

CTK-671

USER'S GUIDE GUÍA DEL USUARIO



P

英西

CTK671-ES-1

CASIO®

GUIDELINES LAID DOWN BY FCC RULES FOR USE OF THE UNIT IN THE U.S.A. (not applicable to other areas).

NOTICE

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

FCC WARNING

Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Bienvenido...

¡A la familia feliz de propietarios satisfechos de los instrumentos musicales electrónicos CASIO!
Para aprovechar al máximo de todas las características y funciones del teclado, lea detalladamente este manual y téngalo a mano para referencias futuras.

¡Importante!

Tenga en cuenta la información importante antes de usar este producto.

- Antes de usar el adaptador de CA AD-5 opcional para energizar la unidad, asegúrese primero de verificar el adaptador de CA por si tiene algún daño. Verifique cuidadosamente el cable de alimentación por rotura, cortes, alambres expuestos y otros daños serios. No permita que los niños utilicen un adaptador de CA seriamente dañado.
- No intente recargar las pilas.
- No utilice pilas recargables.
- No mezcle pilas usadas con pilas nuevas.
- Utilice las pilas recomendadas u otras de tipo equivalente.
- Asegúrese siempre de que los polos positivo (+) y negativo (-) se orienten correctamente como se indica cerca del compartimiento de pilas.
- Reemplace las pilas tan pronto como sea posible después de cualquier indicación de que están débiles.
- No ponga en cortocircuito los terminales de pila.
- El producto no es para ser usado por niños menores de 3 años.
- Utilice solamente el adaptador de CA CASIO AD-5.
- El adaptador de CA no es un juguete.
- Asegúrese de desconectar el adaptador de CA antes de limpiar el producto.



CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Esta marca es válida solamente en los países de la UE.
Guarde toda información para referencia futura.

Introducción

Muchas gracias por haber seleccionado este instrumento musical CASIO. Este teclado le proporciona las siguientes características y funciones.

❑ **348 sonidos, incluyendo 100 “sonidos avanzados”**

Un total de 238 sonidos estándar incluyendo piano, órgano, cobres y otros preajustes le proporcionan con el sonido que necesita, mientras la memoria para 10 sonidos de usuario le permiten almacenar sus propias creaciones originales. 100 de los sonidos preajustados son “sonidos avanzados”, los cuales son variaciones de los sonidos estándar creados por la programación en los efectos (DSP) y otros ajustes.

❑ **100 ritmos preajustados + 4 ritmos del usuario**

Una selección de 100 ritmos incluyen acompañamientos para todo desde rock a populares y jazz.

También puede transferir los datos de acompañamiento desde su computadora para almacenar hasta cuatro de ellos como ritmos de usuario en la memoria del teclado.

❑ **Acompañamiento automático**

Simplemente ejecute un acorde y las partes de acordes, bajo y ritmo correspondientes se ejecutan automáticamente. Los preajustes en un toque recuperan instantáneamente los ajustes de tempo y sonido más adecuados para coincidir con el ritmo que está usando.

❑ **Display grande e informativo**

Un display grande incorporado muestra los nombres de los acordes, el ajuste del tempo, la información del teclado, las notas de notación del pentagrama tocadas y más, para un soporte completo de todas las ejecuciones del teclado. Una luz de fondo incorporada facilita la lectura del display aún en la oscuridad completa.

❑ **Memoria de canciones**

Registre hasta seis partes en la memoria, junto con el sonido, volumen, posición del efecto panorámico, y otros parámetros para una posterior reproducción. También puede crear una ejecución en conjunto real usando la función de acompañamiento automático.

❑ **Modo de sintetizador**

Edite los sonidos incorporados para producir sus propias creaciones originales. En la memoria, puede almacenar hasta 10 sonidos personales para recuperarlos de la misma manera que los sonidos incorporados.

❑ **Compatibilidad con la MIDI general**

Los sonidos de la MIDI general de este teclado le permiten la conexión a una computadora personal para disfrutar de las capacidades de la “música computarizada de escritorio”. Este teclado puede usarse como un dispositivo de ingreso de música computarizada de escritorio o fuente de sonido, y es perfecto para la reproducción de los software musicales grabados de la MIDI general que se disponen comercialmente.

❑ **Efectos poderosos**

Una colección de efectos poderosos, tales como reverberación, chorus y aun más, le proporcionan un control total sobre el tipo de sonido que desea. Aun puede cambiar los parámetros de un efecto para crear sus propios efectos originales. También se incluye un ecualizador de 4 bandas.

❑ **Mezclador**

Puede especificar el sonido, volumen, posición de efecto panorámico y otros parámetros para cada parte de acompañamiento automático incorporado. También puede controlar los mismos parámetros para cada canal durante la entrada MIDI.

❑ **Memoria de registro**

Los ajustes básicos del teclado pueden almacenarse en la memoria para ser recuperados posteriormente y realizar ajustes instantáneos siempre que lo necesite. En la memoria de registro se pueden almacenar hasta 16 ajustes básicos (4 ajustes x 4 bancos).

❑ **Descarga de datos desde su computadora**

Para descargar los datos del sitio CASIO MUSIC SITE puede usar su computadora.



Precauciones de seguridad

Símbolos

En esta guía del usuario y sobre el producto propiamente dicho, se usan varios símbolos para asegurar que el producto sea usado de manera segura y correcta, y para evitar lesiones al usuario u otras personas, así como también daños a la propiedad. A continuación se muestran estos símbolos con sus significados.

PELIGRO

Este símbolo indica información que, si es ignorado o se aplica incorrectamente, crea el peligro de muerte o serias lesiones personales.

ADVERTENCIA

Esta indicación estipula la existencia de riesgos de muerte o lesiones serias, si el producto llega a operarse incorrectamente al ignorarse esta indicación.

PRECAUCIÓN

Esta indicación estipula la existencia de riesgos de lesiones, así también como la posibilidad de que ocurran daños físicos, solamente si el producto se opera incorrectamente ignorándose esta indicación.

Ejemplos de símbolos



Este símbolo triangular (\triangle) significa que el usuario debe tener cuidado. (El ejemplo de la izquierda indica precaución de descargas eléctricas.)



Este círculo con una línea atravesada (\odot) significa que la acción indicada no debe ser realizada. Las indicaciones dentro o cerca de este símbolo están específicamente prohibidos. (El ejemplo de la izquierda indica que el desarmado está prohibido.)



El punto negro (\bullet) significa que la acción indicada debe ser realizada. Las indicaciones dentro de este símbolo son las acciones que están específicamente referidas para ser realizadas. (El ejemplo de la izquierda indica que el enchufe de alimentación debe ser desenchufado del tomacorriente.)

PELIGRO

Pilas alcalinas

Si el fluido que fuga de las pilas alcalinas llega a ponerse en contacto con sus ojos, realice los pasos siguientes:



1. ¡No frote sus ojos! Enjuague con agua.
2. Comuníquese con su médico inmediatamente.

Dejando el fluido de pilas alcalinas en sus ojos puede ocasionar la pérdida de su vista.

ADVERTENCIA

Humo, olores anormales, sobrecalentamientos

El uso continuo del producto mientras está emitiendo humo u olores anormales, o mientras está sobrecalentado o presentando otras anomalías, crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Realice de inmediato los pasos siguientes.

1. Desactive la alimentación.
2. Si está usando el adaptador de CA para energizar el producto, desenchufe desde el tomacorriente.
3. Comuníquese con su vendedor original o un proveedor de servicio CASIO autorizado.

Adaptador de CA

El uso inadecuado del adaptador de CA crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes.

- Asegúrese de usar solamente el adaptador de CA especificado para este producto.
- Utilice solamente una fuente de alimentación cuyo voltaje se encuentre dentro de los límites marcados en el adaptador de CA.



- No sobrecargue las tomas eléctricas ni los cables de extensión.



Adaptador de CA

El uso inadecuado del cable eléctrico del adaptador de CA puede dañarlo o romperlo, creando el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes:

- No coloque objetivos pesados sobre el cable ni lo exponga al calor.
- No trate de modificar el cable ni doblarlo excesivamente.
- No tuerza ni estire el cable.
- Si el cable eléctrico o enchufe llega a dañarse, comuníquese con su vendedor original o proveedor de servicio CASIO autorizado.



Adaptador de CA

No toque el adaptador de CA mientras sus manos están mojadas. Haciéndolo crea el riesgo de descargas eléctricas.



Pilas

El uso inadecuado de las pilas puede ocasionar que tengan fugas resultando en daños a objetos cercanos, o que exploten, creando el riesgo de incendios y lesiones personales. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes:

- No intente desarmar las pilas ni permita que se pongan en cortocircuito.
- No exponga las pilas al calor ni las descarte incinerándolas.
- No mezcle pilas usadas con pilas nuevas.
- No mezcle pilas de tipo diferentes.
- No cargue las pilas.
- Asegúrese de que los extremos positivo (+) y negativo (-) de las pilas se orienten correctamente.



No incinere el producto.

No tire el producto al fuego. Haciéndolo puede ocasionar que explote, y crear el riesgo de incendios y lesiones personales.



Agua y objetos extraños

El agua, otros líquidos y objetos extraños (tales como objetos metálicos) que ingresan en el producto crean el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Realice de inmediato los pasos siguientes:



1. Desactive la alimentación.
2. Si está usando el adaptador de CA para energizar el producto, desenchufe desde el tomacorriente.
3. Comuníquese con su vendedor original o un proveedor de servicio CASIO autorizado.

Desarmado y modificación

No intente desarmar este producto ni modificarlo de ninguna manera. Haciéndolo crea el riesgo de descargas eléctricas, lesiones por quemadura y otras lesiones personales. Deje toda inspección interna, ajuste y reparación que sea realizado por su vendedor original o un proveedor de servicio CASIO autorizado.



Caída e impactos

El uso continuado de este producto después de que ha sido dañado al dejarlo caer o por impactos externos, crea el riesgo de incendios o descargas eléctricas. Realice de inmediato los pasos siguientes:

1. Desactive la alimentación.
2. Si está usando el adaptador de CA para energizar el producto, desenchufe desde el tomacorriente.
3. Comuníquese con su vendedor original o un proveedor de servicio CASIO autorizado.



Bolsas plásticas

No coloque las bolsas plásticas que vienen con el producto y sus accesorios sobre la cabeza, ni se lo lleve a la boca. Haciéndolo crea el riesgo de ocasionar sofocaciones. Se requiere particular precaución en este asunto en la presencia de niños pequeños.



No se suba encima del producto o soporte.*

Subiéndose encima del producto o soporte puede ocasionar que se vuelque o se dañe. Se requiere particular precaución en este asunto en la presencia de niños pequeños.



Ubicación

Evite ubicar el producto sobre una superficie inestable, o sobre una superficie sin uniformidad o cualquier otra ubicación inestable. Una superficie inestable puede ocasionar que el producto se caiga, creando el riesgo de lesiones personales.



PRECAUCIÓN

Adaptador de CA

El uso inadecuado del adaptador de CA crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes.

- No ubique el cable eléctrico cerca de una estufa u otras fuentes de calor. 
- No tire del cable cuando desenchufe desde el tomacorriente. Cuando desenchufe siempre tome del adaptador de CA.

Adaptador de CA

El uso inadecuado del adaptador de CA crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes.

- Inserte el adaptador de CA en el tomacorriente en toda su extensión posible. 
- Desenchufe el adaptador de CA durante tormentas con relámpagos o antes de salir de viaje o durante otra ausencia larga.
- Por lo menos una vez al año, desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente, y limpie toda la suciedad que se acumula en el área alrededor de los contactos del enchufe.

Cambiando de lugar el producto

Antes de cambiar de lugar el producto, siempre desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente y desconecte todos los otros cables y cables de conexión. Dejando los cables conectados crea el riesgo de daños a los cables, incendios y descargas eléctricas. 

Limpieza

Antes de limpiar el producto, primero siempre desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente. Dejando el adaptador de CA enchufado crea el riesgo de daños al adaptador de CA, incendios y descargas eléctricas. 

Pilas

El uso inadecuado de las pilas puede ocasionar que tengan fugas del fluido, resultando en daños a objetos cercanos, o exploten creando el riesgo de incendios y lesiones personales. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes:

- Utilice solamente las pilas especificadas para usarse con este producto. 
- Retire las pilas desde el producto si tiene pensado no usarlo durante mucho tiempo.

Conectores

Conecte solamente los dispositivos y equipos especificados a los conectores del producto. La conexión de un dispositivo o equipo no especificado crea el riesgo de incendios y lesiones personales. 

Ubicación

Evite la ubicación del producto en los tipos de áreas siguientes. Tales ubicaciones crean el riesgo de incendios y descargas eléctricas. 

- Áreas expuestas a una humedad alta o gran cantidad de polvo.
- Cerca de áreas de preparación de comida, u otras áreas expuestas a humos de aceite.

- Cerca de equipos acondicionadores de aire, sobre una alfombra caliente, áreas expuestas a los rayos directos del sol, dentro de un automóvil estacionado a los rayos directos del sol, y en cualquier otra área expuesta a una temperatura muy alta.

Pantalla de display

- No aplique presión sobre el panel LCD de la pantalla del display ni lo exponga a fuertes impactos. Haciéndolo ocasiona que el vidrio del panel LCD se raje, creando el peligro de lesiones personales.
- En caso de que el panel LCD se raje o rompa, no toque el líquido dentro del panel. El líquido del panel LCD puede ocasionar irritación de la piel.
- En caso de que el líquido del panel LCD se ponga en contacto con su boca, lave de inmediato su boca con agua y comuníquese de inmediato con su médico.
- En caso de que el líquido del panel LCD se ponga en contacto con sus ojos o piel, enjuague de inmediato con agua potable durante por lo menos 15 minutos y comuníquese de inmediato con su médico.

Volumen del sonido

No escuche música en volúmenes muy altos durante largos períodos de tiempo. Esta precaución es especialmente importante cuando utiliza auriculares. Los ajustes de volumen muy altos pueden dañar su audición.

Objetos pesados

No coloque objetos pesados sobre la parte superior del producto.

Haciéndolo puede ocasionar que el producto se vuelque o el objeto se caiga del mismo, creando el riesgo de lesiones personales.

Arme el soporte* correctamente

Un armado incorrecto del soporte puede hacer que se vuelque, ocasionando que el producto se caiga y creando el riesgo de lesiones personales.

Asegúrese de armar el soporte correctamente, siguiendo las instrucciones de armado que vienen con el mismo. Asegúrese de montar el producto sobre el soporte correctamente.

* El soporte se dispone como una opción.

¡IMPORTANTE!

Cambie rápidamente las pilas o utilice el adaptador de CA siempre que observe cualquiera de los síntomas siguientes.

- Indicador de alimentación débil.
- El instrumento no se activa.
- Display que está parpadeando, oscura o difícil de leer.
- Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo.
- Salida de sonido distorsionada.
- Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- Parpadeo u oscurecimiento del display cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- La salida de sonido continúa aun después de soltar una tecla.
- Un sonido que es totalmente diferente del que se selecciona.
- Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo.
- Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado.



Cuidado de su instrumento

Evite el calor, la humedad y los rayos solares directos.

No exponga el instrumento a los rayos solares directos, ni lo coloque cerca de un acondicionador de aire, o en áreas sujetas a altas temperaturas.

No utilice cerca de una radio o TV.

Este teclado puede ocasionar interferencias de video o audio en la recepción de TV o radio. Si esto ocurre, aleje el instrumento del TV o radio.

No limpie con líquidos disolventes de lacas ni agentes químicos similares.

Limpie el instrumento con un paño limpio humedecido en una solución suave de agua y detergente neutro. Humedezca el paño en la solución y estrújelo hasta dejarlo casi seco.

Evite usar en áreas sujetas a temperaturas extremas.

Temperaturas extremadamente altas o bajas pueden ocasionar que las figuras sobre la pantalla LCD se conviertan oscuras y difíciles de leer. Esta condición se corregirá inmediatamente cuando el instrumento vuelva a la temperatura normal.

■ NOTA

- Se pueden observar líneas en el acabado de la caja de este instrumento. Estas líneas son un resultado de un proceso de moldeo usado para dar forma al plástico de la caja. No son grietas ni fisuras en el plástico, por lo tanto no deben ser motivos de preocupación.



Indice

<i>Bienvenido...</i>	S-1
<i>Introducción</i>	S-2
<i>Precauciones de seguridad..</i>	S-4
<i>Cuidado de su instrumento ..</i>	S-9
<i>Indice</i>	S-10
<i>Guía general</i>	S-12
Acerca del display	S-14
Ejecutando una melodía de demostración ...	S-15
<i>Fuente de alimentación</i>	S-16
Usando las pilas	S-16
Usando el adaptador de CA	S-17
Desactivación automática	S-17
Contenidos de la memoria	S-18
<i>Conexiones</i>	S-19
<i>Operaciones básicas</i>	S-21
Para tocar el teclado	S-21
Seleccionando un sonido	S-21
Usando un sonido avanzado	S-22
<i>Aplicando efectos a los sonidos</i>	S-23
Bloques de efectos	S-23
Seleccionando REVERB y CHORUS	S-23
Seleccionando un tipo DSP	S-25
<i>Usando el ecualizador</i>	S-27
<i>Usando el acompañamiento automático</i>	S-28
Seleccionando un ritmo	S-28
Ejecutando un ritmo	S-28
Ajustando el tempo	S-28
Usando el acompañamiento automático....	S-29
Usando un patrón de introducción (Intro)	S-31
Usando un patrón de relleno	S-32
Usando una variación de ritmo	S-32
Acompañamiento de inicio sincronizado con ejecución de ritmo	S-32
Finalizando con un patrón de finalización ...	S-33
Usando el preajuste en un toque	S-33
Usando la armonización automática	S-33
Ajustando el volumen de acompañamiento ...	S-34
<i>Función de mezclador</i>	S-35
Qué puede hacer con el mezclador	S-35
Activando y desactivando los canales	S-35
Usando el modo de edición de parámetro ...	S-36
Cómo funcionan los parámetros	S-37
<i>Modo de sintetizador</i>	S-38
Funciones del modo de sintetizador	S-38
Creando un sonido de usuario	S-40
Almacenando un sonido de usuario en la memoria	S-42
<i>Memoria de registro</i>	S-44
Características de la memoria de registro ...	S-44
Para almacenar un ajuste básico en la memoria de registro	S-45
Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro	S-45

Función de memoria de canciones S-46

- Pistas S-46
- Operaciones básicas de la memoria de canciones S-46
- Usando la grabación en tiempo real S-47
- Ajustes del modo de mezclador S-48
- Reproduciendo desde la memoria de canciones S-49
- Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementos S-49
- Grabando múltiples pistas S-52
- Corrección de errores mientras se graba en incrementos S-54
- Edición de los contenidos de la memoria ... S-55
- Edición de una canción S-57

Ajustes del teclado S-59

- Usando el estratificador S-59
- Usando la división S-59
- Usando el estratificador y división juntos ... S-60
- Usando la respuesta al toque S-61
- Transposición del teclado S-62
- Afinación del teclado S-62
- Cambiando otros ajustes S-63

MIDI S-66

- ¿Qué es la MIDI? S-66
- MIDI General S-66
- Enviando y recibiendo mensajes MIDI S-67
- Ajustes MIDI S-67
- Usando el servicio de descarga de datos S-68

Solución de problemas S-69

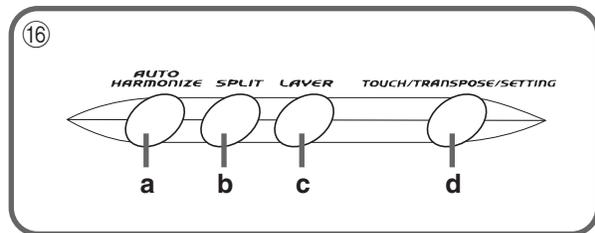
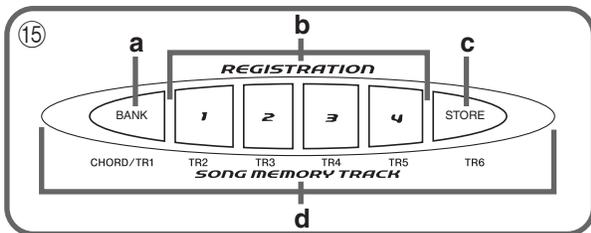
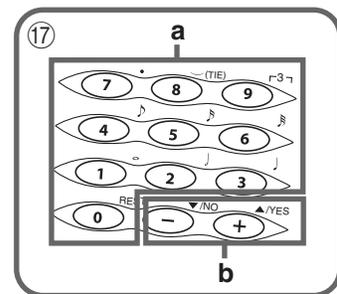
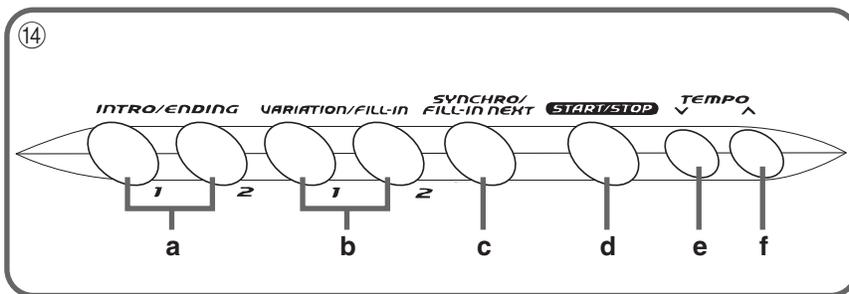
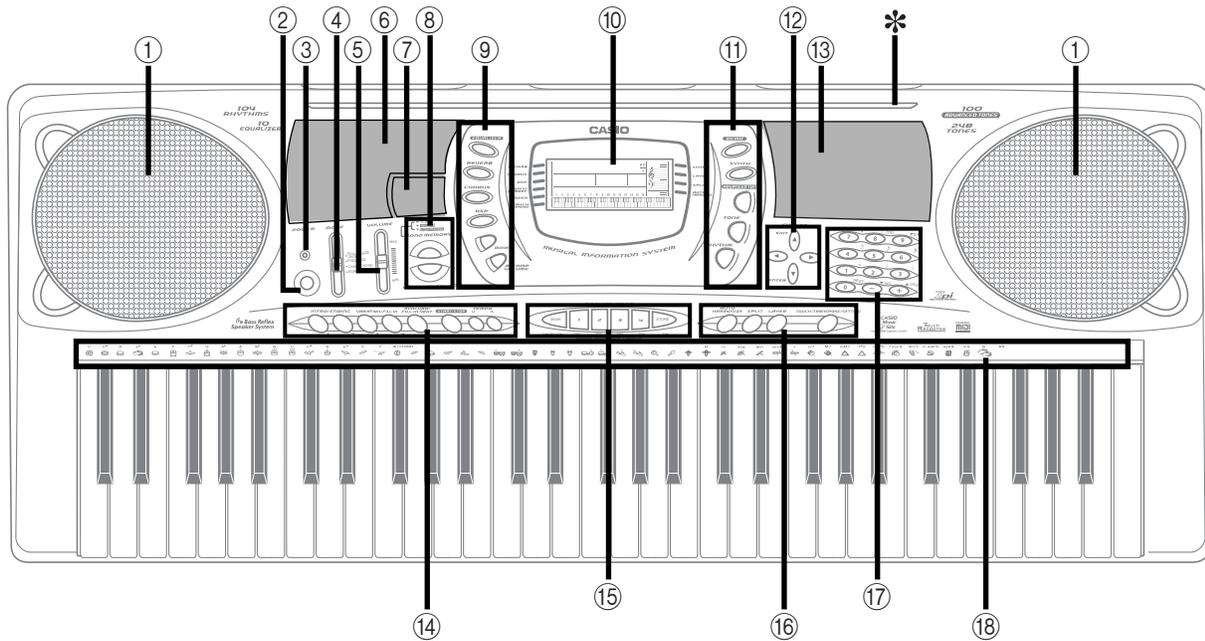
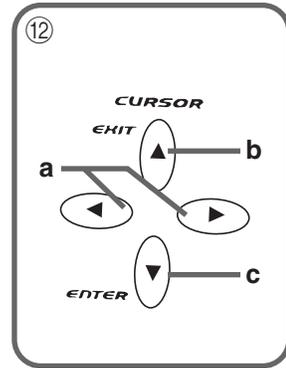
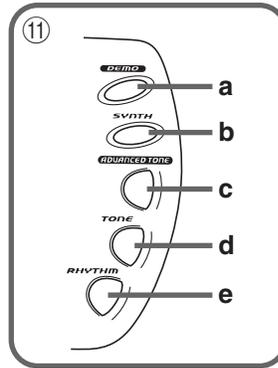
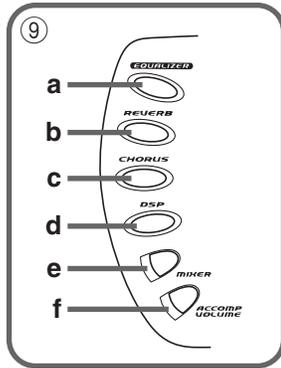
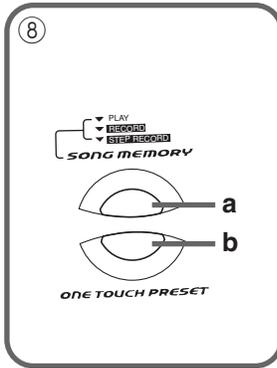
Especificaciones S-71

Apéndice A-1

- Lista de sonidos A-1
- Lista de asignación de batería A-8
- Cuadro de acordes Fingered A-9
- Lista de efecto A-10
- Lista de algoritmos DSP A-12

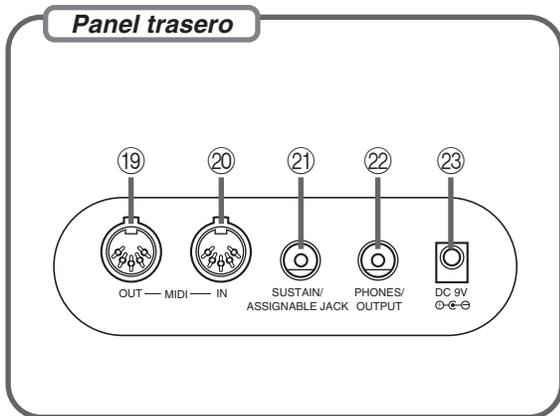
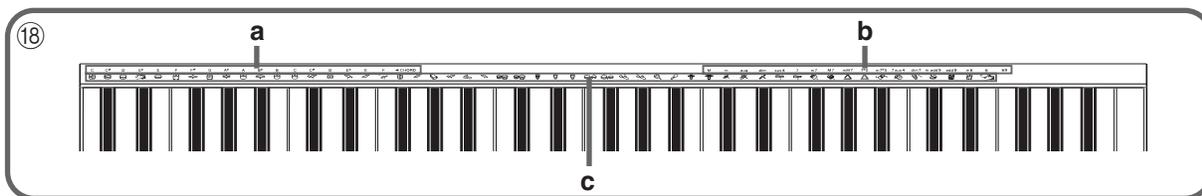
MIDI Implementation Chart

Guía general

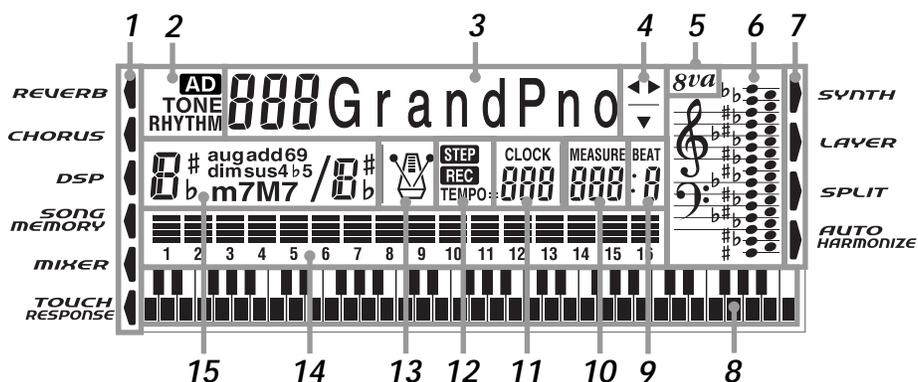


• Las teclas, botones y otros nombres se indican en el texto de este manual usando el tipo en negrita.

- ① Altavoz
- ② Botón POWER
- ③ Indicador de alimentación
- ④ Interruptor MODE
- ⑤ Control deslizante VOLUME
- ⑥ Lista de ritmos
- ⑦ Lista de ecualizador
- ⑧ a) Botones SONG MEMORY
b) Botón ONE TOUCH PRESET
- ⑨ a) Botón EQUALIZER
b) Botón REVERB
c) Botón CHORUS
d) Botón DSP
e) Botón MIXER
f) Botón ACCOMP VOLUME
- ⑩ Display
- ⑪ a) Botón DEMO
b) Botón SYNTH
c) Botón ADVANCED TONE
d) Botón TONE
e) Botón RHYTHM
- ⑫ a) [◀] / [▶] Botones CURSOR
b) [▲] Botón EXIT
c) [▼] Botón ENTER
- ⑬ Lista de sonidos
- ⑭ a) Botones INTRO/ENDING 1/2
b) Botones VARIATION/FILL-IN 1/2
c) Botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT
d) Botón START/STOP
e) Botones TEMPO
- ⑮ a) Botón BANK
b) Botones REGISTRATION
c) Botón STORE
d) Botones SONG MEMORY TRACK
- ⑯ a) Botón AUTO HARMONIZE
b) Botón SPLIT
c) Botón LAYER
d) Botón TOUCH/TRANSDPOSE/SETTING
- ⑰ a) Botones numéricos
 - Para el ingreso de números para cambiar los ajustes visualizados.
 - b) Botones [+]/[-] (YES/NO)
 - Los valores negativos pueden cambiarse solamente usando [+] y [-] para incrementar y decrementar el valor visualizado.
- ⑱ a) Nombres de nota fundamental CHORD
b) Nombre de tipos de acordes
c) Lista de nombres de percusión
- ⑲ Terminal MIDI OUT
- ⑳ Terminal MIDI IN
- ㉑ Terminal SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK
- ㉒ Terminal PHONES/OUTPUT
- ㉓ Toma DC 9V



Acerca del display



1. Aquí aparecen indicadores para mostrar cuando la reverberación, chorus, DSP y modo de mezclador, memoria de canción o respuesta al toque están siendo usados.
2. El indicador TONE aparece cuando está seleccionado o viendo el ajuste TONE, mientras aparece RHYTHM para el ajuste RHYTHM. Los indicadores AD y TONE aparecen cuando está seleccionando o viendo un sonido avanzado.
 - “AD TONE” es la abreviatura de “ADVANCED TONE” (sonido avanzado).
3. Número de sonido/Nombre de sonido
 - El área de nombre de sonido/número de sonido también se usa para indicar el número de ritmo y nombre de ritmo, y para indicar las variadas funciones en el modo de sintetizador, modo de mezclador, modo de registro y modo de memoria de canciones.
4. Las teclas indicadas son aquéllas que operan para la función que está realizando actualmente.
5. Símbolo de octava
Aparece cuando la nota producida por el teclado es una octava más alta que la nota indicada en el pentagrama.
6. Las notas ejecutadas en el teclado, las notas que se reproducen de la memoria de canciones, formas de acorde y datos MIDI* recibidos se muestran en el pentagrama sobre el display.
7. Los indicadores aparecen aquí para mostrar que el sintetizador, estratificador, división o armonización automática están siendo usados.
8. Este display muestra la nota ejecutada sobre el teclado, las notas siendo reproducidas desde la memoria de canciones, formas de acordes y datos MIDI* recibidos.
9. El número de tiempo se indica mientras un ritmo, acompañamiento automático o modo de canción está siendo usado.
10. El número de compás se indica mientras un ritmo, acompañamiento automático o modo de memoria de canción está siendo usado.

11. El número de tiempos por minuto se indica mientras un ritmo, acompañamiento automático o modo de memoria de canciones está siendo usado.
 - El área de tempo también se usa para indicar el reloj de la función de memoria de canciones.
12. REC destella sobre el display durante la condición de espera de grabación de la memoria de canciones. REC permanece sobre el display sin destellar mientras una grabación se encuentra en progreso. Se visualiza STEP durante la grabación en intervalos.
13. Puede activar el metrónomo para proporcionar un tiempo de referencia para la ejecución de su teclado.
14. Indicador de nivel
La velocidad de cada canal se indica como uno de los tres niveles. Este display también muestra la condición de activación/desactivación de funciones del mezclador.
15. El nombre del acorde que se está ejecutando se muestra sobre el display mientras se está usando el acompañamiento automático.

* Estos ítemes no aparecen cuando se recibe una nota fuera de la gama de display (C2 a C7).

■ NOTA

- Los ejemplos del display mostrados en esta "Guía del usuario" son solamente para propósitos ilustrativos. Los valores y texto actuales que aparecen sobre el display pueden diferir de los ejemplos mostrados en esta guía del usuario.

Ejecutando una melodía de demostración

Presionando el botón DEMO inicia la ejecución de la melodía de demostración. Existen dos melodías de demostración, que se ejecutan en secuencia continuamente. Para parar la ejecución de la melodía de demostración, presione ya sea el botón DEMO o el botón START/STOP.

■ NOTA

- Presionando el botones [+] / [-] salta a la melodía de demostración siguiente.
- MIDI, estratificador y división están inhabilitados mientras se ejecuta una melodía de demostración.

Fuente de alimentación

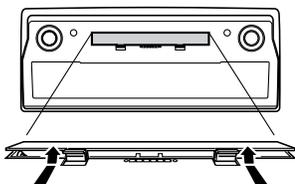
Este teclado puede energizarse mediante corriente eléctrica desde un tomacorriente de pared normal (usando el adaptador de CA especificado) o mediante pilas. Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando no lo use.

Usando las pilas

Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando coloca o cambia las pilas.

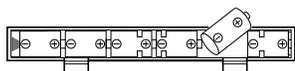
Para colocar las pilas

1. Retire la cubierta del compartimiento de pilas.

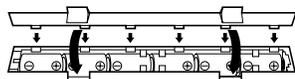


2. Coloque las seis pilas de tamaño D en el compartimiento de pilas.

- Asegúrese de que los polos positivo (+) y negativo (-) se orientan correctamente.



3. Inserte las lengüetas de la cubierta del compartimiento de pilas en los orificios provistos y cierre la cubierta.



El teclado puede no funcionar correctamente si coloca o cambia las pilas con la alimentación activada. Si esto llega a ocurrir, desactivando la alimentación del teclado y luego volviendo a activar de nuevo deberá retornar el funcionamiento a su condición normal.

Información importante acerca de las pilas

- Lo siguiente muestra la duración de pila aproximada.
 - Duración de pila normal: Aproximadamente 4,6 horas (UM-1/R20)
- El valor anterior es la duración de pila estándar a temperatura normal, con el volumen del teclado ajustado al medio. Las temperaturas extremas o ejecutando en un ajuste de volumen muy alto pueden acortar la duración de las pilas.
- Cualquiera de los síntomas siguientes indica alimentación de pila baja. Cambie las pilas tan pronto como sea posible siempre que observe cualquiera de los fenómenos siguientes.
 - Indicador de alimentación débil.
 - El instrumento no se activa.
 - Presentación que está parpadeando, oscura o difícil de leer.
 - Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo.
 - Salida de sonido distorsionada.
 - Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos.
 - Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos.
 - Parpadeo u oscurecimiento del display cuando se ejecuta en volúmenes altos.
 - La salida de sonido continúa aun después de soltar una tecla.
 - Un sonido que es totalmente diferente del que se selecciona.
 - Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo.
 - Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado.

¡IMPORTANTE!

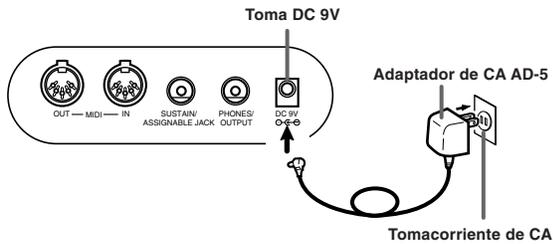
Una mal manipulación de las pilas puede ocasionar que exploten o se sulfaten, lo cual crea el peligro de daños o lesiones personales debido al contacto con el ácido de la pila. Asegúrese de tener en cuenta las precauciones siguientes.

- Asegúrese de que los polos positivo (+) y negativo (-) se orientan correctamente como se indica cerca del compartimiento de pilas.
- Para evitar daños ocasionados por la fuga de pilas, asegúrese de retirar las pilas desde el teclado siempre que deje de usar el teclado durante un largo período de tiempo (como en el caso en el que se va de viaje).
- No mezcle tipos diferentes de pilas.
- No mezcle pilas nuevas con usadas.
- No elimine las pilas incinerándolas, no permita que sus polos queden en corto (conectados uno con otro), no desarme las pilas, ni tampoco exponga las pilas al fuego directo.
- Cambie las pilas tan pronto como sea posible ante cualquier signo de debilidad.
- No intente recargar las pilas.

Usando el adaptador de CA

Asegúrese de usar solamente el adaptador de CA especificado para este teclado.

Adaptador de CA especificado: AD-5



Tenga en cuenta también las siguientes advertencias y precauciones importantes cuando use el adaptador de CA.

¡ADVERTENCIA!

- Tenga cuidado de no dañar o romper el cable de alimentación. No coloque objetos pesados sobre el cable de alimentación ni tampoco lo exponga al calor directo. Haciéndolo crea el peligro de dañar el cable de alimentación, incendios y descargas eléctricas.
- Utilice solamente el adaptador de CA especificado. El uso de otro tipo de adaptador crea el peligro de incendios y descargas eléctricas.

¡PRECAUCION!

- Por cuestiones de seguridad, cerciórese de desenchufar el adaptador de CA desde el tomacorriente de pared siempre que deje el teclado sin usar por largo tiempo (tal como cuando se va de viaje).
- Desactive la alimentación del teclado y desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente de CA cuando no utilice el teclado.

¡IMPORTANTE!

- Asegúrese de que el teclado está desactivado antes de conectar o desconectar el adaptador de CA.
- Usando el adaptador de CA durante un período largo de tiempo puede ocasionar de que se caliente. Esto es normal y no indica ninguna falla de funcionamiento.

Desactivación automática

Cuando se está usando la alimentación mediante pilas, el teclado se desactiva automáticamente siempre que se lo deja sin realizar ninguna operación durante unos 6 minutos. Cuando esto sucede, presione el botón POWER para activar la alimentación.

¡NOTA

- La función de desactivación automática no funciona cuando se está usando el adaptador de CA como la alimentación del teclado.

Para inhabilitar la desactivación automática

Sosteniendo presionado el botón TONE mientras se activa la alimentación del teclado, inhabilita la desactivación automática.

- Cuando la desactivación automática está inhabilitada, el teclado no se desactiva automáticamente aunque se deje el teclado sin operar durante un tiempo muy largo.
- La desactivación automática queda automáticamente habilitada cada vez que se conecta la alimentación del teclado.

Ajustes

El sonido, ritmo y otros "ajustes del teclado principal" que se encuentran en efecto cuando se desactiva la alimentación del teclado manualmente presionando el botón de alimentación (POWER) o cuando la función de apagado automático desactiva la alimentación, se encuentran todavía en efecto la próxima vez que se activa la alimentación.

Ajustes del teclado principal

Número de sonido, estratificador, división, punto de división, respuesta al toque, reverberación, chorus, DSP, ecualizador, número de ritmo, tempo, ajustes del modo de mezclador (canal activación/desactivación, número de sonido, volumen, punto de efecto panorámico), canal de teclado, activación/desactivación de análisis de acordes entrada MIDI, activación/desactivación de salida de MIDI de acompañamiento, ajuste de toma asignable, volumen de acompañamiento, sonidos de área del usuario (Modo de sintetizador), acompañamientos de área del usuario, DSP de área del usuario.

Contenidos de la memoria

Además de los ajustes, los datos almacenados en el modo de registro y modo de memoria de canciones también son retenidos cuando la alimentación del teclado está desactivada.

Energía eléctrica

Los ajustes y datos de memoria descritos anteriormente quedan retenidos en tanto el teclado está siendo alimentado con energía eléctrica. Desenchufando el adaptador de CA cuando no hay pilas colocadas o cuando las mismas están agotadas corta el suministro de energía eléctrica al teclado. Esto ocasiona que todos los ajustes se reposicionen a sus ajustes iniciales por omisión de fábrica, y se borren todos los datos almacenados en la memoria.

Requerimientos de alimentación

Tenga en cuenta las precauciones siguientes siempre que desee asegurar que los ajustes del teclado actual, y que los contenidos de la memoria no se pierdan.

- Asegúrese de que el teclado está siendo alimentado a través del adaptador de CA antes de cambiar las pilas.
- Antes de desenchufar el adaptador de CA, asegúrese de que hay pilas nuevas en el teclado.
- Asegúrese de que la alimentación del teclado está desactivada antes de cambiar las pilas o desenchufar el adaptador de CA.

Inicializando el teclado

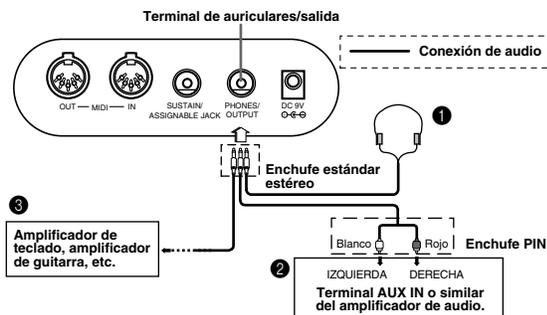
Para inicializar el teclado utilice el procedimiento indicado en la página S-63, lo cual borra todos los datos de la memoria y retorna los ajustes a sus ajustes fijados por omisión en fábrica.

Conexiones

Terminal de auriculares/salida

Antes de conectar auriculares u otro equipo estéreo, asegúrese primero de disminuir los ajustes de volumen del teclado y equipo conectado. Luego puede ajustar al nivel deseado una vez que complete las conexiones.

Panel trasero



Conexión de auriculares ①

Conectando los auriculares corta la salida de los altavoces incorporados del teclado, de modo que puede tocar aun tarde durante la noche sin molestar a nadie.

Equipo de audio ②

Conecte el teclado a un equipo de audio usando un cable de conexión disponible comercialmente con un enchufe estándar en un extremo y dos enchufes PIN en el otro extremo. Tenga en cuenta que el enchufe estándar que conecta al teclado debe ser un enchufe estéreo, de otro modo solamente podrá generar uno solo de los canales estéreo. En esta configuración, normalmente ajuste el selector de entrada del equipo de audio al terminal (usualmente marcado AUX IN o similar) en donde se conecta el cable del teclado. Para los detalles completos vea la documentación para el usuario que viene con el equipo de audio.

Amplificador de instrumento musical ③

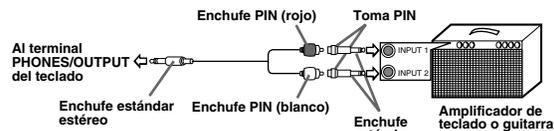
Para conectar el teclado a un amplificador de instrumento musical, utilice un cable de conexión disponible comercialmente.

NOTA

- Asegúrese de usar un cable de conexión que tenga un enchufe estéreo estándar en el extremo que conecta al teclado, y un conector que proporcione una entrada de canal doble (izquierda y derecha) al amplificador al que está conectando. Un tipo de conector erróneo en cualquier extremo puede ocasionar la pérdida de uno de los canales estéreo.

Cuando se conecta a un amplificador de instrumento musical, ajuste el volumen del teclado a un nivel relativamente bajo y realice los ajustes de volumen usando los controles del amplificador.

Ejemplo de conexión



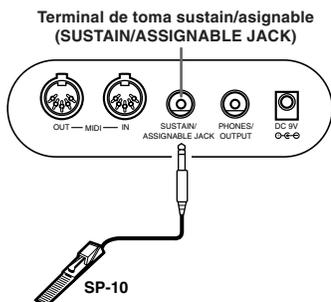
NOTA

- También puede conectar el teclado a una computadora o secuenciador. Para los detalles vea la sección "MIDI" en la página S-66.

Terminal de toma sustain/asignable

Puede conectar un pedal de sustain opcional (SP-2 o SP-10) al terminal de toma sustain/asignable para habilitar las capacidades que se describen a continuación.

Para los detalles en cómo seleccionar la función de pedal que desea, vea la sección “Cambiando otros ajustes” en la página S-63.



Pedal sustain

- Con los sonidos de piano, presionando el pedal ocasiona que las notas se alarguen, muy similarmente al pedal apagador del piano.
- Con los sonidos de órgano, presionando el pedal ocasiona que las notas continúen sonando hasta que se suelta el pedal.

Pedal de sostenuto

- Al igual que la función de pedal de sustain descrita anteriormente, presionando el pedal de sostenuto ocasiona que las notas se sostengan.
- La diferencia entre un pedal de sostenuto y pedal de sustain es la sincronización. Con el pedal de sostenuto, presiona las teclas y luego presiona el pedal antes de soltar las teclas. Solamente se sostienen las notas que están sonando cuando se presiona el pedal.

Pedal de sordina

Presionando el pedal suaviza el sonido de las notas que se están ejecutando.

Pedal de inicio/parada de ritmo

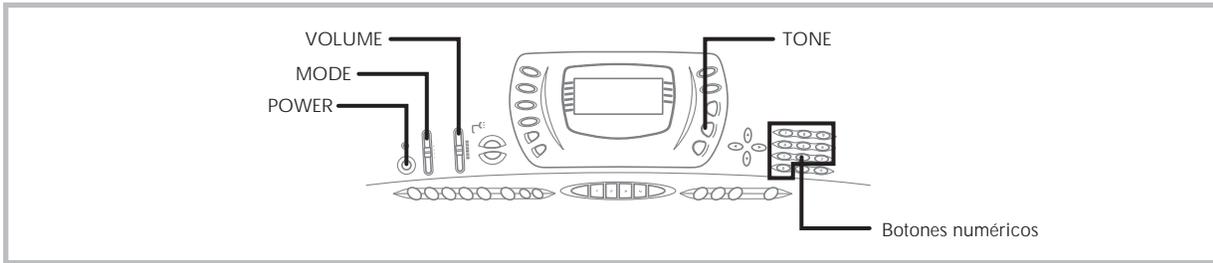
En este caso, el pedal realiza las mismas funciones como el botón START/STOP.

Accesorios y opciones

Utilice solamente los accesorios y opciones especificados para este teclado. El uso de ítemes no autorizados crea el peligro de incendios, descargas eléctricas y lesiones personales.



Operaciones básicas



Esta sección proporciona información sobre las operaciones de teclado básicas.

Para tocar el teclado

1. Presione el botón **POWER** para activar la alimentación del teclado.
2. Ajuste el interruptor **MODE** a **NORMAL**.
3. Utilice el control deslizante **VOLUME** para ajustar el volumen a un nivel relativamente bajo.
4. Toque algo sobre el teclado.

Seleccionando un sonido

Este teclado viene con 348 sonidos incorporados. Para seleccionar el sonido que desea usar utilice el procedimiento siguiente.

Para seleccionar un sonido

1. Busque el sonido que desea usar en la lista de sonidos del teclado y observe su número de sonido.
2. Presione el botón **TONE**.

TONE 000 GrandPno

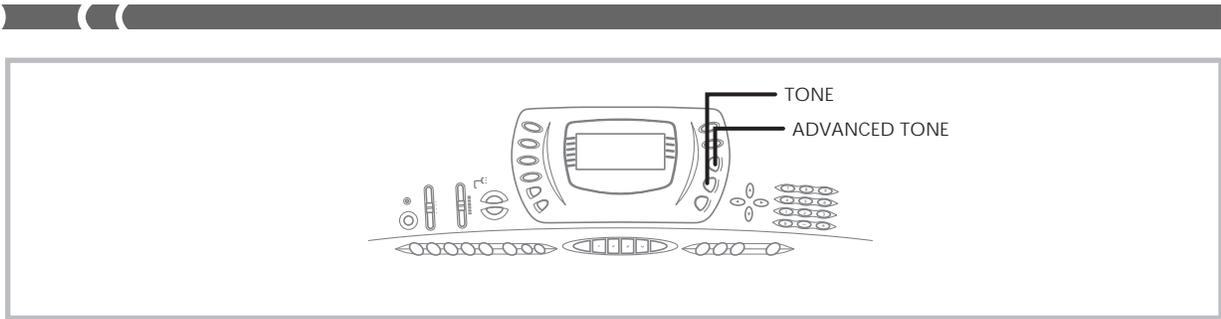
3. Utilice los botones numéricos para ingresar el número de sonido con tres dígitos del sonido que desea seleccionar.

Ejemplo: Para seleccionar "039 ACOUSTIC BASS", ingrese 0, 3 y luego 9.

TONE 039 Aco. Bass

NOTA

- Para el número de sonido ingrese siempre los tres dígitos, incluyendo los ceros a la izquierda (si hubiera).
- También puede incrementar el número de sonido visualizado presionando [+] y disminuirlo presionando [-].
- Cuando se selecciona uno de los ajustes de batería (números de sonido 228 al 237), cada tecla del teclado se asigna a un sonido de percusión diferente. Para los detalles vea la página A-8.
- Los nombres de los números de sonido 100 al 227 no están marcados sobre la consola del teclado. Cuando selecciona un sonido dentro de esta gama, refiérase a la "Lista de sonidos" en la parte trasera de esta guía del usuario.



Usando un sonido avanzado

100 de los sonidos preajustados son “Sonidos avanzados”, que son variaciones de los sonidos estándar creados por la programación en efectos (DSP) y otros ajustes. Por ejemplo, PIANO está modificado en STEREO PIANO, ORGAN se convierte en ROTARY SPEAKER ORGAN, y así sucesivamente.

Para seleccionar un sonido avanzado

1. Presione el botón **ADVANCED TONE**.
 - Esto ocasiona que sobre la presentación aparezca “AD”, y ocasiona que el sonido seleccionado actualmente cambie a su versión de sonido avanzado.



- “AD TONE” es la abreviatura de “ADVANCED TONE” (sonido avanzado).

2. Presione el botón **TONE**.

- Esto ocasiona que sobre la presentación desaparezca “AD”, y retorna el sonido a su preajuste estándar.

NOTA

- Los números de sonidos preajustados 000 a 099 tienen versiones de sonido avanzado.
- En todo momento “AD” se encuentra sobre la presentación indicando que se selecciona un sonido avanzado, puede usar [+] y [-] para desplazar el número de sonido sobre la presentación.
- Si se selecciona cualquier número de sonido fuera de la gama de 000 a 099 cuando presiona el botón **ADVANCED TONE**, el sonido cambia automáticamente a la versión de sonido avanzado de número de sonido 00.
- Solamente uno de los canales (1 al 16) pueden tener un sonido avanzado asignado a la vez. Asignando un sonido avanzado a otro canal ocasiona que el canal asignado actualmente cambie automáticamente a su versión estándar (no avanzado).

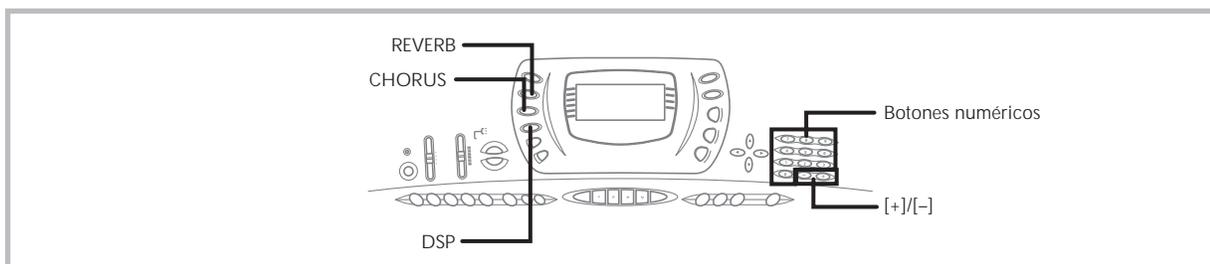
Polifonía

El término polifonía se refiere al número máximo de notas que pueden ejecutarse al mismo tiempo. El teclado tiene una polifonía de 32 notas, que incluye las notas que toca así como también los ritmos y patrones de acompañamiento automático que se ejecutan en el teclado. Esto significa que cuando un ritmo o patrón de acompañamiento automático está siendo ejecutado por el teclado, el número de notas (polifonías) disponibles para tocar en el teclado se reduce. También tenga en cuenta que algunos de los sonidos ofrece solamente una polifonía de 16 notas.

Muestreo digital

Una variedad de sonidos que se encuentran disponibles con este teclado han sido grabados y procesados usando una técnica denominada muestreo digital. Para asegurar un alto nivel de calidad tonal, las muestras son tomadas en las gamas bajas, medias y altas, y luego combinadas para proporcionarle el sonido que es asombrosamente parecido al original. Pueden notarse algunas muy ligeras diferencias en volumen o calidad de sonido para algunos sonidos, cuando las ejecuta en posiciones diferentes en el teclado. Esto es un resultado inevitable del muestreo múltiple, y no es indicio de una falla de funcionamiento.

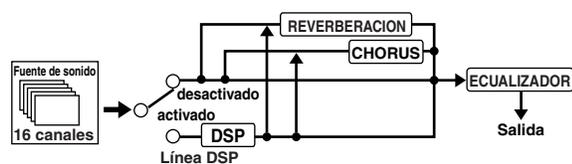
Aplicando efectos a los sonidos



Este teclado le proporciona una selección de efectos que puede aplicar a los sonidos. Los efectos incorporados incluyen una amplia gama de variaciones que le proporcionan acceso a una selección de efectos digitales generales.

Bloques de efectos

Los efectos de este teclado están organizados de la manera siguiente.



REVERB

La reverberación (REVERB) simula las acústicas de tipos específicos de ambientes. Puede elegir entre 16 efectos de reverberación diferentes, incluyendo "Room" y "Hall".

CHORUS

El efecto de coro (chorus) le proporciona mayor profundidad ocasionando que vibre. Puede elegir entre 16 efectos de chorus diferentes, incluyendo "Chorus" y "Flanger".

DSP

Los efectos DSP se aplican a la conexión entre la fuente de sonido y salida. Puede seleccionar los efectos de distorsión y modulación. Puede crear los ajustes de efecto DSP y también transferir descargando los datos DSP desde su computadora.

El teclado tiene memoria hasta para 10 ajustes de efecto DSP, los cuales pueden almacenarse.

Para mayor información vea la parte titulada "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-68 y "Almacenando los ajustes de los parámetros DSP" en la página S-26.

Seleccionando REVERB y CHORUS

Para seleccionar REVERB y CHORUS realice los pasos siguientes.

1. Presione el botón (REVERB o CHORUS) para el tipo de efecto que desea, de manera que el indicador del botón se muestre sobre la pantalla de presentación.

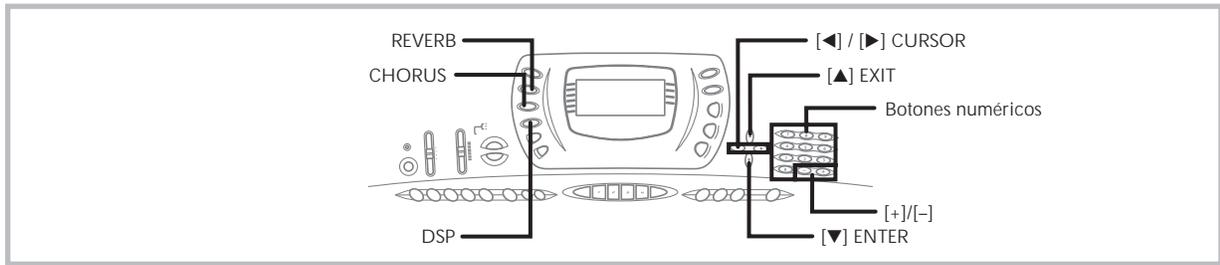
- Cuando el efecto está activado, un indicador se encuentra sobre el display próximo a REVERB o CHORUS. El indicador no se visualiza cuando el efecto correspondiente está desactivado.

Ejemplo: Indicador después que se presiona el botón REVERB.



2. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para ir visualizando a través de los efectos, hasta visualizar el que desea, o utilice los botones numéricos para ingresar el número de efecto que desea.

- Para informarse acerca de los tipos de efectos REVERB y CHORUS que se disponen, vea la lista en la página A-10.
- Aquí también puede cambiar los parámetros del efecto seleccionado, si así lo desea. Para mayor información vea la parte titulada "Cambiando los ajustes de los parámetros REVERB y CHORUS".



Cambiando los ajustes de los parámetros REVERB y CHORUS

Puede controlar la fuerza relativa de un efecto y la manera en que se aplica. Los parámetros que puede controlar depende en el efecto. Para mayor información vea la parte titulada “Parámetros REVERB y CHORUS”.

- Después de seleccionar el tipo de efecto que desea, presione el botón [▼] (Enter).
 - Esto visualiza la pantalla de ajuste de parámetro.
- Utilice los botones [◀] y [▶] (CURSOR) para visualizar el parámetro cuyos ajustes desea cambiar.

Ejemplo: Para ajustar el parámetro “Reverb Time”.



- Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para ingresar el ajuste de parámetro que desea.
- Presione el botón [▲] (EXIT).
 - Esto retorna a la pantalla de selección de efecto.

Parámetros REVERB y CHORUS

A continuación se describen los parámetros para cada efecto.

REVERB (Reverberación)

Los efectos de reverberación están asociados con un tipo de reverberación o tipo de retardo. Los ajustes de parámetros dependen en el tipo asociado.

- **Tipo de reverberación (Números 0 a 5, 8 a 13)**
- **Reverb Level (Gama: 000 a 127)**
Controla el tamaño de la reverberación. Un número más grande produce una reverberación mayor.
- **Reverb Time (Gama: 000 a 127)**
Controla el tiempo de continuación de la reverberación. Un número más grande produce una reverberación mayor.

- **ER Level (Sonido de eco inicial) (Gama: 000 a 127)**

Este parámetro controla el volumen de reverberación inicial. El sonido de eco inicial es el primer sonido reflejado desde las paredes y techo, cuando se genera un sonido mediante este teclado. Un valor más grande especifica un sonido de eco más grande.

- **High Damp (Gama: 000 a 127)**

Ajuste la amortiguación de la reverberación de alta frecuencia (sonido alto). Un valor de amortiguación pequeño amortigua sonidos altos, creando una reverberación oscura. Un valor más grande no amortigua los sonidos altos, para dar una reverberación más brillante o dinámica.

- **Tipo de retardo (Números 6, 7, 14, 15)**

- **Delay Level (Gama: 000 a 127)**

Especifica el tamaño del sonido de retardo. Un valor más alto produce un sonido de retardo más grande.

- **Delay Feedback Range (Gama: 000 a 127)**

Ajusta la repetición de retardo. Un valor más alto produce un número de repeticiones más grande.

- **ER Level**

Similar al tipo de reverberación.

- **High Damp**

Similar al tipo de reverberación.

CHORUS (Coro)

- **Chorus Level (Gama: 000 a 127)**

Especifica el tamaño del sonido de chorus.

- **Chorus Rate (Gama: 000 a 127)**

Especifica la velocidad de ondulación del sonido de chorus. Un valor más alto produce una ondulación más rápida.

- **Chorus Depth (Gama: 000 a 127)**

Especifica la profundidad de ondulación del sonido de chorus. Un valor más alto produce una ondulación más profunda.

■ NOTA

- La aplicación o no de las partes que están sonando depende en el envío de reverberación del modo de mezclador, envío de chorus y ajustes DSP de activación/desactivación. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-35.

Seleccionando un tipo DSP

Para seleccionar un tipo DSP realice los pasos siguientes.

1. Presione el botón **DSP** de modo que el indicador aparezca próximo a DSP sobre el display.
2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** o los botones numéricos para seleccionar el tipo de DSP que desea.
 - Ver la "Lista de efectos" en la página A-10 para informarse acerca de los tipos DSP que pueden seleccionarse.
 - Aquí también puede cambiar los parámetros del efecto seleccionado si lo desea. Para mayor información vea la parte titulada "Cambiando los ajustes de los parámetros DSP".

■ NOTA

- Cuando se usa un efecto DSP, deberá usar el mezclador para confirmar que las líneas DSP de las partes requeridas están activadas. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-35.
- El área del display de tipo DSP muestra el número DSP (000 a 109), Ad (sonido avanzado) o USr (sonido del usuario creado usando DSP).

Ajustando los parámetros DSP básicos

Los siguientes son los parámetros DSP básicos cuyos ajustes puede cambiar.

■ DSP Volume (Gama: 000 a 127)

Ajuste el volumen posterior a DSP.

■ DSP Pan (Gama: -64 a 00 a +63)

Ajusta el efecto panorámico estéreo posterior a DSP.

■ DSP Hold (Ajustes: on, off)

on: El ajuste de línea DSP es mantenido, aun cuando se cambia el sonido.

- En el caso de un sonido avanzado, sin embargo, cambiando el sonido ocasiona que todos los ajustes de línea DSP excepto para aquéllos del canal seleccionado se desactiven. Para mayor información vea la nota en la página S-26.

off: Cambiando el sonido cambia al ajuste de línea DSP del sonido nuevo.

1. Presione el botón **DSP** de manera que aparezca el indicador DSP sobre la pantalla.

2. Utilice los botones **[◀]** y **[▶]** (**CURSOR**) para visualizar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.

3. Utilice los botones **[+]** y **[-]** o los botones numéricos para realizar los ajustes que desea.

4. Presione el botón **[▲]** (**Exit**).

- Esto sale de la pantalla de ajuste de sonido o ritmo.

Cambiando los ajustes de los parámetros DSP

Puede controlar la fuerza relativa de un DSP y cómo se aplica. Para mayor información vea la sección siguiente titulada "Parámetros DSP".

1. Después de seleccionar el tipo de DSP que desea, presione el botón **[▼]** (**Enter**).

- Esto visualiza la pantalla de ajuste de parámetros.

2. Utilice los botones **[◀]** y **[▶]** (**CURSOR**) para visualizar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.

3. Utilice los botones **[+]** y **[-]** o los botones numéricos para realizar los ajustes de parámetro que desea.

4. Presione el botón **[▲]** (**Exit**).

- Esto sale de la pantalla de ajuste de tipo de DSP.

Parámetros DSP

A continuación se describen los parámetros para cada DSP.

DSP

■ Parámetro 0 al 7

Este parámetro difiere de acuerdo con el algoritmo del tipo de DSP seleccionado. Para mayor información vea la "Lista de efectos" en la página A-10 y la "Lista de algoritmos DSP" en la página A-12.

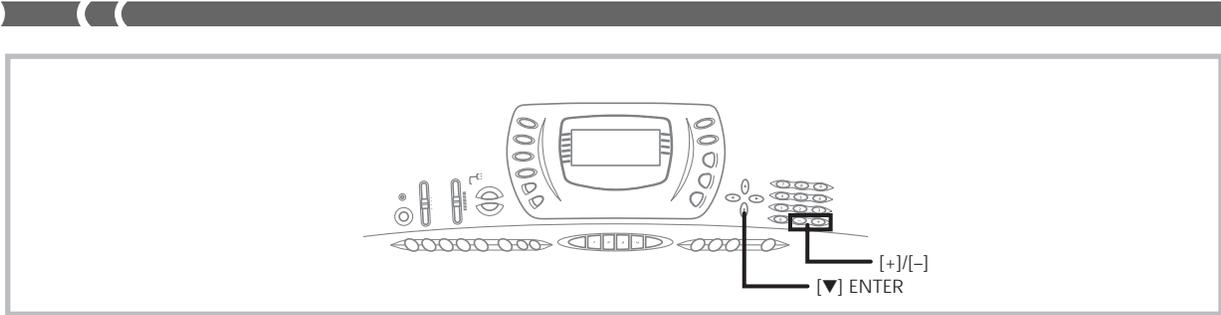
* Estructura de generador de efectos y tipo de operación.

■ DSP Reverb Send (Gama: 000 a 127)

Especifica la cantidad de sonido posterior a DSP que debe enviarse a reverberación.

■ DSP Chorus Send (Gama: 000 a 127)

Especifica la cantidad de sonido posterior a DSP que debe enviarse a chorus.



NOTA

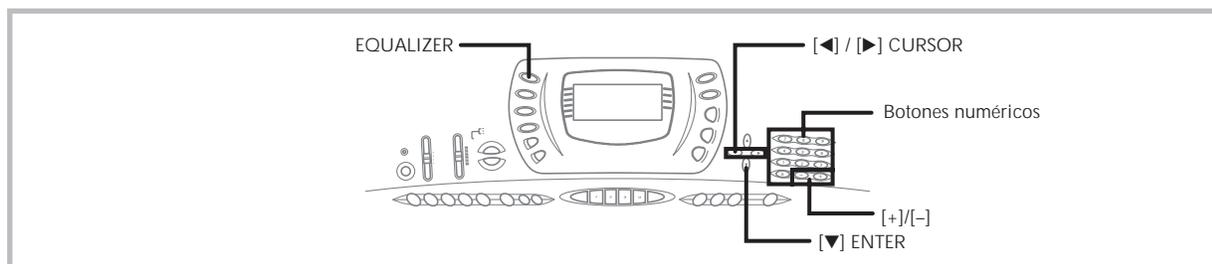
- La aplicación o no de las partes que están sonando depende en el envío de reverberación del modo de mezclador, envío de chorus y ajustes DSP de activación/desactivación. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-35.
 - Ejecutando una melodía de demostración (página S-15) cambia automáticamente el efecto que se encuentra asignado a la melodía. No puede cambiar o cancelar un efecto de la melodía de demostración.
 - Cambiando el ajuste de efecto mientras un sonido está siendo generado por el teclado, ocasiona un ligero corte en el sonido cuando cambia el efecto.
 - Un número de sonidos, llamados "sonidos avanzados", se activan automáticamente en la línea DSP para sonidos más efectivos. Si asigna un sonido avanzado a una parte del teclado (canales 1 al 4), línea DSP se activa automáticamente y la selección DSP cambia de acuerdo con los ajustes del sonido avanzado. También, se activa el ajuste de activación/desactivación de línea DSP del modo de mezclador para la parte del teclado a la cual se asigna el sonido avanzado.*
- * El ajuste línea DSP del mezclador se desactiva automáticamente para cada parte que no tiene un sonido avanzado asignado.
- Debido a esto, los efectos DSP previamente aplicados a estas partes son cancelados, lo cual puede hacer que su sonido suene diferente. En este caso, visualice la pantalla del mezclador y active de nuevo DSP.

Almacenando los ajustes de los parámetros DSP

Puede almacenar hasta 10 DSP modificados en el área del usuario, para llamarlos posteriormente cuando los necesita.

1. Después de realizar los ajustes de parámetro DSP que desea, presione el botón **[▼] (ENTER)**.
 - Esto ocasiona que el número DSP del área del usuario en donde DSP será almacenado destelle sobre el display.
2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar el número DSP de área del usuario en donde desea almacenar el DSP nuevo.
 - Puede seleccionar un número DSP de área del usuario solamente en la gama de 100 a 109.
3. Después de que todo se encuentra de la manera deseada, presione el botón **[▼] (ENTER)** para almacenar el efecto.
 - El mensaje "Save OK" aparece momentáneamente sobre el display, seguido por la pantalla de selección de sonido o ritmo.

Usando el ecualizador



El ecualizador es otro tipo de efecto que puede usar para realizar los ajustes en la calidad de sonido. Las frecuencias se dividen entre un número de bandas, y elevando y descendiendo el nivel de cada banda de frecuencia altera el sonido.

Puede reproducir las acústicas óptimas para el tipo de música que está ejecutando (clásica, por ejemplo), seleccionando el ajuste de ecualizador aplicable.

Este teclado tiene un ecualizador incorporado de cuatro bandas y 10 ajustes diferentes, desde los cuales puede elegir. Puede ajustar la ganancia (volumen) de las cuatro bandas del ecualizador, dentro de la gama de -12 a 0 +12.

Para seleccionar el tipo de ecualizador

1. Presione el botón EQUALIZER.

- Esto ocasiona que el tipo de ecualizador seleccionado actualmente aparezca sobre el display.

Standard

2. Utilice los botones [+] y [-] de los botones numéricos para seleccionar el tipo de ecualizador que desea.

Ejemplo: Para seleccionar Jazz.

Jazz

- Presionando el botón [▲](EXIT) o el botón EQUALIZER sale de la pantalla de ajuste del ecualizador.

Para ajustar la ganancia (volumen) de una banda

1. Después de seleccionar el tipo de ecualizador que desea, presione el botón [▼] (ENTER).

04 Low

2. Utilice los botones de (CURSOR) [◀] y [▶] para seleccionar la banda cuya ganancia desea ajustar.

Ejemplo: Para ajustar la banda HIGH.

00 High

3. Utilice los botones [+] y [-] de los botones numéricos para ajustar la banda de ganancia.

Ejemplo: Para ajustar la ganancia a 10.

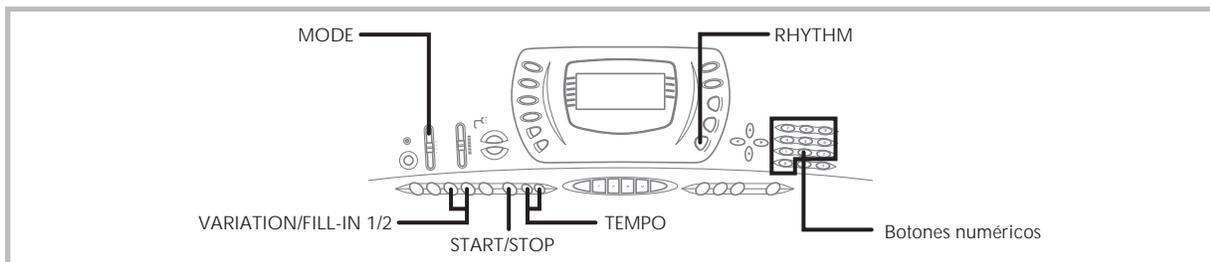
10 High

- Presionando el botón [▲](EXIT) visualiza la pantalla de ajuste de tipo de ecualizador.
- Presionando el botón EQUALIZER sale de la pantalla de ajuste de ganancia (volumen).

■ NOTA

- Cambiando a otro tipo de ecualizador ocasiona que los ajustes de ganancia de banda cambien automáticamente a los ajustes iniciales para el tipo de ecualizador seleccionado recientemente.

Usando el acompañamiento automático



Este teclado ejecuta automáticamente las partes de acordes y bajo de acuerdo con los acordes de su digitación. Las partes de acordes y bajo se ejecutan usando los tonos y sonidos que se encuentran automáticamente seleccionados al seleccionar el ritmo que se está usando. Todo esto significa que consigue acompañamientos reales y completos, para las notas de melodía que ejecuta con la mano derecha, creando el ambiente de conjunto de una sola persona.

Seleccionando un ritmo

Este teclado le proporciona 100 ritmos emocionantes que puede seleccionar usando el procedimiento siguiente. También puede transferir los datos de acompañamiento desde su computadora para almacenar hasta cuatro de ellos como ritmos de usuario en la memoria del teclado. Para mayor información vea la parte titulada "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-68.

Para seleccionar un ritmo

1. Busque el ritmo que desea usar en la lista de ritmos del teclado y observe su número de ritmo.
2. Presione el botón **RHYTHM**.

Número y nombre de ritmo seleccionado



Aparece cuando se presiona el botón **RHYTHM**.

3. Utilice los botones numéricos para ingresar el número de ritmo con tres dígitos del ritmo que desea seleccionar.

Ejemplo: Para seleccionar "031 ROCK", ingrese 0, 3 y luego 1.



■ NOTA

- También puede incrementar el número de ritmo visualizado presionando [+] y disminuirlo presionando [-].

Ejecutando un ritmo

Para ejecutar un ritmo

1. Ajuste el interruptor **MODE** a **NORMAL**.
2. Presione el botón **1** o **2** de **VARIATION/FILL-IN**.
 - Esto inicia la ejecución del ritmo seleccionado.
 - Para parar la ejecución del ritmo, presione el botón **START/STOP**.

■ NOTA

- Todas las teclas del teclado son teclas de melodía mientras el interruptor **MODE** se encuentra ajustado a **NORMAL**.

Ajustando el tempo

Puede ajustar el tempo de ejecución de ritmo dentro de una gama de 30 a 255 compases por minuto. El ajuste de tempo se usa para ejecutar el acorde de acompañamiento automático, y operaciones con la memoria de canciones.

Para ajustar el tempo

Presione uno de los botones **TEMPO** (▲ o ▼).

- ▲ : Aumenta el valor visualizado (aumenta el tempo)
- ▼ : Disminuye el valor visualizado (disminuye el tempo)



■ NOTA

- Presionando ambos botones **TEMPO** (▲ y ▼) al mismo tiempo reposiciona el tempo al valor fijado por omisión del ritmo seleccionado actualmente.

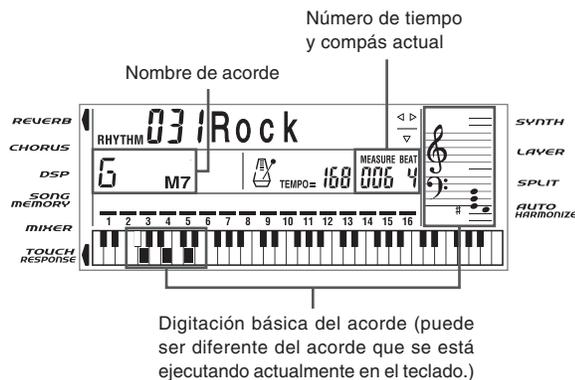
Usando el acompañamiento automático

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de acompañamiento automático del teclado. Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar y ajustar el tiempo del ritmo al valor que desea.

Para usar el acompañamiento automático

1. Ajuste el interruptor **MODE** a CASIO CHORD, FINGERED o FULL RANGE CHORD.
2. Presione el botón **START/STOP** para iniciar la reproducción del ritmo seleccionado actualmente.
3. Ejecute un acorde.
 - El procedimiento real que debe usar para ejecutar un acorde depende en la posición actual del interruptor **MODE**. Para los detalles en la ejecución de acordes, refiérase a las páginas siguientes.

CASIO CHORD Esta página
 FINGERED Página S-30
 FULL RANGE CHORD Página S-31

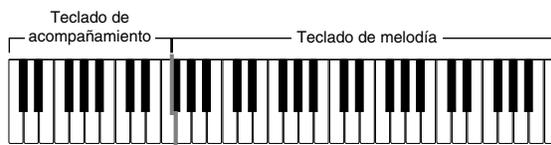


4. Para parar la ejecución del acompañamiento automático, presione nuevamente el botón **START/STOP**.

CASIO CHORD

Este método de ejecución de acordes permite que cualquiera pueda ejecutar acordes fácilmente, sin necesidad de tener conocimientos musicales o previa experiencia. A continuación se describe el "Teclado de acompañamiento" CASIO CHORD y el "Teclado de melodía", y le indica cómo ejecutar los acordes CASIO CHORD.

El teclado de acompañamiento CASIO CHORD y el teclado de melodía



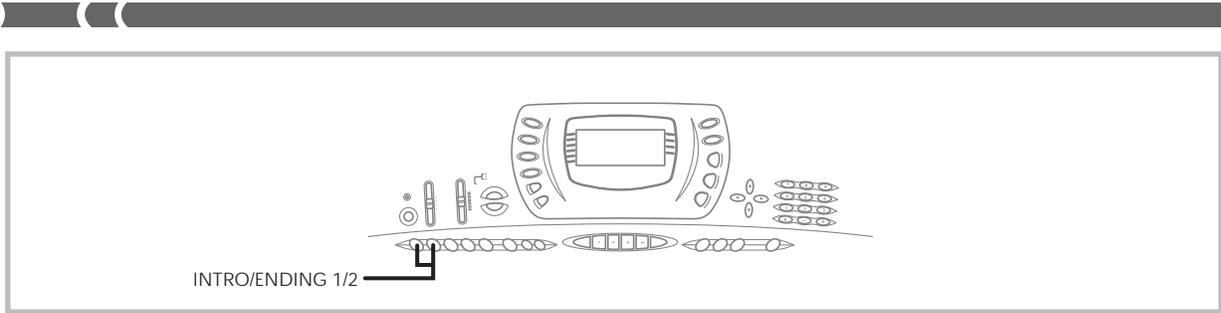
NOTA

- El teclado de acompañamiento puede usarse para tocar solamente los acordes. No se producirán sonidos si intenta ejecutar solamente las notas melódicas sobre el teclado de acompañamiento.

Tipos de acordes

El acompañamiento CASIO CHORD le permite ejecutar cuatro tipos de acordes con un uso mínimo de los dedos.

Tipos de acordes	Ejemplo
Acordes mayores Los nombres de los acordes mayores están marcados sobre las teclas del teclado de acompañamiento. Tenga en cuenta que los acordes producidos cuando presiona un teclado de acompañamiento no cambia de octava, sin tener en cuenta qué tecla se usa para ejecutarla.	DO mayor (C)
Acordes menores (m) Para ejecutar un acorde menor mantenga una tecla de acorde mayor presionada, y presione cualquier otra tecla del teclado de acompañamiento ubicada a la derecha de la tecla de acorde mayor.	DO menor (Cm)
Acordes en séptima (7) Para ejecutar un acorde en séptima mantenga la tecla de acorde mayor presionada, y presione cualquiera de las otras dos teclas del teclado de acompañamiento ubicadas a la derecha de la tecla de acorde mayor.	DO en séptima (C7)
Acordes menores en séptima (m7) Para ejecutar un acorde menor en séptima mantenga presionada la tecla de acorde mayor, y presione cualquiera de las tres teclas del teclado de acompañamiento, ubicadas a la derecha de la tecla de acorde mayor.	DO en séptima menor (Cm7)



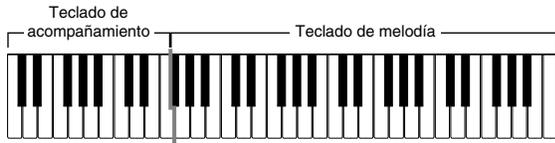
NOTA

- Cuando se ejecutan acordes en séptimas o menores, no habrá diferencia si presiona una tecla blanca o negra a la derecha de una tecla de acorde mayor.

FINGERED

FINGERED le proporciona un total de 15 tipos de acordes diferentes. A continuación se describe el “Teclado de acompañamiento” FINGERED y el “Teclado de melodía”, y se indica cómo ejecutar un acorde de nota fundamental DO usando FINGERED.

Teclado de acompañamiento FINGERED y teclado de melodía



NOTA

- El teclado de acompañamiento puede usarse para tocar solamente los acordes. No se producirán sonidos si intenta ejecutar solamente las notas melódicas sobre el teclado de acompañamiento.

C 	Cm 	Cdim
Caug *1 	Csus4 	C7 *2
Cm7 *2 	Cmaj7 *2 	Cm7b5
C7b5 *1 	C7sus4 	Cadd9 *2
Cmadd9 *2 	CmM7 *2 	Cdim7 *1

Para los detalles en la ejecución de los acordes con otras notas fundamentales, vea el “Cuadro de acordes Fingered” en la página A-9.

*1: No puede usarse la digitación invertida. La más baja es la nota fundamental.

*2: El mismo acorde puede ejecutarse sin presionar la 5ta en SOL.

NOTA

- Excepto para los acordes especificados en la nota *1 anterior, las digitaciones invertidas (es decir ejecutando MI-SOL-DO o SOL-DO-MI en lugar de DO-MI-SOL) produce los mismos acordes como la digitación estándar.
- Excepto en lo especificado en la nota *2 anterior, se deben presionar todas las teclas que componen un acorde. Si se omite la presión de aun una sola tecla no se ejecutará el acorde FINGERED deseado.

FULL RANGE CHORD

Este método de acompañamiento le proporciona un total de 38 tipos de acordes: los 15 tipos de acordes disponibles con FINGERED más 23 tipos adicionales. El teclado interpreta cualquier ingreso de tres o más teclas que coincidan, un patrón FULL RANGE CHORD a ser un acorde. Cualquier otro ingreso (que no sea el patrón FULL RANGE CHORD) se interpreta como ejecución de melodía. Debido a esto, no hay necesidad de un teclado de acompañamiento separado, de modo que el teclado entero, desde un extremo a otro, funciona como un teclado de melodía que puede usarse para la melodía y los acordes.

El teclado de acompañamiento FULL RANGE CHORD y el teclado de melodía



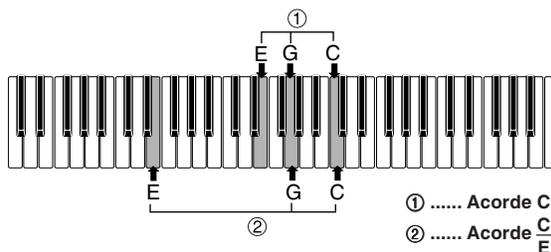
Acordes reconocidos por este teclado

La tabla siguiente identifica los patrones que son reconocidos como acordes por FULL RANGE CHORD.

Tipo de patrón	Número de variaciones de acordes
FINGERED	Los 15 patrones de acordes mostrados en la sección titulada "FINGERED" en la página S-30. Vea el cuadro "Cuadro de acordes Fingered" en la página A-9 para los detalles en la ejecución de acordes con otras notas fundamentales.
Digitaciones estándar	23 digitaciones de acordes estándar. Los siguientes son ejemplos de los 23 acordes disponibles con C (DO) como la nota básica. C ₆ • Cm ₆ • C ₆₉ $\frac{C^\#}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^\flat}{C} \cdot \frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\#m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^\flat m}{C}$ $\frac{Dm7^\flat5}{C} \cdot \frac{A^\flat7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^\flat add9}{C}$

Ejemplo: Para ejecutar un acorde DO mayor.

Cualquiera de las digitaciones mostradas en la ilustración siguiente producen un DO mayor.



NOTA

- Como con el modo digitado FINGERED (página S-30), puede ejecutar las notas que forman un acorde en cualquier combinación (①).
- Cuando la nota más baja de un acorde es separada de su nota vecina por seis o más semitonos, la nota más baja se convierte en la nota de bajo (②).

Usando un patrón de introducción (Intro)

Este teclado le permite insertar una introducción corta en un patrón de ritmo para hacer que el inicio sea más suave y más natural.

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de introducción (Intro). Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar, y ajustar el tempo.

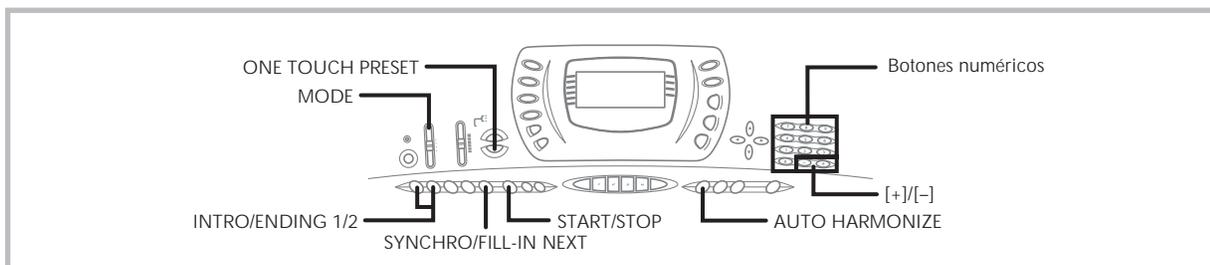
Para insertar una introducción (Intro)

Presione el botón 1 o 2 de INTRO/ENDING.

- Con el ajuste anterior, se ejecuta el patrón de introducción y el ritmo se inicia tan pronto como presiona cualquier tecla del teclado de acompañamiento.

NOTA

- La ejecución del patrón de ritmo estándar se inicia luego de completarse el patrón de introducción (Intro).



Usando un patrón de relleno

Los patrones de relleno le permiten cambiar momentáneamente el patrón de ritmo para agregar algunas variaciones interesantes a sus ejecuciones.

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de relleno.

Para insertar un relleno

1. Presione el botón **START/STOP** para iniciar la ejecución de ritmo.
2. Seleccione la variación de relleno que desea.
 - Para seleccionar el ritmo de Variation 1, presione el botón 1 de **VARIATION/FILL-IN**.
 - Para seleccionar el ritmo de Variation 2, presione el botón 2 de **VARIATION/FILL-IN**.

■ NOTA

- El patrón de relleno no se ejecuta si presiona el botón **VARIATION/FILL-IN** mientras se está ejecutando un patrón de introducción.

Usando una variación de ritmo

Además del patrón de ritmo estándar, también puede cambiarse a un patrón de ritmo de "variación" secundaria para variar un poco.

Para insertar un patrón de ritmo de variación

1. Presione el botón **START/STOP** para iniciar la ejecución de ritmo.
2. Presione el botón **SYNCHRO/FILL-IN NEXT**.
 - Si un ritmo Variation 1 se encuentra ejecutando actualmente, esto ejecuta Fill-in 1, seguido por Fill-in 2, y luego cambia al ritmo Variation 2.
 - Si un ritmo Variation 2 se encuentra ejecutando actualmente, esto ejecuta Fill-in 2, seguido por Fill-in 1, y luego cambia al ritmo Variation 1.

Acompañamiento de inicio sincronizado con ejecución de ritmo

Se puede preparar el teclado para iniciar la ejecución de ritmo al mismo tiempo que ejecuta el acompañamiento sobre el teclado.

El procedimiento siguiente describe cómo usar el inicio sincronizado. Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar, ajustar el tempo, y usar el interruptor **MODE** para seleccionar el método de ejecución de acordes que desea usar (**NORMAL**, **CASIO CHORD**, **FINGERED**, **FULL RANGE CHORD**).

Para usar el inicio sincronizado

1. Presione el botón **SYNCHRO/FILL-IN NEXT** para poner el teclado en espera de inicio sincronizado.



2. Ejecute un acorde y el patrón de ritmo inicia su ejecución automáticamente.

■ NOTA

- Si el interruptor **MODE** se ajusta a **NORMAL**, solamente se ejecuta el ritmo (sin un acorde) al tocarse sobre el teclado.
- Si presiona el botón 1 o 2 de **INTRO/ENDING** antes de ejecutar algo sobre el teclado, se inicia automáticamente el ritmo con un patrón de introducción al tocarse algo sobre el teclado.
- Para cancelar la espera de inicio sincronizado, presione el botón **SYNCHRO/FILL-IN NEXT** una vez más.

Finalizando con un patrón de finalización

Puede finalizarse las ejecuciones con un patrón de finalización lo cual lleva al patrón de ritmo que está usando a una conclusión de sonido natural.

El procedimiento siguiente describe cómo insertar un patrón de finalización. Tenga en cuenta que el patrón de finalización real ejecutado depende en el patrón de ritmo que se está usando.

Para finalizar con un patrón de finalización

Mientras se está ejecutando un ritmo, presione el botón **1** o **2** de **INTRO/ENDING**.

- La sincronización del inicio del patrón de finalización depende en el momento en que se presiona el botón **1** o **2** de **INTRO/ENDING**. Si se presiona el botón antes del segundo tiempo del compás actual, el patrón de finalización comienza a ejecutarse inmediatamente.

■ NOTA

- Presionando el botón en cualquier punto en el compás luego del segundo tiempo, resulta en la ejecución del patrón de finalización desde el comienzo del compás siguiente.

Usando el preajuste en un toque

El preajuste en un toque realiza automáticamente los ajustes principales listados debajo de acuerdo con el patrón de ritmo que está usando.

- Sonido del teclado.
- Activación/desactivación de estratificador.
- Tempo.
- Tipo de efecto.
- Activación/desactivación de armonización.

Para usar el preajuste en un toque

1. Seleccione el ritmo que desea usar.
2. Utilice el interruptor **MODE** para seleccionar el modo de acompañamiento que desea usar.
3. Presione el botón **ONE TOUCH PRESET**.
 - Esto automáticamente realiza los ajustes de preajuste en un toque de acuerdo con el ritmo seleccionado.
 - El teclado ingresa automáticamente en este momento la espera de sincronización.

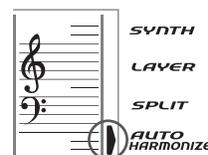
4. Inicie el ritmo y acompañamiento automático, y toque algo sobre el teclado.
 - El acompañamiento se ejecuta usando los ajustes preajustados en un toque.

Usando la armonización automática

Cuando está usando el acompañamiento automático, la armonización automática agrega automáticamente tres notas adicionales a la melodía de acuerdo con el acorde que se está ejecutando. El resultado es un efecto de armonía que hace que su línea melódica sea más rica y completa.

Para usar la armonización automática

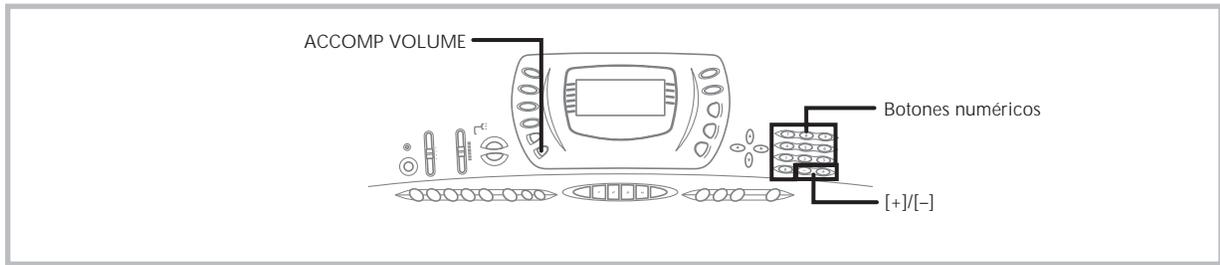
1. Utilice el interruptor **MODE** para seleccionar **FINGERED** o **CASIO CHORD** como el modo de acompañamiento.
2. Presione **AUTO HARMONIZE** para activar la armonización automática.
 - Esto ocasiona que sobre el display aparezca un indicador próximo a **AUTO HARMONIZE**.



3. Inicie la ejecución del acompañamiento automático, y toque algo sobre el teclado.
4. Para desactivar la armonización automática, presione una vez **AUTO HARMONIZE**.
 - Esto ocasiona que el indicador próximo a **AUTO HARMONIZE** desaparezca.

■ NOTA

- La armonización automática se desactiva temporalmente siempre que se inicia la ejecución de la melodía de demostración. Se activa de nuevo tan pronto finaliza la operación o función que ha ocasionado que se desactive.
- La armonización automática queda habilitada solamente cuando el modo de acompañamiento automático es **FINGERED** (digitado) o **CASIO CHORD** (acordes CASIO).



Acerca de los sonidos y notas de la armonización automática

Las notas que ejecuta sobre el teclado se denominan “notas de melodía”, mientras las notas agregadas a la melodía por la armonización automática se denominan “notas de armonización”. La armonización automática normalmente utiliza el sonido que ha seleccionado para las notas de melodía como el sonido para las notas de armonización, pero puede usar el mezclador (página S-35) para especificar un sonido diferente para las notas de armonización.

El sonido de nota de armonización se asigna al canal mezclador 5, de modo que cambie el canal 5 al sonido que desea usar para las notas de armonización.

Además del sonido, también puede usar el mezclador para cambiar un número de otros parámetros, tal como el equilibrio de volumen. Para los detalles en estos procedimientos vea la sección titulada “Usando el modo de edición de parámetro” en la página S-36.

■ NOTA

- El sonido de nota de la armonización fijado por omisión cuando se activa primero la armonización automática es el mismo sonido que el sonido de la nota de melodía.
- Cambiando el ajuste de sonido de melodía cambia automáticamente el sonido de nota de armonización al mismo ajuste.

Ajustando el volumen de acompañamiento

Puede ajustar el volumen de las partes de acompañamiento como un valor en la gama de 000 (mínimo) hasta 127 (máximo).

1. Presione el botón **ACCOMP VOLUME**.

Ajuste de volumen de acompañamiento actual

100 Ac omp Vo l

2. Para cambiar el valor de ajuste de valor actual utilice los botones numéricos o botones **[+]/[-]**.

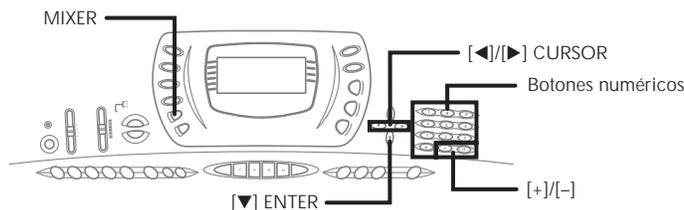
Ejemplo: 110

1 10 Ac omp Vo l

■ NOTA

- Presionando el botón **ACCOMP VOLUME** o el botón **[▲]** (EXIT) volverá a la pantalla de ajuste de sonido o ritmo.
- Cualquier ajuste de equilibrio de canal que realiza con el mezclador es mantenido cuando cambia el ajuste del volumen de acompañamiento.
- Presionando los botones **[+]** y **[-]** al mismo tiempo ajusta automáticamente un volumen de acompañamiento de 100.

Función de mezclador



Qué puede hacer con el mezclador

Este teclado le permite ejecutar múltiples partes de un instrumento musical al mismo tiempo durante la ejecución del acompañamiento automático, reproducción desde la memoria de canciones, recepción de datos a través del terminal MIDI, etc. El mezclador asigna cada parte a un canal separado (1 al 16) y le permite controlar la activación/desactivación de canal, volumen y los parámetros del punto de efecto panorámico de cada canal.

Asignaciones de canal

A continuación se muestran las partes que se asignan a cada uno de los 16 canales.

Número de canal	Parte
Canal 1	Sonido principal
Canal 2	Sonido estratificado
Canal 3	Sonido dividido
Canal 4	Sonido estratificado/dividido
Canal 5	Sonido de armonización
Canal 6	Parte de acordes del acompañamiento automático 1
Canal 7	Parte de acorde de acompañamiento automático 2
Canal 8	Parte de acorde de acompañamiento automático 3
Canal 9	Parte de bajo de acompañamiento automático
Canal 10	Parte de ritmo de acompañamiento automático
Canal 11	Pista de memoria 1
Canal 12	Pista de memoria 2
Canal 13	Pista de memoria 3
Canal 14	Pista de memoria 4
Canal 15	Pista de memoria 5
Canal 16	Pista de memoria 6

Para una información acerca de los sonidos estratificados, divididos y estratificados/divididos, vea la página S-59 y S-60. Para informarse sobre la memoria de canciones vea la página S-46.

NOTA

- Normalmente, la ejecución del teclado se asigna al canal 1. Cuando se está usando el acompañamiento automático, cada parte del acompañamiento se asigna a los canales 6 al 10.
- Cuando este teclado se está usando como la fuente de sonido para una computadora conectada u otro dispositivo conectado externamente, los 16 canales se asignan a las partes de instrumento musical. Las notas ejecutadas sobre el canal seleccionado por los pasos 1 y 2 en la sección "Activando y desactivando los canales", en la columna derecha de esta página se muestran la barra y teclado visualizados.

Activando y desactivando los canales

Activando un canal silencia cualquier instrumento grabado en el canal.

Para activar y desactivar los canales

- Presione el botón **MIXER**.
 - Esto ocasiona que el indicador MIXER aparezca sobre la pantalla de presentación.
 - Esto visualiza la pantalla de selección de canal.

01 Ch. Sel.

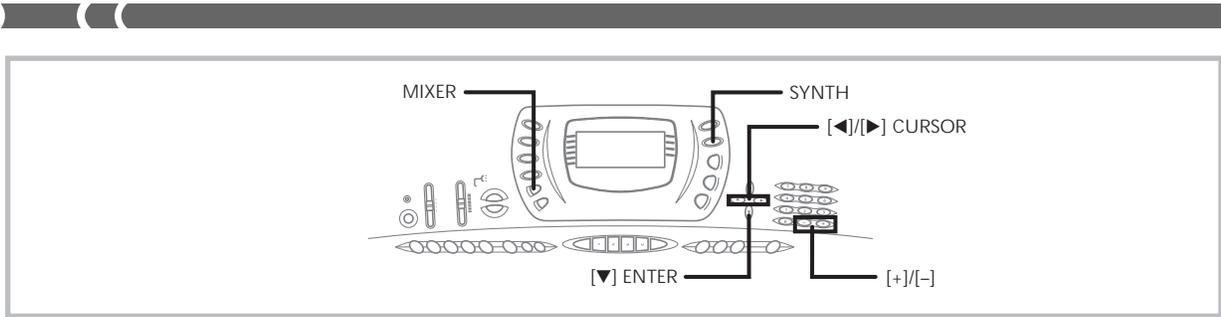
- Utilice los botones **[+]/[-]** para seleccionar un canal.

Ejemplo: Para seleccionar el canal 2.

02 Ch. Sel.

- Presione el botón **[▼]** (**ENTER**) y luego **[▶]** (**CURSOR**) para visualizar la pantalla de selección de activación/desactivación.

on Channel



4. Utilice los botones [+]/[-] para seleccionar la activación o desactivación.

Ejemplo: Para desactivar el canal.



- Presione [▲] (EXIT) para retornar a la pantalla de selección de canal.
- Presionando el botón MIXER retorna a la pantalla de sonido.

NOTA

- La presentación de datos MIDI solamente muestra los datos para los canales seleccionados con el mezclador.

Cómo funciona la activación/desactivación de canal

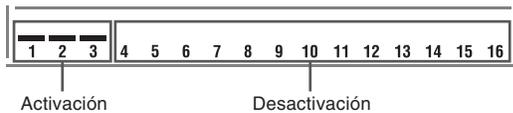
A continuación se describe qué sucede y qué aparece sobre la presentación cuando activa o desactiva un canal.

Activación (on)

Este ajuste activa el canal actualmente seleccionado, que se indica por una barra que aparece en la parte inferior del indicador de nivel para ese canal. Esto es también el ajuste fijado por omisión para todos los canales cuando se activa el teclado.

Desactivación (oFF)

Este ajuste desactiva el canal seleccionado actualmente, que se indica por una barra que aparece en la parte superior del indicador de nivel para ese canal.



Usando el modo de edición de parámetro

En el modo de edición de parámetro, puede cambiar los ajustes de 10 parámetros existentes (incluyendo el sonido, volumen y punto de efecto panorámico), para el canal que ha seleccionado en la pantalla del mezclador.

Para cambiar los parámetros

1. Utilice la pantalla de selección de canal para seleccionar un canal.
2. Utilice [▼] (ENTER) para ingresar el modo de edición de parámetro.
3. Utilice [◀] y [▶] (CURSOR) para seleccionar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.

Ejemplo: Seleccione el ajuste de volumen visualizando "Volume".

- A cada presión de [◀] o [▶] (CURSOR) va pasando en ciclo a través de los parámetros.

Indica el volumen de canal 127.



4. Utilice los botones numéricos o [+]/[-] para cambiar el ajuste de parámetro.

Ejemplo: Cambie el ajuste a "060".



- Presionando el botón MIXER retorna a los ajustes de parámetros a sus ajustes fijados por omisión.
- Presionando el botón [▲] (EXIT) retorna a la pantalla de selección de canal.

Cómo funcionan los parámetros

Los siguientes son los parámetros cuyos ajustes puede cambiar en el modo de edición de parámetro.

Parámetros de sonido

■ Tone (Sonido) (Gama: 000 a 247)

Este parámetro controla los sonidos asignados a cada parte.

000 Tone No.

■ NOTA

- El número de sonido visualizado solamente tiene dos dígitos cuando se selecciona un sonido avanzado.

■ Part On/Off (Activación/desactivación de parte) (Ajustes: on, oFF)

Este parámetro puede usarse para activar (suena) y desactivar (no suena) cada parte. La condición de activación/desactivación de cada parte se indica sobre la presentación como se describe a continuación.

■ Volume (Volumen) (Gama: 000 a 127)

Este es el parámetro que controla el volumen del canal seleccionado.

127 Volume

■ Pan Pot (Punto de efecto panorámico) (Gama: -64 a 00 a +63)

Este parámetro controla el punto del efecto panorámico, que es el punto central de los canales estéreo izquierdo y derecho. Ajustando "00" especifica el centro, un valor menor de "00" mueve el punto hacia la izquierda, y un valor mayor de "00" lo mueve a la derecha.

63 Pan

■ Octave Shift (Desplazamiento de octava) (Gama: -2 a 0 a +2)

En este caso puede usar el desplazamiento de octava para desplazar la gama de sonido hacia arriba o abajo. Cuando utiliza el sonido "piccolo" (flautín), puede haber casos en que las notas muy altas que desea ejecutar no se incluyen dentro de la gama del teclado. Cuando esto sucede, puede usar el desplazamiento de octava para desplazar la gama del teclado una octava hacia arriba.

0 Oct Shift

- 2: Gama desplazada dos octavas hacia abajo.
- 1: Gama desplazada una octava hacia abajo.
- 0: Sin desplazamiento.
- +1: Gama desplazada una octava hacia arriba.
- +2: Gama desplazada dos octavas hacia arriba.

Parámetros de afinación

Estos parámetros pueden usarse para afinar individualmente cada una de las partes.

■ Coarse Tune (Afinación cromática) (Gama: -24 a 00 a +24)

Este parámetro controla la afinación cromática de la altura tonal del canal seleccionado en unidades de semitono.

00C Tune

■ Fine Tune (Afinación fina) (Gama: -99 a 00 a +99)

Este parámetro controla la afinación fina de la altura tonal del canal seleccionado en unidades de centésimas.

00 Fine Tune

Parámetros de efecto

El mezclador le permite controlar los efectos aplicados a cada parte individual, diferenciándolos del modo de efecto, cuyos ajustes se aplican a todas las partes en general.

■ Reverb Send (Envío de reverberación) (Gama: 000 a 127)

Este parámetro controla cómo se aplica la reverberación a una parte. Un ajuste de "000" desactiva la reverberación, mientras un ajuste de 127 aplica la reverberación máxima.

056 Rvb Send

■ Chorus Send (Envío de chorus) (Gama: 000 a 127)

Este parámetro controla la cantidad de envío de chorus que se aplica a una parte. Un ajuste de "000" desactiva el envío de chorus, mientras un ajuste de 127 aplica un envío de chorus máximo.

- "Chorus Send" no funciona con sonidos de batería.

000 Cho Send

■ Línea DSP (Ajustes: on, oFF)

Puede usar este parámetro para activar o desactivar la línea DSP para un canal particular.

oFF DSP Line

■ NOTA

- Cambiando el ajuste de sonido, volumen, punto de efecto panorámico, afinación cromática, afinación fina, envío de reverberación o envío de chorus, ocasiona que el mensaje MIDI correspondiente sea generado desde el terminal MIDI.
- Cambiando los ajustes de sonido cambia los ajustes del sonido, envío de reverberación, envío de chorus y parámetro de línea DSP*.

* Cuando DSP se encuentra desactivado (Vea la nota en la página S-26).



Modo de sintetizador

El modo de sintetizador de este teclado le proporciona las herramientas para crear sus propios sonidos originales. Simplemente seleccione uno de los sonidos incorporados y cambie sus parámetros para crear su propio sonido original. Aun puede almacenar sus sonidos en la memoria y seleccionarlo usando el mismo procedimiento que el usado para seleccionar un sonido preajustado.

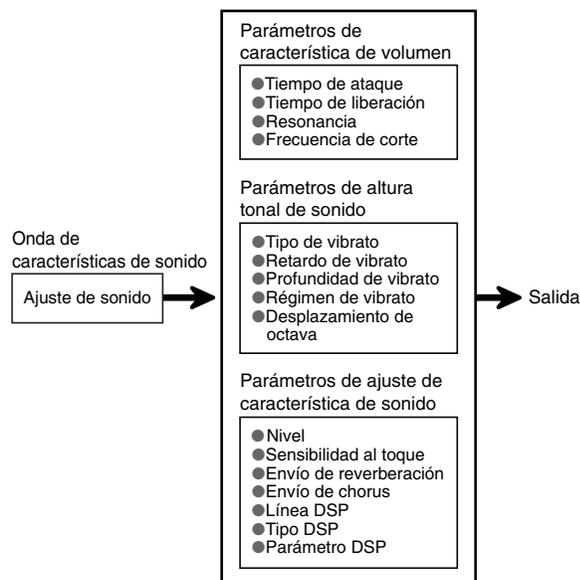
Funciones del modo de sintetizador

A continuación se describe cómo usar cada una de las funciones disponibles en el modo de sintetizador.

Parámetros del modo de sintetizador

Los sonidos preajustados que se encuentran incorporados en este teclado consisten de un número de parámetros. Para crear un sonido, primero llame un sonido de la MIDI general (100 a 227) o un sonido preajustado (000 a 099), y luego cambie sus parámetros a su propio sonido. Tenga en cuenta que los sonidos de ajuste de batería (228 a 237) no pueden usarse como la base para un sonido de usuario.

La ilustración siguiente muestra los parámetros que componen los sonidos preajustados y qué es lo que realiza cada parámetro. Como puede verse en la ilustración, estos parámetros pueden dividirse en cuatro grupos, cada uno de los cuales se describe en detalle debajo.



NOTA

- Las operaciones del modo de sintetizador afectan el sonido seleccionado para el canal 1.

(1) Onda de característica de sonido

■ Ajuste de sonido

Especifica cuáles de los sonidos preajustados deben usarse como el sonido original.

(2) Parámetros de característica de volumen

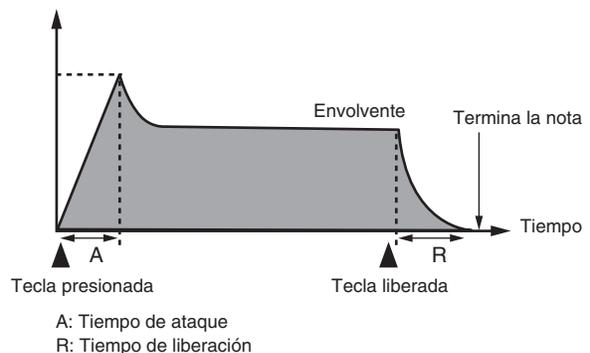
Estos parámetros controlan cómo cambia el sonido en el tiempo, desde que se presiona una tecla del teclado hasta que el sonido se extingue. Puede especificar cambios en las características de volumen y sonido.

■ Tiempo de ataque

Esto es el régimen o tiempo que toma para que el sonido alcance su nivel de volumen más alto. Puede especificar un régimen alto, en donde el sonido alcanza su nivel de volumen más alto inmediatamente, o un régimen lento en donde se eleva gradualmente, o algo intermedio.

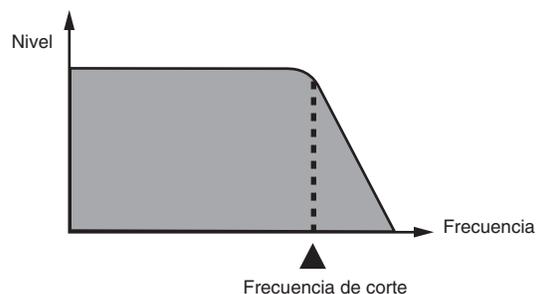
■ Tiempo de liberación

Este es el régimen o tiempo para que el volumen de sonido llegue a cero. Puede especificar una liberación con una gama desde una caída repentina a cero, a una que disminuye gradualmente a cero.



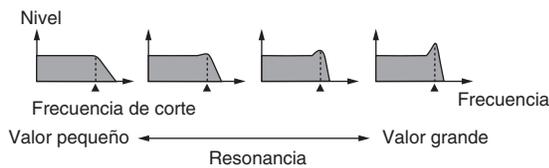
■ Frecuencia de corte

La frecuencia de corte es un parámetro para ajustar el timbre cortando cualquier frecuencia que sea más alta que una frecuencia específica. Una frecuencia de corte más grande produce un timbre más dinámico (más duro), mientras una frecuencia más pequeña produce un timbre más oscuro (más blando).



■ Resonancia

La resonancia mejora las componentes armónicas en la vecindad de la frecuencia de corte, lo cual crea un sonido original. Un valor de resonancia más grande mejora el sonido como se muestra en la figura.



■ NOTA

- Con algunos sonidos, un valor de resonancia grande puede ocasionar distorsión o ruido durante la parte del ataque del sonido.

(3) Parámetros de altura tonal de sonido

■ Tipo de vibrato, retardo de vibrato, profundidad de vibrato y régimen de vibrato

Estos parámetros ajustan el efecto de vibrato, que ocasiona cambios periódicos en el sonido.

■ Desplazamiento de octava

Este parámetro controla la octava en todos los sonidos.

(4) Parámetros de ajuste de característica de sonido

■ Nivel

Este parámetro controla el volumen completo del sonido.

■ Sensibilidad al toque

Este parámetro controla los cambios en volumen y timbre de acuerdo con la presión relativa aplicada a las teclas del teclado. Puede especificar mayor volumen para una presión mayor, y menor volumen para una presión menor, o puede especificar el mismo volumen sin considerar la presión que se aplican a las teclas.

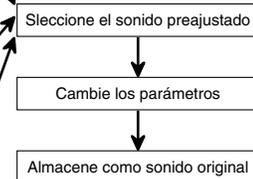
■ Parámetros de envío de reverberación, envío de chorus, línea DSP, tipo DSP y parámetro DSP

Estos parámetros controlan los efectos aplicados a los sonidos.

Almacenando los sonidos de usuario

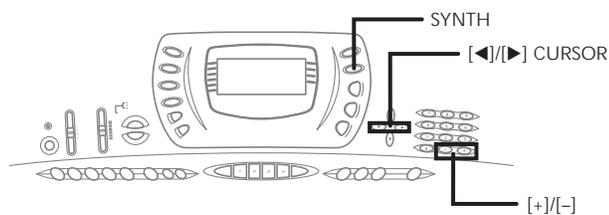
El grupo de números de sonidos desde 238 a 247 (User 01 a User 10) es lo que se llama área del usuario, debido a que está reservada para almacenar los sonidos de usuario. Luego de llamar un sonido preajustado y cambiar sus parámetros para crear su propio sonido de usuario, puede almacenarlo en el área de usuario para llamarlo posteriormente. Puede volver a llamar sus sonidos usando el mismo procedimiento que usa cuando selecciona un sonido preajustado.

Números de sonido	Sonido
000 ~ 099	Sonido de panel
00 ~ 99	Sonido avanzado
100 ~ 227	Sonido GM
228 ~ 237	Ajuste de batería
238 ~ 247	Área de usuario



■ NOTA

- El teclado es enviado desde la fábrica con el número de sonido "000" (piano) asignado al área del usuario.
- Tenga en cuenta que creando un sonido de usuario (000 a 227) no cambia el sonido preajustado. Se crea una versión nueva del sonido de preajuste para almacenarlo en el área del usuario.
- No puede usar un sonido de ajuste de batería (228 a 237) como la base de un sonido de usuario.



Creando un sonido de usuario

Utilice el procedimiento siguiente para seleccionar un sonido preajustado y cambie sus parámetros para crear un sonido de usuario.

1. Primero, seleccione el sonido preajustado que desea usar como una base para el sonido de usuario.

2. Presione el botón **SYNTH**.

- Esto ingresa el modo de sintetizador, que se indica por el indicador próximo a **SYNTH** en la pantalla de visualización.

Valor de ajuste de parámetro



3. Utilice [**◀**] y [**▶**] (**CURSOR**) para visualizar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.



- A cada presión de [**◀**] o [**▶**] (**CURSOR**) cambia al siguiente parámetro. Para informarse sobre la gama de ajustes para cada parámetro vea "Parámetros y sus ajustes" en esta página.

4. Utilice [**+**] y [**-**] para cambiar el ajuste del parámetro seleccionado actualmente.

- También puede usar los botones numéricos para ingresar un valor para cambiar un ajuste de parámetro. Para informarse sobre la gama de ajustes para cada parámetro vea "Parámetros y sus ajustes" en esta página.

5. Después que haya finalizado de editar el sonido, presione el botón **SYNTH** para salir del modo de sintetizador.

NOTA

- Para informarse acerca del almacenamiento de los datos de sonido de usuario de modo que no sea borrado, vea la sección "Almacenando un sonido de usuario en la memoria" en la página S-42.

Parámetros y sus ajustes

A continuación se describe la función y de cada parámetro proporciona su gama de ajuste.

■ Attack Time (Tiempo de ataque)

(Gama: -64 a 00 a +63)

El tiempo que toma antes de que el sonido se genere después de presionar una tecla.

-01 Atk Time

■ Release Time (Tiempo de liberación)

(Gama: -64 a 00 a +63)

El tiempo que el sonido continúa sonando después de que se suelta la tecla.

-07 Rel. Time

■ Vibrato Type (Onda de vibrato)

(Gama: vea a continuación.)

Especifica el tipo de vibrato (onda).

5 in Vib. Type

Valor	Significado	Onda
Sin	Onda senoidal	
tri	Onda triangular	
SAU	Onda tipo diente de sierra	
Sqr	Onda cuadrada	

■ Retardo de vibrato (Gama: -64 a 00 a +63)

Especifica la cantidad de tiempo antes de que se inicie el vibrato.

00 Vib Delay

■ **Vib.Depth (Profundidad de vibrato)**
(Gama: -64 a 00 a +63)

Profundidad del efecto de vibrato.

12 VibDepth

■ **Vib.Rate (Régimen de vibrato)**
(Gama: -64 a 00 a +63)

Régimen (velocidad) del efecto de vibrato.

02 Vib.Rate

■ **Cut Off Freq. (Frecuencia de corte)**
(Gama: -64 a 00 a +63)

Corte de banda alta para las componentes armónicas del sonido.

-06 C-offFreq

■ **Resonance (Resonancia) (Gama: -64 a 00 a +63)**

Resonancia del sonido.

-08 Resonan

■ **Oct.Shift (Desplazamiento de octava)**
(Gama: -2 a 0 a +2)

Desplazamiento de octava hacia arriba/abajo.

-1 OctShift

■ **Level (Nivel) (Gama: 000 a 127)**

Este parámetro controla el volumen completo del sonido. Cuanto mayor es el valor, mayor es el volumen. Ajustando un nivel de cero significa que el sonido no suena en absoluto. Este parámetro puede ajustarse en una gama de 000 a 127.

096 Level

■ **Touch Sensitivity (Sensibilidad al toque)**
(Gama: -64 a 00 a +63)

Este parámetro controla los cambios en el volumen del sonido de acuerdo con la presión aplicada a las teclas del teclado. Un valor positivo más grande aumenta el volumen de salida a medida que aumenta la presión, mientras un valor negativo disminuye el volumen con una presión de teclado aumentada. Un ajuste de cero especifica que no hay cambios en el volumen de salida de acuerdo con la presión del teclado. Este parámetro puede ser ajustado en una gama de -64 a +63.

32 TchSense

■ **Reverb Send (Envío de reverberación)**
(Gama: 000 a 127)

Este parámetro ajusta la reverberación.

127 Rvb Send

■ **Chorus Send (Envío de chorus) (Gama: 000 a 127)**

Este parámetro ajusta el chorus.

112 Cho Send

■ **DSP Line (Línea DSP) (Ajustes: on, off)**

Este parámetro controla si se usa el efecto DSP.

on DSP Line

■ **DSP Type (Tipo DSP) (Gama: 000 a 109)**

Este parámetro especifica el tipo cuando un efecto DSP está siendo usado.

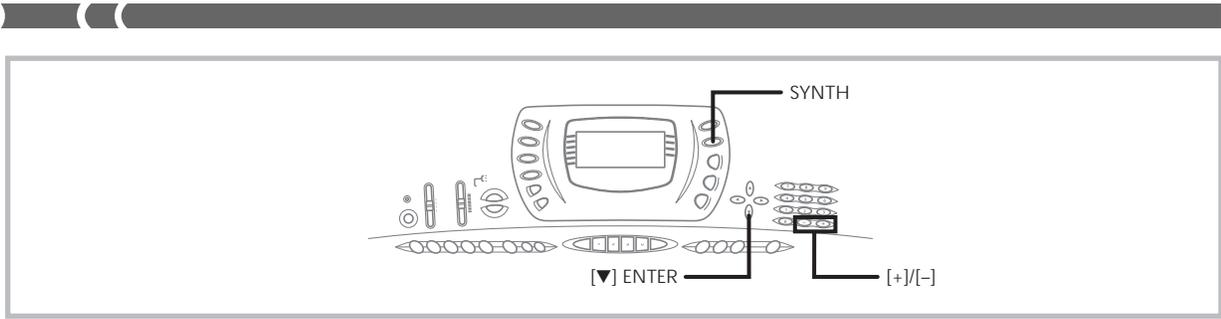
065 Ovrdrive

■ **DSP Parameter (Parámetro DSP)**

Este ajuste especifica los parámetros DSP. Para mayor información vea "Parámetros DSP" en la página S-25, "Lista de efectos" en la página A-10, y "Lista de algoritmos DPS" en la página A-12.

■ **NOTA**

- Si almacena un sonido original con la línea DSP activada (vea la página siguiente), simplemente llamando el sonido cambia automáticamente los ajustes de la línea DSP, tipo DSP y parámetros DSP. Esto simplifica la llamada a todos los sonidos originales que incluyen un efecto DSP.
- Un indicador aparece próximo a DSP sobre el display mientras está realizando los ajustes de tipo DSP o parámetro DSP.



Sugerencias para la creación de un sonido de usuario

Las sugerencias siguientes proporcionan un consejo práctico acerca de la creación del sonido de usuario de una manera un poco más rápida y fácil. Utilice un sonido preajustado que sea similar al que está tratando de crear. Siempre que tenga una idea aproximada del sonido que está tratando de crear, es siempre una buena idea iniciar un sonido preajustado que sea similar.

■ Experimente con varios ajustes diferentes.

No hay reglas reales acerca de cómo un sonido debe sonar. Permita que su imaginación vuele libremente y experimente con diferentes combinaciones. Podrá sorprenderse en lo que puede lograr.

Almacenando un sonido de usuario en la memoria

El procedimiento siguiente muestra cómo almacenar un sonido en la memoria. Una vez que el sonido queda almacenado, puede llamarlo de la misma manera que lo hace con un sonido preajustado.

Para nombrar un sonido de usuario y almacenarlo en la memoria

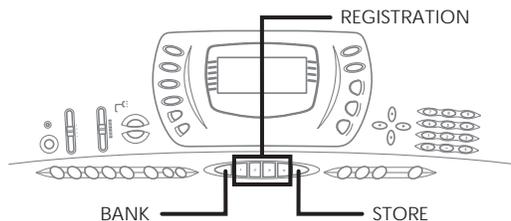
1. Seleccione un sonido preajustado para usar como la base para el sonido de usuario, presione el botón **SYNTH** para ingresar el modo de sintetizador, y realice el ajuste de parámetro que desea.
2. Luego de hacer los ajustes de parámetro para crear el sonido de usuario, presione **[▼] (ENTER)**.
3. Utilice **[+]** y **[-]** para cambiar el número de sonido de área de usuario sobre la presentación, hasta que se muestre el número en el que desea almacenar el sonido.
 - Puede seleccionar cualquier número de sonido desde 238 al 247.



4. Presione [▼] (ENTER) para almacenar el sonido de usuario.

- El mensaje "Save OK" aparece momentáneamente sobre el display, seguido por la pantalla de selección de sonido o ritmo.
- Para cancelar la operación de almacenamiento en cualquier momento, presione el botón SYNTH o el botón [▲] (EXIT) para salir del modo de sintetizador. Presionando de nuevo el botón SYNTH (antes de seleccionar otro sonido) retorna al modo de sintetizador con todos los ajustes de parámetros todavía en posición.

Memoria de registro



Características de la memoria de registro

La memoria de registro le permite almacenar hasta 16 ajustes del teclado (4 ajustes x 4 bancos) para una recuperación instantánea siempre que los necesita. La siguiente es una lista de los ajustes que son almacenados en la memoria de registro.

Ajustes de la memoria de registro

- Sonido.
- Ritmo.
- Tempo.
- Activación/desactivación de división.
- Punto de división.
- Activación/desactivación de estratificador.
- Ajustes del mezclador (Canales 1a10).
- Ajustes de efecto.
- Ajustes de ecualizador.
- Ajustes de respuesta al toque.
- Ajustes de toma asignable.
- Transposición.
- Afinación.
- Ajuste de volumen de acompañamiento.
- Activación/desactivación de armonización.

NOTA

- Las funciones de la memoria de registro se encuentran inhabilitadas mientras está usando las funciones de sintetizador, memoria de canción o melodía de demostración.
- Además de los sonidos preajustados, los sonidos de usuario creados por la alteración de los parámetros del sintetizador y almacenados en la memoria del usuario, son también almacenados a la memoria de registro.

Ajustes iniciales

Banco 0

Area	Sonido	Ritmo
1	* OVD ROCK ORGAN + TENOR SAX	8 BEAT DANCE
2	* VELO.ALTO SAX + GRAND PIANO	16 BEAT 2
3	* TREMOLO E.PIANO + MODERN E.PIANO	16 BEAT BALLAD 3
4	GRAND PIANO	8 BEAT 1

Banco 1

Area	Sonido	Ritmo
1	* VELO.ALTO SAX + ROCK ORGAN	POP
2	* E.PIANO PAD + WHISTLE	POP BALLAD
3	* MORE DISTORTION GT	ROCK 2
4	ELEC.GUITAR	BLUES

Banco 2

Area	Sonido	Ritmo
1	* OVD ROCK ORGAN + ALTO SAX	DANCE 1
2	* VELO.ALTO SAX + ELEC.PIANO	DISCO SOUL
3	* VELO.CLARINET + TENOR SAX	MID BIG BAND
4	* VELO.ALTO SAX + TRUMPET	JAZZ COMBO

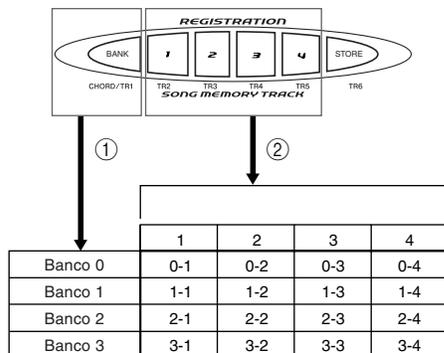
Banco 3

Area	Sonido	Ritmo
1	* VELO.TRUMPET + ACCORDION	POLKA
2	* VELO.FLUTE + NYLON STR.GUITAR	BOSSA NOVA 1
3	* VELO.TENOR SAX + STEEL DRUMS	REGGAE 1
4	* STEREO STRINGS + GLOCKENSPIEL	BROADWAY

*: Sonido avanzado

Nombres de los ajustes básicos

Puede asignar ajustes básicos en una de las 16 áreas, que puede seleccionar usando los botones 1 al 6 de BANK, y los 4 botones de REGISTRATION. La gama de nombres de área desde 0-1 a 3-4 se muestran a continuación.



- Utilice el botón BANK para seleccionar el banco. A cada presión del botón BANK hace un ciclo a través de los números de banco de 0 a 3.
- Presionando uno de los botones (1 a 4) de REGISTRATION, selecciona el área correspondiente en el banco seleccionado actualmente.

NOTA

- Siempre que almacena un ajuste básico y asigna un nombre de ajuste, cualquier dato de ajuste básico asignado previamente a ese nombre será reemplazado por el dato nuevo.
- Puede usar las capacidades MIDI del teclado para almacenar los datos de los ajustes básicos en una computadora u otro dispositivo externo. Para los detalles vea la sección titulada "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-68.

Para almacenar un ajuste básico en la memoria de registro

- Seleccione un sonido y ritmo, y ajuste el teclado de la manera que desea hacerlo.
 - Para los detalles sobre qué datos se almacenan en la memoria de registro, vea la sección titulada "Ajustes de la memoria de registro" en la página S-44.
- Utilice el botón BANK para seleccionar el banco que desea.
 - Si no desea llevar a cabo ninguna operación durante unos cinco segundos luego de presionar el botón BANK, la presentación retornará a los contenidos en el paso 1 anterior.

- Banco 1 seleccionado.

1-1 Bank

- Mientras sostiene presionado el botón STORE, presione un botón (1 a 4) de REGISTRATION.

- El display siguiente aparece cuando presiona el botón 2.

1-2 Store

- Suelte los botones STORE y REGISTRATION.

NOTA

- El ajuste básico se almacena tan pronto presiona un botón REGISTRATION en el paso 3 anterior.

Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro

- Utilice el botón BANK para seleccionar el banco.
 - Si no se lleva a cabo ninguna operación durante unos cinco segundos después de presionar el botón BANK, el teclado automáticamente borra la pantalla de recuperación de memoria de registro.

1-1 Bank

- Presione el botón (1 a 4) de REGISTRATION para el área cuyo ajuste desea llamar.

1-2 Recall

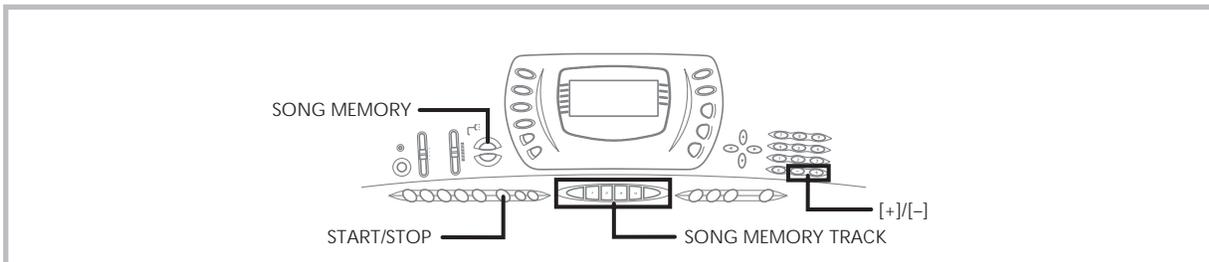
- El nombre del preajuste junto con el mensaje "Recall" aparecen sobre el display.

NOTA

- Si presiona el botón REGISTRATION si usar el botón BANK para seleccionar el primero banco, se usa el último número de banco seleccionado.



Función de memoria de canciones



Este teclado le permite grabar dos canciones separadas en la memoria de canciones para reproducirlas posteriormente. Existen dos métodos que puede usar para grabar una canción: grabación en tiempo real en donde graba todas las notas que ejecuta a medida que las toca sobre el teclado, y grabación en incrementos en donde ingresa los acordes y las notas una por una.

NOTA

- El estratificador y división no pueden ser usados mientras se espera para la grabación, o mientras se está grabando en el modo de memoria de canciones. También, el estratificador y división se desactivan automáticamente siempre que el teclado ingresa en la condición de espera de grabación o inicia una grabación.

Pistas

La memoria de canciones del teclado graba y reproduce muy similarmente a una grabadora de cinta estándar. Hay un total de seis pistas, cada una de las cuales pueden grabarse separadamente. Además de las notas, cada pista tiene su propio número de sonido. Luego cuando reproduce las pistas juntas, suena como una banda de seis partes. Durante la reproducción, puede ajustar el tempo para cambiar la velocidad de reproducción.

	Inicio	Fin
Pista 1	■ Acompañamiento automático (Ritmo, bajo, acordes 1/2/3), ejecución de teclado	➔
Pista 2	■ Ejecución de teclado	➔
Pista 3	■ Ejecución de teclado	➔
Pista 4	■ Ejecución de teclado	➔
Pista 5	■ Ejecución de teclado	➔
Pista 6	■ Ejecución de teclado	➔

Datos de melodías grabados en la pista

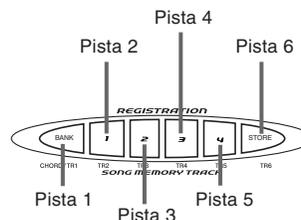
NOTA

- Con este teclado, la pista 1 es la pista básica, que puede ser usada para grabar un acompañamiento automático junto con la ejecución de teclado. Las pistas 2 a 6 pueden usarse para tocar solamente el teclado, de modo que son llamadas pistas de melodías. Las pistas 2 a 6 se usan para agregar otras partes a lo que está grabado en la pista 1.
- Tenga en cuenta que cada pista es independiente de las otras. Esto significa que aun si comete un error mientras está grabando, solamente necesita volver a grabar la pista en donde se cometió el error.
- Para cada pista (página S-35), puede usar ajustes del mezclador diferentes.

Seleccionando una pista

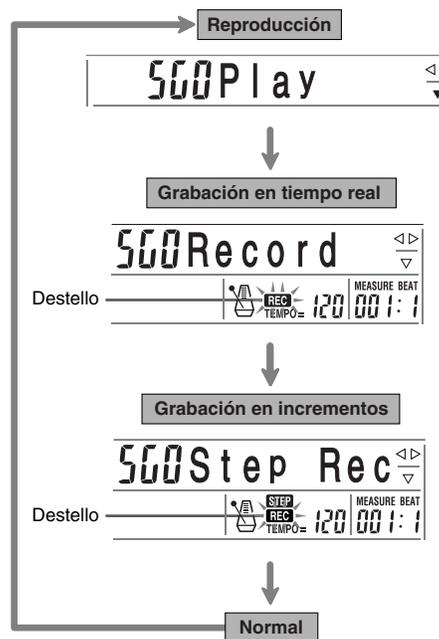
Para seleccionar la pista que desea, utilice los botones SONG MEMORY TRACK marcados de CHORD/TR1 a TR6.

Botones de pista de la memoria de canciones



Operaciones básicas de la memoria de canciones

La condición de la memoria de canciones cambia cada vez que presiona el botón SONG MEMORY.



Usando la grabación en tiempo real

Con la grabación en tiempo real, las notas que toca sobre el teclado son grabadas a medida que las toca.

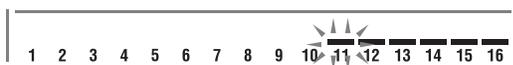
Para grabar con la grabación en tiempo real

1. Presione dos veces el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación en tiempo real.
 - Lleve a cabo el paso 2 siguiente, dentro de los cinco segundos luego de ingresar la espera de grabación.
2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar un número de canción.

Número de canción (0 o 1)



- La pantalla del número de canción anterior permanece sobre la presentación durante cinco segundos. Si desaparece antes de que tenga oportunidad de seleccionar un número de canción, utilice de nuevo el botón **SONG MEMORY** para volver a visualizarlo.
3. Presione el botón **CHORD/TR1**, que es uno de los botones **SONG MEMORY TRACK**, para seleccionar la pista 1.



- Los indicadores de nivel para las pistas 11 a la 16 se muestran en la presentación mientras el teclado se encuentra en espera de grabación, de modo que puede verificar fácilmente qué pistas se encuentran ya grabadas. Para los detalles, vea "Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición" en la página S-53.

4. Realice los ajustes siguientes.
 - Número de sonido.
 - Número de ritmo.
 - Tempo.
 - Interruptor **MODE**.
5. Presione el botón **START/STOP** para iniciar la grabación.
 - Cuando se inicia la grabación, el indicador **REC** destella sobre el display. Después de unos pocos minutos el indicador para de destellar, y permanece sobre el display.
6. Toque algo en el teclado.
 - También puede grabar los acordes del acompañamiento automático seleccionando el modo aplicable con el interruptor **MODE**.
 - La operación de pedal opcional también se graba. Vea la parte titulada "Contenidos de la pista 1 después de la grabación en tiempo real".
7. Presione el botón **START/STOP** para finalizar la grabación cuando termine de tocar.
 - Si realiza un error mientras graba, puede parar la operación de grabación y comenzar de nuevo desde el paso 1, o puede usar la función de edición (página S-55) para hacer correcciones.

■ NOTA

- Usando la grabación en tiempo real para grabar a una pista que ya contiene datos grabados reemplaza la grabación previa por la nueva.

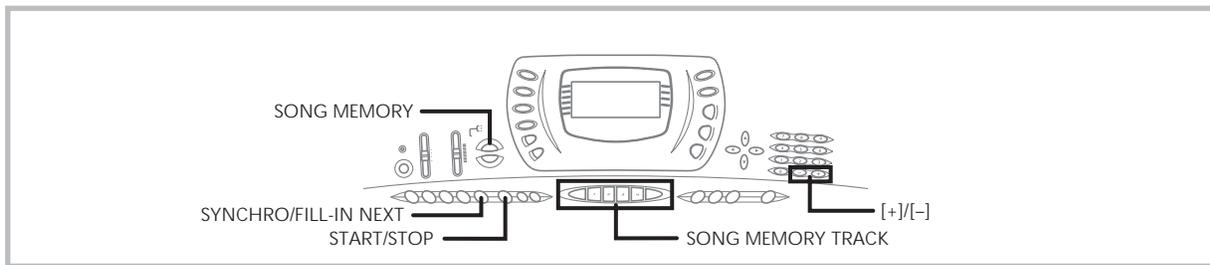
Contenidos de la pista 1 después de la grabación en tiempo real

Además de las notas del teclado y acordes de acompañamiento, los datos siguientes son grabados a la pista 1 durante la grabación en tiempo real. Estos datos se aplican siempre que se reproduce la pista 1.

- Número de sonido.
- Número de ritmo.
- Operaciones del botón **INTRO/ENDING 1**, botón **INTRO/ENDING 2**, botón **VARIATION/FILL-IN 1**, botón **VARIATION/FILL-IN2** y botón **SYNCHRO/FILL-IN NEXT**.
- Operaciones de pedal (opcional).
- Tipo de efecto.
- Volumen de acompañamiento.

■ NOTA

- Comenzando una operación de grabación también graba los ajustes del mezclador para las otras pistas al encabezamiento de la canción.



Ajustes del modo de mezclador

Los parámetros del mezclador del canal 1 (página S-36) son grabados automáticamente a la pista 1. Puede usar el mezclador para cambiar cada uno de los parámetros.

Capacidad de memoria

El teclado tiene memoria para aproximadamente 3.500 notas. Puede usar las 3.500 notas para una sola canción, o puede dividir la memoria entre dos canciones diferentes.

- El número de compás y número de nota destellan sobre la presentación, siempre que la memoria restante es menor de 100 notas.
- La grabación se para automáticamente (y el acompañamiento automático y ritmo para la ejecución si están siendo usados) siempre que se completa la memoria.
- Para la memoria de canciones y la memoria de ritmos de usuario, se usa la misma área de memoria. Debido a esto, el número de notas que puede almacenar en la memoria de canciones es menor cuando hay datos de ritmo del usuario almacenado en la memoria. Puede borrar los contenidos de la memoria, y liberar más espacio para el espacio de la memoria de canciones usando el menú de ajuste de inicialización/borrado (página S-65).

Almacenamiento de los datos de memoria

- Siempre que realiza una grabación nueva, todo lo que había previamente almacenado es reemplazado.
- Los contenidos de la memoria quedan retenidos en tanto el teclado está siendo alimentado con energía eléctrica. Desenchufando el adaptador de CA cuando no hay pilas colocadas o cuando las pilas están agotadas corta el suministro de alimentación eléctrica al teclado, borrando así todos los datos almacenados en la memoria. Enchufe el teclado en un tomacorriente de pared con el adaptador de CA antes de cambiar las pilas.
- Desactivando el teclado mientras una operación de grabación se encuentra en progreso ocasiona la pérdida de los contenidos de la pista que está grabando actualmente.
- Recuerde que puede volcar los contenidos de la memoria a otro dispositivo MIDI usando el procedimiento descrito en la sección "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-68.

Variaciones de grabación en tiempo real de la pista 1

A continuación se describe un número de variaciones diferentes que puede usar cuando graba a la pista 1 usando la grabación en tiempo real. Todas estas variaciones se basan en el procedimiento descrito en la sección "Para grabar con la grabación en tiempo real" en la página S-47.

● Para grabar sin ritmo

Omita el paso 5. La grabación en tiempo real sin un ritmo se inicia cuando presiona una tecla del teclado.

● Para iniciar la grabación con inicio sincronizado

En lugar del paso 5, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT. El acompañamiento automático y edición comenzarán cuando ejecute un acorde en el teclado de acompañamiento.

● Para grabar usando una introducción (intro), finalización o relleno

Durante la grabación, los botones INTRO/ENDING 1/2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT y VARIATION/FILL-IN 1/2 (páginas S-31 a 32) pueden usarse como se los usa normalmente.

● Para sincronizar el inicio del acompañamiento automático con un patrón de introducción (intro)

En lugar del paso 5, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego INTRO/ENDING 1 o INTRO/ENDING 2. El acompañamiento automático se iniciará con el patrón de introducción cuando ejecuta un acorde sobre el teclado de acompañamiento.

● Para iniciar la parte de acompañamiento automático en una grabación

En lugar del paso 5, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego toque algo sobre el teclado de melodía para iniciar la grabación sin el acompañamiento. Cuando alcanza el punto en donde desea iniciar el acompañamiento, ejecute un acorde en el teclado de acompañamiento para iniciar el acompañamiento automático.

Reproduciendo desde la memoria de canciones

Una vez que graba las pistas a la memoria, puede reproducirlas para ver cómo suenan.

Para reproducir desde la memoria de canciones

1. Utilice el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar un número de canción (0/1).



- La pantalla de número de canción anterior permanece sobre la presentación durante unos cinco segundos. Si desaparece antes de que pueda seleccionar un número de canción, utilice de nuevo el botón **SONG MEMORY** para volver a visualizarla.

2. Presione el botón **START/STOP** para reproducir la canción que ha seleccionado.

- Puede usar los botones **TEMPO** para ajustar el tempo de la reproducción.
- Presione de nuevo **START/STOP** para parar la reproducción.

NOTA

- Durante la reproducción, puede ejecutar en conjunto con el teclado usando el estratificador (página S-57) y división (página S-57).
- Presionando el botón **START/STOP** para iniciar la reproducción desde la memoria de canciones, siempre comienza desde el inicio de la canción.
- El teclado entero funciona como un teclado de melodía, sin tener en consideración el ajuste del interruptor **MODE**.

Para desactivar una pista específica

Presione el botón **SONG MEMORY TRACK** de la pista que desea desactivar, o usar el mezclador (página S-35), para desactivar el canal de la pista.

Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementos

Con la grabación en incrementos, puede grabar las notas y acordes de acompañamiento automático y aun especificar las longitudes de las notas una por una. Aun aquellos quienes encuentran difícil ejecutar junto con el teclado con un acompañamiento automático, pueden crear acompañamientos automáticos basados en sus progresiones de acordes originales. A continuación se muestra los tipos de datos que pueden grabarse en las pistas 1 a 6.

Pista 1: Acordes y acompañamiento automático.

Pistas 2 a 6: Ejecución de teclado.

Con la grabación en incrementos, primero grabe los acordes y acompañamiento automático en la pista 1. Luego, grabe la melodía en las pistas 2 a 6.

NOTA

- Para los detalles en cómo grabar a las pistas 2 a 6, utilice el procedimiento indicado en la parte titulada "Para registrar desde la pistas 2 a la 6 usando la grabación en incrementos" en la página S-52.
- También puede usar la pista 1 para la melodía si no piensa grabar los acordes o acompañamientos automáticos. Para grabar, seleccione la pista 1 y luego lleve a cabo el procedimiento indicado en la parte titulada "Para grabar a las pistas 2 a la 6 usando la grabación en tiempo real" en la página S-52. En este caso, ajuste el interruptor **MODE** a **NORMAL** antes de iniciar la grabación.

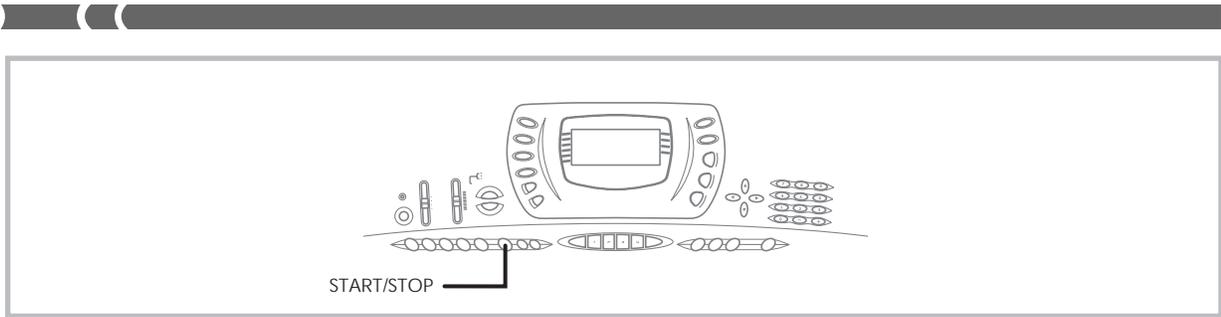
Para grabar acordes con la grabación en incrementos

1. Presione tres veces **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación en incrementos, y luego utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar ya sea 0 o 1 como el número de canción.



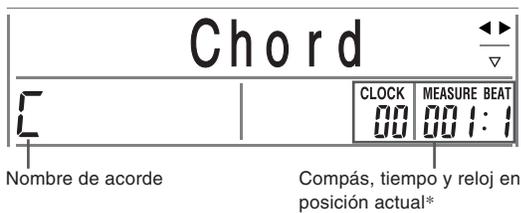
Destello

2. Realice los ajustes siguientes.
 - Número de ritmo.
 - Interruptor **MODE**.
3. Presione el botón **CHORD/TR1**, que es uno de los botones **SONG MEMORY TRACK**, para seleccionar la pista 1.
 - Cuando se inicia la grabación, el indicador **REC** destella sobre el display. Después de unos pocos minutos el indicador para de destellar, y permanece sobre el display.
4. Presione el botón **SYNCHRO/FILL-IN NEXT**.



5. Ejecute un acorde.

- Utilice el método de ejecución de acordes que se especifica por el ajuste del interruptor MODE actual (FINGERED, CASIO CHORD, etc.).
- Cuando el interruptor MODE se ajusta a NORMAL, especifique el acorde usando el teclado de ingreso de nota fundamental y teclado de ingreso de tipo de acorde. Para más detalles, vea la sección "Especificando acordes en el modo normal" en esta página.



Nombre de acorde

Compás, tiempo y reloj en posición actual*

* 96 relojes = 1 tiempo

6. Ingrese la longitud del acorde (la cantidad de tiempo que deberá ejecutarse hasta que se reproduzca el siguiente acorde).

- Use los botones numéricos para especificar la longitud del acorde. Para los detalles vea la sección "Especificando la longitud de una nota" en la página S-51.
- El acorde especificado y su longitud se almacenan en la memoria y el teclado espera para el ingreso del acorde siguiente.
- Repita los pasos 5 y 6 para ingresar más acordes.

7. Luego de haber finalizado la grabación, presione el botón START/STOP.

- Esto ingresa la espera de reproducción para la canción que recién ha grabado.
- Para reproducir la canción en este momento, presione el botón START/STOP.

NOTA

- Utilice el procedimiento en la sección "Corrección de errores mientras se graba en incrementos" en la página S-54 para corregir los errores de ingreso que realiza durante la grabación en incrementos.

- Puede agregar a una pista que ya contiene datos grabados seleccionando esa pista en el paso 3 del procedimiento anterior. Tal acción hará que el punto de inicio de la grabación se ubique automáticamente en el primer sonido inmediatamente posterior a los datos grabados previamente.
- Ingresando "0" como la longitud de acorde en los pasos 5 y 6 del procedimiento anterior especifica una pausa, pero la pausa no se refleja en los contenidos del acompañamiento cuando se ejecuta el acompañamiento.

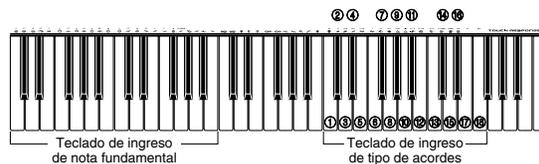
Pista 1 Contenidos después de la grabación en incrementos

Además de los acordes, también se pueden grabar los datos siguientes a la pista 1 durante la grabación en incrementos. Estos datos se aplican siempre que se reproduce la pista 1.

- Número de ritmo
- Operaciones del botón INTRO/ENDING 1, botón INTRO/ENDING 2, botón VARIATION/FILL-IN 1, botón VARIATION/FILL-IN2 y botón SYNCHRO/FILL-IN.

Especificando acordes en el modo normal

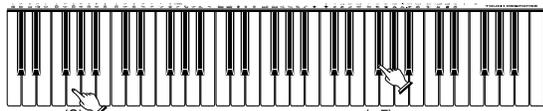
Cuando el interruptor MODE se ajusta a NORMAL durante la grabación en incrementos, puede especificar acordes usando un método simplificado que sea diferente de los CASIO CHORD y FINGERED digitación con los dedos. Este método de especificación de acorde simplificado puede usarse para ingresar 18 tipos de acordes diferentes usando solamente dos teclas del teclado, de modo que los acordes puedan ser especificados aun si no sabe cómo tocarlos.



- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| ① Mayor | ⑪ Quinta bemol en séptima menor |
| ② Menor | ⑫ Cuarta suspendida en séptima |
| ③ Aumentado | ⑬ Séptima disminuida |
| ④ Disminuido | ⑭ Novena agregada menor |
| ⑤ Cuarta Suspendida | ⑮ Novena agregada |
| ⑥ Séptima | ⑯ Sexta menor |
| ⑦ Séptima menor | ⑰ Sexta |
| ⑧ Séptima mayor | ⑱ Novena en sexta |
| ⑨ Séptima mayor menor | |
| ⑩ Quinta bemol en séptima | |

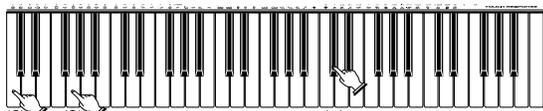
Para especificar un acorde, sostenga presionada la tecla en el teclado de ingreso de nota fundamental que especifica la nota fundamental, y presione la tecla en el teclado de ingreso de tipo de acorde para especificar el tipo de acorde. Cuando se ingresa un acorde con una nota de bajo especificada, presionando dos teclas en el teclado de ingreso de la nota fundamental ocasiona que la nota más baja se especifique como una nota de bajo.

Ejemplo 1: Para ingresar Gm7, sostenga presionado G (SOL) en el teclado de ingreso de nota fundamental y presione la tecla m7 en el teclado de ingreso de tipo de acorde.



Sostenga presionada la tecla para especificar una nota fundamental de acorde. → Presione la tecla para especificar el tipo de acorde.

Ejemplo 2: Para ingresar Gm/C, sostenga presionado C (DO) y G (SOL) en el teclado de ingreso de nota fundamental y presione la tecla m en el teclado de ingreso de tipo de acorde.



Sostenga presionada la tecla para especificar un bajo y nota fundamental de acorde. → Presione la tecla para especificar el tipo de acorde.

Especificando la longitud de una nota

Durante la grabación en incrementos, para especificar la longitud de cada nota se usan los botones numéricos.

● Longitudes de nota

Utilice los botones numéricos [1] al [6] para especificar redondas (♩), blancas (♪), negras (♫), corcheas (♬), semicorchea (♭), y semidoble corchea (♮).

Ejemplo: Para especificar una corchea (♬), presione [3].

● Puntillos (.) y tresillos (3)

Mientras sostiene presionado [7] (puntillo) o [9] (tresillo), utilice los botones [1] al [6] para ingresar las longitudes de las notas.

Ejemplo: Para especificar una nota octava con puntillo (♩.), sostenga presionado [7] y presione [4].

● Enlaces

Ingrese la primera nota y luego la segunda nota.

Ejemplo: Para ingresar ♩ ♪, presione [4] y luego [8]. Continuando, presione [5]. Esta nota será enlazada a la nota siguiente que ingrese (semicorchea (nota 16ta.) en este ejemplo).

● Pausa

Sostenga presionado [0] y luego utilice los botones [1] al [9] para especificar la longitud de la pausa.

Ejemplo: Para ingresar una pausa en una corchea, sostenga [0] y presione [4].

Pista 1 Variaciones de grabación en incrementos

A continuación se describe un número diferente de variaciones que pueden usarse cuando se graba a la pista 1 usando la grabación en incrementos. Todas estas variaciones se basan en el procedimiento descrito en la sección "Para grabar acordes con la grabación en incrementos" en la página S-49.

● Para iniciar el acompañamiento con un patrón de introducción (INTRO)

En el paso 4, presione el botón INTRO/ENDING 1 o INTRO/ENDING 2 después del botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

● Para cambiar a una variación de ritmo

En el paso 5, presione el botón VARIATION/FILL-IN 1 o VARIATION/FILL-IN 2 inmediatamente antes de ingresar el acorde.

● Para insertar un relleno

En el paso 5, presione el botón VARIATION/FILL-IN 1 o VARIATION/FILL-IN 2 en el compás o tiempo inmediatamente antes del acorde o tiempo en el que desea insertar el relleno.

● Para insertar una finalización

En el paso 5, presione el botón INTRO/ENDING 1 o INTRO/ENDING 2 en el compás o tiempo inmediatamente antes del acorde en donde desea insertar la finalización.

¡IMPORTANTE!

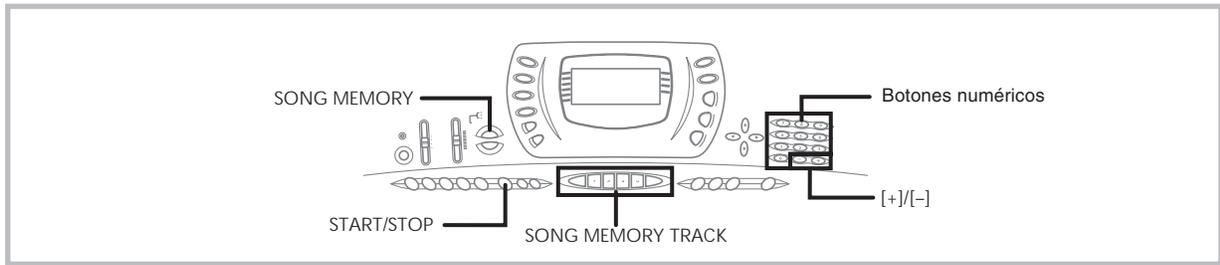
La longitud de la finalización depende en el ritmo que está usando. Verifique la longitud del patrón que está usando y ajuste la longitud del acorde de acuerdo al paso 6. Haciendo el acorde demasiado corto en el paso 6 puede resultar en que el patrón de finalización se corte.

● Para incrementar los acordes de grabación sin ritmo

Omita el paso 4. Se graba el acorde especificado de la longitud especificada por los botones numéricos. Aquí puede especificarse una pausa, de modo que pueda crearse un patrón de acorde original.

● Para agregar un acompañamiento de acordes en el medio de una ejecución de ritmo

En lugar del paso 4 al comienzo de la grabación, presione el botón VARIATION/FILL-IN 1 o VARIATION/FILL-IN 2 e ingrese pausas. Luego en el paso 5, ingrese los acordes. Solamente se ejecuta el ritmo en donde ha ingresado las pausas, y luego la ejecución de acordes se inicia después de las pausas.



Grabando múltiples pistas

La pista 1 de la memoria de canciones del teclado graba los acompañamientos automáticos y la ejecución del teclado. Además, hay cinco pistas de melodía que puede usar para grabar solamente las partes de melodía. Puede grabar sonidos diferentes a las pistas de melodía y construir un conjunto completo de instrumentos para sus grabaciones. El procedimiento que debe usar para la grabación de la pista 2 a la 6, es idéntico al procedimiento usado para grabar la pista 1.

Para grabar a las pistas 2 a 6 usando la grabación en tiempo real

Puede grabar a las pistas 2 a 6 mientras se reproduce lo que se había grabado en la pista 1 y cualquier otra pista que ya se encuentre grabada.

1. Presione dos veces el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar un número de canción (0/1).
 - El número de canción que selecciona debe ser el que ha ingresado previamente en la pista 1.
2. Utilice los botones **SONG MEMORY TRACK** para seleccionar la pista a la que desea grabar (2 a 6).
 - Mientras el teclado se encuentra en la condición de espera de grabación, la presentación muestra los indicadores de nivel para los canales 11 a 16, de modo que puede verificar qué pistas han sido ya grabadas. Para los detalles, vea la sección "Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición" en la página S-53.
3. Realice los ajustes siguientes.
 - Número de sonido.
 - Tempo (para ajustar la reproducción de las pistas grabadas a un tempo que sea fácil de seguir).
4. Presione el botón **START/STOP** para iniciar la grabación.
 - En este momento, los contenidos de cualquiera de las pistas que ya están grabadas comienzan a reproducirse.
 - La operación de pedal opcional que realiza también se graba.

5. Utilice el teclado para ejecutar lo que desea para grabar la pista seleccionada.
6. Presione el botón **START/STOP** para finalizar la grabación una vez que finalice.

Contenidos de pista luego de la grabación en tiempo real

Además de las notas del teclado, los datos siguientes son también grabados a la pista seleccionada durante la grabación en tiempo real. Estos datos se aplican siempre que se reproduce la pista.

- Número de sonido.
- Operaciones de pedal opcional.
- Comenzando una operación de grabación también graba los ajustes del mezclador para las otras pistas al encabezamiento de la canción.

Para registrar desde la pistas 2 a la 6 usando la grabación en incrementos

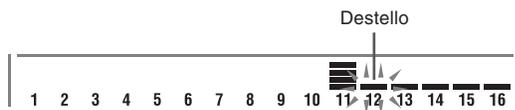
Este procedimiento describe cómo ingresar las notas una por una, especificando la longitud y altura tonal de la nota.

1. Presione tres veces el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación en tiempo real, y luego utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar un número de canción (0/1).
 - El número de canción que selecciona debe ser el que ha ingresado previamente en la pista 1.

50 | Step Rec

- Utilice los botones **SONG MEMORY TRACK** para seleccionar la pista a la que desea grabar (2 a 6).

Ejemplo: Selección de la pista 2.



- Especifique un número de sonido.
 - Luego de cambiar el número de sonido, presione cualquier tecla del teclado para borrar la pantalla de nombre y número de sonido, y retornar a la pantalla de ingreso de nota.
- Utilice las teclas del teclado para ingresar las notas, o el botón **[0]** para ingresar pausas.
 - Cuando se activa la respuesta al toque, la presión utilizada para presionar las teclas del teclado también queda grabada. También puede usar las teclas del teclado para ingresar los acordes.
- Utilice los botones numéricos para ingresar la longitud de la nota o pausa (página S-51).
- Repita los pasos 4 y 5 para ingresar más notas.
- Presione el botón **START/STOP** para finalizar la grabación una vez que haya finalizado.

NOTA

- Para corregir los errores de ingreso que se cometen durante la grabación en incrementos, utilice el procedimiento de la sección "Corrección de errores mientras se graba en incrementos" en la página S-54.
- Puede agregar a una pista que ya contiene datos grabados seleccionando esa pista en el paso 2 del procedimiento anterior. Tal acción hará que el punto de inicio de la grabación se ubique automáticamente en el primer sonido inmediatamente posterior a los datos grabados previamente.
- Siempre que se graba a las pistas 2 a la 6, el teclado entero funciona como un teclado de melodía, sin tener en cuenta el ajuste del interruptor **MODE** actual.

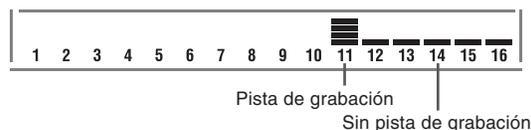
Contenidos de pista después de la grabación en incrementos

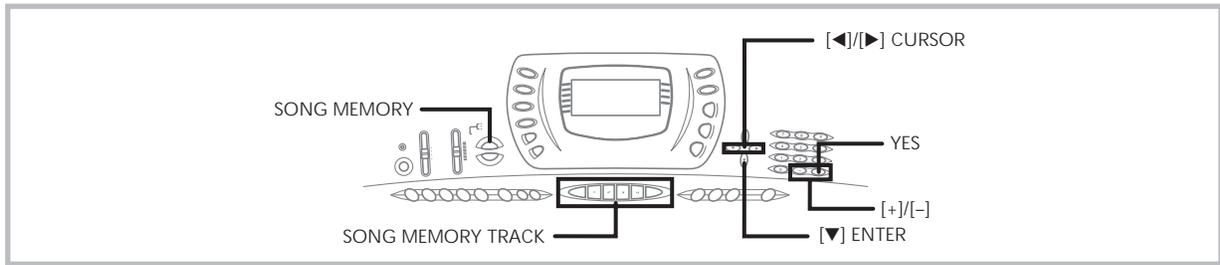
Además de las notas y pausas, los siguientes datos también se graban a la pista durante la grabación en incrementos. Estos datos se aplican siempre que se reproduce la pista.

- Número de sonido

Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición

Los canales 11 al 16 corresponden a la pista 1 a la 6. Siempre que el teclado se encuentra en la condición de espera de grabación o edición (página S-55), la presentación del indicador de nivel muestra qué pistas ya contienen datos grabados y cuáles están todavía vacíos. Las pistas con cuatro segmentos iluminados ya contienen datos grabados, mientras las pistas con un solo segmento iluminado todavía no están grabados.





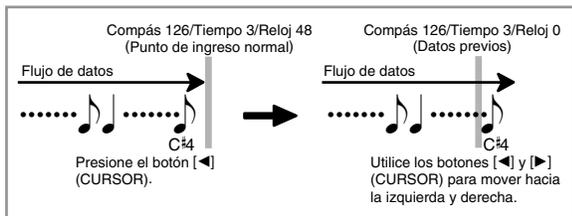
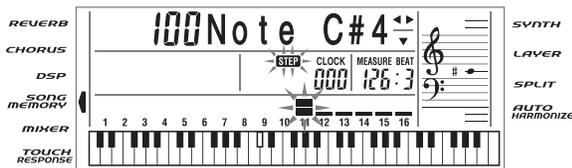
Corrección de errores mientras se graba en incrementos

Los datos de la memoria pueden ser considerados como una partitura musical que progresa de izquierda a derecha, con el punto de ingreso normalmente en el extremo derecho de los datos grabados.

El procedimiento descrito aquí le permite mover el punto de ingreso hacia la izquierda para realizar cambios en los datos que ya ha ingresado. Tenga en cuenta, no obstante, que moviendo el punto de ingreso hacia la izquierda y cambiando los datos, automáticamente borra todos los datos grabados a la derecha del punto de ingreso.

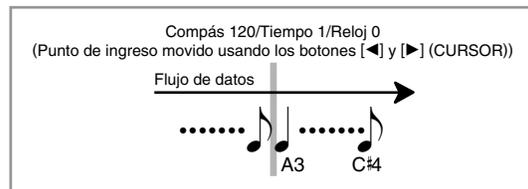
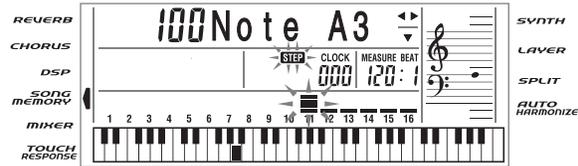
Para corregir ingresos mientras se graba en incrementos

1. Sin salir de la grabación en incrementos, utilice el botón [◀] (CURSOR) para mover el punto de ingreso hacia la izquierda.
 - El indicador REC desaparece desde el display, y el indicador STEP destella.



2. Mientras monitorea los datos sobre el display, utilice [◀] y [▶] (CURSOR) para mover el punto de ingreso al dato que desea cambiar.

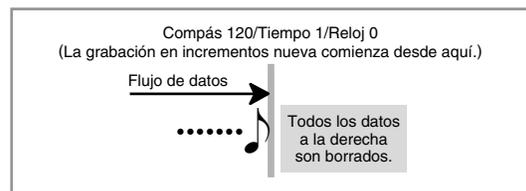
Ejemplo: Para volver a grabar todos los datos siguientes a la nota A3 ubicada en el compás 120, tiempo 1, reloj 0.



3. Presione el botón [▼] (ENTER), y luego presione el botón [▶] (CURSOR).

Rewrite?

4. Presione el botón YES.
 - Esto borra todos los datos desde la ubicación que ha especificado e ingresa la condición de espera de grabación.
 - Presionando el botón [▲] (EXIT) o el botón NO cancela el borrado de los datos.



NOTA

- Si mueve la ubicación de ingreso al final del dato con el botón [▶] (CURSOR), el indicador REC aparece sobre el display, y el indicador STEP paran de destellar y permanecen sobre el display.

Para borrar datos de nota específicos

1. Realice los pasos 1 y 2 de la parte titulada "Para corregir errores mientras se graba en incrementos" anterior, para visualizar la nota que desea borrar.
2. Presione el botón [▼] (ENTER).
3. En respuesta al mensaje "Delete?" que aparece sobre la pantalla, presione el botón YES para borrar la nota visualizada.

Edición de los contenidos de la memoria

Luego de grabar a la memoria del teclado, puede recuperar los ajustes de parámetros y notas individuales (tal como número de sonido) y hacer cualquier cambio que desee. Esto significa que puede corregir las notas mal tocadas, hacer cambios en las selecciones de sonido, etc.

Se pueden editar los siguientes tipos de datos.

- Intensidad de nota.
- Notas.
- Acordes.
- Números de sonido.
- Números de ritmo.
- Operaciones del botón INTRO/ENDING 1, botón INTRO/ENDING 2, botón VARIATION/FILL-IN 1, botón VARIATION/FILL-IN 2 y botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

Para editar los contenidos de la memoria

1. Presione tres veces SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de grabación en incrementos, y luego utilice los botones [+] y [-] para seleccionar ya sea 0 o 1 como el número de canción.

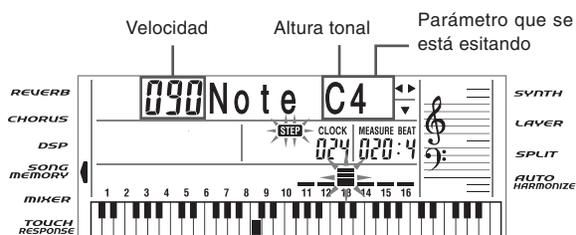


Destello

2. Presione los botones SONG MEMORY TRACK para seleccionar la pista grabada que desea editar.

3. Presione el botón [◀] (CURSOR) para ingresar el modo de edición.
 - El indicador REC desaparece desde el display, y el indicador STEP destella.
4. Utilice los botones CURSOR [◀] y [▶] para mover a la posición en la pista en donde se ubica la nota o parámetro que desea cambiar.

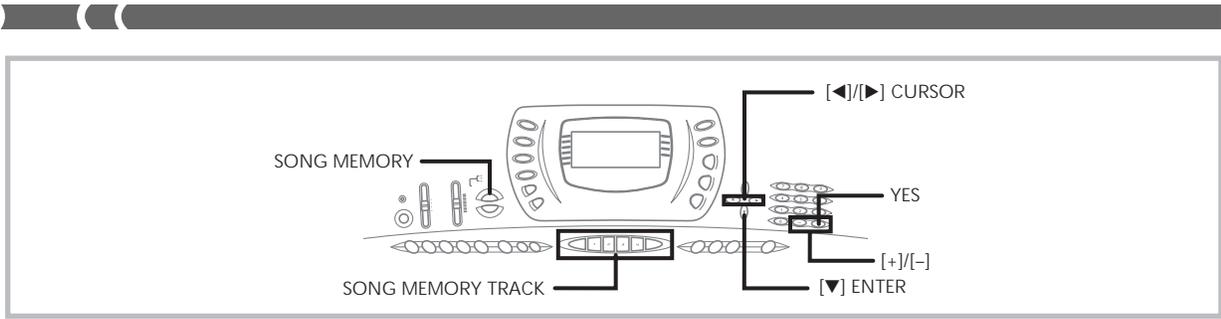
Ejemplo de edición de nota



5. Realice cualquier cambio en el valor que desea.
 - Los procedimientos reales usados para cambiar el parámetro dependen en el tipo de datos que contiene. Para los detalles, vea la sección "Técnicas de edición y contenidos del display" en la página S-56.
6. Repita los pasos 4 y 5 para editar otros parámetros.
7. Presione el botón START/STOP para finalizar la edición cuando lo termina.

NOTA

- Los únicos parámetros que pueden editarse para las pistas 2 a 6 son las notas y números de sonido.
- En el caso de una grabación en tiempo real, posteriormente se pueden cambiar los números de sonido que ha especificado mientras las grabaciones de las pistas 1 a la 6 se encuentran en progreso.
- Solamente pueden cambiarse los números de sonido que fueron originalmente ajustados para las pistas 2 a la 6 usando la grabación en incrementos.
- En el caso de una grabación en tiempo real, posteriormente se pueden cambiar los números de ritmo que ha especificado mientras la grabación de la pista 1 se encuentra en progreso.
- También se pueden cambiar solamente los números de ritmo que fueron ajustados originalmente para la pista 1 usando la grabación en incrementos.
- No se puede usar el procedimiento de edición para agregar más datos a una edición.
- No puede mover las partes de una grabación a una ubicación diferente dentro de la grabación.
- Las longitudes de la nota no pueden cambiarse.



Técnicas de edición y contenidos del display

A continuación se describen las técnicas de edición que puede usar para cambiar los variados parámetros almacenados en la memoria.

● Para cambiar la presión de tecla (velocidad) de una nota

Utilice las botones numéricos o [+] y [-] para ajustar la presión de tecla.



● Para cambiar la altura tonal de una nota

Ingrese una nota nueva en el teclado o utilice los botones [+] y [-] para cambiar la altura tonal de una nota. La altura tonal especificada aquí se refleja en el teclado y las notas se muestran en el pentagrama sobre el display.

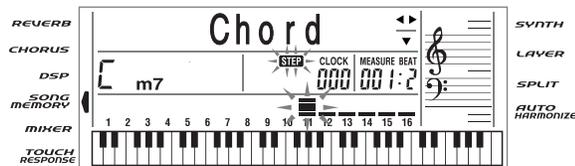


¡IMPORTANTE!

Siempre que edite los contenidos de la memoria, no cambie una nota de modo que sea idéntica a la nota previa o posterior. Haciéndolo puede alterar la longitud de la nota cambiada y la nota previa o posterior. Si esto sucede, tendrá que volver a grabar toda la pista entera.

● Para cambiar un acorde

Para ingresar un acorde utilice el método de digitación de acordes seleccionado por el interruptor MODE (FINGERED, CASIO CHORD, etc.).



● Para cambiar un número de sonido

Para cambiar un número de sonido utilice los botones numéricos o botones [+] y [-].



■ NOTA

- En el caso de una grabación en tiempo real, posteriormente se pueden cambiar los números de sonido que ha especificado mientras las grabaciones de las pistas 1 a la 6 se encuentran en progreso.
- Solamente pueden cambiarse los números de sonido que fueron originalmente ajustados para las pistas 2 a la 6 usando la grabación en incrementos.

● Para cambiar un número de ritmo

Para cambiar un número de ritmo utilice los botones numéricos o botones [+] y [-].



■ NOTA

- En el caso de una grabación en tiempo real, posteriormente se pueden cambiar los números de ritmo que ha especificado mientras la grabación de la pista 1 se encuentra en progreso.
- También se pueden cambiar solamente los números de ritmo que fueron ajustados originalmente para la pista 1 usando la grabación en incrementos.

● Para cambiar la operación del controlador del ritmo *

* Operaciones del botón INTRO/ENDING 1, botón INTRO/ENDING 2, botón VARIATION/FILL-IN 1, botón VARIATION/FILL-IN2 y botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

Para cambiar el botón controlador de ritmo al que desea cambiar.



Edición de una canción

Puede realizar las operaciones siguientes en el modo de edición de canción.

- Borrado de una canción.
- Borrado de una pista.
- Regrabación de datos de encabezamiento de una canción (grabación de panel).

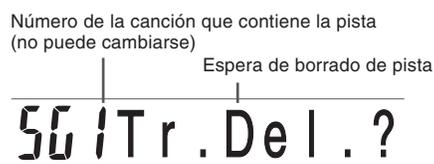
Para borrar una canción

1. Presione una vez el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de reproducción.
2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar el número de la canción que desea borrar.
3. Presione el botón **[▼] (ENTER)**.
 - Esto visualiza la pantalla de borrado de canción.
4. Presione el botón **YES**.
 - Esto ocasiona que aparezca el mensaje "Sure?", confirmando si realmente desea borrar la canción.
5. Presione el botón **YES** para borrar la canción y retornar a la condición de espera de grabación.

Para borrar una pista específica

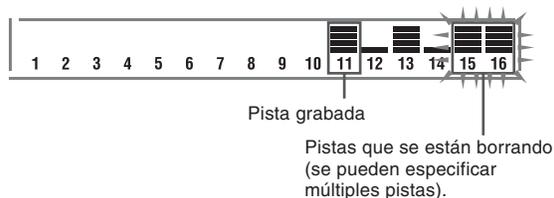
1. Presione una vez el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de reproducción.
2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar el número de la canción que contiene la pista que desea borrar.
3. Presione el botón **[▼] (ENTER)**.
 - Esto visualiza la pantalla de borrado de canción.

4. Presione el botón **[◀]** o **[▶]** (**CURSOR**) para visualizar la pantalla de borrado de pista.



5. Utilice los botones **SONG MEMORY TRACK** para seleccionar la pista o pistas grabadas, cuyos datos desea borrar.

Espera de borrado de pista



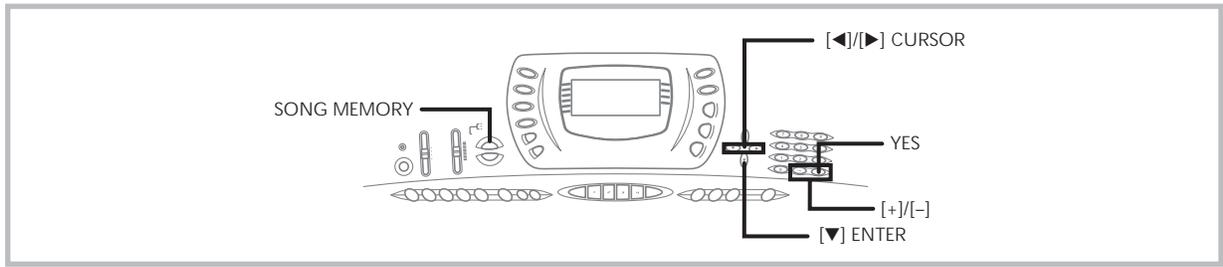
- Puede especificar más de una pista para el borrado, presionando más de un botón de selección de pista.
- Para cancelar una selección de pista, simplemente presione de nuevo el botón de selección de pista.

6. Presione el botón **YES**.
 - Esto ocasiona que aparezca el mensaje "Sure?", confirmando si realmente desea borrar la pista.

7. Presione el botón **YES** para borrar la pista.

■ NOTA

- No puede cambiar el número de canción mientras se encuentra en la condición de espera de borrado de pista.
- En el procedimiento anterior, no puede seleccionar ninguna pista que no contenga ningún dato grabado.
- Presionando el botón **SONG MEMORY** mientras se encuentra en la condición de espera de borrado de pista, retorna a la condición de espera de grabación.



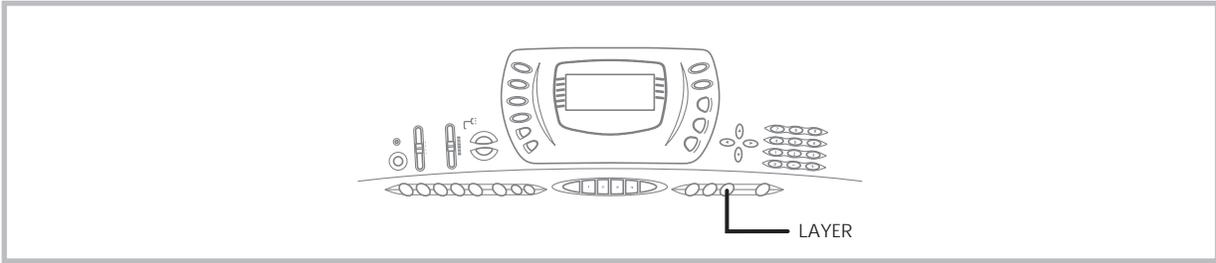
Para volver a grabar los datos de encabezamiento de canción (grabación de panel)

Para cambiar el mezclador inicial, tempo y otros ajustes almacenados en el encabezamiento de canción, puede usar el procedimiento llamado "Grabación de panel".

1. Presione una vez el botón **SONG MEMORY** para ingresar la condición de espera de reproducción.
2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar el número de la canción que contiene los datos de encabezamiento que desea volver a grabar.
3. Realice los cambios que desea realizar a los datos de encabezamiento.
4. Presione el botón **[▼] (ENTER)**.
 - Esto visualiza la pantalla de borrado de canción.
5. Presione el botón **[◀]** o **[▶]** (**CURSOR**) para visualizar la pantalla de grabación de panel.
 - Esto ocasiona que sobre el display aparezca el mensaje "Pnel Rec?".
6. Presione el botón **YES** para volver a grabar los datos de encabezamiento.



Ajustes del teclado

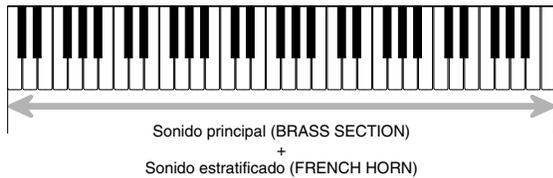


Esta sección describe cómo usar el estratificador (para ejecutar dos sonidos con una sola tecla) y división (para asignar sonidos diferentes a cualquier extremo del teclado), y en cómo realizar los ajustes de la respuesta al toque, transposición y afinación.

Usando el estratificador

El estratificador le permite asignar al teclado dos sonidos diferentes (un sonido principal y un sonido estratificado), los cuales se ejecutan siempre que presiona una tecla. Por ejemplo, puede estratificar el sonido FRENCH HORN en el sonido BRASS SECTION para producir un sonido metálico y rico.

ESTRATIFICADOR



Para estratificar sonidos

1. Primero seleccione el sonido principal.

Ejemplo: Para seleccionar “065 BRASS SECTION” como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos para ingresar 0, 6 y luego 5.

TONE 065 Brs Sect

2. Presione el botón LAYER.



3. Seleccione el sonido estratificado.

Ejemplo: Para seleccionar “064 FRENCH HORN” como el sonido estratificado, utilice los botones numéricos para ingresar 0, 6 y luego 4.

TONE 064 Fr. Horn

4. Ahora intente ejecutar algo sobre el teclado.

- Ambos sonidos se ejecutan al mismo tiempo.

5. Presione de nuevo el botón LAYER para cancelar la estratificación y retornar al teclado normal.

NOTA

- El sonido principal se genera sobre el canal 1, mientras el sonido estratificado se genera sobre el canal 2. También puede usar el mezclador para cambiar los ajustes de sonido y volumen para estos canales.
- El estratificador no puede usarse mientras la condición de espera para la grabación o mientras se está realizando una grabación en el modo de memoria de canciones.

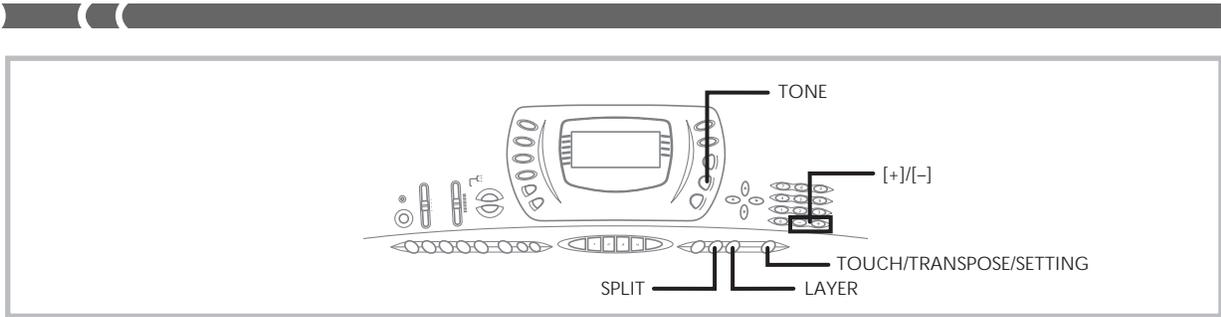
Usando la división

Con la división se pueden asignar dos sonidos diferentes (un sonido principal y sonido dividido) a cualquier extremo del teclado, lo cual le permite ejecutar un sonido con la mano izquierda y otro sonido con la mano derecha. Por ejemplo, podría seleccionar STRINGS como el sonido principal (gama alta) y PIZZICATO STRINGS como el sonido de división (gama baja), colocando así un conjunto de cuerdas entero en la punta de sus dedos.

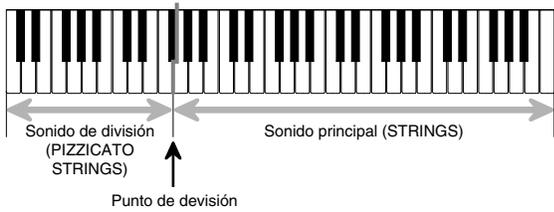
La división también le permite especificar el punto de división, que es la posición en el teclado en el cual se produce el cambio entre los dos sonidos.

NOTA

- Deje el interruptor MODE en la posición NORMAL o FULL RANGE CHORD.



DIVISION



Para dividir el teclado

1. Primero seleccione el sonido principal.

Ejemplo: Para seleccionar "050 STRINGS" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos para ingresar 0, 5 y luego 0.



2. Presione el botón SPLIT.



3. Seleccione el sonido de división.

Ejemplo: Para seleccionar "048 PIZZICATO STRINGS" como el sonido estratificado, utilice los botones numéricos para ingresar 0, 4 y luego 8.



4. Especifique el punto de división. Mientras sostiene presionado el botón SPLIT, presione la tecla del teclado en donde desea que se encuentre la tecla más hacia la izquierda de la gama extrema alta.

Ejemplo: Para especificar G3 como punto de división, presione la tecla G3.



5. Ahora intente ejecutando algo sobre el teclado.

- Cada tecla desde F#3 y hacia abajo se asigna al sonido PIZZICATO STRINGS, mientras cada tecla desde G3 y hacia arriba se asigna al sonido STRINGS.

6. Presione de nuevo el botón SPLIT para cancelar la división del teclado y retornar al teclado normal.

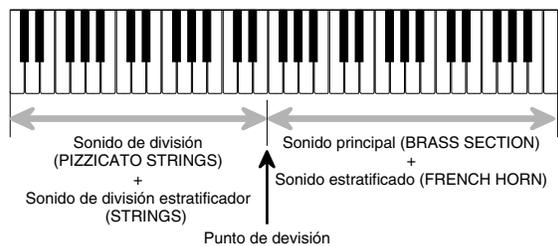
NOTA

- El sonido principal se genera sobre el canal 1, mientras el sonido estratificado se genera sobre el canal 3. También puede usar el mezclador para cambiar los ajustes de sonido y volumen para estos canales.
- La división no puede usarse mientras se espera por la grabación mientras se está realizando una grabación en el modo de memoria.
- Cuando el interruptor MODE está ajustado a CASIO CHORD o FINGERED, la gama del teclado de acompañamiento se encuentra de acuerdo con el punto de división especificado con el procedimiento anterior.

Usando el estratificador y división juntos

Pueden usarse el estratificador y división juntos para crear un teclado de división estratificado. No habrá diferencia si estratifica primero los sonidos y luego los divide en el teclado, o divide el teclado y luego estratifica los sonidos. Cuando utilice el estratificador y división en combinación, la gama alta del teclado se asigna a dos sonidos (sonido principal + sonido estratificado), y la gama baja a dos sonidos (sonido dividido + sonido dividido estratificado).

DIVISION DE ESTRATIFICADOR



Para dividir el teclado y luego estratificar los sonidos

1. Presione el botón **TONE** y luego ingrese el número de sonido del sonido principal.

Ejemplo: Para ajustar "065 BRASS SECTION" como el sonido principal.

TONE 065 Brs Sect

2. Presione el botón **SPLIT** y luego ingrese el número de sonido de división.

Ejemplo: Para ajustar "048 PIZZICATO STRING" como el sonido dividido.

TONE 048 Pizz. Str

- Luego de especificar el sonido dividido, presione el botón **SPLIT** para cancelar la división del teclado.

3. Presione el botón **LAYER** y luego ingrese el número del sonido estratificado.

Ejemplo: Para ajustar "064 FRENCH HORN" como el sonido estratificado.

TONE 064 Fr. Horn

4. Presione el botón **SPLIT** o el botón **LAYER** de modo que se visualicen los indicadores **SPLIT** y **LAYER**.

5. Ingrese el número del sonido de división estratificado.

Ejemplo: Para ajustar el sonido "050 STRINGS", ingrese 0, 5, 0.

TONE 050 Strings

6. Mientras sostiene presionado el botón **SPLIT**, presione la tecla del teclado en donde desea tener la nota más baja (la tecla más hacia la izquierda) de la gama superior (gama del lado derecho).

7. Ejecute algo en el teclado.

- Presione el botón **LAYER** para quitar la estratificación del teclado, y el botón **SPLIT** para quitar la división.

NOTA

- El sonido principal se genera sobre el canal 1, mientras el sonido estratificado se genera sobre el canal 2, el sonido dividido sobre el canal 3, y el sonido estratificado/dividido sobre el canal 4. También puede usar el mezclador para cambiar los ajustes de sonido y volumen para estos canales.

Usando la respuesta al toque

Cuando se activa la respuesta al toque, el volumen relativo de sonido generado por el teclado es variado de acuerdo con la cantidad de presión aplicada, exactamente como en un piano acústico.

Para activar y desactivar la respuesta al toque

1. Presione el botón **TOUCH/TRANPOSE/SETTING**.

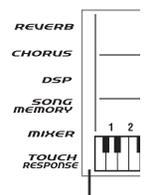
- Esto visualiza la pantalla de ajuste de respuesta al toque.

2 Touch

2. Utilice los botones **[+]** y **[-]** para seleccionar el nivel de sensibilidad de la respuesta al toque.

oFF Touch : 1 Light : 2 Normal : 3 Heavy

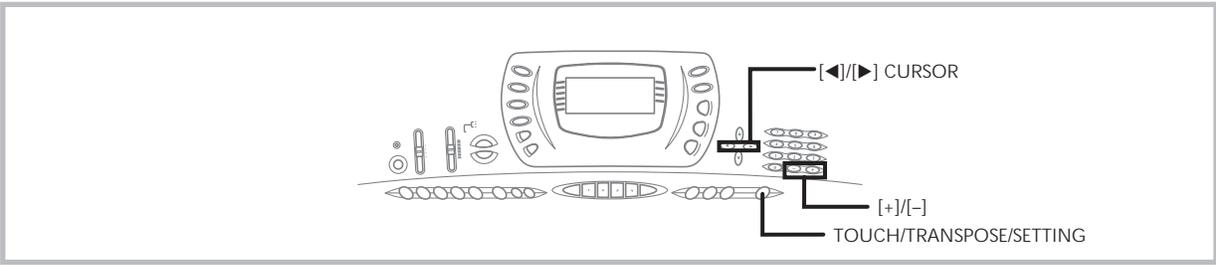
- "1 Light" genera sonidos poderosos aun con una presión de tecla suave, mientras "3 Heavy" requiere una presión de tecla muy fuerte para generar un sonido poderoso.
- Presionando los botones **[+]** y **[-]** al mismo tiempo retorna la sensibilidad al ajuste "2 Normal".
- Cuando selecciona "oFF Touch", el sonido no cambia sin tener en consideración la presión aplicada al teclado. Esto ocasiona que el indicador **TOUCH RESPONSE** desaparezca del display.



Desactivación

NOTA

- La respuesta al toque solamente afecta la fuente de sonido interno del teclado, también es generada como datos MIDI.
- La reproducción de la memoria de canciones, acompañamiento y datos de notas de MIDI externo no afectan el ajuste de la respuesta al toque.



Transposición del teclado

La transposición le permite elevar y descender la clave completa del teclado en unidades de semitonos. Si desea ejecutar un acompañamiento para un vocalista que canta en una clave diferente al teclado, por ejemplo, simplemente transponga para cambiar la clave del teclado.

Para transponer el teclado

1. Presione el botón TOUCH/TRANSCOPE/SETTING.
2. Presione los botones <|> y >|< (CURSOR) hasta que la pantalla de transposición aparezca sobre el display.



3. Utilice [+] y [-] para cambiar el ajuste de transposición del teclado.

Ejemplo: Para transponer el teclado en cinco semitonos hacia arriba.



- Presionando el botón TOUCH/TRANSCOPE/SETTING sale de la pantalla de transposición.

NOTA

- El teclado puede ser transpuesto dentro de una gama de -24 (dos octavas hacia abajo) a +24 (dos octavas hacia arriba).
- El ajuste de transposición también afecta la reproducción desde la memoria de canciones y acompañamiento automático.

Afinación del teclado

La función de afinación le permite afinar el teclado para adecuarse a la afinación de tono de otro instrumento musical.

Para afinar el teclado

1. Presione el botón TOUCH/TRANSCOPE/SETTING.
2. Utilice los botones <|> y >|< (CURSOR) para visualizar la pantalla de afinación.



3. Utilice [+] y [-] para cambiar el ajuste de afinación del teclado.

Ejemplo: Para descender la afinación en 20.



- Presionando el botón TOUCH/TRANSCOPE/SETTING sale de la pantalla de transposición.

NOTA

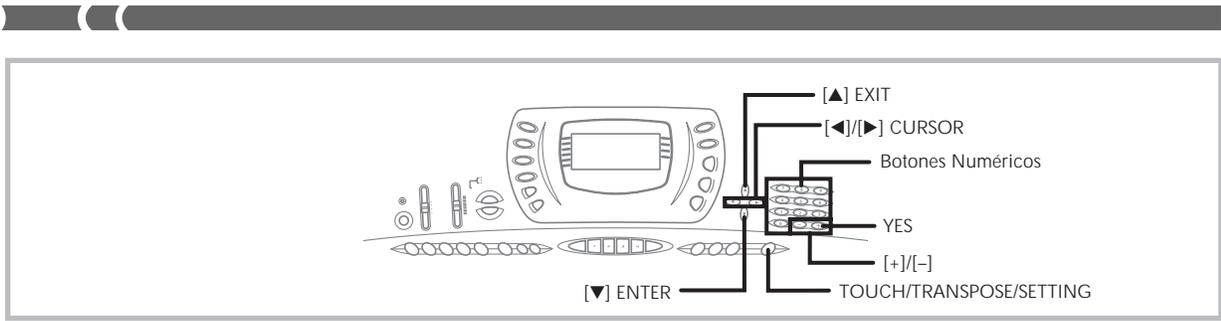
- El teclado puede ser afinado dentro de una gama de -99 centésimas a +99 centésimas.
*100 centésimas es equivalente a un semitono.
- El ajuste de afinación también afecta la reproducción desde la memoria de canciones y acompañamiento automático.

Cambiando otros ajustes

Tipos de ajuste

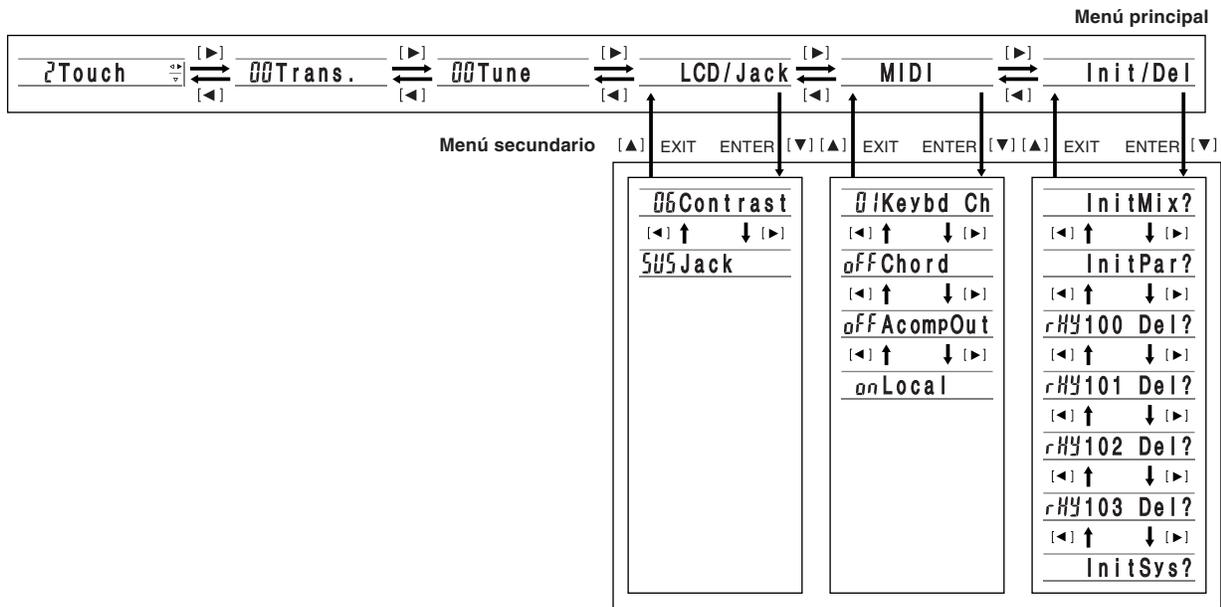
La tabla siguiente muestra los parámetros cuyos ajustes puede cambiar.

Menú de ajuste	Descripción	Página
Respuesta al toque (Touch)	Especificación de cómo el sonido debe cambiar con la presión del teclado.	S-61
Transposición (Trans.)	Ajuste de afinación del teclado completo mediante unidades de semitono.	S-62
Afinación (Tune)	Ajuste fino de afinación del teclado completo.	S-62
Display/Pedal (LCD/Jack)	Brillo del display y asignación de efectos a los pedales.	S-65
MIDI (MIDI)	Ajustes MIDI.	S-65
Inicialización/ Borrado (Init/Del)	Inicializa todos los ajustes a los ajustes iniciales fijados por omisión en fábrica, reposiciona los ajustes específicos o borra los ritmos del usuario.	S-65



Para usar el menú de ajustes del teclado

1. Presione el botón TOUCH/TRANPOSE/SETTING.
2. Utilice los botones [◀] y [▶] (CURSOR), y los botones [▲] (EXIT) y [▼] (ENTER) para llamar los ítemes cuyos ajustes desea cambiar.



3-1. Utilice los botones [+] y [-] de los botones numéricos para cambiar los valores.

- Los ajustes que realiza se aplican aun si no presiona el botón [▼] (ENTER).
- Para los detalles en cada ajuste, vea la sección titulada "Ítemes del menú de ajuste".

■ En caso de un procedimiento de inicialización o borrado

3-2. Presione el botón YES.

- Esto ocasiona que aparezca el mensaje "Sure?", confirmando si realmente desea realizar la operación de inicialización o borrado.

3-3. Presione el botón YES para completar la operación.

- Esto realiza la operación de inicialización o borrado y retorna a la pantalla de selección de sonido o ritmo.

4. Después de realizar los ajustes que desea, presione el botón TOUCH/TRANPOSE/SETTING o el botón [▲] (EXIT) para volver a la pantalla de selección de sonido o ritmo.

Ítemes del menú de ajuste

Menú principal	Menú secundario	Gama	Ajuste por omisión	Descripción
Display/ Pedal (LCD/Toma)	Contraste (Contrast)	00 a 12	06	Ajusta el contraste del display.
	Toma asignable (Jack)	SUS	SUS	Asigna el efecto de pedal de sostenido a un pedal.
		SoS	—	Asigna el efecto de pedal de sostenuto a un pedal.
		SFt	—	Asigna el efecto de pedal de suave a un pedal.
		rhy	—	Asigna la función del botón START/STOP a un pedal.
MIDI (MIDI)	Canal de teclado (Keybd Ch)	01 a 16	01	Especifica el canal de envío para la ejecución del sonido principal.
	Análisis de acordes entrada MIDI (Chord)	on/oFF	oFF	Especifica si los mensajes de activación de nota MIDI de la gama de acompañamiento recibidos desde un dispositivo externo, deben ser interpretados como acordes de acompañamiento automáticos.
	Salida MIDI de acompañamiento (AccompOut)	on/oFF	oFF	Especifica si el acompañamiento del teclado es enviado como mensajes MIDI.
	Ajuste de control local (Local)	on/oFF	on	Especifica si el teclado debe o no hacer sonar las partes reproducidas.
Inicializar/ Borrar (Init/Del)	Reposición de mezclador (InitMix?)	—	—	Inicializa los parámetros asignados por el mezclador o por el ingreso de un secuenciador externo.
	Reposición de parámetro (InitPar?)	—	—	Inicializa todos los parámetros, excepto el ajuste de contraste del display.
	Borrado de ritmo N° 100 del usuario (rHy 100 Del?)	—	—	Borra los datos de ritmo N° 100 del usuario.
	Borrado de ritmo N° 101 del usuario (rHy 101 Del?)	—	—	Borra los datos de ritmo N° 101 del usuario.
	Borrado de ritmo N° 102 del usuario (rHy 102 Del?)	—	—	Borra los datos de ritmo N° 102 del usuario.
	Borrado de ritmo N° 103 del usuario (rHy 103 Del?)	—	—	Borra los datos de ritmo N° 103 del usuario.
	Borrado de sistema (InitSys?)	—	—	Inicializa a los ajustes iniciales fijados por omisión en fábrica. Borra todos los datos en el área del usuario.

¿Qué es la MIDI?

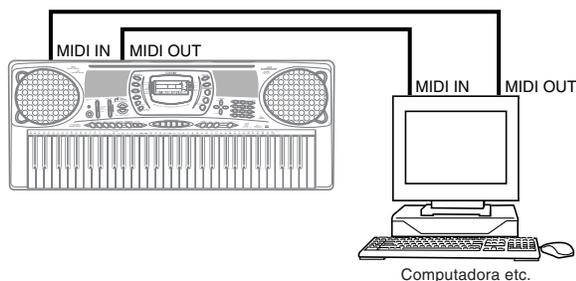
La sigla MIDI significa Interfaz Digital para los Instrumentos Musicales, que es el nombre de una norma mundial para las señales digitales y conectores que hacen posible el intercambio de datos musicales entre instrumentos musicales y computadoras (dispositivos) producidos por diferentes fabricantes. Un equipo compatible con la MIDI puede intercambiar presiones de tecla del teclado, liberación de tecla, cambio de sonido y otros datos como mensajes.

Aunque no se necesita ningún conocimiento especial acerca de la MIDI para operar este teclado como una unidad autónoma, las operaciones MIDI requieren de ciertos conocimientos esenciales. Esta sección le proporciona un bosquejo de la MIDI que lo asistirá a ello.

Conexiones MIDI

Los mensajes MIDI son enviados a través del terminal MIDI OUT de un dispositivo al terminal MIDI IN de otro dispositivo mediante un cable MIDI. Para enviar un mensaje desde este teclado a otro dispositivo, por ejemplo, deberá usar un cable MIDI para conectar el terminal MIDI OUT de este teclado al terminal MIDI IN del otro dispositivo. Para enviar mensajes MIDI de vuelta a este teclado, necesitará usar el cable MIDI para conectar el terminal MIDI OUT del otro dispositivo al terminal MIDI IN de este teclado.

Para usar una computadora u otro dispositivo MIDI para grabar y reproducir los datos MIDI producidos por este teclado, deberá conectar los terminales MIDI IN y MIDI OUT en ambos dispositivos para poder enviar y recibir los datos.



Si una función MIDI THRU es provista por el programa que se está usando en una computadora conectada a otro dispositivo MIDI, asegúrese de desactivar "Ajuste de control local" de este teclado (página S-65).

Canales MIDI

La MIDI le permite enviar los datos a múltiples partes al mismo tiempo, siendo cada parte enviada a un canal MIDI separado. Existen 16 canales MIDI, numerados 1 al 16, y los datos de canal MIDI son siempre incluidos cuando se intercambian datos (presión de tecla, operación de inflexión de altura tonal, etc.).

El dispositivo que envía y la que recibe los datos deben estar ajustadas al mismo canal, para que el dispositivo receptor reciba y ejecute los datos correctamente. Si el dispositivo receptor se ajusta al canal 2, por ejemplo, recibe solamente datos MIDI del canal 2, y los otros canales son ignorados.

Este teclado se equipa con capacidades multitimbres, lo cual significa que puede recibir mensajes en los 16 canales MIDI y reproducir las 16 partes al mismo tiempo. Los ajustes de volumen y sonido para cada canal pueden ser hechas usando el mezclador incorporado en el teclado, o por una fuente externa que envíe los mensajes de control MIDI requeridos.

La operación de teclado que se realizan en este teclado es enviada seleccionando un canal MIDI (1 al 16) y luego enviando el mensaje adecuado.

MIDI General

La MIDI General normaliza los datos MIDI para todos los tipos de fuente de sonido, sin tener en cuenta el fabricante. La MIDI General especifica tales factores como numeración de sonidos, sonidos de batería y los canales MIDI para todas las fuentes. Esta norma hace posible que todos los equipos MIDI produzcan los mismos matices cuando se reproducen los datos de la MIDI General, sin tener en cuenta el fabricante de la fuente de sonido.

Este teclado soporta la MIDI General, de modo que puede usarse para ejecutar los datos MIDI General grabados y los datos MIDI General enviados desde una computadora personal.

Enviando y recibiendo mensajes MIDI

Este teclado puede enviar las notas que ejecuta sobre el teclado, así también como patrones de acompañamiento y reproducción de la memoria de canciones como mensajes MIDI a otro dispositivo.

Datos de envío MIDI

■ Ejecución de teclado

Cada parte del teclado (Canales 1 al 4) es enviada sobre su propio canal MIDI individual. Cuando la armonización automática está activada, las notas de armonización también son enviadas sobre cada canal MIDI individual.

■ Ejecución de acompañamiento automático

Cada parte del acompañamiento es enviada sobre su propio canal MIDI individual. El parámetro "Salida MIDI de acompañamiento (AcompOut)" (página S-65) se usa para especificar si una parte es enviada.

Recepción de mensajes MIDI

■ Recepción multicanal

Las 16 partes del mezclador pueden usarse para recibir datos sobre los 16 canales de mensaje MIDI al mismo tiempo.

■ Cambios de acordes cuando se usa el acompañamiento automático

Los mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo externo pueden ser interpretados como cambios de acordes, de la manera especificada por las digitaciones soportadas por el sistema de acompañamiento automático de este teclado. Utilice el parámetro "Análisis de acordes entrada MIDI (Chord)" (página S-65) para activar y desactivar esta capacidad.

- Para informarse acerca de cada mensaje MIDI, vea el cuadro de implementación de la MIDI en la parte trasera de esta guía del usuario.

Ajustes MIDI

Se pueden cambiar los ajustes de varios parámetros que controlan la manera en que los mensajes MIDI son enviados y recibidos.

Parámetros MIDI

Para cambiar los ajustes de los parámetros MIDI descritos a continuación, puede usar el procedimiento de ajustes de parámetros (página S-63). Para los detalles acerca del menú de ajuste y procedimiento, vea la página S-64 y S-65.

■ MIDI In Chord Judge (Análisis de acordes de entrada MIDI)

Este parámetro determina si los mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo externo deben ser interpretados como cambios de acordes del acompañamiento automático. Active este parámetro cuando desea controlar los acordes del acompañamiento automático desde una computadora u otro dispositivo externo.

- **on** Ocasiona que la entrada de los datos de nota a través de MIDI IN sean interpretados como digitaciones de acordes del acompañamiento. El canal especificado por el canal del teclado se usa para la especificación de acordes.
- **off** Desactiva el "Análisis de acordes de entrada MIDI".

■ Accomp MIDI Out (Salida MIDI de acompañamiento)

Esto activa este parámetro cuando desea generar el acompañamiento automático en una fuente de sonido para dispositivos externos.

- **on** Genera acompañamientos automáticos como mensajes MIDI a través del terminal MIDI OUT del teclado.
- **off** No genera el acompañamiento automático.

■ NOTA

- Para los detalles, consulte en el sitio Web de CASIO en el URL siguiente.
<http://world.casio.com>

Usando el servicio de descarga de datos

Los datos de acompañamiento, canción, sonido, DSP y registro, así como el software de aplicación para la transferencia de datos entre su computadora y el teclado, se encuentran todos disponibles para la descarga en el sitio [CASIO MUSIC SITE](http://music.casio.com/)*.

■ Datos y software de aplicación

Los datos propiamente dichos, así también como el software de aplicación para la transferencia de datos del usuario entre su computadora y el teclado, se encuentran disponibles para la descarga en el sitio CASIO MUSIC SITE.

■ Software de aplicación

Puede hacer funcionar el software de aplicación en su computadora, y transferir los datos que descarga desde el sitio CASIO MUSIC SITE al teclado, y también usar el disco duro de su computadora para un almacenamiento a largo plazo de los datos, transferidos desde el teclado a su computadora.

- Para una información completa acerca de cómo descargar el software de aplicación y datos, vea las instrucciones provistas en el sitio CASIO MUSIC SITE.
- Para informarse acerca de cómo usar el software, vea la ayuda directa en pantalla del software de aplicación.

* CASIO MUSIC SITE

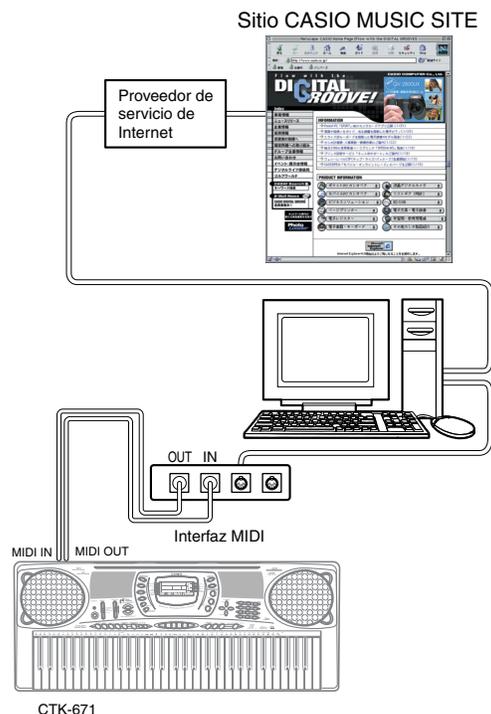
<http://music.casio.com/>

1. Vaya al URL anterior.
2. Seleccione una región o país.
3. Seleccione un servicio de descarga para los datos INTERNET DATA EXPANSION SYSTEM.
 - Tenga en cuenta que el servicio que debe usar depende en el área o país.

Para conectar a una computadora

Asegúrese de desactivar la alimentación del teclado y su computadora antes de conectarlos. También deberá ajustar el controlador de volumen del teclado a un volumen relativamente bajo.

1. Conecte la interfaz MIDI del teclado a la interfaz MIDI de su computadora.



2. Active la alimentación del teclado, y luego active la alimentación de su computadora u otro dispositivo conectado.
3. Inicie el software que desea usar en su computadora.

■ NOTA

- Cuando utiliza el software de aplicación, asegúrese de que la pantalla de ajuste de sonido (la pantalla que aparece después de activar la alimentación) se encuentra sobre la pantalla de visualización del teclado.



Solución de problemas

Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
No hay sonido en el teclado.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Problema de fuente de alimentación. 2. La alimentación está activada. 3. Volumen de ajuste demasiado bajo. 4. El interruptor MODE se encuentra en la posición CASIO CHORD o FINGERED. 5. Control local está desactivado. 6. Canal mezclador 1 está desactivado. 7. El volumen del canal mezclador 1 está demasiado bajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchufe correctamente el adaptador de CA, asegúrese de que los polos de las pilas (+/-) se orientan correctamente, y verifique para asegurarse de que las pilas no están agotadas. 2. Presione el botón POWER para activar la unidad. 3. Utilice el cursor de volumen (VOLUME) para aumentar el volumen. 4. La ejecución no es posible sobre el teclado de acompañamiento mientras el interruptor MODE se ajusta a CASIO CHORD o FINGERED. Cambie el interruptor MODE a NORMAL. 5. Active Control local. 6. Utilice el mezclador para activar el canal 1. 7. Utilice el mezclador para elevar el volumen para el canal 1. 	<p>Página S-16</p> <p>Página S-21</p> <p>Página S-21</p> <p>Página S-29</p> <p>Página S-65</p> <p>Página S-35</p> <p>Página S-36</p>
<p>Cualquiera de los síntomas siguientes cuando se usa la alimentación mediante pilas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicador de alimentación débil. • El instrumento no se activa. • Presentación que está parpadeando, oscura o difícil de leer. • Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo. • Salida de sonido distorsionada. • Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos. • Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos. • Parpadeo u oscurecimiento de la presentación cuando se ejecuta en volúmenes altos. • La salida de sonido continúa aun después de soltar una tecla. • Un sonido que es totalmente diferente del que se selecciona. • Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo. • Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado. 	Alimentación mediante pilas baja.	Cambie las pilas usadas por nuevas o utilice el adaptador de CA.	Página S-16, 17

Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
El acompañamiento automático no suena.	1. Volumen de acompañamiento ajustado a 000.	1. Utilice el botón ACCOMP VOLUME para aumentar el volumen.	Página S-34
	2. Partes del acompañamiento automático de los canales 6 al 10 están desactivadas.	2. Utilice el mezclador para activar los canales.	Página S-35
	3. El ajuste de la volumen de las partes del acompañamiento automático de los canales 6 al 10 está ajustado muy bajo.	3. Utilice el mezclador para elevar el volumen para el canal aplicable.	Página S-36
El sonido generado no cambia cuando la presión de tecla es variada.	La respuesta al toque está desactivada.	Presione el botón TOUCH/ TRANSPOSE/SETTING para activarla.	Página S-61
Ejecutando el teclado suenan dos sonidos.	Estratificador activado.	Presione el botón LAYER para desactivar la estratificación.	Página S-59
Cuando se presionan teclas en gamas de teclado diferentes suenan sonidos diferentes.	La división está activada.	Presione el botón SPLIT para desactivar la división.	Página S-59
La clave o afinación no coinciden cuando se ejecuta junto con otra máquina MIDI.	1. Los parámetros de afinación o transposición están ajustados a un valor distinto de 00.	1. Cambie el valor de parámetro de afinación o transposición a 00.	Página S-62
	2. Los valores de afinación cromática, afinación fina y/o desplazamiento de octava son valores diferentes de 00.	2. Utilice el mezclador para cambiar los ajustes de la afinación cromática, afinación fina y/o desplazamiento de octava a 00.	Página S-37
Las partes se desvanecen repentinamente durante la reproducción con la memoria de canciones.	La cantidad de sonidos que se están ejecutando al mismo tiempo excede la limitación del teclado.	Utilice el mezclador para desactivar los canales innecesarios y disminuya el número de partes a ejecutar.	Página S-35
Algunas partes no se ejecutan en absoluto durante la reproducción con la memoria de canciones.	1. Los canales están desactivados.	1. Utilice el mezclador para activar los canales.	Página S-35
	2. El ajuste de volumen está demasiado bajo.	2. Utilice el mezclador para verificar el ajuste del volumen.	Página S-36
El acompañamiento automático o ritmo no se puede grabar.	Se selecciona una pista que no es la pista 1 como la pista de grabación. Las pistas 2 a la 6 son pistas de melodía.	Utilice los botones de selección de pista para seleccionar la pista 1.	Página S-47
Nada sucede cuando se presiona el botón LAYER o SPLIT.	1. Uno o más canales de melodía (2 al 4) están desactivados.	1. Utilice el mezclador para activar los canales 2 al 4.	Página S-35
	2. El ajuste de volumen de uno o más canales de melodía (2 al 4) está demasiado bajo.	2. Utilice el mezclador para elevar el ajuste de volumen de los canales 2 al 4.	Página S-36
	3. El teclado está en la condición de espera.	3. Los botones LAYER y SPLIT están inhabilitados durante la grabación y espera de grabación.	Página S-46
No se produce sonido cuando se reproducen datos MIDI desde una computadora.	1. Los cables MIDI no están conectados adecuadamente.	1. Conecte los cables MIDI adecuadamente.	Página S-66
	2. El canal está desactivado, o el ajuste de volumen está muy bajo.	2. Utilice el mezclador para activar el canal, o eleve el ajuste del volumen.	Página S-35, 36
La reproducción del teclado produce un sonido que no es natural cuando se conecta a una computadora.	La función MIDI Thru de la computadora está activada.	Desactive la función MIDI Thru en la computadora o desactive Local Control (Control local) en el teclado.	Página S-65
No se pueden grabar datos de acompañamiento de acordes a una computadora.	La salida MIDI de acompañamiento está desactivada.	Active la salida MIDI de acompañamiento.	Página S-65



Especificaciones

Modelo:	CTK-671.												
Teclado:	61 teclas normales, 5 octavas con respuesta al toque (Off / Light / Normal / Heavy).												
Sonidos:	Total 348 (100 sonidos de panel + 128 sonidos de la GM + 10 sonidos de batería + 10 sonidos del usuario + 100 sonidos avanzados); estratificador y división.												
Sonidos de instrumento de ritmo:	61.												
Polifonía:	Máximo 32 notas (16 para ciertos sonidos).												
Efectos:	DSP (110 tipos: interno, 10 áreas de usuario) + Reverberación (16 tipos) + Coro (16 tipos).												
Ecuador:	10 tipos, 4 bandas.												
Acompañamiento automático Patrones de ritmo: Tempo: Acordes: Controlador de ritmo: Volumen de acompañamiento: Preajustes en un toque: Armonización automática:	104 (interno, 4 áreas de usuario). Variable (226 pasos, ♩ = 30 a 255). 3 métodos de digitación (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD). START/STOP, INTRO/ENDING 1 y 2, VARIATION/FILL-IN 1 y 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT. 0 a 127 (128 pasos). Recupera los ajustes para el sonido, tempo, activación/desactivación de estratificador, y activación/desactivación de armonización de acuerdo con el ritmo. Adición automática de notas que armonizan con la nota de melodía de acuerdo con los acordes del acompañamiento automático especificados.												
Función de memoria Canciones: Pistas de grabación: Métodos de grabación: Capacidad de memoria: Función de edición:	2. 6 (2 a 6 son pistas de melodías). Tiempo real, en incremento. Aproximadamente 3.500 notas (total para dos canciones). *La misma memoria es compartida para el almacenamiento de ritmos del usuario. Se equipa.												
Melodías de demostración:	2. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Número de sonido</th> <th>Nombre</th> <th>Compositor</th> <th>Tiempo de ejecución</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Crystal Fountain</td> <td>Edward Alstrom</td> <td>1:54</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Night Breeze</td> <td>Hage Software</td> <td>1:52</td> </tr> </tbody> </table>	Número de sonido	Nombre	Compositor	Tiempo de ejecución	0	Crystal Fountain	Edward Alstrom	1:54	1	Night Breeze	Hage Software	1:52
Número de sonido	Nombre	Compositor	Tiempo de ejecución										
0	Crystal Fountain	Edward Alstrom	1:54										
1	Night Breeze	Hage Software	1:52										
Función de sintetizador Parámetros:	Tiempo de ataque, tiempo de liberación, resonancia, frecuencia de corte, tipo de vibrato, retardo de vibrato, profundidad de vibrato, régimen de vibrato, desplazamiento de octava, nivel, sensibilidad de toque, envío de reverberación, envío de chorus, línea DSP, tipo DSP y parámetro DSP.												

Memoria de registro Números de pasos: Contenidos de la memoria:	16 (4 ajustes x 4 bancos). Selección de sonido, selección de ritmo, ajustes de tempo, activación/desactivación de división, ajustes de punto de división, activación/desactivación de estratificador, ajustes del mezclador (Canales 1-10), ajustes de efecto, ajustes de ecualizador, ajustes de respuesta al toque, ajuste de toma asignable, ajustes de transposición, ajustes de afinación, ajuste de volumen de acompañamiento, activación/desactivación de armonización.
Función de mezclador Canales: Parámetros:	16. Activación/desactivación de canal, sonido, activación/desactivación de parte, volumen, punto de efecto panorámico, desplazamiento de octava, afinación cromática, afinación fina, envío de reverberación, envío de chorus, línea DSP.
MIDI:	Recepción multitimbre 16, Norma de nivel 1 de la GM.
Otras funciones Transposición: Afinación: Pantalla LCD:	49 pasos (-24 semitonos a +24 semitonos). Variable (A4 = aproximadamente 440 Hz \pm 100 centésimas). Contraste ajustable.
Terminales Terminales MIDI: Terminal sustain/asignable: Terminal de auricular/salida: Terminal de suministro de energía:	IN, OUT. Toma normal (sustain, sostenuto, suave, inicio/parada de ritmo). Toma estéreo normal. Impedancia de salida: 140 Ω . Voltaje de salida: 4,5 V (eficaz) Máx. 9V de CC.
Fuente de alimentación: Pilas: Duración de pila: Adaptador de CA: Apagado automático:	Sistema de alimentación doble. 6 pilas de tamaño D. Aproximadamente 4 horas de operación continua con pilas de manganeso. AD-5. Desactiva automáticamente en aproximadamente seis minutos después de la última operación de tecla. Solamente puede usarse cuando se utiliza la alimentación mediante pilas, puede inhabilitarse manualmente.
Salida de altavoces:	2,5W + 2,5W.
Consumo de energía:	9V --- 7,7W.
Dimensiones:	96,0 x 37,5 x 14,7 cm.
Peso:	Aproximadamente 5,8 kg (sin pilas).

Appendix/Apéndice

Tone List Panel Tones

Lista de sonidos Sonidos de panel

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonia máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
0	PIANO	GRAND PIANO	0	65	32	N	-
1		GRAND PIANO WIDE	0	67	16	N	-
2		MELLOW PIANO	0	66	32	N	-
3		BRIGHT PIANO	1	65	32	N	-
4		MODERN PIANO	1	66	16	N	-
5		HONKY-TONK	3	65	16	N	-
6		ELEC.GRAND PIANO	2	65	32	N	-
7		ELEC.PIANO	4	65	32	N	-
8		MODERN E.PIANO	5	65	16	N	-
9		GLASS E.PIANO	4	66	16	N	-
10		SOFT E.PIANO	5	66	16	N	-
11		HARPSICHORD	6	65	32	N	-
12		CLAVI	7	65	32	N	-
13	CHROMATIC PERC	CELESTA	8	65	32	N	-
14		GLOCKENSPIEL	9	65	32	1	-
15		VIBRAPHONE	11	65	32	N	-
16		MARIMBA	12	65	32	N	-
17	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 1	16	65	16	N	-
18		DRAWBAR ORGAN 2	16	66	32	N	-
19		PERC.ORGAN 1	17	65	16	N	-
20		PERC.ORGAN 2	17	66	16	N	-
21		ELEC.ORGAN	16	67	32	N	-
22		JAZZ ORGAN	17	67	16	N	-
23		ROCK ORGAN	18	65	16	N	-
24		CHURCH ORGAN	19	65	16	N	-
25		ACCORDION	21	65	16	N	-
26		BANDONEON	23	65	16	N	-
27		HARMONICA	22	65	32	N	-
28	GUITAR	NYLON STR.GUITAR	24	65	32	-1	-
29		STEEL STR.GUITAR	25	65	32	-1	-
30		12 STR.GUITAR	25	66	16	-1	-
31		JAZZ GUITAR	26	65	32	-1	-
32		CLEAN GUITAR	27	65	32	-1	-
33		ELEC.GUITAR	27	66	32	-1	-
34		MUTE GUITAR	28	65	32	-1	-
35		OVERDRIVE GT	29	65	32	-1	-
36		DISTORTION GT	30	65	32	-1	-
37		FEEDBACK GT	30	66	16	-1	-
38		BANJO	105	65	32	N	-
39	BASS	ACOUSTIC BASS	32	65	32	-1	-
40		FINGERED BASS	33	65	32	-1	-
41		PICKED BASS	34	65	32	-1	-
42		FRETLESS BASS	35	65	32	-1	-
43		SLAP BASS	37	65	32	-1	-
44		SAW SYNTH-BASS	38	65	16	-1	-
45		SQR SYNTH-BASS	39	65	32	-1	-
46	STR/ORCHESTRA	VIOLIN	40	65	32	N	-
47		CELLO	42	65	32	-1	-
48		PIZZICATO STRINGS	45	65	32	N	-
49		HARP	46	65	32	N	-
50	ENSEMBLE	STRINGS	48	65	32	N	-
51		SLOW STRINGS	49	65	32	N	-
52		BRIGHT STRINGS	48	66	32	N	-
53		MELLOW STRINGS	49	66	32	N	-
54		SYNTH-STRINGS	50	65	32	N	-
55		RESO SYNTH-STRINGS	51	65	32	N	-

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
91		WARFAM PAD	89	65	32	N	-
92		POLYSYNTH	90	65	16	N	-
93		BOWED GLASS	92	65	16	N	-
94		HALO PAD	94	65	16	N	-
95		SWEEP PAD	95	65	32	N	-
96		RAIN DROP	96	65	16	N	-
97		CRYSTAL	98	65	16	N	-
98		ATMOSPHERE	99	65	16	N	-
99		BRIGHTNESS	100	65	16	N	-

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
56		CHOIR AAHS	52	65	32	N	-
57		VOICE DOO	53	65	32	N	-
58		SYNTH-VOICE	54	65	32	N	-
59		ORCHESTRA HIT	55	65	16	N	-
60	BRASS	TRUMPET	56	65	32	N	-
61		TROMBONE	57	65	32	-1	-
62		TUBA	58	65	32	-1	-
63		MUTE TRUMPET	59	65	32	N	-
64		FRENCH HORN	60	65	16	-1	-
65		BRASS SECTION	61	65	32	N	-
66		OCTAVE BRASS	61	66	16	N	-
67		BRASS+SYNTH	61	67	16	N	-
68		ANALOG SYNTH-BRASS	62	65	32	N	-
69		VINTAGE SYNTH-BRASS	63	65	16	N	-
70	REED	SOPRANO SAX	64	65	32	N	-
71		ALTO SAX	65	65	32	-1	-
72		BREATHY A.SAX	65	66	16	-1	-
73		TENOR SAX	66	65	32	-1	-
74		BREATHY T.SAX	66	66	16	-1	-
75		BARITONE SAX	67	65	32	-1	-
76		OBOE	68	65	32	N	-
77		CLARINET	71	65	32	N	-
78	PIPE	PICCOLO	72	65	32	1	-
79		FLUTE	73	65	32	N	-
80		MELLOW FLUTE	73	66	16	N	-
81		RECORDER	74	65	32	N	-
82		PAN FLUTE	75	65	32	N	-
83		WHISTLE	78	65	32	N	-
84	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD	80	65	16	N	-
85		SAWTOOTH LEAD	81	65	16	N	-
86		CALLIOPE	82	65	16	N	-
87		VOICE LEAD	85	65	16	N	-
88		FIFTH LEAD	86	65	16	N	-
89		BASS+LEAD	87	65	16	N	-
90	SYNTH-PAD	FANTASY	88	65	16	N	-

Advanced Tones Sonidos avanzados

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
0	PIANO	STEREO PIANO	0	68	32	N	Reflect
1		SYNTH-STR.PIANO	0	70	16	N	Reflect
2		VOICE PIANO	0	69	16	N	Reflect
3		STRINGS PIANO	1	68	16	N	Reflect
4		DANCE PIANO	1	69	16	N	EnhDly
5		60'S OCTAVE PIANO	3	68	16	N	Equalize
6		MODERN E.G.PIANO	2	68	16	N	ChoDly1
7		TREMOLO E.PIANO	4	68	32	N	ChoTrem
8		SYNTH-STR.E.PIANO	5	68	16	N	Reflect
9		E.PIANO PAD	4	69	16	N	SPhase
10		STRINGS E.PIANO	5	69	16	N	ChoDly3
11		COUPLED HARPICORD	6	68	16	N	CmpChoRf
12		RESONANCE CLAVI	7	68	32	N	AutoWah
13	CHROMATIC PERC	DELAY CELESTA	8	68	32	N	3TapDly
14		DELAY GLOCKENSPIEL	9	68	32	1	Delay
15		TREMOLO VIBRAPHONE	11	68	32	N	ChoTrem
16		PHASER MARIMBA	12	68	32	N	PhaDly2
17	ORGAN	ROTARY DRAWBAR	16	68	32	N	RotRef1
18		OVD ROTARY ORGAN	16	69	32	N	OvdRot2
19		ROTARY PERC.ORGAN 1	17	68	16	N	RotRef2
20		ROTARY PERC.ORGAN 2	17	69	16	N	RotRef3
21		ROTARY ELEC.ORGAN	16	70	32	N	Rotary2
22		JAZZ DRAWBAR	17	70	32	N	Rotary1
23		OVD ROCK ORGAN	18	68	16	N	OvdRRef1
24		PURE CHURCH ORGAN	19	68	16	N	Reflect
25		OCTAVE ACCORDION	21	68	16	N	CmpChoRf
26		NEO BANDONEON	23	68	16	N	ChoDly4
27		SLOW HARMONICA	22	68	32	N	Room2
28	GUITAR	MELLOW NYLON GUITAR	24	68	16	-1	ChoDly3
29		ENHANCED STEEL GUITAR	25	68	16	-1	EnhDly
30		CHORUS STEEL GUITAR	25	69	32	-1	ChoDly4
31		OCT JAZZ GUITAR	26	68	16	-1	Room3
32		CHORUS CLEAN GUITAR	27	68	32	-1	ChoDly4
33		CRUNCH ELEC.GUITAR	27	69	32	-1	CrnDelay
34		MUTED DIST GUITAR	28	68	32	-1	MetaDly
35		AUTO WAH OVERDRIVE GT	29	68	32	-1	AWHvOvDly
36		MORE DISTORTION GT	30	68	32	-1	DistDly2
37		FEEDBACK DIST.GT	30	69	16	-1	DistDly1
38		OCT BANJO	105	68	16	N	ChoDly2
39	BASS	RIDE BASS	32	68	16	-1	Room1
40		CHORUS FING. BASS	33	68	16	-1	CrnCho
41		COMP.PICKED BASS	34	68	16	-1	CmpEnDly
42		FLAN.FRETLESS BASS	35	68	16	-1	ChoFlan
43		MORE SLAP BASS	37	68	16	-1	EnhFlan
44		ADVANCED SYNTH-BASS 1	38	68	32	-1	AWvDly
45		ADVANCED SYNTH-BASS 2	39	68	16	-1	CrnLofi
46	STR/ORCHESTRA	SLOW VIOLIN	40	68	32	N	Room2
47		SLOW CELLO	42	68	32	-1	SXDdelay
48		PIZZICATO ENSEMBLE	45	68	16	N	ChoDly4
49		HARPS	46	68	16	N	3TapDly
50	ENSEMBLE	STEREO STRINGS	48	68	16	N	Reflect
51		CHAMBER	49	68	16	N	Reflect
52		ORCHESTRA STRINGS 1	48	69	16	N	Reflect
53		ORCHESTRA STRINGS 2	49	69	16	N	ChoDly3
54		PURE SYNTH-STRINGS	50	68	16	N	ChoDly3
55		PHASER SYNTH-STR	51	68	16	N	PhaAPan2
56		CHOIRS	52	68	16	N	Reflect
57		SYNTH-DOO	53	68	16	N	DistDly1
58		SYNTH-VOICE PAD	54	68	16	N	FlanDly1
59		TIMPANI HIT	55	68	16	N	GateRvb2
60	BRASS	VELO.TRUMPET	56	68	32	N	EnhDly
61		TROMBONE SECTION	57	68	16	-1	ChoDly1

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
97		NEW CRYSTAL	98	68	16	N	ChoDiy4
98		STAR THEME	99	68	16	N	PhaAPan2
99		BRIGHTER	100	68	16	N	ChoDiy3

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
62		STACK TUBA	58	68	16	-1	CmpEnDly
63		WAH MUTE TRUMPET	59	68	32	N	AwCrDly
64		OCT FRENCH HORN	60	68	16	-1	ChoDiy3
65		STEREO BRASS	61	68	16	N	EnhaDly
66		TRUMPET + BRASS	61	69	16	N	Plate1
67		BRASS SFZ	61	70	16	N	EnhaDly
68		DEEP SYNTH-BRASS	62	68	16	N	EnhaDly
69		SLOW SYNTH-BRASS	63	68	16	N	ChoDiy4
70	REED	MELLOW S. SAX	64	68	16	N	Reflect
71		A. SAXYS	65	68	16	-1	EnhaDly
72		VELO.ALTO SAX	65	69	16	-1	Hall2
73		T.SAXYS	66	68	16	-1	Hall2
74		VELO.TENOR SAX	66	69	16	-1	Hall2
75		STACK BARITONE SAX	67	68	16	-1	OdDelay
76		SYNTH-OBOE	68	68	16	N	ChoDiy4
77		VELO.CLARINET	71	68	16	N	Room3
78	PIPE	PICCOLO ENSEMBLE	72	68	16	1	Reflect
79		FLUTE + REED	73	68	16	N	SXDelay
80		VELO.FLUTE	73	69	16	N	EnhaDly
81		SYNTH-RECORDER	74	68	16	N	ChoDiy4
82		SYNTH-PAN FLUTE	75	68	16	N	AWhChDly
83		WHISTLES	78	68	16	N	ChoDiy4
84	SYNTH-LEAD	MELLOW SQR LEAD	80	68	16	N	ChoDiy1
85		MELLOW SAW/LEAD	81	68	16	N	ChoDiy2
86		ADVANCED CALLIOPE	82	68	16	N	ChoDiy2
87		VOX LEAD	85	68	16	N	FianDiy2
88		4TH LEAD	86	68	16	N	StDelay
89		FRET LEAD	87	68	16	N	EnhaDly
90	SYNTH-PAD	NEW FANTASY	88	68	16	N	ChoDiy3
91		WARM VOX	89	68	16	N	AWhChDly
92		POLY SAW	90	68	16	N	ChoDiy3
93		BOWED PAD	92	68	16	N	ChoDiy4
94		SPACE VOX	94	68	16	N	RotRef1
95		MOVIE SOUND	95	68	16	N	FianDiy1
96		NEW GOBLIN	96	68	16	N	RgChoDly

GM Tones Sonidos GM

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
100	PIANO	Piano 1	0	0	32	N	-
101		Piano 2	1	0	32	N	-
102		Piano 3	2	0	32	N	-
103		HONKY-TONK GM	3	0	16	N	-
104		E.PIANO 1	4	0	32	N	-
105		E.PIANO 2	5	0	16	N	-
106		HARPSICHORD GM	6	0	32	N	-
107		CLAVI GM	7	0	32	N	-
108	CHROMATIC PERC	CELESTA GM	8	0	32	N	-
109		GLOCKENSPIEL OCT	9	0	32	N	-
110		MUSIC BOX	10	0	16	N	-
111		VIBRAPHONE GM	11	0	32	N	-
112		MARIMBA GM	12	0	32	N	-
113		XYLOPHONE	13	0	32	N	-
114		TUBULAR BELL	14	0	32	N	-
115		DULCIMER	15	0	16	N	-
116	ORGAN	ORGAN 1	16	0	16	N	-
117		ORGAN 2	17	0	16	N	-
118		ORGAN 3	18	0	16	N	-
119		PIPE ORGAN	19	0	16	N	-
120		REED ORGAN	20	0	32	N	-
121		FRENCH ACCORDION	21	0	16	N	-
122		HARMONICA GM	22	0	32	N	-
123		BANDONEON GM	23	0	16	N	-
124	GUITAR	NYLON STR.GUITAR OCT	24	0	32	N	-
125		STEEL STR.GUITAR OCT	25	0	32	N	-
126		JAZZ GUITAR OCT	26	0	32	N	-
127		CLEAN GUITAR OCT	27	0	32	N	-
128		MUTE GUITAR OCT	28	0	32	N	-
129		OVERDRIVE GT OCT	29	0	32	N	-
130		DISTORTION GT OCT	30	0	32	N	-
131		GT HARMONICS	31	0	32	N	-
132	BASS	ACOUSTIC BASS OCT	32	0	32	N	-
133		FINGERED BASS OCT	33	0	32	N	-
134		PICKED BASS OCT	34	0	32	N	-
135		FRETLESS BASS OCT	35	0	32	N	-
136		SLAP BASS 1 OCT	36	0	32	N	-
137		SLAP BASS 2 OCT	37	0	32	N	-
138		SYNTH-BASS 1 OCT	38	0	16	N	-
139		SYNTH-BASS 2 OCT	39	0	32	N	-
140	STR/ORCHESTRA	VIOLIN GM	40	0	32	N	-
141		VIOLA	41	0	32	N	-
142		CELLO GM	42	0	32	N	-
143		CONTRABASS	43	0	32	N	-
144		TREMOLLO STRINGS	44	0	32	N	-
145		PIZZICATO GM	45	0	32	N	-
146		HARP GM	46	0	32	N	-
147		TIMPANI	47	0	32	N	-
148	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 1	48	0	32	N	-
149		ORCHESTRA STRINGS 2	49	0	32	N	-
150		SAW/SYNTH-STRINGS 1	50	0	32	N	-
151		SAW/SYNTH-STRINGS 2	51	0	32	N	-
152		VOICE AHH	52	0	32	N	-
153		VOCAL DOO	53	0	32	N	-
154		SYNTH-VOX	54	0	32	N	-
155		ORCHESTRA HIT GM	55	0	16	N	-
156	BRASS	TRUMPET GM	56	0	32	N	-
157		TROMBONE OCT	57	0	32	N	-
158		TUBA OCT	58	0	32	N	-
159		MUTE TRUMPET GM	59	0	32	N	-
160		FRENCH HORN OCT	60	0	16	N	-
161		BRASS	61	0	32	N	-
162		SYNTH-BRASS 1	62	0	32	N	-
163		SYNTH-BRASS 2	63	0	16	N	-
164	REED	SOPRANO SAX GM	64	0	32	N	-
165		ALTO SAX OCT	65	0	32	N	-
166		TENOR SAX OCT	66	0	32	N	-
167		BARITONE SAX OCT	67	0	32	N	-

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
168		OBOE GM	68	0	32	N	-
169		ENGLISH HORN	69	0	32	N	-
170		BASSOON	70	0	32	N	-
171		CLARINET GM	71	0	32	N	-
172	PIPE	PICCOLO OCT	72	0	32	N	-
173		FLUTE GM	73	0	32	N	-
174		RECORDER GM	74	0	32	N	-
175		PAN FLUTE GM	75	0	32	N	-
176		BOTTLE BLOW	76	0	16	N	-
177		SHAKUHACHI	77	0	16	N	-
178		WHISTLE GM	78	0	32	N	-
179		OCARINA	79	0	32	N	-
180	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE	80	0	16	N	-
181		SAWTOOTH WAVE	81	0	16	N	-
182		CALLIOPE LEAD	82	0	16	N	-
183		CHIFF LEAD	83	0	16	N	-
184		CHARANG	84	0	16	N	-
185		SOLO VOX	85	0	16	N	-
186		FIFTH SAW	86	0	16	N	-
187		BASS LEAD	87	0	16	N	-
188	SYNTH-PAD	NEW AGE	88	0	16	N	-
189		WARM SYNTH	89	0	32	N	-
190		POLY SYNTH GM	90	0	16	N	-
191		SPACE CHOIR	91	0	16	N	-
192		BOWED PAD	92	0	16	N	-
193		METAL PAD	93	0	16	N	-
194		HALO SYNTH	94	0	16	N	-
195		SWEEP SYNTH	95	0	32	N	-
196	SYNTH-SFX	RAIN PAD	96	0	16	N	-
197		SOUND TRACK	97	0	16	N	-
198		CRYSTAL PAD	98	0	16	N	-
199		ATMOSPHERE PAD	99	0	16	N	-
200		BRIGHT PAD	100	0	16	N	-
201		GOBLINS	101	0	16	N	-
202		ECHOES	102	0	32	N	-
203		SF	103	0	16	N	-
204	ETHNIC	SITAR	104	0	16	N	-
205		BANJO GM	105	0	32	N	-

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB	Maximum Polyphony	Range Type	DSP Type
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco	Polyfonía máxima	Tipo de gama	Tipo DSP
206		SHAMISEN	106	0	32	N	-
207		KOTO	107	0	32	N	-
208		THUMB PIANO	108	0	32	N	-
209		BAG PIPE	109	0	16	N	-
210		FIDDLE	110	0	32	N	-
211		SHANAI	111	0	32	N	-
212		TINKLE BELL	112	0	32	N	-
213	PERCUSSIVE	AGOGO	113	0	32	N	-
214		STEEL DRUMS	114	0	16	N	-
215		WOOD BLOCK	115	0	32	1/2	-
216		TAIKO	116	0	32	1/2	-
217		MELODIC TOM	117	0	32	1/2	-
218		SYNTH-DRUM	118	0	32	1/2	-
219		REVERSE CYMBAL	119	0	32	1/2	-
220	SOUND EFFECTS	GT FRET NOISE	120	0	32	N	-
221		BREATH NOISE	121	0	32	N	-
222		SEASHORE	122	0	16	1/4	-
223		BIRD	123	0	16	1/4	-
224		TELEPHONE	124	0	32	1/4	-
225		HELICOPTER	125	0	32	1/4	-
226		APPLAUSE	126	0	16	1/4	-
227		GUNSHOT	127	0	32	N	-

■ NOTE
Range

Symbol	Meaning
N	Normal
-1	1 Octave Down
-2	2 Octave Down
1	1 Octave Up
2	2 Octave Up
1/2	1/2 Octave
1/4	1/4 Octave

■ NOTE
Gama

Simbolo	Significado
N	Normal
-1	1 Octava hacia abajo
-2	2 Octavas hacia abajo
1	1 Octava hacia arriba
2	2 Octavas hacia arriba
1/2	1/2 Octava
1/4	1/4 de Octava

Drum Sounds

Sonidos de batería

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco
228		STANDARD SET 1	0	120
229		STANDARD SET 2	1	120
230		ROOM SET	8	120
231		POWER SET	16	120
232		ELECTRONIC SET	24	120
233		SYNTH SET 1	25	120
234		SYNTH SET 2	30	120
235		JAZZ SET	32	120
236		BRUSH SET	40	120
237		ORCHESTRA SET	48	120

User Tones

Sonidos del usuario

No.	Tone Group	Tone Name	Program Change	Bank Select MSB
Nº	Grupo de sonido	Nombre de sonido	Cambio de programa	MSB de selección de banco
238		User 01	0	71
239		User 02	1	71
240		User 03	2	71
241		User 04	3	71
242		User 05	4	71
243		User 06	5	71
244		User 07	6	71
245		User 08	7	71
246		User 09	8	71
247		User 10	9	71

Drum Assignment List (← Indicates the same sound as STANDARD SET)

Lista de asignación de batería (← Indica el mismo sonido que STANDARD SET)

Key/Note number Clave/ Número de nota		Program Change No. / Drum Set Name / Número de cambio de programa / Nombre de ajuste de batería												
0: STANDARD SET 1: STANDARD SET 2		8: ROOM SET	16: POWER SET	24: ELEC SET	25: SYNTH 1	30: SYNTH 2	32: JAZZ SET	40: BRUSH SET	48: ORCHESTRA SET					
E1 28	HIGH Q	←	←	←	←	←	←	←	←					
F1 29	SCRATCH PUSH	←	←	←	←	←	←	←	←					
G1 30	SCRATCH PULL	←	←	←	←	←	←	←	←					
A1 31	STICKS	←	←	←	←	←	←	←	←					
A1 32	SQUARE CLICK	←	←	←	←	←	←	←	←					
A1 33	METRONOME CLICK	←	←	←	←	←	←	←	←					
B1 34	METRONOME BELL	←	←	←	←	←	←	←	←					
B1 35	STANDARD 1 KICK 2	ROOM KICK 2	POWER KICK 2	ELEC KICK 2	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 2 KICK 1	JAZZ KICK 2	JAZZ KICK 2	JAZZ KICK 1					
C2 36	STANDARD 1 KICK 1	ROOM KICK 1	POWER KICK 1	ELEC KICK 1	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 2 KICK 2	JAZZ KICK 1	JAZZ KICK 1	←					
C2 37	STANDARD 1 SNARE 1	ROOM SNARE 1	POWER SNARE 1	ELEC SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	JAZZ SNARE 1	BRUSH TAP	CONCERT SNARE					
D2 38	STANDARD 1 SNARE 2	ROOM SNARE 2	POWER SNARE 2	ELEC SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	JAZZ SNARE 2	BRUSH SLAP	CASIANETS					
E2 40	STANDARD 1 SNARE 2	ROOM SNARE 2	ROOM LOW TOM 2	ELEC LOW TOM 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	JAZZ SNARE 2	BRUSH SWIRL	CONCERT SNARE					
F2 41	LOW TOM 2	←	←	←	←	←	←	←	←					
F2 42	CLOSED HI-HAT	←	←	←	←	←	←	←	←					
G2 43	LOW TOM 1	ROOM LOW TOM 1	ROOM LOW TOM 1	ELEC LOW TOM 1	SYNTH 1 LOW TOM 1	←	←	←	←					
A2 44	PEDAL HI-HAT	←	←	←	←	←	←	←	←					
A2 45	MID TOM 2	ROOM MID TOM 2	ROOM MID TOM 2	ELEC MID TOM 2	SYNTH 1 MID TOM 2	←	←	←	←					
B2 46	OPEN HI-HAT	←	←	←	←	←	←	←	←					
C3 47	MID TOM 1	ROOM MID TOM 1	ROOM MID TOM 1	ELEC MID TOM 1	SYNTH 1 OHH	←	←	←	←					
C3 48	HIGH TOM 2	ROOM HI TOM 2	ROOM HI TOM 2	ELEC HI TOM 2	SYNTH 1 MID TOM 1	←	←	←	←					
C3 49	CRASH CYMBAL 1	←	←	←	SYNTH 1 HI TOM 2	←	←	←	←					
D3 50	HIGH TOM 1	ROOM HI TOM 1	ROOM HI TOM 1	ELEC HI TOM 1	SYNTH 1 CYMBAL	←	←	←	←					
E3 52	CHINESE CYMBAL	←	←	←	SYNTH 1 HI TOM 1	←	←	←	←					
F3 53	RISE BELL	←	←	←	←	←	←	←	←					
F3 54	TAMBOURINE	←	←	←	←	←	←	←	←					
G3 55	SPLASH CYMBAL	←	←	←	←	←	←	←	←					
A3 56	COINBELL	←	←	←	←	←	←	←	←					
A3 57	CRASH CYMBAL 2	←	←	←	SYNTH 1 COINBELL	←	←	←	←					
B3 58	VIBRA-SLAP	←	←	←	←	←	←	←	←					
B3 59	RISE CYMBAL 2	←	←	←	←	←	←	←	←					
C4 60	HIGH BONGO	←	←	←	←	←	←	←	←					
C4 61	LOW BONGO	←	←	←	←	←	←	←	←					
D4 62	MUTE HIGH CONGA	←	←	←	←	←	←	←	←					
E4 63	OPEN HIGH CONGA	←	←	←	←	←	←	←	←					
F4 64	LOW CONGA	←	←	←	←	←	←	←	←					
F4 65	HIGH TIMBALE	←	←	←	←	←	←	←	←					
G4 67	LOW TIMBALE	←	←	←	←	←	←	←	←					
A4 69	HIGH AGOGO	←	←	←	←	←	←	←	←					
A4 68	LOW AGOGO	←	←	←	←	←	←	←	←					
B4 70	CABASA	←	←	←	←	←	←	←	←					
B4 71	MARRACAS	←	←	←	←	←	←	←	←					
C5 72	SHORT HI WHISTLE	←	←	←	←	←	←	←	←					
C5 73	LONG LOW WHISTLE	←	←	←	←	←	←	←	←					
D5 74	SHORT GUIRO	←	←	←	←	←	←	←	←					
D5 74	LONG GUIRO	←	←	←	←	←	←	←	←					
E5 76	CLAVES	←	←	←	←	←	←	←	←					
E5 76	HIGH WOOD BLOCK	←	←	←	←	←	←	←	←					
F5 77	LOW WOOD BLOCK	←	←	←	←	←	←	←	←					
F5 78	MUTE CUICA	←	←	←	←	←	←	←	←					
G6 79	OPEN CUICA	←	←	←	←	←	←	←	←					
A5 80	MUTE TRIANGLE	←	←	←	←	←	←	←	←					
A5 81	OPEN TRIANGLE	←	←	←	←	←	←	←	←					
B5 82	SHAKER	←	←	←	←	←	←	←	←					
B5 83	JINGLE BELL	←	←	←	←	←	←	←	←					
C6 84	BELL TREE	←	←	←	←	←	←	←	←					
D6 86	CASIANETS	←	←	←	←	←	←	←	←					
D6 86	MUTE SURDO	←	←	←	←	←	←	←	←					
E6 87	OPEN SURDO	←	←	←	←	←	←	←	←					
E6 88	APPLAUSE	←	←	←	←	←	←	←	←					

Fingered Chord Chart

This table shows the fingerings for commonly used chords, including inverted fingerings.

Cuadro de acordes Fingered

Esta tabla muestra las digitaciones para los acordes usados comúnmente, incluyendo las digitaciones invertidas.

Chord Type Tipo de acorde Raíz Nota fundamental	M	m	7	m7	dim7	M7	m7 ⁵	dim	aug	sus4	7sus4	m add9	mM7	7 ⁵	add9
C															
C [♯] (D [♭])															
D															
(D [♯])/E [♭]															
E															
F															
F [♯] (G [♭])															
G															
(G [♯])/A [♭]															
A															
(A [♯])/B [♭]															
B															

※ : You can change the keyboard range of dim7 chords for roots A, B[♭], and B, and aug chords for roots B[♭] and B by adjusting the split point setting (page E-59).

※ : Puede cambiar la gama del teclado de los acordes dim7 para las notas fundamentales A, B[♭] y acordes aumentados (augment) para las notas fundamentales B[♭] y B mediante el ajuste del punto de división (página S-59).

Effect List Lista de efectos

A-10

REVERB Effect List

Lista de efectos de reverberación (REVERB)

No.	Display Name Nombre de display	Type Name Nombre de tipo
00	Room 1	Room 1
01	Room 2	Room 2
02	Room 3	Room 3
03	Hall 1	Hall 1
04	Hall 2	Hall 2
05	Plate 1	Plate 1
06	Delay	Delay
07	PanDelay	Pan Delay
08	Plate 2	Plate 2
09	Plate 3	Plate 3
10	LrgRoom 1	Large Room 1
11	LrgRoom 2	Large Room 2
12	Stadium 1	Stadium 1
13	Stadium 2	Stadium 2
14	LongDly 1	Long Delay 1
15	LongDly 2	Long Delay 2

CHORUS Effect List

Lista de efectos de chorus (CHORUS)

No.	Display Name Nombre de display	Type Name Nombre de tipo
00	Chorus 1	Chorus 1
01	Chorus 2	Chorus 2
02	Chorus 3	Chorus 3
03	Chorus 4	Chorus 4
04	FBChorus	Feedback Chorus
05	Flanger1	Flanger 1
06	SDelay 1	Short Delay 1
07	SDelay 2	Short Delay 2
08	SFChorus	Soft Chorus
09	BRChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger 2	Flanger 2
12	Flanger 3	Flanger 3
13	Flanger 4	Flanger 4
14	SDelay 3	Short Delay 3
15	SDelay 4	Short Delay 4

DSP Effect List

Settable parameters depend on the DSP type. Also, the parameters for each DSP type depend on the algorithm* associated with the DSP type. See the DSP Algorithm List on page A-12 for more information.

* Effector structure and operation type

Lista de efectos DSP

Los parámetros que pueden ajustarse dependen en el tipo DSP. También, los parámetros para cada tipo DSP depende en el algoritmo* asociado con el tipo DSP. Para mayor información vea la "Lista de algoritmos DSP" en la página A-12.

* Estructura de generador de efectos y tipo de operación.

DSP No.	Algorithm ID	Display Name	DSP Name
Nº DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
Dynamics Fx			
[00]	03	Equalize	Equalizer
[01]	06	Comp 1	Compressor 1
[02]	06	Comp 2	Compressor 2
[03]	07	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer
Phaser			
[05]	10	Phaser	Phaser
[06]	09	StPhaser	Stereo Phaser
Chorus			
[07]	16	Chorus 1	Chorus 1
[08]	17	Chorus 2	Chorus 2
[09]	19	Chorus 3	Chorus 3
[10]	18	Chorus 4	Chorus 4
[11]	M05	Enha Cho	Enhancer - Chorus

DSP No.	Algorithm ID	Display Name	DSP Name
Nº DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
Flanger			
[12]	26	Flanger	Flanger
[13]	M07	EnhaFlan	Enhancer - Flanger
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Dly	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	StXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	Enha Dly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection
Cho/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	PhaCho 2	Phaser - Chorus 2
[22]	M04	PhaDly 1	Phaser - Delay 1
[23]	M04	PhaDly 2	Phaser - Delay 2
[24]	M00	ChoDly 1	Chorus - Delay 1
[25]	M00	ChoDly 2	Chorus - Delay 2
[26]	M01	ChoDly 3	Chorus - Delay 3
[27]	M01	ChoDly 4	Chorus - Delay 4
[28]	M19	CmpEnDly	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpChoRf	Compressor - Enhancer - Delay
[30]	M23	CmpChoRf	Compressor - Chorus - Reflection
[31]	M08	Cho Flan	Chorus - Flanger
[32]	M03	FianDly 1	Flanger - Delay 1
[33]	M03	FianDly 2	Flanger - Delay 2
Reverb			
[34]	27	RvbRoom1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall 1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall 2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate

DSP No.	Algorithm ID	Display Name	DSP Name
Nº DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
[40]	23	GateRvb 1	Gate Reverb 1
[41]	23	GateRvb 2	Gate Reverb 2
[42]	24	GateRvb 3	Gate Reverb 3
[43]	24	GateRvb 4	Gate Reverb 4
Pan/Tremolo Fx			
[44]	01	Tremolo	Tremolo
[45]	M09	Cho Trem	Chorus - Tremolo
[46]	00	Auto Pan	Auto Pan
[47]	M10	PhaAPan 1	Phaser - Auto Pan 1
[48]	M10	PhaAPan 2	Phaser - Auto Pan 2
[49]	M20	PhaChoAP	Phaser - Chorus - Auto Pan
Rotary Fx			
[50]	11	Rotary 1	Rotary 1
[51]	11	Rotary 2	Rotary 2
[52]	12	Od Rot 1	Overdrive - Rotary 1
[53]	12	Od Rot 2	Overdrive - Rotary 2
[54]	M17	RotRef 1	Rotary - Reflection 1
[55]	M17	RotRef 2	Rotary - Reflection 2
[56]	M17	RotRef 3	Rotary - Reflection 3
[57]	M16	OdRtRef 1	Overdrive - Rotary - Reflection 1
[58]	M16	OdRtRef 2	Overdrive - Rotary - Reflection 2
[59]	M16	OdRtRef 3	Overdrive - Rotary - Reflection 3
Wah Fx			
[60]	04	LFO Wah	LFO Wah
[61]	05	Auto Wah	Auto Wah
[62]	M21	AWHChDly	Auto Wah - Chorus - Delay
[63]	M22	LWChDly	LFO Wah - Chorus - Delay
Guitar Fx			
[64]	08	Crunch	Crunch
[65]	08	Ovrdrive	Overdrive
[66]	08	Dist 1	Distortion 1

DSP No.	Algorithm ID	Display Name	DSP Name
Nº DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
[67]	08	Dist 2	Distortion 2
[68]	08	Metal	Metal
[69]	08	Fuzz	Fuzz
[70]	M29	CrnPhase	Crunch - Phaser
[71]	M29	Od Phase	Overdrive - Phaser
[72]	M30	Crn Cho	Crunch - Chorus
[73]	M30	OdChorus	Overdrive - Chorus
[74]	M30	Dist Cho	Distortion - Chorus
[75]	M30	MetalCho	Metal - Chorus
[76]	M31	DistFlan	Distortion - Flanger
[77]	M31	Met Flan	Metal - Flanger
[78]	M28	CrnDelay	Crunch - Delay
[79]	M28	Od Delay	Overdrive - Delay
[80]	M28	DistDly 1	Distortion - Delay 1
[81]	M28	DistDly 2	Distortion - Delay 2
[82]	M28	MetalDly	Metal - Delay
[83]	M28	Fuzz Dly	Fuzz - Delay
[84]	M24	CrChoDly	Crunch - Chorus - Delay
[85]	M24	DsChoDly	Distortion - Chorus - Delay
[86]	M25	CmpCrDly	Compressor - Crunch - Delay
[87]	M26	AWHCrDly	Auto Wah - Crunch - Delay
[88]	M26	AWHodDly	Auto Wah - Overdrive - Delay
[89]	M26	AWHdsDly	Auto Wah - Distortion - Delay
[90]	M27	LWWhOdDly	LFO Wah - Overdrive - Delay
[91]	M27	LWWhDsDly	LFO Wah - Distortion - Delay
SFX			
[92]	14	Ring Mod	Ring Modulator
[93]	M12	RgChoDly	Ring Modulator - Chorus - Delay
[94]	M13	RingDist	Ring Modulator - Distortion
[95]	15	Lo-Fi	Lo-Fi
[96]	M11	CompLoFi	Compressor - Lo-Fi
[97]	M14	LoFi Ref	Lo-Fi - Reflection
[98]	M15	Crn LoFi	Crunch - Lo-Fi
[99]	M15	DistLoFi	Distortion - Lo-Fi

Lista de algoritmos DSP

00: Auto Pan (Efecto panorámico automático)

■ Función

Continúa realizando el efecto panorámico izquierdo-derecho de la señal de entrada de acuerdo con un oscilador LFO.

■ Parámetros

- 0: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del efecto panorámico.
- 1: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del efecto panorámico.

01: Trémolo (Trémolo)

■ Función

Ajusta el volumen de la señal de entrada de acuerdo con un oscilador LFO.

■ Parámetros

- 0: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen de trémolo.
- 1: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del trémolo.

02: 2BandEQ (Ecuilizador de 2 bandas)

■ Función

Esto es un efecto de un ecualizador de dos bandas.

■ Parámetros

- 0: Low Frequency (Frecuencia baja) (Gama: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz)).
Ajusta la frecuencia de corte del ecualizador de banda baja.
- 1: Low Gain (Ganancia baja) (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda baja.
- 2: High Frequency (Frecuencia alta) (Gama: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))
Ajusta la frecuencia de corte del ecualizador de banda alta.

- 3: High Gain (Ganancia alta) (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda alta.

03: 3BandEQ (Ecuilizador de 3 bandas)

■ Función

Esta es una función de un ecualizador de tres bandas.

■ Parámetros

- 0: Low Frequency (Frecuencia baja) (Gama: 0 (200Hz), 1 (400Hz), 2 (800Hz)).
Ajusta la frecuencia de corte del ecualizador de banda baja.
- 1: Low Gain (Ganancia baja) (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda baja.
- 2: Mid Frequency (Frecuencia media) (Gama: 0 (1.0KHz), 1 (1.3KHz), 2 (1.6KHz), 3 (2.0KHz), 4 (3.0KHz), 5 (4.0KHz), 6 (6.0KHz), 7 (8.0KHz))
Ajusta la frecuencia central del ecualizador de banda media.
- 3: Mid Gain (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda media.

- 4: High Frequency (Frecuencia alta) (Gama: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))
Ajusta la frecuencia de corte del ecualizador de banda alta.

- 5: High Gain (Ganancia alta) (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda alta.

04: LFO Wah (LFO Wah)

■ Función

Esto es un efecto "wah" que puede afectar automáticamente la frecuencia de acuerdo con un oscilador LFO.

■ Parámetros

- 0: Input Level (Nivel de entrada) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de entrada. La señal ingresada puede llegar a distorsionarse cuando el nivel del sonido ingresado, el número de acordes o el valor de resonancia es muy grande. Ajuste este parámetro para eliminar dicha distorsión.
- 1: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.
- 2: Manual (Manual) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia usada como la base para el filtro wah.
- 3: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
- 4: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.

05: Auto Wah (Wah automático)

■ Función

Esto es un efecto "wah" que puede afectar automáticamente la frecuencia de acuerdo con el nivel de señal de entrada.

■ Parámetros

- 0: Input Level (Nivel de entrada) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de entrada. La señal ingresada puede llegar a distorsionarse cuando el nivel del sonido ingresado, el número de acordes o el valor de resonancia es muy grande. Ajuste este parámetro para eliminar dicha distorsión.
- 1: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.
- 2: Manual (Manual) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia usada como la base para el filtro wah.
- 3: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del wah de acuerdo con el nivel de la señal ingresada.
Ajustando un valor positivo ocasiona que el filtro wah se abra en proporción directa con el tamaño de la señal de entrada, produciendo un sonido dinámico.

Ajustando un valor negativo ocasiona que el filtro Wah se cierre de acuerdo con el tamaño de la señal de entrada, que produce una calidad de sonido oscura. Sin embargo, una entrada grande vuelve a abrir el filtro Wah, aun si se encuentra cerrada.

06: Compressor (Compresor)

■ Función

Comprime la señal de entrada, que puede tener el efecto de suprimir la variación de nivel y hacer que sea posible sostener los sonidos amortiguados más tiempo.

■ Parámetros

- 0: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la compresión de la señal de audio.
- 1: Attack (Ataque) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el valor de ataque de la señal de entrada. Un valor más pequeño ocasiona una rápida operación del compresor, que suprime el ataque de la señal de entrada.
Un valor más grande ocasiona un retardo en la operación del compresor, que ocasiona que el ataque sea generado como tal es.
- 2: Release (Liberación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tiempo desde el punto en que la señal de entrada disminuye debajo de un cierto nivel, hasta que la operación de compresión se para. Cuando se desea una sensación de ataque (sin compresión al comienzo del sonido), ajuste este parámetro a un valor tan bajo como sea posible. Para tener una compresión aplicada en todo momento, ajuste a un valor alto.
- 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de salida.
El volumen de salida cambia de acuerdo con el ajuste de profundidad y las características del sonido ingresado. Utilice este parámetro para corregir tales cambios.

07: Limiter (Limitador)

■ Función

Esto es un generador de efectos que puede usar para ajustar un valor de límite superior en el nivel de la señal de entrada.

■ Parámetros

- 0: Limit (Límite) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de volumen desde el cual se aplica el límite.
- 1: Attack (Ataque) (Gama: 0 a 127)
Ajuste el valor de ataque de la señal de entrada.
- 2: Release (Liberación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tiempo desde el momento en que la señal de entrada disminuye debajo de un cierto nivel hasta que se para la operación.
- 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel que se está generando. El volumen de salida cambia de acuerdo con el ajuste de límite y las características del sonido ingresado. Utilice este parámetro para corregir tales cambios.

08: Distortion (Distorsión)

■ Función

Este efecto proporciona "Distortion + AmpSimulator".

■ Parámetros

- 0: Gain (Ganancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de entrada.
- 1: Low (Baja) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de banda baja. La frecuencia de corte difiere de acuerdo al DSP preajustado.
- 2: High (Alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de banda alta. La frecuencia de corte difiere de acuerdo al DSP preajustado.
- 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de salida.

09: Stereo Phaser (Generador de fase estéreo)

■ Función

Esto es un generador de fase estéreo que modula la fase de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.

■ Parámetros:

- 0: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.

- 1: Manual (Manual) (Gama: -64 a 0 a +63)
Ajusta el volumen de cambio del generador de fase, que se usa para referencia.
- 2: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
- 3: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
- 4: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de volumen del efecto.

10: Phaser (Generador de fase)

■ Función

Esto es un generador de fase monofónico que modula la fase de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.

■ Parámetros:

- 0: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.
- 1: Manual (Manual) (Gama: -64 a 0 a +63)
Ajusta el volumen de cambio del generador de fase, que se usa para referencia.
- 2: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
- 3: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
- 4: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de volumen del efecto.

11: Rotary (Rotativo)

■ Función

Esto es un efecto de un simulador de altavoz rotativo.

■ Parámetros

- 0: Speed (Velocidad) (Gama: Lento, Rápido).
Cambia el modo de velocidad entre rápido y lento.
- 1: Break (Pausa) (Gama: Rotación, parada).
Se para la rotación del altavoz.
- 2: Fall Accel (Caída de aceleración) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de rápido a lento.

- 3: Rise Accel (Elevación de aceleración) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de lento a rápido.
- 4: Slow Rate (Régimen lento) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la velocidad de rotación de altavoz del modo de velocidad lenta.
- 5: Fast Rate (Régimen rápido) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la velocidad de rotación de altavoz del modo de velocidad rápida.

12: Drive Rotary (Accionamiento - Rotativo)

- Función
 Esto es un efecto de un simulador de altavoz de sobreimpulsión - rotativo
- Parámetros
- 0: Overdrive Gain (Ganancia de sobreaccionamiento) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la ganancia de sobreaccionamiento.
- 1: Overdrive Level (Nivel de sobreaccionamiento) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de salida de la sobreaccionamiento.
- 2: Speed (Velocidad) (Gama: lento, rápido)
 Cambia el modo de velocidad entre rápido y lento.
- 3: Break (Pausa) (Gama: rotación, parada)
 Para la rotación del altavoz.
- 4: Fall Accel (Caída de aceleración) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de lento a rápido.
- 5: Rise Accel (Elevación de aceleración) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de lento a rápido.
- 6: Slow Rate (Régimen lento) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la velocidad de rotación de altavoz del modo de velocidad lenta.
- 7: Fast Rate (Régimen rápido) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la velocidad de rotación de altavoz del modo de velocidad rápida.

13: Enhancer (Mejorador)

- Función
 Mejora las líneas de salida de la gamas baja y gama alta de la señal de entrada.
- 0: Low Frequency (Frecuencia baja) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia del mejorador de gama baja.
- 1: Low Gain (Ganancia baja) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la ganancia del mejorador de gama baja.
- 2: High Frequency (Frecuencia alta) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia del mejorador de gama alta.
- 3: High Gain (Ganancia alta) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la ganancia del mejorador de gama alta.

14: Ring Modulator (Modulador de anillo)

- Función
 Esto es un efecto de modulador de anillo (modulador de AM) que hace posible modular la frecuencia de oscilador (OSC) interno de acuerdo con un oscilador LFO interno.
- Parámetros
- 0: OSC Frequency (Frecuencia de oscilador OSC) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia de referencia del OSC interno.
- 2: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
- 3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de sonido del efecto.
- 4: Dry Level (Nivel seco) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel del sonido original.

15: Lo-Fi (Filtro de paso bajo)

- Función
 Esto es un generador de efecto que reproduce un sonido Lo-Fi de tipo retro, usando el generador de ruido 1 (generador de ruido scratch de tipo de reproductor de disco fonográfico), y generador de ruido 2 (generador de ruido continuo de ruido rosado y ruido blanco de tipo de radio FM), y mediante

la modulación de ruido (modulación de amplitud=AM) y distorsión de características de frecuencia.

- Parámetros
- 0: Noise Level 1 (Nivel de ruido 1) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel del generador de ruido 1.
- 1: Noise Density 1 (Densidad de ruido 1) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la densidad del generador de ruido 1.
- 2: Noise Level 2 (Nivel de ruido 2) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel del generador de ruido 2.
- 3: Noise Density 2 (Densidad de ruido 2) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la densidad del generador de ruido 2.
- 4: Tone (Tono) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el tono.
- 5: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la resonancia del sonido.
- 6: Bass (Bajo) (Gama: -64 a 0 a +63)
 Ajusta el volumen de sonidos bajos.
- 7: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de salida.

16: 1-Phase Chorus (Chorus de fase)

- Función
 Esto es un efecto de un chorus monofónico de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.
- Parámetros
- 0: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el régimen del oscilador LFO.
- 1: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)
- 3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de sonido del efecto.

17: Sin 2-Phase Chorus (Chorus de 2 fases senoidal)

- Función
Esto es un efecto de un chorus estéreo de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.
- Parámetros
0: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
1: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)
3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.

18: 3-Phase Chorus (Chorus de 3 fases)

- Función
Esto es un efecto de un chorus de tres fases de acuerdo con dos oscilador LFO con regímenes de onda senoidal diferentes.
- Parámetros
0: Rate1 (Régimen LFO rápido) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del LFO1.
1: Depth1 (Profundidad LFO rápida) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del LFO1.
2: Rate2 (Régimen LFO lento) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del LFO2.
3: Depth2 (Profundidad LFO lenta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del LFO2.
4: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.

19: Tri 2-Phase Chorus (Chorus de 2 fases Tri)

- Función
Este chorus estéreo está de acuerdo con LFO de onda triangular.
- Parámetros
0: Rate (Régimen de LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.

- 1: LFO Depth (Profundidad de LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)
Ajusta la retroalimentación del sonido.
- 3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.

20: Stereo Delay 1 (Retardo estéreo 1)

- Función
Esto es un efecto de retardo de la entrada y salida estéreo.
- Parámetros
0: Delay Time (Tiempo de retardo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el retardo de tiempo.
1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.
2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición del retardo.
3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.
4: Ratio L (Relación L) (Gama 0 a 127)
Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.
5: Ratio R (Relación R) (Gama 0 a 127)
Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.

21: Stereo Delay 2 (Retardo de tiempo 2)

- Función
Esta es una función de un retardo de retroalimentación cruzada de la entrada y salida estéreo.

- Parámetros
0: Delay Time (Tiempo de retardo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el retardo de tiempo.
1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido de efecto.
2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición del retardo.
3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.
4: Ratio L (Relación L) (Gama 0 a 127)
Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.
5: Ratio R (Relación R) (Gama 0 a 127) (R-Ch Time Ratio) (Relación de tiempo de canal derecho)
Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.

22: 3-Tap Delay (Retardo de 3 toques)

- Función
Esto es un efecto de retardo de 3 toques izquierdo/central/derecho.
- Parámetros
0: Delay Time (Tiempo de retardo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el retardo de tiempo.
1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.
2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición del retardo.
3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.
Cuanto más pequeño es el valor, mayor es la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.

- 4: Ratio L (Relación L) (Gama 0 a 127)
Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.
- 5: Ratio C (Relación C) (Gama 0 a 127)
Ajusta el tiempo de retardo del canal central. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.
- 6: Ratio R (Relación R) (Gama 0 a 127)
Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.

23: Gate Reverb (Reverberación de compuerta)

- Función
Esto es un efecto apagador de sonido que crea una reverberación artificial que suena como si se lo cortara con una compuerta.

- Parámetros
- 0: LPF (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.
- 1: HPF (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso alto.
- Un valor más pequeño corta la gama alta.
- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición de la reverberación.
- 3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.

Cuanto más pequeño es el valor, mayor es la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.

- 4: Diffusion (Difusión) (Gama: 0 a 127)
Proporciona un ajuste fino a la reverberación.
- 5: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.
- 6: Dry Level (Nivel seco) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel del sonido original.

24: Reverse Gate Reverb (Reverberación de compuerta de inversión)

- Función
Esto es un efecto de una reverberación de compuerta con un efecto de rotación de inversión.

- Parámetros
- 0: LPF (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.
- 1: HPF (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso alto.
- Un valor más grande corta la gama baja.
- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición de la reverberación.
- 3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de reverberación de gama alta.

Cuanto más pequeño es el valor, mayor es la amortiguación del sonido de reverberación de gama alta.

- 4: Diffusion (Difusión) (Gama: 0 a 127)
Proporciona un ajuste fino a la reverberación.
- 5: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.
- 6: Dry Level (Nivel seco) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel del sonido original.

25: Reflection (Reflexión)

- Función
Esto es un generador de efectos que extrae el primer sonido reflejado desde el sonido de reverberación.

- Parámetros
- 0: Type (Tipo) (Gama: 0 a 7)
Selecciona entre los ocho patrones de reflexión disponibles.
- 1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.
- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición del sonido reflejado.

- 3: Tone (Tono) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tono del sonido reflejado.

26: Flanger (Flanger)

- Función
Esto es un efecto de flanger de onda senoidal.
- Parámetros
- 0: LFO Rate (Régimen de LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
- 1: LFO Depth (Profundidad de LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)
Ajusta la retroalimentación del sonido.
- 3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de volumen del efecto.

27: Reverb (Reverberación)

- Función
Esto es un generador de efectos que preserva la holgura de un sonido agregando un sonido de reverberación.

- Parámetros
- 0: Tone (Tono) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tono del sonido de reverberación.
- 1: Time (Tiempo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tiempo de reverberación.
- 2: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de reverberación de gama alta.
- Cuanto más pequeño es el valor, mayor es la amortiguación del sonido de reverberación de gama alta.
- 3: ER Level (Nivel ER) (Gama: 0 a 127)
Proporciona un ajuste de la reflexión original.
- 4: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.

28: 2-Tap Delay (Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un efecto de retardo de 2 toques izquierdo/derecho.

■ Parámetros

0: Delay Time (Tiempo de retardo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el retardo de tiempo.

1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)

Ajusta el nivel de sonido del efecto.

2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición del retardo.

3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.

Cuanto más pequeño es el valor, mayor es la amortiguación del sonido de retardo de gama alta.

4: Ratio L (Relación L) (Gama 0 a 127)

Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo.

Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.

5: Ratio R (Relación R) (Gama 0 a 127)

Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho.

Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.

★ Los algoritmos "Multi" siguientes se usan en combinación con los algoritmos descritos anteriormente.

Los parámetros son compartidos por ambos tipos de algoritmos.

M00: Multi00 (Sin 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay) (Chorus de 2 fases senooidal - Retardo de 2 fases)

■ Función

Esto es un generador de múltiples efectos relacionado al retardo de chorus de 2 fases senooidal - 2 toques.

■ Parámetros

0: Chorus LFO Rate (Régimen de chorus)

1: Chorus LFO Depth (Profundidad de chorus)

2: Chorus Feedback (Retroalimentación de chorus)

3: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)

4: Delay Time (tiempo de retardo)

5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

M01: Multi01 (3-Phase Chorus - 3-Tap Delay) (Chorus de 3 fases - Retardo de 3 toques)

■ Función

Esto es un generador de múltiples efectos relacionado a 3-Phase Chorus - 3-Tap Delay.

■ Parámetros

0: Chorus Rate 1 (Régimen de chorus 1)

1: Chorus Depth 1 (Profundidad de chorus 1)

2: Chorus Rate 2 (Régimen de chorus 2)

3: Chorus Depth 2 (Profundidad de chorus 2)

4: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)

5: Delay Time (tiempo de retardo)

6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M02: Multi02 (Phaser - 3-Phase Chorus) (Generador de fase - Chorus de 3 fases)

■ Función

Esto es un generador de efectos relacionado a Phaser - 3-Phase Chorus.

■ Parámetros

0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)

1: Phaser Manual (Generador de fases manual)

2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)

3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)

4: Chorus Rate 1 (Régimen de chorus 1)

5: Chorus Depth 1 (Profundidad de chorus 1)

6: Chorus Rate 2 (Régimen de chorus 2)

7: Chorus Depth 2 (Profundidad de chorus 2)

M03: Multi03 (Flanger - 2-Tap Delay) (Flanger - Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un generador de múltiples efectos relacionado a Flanger - 2-Tap Delay.

■ Parámetros

0: Flanger LFO Rate (Régimen LFO de flanger)

1: Flanger LFO Depth (Profundidad LFO de flanger)

2: Flanger Feedback (Retroalimentación de flanger)

3: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)

4: Delay Time (Tiempo de retardo)

5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

M04: Multi04 (Stereo Phaser - Stereo Delay 1) (Generador de fases - Retardo estéreo 1)

■ Función

Esto es un generador de efectos relacionado a Stereo Phaser - Stereo Delay 1.

■ Parámetros

0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)

1: Phaser Manual (Generador de fases manual)

2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)

3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)

4: Phaser Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

5: Delay Time (Tiempo de retardo)

6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M05: Multi05 (Enhancer - 1-Phase Chorus) (Mejorador - Chorus)

■ Función

Esto es un generador de efectos relacionado a Enhancer -1-Phase Chorus.

■ Parámetros

0: Enhancer Low Frequency (Frecuencia baja de mejorador)

- 1: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)
- 2: Enhancer High Frequency (Frecuencia alta de mejorador)
- 3: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
- 4: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
- 5: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
- 6: Chorus Feedback (Retroalimentación de chorus)
- 7: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)

M06: Multi06 (Enhancer - 2-Tap Delay) (Mejorador - Retardo de 2 toques)

- Función
Esto es un generador de efectos relacionado a Enhancer - 2-Tap Delay.
- Parámetros
- 0: Enhancer Low Frequency (Frecuencia baja de mejorador)
 - 1: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)
 - 2: Enhancer High Frequency (Frecuencia alta de mejorador)
 - 3: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
 - 4: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 5: Delay Wet Time (Tiempo húmedo de retardo)
 - 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
 - 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

M07: Multi07 (Enhancer - Flanger) (Mejorador - Flanger)

- Función
Esto es un generador de efectos relacionado a Enhancer - Flanger.
- Parámetros
- 0: Enhancer Low Frequency (Frecuencia baja de mejorador)
 - 1: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)

- 2: Enhancer High Frequency (Frecuencia alta de mejorador)
- 3: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
- 4: Flanger LFO Rate (Régimen LFO de flanger)
- 5: Flanger LFO Depth (Profundidad LFO de flanger)
- 6: Flanger Feedback (Retroalimentación de flanger)
- 7: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)

M08: Multi08 (Sin 2-Phase Chorus - Flanger) (Chorus de 2 fases senoidal - Flanger)

- Función
Esto es un generador de efectos relacionado a Sin 2-Phase Chorus - Flanger.
- Parámetros
- 0: Enhancer Low Frequency (Frecuencia baja de mejorador)
 - 1: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)
 - 2: Enhancer High Frequency (Frecuencia alta de mejorador)
 - 3: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
 - 4: Flanger LFO Rate (Régimen LFO de flanger)
 - 5: Flanger LFO Depth (Profundidad LFO de flanger)
 - 6: Flanger Feedback (Retroalimentación de flanger)
 - 7: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)

M09: Multi09 (Sin 2-Phase Chorus - Tremolo) (Chorus de 2 fases senoidal - Tremolo)

- Función
Esto es un generador de efectos relacionado a Sin 2-Phase Chorus - Tremolo.
- Parámetros
- 0: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
 - 1: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 2: Chorus Feedback (Retroalimentación de chorus)

- 3: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)
- 4: Tremolo Rate (Régimen de trémolo)
- 5: Tremolo Depth (Profundidad de trémolo)

M10: Multi10 (Stereo Phaser - Auto Pan) (Generador de fase estéreo - Efecto panorámico automático)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Stereo Phaser - Auto Pan.
- Parámetros
- 0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)
 - 1: Phaser Manual (Generador de fases manual)
 - 2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
 - 3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)
 - 4: Phaser Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 5: Auto Pan Rate (Régimen de efecto panorámico automático)
 - 6: Auto Pan Depth (Profundidad de efecto panorámico automático)

M11: Multi11 (Compressor-Lo-Fi) (Compressor-Filtro de paso bajo)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compressor - Lo-Fi.
- Parámetros
- 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
 - 1: Compressor Attack (Ataque de compresor)
 - 2: Compressor Level (Nivel de compresor)
 - 3: Lo-Fi Noise 1 (Ruido de filtro de paso bajo 1)
 - 4: Lo-Fi Noise 2 (Ruido de filtro de paso bajo 2)
 - 5: Lo-Fi Tone (Tono de filtro de paso bajo)
 - 6: Lo-Fi Resonance (Resonancia de filtro de paso bajo)
 - 7: Lo-Fi Bass (Bajo de filtro de paso bajo)

M12: Muti12 (Ring Modulator - Sin 2-Phrase Chorus - 2-Tap Delay) (Modulador de anillo - Chorus de 2 fases senooidal - Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Ring Modulator - Sin 2-Phase Chorus.

■ Parámetros

- 0: Ring OSC Frequency (Frecuencia de oscilador de anillo)
- 1: Ring LFO Rate (Régimen LFO de anillo)
- 2: Ring LFO Depth (Profundidad LFO de anillo)
- 3: Ring Wet Level (Nivel húmedo de anillo)
- 4: Ring Dry Level (Nivel seco de anillo)
- 5: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
- 6: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 7: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

M13: Multi13 (Ring Modulator- Distorsion) (Modulador de anillo - Distorsión)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Ring Modulator- Distortion.

■ Parámetros

- 0: Ring OSC Frequency (Frecuencia de oscilador de anillo)
- 1: Ring LFO Rate (Régimen LFO de anillo)
- 2: Ring LFO Depth (Profundidad LFO de anillo)
- 3: Ring Wet Level (Nivel húmedo de anillo)
- 4: Ring Dry Level (Nivel seco de anillo)
- 5: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 6: Distortion Tone (Tono de distorsión)
- 7: Distortion Level (Nivel de distorsión)

M14: Multi14 (Lo-Fi - Reflection) (Filtro de paso bajo - Reflexión)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Lo-Fi - Reflection.

■ Parámetros

- 0: Lo-Fi Noise 1 (Ruido de filtro de paso bajo 1)
- 1: Lo-Fi Noise 2 (Ruido de filtro de paso bajo 2)
- 2: Lo-Fi Tone (Tono de filtro de paso bajo)
- 3: Lo-Fi Resonance (Resonancia de filtro de paso bajo)
- 4: Reflection Type (Tipo de reflexión)
- 5: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
- 6: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
- 7: Reflection Tone (Tono de reflexión)

M15: Multi15 (Distorsión - Lo-Fi) (Distorsión - Filtro de paso bajo)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - Lo-Fi.

■ Parámetro

- 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 1: Distortion Low (Distorsión baja)
 - 2: Distortion High (Distorsión alta)
 - 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
 - 4: Lo-Fi Noise 1 (Ruido de filtro de paso bajo 1)
 - 5: Lo-Fi Noise 2 (Ruido de filtro de paso bajo 2)
 - 6: Lo-Fi Tone (Tono de filtro de paso bajo)
 - 7: Lo-Fi Resonance (Resonancia de filtro de paso bajo)
- Multi17 (Drive Rotary - Reflection) (Accionamiento rotativo - Reflexión)

M16 : Multi16 (Drive Rotary - Reflection) (Accionamiento rotativo - Reflexión)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Drive - Reflection.

■ Parámetro

- 0: Drive Rotary Gain (Ganancia de accionamiento rotativo)
- 1: Drive Rotary Level (Nivel de accionamiento rotativo)
- 2: Drive Rotary Speed (Velocidad de accionamiento rotativo)

- 3: Drive Rotary Slow Rate (Régimen lento de accionamiento rotativo)
- 4: Drive Rotary Fast Rate (Régimen rápido de accionamiento rotativo)
- 5: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
- 6: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
- 7: Reflection Tone (Tono de reflexión)

M17: Multi17 (Rotary - Reflection) (Rotativo - Reflexión)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Rotary - Reflection.

■ Parámetro

- 0: Rotary Speed (Velocidad de rotación)
- 1: Rotary Break (Pausa de rotación)
- 2: Rotary Slow Rate (Régimen lento de rotación)
- 3: Rotary Fast Rate (Régimen rápido de rotación)
- 4: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
- 5: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
- 6: Reflection Tone (Tono de reflexión)

M18: Multi18 (Compressor - Enhancer - 2-Tap-Delay) (Compresor - Mejorador - Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compressor - 2-Tape Delay.

■ Parámetros

- 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
- 1: Compressor Attack (Ataque de compresor)
- 2: Compressor Level (Nivel de compresor)
- 3: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)
- 4: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M19: Multi19 (Compressor - Stereo Delay 1) (Compressor - Retardo estéreo)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compressor - Stereo Delay 1.
- Parámetros
 - 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
 - 1: Compressor Attack (Ataque de compresor)
 - 2: Compressor Release (Liberación de compresor)
 - 3: Compressor Level (Nivel de compresor)
 - 4: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
 - 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

M20: Multi20 (Phaser - 1-Phase Chorus - Auto Pan) (Generador de fases - Chorus de 1 fase - Efecto panorámico automático)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Phaser - 1-Phase Chorus - Auto Pan.
- Parámetros
 - 0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)
 - 1: Phaser Manual (Generador de fases manual)
 - 2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
 - 3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)
 - 4: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
 - 5: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 6: Auto Pan Rate (Régimen de efecto panorámico automático)
 - 7: Auto Pan Depth (Profundidad de efecto panorámico automático)

M21: Multi21 (Auto Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay) (Wah automático - Chorus de 2 fases Tri - Retardo de 2 toques)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Auto Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay.
- Parámetros
 - 0: Wah Resonance (Resonancia Wah)
 - 1: Wah Manual (Wah Manual)
 - 2: Wah Depth (Profundidad Wah)
 - 3: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
 - 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M22: Multi22 (LFO Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay) (LFO Wah - Chorus de 2 fases Tri - Retardo de 2 toques)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a LFO Wah - Tri 2-Phase Chorus - 2-Tap Delay.
- Parámetros
 - 0: Wah Resonance (Resonancia Wah)
 - 1: Wah Manual (Wah Manual)
 - 2: Wah Depth (Profundidad Wah)
 - 3: Wah LFO Rate (Régimen LFO de Wah)
 - 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M23: Multi23 (Compressor - Sin 2-Phase Chorus - Reflection) (Compressor - Chorus de 2 fases sinoidal - Reflexión)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compressor - Sin 2-Phase Chorus - Reflection.
- Parámetros
 - 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
 - 1: Compressor Attack (Ataque de compresor)
 - 2: Compressor Level (Nivel de compresor)
 - 3: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
 - 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 5: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
 - 6: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
 - 7: Reflection Tone (Tono de reflexión)

M24: Multi24 (Distortion - 1-Phase Chorus - 2-Tap Delay) (Distorsión - Chorus de 1 fase - Retardo de 2 toques)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - 1-Phase Chorus - 2-Tap Delay.
- Parámetro
 - 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 1: Distortion Low (Distorsión baja)
 - 2: Distortion High (Distorsión alta)
 - 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
 - 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M25: Multi25 (Compressor - Distortion - 2-Tap Delay) (Compressor - Distorsión - Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compressor - Distortion - 2-Tap Delay.

■ Parámetros

- 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
- 1: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 2: Distortion Low (Distorsión baja)
- 3: Distortion High (Distorsión alta)
- 4: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M26: Multi26 (Auto Wah - Distortion - 2-Tap Delay) (Wah automático - Distorsión - Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Auto Wah - Distortion - 2-Tap Delay.

■ Parámetros

- 0: Wah Manual (Wah Manual)
- 1: Wah Depth (Profundidad Wah)
- 2: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 3: Distortion Tone (Tono de distorsión)
- 4: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M27: Multi27 (LFO Wah - Distortion - 2-Tap Delay) (LFO Wah - Distorsión - Retardo de 2 toques)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a LFO Wah - Distortion - 2-Tap Delay.

■ Parámetros

- 0: Wah Manual (Wah Manual)
- 1: Wah LFO Rate (Régimen LFO de Wah)
- 2: Wah LFO Depth (Profundidad LFO de Wah)
- 3: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 4: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

M28: Multi28 (Distortion - Retardo de 3 toques) (Distorsión - Retardo de 3 toques)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - 3-Tap Delay.

■ Parámetros

- 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distortion Low (Distorsión baja)
- 2: Distortion High (Distorsión alta)
- 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 4: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
- 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

M29: Multi29 (Distortion - Generador de fases) (Distorsión - Generador de fases)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - Phaser.

■ Parámetros

- 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distortion Low (Distorsión baja)
- 2: Distortion High (Distorsión alta)
- 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 4: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)
- 5: Phaser Manual (Generador de fases manual)
- 6: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
- 7: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)

M30: Multi30 (Distortion - Sin 2-Phase Chorus) (Distorsión - Chorus de 2 fases senoidal)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - Sin 2-Phase Chorus.

■ Parámetros

- 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distortion Low (Distorsión baja)
- 2: Distortion High (Distorsión alta)
- 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 4: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
- 5: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
- 6: Chorus Feedback (Retroalimentación de chorus)
- 7: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)

M31: Multi31 (Distortion - Flanger) (Distorsión - Flanger)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - Flanger.

■ Parámetros

- 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distortion Low (Distorsión baja)
- 2: Distortion High (Distorsión alta)
- 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 4: Flanger LFO Rate (Régimen LFO de flanger)
- 5: Flanger LFO Depth (Profundidad LFO de flanger)
- 6: Flanger Feedback (Retroalimentación de flanger)
- 7: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)

Change	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Brightness
	76	O	O	Vibrato rate
	77	O	O	Vibrato depth
	78	O	O	Vibrato delay
	80	O	O	DSP Parameter4
	81	O	O	DSP Parameter5
	82	O	O	DSP Parameter6
	83	O	O	DSP Parameter7
	91	O	O	Reverb send
	93	O	O	Chorus send
	98, 99	X	O	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All sound off
	121	O	O	Reset all controller
Program Change :	True #	O	O-127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X X X X	X O O X	
Remarks	* ² Selected in accordance with sustain pedal setting. * ² Seleccionado de acuerdo con el ajuste del pedal de sustain.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No





This recycle mark indicates that the packaging conforms to the environmental protection legislation in Germany.

Esta marca de reciclaje indica que el empaquetado se ajusta a la legislación de protección ambiental en Alemania.

CASIO®

CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

MA0105-B   Printed in Malaysia
CTK671-ES-1