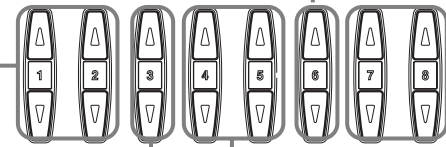
Salida de inserción en

La grabación por reemplazo continúa hasta el compás de salida de inserción indicado (con los botones [6▲▼]), y luego se detiene en dicho compás, después de lo cual la reproducción continúa con normalidad.



Da acceso a la pantalla SONG, en la cual podrá guardar los datos editados.

Determina el compás de salida de inserción, el compás en el que se detendrá la grabación por reemplazo de inserción (cuando se ha seleccionado "PUNCH OUT AT").

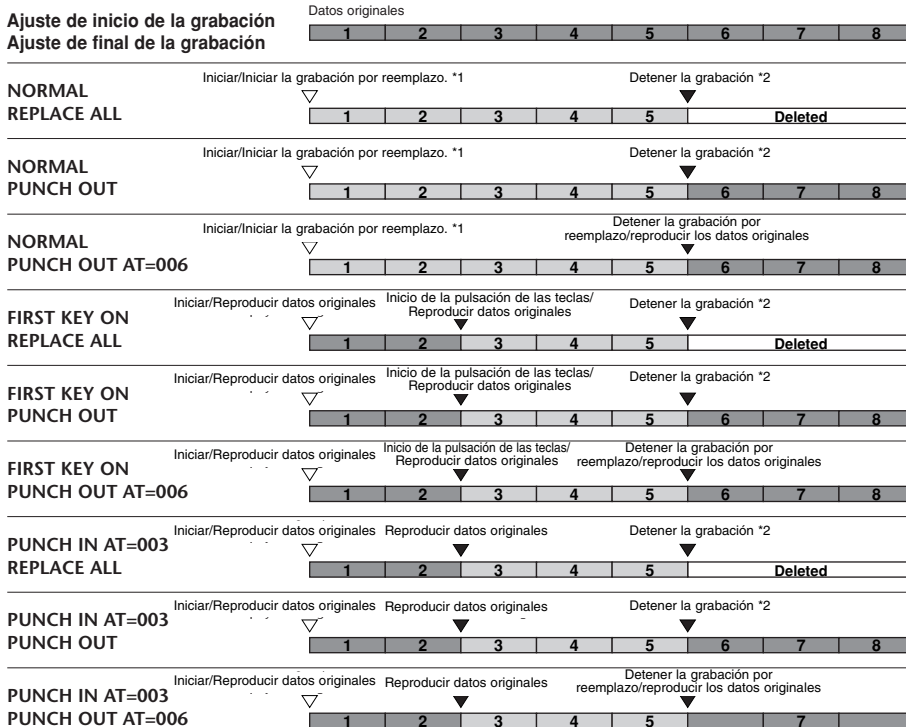


Estos botones determinan la detención de la grabación así como lo que sucederá con los datos grabados anteriormente.

Cuando este botón se ajusta a ON, podrá utilizar el pedal 2 para controlar los puntos de entrada y salida de inserción (la asignación de función actual del pedal quedará cancelada). Mantenga pulsado el pedal para grabar. La grabación se detendrá cuando libere el pedal.

Acerca de Punch In/Out

Esta función resulta útil, principalmente, para regrabar o reemplazar una sección determinada de un canal ya grabado. Las ilustraciones siguientes indican una gran variedad de situaciones en las que se regraban los compases seleccionados de una frase de ocho compases.



*1 Cuando no se reemplazan los compases 1 - 2, la grabación se iniciará desde el compás 3.

*2 Deberá pulsar el botón REC al final de los 5 compases

■ Datos grabados anteriormente
 ■ Datos recién grabados
 □ Datos borrados

Edición de una canción grabada

Tanto si ha grabado una canción con Quick Recording, Multi Recording como con Step Recording, podrá utilizar las funciones de edición para cambiar los datos de la canción.

Edición de parámetros relacionados con canales - Canal

Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 87. Para acceder a la pantalla indicada a continuación, utilice los botones BACK/NEXT.

Quantize (Cuantización)

Esta operación permite ajustar el tiempo de un canal previamente grabado. Por ejemplo, el siguiente pasaje musical se ha escrito con valores exactos de negra y de corchea.



Aunque crea que ha grabado el pasaje con precisión, la actuación real puede estar ligeramente por delante o por detrás del tiempo de compás. La cuantización le permite alinear todas las notas de un canal para que el tiempo sea absolutamente exacto con respecto al valor de nota especificado (véase a continuación).

Utilice este botón para seleccionar la operación de edición deseada.

Ejecuta la operación de cuantización. Después de concluir la operación, el botón cambiará a **UNDO**, lo que le permite restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de Quantize. La función Undo (Deshacer) sólo tiene un nivel; sólo puede deshacerse la operación precedente.

Selecciona el canal que se desea cuantizar.

Da acceso a la pantalla **SONG** en la que podrá guardar los datos editados.

Determina la cantidad de cuantización de las notas. Si se selecciona un valor inferior al 100%, las notas se moverán hacia los tiempos de compás de cuantización especificados, sólo en la cantidad especificada. Una cuantización inferior al 100% le permite preservar parte del "feeling humano" de la grabación.

Selecciona el grado (resolución) de la cuantización. A continuación se indican los detalles.

■ Acerca del grado de la cuantización

Ajuste el grado de la cuantización para que se corresponda con las notas más breves del canal con el que esté trabajando. Por ejemplo, si los datos se han grabado con negras y corcheas, utilice 1/8 de nota como tamaño de cuantización. Si aplica un grado de cuantización de 1/4 de nota, las corcheas se moverán encima de las negras.

Un compás de corcheas antes de la cuantización



Después de una cuantización de 1/8 de nota



Grado de cuantización

Negra	1/8 note	1/16 note	1/32 note	1/16 note + 1/8 note triplet *
Tresillo de negra	1/8 note triplet	1/16 note triplet	1/8 note + 1/8 note triplet *	1/16 note + 1/16 note triplet *

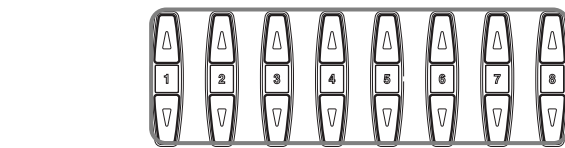
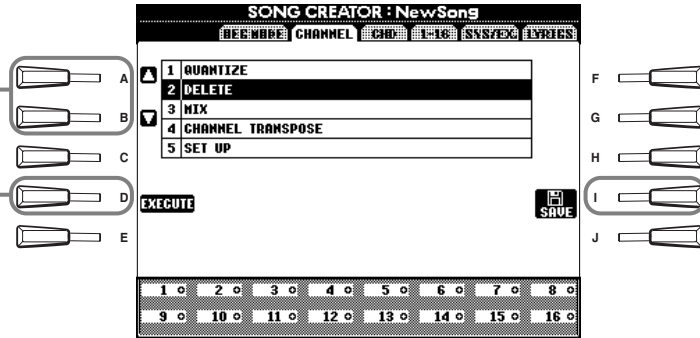
Los tres ajustes Quantize con asterisco (*) resultan muy útiles, puesto que le permiten cuantizar dos valores de nota diferentes al mismo tiempo, sin comprometer la cuantización de ambos. Por ejemplo, si ha grabado corcheas y tresillos de corchea en el mismo canal y cuantiza a corcheas, todas las notas del canal se cuantizarán a corcheas, eliminando completamente cualquier sensación de tresillo del ritmo. Sin embargo, si utiliza el ajuste de corchea + tresillo de corchea, tanto las corcheas como los tresillos de corcheas se cuantizarán correctamente.

Delete (Borrar)

Esta función le permite borrar los datos grabados del canal especificado.

Utilice este botón para seleccionar la operación de edición deseada.

Borra todos los datos del canal deseado. Después que la operación haya concluido, el botón cambiará a UNDO, lo que le permite restablecer los datos originales. La función Undo (Deshacer) sólo tiene un nivel; sólo puede deshacerse la operación precedente.



Da acceso a la pantalla SONG en la que podrá guardar los datos editados.

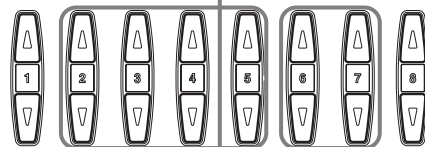
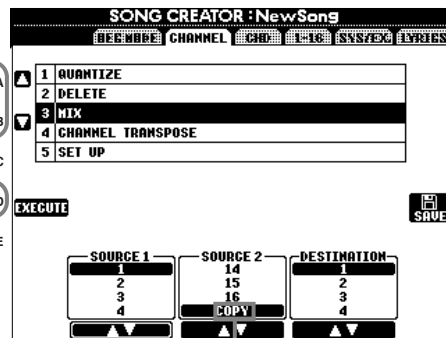
Estos botones seleccionan los canales que se van a borrar.

Mix (Mezcla)

Esta función le permite mezclar los datos de dos canales y colocar la mezcla en un canal diferente. Además le permite copiar los datos de un canal en el otro.

Utilice este botón para seleccionar la operación de edición deseada.

Ejecuta la operación de mezcla. Después de concluir la operación, el botón cambiará a UNDO, lo que le permite restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de Mix. La función Undo (Deshacer) sólo tiene un nivel; sólo puede deshacerse la operación precedente.



NOTA
Todos los datos que no sean los datos de nota mezclados, son derivados del canal Source 1 (Fuente 1).

Da acceso a la pantalla SONG en la que podrá guardar los datos editados.

Estos botones le permiten especificar los canales fuente que se han de mezclar.

Determina el canal en el que se colocará el resultado de la mezcla o de la copia.

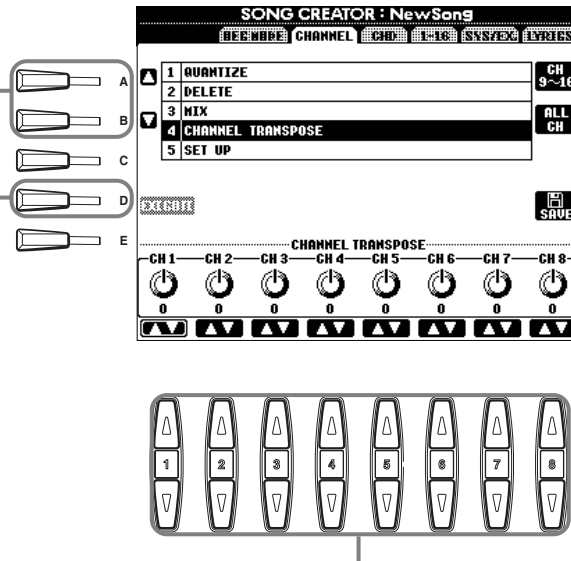
Si se selecciona "COPY", los datos de Source 1 se copiarán en el canal Destination (de destino).

Channel Transpose (Transposición de canal)

Esta función le permite transponer los datos grabados de canales individuales de manera ascendente o descendente un máximo de dos octavas en incrementos de un semitono.

Utilice este botón para seleccionar la operación de edición deseada.

Ejecuta la operación de transposición de canal. Después de concluir la operación, el botón cambiará a **UNDO**, lo que le permite restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de Channel Transpose. La función Undo (Deshacer) sólo tiene un nivel; sólo puede deshacerse la operación precedente.



Conmuta entre las dos pantallas de canales: los canales 1 - 8 y los canales 9 - 16.

Para ajustar simultáneamente todos los canales al mismo valor, ajuste la transposición de canal de uno de los canales mientras mantiene pulsado este botón.

Da acceso a la pantalla **SONG** en la que podrá guardar los datos editados.

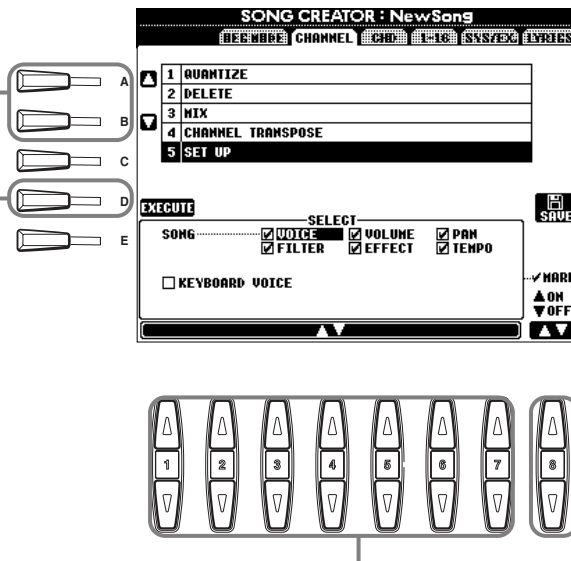
Determina el margen de transposición de canal para cada canal.

Set Up (Configuración)

Es posible cambiar los ajustes iniciales de la canción, como la voz, el nivel y el tempo, a los ajustes actuales de los controles de la mesa de mezclas o del panel.

Utilice este botón para seleccionar la operación de edición deseada.

Ejecuta la operación SET UP. Una vez que se ha ejecutado SET UP, la operación no puede cancelarse ni deshacerse.



Da acceso a la pantalla **SONG** en la que podrá guardar los datos editados.

Utilice este botón para marcar el elemento deseado. Los elementos marcados se guardan con la canción.

Determina las funciones de reproducción que se recuperarán automáticamente con la canción seleccionada. Todos los eventos, con la excepción de "KEYBOARD VOICE", pueden grabarse únicamente al principio de la canción.

Antes de seleccionar o marcar cualquiera de estos elementos (distintos de Keyboard Voice), asegúrese de ir al inicio de la canción con el botón **TOP** y luego detenga la reproducción.

Song.....Guarda el ajuste de tempo y todos los ajustes realizados desde la mesa de mezclas.

Keyboard VoiceLe permite ajustar automáticamente la voz de las partes interpretadas con el teclado (Main, Layer/Left) al reproducir la canción.

Guarda la voz interpretada con el teclado y los ajustes ON/OFF de la parte. Para grabar un cambio de voz de la parte interpretada con el teclado en la mitad de una canción, detenga la canción en el punto deseado, realice el cambio de voz y pulse el botón D (EXECUTE).

Edición de eventos de nota - 1 - 16

En esta pantalla puede editar eventos individuales de nota (véase a continuación). Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 87. Utilice los botones **BACK/NEXT** para acceder a la pantalla pantalla.

Utilice estos botones para mover el cursor hacia arriba/abajo y seleccione el evento deseado.

Lleva a la posición inicial de la canción actual (la primera nota del primer compás).

Utilice estos botones para mover el cursor hacia la derecha/izquierda y seleccionar el parámetro deseado del evento resaltado. Tenga en cuenta que al alejar el cursor del valor recién editado, se introducirá automáticamente tal valor.

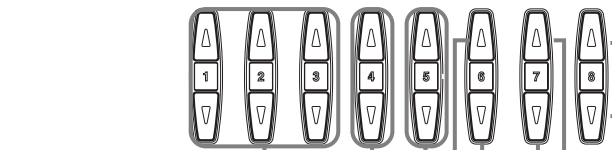
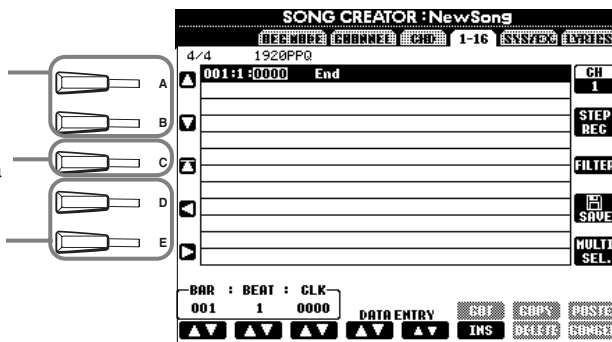
Determina la posición actual del evento que se esté editando.

Para el ajuste aproximado del valor del evento.

Para el ajuste exacto del valor del evento.

Corta (borra) todos los eventos seleccionados. Los eventos cortados se copian y se pueden pegar en otra posición.

Añade un nuevo evento a la lista de eventos.



Determina el canal que se va a editar.

Da acceso a la pantalla Step Recording (página 88).

Da acceso a la pantalla Filter (página 98), lo que le permite seleccionar sólo los eventos que desee que aparezcan en Event List (Lista de eventos).

Da acceso a la pantalla **SONG**, desde la que podrá guardar los datos editados.

Si mantiene pulsado este botón, mientras acciona los botones A y B, podrá seleccionar múltiples eventos.

Pega todos los eventos cortados o copiados en la posición seleccionada.

Si se ha cambiado el valor situado en la posición del cursor, al pulsar este botón, se restablecerá el valor original.

Copia todos los eventos seleccionados. Los eventos copiados pueden pegarse en otra posición.

Borra el evento situado en la posición del cursor.

NOTA

Para introducir un valor editado, aparte el cursor del valor o pulse el botón SONG START/STOP.

Eventos de nota

Parámetro	Descripción
Nota	Determina el tono, la velocidad de pulsación (volumen) y duración de la nota.
Ctrl (Cambio de control)	Determina el número y el valor de cambio de control. Si desea más detalles acerca de los mensajes de cambio de control, consulte la lista de datos adjunta (Formato de datos MIDI).
Prog (Cambio de programa)	Determina el número de voz (programa). Si desea más detalles acerca de los mensajes de cambio de programa y su ajuste, consulte la lista de datos adjunta (Lista de voces).
P.Bnd (Inflexión de tono)	Determina el valor de inflexión de tono
A.T. (Aftertouch)	Determina el valor del aftertouch (presión posterior a la pulsación).

NOTA

El sonido de las voces grabadas con Step Recording, puede que resulte ligeramente diferente al sonido original.

Edición de eventos de acordes - CHD

Desde esta pantalla puede editar los eventos de acordes que haya grabado en la canción. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 87. Utilice los botones **BACK/NEXT** para acceder a la pantalla siguiente. Con la excepción del botón **F (EXPAND)**, estas operaciones son las mismas que las de Edición de eventos de nota (página 96).

Pulse este botón para convertir el acorde grabado y las entradas de sección en datos de canción.

NOTA
Para introducir un valor editado, aparte el cursor del valor o pulse el botón SONG START/STOP.

Eventos de acordes

Parámetro	Descripción
Style (Estilo de acompañamiento)	Muestra el nombre del estilo del acompañamiento. Para introducir un estilo de acompañamiento, acceda a la pantalla STYLE y seleccione el estilo deseado.
Tempo	Determina el valor del tempo.
Chord	Especifica el acorde, su nota raíz, tipo de acorde y nota de bajo.
Sect (Sección)	Especifica la sección, su nombre y variación.
OnOff (Activación/desactivación de canal)	Determina si los canales especificados (ritmo, bajo, etc.) se activarán o desactivarán.
CH.Vol (Volumen de canal)	Determina el nivel de los canales específicos (ritmo, bajo, etc.).
S.Vol (Volumen del estilo)	Determina el nivel de todo el estilo de acompañamiento.

Edición de eventos de sistema - SYS/EX. (exclusivos de sistema)

Desde esta pantalla puede editar los eventos de sistema grabados. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 87. Utilice los botones **BACK/NEXT** para acceder a la pantalla siguiente. Las operaciones son las mismas que las de Edición de eventos de nota (página 96).

Eventos de sistema

Parámetro	Descripción
ScBar (Compás inicial de partitura)	Determina el número del primer compás. El número de compás se indica en la pantalla MAIN. Sólo puede especificarse un valor al comienzo de los datos de canción.
Tempo	Determina el valor del tempo.
Time (Signatura de tiempos)	Determina la signatura de tiempos.
Key	Determina la clave, así como el ajuste mayor/menor
XG Prm (Parámetros XG)	Permite realizar diversos cambios en los datos. Si desea más información acerca de los parámetros XG, consulte la lista de datos adjunta (Formato de datos MIDI).
SYS/EX. (Exclusivo de sistema)	Muestra los datos exclusivos de sistema de la canción. No permite cambiar el contenido de los datos; no obstante, permite borrar, cortar, copiar y pegar los datos.
Meta (Meta eventos)	Muestra los meta eventos SMF de la canción. No permite cambiar el contenido de los datos; no obstante, permite borrar, cortar, copiar y pegar los datos.

Introducción y edición de letras de canciones

Esta útil función le permite introducir el nombre y la letra de la canción. Además, le permite cambiar o corregir letras ya existentes. Si desea más información acerca de los eventos de letras, consulte la tabla siguiente. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 87. Utilice los botones **BACK/NEXT** para acceder a la pantalla siguiente. Las operaciones son las mismas que las de Edición de eventos de nota (página 96).

En el ejemplo siguiente, se procederá a recomponer una parte de la letra de una de las canciones, "Twinkle Twinkle Little Star". Seleccione la canción interna "Twinkle Twinkle Little Star". El método de selección es el mismo que el descrito en las páginas 67 y 71.

1 Mueva el cursor al evento que contiene la letra "star".

2 Mueva el cursor a la palabra "star".

3 Utilice los botones para acceder a la pantalla Lyric, desde la que podrá introducir las letras. En la pantalla Lyric (página 42), introduzca la nueva palabra "(su nombre)".

4 Pulse este botón para guardar los datos de letra recién cambiados.

NOTA

Para introducir un valor editado, aparte el cursor del valor o pulse el botón SONG START/STOP.

Eventos de letras de canciones

Parámetro	Descripción
Name (Nombre de la canción)	Determina el nombre de la canción. Este parámetro da acceso a la pantalla NAME, desde la que podrá introducirse el nombre.
Lyrics	Permite introducir las letras.
Code (Otros controles)	CR: Introduce una línea de separación en el texto de la letra. LF: Borra las letras actuales visualizadas y muestra el siguiente grupo de letras.

Personalización de la lista de eventos - Filtro

Esta función le permite determinar los tipos de eventos que aparecerán en las pantallas de edición de eventos. Para seleccionar un evento que desee visualizar, marque el cuadro correspondiente al nombre de evento. Para filtrar un evento y que no aparezca en la lista, retire la marca del cuadro de forma que éste quede vacío.

Para acceder a la pantalla siguiente, pulse el botón **H FILTER** en cualquiera de las pantallas: CHD, 1 - 16, SysEX, o LYRICS (paginas 96 - 98).

Da acceso a la pantalla Main Filter. Si desea más información acerca de cada tipo de evento, consulte la lista de datos adjunta (Formato de datos MIDI).

Da acceso a la pantalla Control Change Filter. Si desea más información acerca de cada tipo de evento, consulte la lista de datos adjunta (Formato de datos MIDI).

Da acceso a la pantalla Accompaniment Filter. Si desea más información acerca de cada tipo de evento, consulte la lista de datos adjunta (Formato de datos MIDI).

Introduce marcas para todos los elementos.

Selecciona sólo los datos de nota; las marcas de los demás cuadros desaparecen.

Invierte los ajustes de marca en todos los cuadros. Es decir, introduce marcas en todos los cuadros que no estaban marcados y viceversa.

Introduce o extrae la marca del elemento seleccionado.

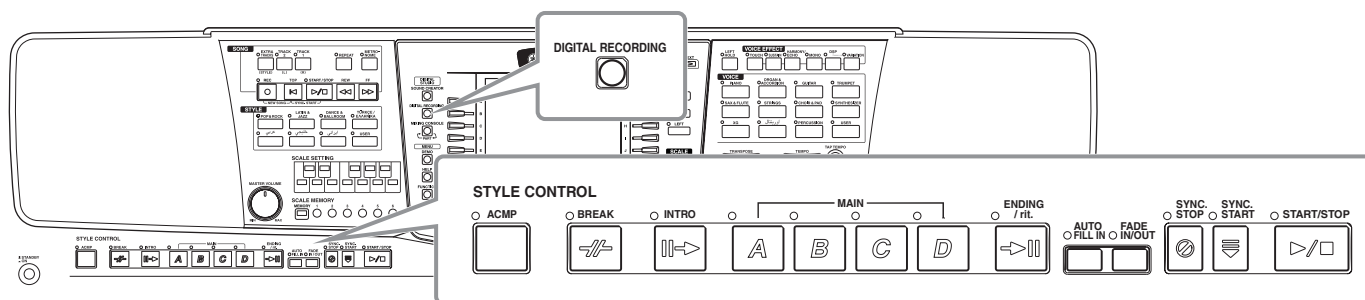
Selecciona el elemento, pasando por los elementos de uno en uno tanto hacia arriba como hacia abajo.

Ejecute los ajustes con el botón **EXIT**.

Cuando se ha seleccionado "MAIN FILTER" o "ACCOMPANIMENT FILTER", estos botones seleccionan el elemento, pasando hacia arriba o hacia abajo. Cuando se ha seleccionado "CONTROL CHANGE FILTER" estos botones seleccionan el elemento, pasando por los elementos hacia arriba o hacia abajo y de uno en uno.

Creación de estilos de acompañamiento - Style Creator

Esta potente función le permite crear sus propios estilos originales, que luego podrán utilizarse para el acompañamiento automático, igual que con los estilos predefinidos.



Acerca de la creación de estilos de acompañamiento

La tabla de la derecha muestra las partes (o "canales") básicas que constituyen cada sección de un estilo de acompañamiento. Para crear un estilo de acompañamiento, grabe patrones en los distintos canales de uno en uno, para cada una de las secciones que desee crear.

■ Grabación en tiempo real (página 101)

Es posible grabar estilos de acompañamiento con solo tocar las partes en el teclado en tiempo real. Sin embargo, no necesita grabar cada parte, puede elegir un estilo de acompañamiento predefinido ya existente que se parezca al estilo deseado y a continuación añadir o reemplazar las partes del estilo necesarias para crear su propio estilo personalizado.

Sección	Canal
INTRO A - D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
MAIN A - D	
FILL IN A - D	
BREAK	
ENDING A - D	

NOTA

Si desea más información acerca de la estructura de parte de los estilos de acompañamiento, consulte la página 85.

Características de grabación en tiempo real

• Grabación por bucles

Puesto que la reproducción del acompañamiento automático repite los patrones de acompañamiento de varios compases en un "loop" (bucle), también pueden grabarse patrones en un bucle. Por ejemplo, si comienza a grabar con una sección Main de dos compases, éstos se grabarán repetidamente. Las notas grabadas se reproducirán a partir del siguiente bucle (repetición), permitiéndole grabar nuevo material mientras oye las partes grabadas con anterioridad.

• Grabación por doblaje

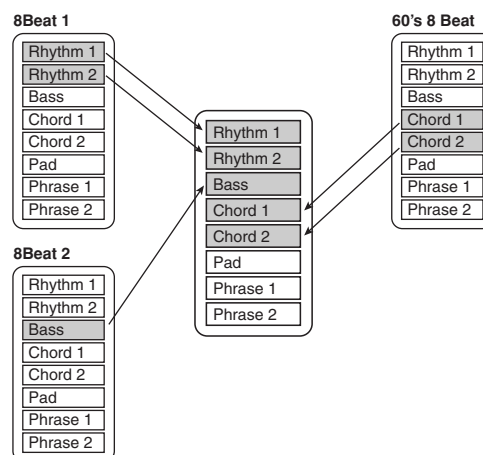
Esta función le permite grabar nuevo material en una pista que ya contiene datos grabados, sin borrar los datos originales. En la grabación de estilos, los datos grabados permanecen intactos, a menos que el usuario los borre voluntariamente. Por ejemplo, si comienza a grabar con una sección Main de dos compases, éstos se repiten. Mientras graba notas en cada pase del bucle (repetición), las notas se reproducirán a partir del siguiente bucle, permitiéndole doblar nuevo material mientras oye las partes anteriores.

■ Grabación por pasos (página 102)

Este método es como la escritura de notación musical en una partitura, ya que permite introducir cada nota individualmente y especificar su duración. Resulta ideal para realizar grabaciones precisas o para grabar partes difíciles de interpretar.

■ Composición de un estilo de acompañamiento (página 103)

Esta función le permite crear estilos compuestos combinando diversos patrones de los estilos de acompañamiento predefinidos. Por ejemplo, si quisiera crear su propio estilo original de ocho tiempos, podría tomar patrones de ritmo del estilo "8 Beat 1", utilizar el patrón de bajo del estilo "8 Beat 2" e importar patrones de acordes del estilo "60's 8 Beat", combinado los diversos elementos para crear un estilo de acompañamiento.



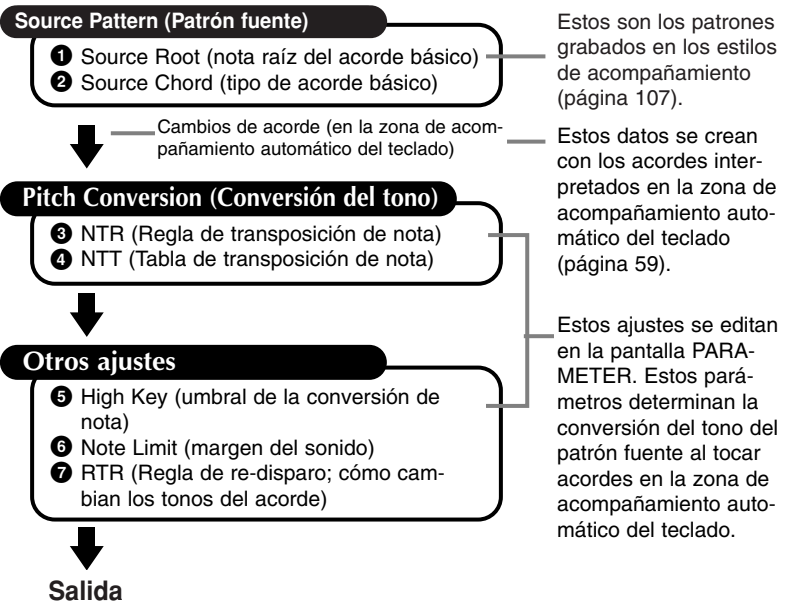
■ Edición del estilo de acompañamiento creado (página 104)

Con las funciones de edición, puede personalizar los estilos creados con la grabación en tiempo real, la grabación por pasos y las composiciones de otros estilos.

Formato de los archivo de estilos

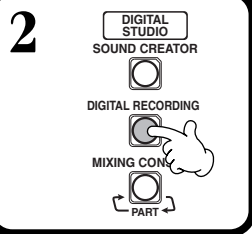
El formato de archivo de estilo (SFF en inglés) combina todo el conocimiento de acompañamiento automático de Yamaha en un solo formato unificado. Con las funciones de edición podrá sacar el máximo partido al formato SFF y crear sus propios estilos a voluntad. La tabla de la derecha indica el procedimiento de reproducción del acompañamiento (no está disponible para las pistas de ritmo). El patrón básico o "fuente" de la tabla son los datos de estilo originales. Este patrón fuente se graba mediante la grabación de estilo de acompañamiento (véase a continuación).

Tal como se indica en la tabla de la derecha, la salida real del acompañamiento está determinada por los distintos ajustes de parámetros y cambios de acordes (interpretados en la zona de acompañamiento automático del teclado) introducidos en este patrón fuente.

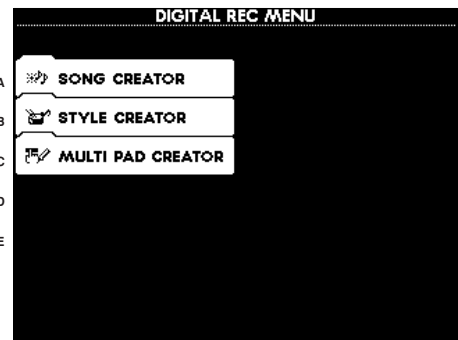
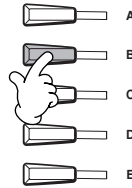


Funcionamiento

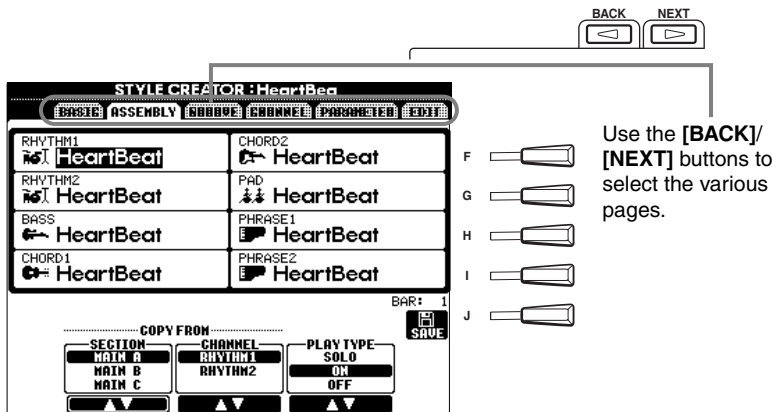
- 1** Seleccione el estilo de acompañamiento que desee editar. Para grabar un nuevo estilo de acompañamiento desde cero, acceda a la página BASIC de la pantalla Style Creator y seleccione "New Style" con el botón C.



3



- 4** Grabe y edite el estilo de acompañamiento. Si desea más detalles acerca de las operaciones de cada pantalla, consulte las indicaciones que se dan a partir de la página siguiente.



- 5** Acceda a la pantalla Style con el botón I (SAVE) (en la página Assembly: botón I), y luego guarde los datos grabados / editados en la página USER o FLOPPY DISK.



Pulse el botón EXIT para cerrar la pantalla STYLE CREATOR.

Grabación en tiempo real - Básica

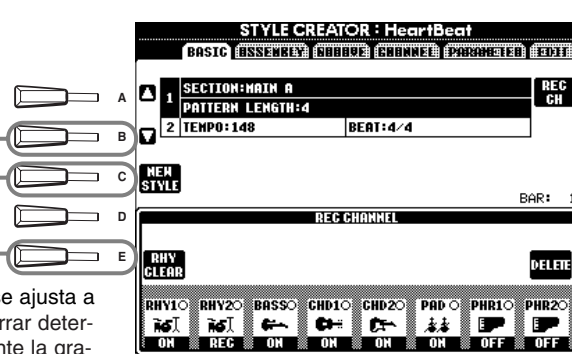
Es posible utilizar las funciones de grabación en tiempo real para crear su propio estilo de acompañamiento, ya sea partiendo desde cero o bien en base a los datos de acompañamiento predefinidos. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 100.

1 Seleccione el canal que desee grabar manteniendo pulsado simultáneamente el botón F (REC CH) y el botón [1▲▼] - [8▲▼] correspondiente.

Antes de grabar en uno de los canales que no sean de ritmo (**BASS - PHR 2**), asegúrese de borrar los datos existentes del canal correspondiente. Podrá realizar otros ajustes (véase el cuadro "Otros parámetros de la página **BASIC**", página 102) después de cerrar la pantalla **REC CHANNEL** con el botón **EXIT**. Para acceder a la pantalla **REC CHANNEL** otra vez, pulse el botón **F (REC CH)**.

Da acceso a la pantalla en la que se cambia el **tempo** o el **tiempo de compás** (signatura de tiempos).

Selecciona un estilo vacío, lo que le permite crear un nuevo estilo desde cero.



Disponibles sólo cuando el canal se ajusta a **RHY1** o **RHY2**, esto le permite borrar determinados sonidos de batería durante la grabación. Mantenga pulsado este botón y pulse la tecla correspondiente al instrumento que desee borrar.

Cuando se pulsa este botón, en los canales que contienen datos aparecerá el mensaje "DELETE". Para borrar datos de un canal específico, mantenga pulsado este botón mientras pulsa el botón [1▲] - [8▲] correspondiente. Para liberar o cancelar la selección, pulse el botón [1▼] - [8▼] correspondiente al canal que desee cancelar. Siempre que mantenga pulsado el botón **J**, podrá conmutar entre borrar y restaurar los datos seleccionados. **Si libera el botón J de manera permanente se borrarán los datos.** Antes de grabar uno de los canales sin ritmo (**BASS - PHR 2**), asegúrese de borrar los datos anteriores del canal correspondiente.

REC Canal activado para grabar.
ON Canal activado para reproducir.
OFF Canal silenciado.

2 En primer lugar, seleccione la voz deseada. Comience a grabar pulsando el botón **STYLE (START/STOP)**.

La sección seleccionada del estilo comenzará a reproducirse. Puesto que el patrón de ritmo hace un bucle repitiéndose, es posible grabar nuevos sonidos y notas en cada pase mientras se oyen los patrones. Los iconos situados encima de las teclas indican los instrumentos de percusión asignados a las mismas.

NOTA

Si ha activado el inicio sincronizado (con el botón **SYNC.START**), podrá iniciar la grabación con sólo pulsar una tecla del teclado.

3 Detenga la grabación pulsando el botón **STYLE (START/STOP)** otra vez.



Cuando aparezca la pantalla **REC CHANNEL**, cierre la pantalla con el botón **EXIT**.

NOTA

- Para el canal **RHY 2** sólo puede seleccionarse **Drum Kit/SFX Kit**.
- Para los canales sin ritmo (**BASS - PHR 2**), pueden seleccionarse todas las voces a excepción de **Drum Kit/SFX Kit**.

Otros parámetros de la pantalla básica

Botón I (SAVE)

Da acceso a la pantalla Style, en la que se guardan los datos del estilo de acompañamiento.

Botones [3▲▼][4▲▼] (Section)

Determina la sección que se va a grabar.

Botones [5▲▼][6▲▼] (Pattern Length)

Determina la duración del patrón de la sección seleccionada en compases (1 - 32). La sección Fill In/Break es fija con una duración de un compás.

Botón D (Execute)

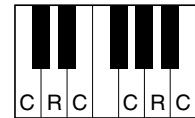
Ejecuta el cambio de duración del patrón.

NOTA

También es posible seleccionar la grabación de la sección deseada pulsando el botón correspondiente del panel. Al pulsar uno de los botones Section, se accede a la pantalla SECTION, desde la cual puede cambiarse las secciones con los botones [6▲▼]/[7▲▼]. Para introducir el cambio, pulse el botón [8▲]. Para seleccionar la sección Fill In, pulse el botón **AUTO FILL IN**.

Grabación - Precauciones

- El acorde básico utilizado para el estilo de acompañamiento se denomina acorde fuente. Todos los acordes reproducidos y los tonos que suenen derivan del acorde fuente. Cuando grabe las secciones Main y Fill In (para un acorde fuente de CM7 (Do Mayor7), tenga en cuenta los siguientes aspectos:
 - * Cuando grabe los canales Bass y Phrase, intente utilizar sólo las notas recomendadas; de esta manera se asegurará que puede tocar distintos acordes con el estilo de acompañamiento y conseguir resultados óptimos (otras notas también pueden funcionar, siempre que las utilice como tonos breves de paso).
 - * Cuando grabe en los canales Chord y Pad, utilice sólo las notas del acorde CM7; de esta manera se asegurará que puede tocar distintos acordes con el estilo de acompañamiento y conseguir resultados óptimos (otras notas también pueden funcionar, siempre que las utilice como tonos breves de paso).



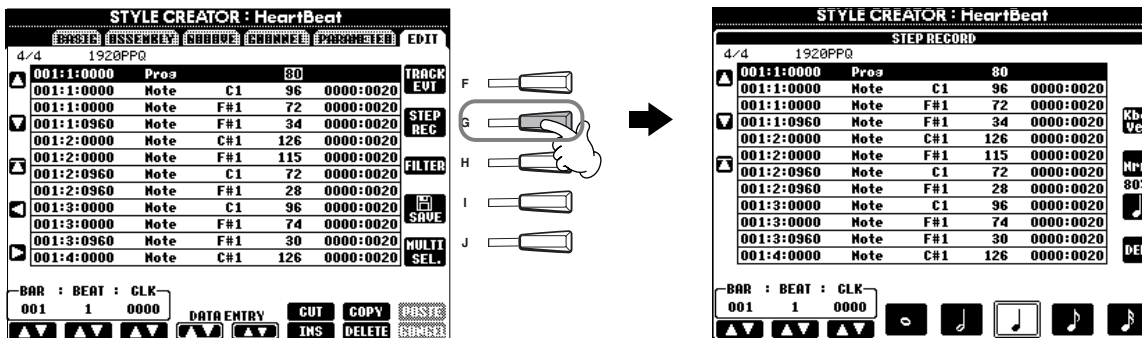
C = nota del acorde
C, R = nota recomendada

El acorde fuente está ajustado de fábrica a CM7; sin embargo, puede cambiarlo por cualquier acorde que prefiera. Consulte la sección "Ajustes del formato de archivo de estilos - Parameter", página 107.

- Cuando grabe las secciones Intro y Ending, puede ignorar el acorde fuente y utilizar cualquier nota o progresiones de acordes que desee. En este caso, si ajusta el parámetro NTR a "ROOT TRANSPOSE" y NTT a "HARMONIC MINOR" o "MELODIC MINOR" (en la página PARAMETER), las conversiones de tono normales que se producirían al tocar diferentes acordes quedarán canceladas (para la reproducción), lo que implica que la conversión de tono del acompañamiento sólo se producirá para cambios de la nota raíz o de tono mayor/menor.

Grabación por pasos

Con este método es posible crear un patrón de estilo mediante la introducción de notas y demás datos de manera individual. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 100.



El procedimiento real de grabación es el mismo que el de grabación de canciones por pasos (página 87), excepto los aspectos descritos a continuación. También es posible editar los eventos desde la página Edit. Además, el procedimiento de edición es el mismo que el de edición de canciones (página 96).

- En la grabación de canciones, la posición de marca final puede cambiarse a voluntad. Sin embargo, no puede cambiarse cuando se crean estilos de acompañamiento. Esto se debe a que la duración del estilo de acompañamiento queda fija automáticamente según la sección seleccionada. Por ejemplo, cuando se crea un estilo de acompañamiento basado en una sección de cuatro compases, la posición de marca final se ajusta automáticamente al final del cuatro compás y no puede cambiarse desde la pantalla Step Record.
- Cuando edite datos grabados en la página Edit, podrá conmutar entre el tipo de datos que desea editar (datos de eventos o datos de control). Pulse el botón F (TRACK EVT) para conmutar entre la pantalla Event (Nota, Cambio de control, etc.) y la pantalla Control (Exclusivo de sistema).

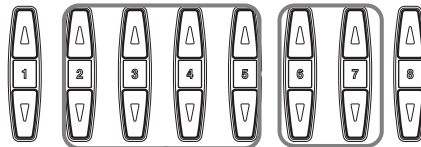
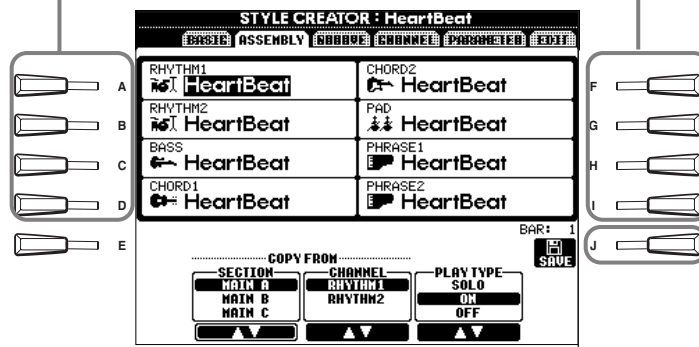
Asegúrese de ajustar el canal de grabación desde otra pantalla (por ejemplo, desde la pantalla BASIC, página 100) antes de proseguir.

Composición de un estilo de acompañamiento - Assembly

Esta función le permite combinar elementos de acompañamiento, como el ritmo, el bajo y los patrones de acorde, de estilos existentes y utilizarlos para crear sus propios estilos de acompañamiento originales. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 100.

1 Estos botones le permiten seleccionar el estilo de acompañamiento que se utilizará para cada canal de su estilo original. Seleccione el canal deseado con los botones A - D -, F - I y pulse el mismo botón para acceder a la pantalla **Style**, en la que podrá seleccionar el estilo de acompañamiento.

3 Después de repetir los pasos 1 y 2, si es el caso, pulse el botón **J** (SAVE) para guardar los datos de estilo montados. Desde aquí podrá guardar los ajustes de todos los canales (RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, etc.) en un estilo de acompañamiento individual.



2 Seleccione la sección y el canal del estilo que se copiarán en los canales correspondientes con los botones A - D, F - I.

Determina los ajustes de reproducción para cada canal. Puede montar el estilo de acompañamiento mientras se reproducen la sección y el canal del estilo que se han de copiar.

SOLOSilencia todos los canales menos el seleccionado. Los canales RHYTHM ajustados a REC en la pantalla REC CHANNEL (página 102) se reproducen simultáneamente.

ONReproduce los canales seleccionados. Todos los canales ajustados a ON en la pantalla REC CHANNEL (página 101) se reproducen simultáneamente.

OFFSi se ajusta el canal seleccionado a ON en la pantalla REC CHANNEL (página 101), OFF no aparecerá ni estará disponible.

NOTA

Si cambia la sección y el canal en los pasos 1 y 2, también cambiarán la sección y el canal actuales. También cambiarán los canales que se estén grabando, mientras que la grabación se detendrá automáticamente.

NOTA

El parámetro PLAY TYPE sólo afecta a la reproducción y no cambia los datos reales del estilo de acompañamiento.

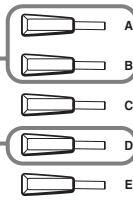
Edición del estilo de acompañamiento creado

Cambio del feeling rítmico - Groove y Dynamics

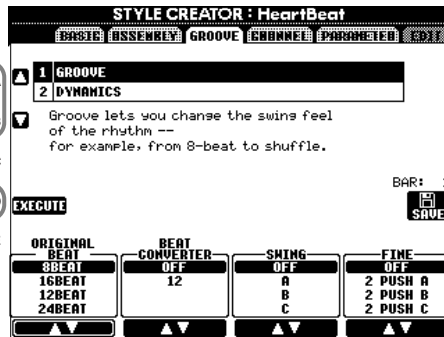
Estas versátiles funciones proporcionan una gran cantidad de herramientas para cambiar el feeling rítmico del estilo de acompañamiento creado. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 100.

■ Groove

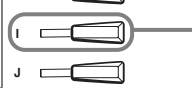
Utilice estos botones para seleccionar la operación de edición deseada.



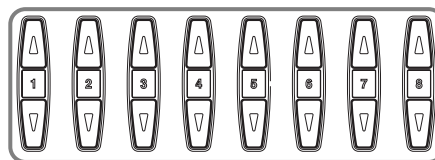
Ejecuta la operación Groove. Después de concluir la operación, el botón cambiará a UNDO, lo que le permite restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de Groove. La función Undo (Deshacer) sólo tiene un nivel; sólo puede deshacerse la operación precedente.



Da acceso a la pantalla Style en la que podrá guardar los datos de estilo de acompañamiento editados.



Determina los ajustes de cada uno de los parámetros de Groove (véase la lista siguiente).

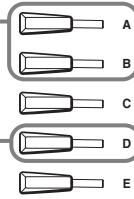


Parámetros de Groove

Original Beat	Especifica los tiempos de compás a los que se aplicará el tiempo de Groove. Es decir, si se selecciona "8 Beat", el tiempo del Groove se aplicará a corcheas; si se selecciona "12 Beat", el tiempo de Groove se aplicará a tresillos de corcheas.
Beat Converter	En realidad cambia el tiempo de los tiempos de compás (especificados con el parámetro ORIGINAL BEAT) para seleccionar el valor. Por ejemplo, cuando ORIGINAL BEAT se ajusta as "8 Beat" y BEAT CONVERTER se ajusta a "12", todas las corcheas de la sección se desplazarán al tiempo de tresillo de corchea. Los ajustes de Beat Converter "16A" y "16B", que aparecen cuando se ajusta ORIGINAL BEAT a "12 Beat", son variaciones de un ajuste de semi-corchea básico.
Swing	Produce un feeling de "swing" desplazando el tiempo de los tiempos débiles del compás según el ajuste ORIGINAL BEAT. Por ejemplo, si el valor de ORIGINAL BEAT son corcheas, el parámetro Swing retardará selectivamente los tiempos 2º, 4º, 6º y 8º de cada compás para crear el swing. Los ajustes "A" a "E" producen diferentes grados de swing, siendo "A" el más sutil y "E" el más pronunciado.
Fine	Selecciona diversas "plantillas" Groove para aplicarlas a la sección especificada. Los ajustes "PUSH" aceleran la reproducción de ciertos tiempos, mientras que los ajustes "HEAVY" retardan el tiempo de ciertos tiempos de compás. Los ajustes numéricos (2, 3, 4, 5) determinan qué tiempo resultará afectado. Todos los tiempos de compás, hasta el especificado (excluyendo el primero), se reproducirán acelerados o retardados (por ejemplo, el 2º y el 3º, si se selecciona "3"). En todos los casos, los tipos "A" producen un efecto mínimo, mientras que los tipos "B" producen un efecto medio y, por último, los tipos "C" producen un efecto máximo.

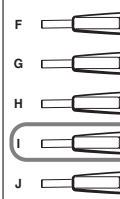
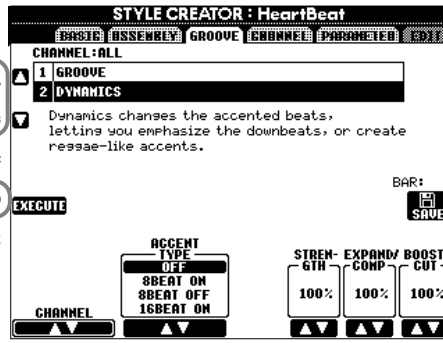
■ Dynamics

Utilice estos botones para seleccionar la operación de edición deseada.

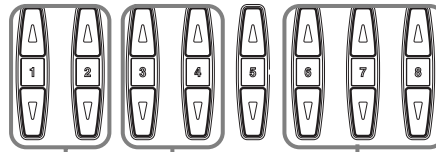


Ejecuta la operación de Dynamics (Dinámica). Después de concluir la operación, el botón cambiará a **UNDO**, lo que le permite restablecer los datos originales si no ha quedado satisfecho con los resultados de Dynamics. La función Undo (Deshacer) sólo tiene un nivel; sólo puede deshacerse la operación precedente.

Selecciona el canal al que se desea aplicar la dinámica.



Da acceso a la pantalla **Style** en la que podrá guardar los datos del estilo de acompañamiento editados.



Determina los ajustes de cada uno de los parámetros de Dynamics (véase la lista siguiente).

Parámetros de Dynamics

Accent Type	Selecciona el tipo de acento.
Strength	Determina la fuerza con que se aplicará Accent Type. Cuanto más alto sea el valor, más fuerte resultará el efecto.
Expand/Compress	Expande o comprime el margen de los valores de velocidad de pulsación, alrededor de un valor central de velocidad de pulsación de "64". Los valores superiores al 100% expanden el margen dinámico, mientras que los valores inferiores al 100% lo comprimen.
Boost/Cut	Refuerza o recorta todos los valores de velocidad de pulsación de la sección/canal seleccionados. Los valores superiores al 100% refuerzan la velocidad global, mientras que los valores inferiores al 100% lo disminuyen.

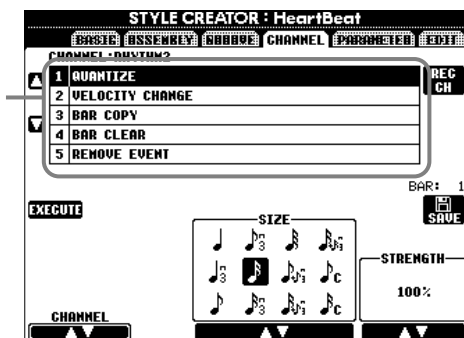
🎵 NOTA

Velocity está determinado por la fuerza ejercida al tocar el teclado. Cuanto más fuerte se toque el teclado, más alto será el valor de velocidad de pulsación, y por tanto, más alto será el volumen del sonido.

Edición de los datos de canal

Esta pantalla dispone de cinco funciones de edición diferentes relacionadas con los canales, incluyendo Quantize, para editar los datos del estilo de acompañamiento grabados. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 100.

Consulte las explicaciones que siguen a continuación



NOTA

El canal predefinido BASS-PHRA-SE 2 no puede editarse.

■ Quantize

Remítase a la página 93.

■ Velocity Change

Refuerza o recorta las velocidades de pulsación de todas las notas del canal especificado (seleccionado con los botones [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL), de acuerdo con el porcentaje especificado (seleccionado con los botones [4▲▼]/[5▲▼] (BOOST/CUT).

■ Bar Copy

Esta función permite copiar los datos de un compás o un grupo de compases en otro sitio dentro del canal especificado. Utilice los botones [4▲▼] (TOP) y [5▲▼] (LAST) para especificar el primer y el último compás del margen que se va a copiar. Utilice los botones [6▲▼] (DEST) para especificar el primer compás del sitio de destino en el que se van a copiar los datos.

■ Bar Clear

Borra todos los datos del margen de compases especificado dentro del canal seleccionado. Utilice los botones [4▲▼] (TOP) y [5▲▼] (LAST) para especificar el primer y el último compás de la región que se va a borrar.

■ Remove Event

Esta función le permite extraer eventos específicos del canal seleccionado. Utilice los botones [4▲▼] - [6▲▼] (EVENT) para seleccionar el tipo de evento que desea extraer.

Ajustes de formato de los archivos de estilo - Parámetro

Esta pantalla proporciona gran variedad de controles de estilo, como los que determinan el cambio de tono y de sonido del estilo grabado al tocar acordes en la zona de la mano izquierda del teclado. Si desea más detalles acerca de la relación entre los parámetros, consulte "Formato de los archivos de estilo", página 110. Las operaciones de este apartado son las mismas que las del paso 4 de la página 100.

Consulte las explicaciones indicadas a continuación.



NOTA

Cuando se ajusta NTR a "Root Fixed" y NTT a "Bypass", los parámetros "Source Root" y "Source Chord" cambian a "Play Root" y "Play Chord" respectivamente. En este caso, es posible cambiar los acordes y oír el sonido resultante de todos los canales.

■ Source Root/Chord (Raíz/acorde fuentes)

Estos ajustes determinan la clave original del patrón fuente (es decir, la clave utilizada durante la grabación del patrón). El ajuste CM7 de fábrica (con una raíz fuente "C" y un tipo fuente "M7") se seleccionará automáticamente cada vez que se borren los datos predefinidos, previo a la grabación de un nuevo estilo, independientemente de la raíz y el acorde fuentes incluidos en los datos predefinidos. Cuando cambie Source Root/Chord del valor de fábrica CM7 a otro acorde, también cambiarán las notas del acorde y las notas recomendadas, según el tipo de acorde recién seleccionado. Si desea más detalles acerca de las notas de los acordes y de las notas recomendadas, consulte la página 102.

Cuando Source Root es C (Raíz fuente es Do):

 C R C C R	 C R C C C R	 C R C C R C	 C R C C R C	 C C C C R	 C C C C R C	 C C C C C R
 C R C R C R	 C R R C	 C R R C C	 C R C C	 C R C R C	 C C R C	 C C R C C
 C R C C C	 C R R C C	 C C R C C	 C R C R	 C R R C R	 C C C C	 C C C C
 C R C C C	 C C C C C	 C R C C R	 C R C C C	 C C C C C	 C R C R C C	 C C C C C
 C R C R R C	 C R C R C C	 C C C C C	 C C C C C	 C R C C C	 C C R C R	

C = nota del acorde
C, R = nota recomendada

■ NTR (Regla de transposición de nota) y NTT (Tabla de transposición de nota)

• NTR (Regla de transposición de nota)

Determina el sistema de conversión del tono del patrón fuente. Dispone de dos ajustes.

Root Trans (Transposición de raíz)

Cuando se transpone la nota raíz, la relación de tono entre las notas se mantendrá. Por ejemplo, las notas C3 (Do3), E3 (Mi3) y G3 (Sol3) de la clave C (Do) se convertirán en F3 (Fa3), A3 (La3) y C4 (Do4) cuando se transponen a F (Fa). Utilice este ajuste para los canales que incluyan líneas melódicas.



Root Fixed (Raíz fija)

La nota se mantiene lo más próxima posible al margen de notas anterior. Por ejemplo, las C3, E3 y G3 de la clave C se convertirán en C3, F3 y A3 cuando se transponen a F. Utilice este ajuste para los canales que contengan partes de acordes.



• **NTT (Tabla de transposición de nota)**

Ajusta la tabla de transposición de nota del patrón fuente. Dispone de seis tipos de transposición.

Bypass

Sin transposición.

Melody

Adecuado para la transposición de líneas melódicas. Utilice este ajuste para los canales de melodía, como **Phrase 1** y **Phrase 2**.

Chord

Adecuado para la transposición de acordes. Utilice este ajuste para los canales **Chord 1** y **Chord 2**, especialmente cuando contengan partes cordales de piano o de tipo guitarra.

Bass

Adecuado para la transposición de líneas de bajo. Esta tabla es, en esencia, similar a la tabla Melody, pero reconoce acordes con bajo, algo permitido en el modo de digitación **FINGERED ON BASS**. Utilice este ajuste principalmente para líneas de bajo.

Melodic Minor

Cuando el acorde interpretado cambia de mayor a menor, esta tabla baja el intervalo de tercera de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor sube un semitono. Las demás notas no cambian.

Harmonic Minor

Cuando el acorde interpretado cambia de mayor a menor, esta tabla baja el intervalo de tercera y el de sexta de la escala en un semitono. Cuando el acorde cambia de menor a mayor, el intervalo de tercera menor y de sexta bemol suben un semitono. Las demás notas no cambian.

■ **High Key/Note Limit**

• **High Key**

Ajusta el tono superior (límite de octava superior) de la transposición de nota del cambio de raíz del acorde. Cualquier nota que vaya a resultar más alta que la nota superior se transpondrá a la octava inmediata inferior a la nota superior. Este ajuste es efectivo sólo cuando se ajusta el parámetro NTR (página 107) a "Root Trans".

Ejemplo - Cuando la nota superior es F

La raíz cambia a	➔	CM	C#M	...	FM	F#M	...
Las notas interpretadas	➔	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	

• **Note Limit**

Ajusta el margen de nota (notas superior e inferior) de las voces grabadas en los canales de estilo. Con un ajuste prudente de este margen, podrá garantizar que las voces suenen lo más realista posible, en otras palabras, que no suene ninguna nota fuera de su margen natural (sonidos de bajo "altos" o sonidos de pícolo "bajos"). Las notas que suenen se desplazarán automáticamente al margen establecido.

Ejemplo - Cuando la nota inferior es C3 y la superior es D4

La raíz cambia a	➔	CM	C#M	...	FM	...
Las notas interpretadas	➔	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	

■ **RTR (Regla de redisparo)**

Estos ajustes determinan si las notas dejarán de sonar o no y cómo cambiará el tono en respuesta a los cambios de acorde.

Stop

Las notas cesan de sonar.

Pitch Shift

El tono de la nota hará una inflexión sin un nuevo ataque para adecuarse al tipo del nuevo acorde.

Pitch Shift to Root

El tono de la nota hará una inflexión sin un nuevo ataque para adecuarse a la raíz del nuevo acorde.

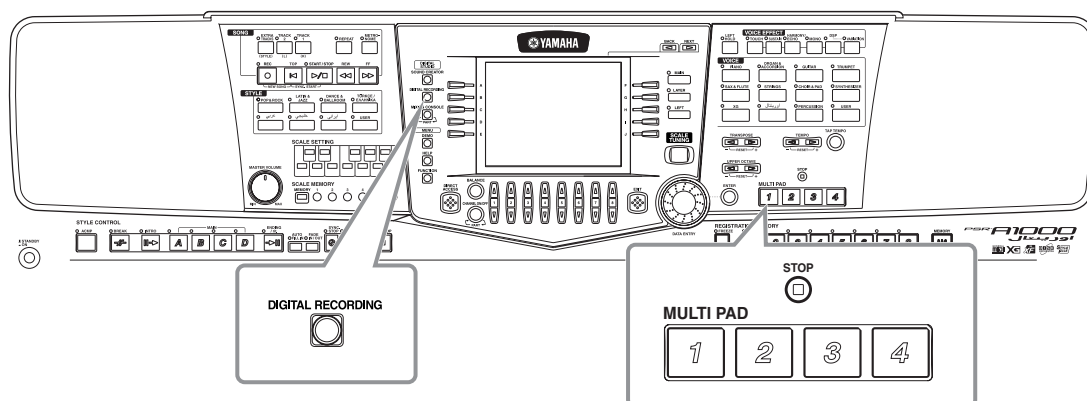
Retrigger

La nota se vuelve a disparar con un nuevo ataque a un nuevo tono que corresponde al acorde siguiente.

Retrigger to Root

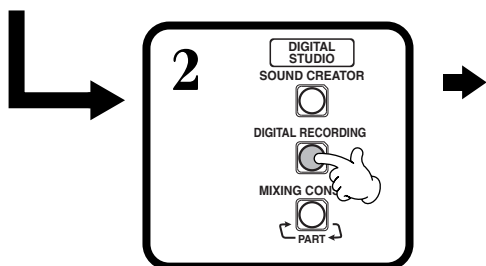
Creación de Multipads - Multi Pad Creator

El PSR-A1000 le permite crear sus propias frases originales de multipads, que podrá utilizar en sus actuaciones de la misma manera que cuando utiliza los multipads predefinidos.

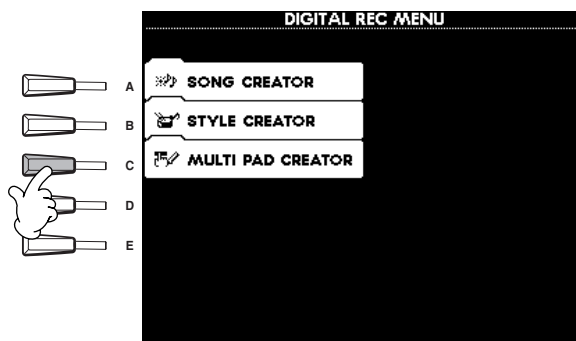


Funcionamiento

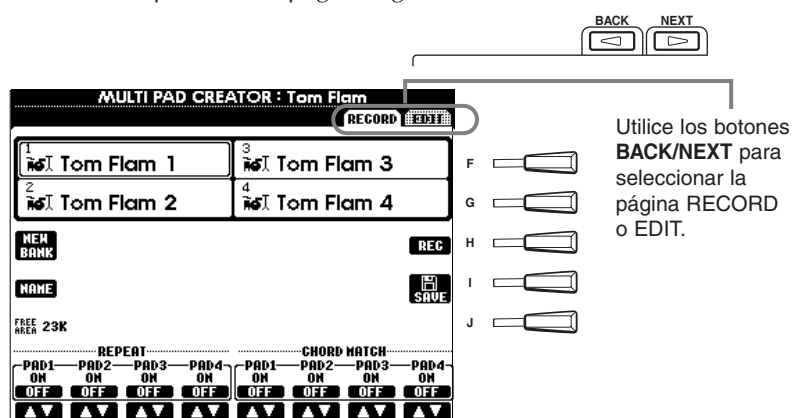
1 Seleccione el banco de multipads que desee editar. Para grabar un nuevo multipad desde cero, acceda a la página **RECORD** en la pantalla **Multi Pad Creator** y seleccione "New Bank" con el botón C (NEW BANK).



3



4 Grabe y edite el multipad. Si desea más detalles sobre las operaciones de cada una de las pantallas, consulte las explicaciones ofrecidas a partir de la página siguiente.



5 Acceda a la pantalla **Multi Pad** con el botón **I** (**SAVE**) y luego guarde los datos grabados/editados en la página **USER** o **FLOPPY DISK**.



Pulse el botón **EXIT** para cerrar la pantalla **MULTI PAD**.

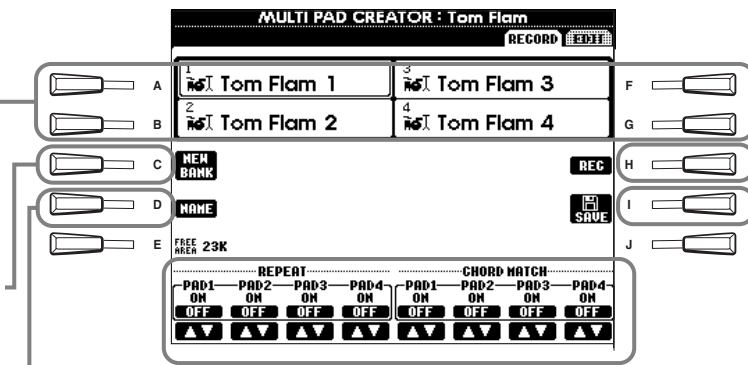
Grabación de multipads en tiempo real - Grabación

Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 109.

Seleccione el multipad que desee grabar o editar. También puede seleccionarlo con el botón **MULTI PAD 1 a 4**.

Selecciona un banco de multipads vacío, lo que le permite crear un nuevo multipad desde cero.

Da acceso a la pantalla **NAME** para introducir el nuevo nombre.



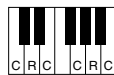
Seleccione este botón para activar el modo de grabación en espera (en espera sincronizada).

Seleccione este botón para guardar los datos de pad grabados en la unidad USER o FLOPPY DISK.

Activa o desactiva Repeat/Chord Match de cada pad (véase a continuación).

Inicio de grabación

En primer lugar, seleccione la voz deseada. Pulse el botón **H (REC)** para ajustar el modo Record en espera. La grabación comenzará automáticamente en cuanto pulse el teclado. También puede iniciar la grabación con el botón **STYLE [START]**. Si activa Chord Match (véase a continuación) para el multipad que va a grabar, deberá grabar con las notas de la escala Do mayor 7 (C, D, E, G, A y B).



C = nota del acorde
C, R = nota recomendada
Otros: nota no recomendada

NOTA

- Aparte de la escala Do mayor 7, pueden grabarse otras notas; no obstante, esto puede ocasionar que la frase grabada no concuerde con el acorde cuando se reproduzca.
- La parte de ritmo del estilo actual seleccionado se utiliza como guía rítmica (en lugar de un metrónomo), reproduciéndose durante la grabación. Sin embargo, no se graba en el multipad.

Fin de grabación

Pulse el botón **H (STOP)** o el botón de panel **STYLE/MULTI PAD [STOP]** para detener la grabación cuando haya terminado de tocar la frase.

Activación o desactivación Chord Match y Repeat

■ Repeat (Repetición)

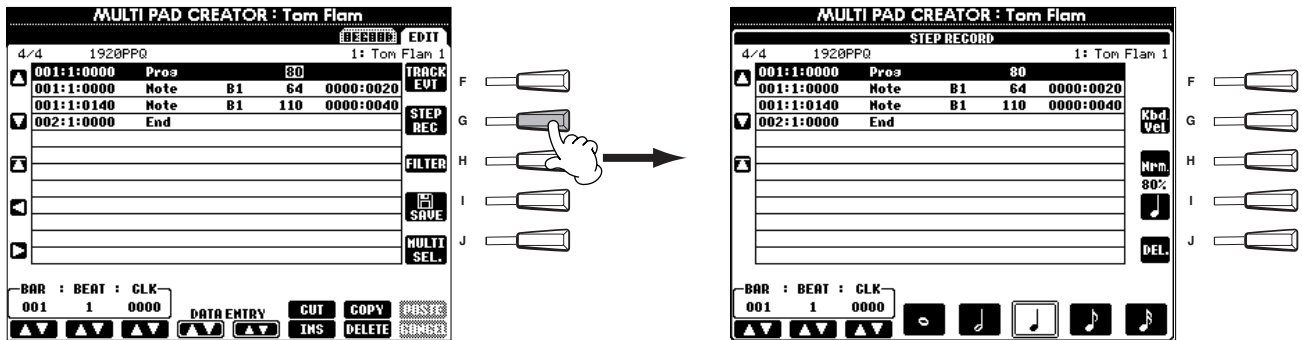
A menos que se active la función Repeat para el pad seleccionado, la reproducción concluirá automáticamente en cuanto se llegue al final de la frase. Una frase puede detenerse durante su reproducción pulsando el botón **MULTI PAD [STOP]**.

■ Chord Match (Concordancia de acordes)

Si se reproduce un multipad mientras se está reproduciendo Style y está activada la función Chord Match, la frase se re-armonizará automáticamente para adecuarse a los acordes de acompañamiento.

Grabación por pasos o edición de multipads - Edición

Con este método, puede crear un multipad introduciendo notas y otros datos individualmente, sin tener que realizarlo en tiempo real. Las operaciones de este apartado se aplican al paso 4 de la página 109.

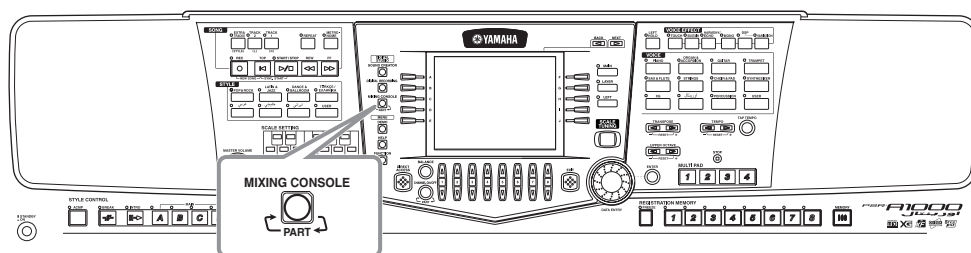


El procedimiento de grabación es el mismo que el de Step Recording de canciones (página 87), con la excepción de los puntos descritos a continuación. También puede editar cada uno de los eventos desde la página Edit. El procedimiento de edición es el mismo que el de edición de canciones (página 96).

- Al igual que con Song recording la posición End Mark puede cambiarse a conveniencia en Multi Pad Creator. Esto le permite ajustar de manera exacta la duración de la frase para el pad. Algo muy útil, por ejemplo, en la sincronización de la repetición de reproducción de un pad (ajustado a Repeat On) con el teclado y la reproducción de acompañamiento automático.
- Puesto que los multipads sólo tienen una pista (canal), ésta no puede cambiarse.

Ajuste del balance de volumen y cambio de las voces - Mesa de mezclas

Esta pantalla, configurada como una mesa de mezclas real, le da un completo control sobre el sonido.



NOTA

Mixing Console

Este grupo de controles le permite ajustar el equilibrio de las voces y su posición estéreo, así como la cantidad de efecto que se aplicará a cada voz.

Puede utilizar controles de mezcla básicos adicionales con los botones **BALANCE** y **CHANNEL ON/OFF** (página 58).

Funcionamiento

1



En la pantalla **MIXING CONSOLE**, pulse el botón repetidamente hasta que aparezca la pantalla deseada. Cada vez que pulse el botón conmutará entre las pantallas siguientes.

PANEL PART

Incluye las partes interpretadas al teclado (Main/Layer/Left), las partes de acompañamiento y canción

STYLE PART

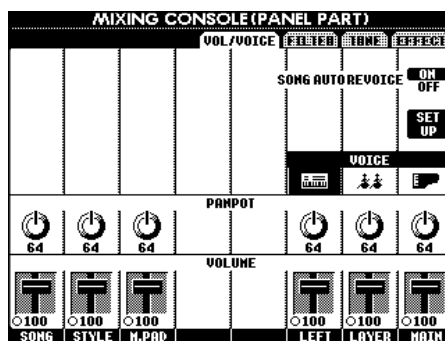
Partes de acompañamiento

SONG CH 1 - 8

Canales 1 - 8 de la reproducción de canciones

SONG CH 9 - 16

Canales 9 - 16 de la reproducción de canciones



NOTA

Es posible ajustar rápida y fácilmente todas las partes al mismo valor de un mismo parámetro (excepto el parámetro **VOICE**). Mantenga pulsado el botón **A - J** correspondiente al parámetro que desea cambiar y cambie el valor con los botones **DATA ENTRY**.

NOTA

Si desea más detalles acerca de los parámetros relacionados con **Sound Creator**, consulte la página 80.

2

Seleccione las otras páginas de **Mixing Console** con los botones **BACK/NEXT** y ajuste los parámetros deseados.

Encontrará más información acerca de los distintos parámetros y ajustes, y su utilización, en las explicaciones ofrecidas a partir de la página 113.



Cierre la pantalla **Mixing Console** con el botón **EXIT**.

■ Acerca de los parámetros

• VOL/VOICE (Volumen/voz) (página 113)

Contiene ajustes relacionados con el volumen y la voz de cada parte/canal. Con este parámetro puede activar la función **Auto Revoice**, que reproduce automáticamente canciones compatibles con **XG** (página 143), con las completas y dinámicas voces exclusivas del **PSR-A1000**. De esta manera dispondrá de sonidos de instrumentos mucho más auténticos y realistas para la reproducción de sus canciones.

• FILTER (página 114)

Estos controles afectan a la calidad tonal de la voz, permitiéndole añadir al sonido potencia, pegada o brillo.

• TUNE (página 114)

Con este parámetro dispondrá de diversos controles de afinación.

• EFFECT (página 115)

Controla la cantidad de efecto aplicado al sonido.

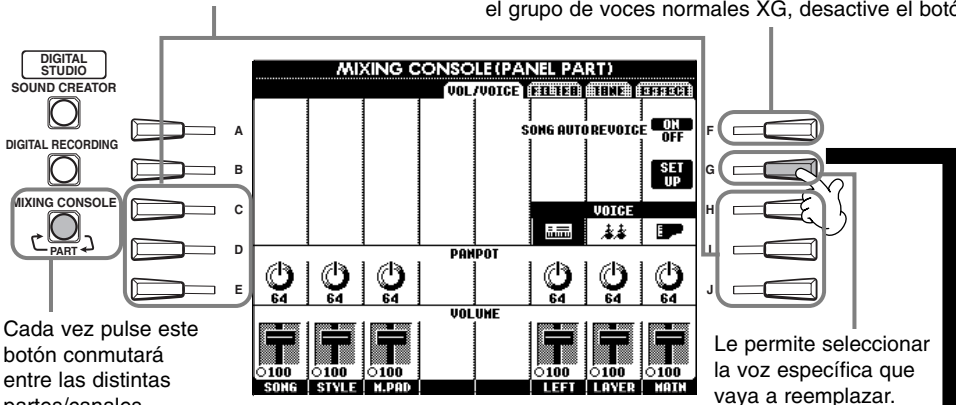
Ajuste de balance de nivel y voz - Volumen / Voz

Las operaciones de este apartado se aplican al paso 2 de la página 112.

1

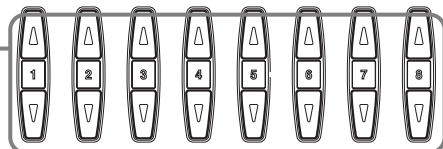
Utilice estos botones para seleccionar las filas de parámetros de **VOICE**, **PANPOT** o **VOLUME**.

Ajuste este botón a ON para activar el reemplazo automático de las voces XG (en los datos de canción XG) por las voces especiales del PSR-A1000. Para utilizar el grupo de voces normales XG, desactive el botón.



Cada vez pulse este botón conmutará entre las distintas partes/canales.

Estos botones le permiten seleccionar la voz de cada parte y ajustar el panorámico y el volumen.



Da acceso a la pantalla **VOICE**, en la que podrá seleccionar la voz deseada (página 51). Cuando se seleccione **Style**, no se podrán seleccionar ni las voces **Organ Flutes** ni las de usuario. Cuando se seleccione la parte **Song**, las voces de usuario no podrán seleccionarse.

PANPOT

Determina la posición estéreo de la voz o pista seleccionada. Un ajuste de 0 mueve el sonido todo a la izquierda, mientras que 64 representa el centro y 127 el extremo derecho.

VOLUME

Determina el nivel de cada canal, con lo que dispondrá de un control exacto sobre el equilibrio de todas las partes.

Le permite seleccionar la voz específica que vaya a reemplazar.

NOTA

Las categorías **RHY2** de la pantalla **STYLE PART**, sólo son para las partes **Drum Kit/SFX Kit** (percusión).

NOTA

El canal **RHY1** de la pantalla **STYLE PART** puede asignarse a cualquier voz excepto a la voz **Organ Flutes**.

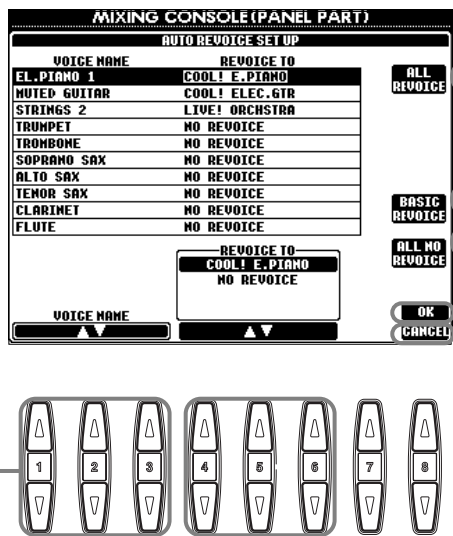
NOTA

Cuando se reproduzcan datos de canción **GM**, el canal 10 (de la página **SONG CH 9 - 16**) sólo podrán utilizarse para la voz **Drum Kit**.

NOTA

Cuando se cambian las voces de ritmo/percusión (kits de baterías, etc.) del estilo de acompañamiento y de canción en el parámetro **VOICE**, los ajustes relacionados con la voz de batería se reajustarán y, en algunos casos, quizás no pueda restablecer el sonido original volviendo al comienzo de la canción y iniciando la reproducción de ese punto. En el caso de la reproducción de canciones, puede restablecer el sonido original volviendo al comienzo de la canción y iniciando la reproducción de ese punto. En el caso de la reproducción de estilo de acompañamiento, puede restablecer el sonido original seleccionando el mismo estilo otra vez.

2



ALL REVOICE

Reemplaza todas las voces XG, susceptibles de reemplazarse, por las completas y auténticas voces del PSR-A1000.

BASIC REVOICE

Reemplaza sólo las voces recomendadas que sean adecuadas para la reproducción de la canción.

ALL NO REVOICE

Todas las voces vuelven al estado de voces XG originales.

Ejecuta los ajustes y cierra la pantalla **Auto Revoice Setup**.

Cierra la pantalla **Auto Revoice Setup** sin ejecutar los ajustes.

Selecciona las voces XG que van a reemplazarse (voces normalmente utilizadas en la reproducción).

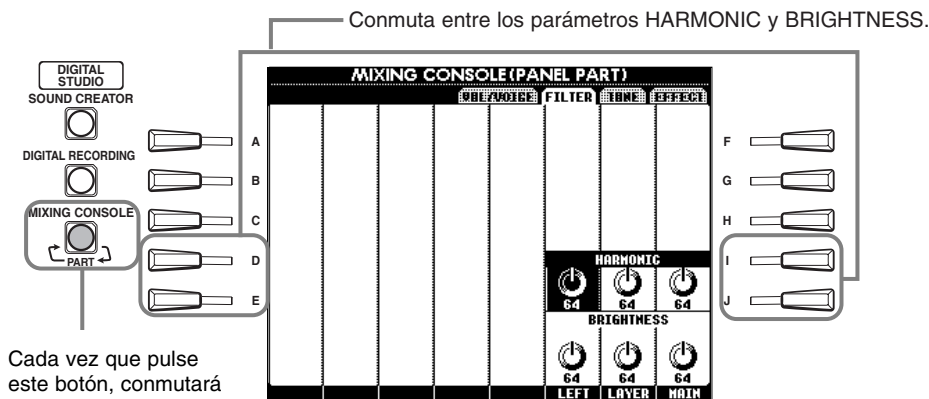
Selecciona las voces utilizadas para reemplazar las voces XG (cuando se ha ajustado **SONG AUTO REVOICE** a **ON**).

NOTA

Tenga en cuenta que la función **Revoice** puede producir un sonido poco natural o inesperado, según los datos de canción particular.

Cambio de tonalidad de la voz - Filtro

Las operaciones de este apartado se aplican al paso 2 de la página 112.



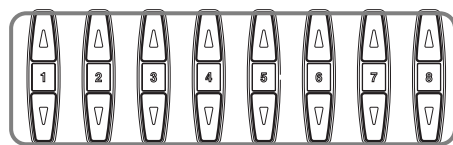
Cada vez que pulse este botón, conmutará entre distintas partes/canales.

NOTA

Encontrará más detalles acerca de Filter en la página 81.

NOTA

Tenga cuidado con estos controles. Según la voz seleccionada, los ajustes extremos podrían producir ruidos o distorsión.

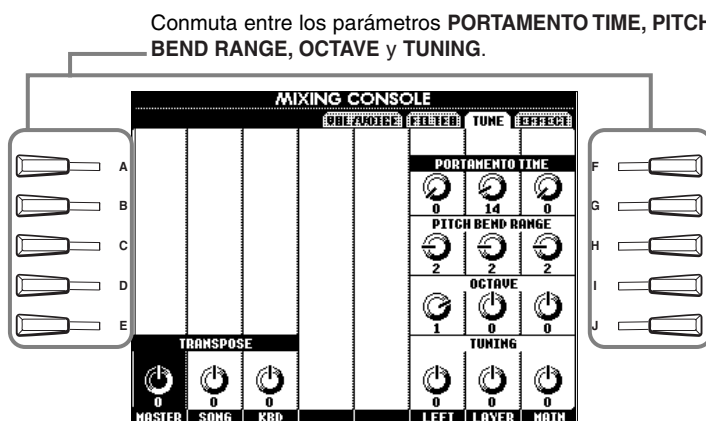


HARMONICPermite ajustar el efecto de resonancia (consulte "Contenido armónico", en la página 81).

BRIGHTNESSDetermina el brillo del sonido mediante el ajuste de la frecuencia de corte (página 81).

Cambio de ajustes relacionados con el tono - Afinación

Las operaciones de este apartado se aplican al paso 2 de la página 112.



NOTA

Portamento se utiliza para crear una suave transición de tono de una nota a la siguiente.



Consulte la explicación del párrafo siguiente.

Estos botones aumentan/disminuyen (transponen) el tono en unidades de semitono.

MASTERTranspone el tono tanto del teclado como el de la reproducción de la canción.

SONGTranspone el tono de la reproducción de la canción.

KBDTranspone el tono del teclado.

PORTAMENTO TIMECuando se ajusta la parte a Mono (páginas 55, 80), determina el tiempo del portamento. Cuanto más alto sea el valor, más tardará el tiempo en cambiar. El portamento sólo se aplica cuando la interpretación se hace con legato (tocar la nota siguiente antes de liberar la nota precedente).

PITCH BEND RANGEDetermina el margen de la rueda PITCH BEND para la parte correspondiente. El margen va de "0" a "12" y cada paso corresponde a un semitono.

OCTAVEDetermina el margen del cambio de tono en octavas, que es de dos octavas ascendentes o descendentes. El valor de este parámetro se añade al valor ajustado con el botón **UPPER OCTAVE**.

TUNINGDetermina el tono del instrumento.

Ajuste de efectos

Las operaciones de este apartado se aplican al paso 2 de la página 112.

NOTA

Existen tres secciones de efectos: Reverb, Chorus y DSP (que contiene varios tipos de efectos). Encontrará más detalles en la lista de Bloques de efectos (página 116).

1 Indica el nombre del tipo de cada uno de los bloques de efectos.

Pulse este botón para editar y guardar el efecto (páginas 115, 116).

Cada vez que pulse este botón, conmutará entre las diversas partes/canales.

Conmuta entre las secciones de efectos: **REVERB, CHORUS y DSP.**

Determina la cantidad de efecto aplicada a cada parte. Si desea más información acerca de las características de los efectos, consulte la lista Bloques de efectos, página 116.

2

Cuando ajuste el parámetro **BLOCK** a **REVERB, CHORUS** o **DSP1-4/DSP**, pulse este botón para acceder a la pantalla en la que podrá cambiar los ajustes de los efectos.

Con estos botones se determina el bloque de efectos y puede asignarse el efecto.

BLOCKDetermina el bloque de efectos (grupo de efectos similares o relacionados).

PARTDetermina la parte a la que se aplicará el efecto de inserción. Sólo es válido cuando se ajusta BLOCK a "DSP", PARAMETER a "CONNECTION" y VALUE a "Insertion".

CATEGORYLos diversos programas de efectos (de Type, parámetro siguiente) se agrupan en categorías. Este parámetro puede que no esté disponible, según sea el bloque seleccionado.

TYPEDetermina el tipo de efecto que se asignará al bloque de efectos seleccionado. Los tipos de efectos disponibles pueden diferir según el bloque seleccionado.

3

Conmuta entre los parámetros inferior/superior. Respecto del parámetro inferior, la profundidad podrá cambiarse cuando esté activado el botón **VARIATION**.

Determina el bloque de efectos.

I Determina la categoría de efectos.

Determina el tipo de efecto.

Determina el parámetro de efecto que se va a ajustar.

Determina el valor del parámetro seleccionado.

Da acceso a la pantalla en la que se guardará el efecto.

Determina el nivel del efecto (nivel de retorno). Este botón no estará disponible cuando BLOCK se haya ajustado a "DSP", PARAMETER a "CONNECTION" y VALUE a "Insertion".

4

Selecciona el destino en el que se almacenará el efecto. El número de espacios disponibles en memoria para el destino es distinto para cada bloque (consulte la tabla siguiente).

Almacena los ajustes de efecto realizados en la posición User Effect (SYSTEM). Para acceder al efecto, seleccione USER en el parámetro CATEGORY y seleccione el efecto deseado desde el parámetro TYPE.

Da acceso a la pantalla en la que podrá asignar el nombre al efecto de usuario (página 42).

NOTA

Tenga en cuenta que en algunos casos pueden producirse ruidos si ajusta los parámetros de efecto mientras toca el instrumento.

Bloque de efectos

Bloque	Partes	Características	Número de efecto de usuario
REVERB	Todas las partes	Reproduce el cálido ambiente de una sala de conciertos o de un club de jazz.	3
CHORUS	Todas las partes	Produce un sonido pleno, como si se tocaran varias partes simultáneamente.	3
DSP	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 - 16), Style	Además de los efectos de reverberación y de chorus, esta sección dispone de una variedad de efectos, que incluye distorsión.	3

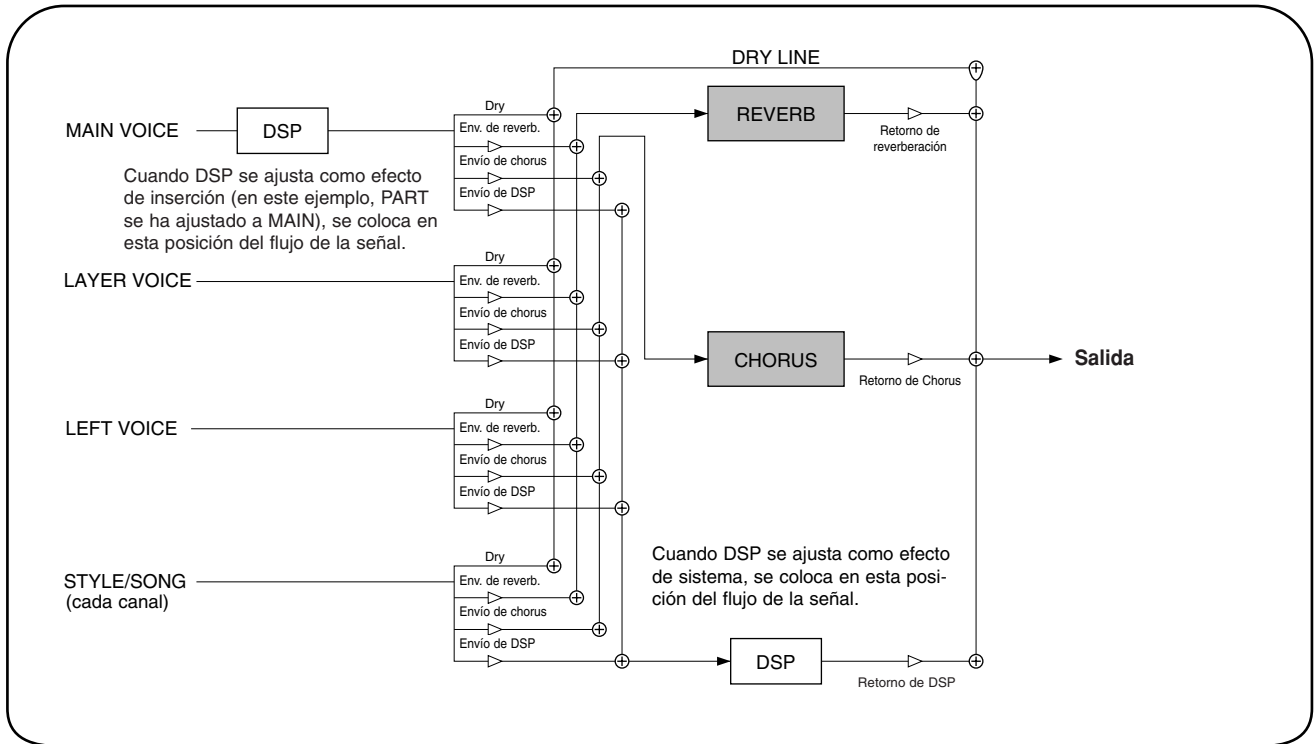
Estructura de efectos

El PSR-A1000 dispone de los siguientes sistemas de efectos digitales. Los parámetros de tipo, profundidad y otros pueden ajustarse con los controles del panel.

Acerca de las conexiones de los efectos - Sistema e Inserción

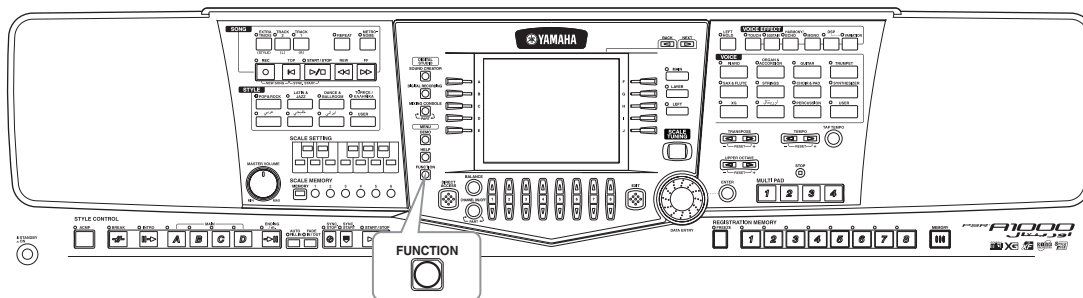
Todos los bloques de efectos se conectan o envían de dos maneras: sistema o inserción. System aplica el efecto seleccionado a todas las partes, mientras que Insertion lo aplica a una parte específica. Reverb y Chorus son efectos de sistema. El efecto DSP puede configurarse tanto para System como para Insertion.

La ilustración siguiente muestra la configuración de los diversos bloques de efectos y sigue el flujo de la señal para los controles de envío/retorno del PSR-A1000.

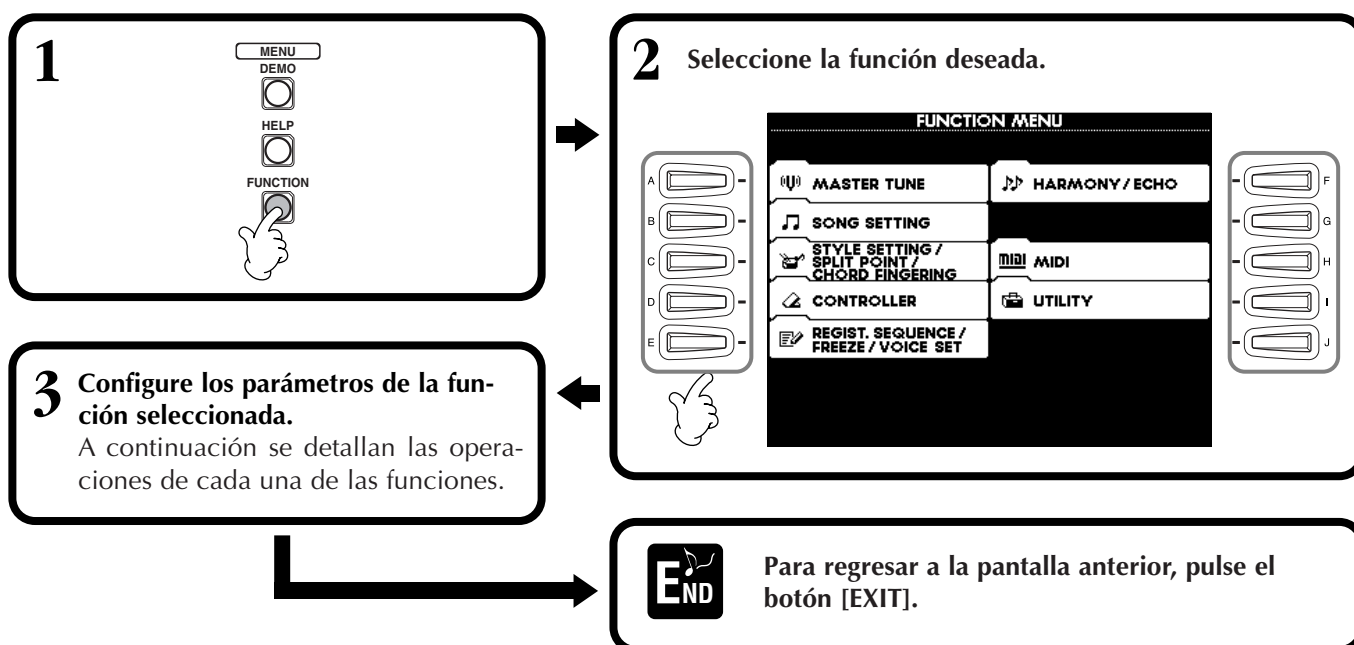


Configuración general y otros ajustes importantes: Función

El modo de función (Function) habilita diversas funciones avanzadas, relacionadas con el instrumento en su conjunto, que permiten personalizar el PSR-A1000 según sus propias necesidades y preferencias musicales.



Funcionamiento



Ajuste del tono: afinación general

■ Afinación general (Master Tune) (página 120)

Permite ajustar con precisión el tono general del instrumento (permite la afinación exacta con otros instrumentos).

Ajuste de parámetros relacionados con la canción: ajustes de canción (página 112)

Permite ajustar los parámetros relacionados con la reproducción de canción.

Ajuste de parámetros relacionados con el acompañamiento automático: ajuste de estilo, punto de división y digitación de acordes

■ Ajuste de estilo/punto de división (página 122)

Definen los ajustes relacionados con el acompañamiento automático y permiten establecer el punto de división.

■ Digitación de acordes (página 123)

Especifica el método de reproducción/indicación de acordes al utilizar las funciones de acompañamiento automático. Incluso puede verificar cómo tocar el acorde, ya que en la pantalla aparecerán indicadas las notas individualmente.

Ajustes de pedales y teclado: Controlador

■ Pedal (página 123)

Estos ajustes determinan cómo se van a utilizar los pedales conectados (incluidos los pedales conmutadores). Pueden asignárseles diversas funciones y controlarlos con los pies (por ejemplo, la activación del estilo de acompañamiento o de los patrones de relleno Fill In).

■ Teclado/Panel (página 125)

Estos ajustes definen la sensibilidad a la pulsación (cómo influye la pulsación en el volumen), y los ajustes de transposición de tono (para el teclado, los datos de canción y todo el instrumento).

Configuración de la secuencia de registro, congelación y preajuste de voz

■ Secuencia de registro (página 126)

Determina el orden de acceso de los preajustes de la memoria de registro (1-8) (con los botones BACK/NEXT o el pedal).

■ Congelación (página 126)

Permite especificar los ajustes que desea mantener o dejar sin modificaciones, incluso al cambiar los preajustes de la memoria de registro.

■ Preajuste de voz (Voice set) (página 127)

Permite determinar si ciertos ajustes relacionados con las voces (efectos, armonía, etc.) van a activarse automáticamente al seleccionar una voz.

Configuración de la armonía y el eco (página 127)

Permite especificar el tipo y cantidad de efecto de armonía o eco que se aplica a las voces reproducidas en el teclado.

Ajustes MIDI

■ Sistema (página 129)

Determinan diversos ajustes de los mensajes de sistema (reloj, inicio/parada, exclusivo de sistema), y la activación/desactivación del control local.

■ Transmisión (página 130)

Especifica cómo se envían los datos de reproducción a los dispositivos MIDI conectados, es decir, qué partes se asignan a determinados canales de transmisión MIDI. También permite especificar el tipo de datos que van a transmitirse por cada canal.

■ Recepción (página 131)

Determina cómo las partes del PSR-A1000 responden a los datos recibidos de los dispositivos MIDI conectados, es decir, qué partes se asignan a los diversos canales de recepción MIDI. También permite especificar el tipo de datos que van a recibirse por cada canal.

■ Raíz (página 131)

Especifica qué canal o canales son adecuados para las raíces de nota; se utiliza con el acompañamiento automático.

■ Detección de acordes (página 131)

Especifica qué canal o canales son adecuados para los acordes; se utiliza con el acompañamiento automático.

Otros ajustes: Utilidades

■ Config 1 (página 132)

Esta página contiene los ajustes de fundido de entrada/salida, metrónomo, bloqueo de parámetros y ajuste de tempo (Tap).

■ Config 1 (página 132)

Desde esta página puede ajustar la pantalla y cambiar el número de voz.

■ Disco (página 134)

Desde esta página puede formatear discos y realizar copias de disco a disco.

■ Usuario (página 135)

Desde esta página puede especificar el idioma del instrumento e introducir su propio nombre (aparecerá automáticamente siempre que encienda la unidad).

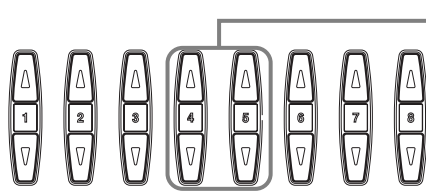
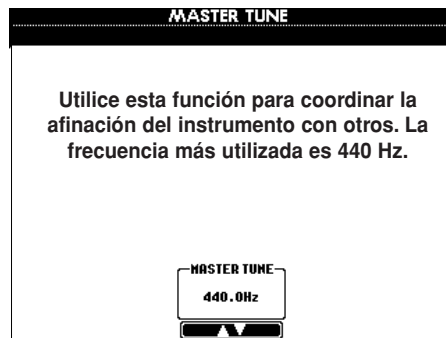
■ Reinicio del sistema (página 135)

Esta función restablece los ajustes de fábrica originales del PSR-A1000. También puede especificar qué tipos de ajustes deben restablecerse y almacenar sus propios ajustes originales para seleccionarlos posteriormente.

Ajuste preciso del tono: Afinación general

La explicación que aquí se da se corresponde con el paso 3 del procedimiento descrito en la página 118.

Afinación del tono global: Afinación general



Determina el tono general del PSR-A1000, en el margen 414,8-466,8 Hz. Pulse los botones 4 o 5 [▲▼] simultáneamente para restablecer al instante el valor de fábrica de 440,0 Hz.

NOTA

Hz (Hertz)

Unidad de frecuencia de un sonido. Representa el número de veces que una onda sonora vibra por segundo.

NOTA

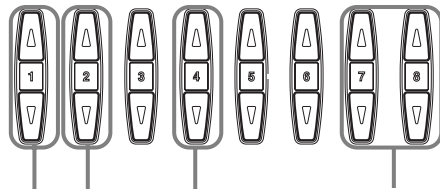
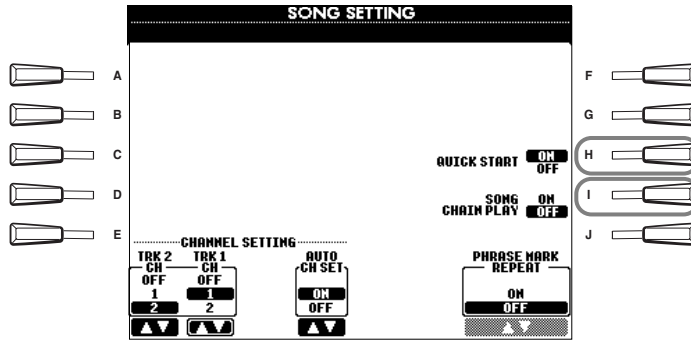
La función de afinación no afecta al kit de batería ni a las voces del kit SFX.

Ajuste de parámetros relacionados con la canción: Ajustes de canción

Estas descripciones se refieren al paso 3 del procedimiento descrito en la página 118.

Permite reproducir todas las canciones desde la misma carpeta de forma continuada.

Activa y desactiva el inicio rápido (véase nota).



Determina el canal MIDI asignado al botón [TRACK2].

Determina el canal MIDI asignado al botón [TRACK1].

Determina si la función de repetición de marca de frase va a estar o no activada. Si está activada, podrá reproducir continuamente una frase específica (selección de compases) de la canción. El método para establecer una marca de frase es el mismo que el de la lectura de posición en canción (página 69).

Con la opción "ON", automáticamente se asignan los canales Track 1 y Track 2 apropiados. Normalmente deberá estar activado ("On").

NOTA

Inicio rápido (Quick Start)

En algunos datos de canción disponibles en el mercado, hay determinados ajustes relacionados con la canción (selección de voz, volumen, etc.) que están grabados en el primer compás, antes de los datos reales de nota. Si está activado el inicio rápido, el PSR-A1000 lee todos los datos iniciales de la canción distintos de los datos de nota, a la mayor velocidad posible, y después se ralentiza automáticamente al tempo adecuado en la primera nota. Así podrá empezarse lo antes posible, con una mínima pausa para la lectura de los datos.

NOTA

Canal

Hace referencia al canal MIDI (página 141). Los canales se asignan de la siguiente manera:

Canción

1 - 16

Estilo de acompañamiento

9 - 16

NOTA

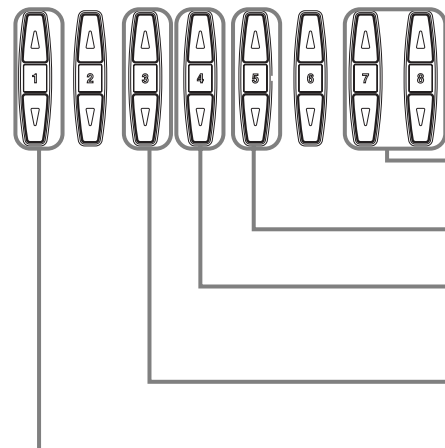
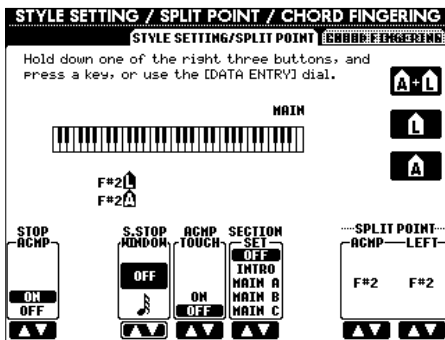
Marca de frase

Esta información indica un determinado emplazamiento en los datos de canción.

Ajuste de parámetros relacionados con el acompañamiento automático: ajuste de estilo, punto de división y digitación de acordes

La explicación que aquí aparece se corresponde con el paso 3 del procedimiento descrito en la página 118.

Ajuste de parámetros relacionados con el acompañamiento automático: ajuste de estilo y punto de división



Seleccionan la parte a la que se aplica el ajuste de punto de división: acompañamiento, margen de mano izquierda, o ambos. Pulse la tecla que se desea como punto de división mientras mantiene pulsado uno de estos botones. La tecla pulsada se incluye en el margen de la zona de acompañamiento automático del teclado (ACMP) o de mano izquierda (LEFT).

A+L (ACMP + LEFT)

Permite especificar simultáneamente el punto de división tanto para el margen de mano izquierda y la zona de acompañamiento automático del teclado.

L (LEFT)

Especifica el punto de división para el margen de mano izquierda del teclado.

A (ACMP)

Especifica el punto de división para la zona de acompañamiento automático del teclado.

Determina los puntos de división para el margen de mano izquierda (LEFT) y la zona de acompañamiento automático del teclado (ACMP). Es posible especificar el mismo valor para ambos o para cada uno por separado, con los botones F, G y H (véase más arriba). Con estos botones ya se puede especificar el valor del punto de división.

Determina qué sección se seleccionará automáticamente por omisión al elegir entre los distintos estilos de acompañamiento (cuando se detenga el acompañamiento).

Activa y desactiva la respuesta a la pulsación del acompañamiento. Si está activado (ON), el volumen del acompañamiento cambiará en respuesta a la intensidad de interpretación (en la zona de acompañamiento automático del teclado).

El PSR-A1000 permite activar automáticamente la parada sincronizada (página 62) simplemente pulsando/liberando las teclas de la zona de acompañamiento automático del teclado. Con este parámetro puede especificar el valor key-hold (nota tenida).

NOTA

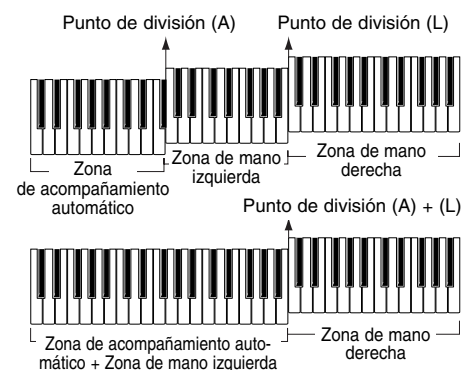
Acerca del preajuste de sección (Section Set)

Si en los datos de estilo de acompañamiento no está incluida ninguna de las secciones Main A-D, la sección más próxima será seleccionada automáticamente. Por ejemplo, si en el estilo de acompañamiento seleccionado no se encuentra la sección Main D, la seleccionada será la sección Main C.

Activa y desactiva la función de acompañamiento automático (ACMP). Si está activado (ON), puede reproducir el acorde y los graves del acompañamiento tocando los acordes, aunque no se esté reproduciendo el estilo de acompañamiento.

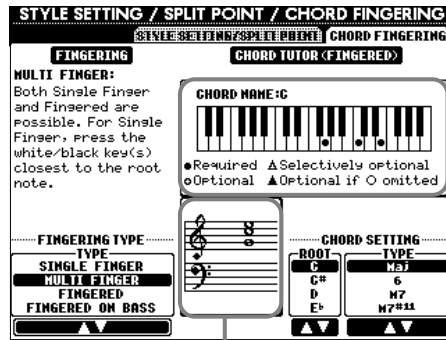
Sobre el punto de división

El punto de división es la posición en el teclado que separa la zona de acompañamiento automático (ACMP) y el margen de mano izquierda (LEFT) del margen de mano derecha (MAIN). El punto de división LEFT no puede ajustarse por debajo del punto de división ACMP, y el punto de división ACMP no podrá ajustarse por encima del punto de división LEFT.



Ajuste del método de digitación: digitación de acordes

Determina cómo las notas que se tocan al teclado indican o reproducen los acordes del acompañamiento. Para aprender a tocar determinados acordes, utilice la ilustrativa función "Tutor de acordes" (véase la nota más abajo).



Indica las notas que pertenecen a un acorde.
Algunas notas pueden quedar omitidas. El nombre del acorde aparece indicado junto a "CHORD NAME".

- .. Necesaria
- .. Puede omitirse
- △ .. Puede omitirse cualquier nota
- ▲ .. Puede omitirse si la nota indicada como O se omite.

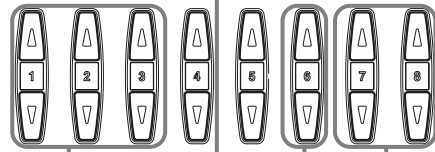
NOTA

La indicación de acorde de la pantalla se refiere al procedimiento digitado, con independencia de si en ese momento hay otro método seleccionado.

NOTA

TUTOR DE ACORDES

Esta función es fundamentalmente un "libro de acordes" electrónico que muestra las digitaciones adecuadas de los acordes; es útil para tocar determinados acordes. Simplemente especifique el acorde deseado con los botones [6▲▼] - [8▲▼] y las digitaciones del método digitado aparecerán en la pantalla.



Especifica el tipo de digitación (página 59)

Indica la nota perteneciente a un acorde de la música

Permite cambiar la nota raíz a partir del acorde.

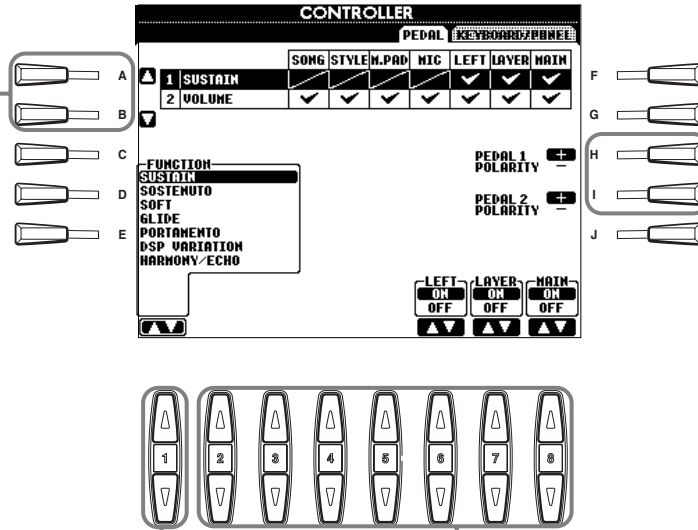
Permite cambiar el tipo de acorde.

Ajustes de pedales y teclado: Controlador

La explicaciones que aquí aparecen se corresponden con el paso 3 del procedimiento descrito en la página 118.

Ajustes de los pedales

Especifica el pedal al que se asigna una función.



La operación de activación/desactivación del pedal puede ser distinta según qué pedal haya sido conectado al jack FOOT PEDAL 1/2. Por ejemplo, al pisar un pedal puede activarse la función seleccionada, mientras que pisar un pedal de otra marca o modelo puede desactivarla. Si es necesario, use este ajuste para invertir la operación.

Especifica qué función se asigna al pedal seleccionado. A cada uno de los pedales puede asignarse cualquier función disponible. Encontrará más información sobre las funciones asignables en la sección "Funciones controladas con el pedal" de la página siguiente.

Si es preciso, active o desactive (ON/OFF) la parte correspondiente o especifique la profundidad de control (véase la página siguiente).

Funciones controladas con el pedal

VOLUME*	Permite controlar el volumen con un pedal controlador (FOOT PEDAL 2).
SUSTAIN	Cuando se pisa el pedal, las notas tienen un sustain largo. Al liberar el pedal, la función de prolongación finaliza inmediatamente.
SOSTENUTO	Si mantiene pisado el pedal, sólo tendrá sustain la primera nota (la nota tocada y mantenida al pisar el pedal). De este modo es posible, por ejemplo, prolongar un acorde mientras otras notas se tocan staccato.
SOFT	Cuando se pisa el pedal, el volumen se reduce ligeramente y el timbre de las notas que se tocan también cambia levemente. Sólo se aplica a determinadas voces (PIANO, por ejemplo).
GLIDE	Cuando se pisa el pedal, cambia el tono; cuando se libera, se recupera el tono normal.
PORTAMENTO	Este efecto (un ligero arrastre del sonido de una nota a otra) puede crearse mientras se pisa el pedal. El portamento se produce cuando las notas se tocan legato, es decir, se toca una nota mientras se mantiene la nota precedente. El tiempo de portamento puede especificarse desde la pantalla de consola de mezclas (página 114).
PITCHBEND*	Flexiona las notas en sentido ascendente o descendente cuando el pedal está pisado (sólo FOOT PEDAL 2). Igual que la rueda PITCH BEND.
MODULATION*	Aplica un efecto de vibrato a las notas que se tocan en el teclado. La profundidad del efecto aumenta cuando el pedal está pisado (sólo FOOT PEDAL 2). Igual que la rueda MODULATION.
DSP VARIATION	Igual que el botón [VARIATION].
HARMONY/ECHO	Igual que el botón [HARMONY/ECHO].
SONG START/STOP	Igual que el botón SONG [STARTS/STOP].
STYLE START/STOP	Igual que el botón STYLE [START/STOP].
TAP TEMPO	Igual que el botón [TAP TEMPO].
SYNCO START	Igual que el botón [SYNC. START].
SYNCO STOP	Igual que el botón [SYNC. STOP].
INTRO	Igual que el botón [INTRO].
MAIN A	Igual que el botón [MAIN A].
MAIN B	Igual que el botón [MAIN B].
MAIN C	Igual que el botón [MAIN C].
MAIN D	Igual que el botón [MAIN D].
FILL DOWN	Se reproduce el relleno, seguido automáticamente por la sección principal del botón de su izquierda.
FILL SELF	Se inicia la reproducción del relleno.
BREAK	Se inicia la reproducción del corte.
FILL UP	Se reproduce un relleno, seguido automáticamente por la sección principal del botón de su derecha.
ENDING	Igual que el botón [ENDING/rit.].
FADE IN/OUT	Igual que el botón [FADE IN/OUT]
FING/ON BASS	El pedal conmuta alternativamente los modos digitado y bajo activado (página 59).
BASS HOLD	Mientras se mantiene pisado el pedal, la nota de bajo del estilo de acompañamiento se mantendrá aunque se cambie de acorde. Si la digitación está ajustada a "FULL KEYBOARD", la función no estará operativa.
PERCUSSION	El pedal reproduce el instrumento de percusión seleccionado con los botones [4▲▼] - [8▲▼]. Utilice el teclado para seleccionar el instrumento de percusión deseado.
MAIN ON/OFF	Igual que el botón [MAIN].
LAYER ON/OFF	Igual que el botón [LAYER].
LEFT ON/OFF	Igual que el botón [LEFT].

* Para que los resultados sean óptimos, utilice el pedal controlador Yamaha FC7.

Los parámetros que se indican a continuación corresponden a los botones [2▲▼] - [8▲▼], y su disponibilidad está en función del tipo de control seleccionado. Por ejemplo, si selecciona SUSTAIN como tipo, en la pantalla aparecerán automáticamente los parámetros "HALF PEDAL POINT", "MAIN", "LAYER" y "LEFT".

SONG, STYLE, LEFT, LAYER, MAIN	Especifican la parte o partes a las que afectará el pedal.
HALF PEDAL POINT*	Puede especificar la distancia a la que deberá pisar el pedal para que el efecto de amortiguación empiece a actuar. Esta regulación puede realizarse únicamente con ciertas clases de pedales (YAMAHA FC7) (FOOT PEDAL 2 sólo).
UP/DOWN	Si se ha seleccionado GLIDE o PITCH BEND, determina si el cambio de tono es ascendente o descendente).
RANGE	Si se ha seleccionado GLIDE o PITCH BEND, determina el margen del cambio de tono en semitonos.
ON SPEED	Si se ha seleccionado GLIDE, determina la velocidad del cambio de tono cuando se pisa el pedal.
OFF SPEED	Si se ha seleccionado GLIDE, determina la velocidad del cambio de tono cuando se libera el pedal.
KIT	Si se asigna PERCUSSION al pedal, todos los kits de batería aparecerán aquí indicados y podrá seleccionar el kit con el pedal.
PERCUSSION	Si se asigna PERCUSSION al pedal, todos los sonidos del kit de batería seleccionado (en KIT, arriba) aparecerán aquí indicados. Especifica el sonido del instrumento asignado al pedal.

* Para que los resultados sean óptimos, utilice el pedal controlador Yamaha FC7.

Cambio de la sensibilidad a la pulsación y de la transposición - Teclado/Panel Keyboard Touch (Sensibilidad del teclado)

La función Touch (sensibilidad) le permite controlar el volumen de las voces de acuerdo con la presión ejercida al tocar el teclado. Los ajustes le permiten personalizar la respuesta de la sensibilidad del teclado a sus preferencias personales de interpretación.

Selecciona el parámetro deseado: Keyboard Touch o Transpose Assign.

Determina el ajuste de sensibilidad (sólo Keyboard Touch, consulte la tabla de la derecha).

Determina el nivel de volumen fijo cuando se ajusta la sensibilidad a "off" (sólo Keyboard Touch).

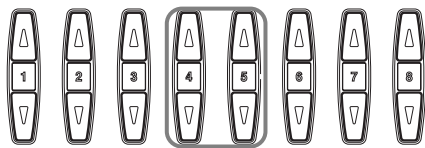
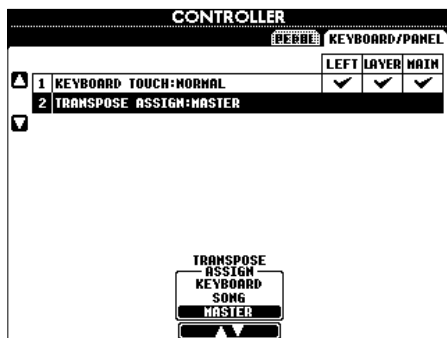
HARD 2	Exige una interpretación fuerte para producir un volumen alto. Adecuado para intérpretes con una sensibilidad fuerte.
HARD 1	Exige una interpretación moderadamente fuerte para conseguir un volumen más alto.
NORMAL	Respuesta de sensibilidad estándar.
SOFT 1	Produce un volumen alto con una fuerza de interpretación moderada.
SOFT 2	Produce un volumen relativamente alto incluso con una interpretación suave. Muy adecuado para intérpretes con una sensibilidad suave.

NOTA
El ajuste TOUCH afecta a todas las voces, de manera general. Tenga en cuenta que puede ajustar cada voz a una sensibilidad a la pulsación diferente (TOUCH SENSE). Por ejemplo, para tocar una voz de órgano de tubos de manera más auténtica, puede realizar el ajuste de forma que la voz no resulte afectada por la sensibilidad (página 80).

Determina si se activará o no la sensibilidad para las partes correspondientes.

Transpose Assign (Asignación de transposición)

Determina el aspecto del instrumento que resultará afectado por la pulsación del botón TRANSPOSE.



KEYBOARD

Para este ajuste, Transpose afecta al tono de las voces interpretadas con el teclado (Main, Layer y Left) y a los estilos de acompañamiento.

SONG

Transpose afecta sólo al tono de las canciones.

MASTER

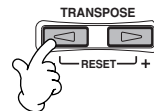
Transpose afecta al tono de todo el instrumento (las voces del teclado, los estilos de acompañamiento y las canciones).

NOTA
La función Transpose no afecta a las voces Drum Kit o SFX Kit.

Transpose

Le permite cambiar la tonalidad de las voces interpretadas con el teclado, de la reproducción del estilo de acompañamiento y de los datos de canción en unidades de semitono.

1 Pulse uno de los botones TRANSPOSE.



2 A continuación aparecerá una ventana TRANSPOSE que se selecciona con TRANSPOSE ASSIGN.



3 Ajuste el valor con los botones TRANSPOSE.



Cierre la ventana TRANSPOSE con el botón EXIT.

Transposición selectiva de Teclado/canción

Estos ajustes pueden utilizarse para que la canción y su actuación al teclado concuerden en cuanto al tono. Por ejemplo, si desea tocar y cantar a la vez siguiendo una canción grabada. Los datos de canción están en F (Fa), pero se siente más cómodo cantando en D (Re), y está acostumbrado a tocar el teclado en C (Do). Para que concuerde todo, mantenga el ajuste de Master Transpose a "0", ajuste Keyboard Transpose a "2" y Song Transpose a "-3". Con esto subirá el tono de la parte de teclado, mientras que los datos de canción bajarán al tono en que se siente cómodo cantando.

Ajuste de secuencia de registro, congelación y Voice Set (Preajuste de voz)

Las explicaciones de este apartado corresponden al paso 3, de la página 118.

Orden de recuperación de los preajustes de la memoria de registro - Secuencia de registro

Es posible guardar los ajustes personalizados del panel en los preajustes de la memoria de registro y recuperarlos con los botones correspondientes **1 - 8** de REGISTRATION MEMORY. La función Registration Sequence le permite recuperar los preajustes en cualquier orden que desee, con sólo pulsar los botones **BACK/NEXT** o el pedal mientras está tocando.

Indica el nombre del archivo del banco de memoria de registro seleccionado.

Determina el pedal utilizado para avanzar (incremento) por la secuencia.

Determina el pedal utilizado para retroceder (decremento) por la secuencia.

Determina el comportamiento de la secuencia de registro al llegar al final de la secuencia.

Stop
Si pulsa el botón NEXT o el pedal de "avance" no tiene ningún efecto. La secuencia se detiene.

Top
La secuencia vuelve a comenzar desde el principio.

Next Bank
La secuencia se mueve automáticamente al inicio del siguiente banco de memoria de registro de la misma carpeta.

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

Estos botones mueven la posición del cursor en la secuencia.

Reemplaza el número situado en la posición del cursor por el número de memoria de registro seleccionado en ese momento.

Borra todos los números de memoria de registro de la secuencia.

Borra los números situados en la posición del cursor.

Inserta el número del preajuste de memoria de registro seleccionado en ese momento, inmediatamente por delante de la posición del cursor.

Activa o desactiva la función Registration Memory. Cuando la ajuste a "ON", en la parte superior derecha de la pantalla Main aparecerá la secuencia de registro programada y podrá recorrer la secuencia con los botones **BACK/NEXT** o con los pedales.

NOTA
Si ajusta Registration Sequence Enable a "ON", anulará cualquier otro ajuste de pedal (para los pedales asignados a "Regist (+) Pedal" y "Regist (-) Pedal"). Se incluyen los ajustes de pedal de la página 123 y de Voice Set (preajustes de voz), de la página 127.

NOTA
Cuando se ajustan "Regist (+) Pedal" y "Regist (-) Pedal" a "OFF", los pedales no pueden utilizarse para recorrer la secuencia de registro; sólo pueden utilizarse los botones **BACK/NEXT** de la pantalla Main.

NOTA
Cuando se ajustan "Regist (+) Pedal" y "Regist (-) Pedal" al mismo pedal, "Regist (+) Pedal" tendrá prioridad.

NOTA
Los datos de Registration Sequence se incluyen como parte del archivo de banco de memoria de registro. Para guardar la secuencia de registro recién programada, guarde el archivo de banco de memoria de registro actual (páginas 35, 41). Al cambiar de banco de memoria de registro se perderán todos los datos de secuencia de registro, a menos que los guarde con el archivo de banco de memoria de registro.



Ejecute los ajustes con el botón EXIT.

Mantenimiento de los ajustes del panel - Congelación

Esta función le permite determinar los ajustes que se mantendrán intactos, incluso al cambiar los preajustes de Registration Memory. Consulte la página 78.

Cambio de los ajustes de voz seleccionados automáticamente - Voice Set (Preajustes de voz)

Cuando cambie las voces (al seleccionar un archivo de voz), los ajustes que mejor se adapten la voz, los mismos que se han ajustado en Sound Creator, se recuperarán automáticamente siempre. En esta página podrá ajustar el estado activado/desactivado de cada parte. Por ejemplo, cada una de las voces predefinidas dispone de su propio ajuste LEFT PEDAL; no obstante, aunque cambie las voces, el ajuste LEFT PEDAL no cambiará si se ajusta a "OFF" en esta página.

Utilice este botón para seleccionar la parte deseada.

REGIST. SEQUENCE / FREEZE / VOICE SET			
REGISTRATION	SEQUENCE	FREEZE	VOICE SET
▲	1	MAIN	VOICE EFFECT HRM.
▼	2	LAYER	✓ ✓
▼	3	LEFT	✓ ✓

VOICE ON OFF
EFFECT ON OFF
HARMONY/ECHO ON OFF

♪ NOTA
Normalmente, todos los botones deben ajustarse a "ON".

♪ NOTA
Harmony/Echo no puede ajustarse para las partes Layer y Left.

Estos botones determinan si se recuperarán automáticamente o no los ajustes correspondientes relacionados con la voz (selección de Voice, Effects y Harmony/echo) al seleccionarla. Estos ajustes no pueden activarse ni desactivarse independientemente para cada parte.

Ajuste de armonía y eco

Estas explicaciones corresponden al paso 3 de la página 118.

Determina el tipo de Harmony. Encontrará más detalles en la página 128.

Determina el nivel del efecto Harmony.

Determina la velocidad de los efectos Echo, Tremolo y Trill. Este parámetro sólo está disponible cuando se ha seleccionado Echo, Tremolo o Trill en Type (véase más arriba).

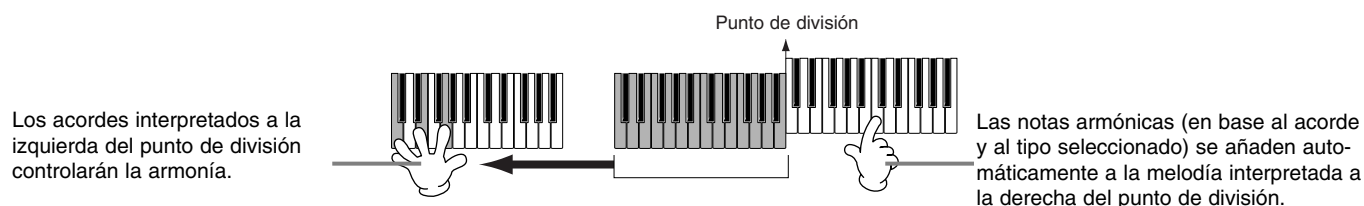
Determina el valor mínimo de velocidad de pulsación al que sonará la nota armónica. Esto le permite aplicar selectivamente la armonía mediante la fuerza ejercida en la interpretación, con lo que podrá crear acentos armónicos en la melodía. El efecto de armonía se aplicará cuando toque la tecla con fuerza (por encima del valor ajustado).

Cuando se ajusta a "ON2, el efecto Harmony se aplicará sólo a la nota que pertenezca al acorde interpretado en la zona de acompañamiento automático del teclado. Este parámetro no estará disponible si se ha seleccionado Multi Assign, Echo, Tremolo o Trill en el apartado anterior Type.

Este botón le permite asignar el efecto Harmony a diversas partes. Encontrará más detalles en la página 128.

Acerca de los tipos de armonía

Cuando se selecciona un tipo de armonía normal (desde "Standard Duet" a "Strum")



Cuando se selecciona "Multi Assign"

Multi Assign asigna automáticamente las notas interpretadas simultáneamente en la sección de mano derecha del teclado a partes (voces) individuales. Por ejemplo, si toca dos notas consecutivas, la primera será reproducida por la voz Main y la segunda por la voz Layer.

Cuando se selecciona "Echo"

Se aplica un efecto de eco a la voz interpretada en el teclado, a tiempo con el tempo ajustado.

Cuando se selecciona "Tremolo"

Se aplica un efecto de trémolo a la voz interpretada en el teclado, a tiempo con el tempo ajustado.

Cuando se selecciona "Trill"

Dos notas que se mantengan pulsadas en el teclado, se reproducirán alternativamente, a tiempo con el tempo ajustado.

Acerca de las asignaciones de armonía

AUTO

Las notas armónicas se asignan automáticamente a las partes MAIN y LAYER.

Multi

Asigna automáticamente las notas armónicas 1ª, 2ª, 3ª y 4ª a partes (voces) diferentes. Por ejemplo, si se activan las partes Main y Layer y se selecciona el tipo "Standard Duet", la nota interpretada en el teclado será reproducida por la voz Main, y la nota armónica añadida será reproducida por la voz Layer.

Main

La armonía se aplicará sólo a la parte Main. Cuando se desactive la parte Main, la armonía no se aplicará.

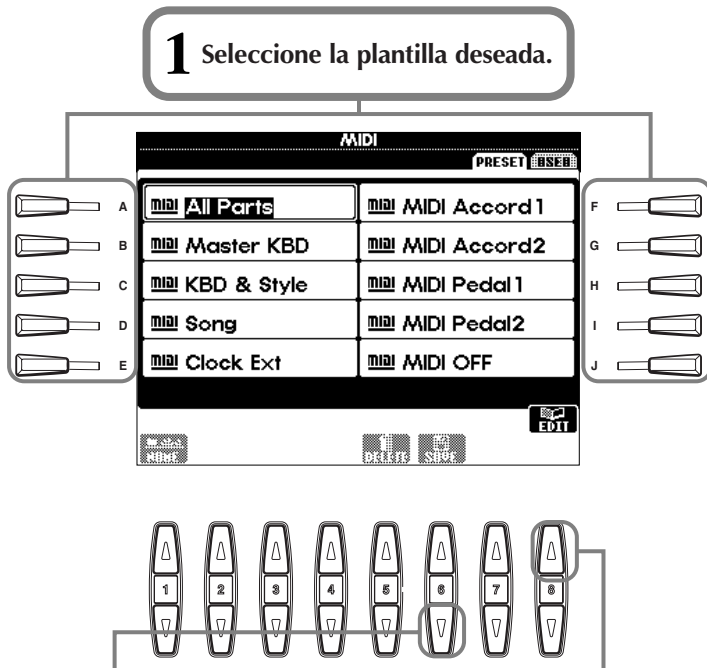
Layer

La armonía se aplicará sólo a la parte Layer. Cuando se desactive la parte Layer, la armonía no se aplicará.

Ajuste de parámetros MIDI

En esta sección podrá realizar los ajustes del instrumento relacionados con MIDI. Estos ajustes pueden almacenarse en la pantalla USER, y recuperarse con posterioridad. Si desea información general y detallada acerca de MIDI, consulte "Qué es MIDI" (página 139).

Las explicaciones siguientes corresponden al paso 3 de la página 118.



1 Seleccione la plantilla deseada.

3 Acceda a la pantalla User y pulse este botón para guardar los ajustes MIDI recién editados. Pueden guardarse hasta diez configuraciones.

2 Acceda a la pantalla Edit y luego seleccione y ajuste las funciones/parámetros deseados. Encontrará más detalles acerca de cada una de las pantallas de edición MIDI en las páginas siguientes.



Pulse el botón EXIT para volver a la pantalla precedente.

Plantillas MIDI predefinidas (Preajuste de fábrica)

All Parts	Transmite todas las partes, incluidas Main, Layer y Left.
Master KBD	El PSR-A1000 funciona como un teclado maestro para el control de generadores de tonos u otros dispositivos externos.
KBD & Style	Transmite la interpretación de las partes superior e inferior del teclado en lugar de las partes individuales (Main/Layer/Left).
Song	Todos los canales de transmisión se ajustan para que se correspondan con los canales de Song 1 - 16. Utilice este ajuste para reproducir datos de canción del PSR-A1000 con un generador de tonos externo o para grabar toda su actuación en un secuenciador externo.
Clock Ext.	El terminal MIDI IN recibe señales de reloj MIDI y el PSR-A1000 se sincroniza con el dispositivo MIDI externo en cuestión.
MIDI Accord 1	Configuración ideal para controlar la voz del teclado y el estilo de acompañamiento con un acordeón MIDI.
MIDI Accord 2	Los botones Chord y Bass de un acordeón MIDI controlan el estilo de acompañamiento, así como reproducen las partes de acorde y de bajo.
MIDI Pedal 1	El pedal MIDI conectado al terminal MIDI IN controla la nota grave del acompañamiento.
MIDI Pedal 2	El pedal MIDI conectado al terminal MIDI IN reproduce la parte de bajo.
MIDI OFF	No se envían ni se reciben señales MIDI.

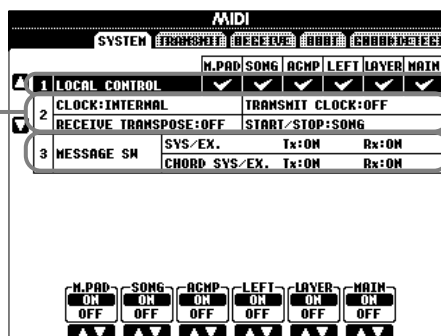
NOTA

En la página User podrá asignar nombre a los ajustes guardados (página 38) o borrarlos (página 40).

Ajustes globales del sistema (control local, reloj, etc.) - Sistema

Acceda a la pantalla tal como se describe en el paso 2 anterior.

Para editar los parámetros de Clock, Transmit Clock, Receive Transpose y Start/Stop.



Para editar los parámetros de Local Control.

Para editar los parámetros de Message Switch.

Local Control

Activa o desactiva el control local para cada parte. Cuando Local Control se ajusta a "ON", el teclado del PSR-A1000 controla su propio generador de tonos interno (local), permitiendo que las voces internas se reproduzcan directamente desde el teclado. Si ajusta Local a "OFF", el teclado y los controladores se desconectan internamente de la sección del generador de tonos del PSR-A1000 para que no se emita ningún sonido al tocar el teclado o utilizar los controladores. Por ejemplo, podrá utilizar un secuenciador MIDI externo para reproducir las voces internas del PSR-A1000 y utilizar el teclado del PSR-A1000 para grabar notas en un secuenciador externo y/o reproducir un generador de tonos externo.

Clock, Transmit Clock, Receive Transpose, Start/Stop

■ Clock

Determina si el PSR-A1000 será controlado por su propio reloj interno o mediante una señal de reloj MIDI de un dispositivo externo. El ajuste de reloj normal es "INTERNAL" cuando el PSR-A1000 se utiliza solo. Si lo utiliza con un secuenciador externo, un ordenador con MIDI u otro dispositivo MIDI y desea que se sincronice con el dispositivo externo, ajuste esta función a "EXTERNAL". En este último caso, el dispositivo externo debe conectarse al terminal MIDI IN del PSR-A1000 y debe transmitir la señal de reloj MIDI correspondiente.

■ Transmit Clock

Activa o desactiva la transmisión de reloj MIDI. Cuando se ajusta a "OFF", no se transmite ninguna señal de reloj MIDI ni datos START/STOP.

■ Receive Transpose

Cuando se ajusta este parámetro a "OFF", los datos de nota recibidos por el PSR-A1000 no se transponen, mientras que cuando se ajusta a "ON", los datos de nota recibidos se transponen de acuerdo con la transposición del teclado del PSR-A1000 (página 125).

■ Start/Stop

Determina si los mensajes recibidos FA (inicio) y FC (detención) afectarán a la reproducción de canciones o de estilos.

NOTA

FA, FC

Mensajes MIDI para iniciar o detener la canción o el estilo. El mensaje "FA" corresponde al inicio y el "FC" a la detención.

Conmutación de mensajes

- SYS/EX. Tx (TRANSMIT)**.....Activa o desactiva la transmisión de mensajes de datos MIDI exclusivos de sistema.
- SYS/EX.Rx (RECEIVE)**.....Activa o desactiva la recepción de datos exclusivos MIDI generados por el equipo externo.
- CHORDS SYS/EX. Tx (TRANSMIT)**Activa o desactiva la transmisión de datos MIDI exclusivos de acordes (detección de acordes - raíz y tipo).
- CHORDS SYS/EX. Rx (RECEIVE)**Activa o desactiva la recepción de datos MIDI exclusivos de acordes generados por un equipo externo.

Transmisión de datos MIDI - Transmisión

Determina qué partes enviarán datos MIDI y por qué canal MIDI lo harán.

Determina el canal, para cambiar los ajustes de transmisión.

Determina la parte del canal seleccionado

Los puntos correspondientes a cada canal (1-16), parpadearán brevemente cada vez que se transmitan datos por el canal(es).

Activa o desactiva la transmisión del tipo de datos especificado. A continuación encontrará más detalles acerca de los tipos de datos.

CH	PART	NOTE	CC	PC	PB
1	MAIN	✓	✓	✓	✓
2	LAYER	✓	✓	✓	✓
3	LEFT	✓	✓	✓	✓
4	OFF	—	—	—	—
5	MULTI PAD 1	✓	✓	✓	✓
6	MULTI PAD 2	✓	✓	✓	✓
7	MULTI PAD 3	✓	✓	✓	✓
8	MULTI PAD 4	✓	✓	✓	✓

Tipos de datos de la pantalla MIDI TRANSMIT/RECEIVE

Note	Mensajes generados cuando se toca el teclado. Cada mensaje incluye un número de nota determinado que corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad de pulsación basado en la fuerza ejercida al pulsar la tecla.
Control Change (CC)	Los datos de cambio de control incluyen datos del pedal y de cualquier otro controlador.
Program Change (PC)	Datos de cambio de programa que corresponden a los números de voz o de "patch"
Pitch Bend (PB)	Véase la página 124.
After Touch (AT)*	Con esta función, el PSR-A1000 determina la presión aplicada por el usuario a las teclas mientras toca y utiliza tal presión para incidir sobre el sonido de varias maneras, según la voz seleccionada. La función le permite tocar con mayor expresividad y añadir efectos con la técnica de interpretación utilizada.

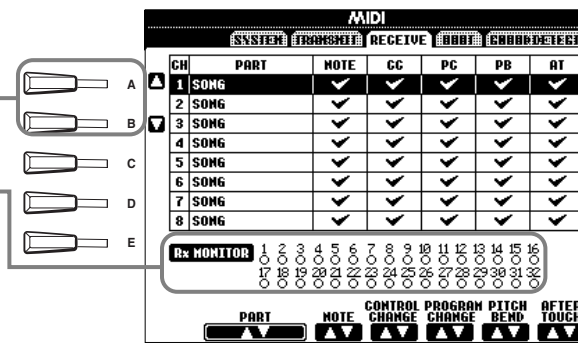
* Disponible en la pantalla RECEIVE únicamente (página 131).

Recepción de datos MIDI - Recepción

Determina qué partes recibirán datos MIDI y por qué canal MIDI se recibirán los datos.

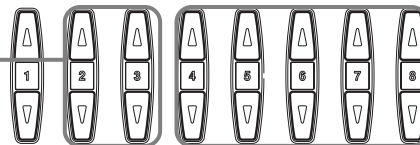
Determina el canal, para cambiar los ajustes de recepción.

Los puntos correspondientes a cada canal (1 - 32), parpadearán brevemente cada vez que se reciban datos por el canal(es)



NOTA
Los terminales MIDI IN/OUT y el Puerto A del terminal TO HOST (puerto A del controlador CBX) corresponden a los canales 1 - 16. El Puerto B del terminal TO HOST (puerto B del controlador CBX) corresponde a los canales 17 - 32.

Determina la parte del canal seleccionado. En el párrafo siguiente figuran los detalles de las partes de recepción.



Activa o desactiva la recepción del tipo de datos especificado. En la página 130 encontrará los detalles acerca de los tipos de datos.

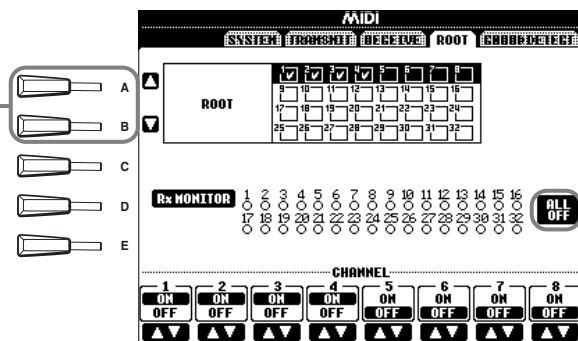
Partes de recepción MIDI

OFF	No se recibe ningún dato MIDI.
SONG	Normalmente, la parte que recibe los datos MIDI corresponde a la parte/voz utilizada en la reproducción de los datos de canción. Los canales 1 - 16 corresponden a los canales 1 - 16, respectivamente.
MAIN	La parte MAIN es controlada por los datos MIDI recibidos por el canal correspondiente.
LAYER	La parte LAYER es controlada por los datos MIDI recibidos por el canal correspondiente.
LEFT	La parte LEFT es controlada por los datos MIDI recibidos por el canal correspondiente.
KEYBOARD	Los datos de nota MIDI recibidos por el PSR-A1000 reproducen las notas correspondientes de la misma manera que si se tocaran en el teclado.
ACMP RHYTHM1-2	Las notas recibidas se utilizan como el acompañamiento RHYTHM 1 y RHYTHM 2.
ACMP BASS	Las notas recibidas se utilizan como el acompañamiento BASS.
ACMP CHORD1-2	Las notas recibidas se utilizan como el acompañamiento CHORD 1 y CHORD 2.
ACMP PAD	Las notas recibidas se utilizan como el acompañamiento PAD.
ACMP PHRASE1-2	Las notas recibidas se utilizan como el acompañamiento PHRASE 1 y PHRASE 2.
EXTRA PART1-5	Hay cinco partes especialmente reservadas para recibir y reproducir los datos MIDI. Normalmente, estas partes no son utilizadas por el instrumento en sí. Cuando se activan estas cinco partes, es posible utilizar el instrumento como un generador de tonos multitímbrico de 32 canales.

Ajuste de canales con raíz de nota - Raíz

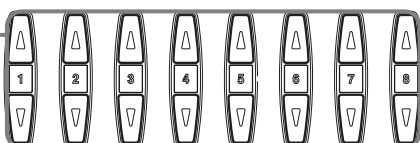
Los mensajes de nota ACTIVADA/DESACTIVADA recibidos por los canales ajustados a "ON" se reconocen como notas raíz en la sección de acompañamiento. Las notas raíz se detectarán independientemente de los ajustes ON/OFF del acompañamiento y del punto de división.

Selecciona los canales en grupos de ocho: 1-8, 9-16, 17-24, 25-32, respectivamente.



NOTA
Los terminales MIDI IN/OUT y el Puerto A del terminal TO HOST (puerto A del controlador CBX) corresponden a los canales 1 - 16. El Puerto B del terminal TO HOST (puerto B del controlador CBX) corresponde a los canales 17 - 32.

Ajusta el canal deseado a ON u OFF.



NOTA
Cuando se ajustan simultáneamente varios canales a "ON", la nota raíz se detecta en los datos MIDI mezclados y recibidos por los canales.

Ajusta todos los canales a OFF.

Ajuste de canales con acordes - Detección de acordes

Los mensajes de nota ACTIVADA/DESACTIVADA recibidos por los canales ajustados a "ON" se reconocen como notas de acordes en la sección de acompañamiento. Los acordes que se detectarán dependen del tipo de digitación. Las notas raíz se detectarán independientemente de los ajustes ON/OFF del acompañamiento y del punto de división. El procedimiento es fundamentalmente el mismo que el de la pantalla ROOT.

Otros ajustes - Utilidades

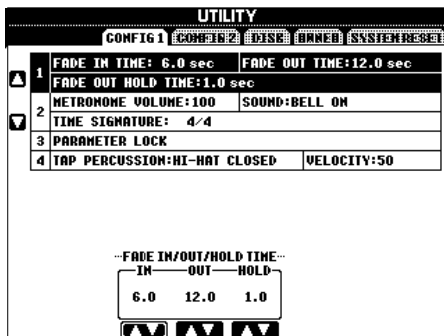
Las explicaciones siguientes corresponden al paso 3 de la página 118.

Ajustes de fundido, metrónomo, bloqueo de parámetros y tempo tap - CONFIG 1

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

(Tiempo de fundido de entrada, de salida, tiempo de mantenimiento del fundido de salida)

Estos ajustes determinan el tiempo que tarda el estilo de acompañamiento y la canción en realizar el fundido de entrada y el de salida.



Determina el tiempo que tarda el volumen en realizar el fundido de entrada, o en pasar del mínimo al máximo (margen de 0 - 20,0 segundos)

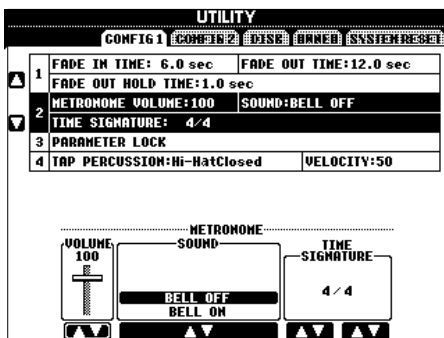
Determina el tiempo que se mantiene el volumen a 0 después del fundido de salida (margen de 0 - 5,0 segundos)



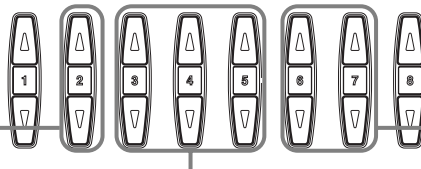
Determina el tiempo que tarda el volumen en realizar el fundido de salida, o en pasar del máximo al mínimo (margen de 0 - 20,0 segundos).

Metronome (Metrónomo)

Permite realizar ajustes de los parámetros relacionados con el metrónomo.



Determina el nivel de sonido del metrónomo.



Determina la signatura de tiempos del sonido del metrónomo. Cuando inicie la canción o el estilo de acompañamiento, se ajustarán automáticamente los valores que se adapten a ellos.

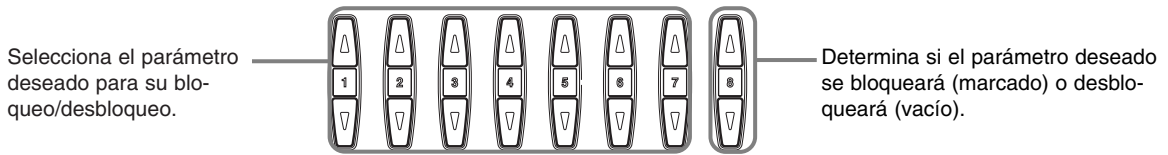
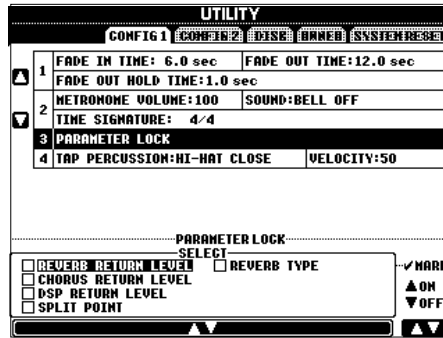
Determina el sonido que utilizará el metrónomo.

Bell OffSonido de metrónomo convencional, sin cencerro.

Bell OnSonido de metrónomo convencional, con cencerro.

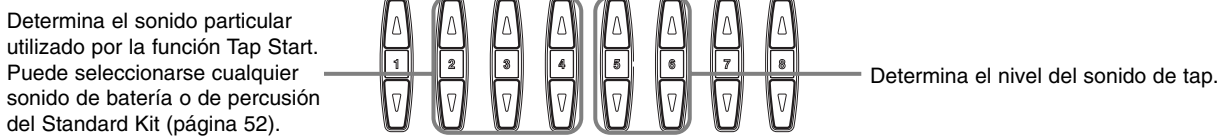
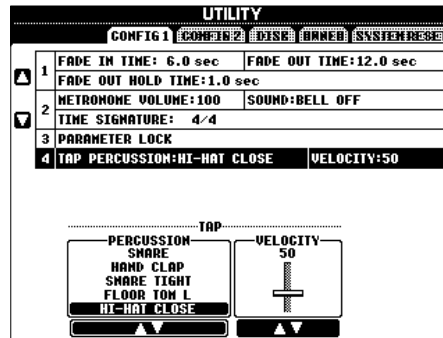
Parameter Lock

Esta función le permite “bloquear” los parámetros especificados para que sólo puedan cambiarse directamente con los controles del panel, en otras palabras, en lugar de hacerlo con los datos de la memoria de registro, o de la canción y de la secuencia.

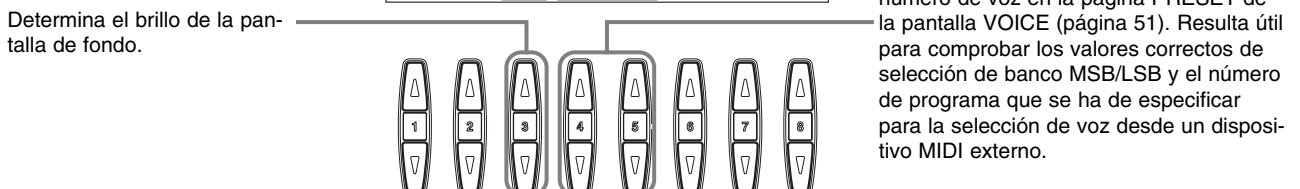
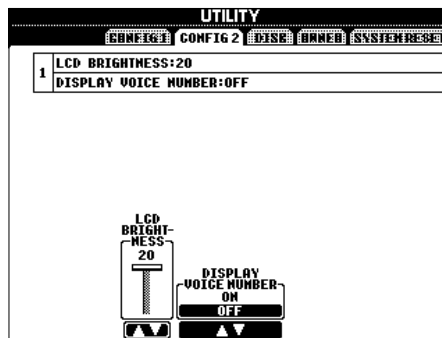


Tap Count

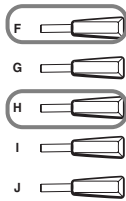
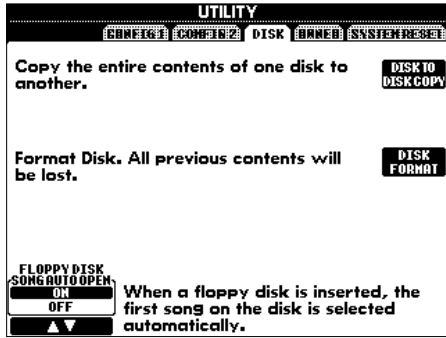
Le permite cambiar los ajustes del sonido de tap, utilizado por la función Tap Start (página 48).



Ajustes de pantalla y de indicación de número de voz - CONFIG 2



Copia y formateo de discos - Disco

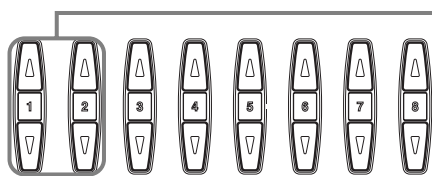


Esta función permite copiar todos los datos de un disco en otro, con lo que es posible realizar copias de seguridad de todos los datos importantes antes de editarlos. Encontrará más detalles en el apartado siguiente "Copia de disco a disco".

Esta función permite formatear un disquete (véase a continuación).

NOTA

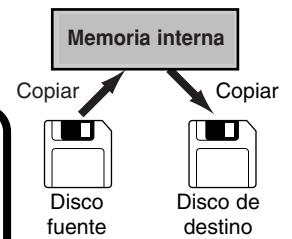
- La copia no puede realizarse entre un disquete 2DD y uno 2HD. Al realizar la copia asegúrese de que los dos disquetes son del mismo tipo.
- Según la cantidad de datos contenidos en el disco fuente original, puede que tenga que intercambiar los disquetes varias veces hasta que todos los datos se copien correctamente.
- Asegúrese de leer la sección "Manejo de la unidad de disco (FDD) y de los disquetes", página 7.



Activa o desactiva la función Song Auto Open. Cuando se ajusta a "ON", el PSR-A1000 recuperará automáticamente la primera canción del disco insertado.

Copia de disco a disco

Como se indica a continuación, primero debe copiar los datos del disco original (fuente) en el PSR-A1000 y luego copiarlos en el disco de la copia de seguridad (destino).



1 Pulse el botón **F**. A continuación aparecerá un mensaje pidiéndole que inserte el disquete fuente.

2 Inserte el disquete que contiene los datos originales en la unidad y pulse "OK".

A continuación aparecerá el mensaje "Now copying" y el PSR-A1000 comenzará a copiar los datos en la memoria interna. Para anular la operación, pulse el botón "CANCEL".

3 Cuando aparezca el mensaje "Please insert a destination disk and press the OK button" (Inserte el disco de destino y pulse el botón OK), expulse el disco fuente e inserte un disco virgen y formateado y luego pulse "OK". Para anular la operación, pulse "CANCEL".

4 Cuando haya concluido la operación (o se solicite en pantalla), expulse el disquete de destino.

NOTA

Los datos de música disponibles en comercios están sujetos a derechos de autor. Copiar este tipo de datos está estrictamente prohibido, excepto para uso personal. Algunos programas de música están protegidos contra copia y no pueden copiarse.

Formateo de un disco

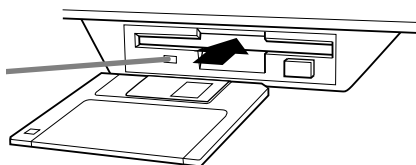
Cuando vaya a utilizar un disco sin formatear por primera vez, deberá formatearlo en el PSR-A1000. Esto incluye tanto a discos vírgenes como a discos ya inicializados en un formato diferente. El formateo borra todos los datos que haya en el disco.

NOTA

La operación de formateo inicializa un disco con un sistema de archivos específicos, permitiendo al dispositivo correspondiente (en este caso, el PSR-A1000) acceder a los datos que contenga. Puesto que existen diversos tipos de formatos y discos, deberá saber cuáles puede usar con el PSR-A1000. Los disquetes 2DD se formatean a una capacidad de 720 KB mientras que los 2HD se formatean a una capacidad de 1,44 MB.

Indicador luminoso de disco

Cuando se enciende el aparato, se ilumina el indicador luminoso de disco (en la parte inferior izquierda de la unidad) señalando que la unidad ya está lista para su uso.



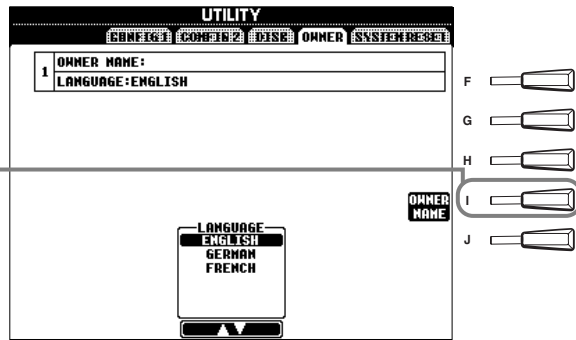
PRECAUCIÓN

El formateo de un disco borra totalmente el contenido del mismo. ¡Asegúrese de que el disco que vaya a formatear no contiene datos importantes!

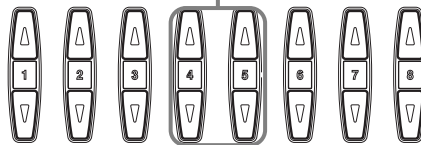
Inserte el disco con la parte metálica hacia delante y el lado de la etiqueta hacia arriba. Para iniciar el formateo, pulse el botón **H (DISK FORMAT)** en la página DISK.

Introducción de nombre de usuario y de preferencia de idioma - Propietario

Pulse este botón para introducir un nombre de usuario (Owner) (encontrará los detalles de asignación de nombre en la página 42).



Determina el idioma utilizado para los mensajes en pantalla. Una vez que cambie este ajuste, todos los mensajes aparecerán en el idioma que haya seleccionado.



Restablecimiento de los preajustes de fábrica del PSR-A1000 - Reinicio del sistema

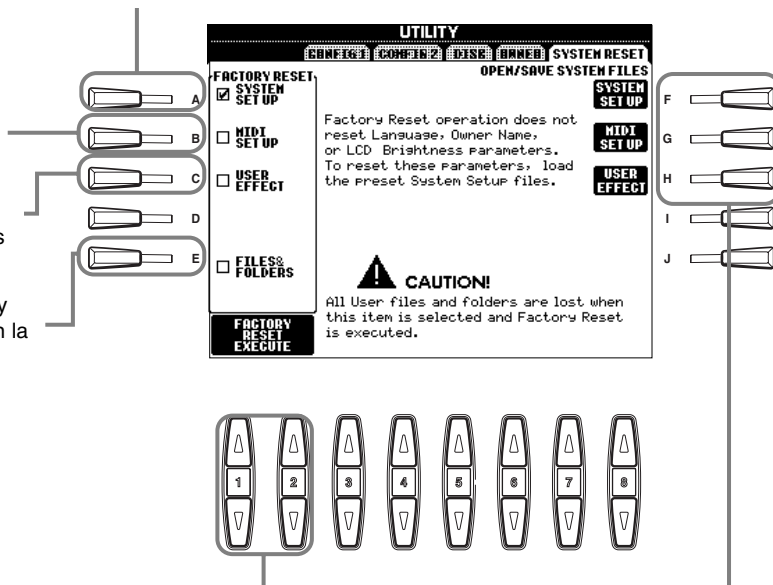
Esta operación le permite restablecer los ajustes originales de fábrica del PSR-A1000. Los ajustes incluyen la configuración del sistema, la configuración MIDI, efectos de usuario y archivos y carpetas.

Restablece los parámetros de System Setup a los ajustes originales de fábrica. También puede restablecer sólo los ajustes de System Setup pulsando simultáneamente la nota más alta del teclado (C6) mientras enciende el instrumento.

Restablece las plantillas MIDI a los ajustes originales de fábrica.

Restablece User Effects (página 116) a los ajustes originales de fábrica.

Borra todos los archivos y carpetas almacenados en la página User.



Ejecuta la operación Factory Reset de todos los elementos marcados más arriba.

Estos botones dan acceso a las pantallas Open/Save respectivas. Le permiten guardar los datos correspondientes como archivos para utilizarlos en un futuro. También puede recuperar los ajustes de fábrica respectivos desde la pantalla PRESET.

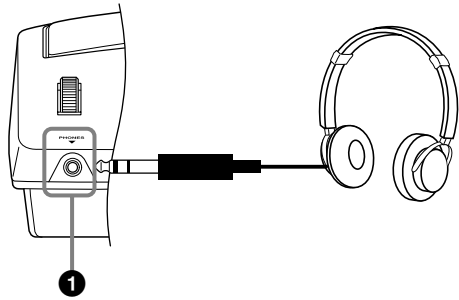
NOTA

Las funciones y ajustes siguientes no se aplican a la operación Factory Reset. Sin embargo, es posible restablecer estos ajustes a sus valores originales de fábrica recuperando los archivos predeterminados de System Setup en la página PRESET de la pantalla Open/Save de SYSTEM SETUP.
 Language = Idioma
 Owner Name = Nombre de usuario
 LCD Brightness = Brillo de la pantalla LCD

Uso del PSR-A1000 con otros equipos

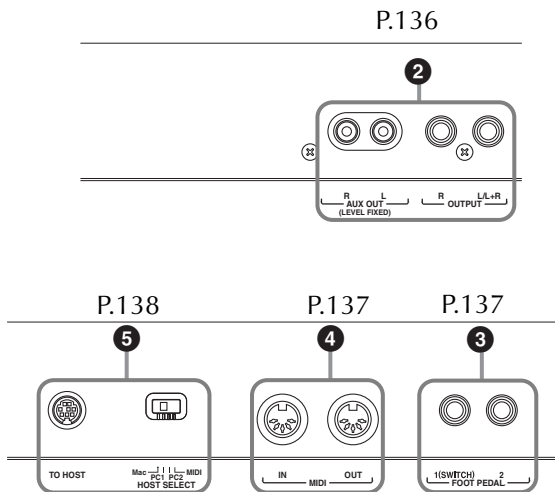
⚠ PRECAUCIÓN

Antes de conectar el PSR-A1000 a otros componentes electrónicos, apague todos los componentes. Antes de encender o apagar los componentes, ajuste todos los volúmenes al mínimo (0). De lo contrario, pueden producirse descargas eléctricas o daños en los componentes.



1 Uso de auriculares (PHONES).

En este terminal puede conectarse un par de auriculares estéreo normales para practicar en privado o para una audición nocturna. El sistema de altavoces estéreo interno se apagará automáticamente al conectar los auriculares en la toma PHONES (página 133).



2 Reproducción de los sonidos del PSR-A1000 a través de un equipo de audio externo, y grabación en un equipo externo (AUX OUT/OUTPUT).

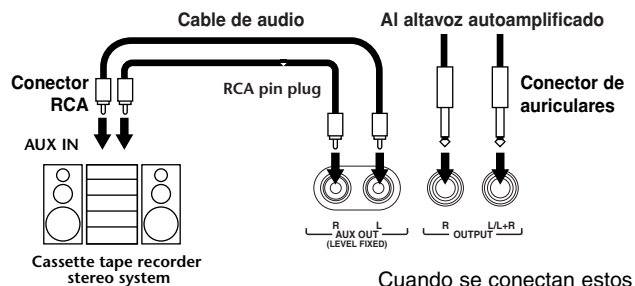
Es posible conectar el PSR-A1000 a una amplia variedad de equipos de audio a través de los conectores AUX OUT y OUTPUT. Realice las conexiones como se indica en las ilustraciones y con cables de audio estándar.

🎵 NOTA

Utilice cables de audio y conectores de adaptador sin resistencia.

⚠ PRECAUCIÓN

Cuando conecte los terminales AUX OUT y OUTPUT del PSR-A1000 a un equipo de audio externo, primero deberá encender el PSR-A1000 y luego el equipo externo. Siga el orden inverso al apagar los aparatos.



Cuando se conectan estos cables (con conector RCA; LEVEL FIXED), el sonido es enviado al equipo externo a un volumen fijo, independientemente del ajuste del control MASTER VOLUME.

Cuando se conectan estos cables (con conectores de auriculares estándar), es posible ajustar el volumen del sonido enviado al equipo externo, con el control MASTER VOLUME.

🎵 NOTA

Si conecta el PSR-A1000 a un dispositivo monofónico, utilice sólo el terminal OUTPUT L/L+R.

3 Uso del pedal conmutador o del pedal controlador (FOOT PEDAL 1/2)

Mediante la conexión de un pedal conmutador (el FC4 o el FC5) a uno de los conectores FOOT PEDAL es posible replicar la función de algunos botones del panel para realizar operaciones como iniciar o detener el acompañamiento.

Al conectar un pedal controlador, opcional (como el FC7), al terminal FOOT PEDAL 2, es posible controlar muchas de las importantes funciones del PSR-A1000 con el pie, como el ajuste dinámico del volumen durante una interpretación (página 123).

NOTA

También es posible cambiar la polaridad del pedal conmutador (normal o invertida) (página 123).



PRECAUCIÓN

Asegúrese de conectar o desconectar el pedal sólo cuando el instrumento esté apagado.

4 Conexión de dispositivos MIDI externos (terminales MIDI)

Con un cable MIDI estándar, conecte el dispositivo MIDI externo a los terminales MIDI del PSR-A1000. Cuando utilice estos conectores deberá asegurarse de ajustar el interruptor HOST SELECT (página 18) a MIDI. Si desea más información acerca de las conexiones, consulte "Para qué se utiliza MIDI", página 142.

MIDI INRecibe los mensajes MIDI de un dispositivo MIDI externo.

MIDI OUTEnvía mensajes MIDI generados por el PSR-A1000.

Encontrará un análisis general de MIDI y cómo puede utilizarlo de manera eficaz en los siguientes apartados:

- ¿Qué es MIDI? (página 139)
- Para qué se utiliza MIDI (página 142)
- Funciones MIDI (página 129)

NOTA

No utilice nunca cables MIDI superiores a 15 metros de longitud.

5 Conexión a un ordenador (terminales MIDI y TO HOST)

Conecte el PSR-A1000 a un ordenador y aproveche las ventajas de la amplia variedad de software disponible para la creación y edición de música. El PSR-A1000 puede conectarse de tres maneras.

- Por medio del terminal TO HOST
- Por medio de los terminales MIDI
- Conectándolo a un terminal USB a través de una interfaz USB (serie UX)

NOTA

- Será necesario disponer de un programa de música/MIDI (como un secuenciador), compatible con la plataforma de su ordenador.
- Cuando conecte el PSR-A1000 a un ordenador, primero debe apagar el PSR-A1000 y el ordenador antes de conectar los cables y ajustar el interruptor HOST SELECT. Después de realizar las conexiones y ajustes debidos, encienda el ordenador en primer lugar y luego el PSR-A1000.
- Si no va a utilizar el terminal TO HOST del PSR-A1000, asegúrese de desconectar el cable del terminal. Si el cable quedara conectado, puede que el PSR-A1000 no funcionara correctamente.
- Cuando ajuste el interruptor HOST SELECT a "PC-1", "PC-2" o "Mac", podrá utilizar el terminal TO HOST, aunque los conectores MIDI se desactivarán puesto que no se producirá ninguna transferencia de datos MIDI por dichos conectores. Por otro lado, cuando ajuste el interruptor HOST SELECT a "MIDI", podrá utilizar los conectores MIDI pero no el terminal TO HOST ya que no habrá transferencia de datos MIDI por el terminal TO HOST.

Nota para los usuarios de Windows (acerca del controlador MIDI)

Para transferir datos por el puerto de serie del ordenador y el terminal TO HOST del PSR-A1000, deberá instalar un controlador MIDI específico (controlador Yamaha CBX para Windows). El disquete incluido con el PSR-A1000 contiene el archivo comprimido del controlador "mididrv.zip". Después de descomprimirlo, ejecute la instalación haciendo doble clic en el archivo "Setup.exe" de la carpeta "MidiDrv" y siguiendo las instrucciones en pantalla. Además, puede descargar este controlador en la librería XG de la página web de Yamaha: <http://www.yamaha-xg.com>

Uso del terminal TO HOST

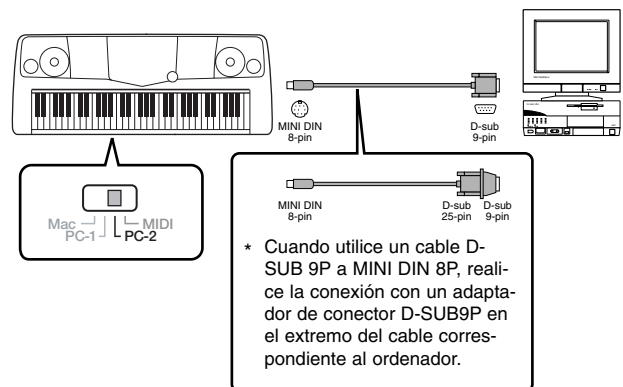
Conecte el puerto de serie del ordenador (terminales RS-232C o RS-422) al terminal TO HOST del PSR-A1000. Para la conexión utilice el cable (de venta aparte) que corresponda al tipo de ordenador.

NOTA

Si su sistema no funciona correctamente con las conexiones y ajustes descritos anteriormente, puede que el software requiera ajustes diferentes. Compruebe el manual de uso del software y ajuste el interruptor HOST SELECT a la velocidad de transferencia de datos correcta (la velocidad de transferencia de datos de "PC-1" es de 31.250 bps).

IBM-PC/AT (Windows)

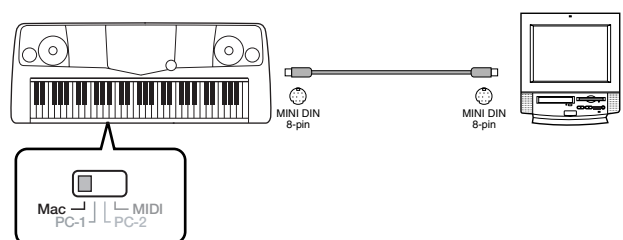
Conecte el terminal RS-232C del ordenador al terminal TO HOST del PSR-A1000 con un cable de serie (cable D-SUB 9P a MINI DIN 8P). Ajuste el interruptor HOST SELECT del PSR-A1000 a "PC-2" (velocidad de transferencia de datos: 38.400 bps).



Macintosh

Conecte el terminal RS-422 (módem o impresora) del ordenador al terminal TO HOST del PSR-A1000 con un cable de serie (cable de periféricos del sistema, de 8 bits). Ajuste el interruptor HOST SELECT del PSR-A1000 a "MAC" (velocidad de transferencia de datos: 31.250 bps).

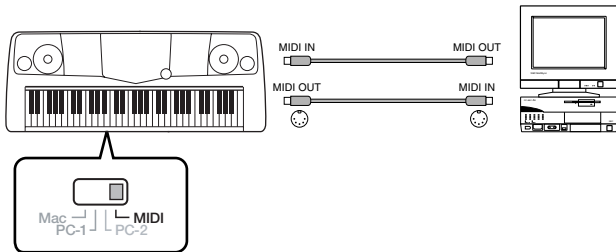
Ajuste el reloj de interfaz MIDI del secuenciador que esté utilizando a 1MHz. Encontrará más detalles en el manual de uso del software particular utilizado.



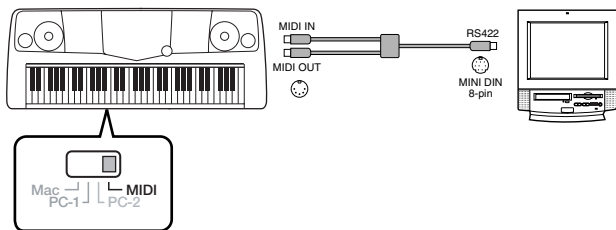
Uso de los terminales MIDI

Cuando utilice una interfaz MIDI instalada en el ordenador, conecte los terminales MIDI del ordenador y del PSR-A1000 con cables MIDI estándar.

- Cuando el ordenador tenga una interfaz MIDI instalada, conecte el terminal MIDI OUT del ordenador al terminal MIDI IN. Ajuste el interruptor HOST SELECT a "MIDI".



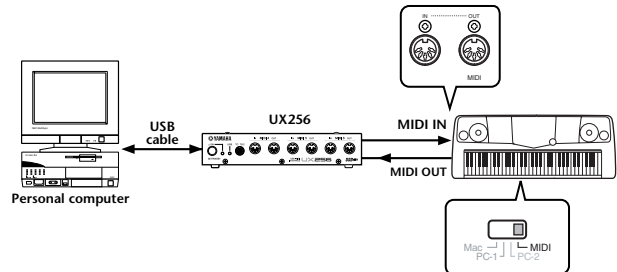
- Cuando utilice una interfaz MIDI con un ordenador Macintosh, conecte el terminal RS-422 (terminal de módem o de impresora) a la interfaz MIDI y luego conecte al terminal MIDI OUT de la interfaz MIDI al terminal MIDI IN del PSR-A1000, tal como se indica en el diagrama siguiente. Ajuste el interruptor HOST SELECT a "MIDI".



- Cuando se ajuste el interruptor HOST SELECT a "MIDI", el terminal TO HOST se desactivará.
- Cuando utilice un ordenador Macintosh, ajuste el reloj de interfaz MIDI del software de aplicación para que concuerde con el ajuste de la interfaz MIDI que esté utilizando. Encontrará más detalles en el manual de uso del software particular utilizado.

Uso del terminal USB del ordenador con una interfaz USB/MIDI (UX256/UX96, etc.)

Conecte la interfaz UX256/UX96 y el ordenador con un cable USB. Instale el controlador UX256/UX96 incluido en el ordenador y conecte la interfaz UX256/UX96 al PSR-A1000 con un cable MIDI. Ajuste el interruptor HOST SELECT del PSR-A1000 a "MIDI". Más detalles en manual de uso de la interfaz UX256/UX96.



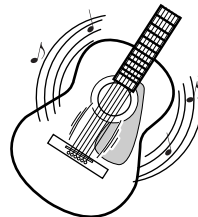
Si desea más detalles acerca de los ajustes MIDI necesarios para el ordenador y el software de secuencia utilizados, consulte los manuales de uso correspondientes.

¿Qué es MIDI?

Vamos a considerar un piano acústico y una guitarra clásica como representantes de instrumentos acústicos. Con el piano, se presiona una tecla, y un martillo interior golpea ciertas cuerdas y suena una nota. Con la guitarra, se toca directamente una cuerda y se produce el sonido de la nota.

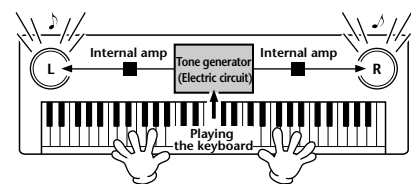
¿Pero cómo reproduce una nota un instrumento digital?

Producción de una nota en una guitarra acústica



Toca una cuerda y el cuerpo resuena produciendo el sonido.

Producción de una nota en un instrumento digital

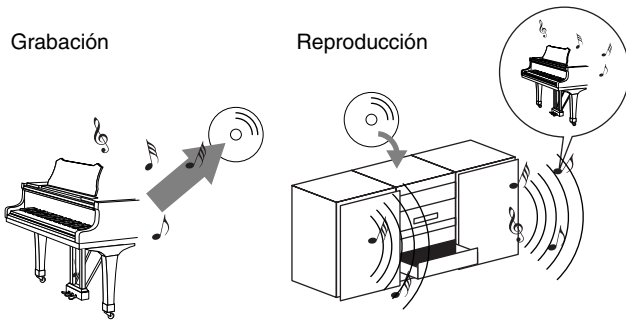


En base a la información de interpretación del teclado, una nota muestreada, almacenada en el generador de tonos, se reproduce por los altavoces.

Como muestra la ilustración anterior, en un instrumento electrónico, la nota muestreada (previamente grabada) y guardada en la **sección del generador de tonos** (circuito electrónico), se reproduce en base a la información recibida desde el teclado y luego se emite por los altavoces.

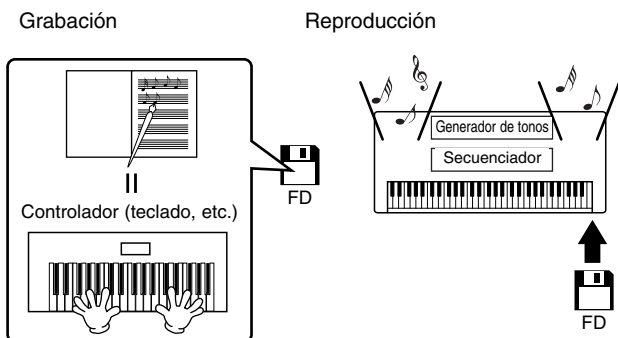
Vamos a examinar lo que sucede cuando se reproduce una grabación. Cuando se reproduce un CD de música (por ejemplo, una grabación de piano), se oye el sonido real (vibraciones en el aire) del instrumento acústico. Esto se denomina datos de audio, para distinguirlo de los datos MIDI.

Grabación y reproducción de la interpretación de un instrumento acústico (datos de audio).



En el ejemplo anterior, los sonidos acústicos reales de la interpretación del pianista se registran en la grabación como datos de audio y se graban en un CD. Cuando reproduzca el CD en su equipo de audio podrá oír la interpretación de piano real. El piano en sí no es necesario, puesto que la grabación contiene los sonidos reales del piano y los altavoces de su equipo lo reproducen.

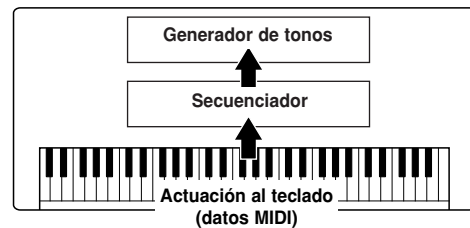
Grabación y reproducción de la interpretación de un instrumento digital (datos MIDI).



NOTA

En el caso de instrumentos digitales, las señales de audio se envían por los terminales de salida (como AUX OUT) del instrumento.

El "controlador" y el "generador de tonos" de la ilustración anterior son los equivalentes al piano de nuestro ejemplo de instrumento acústico. Aquí, la actuación del intérprete al teclado se registra como datos de canción MIDI (véase la ilustración siguiente). Para poder grabar la actuación de audio en un piano acústico, es necesario disponer de un equipo de grabación especial. Sin embargo, como el PSR-A1000 dispone de un secuenciador interno que permite grabar los datos de actuación, el equipo de grabación no será necesario. En vez de esto, el instrumento digital, el PSR-A1000, le permitirá tanto grabar como reproducir los datos.



Sin embargo, será necesario disponer de una fuente de sonido para producir el audio, que luego saldrá por los altavoces. El **generador de tonos** del PSR-A1000 cumple esta función. La interpretación grabada es reproducida por medio del secuenciador que reproducirá los datos de canción a través de un generador de tonos capaz de producir con exactitud los sonidos de varios instrumentos, incluyendo el del piano. Visto de otra manera, la relación del secuenciador y del generador de tonos es similar a la del pianista y el piano, uno toca al otro. Puesto que los instrumentos digitales gestionan los datos de canción y los sonidos reales de manera independiente, es posible oír nuestra interpretación al piano reproducida por otro instrumento, como una guitarra o un violín.

NOTA

Aún cuando el PSR-A1000 es un instrumento musical individual, puede pensarse en él como un instrumento compuesto por varios componentes electrónicos: un controlador, un generador de tonos y un secuenciador.

Por último, vamos a mirar los datos reales que se graban y que sirven de base para la reproducción de los sonidos. Por ejemplo, supongamos que toca una nota negra "C" (Do) con el sonido de un piano de cola en el teclado del PSR-A1000. A diferencia de un instrumento acústico que emite la resonancia de una nota, el instrumento electrónico emite información del teclado como, "con qué voz", "con qué tecla", "con qué fuerza", "cuándo se ha pulsado" y "cuándo se ha liberado". Luego, cada pieza de la información se convierte en un valor numérico y se envía al generador de tonos. Tomando estos números como base, el generador de tonos reproduce la nota muestreada y almacenada en su interior.

■ Ejemplo de datos de teclado

Número de voz (con qué voz)	01 (piano de cola)
Número de nota (con qué tecla)	60 (C3)
Nota activada (cuándo se ha pulsado) y nota desactivada (cuándo se ha liberado)	Tiempo expresado numéricamente (nota negra)
Velocidad de pulsación (con qué fuerza)	120 (fuerte)

Las operaciones de panel del PSR-A1000, como la interpretación al teclado y la selección de voces, se procesan y almacenan como datos MIDI. Los estilos de acompañamiento automático y las canciones también están compuestos por datos MIDI.

MIDI es un acrónimo de Musical Instrument Digital Interface (Interfaz digital de instrumentos musicales), que permite la comunicación de instrumentos musicales electrónicos entre sí, enviando y recibiendo datos MIDI compatibles de nota, de cambio de control, de cambio de programa y muchos otros mensajes MIDI.

El PSR-A1000 puede controlar un dispositivo MIDI transmitiendo datos relacionados con notas y diversos tipos de datos de controlador. El PSR-A1000 puede controlarse mediante mensajes MIDI recibidos que determinarán automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionarán los canales MIDI, las voces y los efectos, cambiarán los valores de parámetros y, desde luego, reproducirán las voces especificadas para las distintas partes.

🎵 **NOTA**

- Los datos MIDI tienen las siguientes ventajas sobre los datos de audio:
- La cantidad de datos es muy inferior, permitiendo guardar las canciones MIDI en disquetes.
 - Los datos pueden editarse de manera sencilla y eficaz, incluso hasta el punto de cambiar las voces y transformar los datos.

Los mensajes MIDI puede dividirse en dos grupos: mensajes de canal y mensajes de sistema.

■ Mensajes de canal

El PSR-A1000 es un instrumento electrónico que puede manejar 16 canales (o 32 canales, si se utiliza el terminal TO HOST). Esto normalmente se expresa como que "puede tocar 16 instrumentos al mismo tiempo". Los mensajes de canal transmiten información como nota activada/desactivada, cambio de programa, para cada uno de los 16 canales.

Nombre del mensaje	Funcionamiento/ajustes del panel del PSR-A1000
Note ON/OFF	Mensajes generados cuando se toca el teclado. Cada mensaje incluye un número de nota determinado que corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad de pulsación basado en la presión ejercida al pulsar la tecla.
Program Change	Selección de voces (ajuste MSB/LSB de selección de banco de cambio de control)
Control Change	Volumen, panorámico (mesa de mezclas), etc.

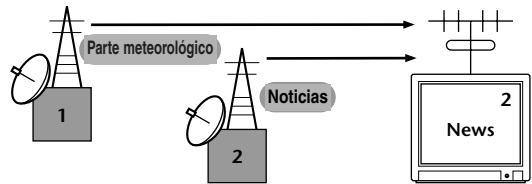
🎵 **NOTA**

Los datos de actuación de todas las canciones y los estilos se manejan como datos MIDI.

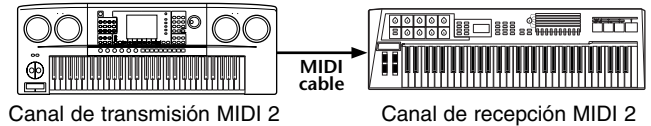
Canales MIDI

Los datos de actuación MIDI se asignan a uno de los dieciséis canales MIDI. A través de estos canales, 1 - 16, se pueden enviar simultáneamente los datos de actuación de dieciséis partes de instrumentos diferentes por un cable MIDI.

Puede imaginarse los canales MIDI como si fueran canales de TV. Cada emisora transmite sus programas por un canal específico. Su televisor recibe muchos programas diferentes, de manera simultánea, emitidos por varios canales de TV y es posible seleccionar un canal para ver el programa deseado.



MIDI funciona basado en el mismo principio. El instrumento transmisor envía datos MIDI por un canal MIDI específico (canal de transmisión MIDI) y a través de un único cable MIDI al instrumento receptor. Si el canal MIDI del instrumento receptor (canal de recepción MIDI) coincide con el canal transmisor, el instrumento receptor sonará de acuerdo con los datos enviados por el instrumento transmisor.

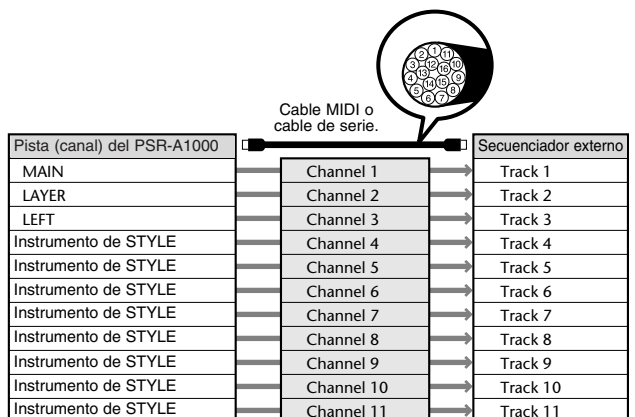


🎵 **NOTA**

El teclado y el generador de tonos interno del PSR-A1000 también están conectados por MIDI (página 129).

Por ejemplo, pueden transmitirse varias pistas (canales) simultáneamente, incluyendo datos de estilo (como se indica a continuación).

Ejemplo: grabación del acompañamiento automático del PSR-A1000 en un secuenciador externo.



Como puede ver, resulta fundamental determinar qué datos se van a enviar y por cuál canal MIDI durante la transmisión de los datos MIDI (página 130). El PSR-A1000 también le permite determinar cómo se reproducirán los datos recibidos (página 131).

■ Mensajes de sistema

Son datos comunes utilizados por todo el sistema MIDI. Los mensajes de sistema incluyen los mensajes exclusivos de sistema, que transmiten datos únicos del fabricante de cada instrumento, y los mensajes de control, que controlan el dispositivo MIDI.

Nombre del mensaje	Funcionamiento/ajustes del panel del PSR-A1000
System Exclusive Message	Ajustes de tipos de efectos (mesa de mezclas), etc.
Realtime Messages	Ajuste de reloj, funcionamiento de inicio/parada

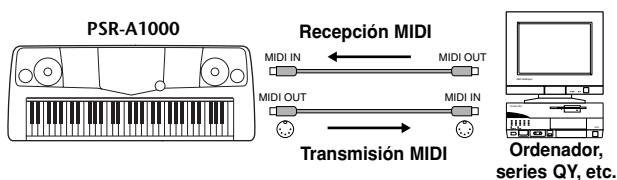
Los mensajes transmitidos/recibidos por el PSR-A1000 figuran en la tabla de formato de datos MIDI e implementación MIDI de la lista de datos adjunta.

Para qué se utiliza MIDI

En el PSR-A1000 pueden realizarse los siguientes ajustes MIDI:

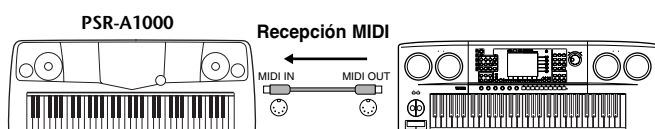
- Plantillas MIDI (configuraciones MIDI predefinidas para diversas aplicaciones (página 129)
- Transmisión (página 130)
- Recepción (página 131)
- Control local (página 129)
- Reloj (página 130)

- Grabe los datos de actuación (canales 1 - 16) con las funciones de acompañamiento automático del PSR-A1000 en un secuenciador externo (como un ordenador). Después de grabar, edite los datos con el secuenciador y luego repréndalos otra vez en el PSR-A1000 (reproducción).



Cuando desee utilizar el PSR-A1000 como un generador de tonos multitímbrico compatible con XG, ajuste la parte de recepción de los canales MIDI 1 - 16 a "SONG" en MIDI Receive (página 131).

- Toque y controle el PSR-A1000 desde un teclado aparte.



Compatibilidad de datos

Este apartado ofrece información básica acerca de la compatibilidad de los datos: tanto si los dispositivos MIDI pueden o no reproducir los datos grabados por el PSR-A1000 y tanto si el PSR-A1000 puede reproducir o no datos de canción comerciales o los datos de canción creados para otros instrumentos o en un ordenador. Según el dispositivo MIDI o las características de los datos, puede que éstos se reproduzcan sin ningún problema, o quizás tenga que realizar algunas operaciones especiales antes de poder reproducir los datos. Si tiene problemas para reproducir los datos, consulte la información ofrecida a continuación.

Formato de disco

Los disquetes son los principales medios de almacenamiento de datos utilizados por diversos dispositivos, incluyendo ordenadores. Dispositivos diferentes tienen diferentes sistemas de almacenamiento de datos, por lo que primero será necesario configurar el disquete para el sistema de dispositivo utilizado. Esta operación se denomina "formateo".

- Existen dos tipos de disquetes: MF2DD (doble lado, doble densidad) y MF2HD (doble lado, alta densidad) y cada uno tiene un sistema de formateo diferente.
- El PSR-A1000 puede grabar y reproducir los dos tipos de disquetes.
- Cuando se formatea con el PSR-A1000, un disco 2DD tiene una capacidad de almacenamiento de hasta 720 KB (kilobytes), mientras que uno 2HD tiene una capacidad de hasta 1,44 MB (megabytes) (las cifras "720 KB" y "1,44 MB" indican la capacidad de memoria de datos. También se utilizan para indicar el tipo de formato del disquete).
- La reproducción sólo es posible cuando el dispositivo MIDI que se va a utilizar es compatible con el formato del disquete en cuestión.

Formato de secuencias

El sistema que graba los datos de canción se denomina "formato de secuencias".

La reproducción sólo es posible cuando el formato de secuencias del disco concuerda con el del dispositivo MIDI. El PSR-A1000 es compatible con los siguientes formatos.

■ SMF (Archivo MIDI estándar)

Este es el formato de secuencias más común.

Los archivos MIDI estándar pertenecen a uno de dos tipos: formato 0 o formato 1. Muchos dispositivos MIDI son compatibles con el formato 0 y la mayoría del software comercial se graba en este formato.

- El PSR-A1000 es compatible con los dos formatos el formato 0 y el formato 1.
- Los datos de canción grabados en el PSR-A1000 se graban automáticamente en SMF Format 0.
- Los datos de canción cargados en el PSR-A1000 se guardan automáticamente como SMF Format 0 independientemente del formato original.

■ ESEQ

Este formato de secuencias es compatible con muchos de los dispositivos MIDI de Yamaha, incluyendo los instrumentos de la serie PSR-A1000. Es un formato común utilizado por diversos programas de Yamaha.

■ XF

El formato XF de Yamaha mejora el formato SMF disponiendo de una mayor funcionalidad y una capacidad de expansión abierta, pensando en el futuro.

- El PSR-A1000 tiene la capacidad de mostrar las letras de las canciones cuando se reproducen archivos XF que contengan datos de letras de canción.

■ Archivos de estilo

El formato Style File (SFF) es el formato de archivos de estilo, original de Yamaha, que utiliza un sistema de conversión único y ofrece un acompañamiento automático de alta calidad en base a una amplia gama de tipos de acordes.

Formato de asignación de voces

En MIDI, las voces se asignan a números específicos denominados "números de programa". El estándar de numeración (orden de la asignación de voces) se conoce como "formato de asignación de voces".

Las voces puede que no se reproduzcan en la manera esperada, a menos que el formato de asignación de voces de los datos de canción coincida con el del dispositivo MIDI compatible utilizado para la reproducción.

El PSR-A1000 es compatible con los siguientes formatos.

♪ NOTA

Aún cuando los dispositivos y los datos utilizados cumplan con las condiciones anteriores, los datos puede que aún no sean totalmente compatibles, según sean las especificaciones de los dispositivos y los métodos de grabación de los datos particulares .

■ Sistema GM Nivel 1

Este es uno de los formatos de asignación de voces más comunes.

- Muchos dispositivos MIDI son compatibles con el sistema GM nivel 1, al igual que la mayoría del software comercial.

■ XG

XG es una importante mejora del formato de sistema GM nivel 1 y ha sido desarrollado por Yamaha específicamente para disponer de más voces y variaciones, así como un mayor control expresivo sobre las voces y efectos, y para asegurar la compatibilidad de los datos en el futuro.

- Los datos de canción grabados en el PSR-A1000 que utilicen voces de la categoría (XG) son compatibles con XG.

■ DOC

Este formato de asignación de voces es compatible con muchos de los dispositivos MIDI Yamaha, incluyendo los instrumentos de la serie PSR. Además, es un formato común utilizado por distintos programas de Yamaha.

Solución de problemas

Problema	Posible causa y su solución
<ul style="list-style-type: none"> El PSR-A1000 no se enciende; no hay corriente. 	Asegúrese de que el PSR-A1000 está enchufado correctamente (página 16).
<ul style="list-style-type: none"> Se oyen ruidos de clic al encender o apagar el instrumento. 	Esto es normal cuando se aplica corriente eléctrica al instrumento.
<ul style="list-style-type: none"> Se oye ruido por los altavoces del PSR-A1000. 	Si se utiliza un teléfono móvil cerca del PSR-A1000 puede ocasionar interferencias. Para evitar esto, apague el teléfono móvil o utilícelo alejado del PSR-A1000.
<ul style="list-style-type: none"> La pantalla es demasiado brillante o demasiado oscura para leer. 	El brillo de la pantalla puede resultar afectado por la temperatura ambiente; pruebe a ajustar el contraste (página 17).
<ul style="list-style-type: none"> El volumen del teclado es bajo en comparación con el de la reproducción del acompañamiento automático o de la canción. 	El volumen general del teclado o el volumen independiente de la parte de teclado pueden haberse ajustado demasiado bajo. Suba el volumen de las voces MAIN/LAYER/LEFT o baje el volumen de STYLE/SONG en la pantalla BALANCE (página 58).
<ul style="list-style-type: none"> El volumen de la reproducción del acompañamiento automático o de la canción está bajo en comparación con el del teclado. 	El volumen de una o más partes de acompañamiento o canales de canción se ha ajustado demasiado bajo. Suba la parte o el canal en la pantalla MIXER correspondiente (página 113).
<ul style="list-style-type: none"> El volumen general es bajo, o no se oye ningún sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> El volumen general se ajustado demasiado bajo; ajústelo a un nivel adecuado con la rueda MASTER VOLUME. El volumen de las partes individuales puede haberse ajustado demasiado bajo. Suba el volumen de MAIN, LAYER, LEFT, STYLE y SONG en la pantalla BALANCE (página 58) Asegúrese de que el canal deseado está ajustado a ON (páginas 58, 69). Se han conectado unos auriculares, por lo que la salida de altavoces está anulada. Desconecte los auriculares. Asegúrese de que la función Local Control está ajustada a ON (página 129).
<ul style="list-style-type: none"> No suenan todas las notas tocadas simultáneamente. 	Puede que se haya excedido la polifonía máxima del PSR-A1000. Cuando ocurre esto, las notas que se hayan tocado antes dejarán de sonar para dar lugar a las últimas. En la página 146 encontrará información acerca de la polifonía máxima.
<ul style="list-style-type: none"> La reproducción del estilo de acompañamiento o de la canción no se inicia. 	<ul style="list-style-type: none"> El reloj MIDI puede estar ajustado a "EXTERNAL". Asegúrese de que está ajustado a "INTERNAL" (página 130) Asegúrese de que ha ajustado el botón START/STOP correcto. Para reproducir un estilo de acompañamiento, pulse el botón STYLE (START/STOP) (página 67). Se ha seleccionado "New Song" (una canción en blanco). Procure seleccionar una canción adecuada en la pantalla SONG (página 67). La canción se ha detenido al final de los datos de canción. Vuelva al principio de la canción con el botón TOP (página 69).
<ul style="list-style-type: none"> Los multipads no se reproducen, incluso cuando se ha pulsado uno de los botones MULTI PAD. 	El reloj MIDI puede estar ajustado a "EXTERNAL". Asegúrese de que está ajustado a "INTERNAL" (página 130)
<ul style="list-style-type: none"> Sólo se reproduce el canal de ritmo. 	Asegúrese de que la función de acompañamiento automático está activada; pulse el botón ACMP.
<ul style="list-style-type: none"> El estilo de acompañamiento no se inicia, incluso cuando Synchro Start está en espera y se ha pulsado una tecla. 	Quizá esté intentando iniciar el acompañamiento tocando una tecla del margen de mano derecha del teclado. asegúrese de tocar una tecla en el margen de mano izquierda del teclado (acompañamiento).
<ul style="list-style-type: none"> Los acordes deseados no son reconocidos o no son emitidos por el acompañamiento automático. 	<ul style="list-style-type: none"> Puede que no esté tocando las teclas correctas que indican el acorde. Consulte "Tipos de acordes reconocidos en el modo Fingered" (página 60). Puede que esté tocando las teclas de acuerdo con un modo de digitación diferente y no con el seleccionado en ese momento. Compruebe el modo de acompañamiento y toque las teclas de acuerdo con el modo seleccionado (página 59).
<ul style="list-style-type: none"> Se ha producido un resultado inesperado o un funcionamiento erróneo durante una operación. 	Si, durante la ejecución de una operación, pulsa simultáneamente tres o más botones no relacionados con la operación o el procedimiento normal, pueden producirse resultados inesperados o inusuales.
<ul style="list-style-type: none"> Los acordes de acompañamiento automático se reconocen ignorándose el punto de división o la zona del teclado en que se toquen los acordes. 	Es algo normal si el modo de digitación se ajustado a "Full Keyboard" o "AI Full Keyboard". Si se ha seleccionado uno de estos ajustes, los acordes se reconocerán en todo el margen del teclado, independientemente del ajuste de punto de división. Si lo desea, seleccione un modo de digitación diferente (página 59).

Problema	Posible causa y su solución
<ul style="list-style-type: none"> Ciertas notas suenan en el tono equivocado. 	<p>El parámetro Scale probablemente tenga un ajuste distinto de "Equal", lo que ha cambiado el sistema de afinación del teclado. Compruebe que ha seleccionado "Equal" como afinación de escala (página 72).</p>
<ul style="list-style-type: none"> Algunos canales no se reproducen correctamente al reproducir datos de canción. 	<p>Asegúrese de que la reproducción de los canales correspondientes está activada (página 69).</p>
<ul style="list-style-type: none"> La función Harmony no funciona. 	<p>Harmony no puede utilizarse con los modos de digitación Full Keyboard ni AI Full Keyboard. Seleccione un modo de digitación adecuado (página 59).</p>
<ul style="list-style-type: none"> Los datos MIDI no se transmiten ni reciben por los terminales MIDI, incluso cuando se han conectado correctamente los cables MIDI. 	<p>Asegúrese de que el interruptor HOST SELECT está ajustado a "MIDI" (página 139). Los terminales MIDI no pueden utilizarse con otros ajustes del interruptor.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Cuando se cambia una voz, cambia el efecto previamente seleccionado. 	<p>Cada voz tiene sus propios valores predefinidos que se recuperan automáticamente cuando están activados los parámetros correspondientes de Voice Set (página 127).</p>
<ul style="list-style-type: none"> Hay una ligera diferencia de calidad de sonido entre las notas tocadas en el teclado. Algunas voces tienen un sonido de bucle. Se oye algo de ruido o de vibrato con los tonos altos, según sea la voz. 	<p>Esto es normal y es el resultado del sistema de muestreo del PSR-A1000.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Algunas voces saltan una octava de tono cuando se toca en los registros inferior o superior. 	<p>Esto es normal. Algunas voces tienen un límite de tono, que cuando se sobrepasa, produce este tipo de cambios de tono.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Las operaciones de almacenamiento en disco tardan mucho tiempo. 	<p>Esto es normal. Tenga en cuenta que se tarda aproximadamente 1 minuto en guardar 1 megabyte de datos en un disquete.</p>
<ul style="list-style-type: none"> La voz produce excesivos ruidos. 	<p>Ciertas voces pueden producir ruidos, dependiendo del ajuste de Harmony Content y/o Brightness de la página FILTER de la pantalla Mixing Console (página 114).</p>
<ul style="list-style-type: none"> El sonido es distorsionado o ruidoso. 	<ul style="list-style-type: none"> El volumen puede estar demasiado alto. Asegúrese de que todos los ajustes de volumen son correctos. Esto puede deberse a los efectos. Pruebe a cancelar los efectos innecesarios, especialmente los efectos de tipo distorsión (página 115). Algunos ajustes de resonancia del filtro de la pantalla Custom Voice Creator (página 81) pueden producir un sonido distorsionado. Cambie los ajustes, si es necesario.
<ul style="list-style-type: none"> Se oye un sonido de "flanging" (oscilación del tono) o de "doblaje". Además, el sonido es ligeramente diferente cada vez que se pulsan las teclas. 	<p>Tanto las partes Main como Layer están ajustadas a "ON", y las dos partes se han ajustado para reproduzcan la misma voz. Ajuste la parte a "OFF" (página 53) o cambie la voz de cada parte (página 51).</p>

Especificaciones

○ disponible

Modelo		PSR-A1000	
Fuente de sonido		Muestreo estéreo dinámico AWM	
Pantalla		Pantalla LCD gráfica retroiluminada de 320 x 240 puntos	
Teclado		61 teclas (C1 – C6 con presión de pulsación inicial)	
Voz	Polifonía (máx.)		32
	Número de voces		276 voces normales + 480 voces XG + 20 kits de batería
	Número de voces orientales		43
	Número de kits de batería orientales		6
	Número de voces dulces		3
	Número de voces 'cool'		1
	Sound Creator		○
Efectos	Bloques de efectos	Reverb	1
		Chorus	1
		DSP	1
	Tipos de efectos	REVERB	23 predefinidos + 3 usuario
		CHORUS	15 predefinidos + 3 usuario
		DSP	93 predefinidos + 3 usuario
Estilo de acompañamiento	Número de estilos de acompañamiento		190
	Número de estilos orientales		123
	Número de estilos Session		4
	Digitación		Simple, digitado, bajo activado con digitación, múltiple, AI, teclado completo, AI teclado completo
	Style Creator		○
Canción	Formato		SMF (formato 0, 1), ESEQ
	Canciones predefinidas		○
	Letras de canción		○
	Grabación		Rápida, múltiple, por pasos, edición de canción
		Canales de grabación	16
Multi Pad	Predefinidos		4 pads x 80 bancos
Dispositivo de memoria	Disquete (2HD, 2DD)		○
	Memoria Flash (interna)		260 KB
	Disponibilidad Flash		Canción (SMF), estilo (SFF), registro, voz, etc.
Tempo	Margen de tempo		5 – 500
	Tap tempo		○
	Metronomo		○
		Sonido	Timbre activado/desactivado

Modelo		PSR-A1000
Escala	Afinación de escala	○
	Botones de memoria de escalas	6
	Plantillas de escalas	Temperada, Bayat, Rast, mayor pura, menor pura, pitagórica, tono principal, Werckmeister, Kimberger
Memoria de registro	Botones	8
	Secuencia de registro	○
	Congelación	○
Otros	Demostración	Función, Voz, Estilo
	Idioma	3 idiomas (inglés, alemán, francés)
	Ayuda	○
	Acceso directo	○
	Volumen general	○
	Fundido de entrada/salida	○
	Transposición	Teclado/Canción/Master
	Afinación	○
	Respuesta a la pulsación	5 niveles
Conectores		DC IN (c.c.), PHONES (auriculares), MIDI (OUT, IN), TO HOST, interruptor HOST SELECT, FOOT PEDAL1 SWITCH), FOOT PEDAL2, AUX OUT (LEVEL FIXED) (L/R), OUTPUT (L/L+R)
Funciones de los pedales		Volumen, sustain, sostenuto, soft, glide, portamento, rueda de inflexión de tono, modulación, variación DSP, comienzo/parada de canción, comienzo/parada de estilo, etc.
Amplificadores/Alta voces	Amplificadores	12 W x 2
	Altavoces	(12 cm + 5 cm) x 2
Consumo		31 W
Alimentación		Adaptador de c.a. Yamaha PA-300 (incluido) * Puede no estar incluido en su zona. Compruébelo con su proveedor Yamaha. 973 x 973 x 399 x 161 mm
Dimensiones (anch. x prof. x alt.) (sin atril)		973 x 399 x 161 mm
Peso		10,0 kg
Accesorios opcionales	Auriculares	HPE-150
	Pedal conmutador	FC4 / FC5
	Pedal controlador	FC7
	Soporte de teclado	L-6, L-7

* Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo. Yamaha Corp. se reserva el derecho a cambiar o modificar los productos y sus especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, el equipamiento o las opciones pueden diferir de un lugar a otro, por lo que convendrá verificarlas con el proveedor.

Agradecimientos

En YAMAHA Corporation queremos expresar nuestro agradecimiento a:

Mr. Mohammed Saleh (Líbano)
Mr. Sairos (Bahrein)
Mr. Wadea Al Kandari (Kuwait)
Mr. Fawaz Al Kandari (Kuwait)
Mr. Arash Adelpour (Irán)
Mr. Dimitris Vassiliou (Grecia)
Mr. Ahmet Can Basar (Turquía)
Mr. Mehmet Dogdu (Turquía)

por componer estilos/demos y por su colaboración.

Índice alfabético

1 – 16	87, 96
[1^ v] – [8^ v], botones.....	19, 35-42
[A] – [J], botones.....	19, 37
[ACMP], botón	18, 57
[AUTO FILL IN], botón	18, 63
[BACK], botón	19, 37, 43
[BALANCE], botón	19, 58
[BREAK], botón.....	18, 61
[CHANNEL ON / OFF], botón	19, 58, 69
[DATA ENTRY], rueda	19, 43
[DEMO], botón.....	14, 18, 49
[DIGITAL RECORDING], botón	14, 18, 83, 99
[DIRECT ACCESS], botón	19, 44
[DSP], botón	19, 54, 117
[ENDING / rit.], botón	18, 30, 62
[ENTER], botón.....	19, 43
[EXIT], botón.....	19, 37
[EXTRA TRACKS (STYLE)], botón	18, 70
[FADE IN / OUT], botón	18, 62
[FF], botón	18, 69
[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)], conector	19, 137
[FOOT PEDAL 2], conector	19, 137
[FREEZE], botón	198, 78
[FUNCTION], botón	18, 118
[HARMONY / ECHO], botón	19, 55
[HELP], botón	18, 46
[HOST SELECT], interruptor	19, 137
[INTRO], botón	18, 31, 61
[LCD CONTRAST], mando	19, 17
[LEFT HOLD], botón.....	19, 55
[MASTER VOLUME], rueda	18, 17
[MEMORY], botón (memoria de escalas)	18, 74
[MEMORY], botón (memoria de registro)	19, 76
[METRONOME], botón.....	18
[MIXING CONSOLE], botón	18, 112
[MONO], botón	19, 55
[NEXT], botón.....	19, 37, 43
[PHONES], toma.....	18, 136
[REC], botón	18, 83
[REPEAT], botón	18, 70
[REW], botón	18, 69
[SCALE MEMORY], botón.....	75
[SCALE SETTING], botones.....	72
[SCALE TUNING], botón	72
[SOUND CREATOR], botón	18, 79
[STANDBY/ON], interruptor	14, 18, 17
[STOP], botón (MULTI PAD)	19, 64
[SUSTAIN], botón	19, 54
[SYNC.START], botón	18, 57
[SYNC.STOP], botón.....	18, 62
[TAP TEMPO], botón	19, 48
[TO HOST], terminal	15, 19, 138
[TOP], botón.....	18, 69
[TOUCH], botón.....	19, 54
[TRACK 1 (R)], botón	18, 70
[TRACK 2 (L)], botón	18, 70
[UPPER OCTAVE], botón	19, 55
[VARIATION], botón.....	19, 55

A

A [ACMP]	122
A+L (ACMP + LEFT)	122
Acceso directo, tabla	45
Accesorios	6
Acento, tipo	105
ACMP TOUCH	122
Acorde	85
Adorno y realce de las melodías – con los efectos automáticos Harmony y Echo	29
Afinación	114
Afinación de escala.....	72
Afinación del tono general	120
Afinación general	120
AI	59
AI FINGERED	59
AI FULL KEYBOARD.....	59
Ajuste de armonía y eco	127
Ajuste de balance de nivel y voz	113
Ajuste de canales de acordes	131
Ajuste de canales de raíz de nota	131
Ajuste de escala	72
Ajuste de estilo	122
Ajuste de la afinación de escala – Scale Tuning	72
Ajuste de los efectos	115
Ajuste de parámetros MIDI	129
Ajuste de parámetros relacionados con el acompañamiento automático	122
Ajuste de parámetros relacionados con la canción ..	121
Ajuste de secuencia de registro, congelación y preajustes de voz.....	126
Ajuste de una escala oriental	34
Ajuste de una escala oriental – Ajuste de escala	72
Ajuste de valores.....	43
Ajuste del balance de volumen.....	58
Ajuste del balance de volumen / silenciamiento de canales específicos	69
Ajuste del balance de volumen y cambio de voces..	112
Ajuste del contraste de la pantalla	17
Ajuste del método de digitación	123
Ajuste del tempo.....	47
Ajuste del volumen	17
Ajuste fino	104
Ajustes de canción	121
Ajustes de fundido entrada/salida, metrónomo, bloqueo de parámetros y tempo tap	132
Ajustes de las indicaciones de pantalla y de número de voz	133
Ajustes de pedales y teclado.....	123
Ajustes de tono para cada escala	73
Ajustes del formato de archivos de estilo	107
Ajustes globales de sistema (control local, reloj, etc.)	129
Alimentación	16
Almacenamiento de archivos	41
Almacenamiento de configuraciones de la memoria de registro.....	77

Almacenamiento de los ajustes de escala74
 Aplicación de efectos de voces54
 Archivo36
 Archivo de estilos17, 143
 Archivos / carpetas en disquete39
 Armonía, asignaciones128
 Armonía, tipos128
 Armónicos, contenido81
 Arreglo del patrón de estilo61
 Asignación de voces diferentes a las secciones
 derecha e izquierda del teclado54
 ASSIGN (HARMONY)82
 Atril17
 ATTACK (voz normal)81
 Auriculares136
 AUTO20
 AUTO CH SET121
 Auto Revoice113
 AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R], conectores ..19, 136

B

BALANCE58
 base, nota72
 Bass85
 Batería52
 Bayat73
 Bloque de efectos116
 Bloqueo de parámetros133
 Borrado de archivos / carpetas40
 Botones VOICE15, 19, 51
 BRIGHTNESS81

C

Cambio de ajustes relacionados con el tono114
 Cambio de icono43
 Cambio de la velocidad de pulsación106
 Cambio de los ajustes de voz seleccionados
 automáticamente127
 Cambio de ritmo104
 Cambio de sensibilidad a la pulsación y
 transposición125
 Cambio de tonalidad de la voz114
 Canal58, 69, 93, 106, 121
 Canción14, 66
 Caracteres, introducción42
 Cent72
 cerrar ventanas pequeñas emergentes37
 CHANNEL ON/OFF58, 69
 CHD97
 CHORD NOTE ONLY (HARMONY)82
 CHORUS DEPTH (Sound Creator)82
 Chorus117
 COMMON80
 COMPARE79
 Compás/Tiempo/Reloj88
 Compatibilidad de datos142
 Composición de un estilo de acompañamiento103
 Conexión a un ordenador138
 Conexión de dispositivos MIDI externos137
 Conexiones de efectos117

CONFIG 1132
 CONFIG 2133
 Configuración95
 Configuración global y otros ajustes importantes118
 Congelación (Freeze)78, 126
 Conservación de los ajustes del panel126
 Control local129
 Controlador123
 Convertidor de tiempos de compás104
 Cool!52
 Copia de archivos / carpetas40
 Copia de disco a disco134
 Copia y formateo de discos134
 Copiar compás106
 COPY40
 Creación de estilos de acompañamiento99
 Cuantización93, 106
 Cuantización, tamaño93
 CUT39

D

Datos de teclado, ejemplo141
 DC IN, terminal19, 136
 DECAY81
 DELETE (funcionamiento básico)40
 Delete (Song Creator)94
 DEPTH82
 DESTINATION94
 Detección de acorde131
 Digitación de acordes59, 123
 Dinamismo105
 DISPLAY VOICE NUMBER133
 Disquete134
 DOC143
 DOC (Disk Orchestra Collection)17
 DSP DEPTH (Sound Creator)82

E

ECHO55, 127
 Edición102
 Edición de eventos de acorde97
 Edición de eventos de nota96
 Edición de eventos de sistema97
 Edición de los datos de canal106
 Edición de parámetros relacionados con el canal93
 Edición de una canción grabada93
 Edición de voces79
 Edición del estilo de acompañamiento creado104
 Efecto de usuario (mesa de mezclas)116
 Efectos115
 EFFECT82
 EG (generador de envolvente)81
 EG ATTACK (Sound Creator)81
 EG DECAY (Sound Creator)81
 EG RELES. (Sound Creator)81
 Encendido17
 END, marca91
 ENDING63
 Escala73
 Escala temperada73

Escalas orientales72
 ESEQ.....143
 Especificación del orden para recuperar
 preajustes de la memoria de registro126
 Estilo14, 56
 Estilo, botones.....18, 56
 Estilo de acompañamiento, partes.....85
 Estructura de efectos117
 Eventos de acorde.....97
 Eventos de nota.....96
 Eventos de sistema97
 Expandir/comprimir105

F

FILTER BRIGHT (Sound Creator)81
 FILTER HARMO. (Sound Creator)81
 Filtro81, 98, 114
 FINGERED59
 FINGERED ON BASS59
 First Key On92
 FLOPPY DISK, unidad.....36
 FLOPPY DISK SONG AUTO OPEN134
 FOOT PEDAL 1/2, conector137
 Formateo de disco134
 Formato de archivos de estilo100
 Formato de asignación de voces143
 Formato de disco142
 Formato de secuencia143
 Frase85
 Frase, marca69, 121
 Fuerza105
 FULL KEYBOARD59
 Funcionamiento básico – Organización de los datos.....35
 Funciones controlables por pedal124

G

GM, nivel de sistema 117, 143
 Grabación.....33
 Grabación de actuaciones y creación de canciones.....83
 Grabación de cambios de acorde para
 acompañamiento automático90
 Grabación de canción83
 Grabación de melodías.....89
 Grabación de notas individuales.....87
 Grabación en bucle99
 Grabación en tiempo real101
 Grabación en tiempo real, características99
 Grabación por pasos (acorde)90
 Grabación por pasos (nota).....89
 Grabación por pasos.....87
 Grabación rápida84
 Groove104
 Groove, parámetros104
 GROUP SELECT76
 Guardar35, 41

H

HARMONY55, 82, 127
 High Key.....108

Hz.....120

I

ICON43
 ICON SELECT43
 Indicaciones de los botones de sección –
 [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING]61
 Indicaciones de tiempo – Pantalla MAIN48
 Inicio rápido121
 Interpretación con canciones32
 Interpretación conjunta con el PSR-A100032
 INTRO63
 Introducción de acordes y secciones (Chord Step) ...90
 Introducción de caracteres variados (marcas)42
 Introducción de marcas de caracteres especiales
 (umlaut, acento).....42
 Introducción de números42
 Introducción y edición de letras de canción98

K

Kbd.Vel88
 Kimberger73

L

L (LEFT).....122
 Layer.....53
 LCD15
 Left54
 Letras de canción71, 98
 Límite de nota.....108

M

MAIN [A], botón.....18, 61
 MAIN [B], botón.....18, 61
 MAIN [C], botón.....18, 61
 MAIN [D], botón18, 61
 MAIN A/B/C/D61
 Mayor pura73
 Memoria actual.....36
 Memoria de escalas74
 Memoria de escalas, botón74
 Memoria de registro76
 Memorización del ajuste de escala – Memoria
 de escalas74
 Menor pura.....73
 Mensajes.....8
 Mensajes de ayuda en distintos idiomas46
 Mensajes de canal141
 Mensajes de sistema142
 Mensajes, interruptor130
 Metrónomo132
 MIDI129
 MIDI [OUT] [IN], terminals19, 137
 MIDI IN137
 MIDI OUT137
 MIDI SET UP.....135
 MIDI, canales141
 MIDI, recepción de partes131
 MIDI, terminales137, 138

Mix94
 MONO POLY (Sound Creator)80
 Multi, grabación85
 MULTI FINGER59
 MULTI PAD [1] – [4], botones19, 64
 Multi Pads.....15

N

NAME.....38, 41
 NEW (carpeta)41
 Nombre de archivos y carpetas.....38
 Nombre de usuario e idioma135
 Normal92
 Nrm88
 NTR (regla de transposición de notas).....107
 NTT (tabla de transposición de notas).....108

O

Observación para usuarios de Windows (sobre el controlador MIDI)138
 OCTAVE114
 OCTAVE LEFT (Sound Creator)80
 OCTAVE M/LYR (Sound Creator)80
 Open/Save, pantallas35
 Operaciones relacionadas con archivo / carpeta.....38
 Organización de archivos creando una nueva carpeta41
 Otras operaciones relacionadas con la reproducción69
 Otros ajustes132
 Otros parámetros de la pantalla básica102
 OUTPUT [L / L+R] [R], conectores19, 136
 Overdubbing, grabación99

P

Pad85
 PANEL SUSTAIN (Sound Creator)82
 Para qué se utiliza MIDI142
 Parada de la reproducción de estilo al liberar las teclas62
 Parámetro107
 PASTE39, 40
 Pedal.....123
 PEDAL 1/2 POLARITY.....123
 PEDAL PUNCH IN/OUT.....92
 Percusión de teclado.....52
 Personalización de la lista de eventos – Filtro.....98
 PHRASE MARK REPEAT121
 Pitagórica73
 PITCH BEND18, 55
 PITCH BEND RANGE114
 Plantillas MIDI predefinidas129
 PORTAMENT TIME (Sound Creator)80
 PORTAMENTO TIME (mesa de mezclas).....114
 PRESET, unidad36
 Procedimiento de encendido16
 Puerta, tiempo88
 Pulsación de teclado.....125
 Punch In/Out92
 Punto de división122

Q

Qué es MIDI139
 QUICK START.....121

R

Raíz131
 Raíz original/acorde107
 Rast.....73
 Realce/recorte105
 REC END92
 REC START92
 Rec, modo92
 Recepción.....131
 Recepción, transposición130
 Recepción de datos MIDI131
 Recuperación de ajustes registrados78
 Recuperación de los ajustes de fábrica del PSR-A1000135
 Recuperación de una configuración de la memoria de registro.....78
 Recuperación del ajuste de escala75
 REGISTRATION EDIT, pantalla77
 REGISTRATION MEMORY [1] – [8], botones19, 76
 REGISTRATION MEMORY CONTENTS76
 Registro de configuraciones de panel76
 Reinicio del sistema135
 RELEASE81
 Relleno (fill)63
 Reloj130
 Repetición de un margen específico70
 Reproducción automática de patrones de relleno al cambiar de sección ACMP.....63
 Reproducción de canción.....21, 66, 67
 Reproducción de canciones21
 Reproducción de canciones de un disco69
 Reproducción de dos voces simultáneamente.....26
 Reproducción de estilos28
 Reproducción de las canciones internas67
 Reproducción de las demos20, 49
 Reproducción de los canales de ritmo de un estilo solamente.....58
 Reproducción de un estilo28, 56
 Reproducción de una voz diferente con cada mano27
 Reproducción de varios sonidos simultáneamente53
 Reproducción de voces.....25
 Reproducción simultánea de canción y estilo de acompañamiento68
 Reproducción y grabación del PSR-A1000 en equipos externos.....136
 Resonancia81
 Retirar evento106
 REVERB DEPTH (Sound Creator).....82
 Reverberación117
 Ritmo85
 RTR (regla de redisparo)108

S

S.STOP WINDOW122
 SAVE.....41

SCALE TUNE, pantalla72
 SCALE TUNE BANK, pantalla75
 SCALE TUNE EDIT, pantalla75
 secciones30
 Secciones de estilo30
 SECTION SET122
 Secuencia de registro126
 secuenciador.....140
 Selección de ajustes de congelación.....78
 Selección de archivos y carpetas37
 Selección de opciones43
 Selección de opciones de grabación: inicio,
 parada, inserción92
 Selección de tipos Intro y Ending63
 Selección de una voz51
 Selección instantánea de pantallas44
 SEQUENCE END126
 SFX52
 Silenciamiento de canal58
 Silenciamiento de partes específicas70
 SINGLE FINGER59
 Sistema129
 Sistema e inserción117
 SMF (archivo MIDI estándar).....143
 SONG [START / STOP], botón18, 67
 SONG AUTO REVOICE113
 SONG CHAIN PLAY121
 Song Creator83
 SOUND (SOUND CREATOR)81
 Sound Creator, parámetros80
 SOURCE194
 SOURCE294
 SPEED82
 SPEED (HARMONY)82
 Step Recording102
 STOP ACMP122
 STYLE [START / STOP], botón18, 57
 Style Creator99
 Superposición de dos voces diferentes53
 Suprimir compás.....106
 Sustain81, 82
 Sweet!.....52
 Swing104
 SYS/EX. (exclusivo de sistema)97
 SYSTEM SET UP135

T

Tap Count133
 Teclado/Panel125
 TEMPO [<] [>], botones19, 47
 Terminal TO HOST138
 Tiempo de compás original.....104
 Tiempo de fundido de entrada, salida y
 sostenimiento132
 Tipos de acordes reconocidos en el modo digitado60
 Tipos de canción compatibles.....66
 Tipos de datos de la pantalla MIDI
 TRANSMIT/RECEIVE130
 Tono principal.....73
 TOUCH LIMIT (HARMONY)82

TOUCH SENSE (Sound Creator)80
 Transmisión.....130
 Transmisión, reloj130
 Transmisión de datos MIDI130
 TRANSPOSE [<] [>], botones19, 125
 Transposición, asignación125
 Transposición de canal95
 Traslado de archivos y carpetas.....39
 TUNING114
 Tutor de acordes123
 TYPE (HARMONY)82

U

Unidad de disco flexible.....19, 7
 USER, unidad36
 USER EFFECT (función).....135
 Uso de la unidad de disco (FDD) y de los disquetes7
 Uso de las escalas orientales – Ajuste/Afinación/
 Memoria de escalas.....72
 Uso del PSR-A1000 con otros equipos136
 Uso del terminal USB del ordenador con
 una interfaz USB/MIDI (UX256, etc.).....139
 Usuario.....135
 Utilidades132

V

Velocidad de pulsación.....88, 105
 VIBRATO82
 VIBRATO DELAY (Sound Creator)81
 VIBRATO DEPTH (Sound Creator)81
 VIBRATO SPEED (Sound Creator)81
 Visualización de letras de canción71
 Visualización de páginas de nivel superior41
 VOICE PART ON / OFF [LAYER], botón19, 53
 VOICE PART ON / OFF [LEFT], botón19, 53
 VOICE PART ON / OFF [MAIN], botón19, 53
 Voice Set.....127
 VOLUME (HARMONY)82
 VOLUME (Sound Creator).....80
 Volumen/Voz.....113
 Voz, características52
 Voz, efectos54

W

Werckmeister73

X

XF17, 143
 XG17, 143