



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[®]

CTK-691

USER'S GUIDE GUÍA DEL USUARIO



CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

MA0306-C Printed in China
CTK691-ES-1

CTK691-ES-1

CASIO[®]

¡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.

Precauciones de seguridad

Muchas gracias por seleccionar un instrumento musical electrónico CASIO.

- Antes de usar el instrumento, asegúrese de leer cuidadosamente las instrucciones contenidas en este manual.
- Guarde toda información para tener como referencia futura.

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 () significa que el usuario debe tener cuidado. (El ejemplo de la izquierda indica precaución de descargas eléctricas.)



Este círculo con una línea atravesada () 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 () 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.



Precauciones de seguridad

⚠ ADVERTENCIA

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. 

⚠ ADVERTENCIA

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.

Precauciones de seguridad

⚠ ADVERTENCIA

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.



⚠ PRECAUCIÓN

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.



Precauciones de seguridad



PRECAUCIÓN

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.

Introducción

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

■ 516 sonidos incluyen sonidos avanzados ricos

Un total de 300 sonidos avanzados se encuentran programados con sonidos DSP, para hacerlos más ricos y poderosos. Sonidos avanzados tales como piano estéreo y piano eléctrico Tremolo mejoran los sonidos de piano y piano eléctrico, para crear un sonido totalmente nuevo.

■ 50 Sonidos de órgano con Drawbar

Además de los 516 sonidos estándar, el teclado también incluye 50 sonidos de órgano con Drawbar reales. Los sonidos del órgano con Drawbar pueden ser controlados usando nueve drawbars, También puede seleccionar clic de tecla o percusión, y aun editar los parámetros de sonido preajustado y almacenar hasta 100 sonidos originales en la memoria de sonidos.

■ Memoria Flash

La memoria Flash incorporada le permite expandir su selección de sonidos y ritmos, descargándolos desde el sitio CASIO MUSIC SITE, o desde otras fuentes. También para la reproducción puede almacenar hasta 200 archivos de música con formato SMF.

■ Botón PIANO SETTING

La presión de un botón optimiza la configuración del teclado para la ejecución de piano.

■ 140 ritmos preajustados + 16 ritmos del usuario

Una selección de 140 ritmos incluyen acompañamientos para todo desde rock a populares y jazz.

También puede transferir datos de acompañamiento desde su computadora y almacenar hasta 16 de ellos como ritmos del usuario en la memoria del teclado.

■ Acompañamiento automático

Simplemente ejecute un acorde y el ritmo correspondiente, las partes de bajo y acordes se ejecutan automáticamente. El preajuste en un toque llama los ajustes de sonido y tempo más adecuados para adecuarse al 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. Hasta 120 de sus sonidos pueden ser almacenados en la memoria para ser llamados posteriormente, exactamente igual 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 DSP, reverberación, coro y aun más, le proporcionan 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.

Introducción

■ 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

Las configuraciones del teclado pueden almacenarse en la memoria para llamarlos posteriormente y configurar al instante siempre que lo necesite. Hasta 32 configuraciones (4 configuraciones x 8 bancos) pueden almacenarse en la memoria de registro.

■ Descarga de datos desde su computadora

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

Indice

Precauciones de seguridad S-1

Introducción S-5

Guía general S-9

Fijando el soporte de partitura musical S-10

Ejecutando una melodía de demostración S-11

Acerca del display S-12

Fuente de alimentación S-14

Usando las pilas S-14

Usando el adaptador de CA S-15

Desactivación automática S-16

Desactivando el teclado S-16

Contenidos de la memoria S-16

Conexiones S-17

Operaciones básicas ... S-19

Para tocar el teclado S-19

Seleccionando un sonido S-19

Botón PIANO SETTING S-21

Usando el modo de órgano con Drawbar ... S-22

Para seleccionar un sonido de órgano con Drawbar S-23

Para editar un sonido del órgano con Drawbar S-23

Detalles del parámetro S-24

Para almacenar un sonido de órgano con Drawbar editado S-25

Aplicando efectos a los sonidos S-26

Bloques de efectos S-26

Seleccionando un tipo DSP S-26

Botón DSP S-28

Seleccionando REVERB S-28

Seleccionando CHORUS S-30

Usando el ecualizador S-30

Usando el acompañamiento automático S-32

Acerca del botón MODE S-32

Seleccionando un ritmo S-33

Ejecutando un ritmo S-33

Ajustando el tempo S-33

Usando el acompañamiento automático S-34

Usando un patrón de introducción (Intro) S-36

Usando un patrón de relleno S-36

Usando una variación de ritmo S-37

Acompañamiento de inicio sincronizado con ejecución de ritmo .. S-37

Finalizando con un patrón de finalización S-37

Usando el preajuste en un toque S-38

Usando la armonización automática .. S-38

Ajustando el volumen de acompañamiento S-39

Función de mezclador ... S-40

Qué puede hacer con el mezclador ... S-40

Activando y desactivando los canales... S-41

Usando el modo de edición de parámetro S-42

Cómo funcionan los parámetros S-42

Indice

Modo de sintetizador S-45

- Funciones del modo de sintetizador ...S-45
- Creando un sonido de usuarioS-48
- Almacenando un sonido de usuario en la memoriaS-50

Memoria de registro S-52

- Características de la memoria de registroS-52
- Para almacenar un ajuste básico en la memoria de registroS-53
- Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro.....S-54

Función de memoria de canciones S-55

- PistasS-55
- Operaciones básicas de la memoria de cancionesS-56
- Usando la grabación en tiempo real ...S-56
- Ajustes del modo de mezcladorS-57
- Reproduciendo desde la memoria de cancionesS-58
- Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementosS-59
- Grabando múltiples pistas.....S-62
- Corrección de errores mientras se graba en incrementosS-64
- Edición de los contenidos de la memoriaS-65
- Edición de una canciónS-67

Ajustes del teclado S-69

- Usando el estratificadorS-69
- Usando la divisiónS-70
- Usando el estratificador y división juntos.....S-71
- Transposición del tecladoS-72

- Usando la respuesta al toque..... S-72
- Afinación del teclado S-73
- Cambiando otros ajustes..... S-74

Usando el reproductor SMF S-79

- Reproduciendo un archivo SMF S-81
- Configurando otros ajustes S-81

MIDI S-83

- ¿Qué es la MIDI? S-83
- MIDI General S-83
- Enviando y recibiendo mensajes MIDI .. S-84
- Ajustes MIDI S-84
- Usando el servicio de descarga de datos..... S-85

Solución de problemas .. S-86

Especificaciones S-89

Cuidado de su instrumento S-91

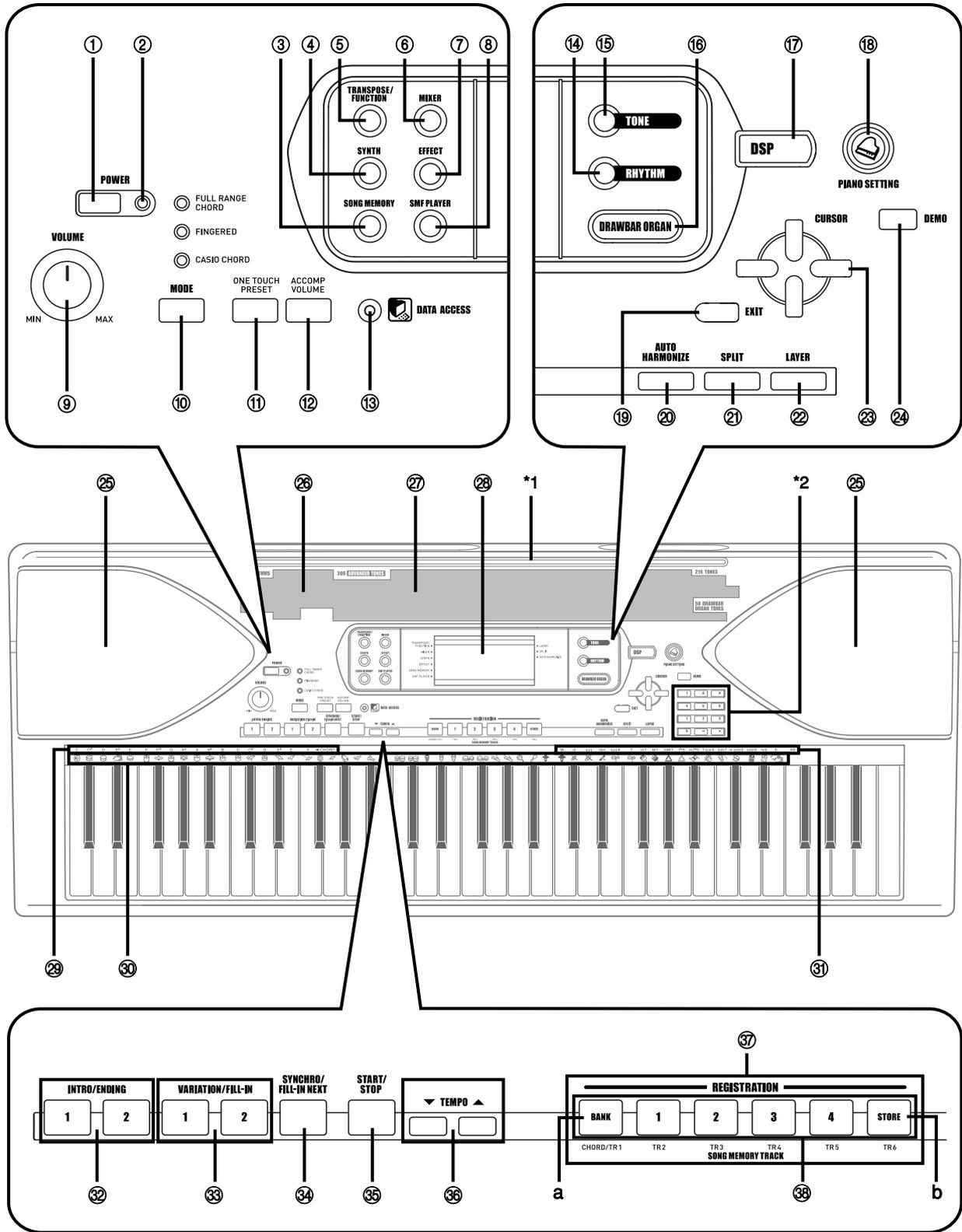
Lista de algoritmo DSP .. S-92

ApéndiceA-1

- Lista de sonidos A-1
- Lista de asignación de batería A-12
- Lista de Ritmo A-14
- Cuadro de acordes Fingered..... A-16
- Lista de efectos A-18

MIDI Imprementation Chart

Guía general

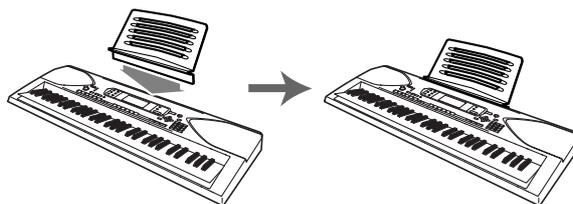


Guía general

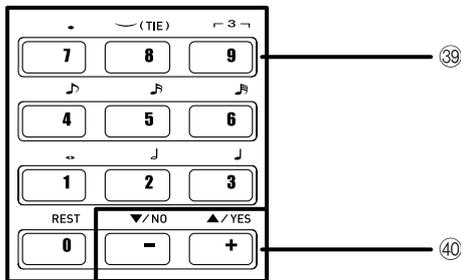
- | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| ① Botón POWER | ⑳ Botón SPLIT |
| ② Indicador de alimentación | ㉑ Botón LAYER |
| ③ Botón SONG MEMORY | ㉒ Botones [◀ /▶ /▲ /▼] CURSOR |
| ④ Botón SYNTH | ㉓ Botón DEMO (*3) |
| ⑤ Botón TRANSPOSE/FUNCTION | ㉔ Altavoz |
| ⑥ Botón MIXER | ㉕ Lista de ritmos |
| ⑦ Botón EFFECT | ㉖ Lista de sonidos |
| ⑧ Botón SMF PLAYER | ㉗ Display |
| ⑨ Perilla VOLUME | ㉘ Nombres de nota básica CHORD |
| ⑩ Botón MODE | ㉙ Lista de instrumentos de percusión |
| ⑪ Botón ONE TOUCH PRESET | ㉚ Nombre de tipos de acordes |
| ⑫ Botón ACCOMP VOLUME | ㉛ Botones INTRO/ENDING 1/2 |
| ⑬ Indicador DATA ACCESS | ㉜ Botones VARIATION/FILL-IN 1/2 |
| ⑭ Botón RHYTHM | ㉝ Botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT |
| ⑮ Botón TONE | ㉞ Botón START/STOP |
| ⑯ Botón DRAWBAR ORGAN | ㉟ Botones TEMPO |
| ㉑ Botón DSP | ㊱ Botones REGISTRATION |
| ㉒ Botón PIANO SETTING | a) Botón BANK |
| ㉓ Botón EXIT | b) Botón STORE |
| ㉔ Botón AUTO HARMONIZE | ㊲ Botones SONG MEMORY TRACK |

■ Fijando el soporte de partitura musical (*1)

Inserte el soporte de partitura musical en la ranura sobre la parte superior del teclado, como se muestra en la ilustración.



*2



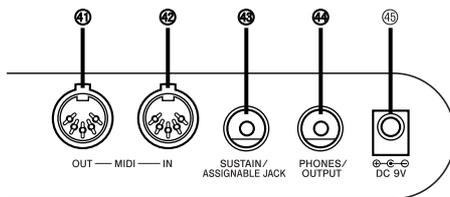
③⑨ Botones numéricos

- ◆ Para el ingreso de los números para cambiar los ajustes visualizados.

④⑩ [+] / [-] Botones (YES/NO)

- ◆ Los valores negativos pueden ser cambiados solamente usando [+] y [-] aumentar y disminuir el valor visualizado.

Panel trasero



④① Terminal MIDI OUT

④② Terminal MIDI IN

④③ Terminal SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK

④④ Terminal PHONES/OUTPUT

④⑤ Toma de 9V de CC (DC 9V)

■ Ejecutando una melodía de demostración (*3)

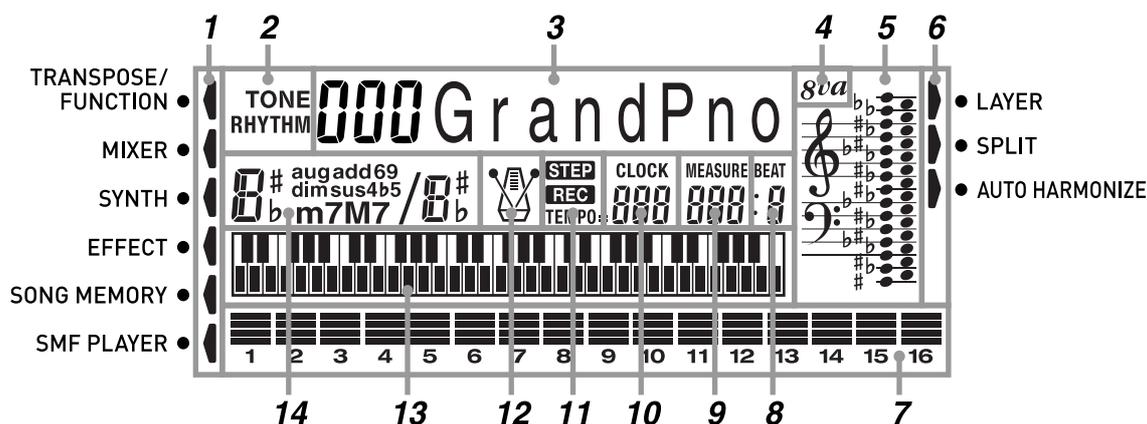
Presionando el botón DEMO inicia la ejecución de la melodía de demostración. Existen 3 melodías de demostración, que ejecuta continuamente en secuencia. Para parar la ejecución de la melodía de demostración, presione el botón DEMO o el botón START/STOP.

NOTA

- ◆ Presionando los botones [+] / [-] salta a la melodía de demostración siguiente.
- ◆ El botón PIANO SETTING estratificador y la división se encuentran inhabilitados mientras una melodía de demostración se está ejecutando.

Guía general

Acerca del display



1. Los punteros aparecen aquí para mostrar cuando la transposición, el modo de ajuste de teclado, el modo de mezclador, sintetizador, efecto, memoria de canciones o reproductor SMF está siendo usado.
2. El indicador TONE aparece cuando está seleccionando o viendo el ajuste TONE, mientras RHYTHM aparece para el ajuste RHYTHM.
3. Número de sonido (área numérica) /Nombre de sonido (área de texto)
 - El área numérica y área de texto 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. Símbolo de octava

Aparece cuando la nota producida por el teclado es una octava más alta que la nota indicada en el pentagrama.
5. 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.
6. Los punteros aparecen aquí para mostrar cuando el estratificador, división o armonización automática están siendo usados.
7. 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.

Modo de órgano con Drawbar

 - En el modo de edición de órgano con Drawbar, el indicador de nivel muestra la posición de cada drawbar y la condición de cada parámetro de percusión.
8. El número de tiempo se indica mientras un ritmo, acompañamiento automático o modo de canción está siendo usado.
9. El número de compás se indica mientras un ritmo, acompañamiento automático o modo de memoria de canción está siendo usado.

10. 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 tiempo también se usa para indicar el reloj de la función de memoria de canciones.
 11. 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.
 12. Puede activar el metrónomo para proporcionar un tiempo de referencia para la ejecución de su teclado.
 13. 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.
 14. 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.
- ♦ Debido a las características del elemento LCD, el contraste del display cambia dependiendo en el ángulo desde el cual se lo observa. El ajuste de contraste inicial fijado por omisión es uno que permite una fácil visualización para un músico sentado directamente en frente del display. También puede ajustar el contraste al nivel que sea adecuado a sus necesidades particulares. Para mayor información, vea la página S-77.

Fuente de alimentación

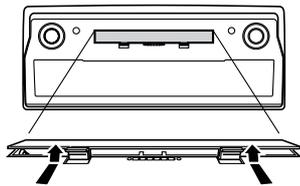
Este teclado puede energizarse mediante corriente eléctrica desde un tomacorriente de pared normal (usando el adaptador de CA especificado) o mediante pilas. Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando no lo use.

Usando las pilas

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

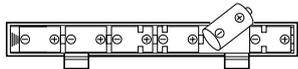
Para colocar las pilas

1. Retire la cubierta del compartimiento de pilas.

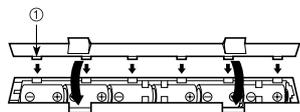


2. Coloque las seis pilas de tamaño D en el compartimiento de pilas.

- 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.



① Lengüeta

NOTA

- 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.
 - ♦ Pilas de manganeso: Aproximadamente 4 horas.
 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 meloía 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.

⚠ ADVERTENCIA

Un mal uso de las pilas puede ocasionar que tengan fugas, resultando en daños a los objetos cercanos o aun que exploten, creando así el riesgo de incendios y lesiones personales. Asegúrese siempre que seguir las precauciones siguientes.

- ♦ No trate de 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 tipos diferentes.
- ♦ No cargue las pilas.
- ♦ Asegúrese que los extremos positivo (+) y negativo (-) de las pilas se orienten correctamente.

Fuente de alimentación

! PRECAUCIÓN

Un mal uso de las pilas puede ocasionar que tengan fugas, resultando en daños a los objetos cercanos o aun que exploten, creando así el riesgo de incendios y lesiones personales. Asegúrese siempre de seguir las precauciones siguientes.

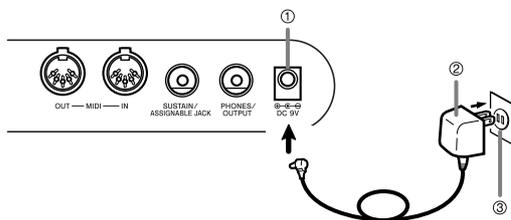
- ◆ Utilice solamente las pilas especificadas para usarse con este producto. 
- ◆ Retire las pilas desde el producto si tiene pensado no usarlo durante un largo período de tiempo.

Usando el adaptador de CA

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

Adaptador de CA especificado: AD-5

Panel trasero



- ① Toma DC 9V
- ② Adaptador de CA AD-5
- ③ Tomacorriente de CA

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

! ADVERTENCIA

Un mal uso del adaptador de CA crea el riesgo de incendio 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 del régimen marcado sobre el adaptador de CA. 
- ◆ No sobrecargue los tomacorrientes ni los cables de extensión. 
- ◆ No coloque objetos pesados sobre el cable ni lo exponga al calor. 
- ◆ No trate de modificar el cable ni lo exponga a un doblado excesivo.
- ◆ No tuerza ni estire el cable.
- ◆ En caso de que el cable o enchufe se dañen, comuníquese con su vendedor original o un Centro de Servicio CASIO autorizado. 
- ◆ No toque el adaptador de CA mientras sus manos están mojadas. Haciéndolo crea el riesgo de descargas eléctricas. 

! PRECAUCIÓN

Un mal uso del adaptador de CA crea el riesgo de incendio y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes.

- ◆ No ubique el cable eléctrico cerca de una estufa u otra fuente de calor. 
- ◆ No tire del cable cuando desenchufe desde el tomacorriente. Cuando desenchufe siempre tome del adaptador de CA.
- ◆ Inserte el adaptador de CA dentro del tomacorriente en toda su extensión posible. 
- ◆ Desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente durante las tormentas eléctricas, o antes de dejarlo cuando viaja u otra ausencia por un largo período de tiempo.
- ◆ Por lo menos una vez al año, desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente y limpie toda suciedad que se haya acumulado en el área alrededor de los contactos del enchufe.

! ¡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.

Fuente de alimentación

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 están en efecto al desactivar el teclado manualmente presionando el botón POWER o cuando el apagado automática desactiva la alimentación, se encuentran todavía en efecto la próxima vez que activa la alimentación.

Ajustes del teclado principal

El número de sonido, estratificador, división, punto de división, ajustes de sonido del órgano con Drawbar, transposición, afinación, ajustes de contraste, respuesta al toque, reverberación, chorus, DSP, ecualizador, número de ritmo, tempo, canal de teclado, activación/desactivación de análisis de acordes de entrada MIDI, activación/desactivación 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, activación/desactivación de armonización automática, tipo de armonización automática, retención de mezclador, retención DSP, modo de acompañamiento automático, todos los parámetros del mezclador, todos los parámetros del modo de sintetizador, números de canciones de la memoria de canciones, ajustes del reproductor SMF (modo de reproducción, parte de reproducción manual, volumen de reproducción SMF).

Desactivando el teclado

- Asegúrese de presionar el botón POWER para desactivar la alimentación, y asegúrese de que la luz de fondo de la pantalla LCD se encuentra desactivada antes de desconectar el adaptador de CA o hacer alguna otra cosa.
- No desconecte el adaptador de CA mientras el teclado está activado ni trate de desactivar la alimentación usando otras técnicas que no sea presionando el botón POWER. Haciéndolo puede ocasionar que los contenidos de la memoria Flash del teclado se alteren. Una operación de teclado extraña e inicio anormal cuando se activa la alimentación, son síntomas de que los contenidos de la memoria Flash están alterados. Para mayor información, vea la parte titulada "Solución de problemas" en la página S-86.

¡¡IMPORTANTE!

- Nunca presione el botón POWER mientras el mensaje siguiente se encuentra sobre la presentación del teclado. (message) "Pls Wait" o "Bulk In"
Desactivando la alimentación del teclado mientras el mensaje anterior se encuentra sobre la presentación puede ocasionar que los datos (sonidos del usuario, datos de la memoria de canciones, etc.) actualmente almacenados en la memoria del teclado se altere. Una vez alterado, puede no llegar a llamar los datos de nuevo.

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.

Almacenando configuraciones y contenidos de la memoria

■ Acerca de la memoria Flash

Su teclado viene con una memoria Flash incorporada, que puede continuar reteniendo los datos aun cuando la alimentación eléctrica se encuentra totalmente cortada. Esto significa que aun después de que las pilas se agoten completamente, puede conectar el adaptador AC, activar la alimentación y aun llamar los datos almacenados en la memoria.

¡¡IMPORTANTE!

- Cuando funciona bajo la alimentación de pilas, asegúrese de reemplazar las pilas tan pronto como sea posible después de los primeros signos de energía de pila baja (lámpara indicadora de alimentación débil, caracteres del display débiles, etc.) Aunque la memoria Flash del teclado es no volátil (lo cual significa que los datos no se pierden cuando se interrumpe la alimentación), los datos pueden perderse si la alimentación falla repentinamente mientras los datos están siendo escritos a la memoria Flash.
* Mientras se almacenan datos del usuario, mientras se graba con el sintetizador, mientras se transfieren datos desde una computadora, etc.

Inicializando el teclado

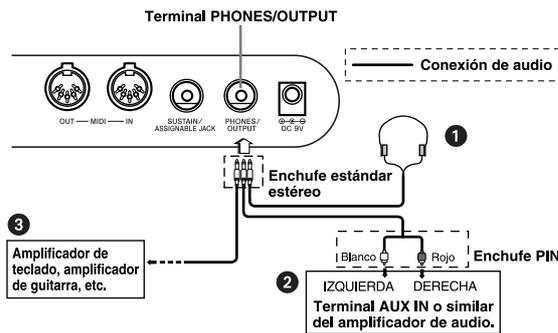
Para inicializar el teclado utilice el procedimiento indicado en la página S-78, lo cual borra todos los datos de la memoria y retorna los ajustes a sus ajustes fijados por omisión en fábrica.

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.

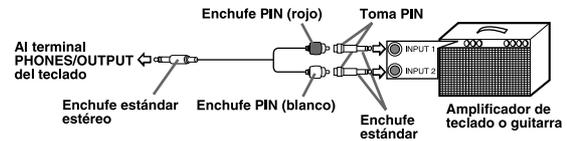
■ Amplificador de instrumento musical ③

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 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



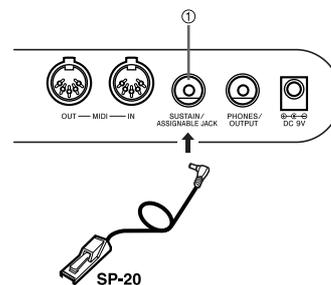
NOTA

- También puede conectar el teclado a una computadora o secuenciador. Para los detalles vea la sección "MIDI" en la página S-83.

Terminal de toma sustain/assignable

Puede conectar un pedal de sostenido opcional (SP-2 o SP-20) al terminal SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK, para permitir las capacidades descritas a continuación.

Para los detalles en cómo seleccionar la función de pedal que desea, vea la sección "Cambiando otros ajustes" en la página S-74.



- ① Terminal de toma sustain/assignable (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)

■ 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.
- Esta diferencia entre el pedal sostenuto y pedal de sostenido es la sincronización.
- Con un pedal de sostenuto, presiona las teclas y luego pisa el pedal antes de soltar las teclas. Solamente las notas que están sonando cuando pisa el pedal quedan sostenidas.

Conexiones

■ Pedal de sordina

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

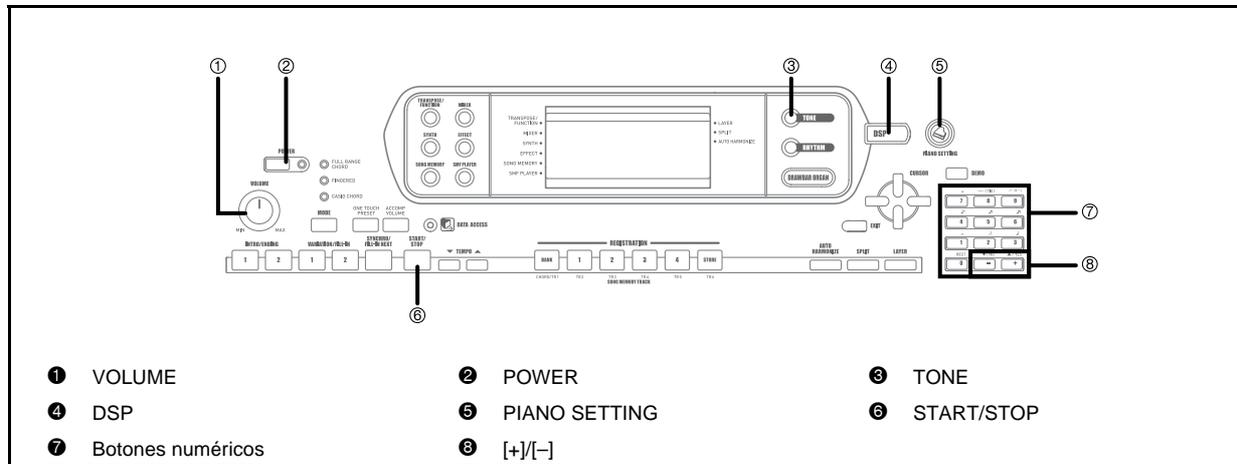
■ Pedal de inicio/parada de ritmo

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. Utilice la perilla VOLUME para ajustar el volumen a un nivel relativamente bajo.
3. Toque algo sobre el teclado.

Seleccionando un sonido

Este teclado viene con sonidos incorporados, como se muestra a continuación.

Una lista parcial de los nombres de sonido disponibles se imprime sobre la consola del teclado. Para una lista completa, vea la parte titulada "Lista de sonidos" en la página A-1 de este manual. " Los sonidos avanzados " son variaciones de los sonidos normales, que son creados programando en los efectos (DSP) y otros ajustes.

Para los detalles acerca de los sonidos del órgano con Drawbar, vea la parte titulada "Usando el modo de órgano con Drawbar" en la página S-22.

Tipos de sonido

Sonidos estándar: 516 sonidos preajustados + 124 sonidos del usuario

Número	Número de sonidos	Tipo de sonido	Activación/desactivación de línea DSP (*1)
000-299	300	Sonidos avanzados	Activado
300-499	200	Sonidos preajustados	Desactivado
500-515	16	Ajustes de batería	Desactivado
600-699	100	Sonidos del usuario (*2)	Activación/desactivación (*3)
700-719	20	Sonidos del usuario con ondas (*4)	Activación/Desactivación (*3)
800-803	4	Ajustes de baterías del usuario con ondas (*4)	Activación/Desactivación (*5)

Operaciones básicas

Sonidos de órgano con Drawbar:

50 sonidos preajustados + 100 sonidos del usuario

Número	Número de sonidos	Tipo de sonido	Activación/Desactivación de línea DSP (*1)
000-049	50	Sonidos preajustados	Activación/Desactivación (*5)
100-199	100	Sonidos del usuario (*6)	Activación/Desactivación (*3)

- *1: Vea la parte titulada "Cambiando los sonidos y configurando los ajustes de efecto DSP" en la página S-21.
- *2: Área de memoria para los sonidos que Ud. crea. Vea la parte titulada "Modo de sintetizador" en la página S-45. Las áreas de sonido 600 al 699 inicialmente contienen los mismos datos como los tipo de DSP 000 al 099.
- *3: Depende en el sonido de fuente o ajuste del usuario. Para mayor información, vea la parte titulada "Modo de sintetizador" en la página S-45.
- *4: Área de datos transferidos desde una computadora. Para mayor información, vea la parte titulada "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-85. Para informarse acerca de las formas de onda, vea la parte titulada "Creando un sonido de usuario" en la página S-48.
- *5: Depende en el sonido. Esta condición puede verificarse viendo el botón DSP. Para mayor información, vea la parte titulada "Botón DSP" en la página S-28.
- *6: Área de memoria para los sonidos que Ud. ha creado. Vea la parte titulada "Para editar un sonido del órgano con Drawbar" en la página S-23. Las áreas de sonido del usuario del órgano con Drawbar, inicialmente contienen dos juegos de los mismos datos que los tipos de sonidos del órgano con Drawbar 000 al 049.

NOTA

- No se pueden seleccionar números de sonido no incluidos anteriormente (sonidos estándar 516 al 599 y 720 al 799, y sonidos del órgano con drawbar desde 050 al 099). Cuando utiliza los botones [+] y [-] para desplazar a través de los números de sonido, desplazando alta a través de los números sin usar. Presionando [+] cuando se selecciona 515, por ejemplo, salta a 600.

Para seleccionar un sonido

- Busque el sonido que desea usar en la lista de sonidos del teclado y observe su número de sonido.

- Presione el botón TONE.

TONE

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

Ejemplo:

Para seleccionar "332 ACOUSTIC BASS GM", ingrese 3, 3 y luego 2.

TONE 332 ACO. BS_G

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 juegos de batería (números de sonido 500 al 515), cada tecla del teclado se asigna a un sonido de percusión diferente. Vea la página A-12 para los detalles.

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 sonidos ofrecen solamente una polifonía de 10 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.

Cambiando los sonidos y configurando los ajustes de efecto DSP

Este teclado tiene solamente una fuente de sonido DSP. Debido a esto, la selección de sonidos para los cuales DSP se encuentra habilitado para múltiples partes cuando se estratifican o dividen sonidos (página S-69, 70) puede ocasionar conflictos. Para evitar conflictos, DSP se asigna al último sonido habilitado DSP, y DSP se inhabilita (OFF (desactivación) de línea DSP) para todas las otras partes.

La línea DSP es un parámetro que controla si el efecto DSP seleccionado actualmente se aplica o no a una parte.* Cada sonido tiene un parámetro de línea DSP. La selección de un sonido para una parte aplica el ajuste del parámetro de línea DSP del sonido a todas las partes.

* El parámetro de línea DSP se encuentra activado (se aplica el efecto DSP) para los 300 sonidos avanzados numerados de 000 al 299, y desactivado (no se aplica el efecto DSP) para los 200 sonidos preajustados desde 300 al 499. Para informarse acerca de los otros sonidos, vea la parte titulada "Tipos de sonido" en la página S-19.

Botón PIANO SETTING

Presionando este botón cambia el ajuste del teclado para optimizarlo para la ejecución de piano.

Ajustes

Número de sonido:	"000 St.GrPno"
Número de ritmo:	"120 Pf Bld 1"
Modo de acompañamiento:	Normal
Estratificador:	Desactivado
División:	Desactivado
Armonización automática:	Desactivado
Transposición:	0
Respuesta al toque:	Desactivado: Retorna al ajuste inicial fijado por omisión Activado: Sin cambio
Toma asignable:	SUS
Control local:	Activado
Configuración de parámetro de canal de mezclador 1:	Depende en el sonido

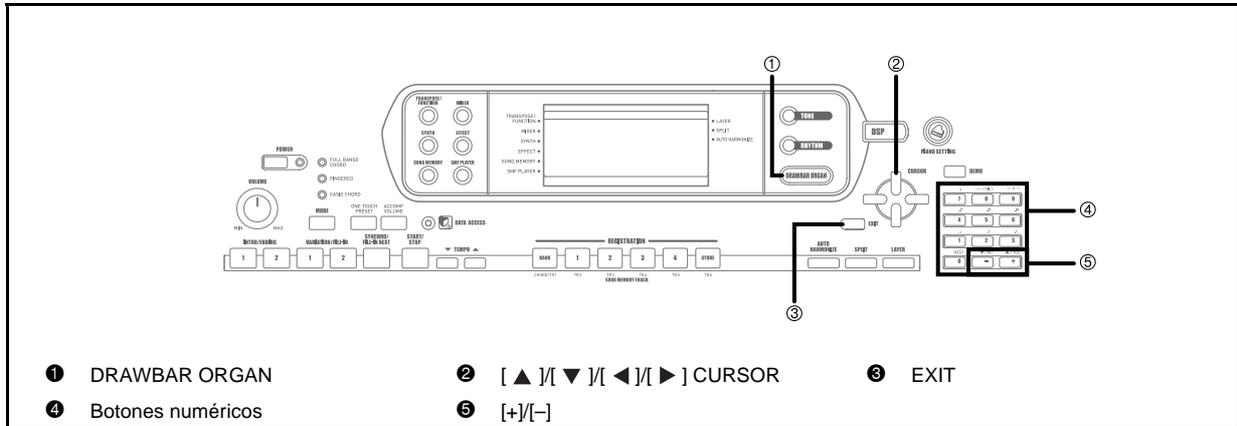
■ Para optimizar los ajustes del teclado para ejecutar el piano

1. Presione el botón PIANO SETTING.
2. Ahora trate de tocar algo sobre el teclado.
 - ♦ Las notas que toque sonarán con sonido de piano.
3. Si desea tocar con acompañamiento de ritmo, presione el botón START/STOP.
 - ♦ Esto ocasiona que un ritmo que se encuentra optimizado para piano inicie su ejecución.
 - ♦ Para parar la ejecución del ritmo, presione de nuevo el botón START/STOP.

NOTA

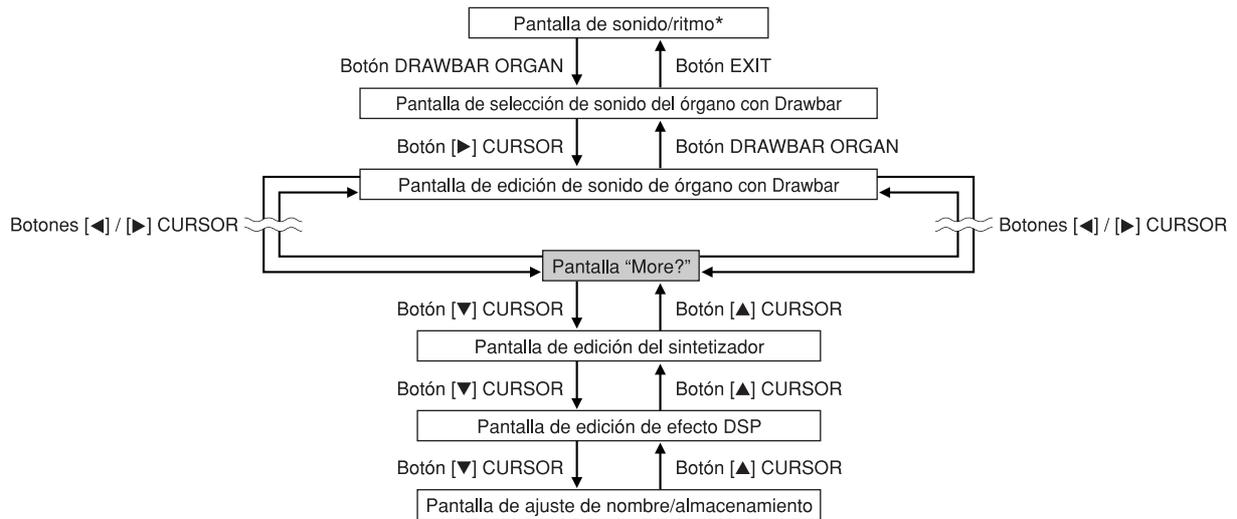
- ♦ Presionado el botón PIANO SETTING mientras un ritmo se está ejecutando, se para la ejecución del ritmo y luego cambia a la configuración del teclado.
- ♦ Presionando el botón PIANO SETTING mientras una melodía de demostración se está ejecutando o mientras el teclado se encuentra en el modo de sintetizador u otro modo, saldrá del modo actual y luego cambiará a la configuración del teclado.
- ♦ La configuración del teclado no cambia si presiona el botón PIANO SETTING cuando existe cualquiera de las siguientes condiciones.
 - * Durante una grabación en tiempo real, grabación en intervalos, o mientras se usa la función de edición del de la memoria de canciones.
 - * Mientras un almacenamiento de datos o mensaje de superposición de escritura se encuentra sobre el display.
 - * Durante una operación de almacenamiento de datos de registro.

Usando el modo de órgano con Drawbar



Su teclado tiene “sonidos de órgano con Drawbar” incorporados que pueden ser alterados, usando nueve drawbars físicas cuyas operaciones son similares a los controles sobre un órgano con Drawbar. También puede seleccionar clic de tecla o percusión. En la memoria hay espacio para almacenar hasta 100 variaciones de sonido de drawbars creadas por el usuario.

Flujo de operación del modo de órgano con Drawbar

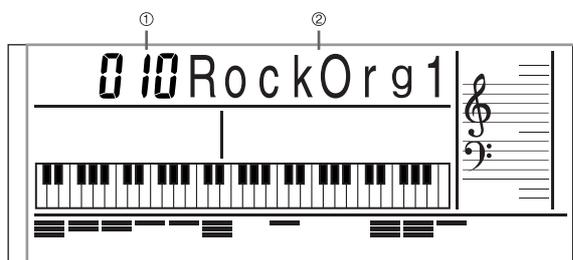


* También puede visualizar la pantalla de selección de sonido del órgano con Drawbar desde la pantalla de modo de memoria de canciones o modo de reproducción SMF. En este caso, sin embargo, la pantalla de edición de sonido del órgano con Drawbar no aparece.

Usando el modo de órgano con Drawbar

Para seleccionar un sonido de órgano con Drawbar

1. Busque el sonido de órgano con Drawbar que desea usar en la lista de sonidos y observe su número de sonido.
2. Presione el botón DRAWBAR ORGAN.
 - Esto ocasiona que aparezca la pantalla de selección de sonido del órgano con Drawbar.



- ① Número de sonido
② Nombre de sonido

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

NOTA

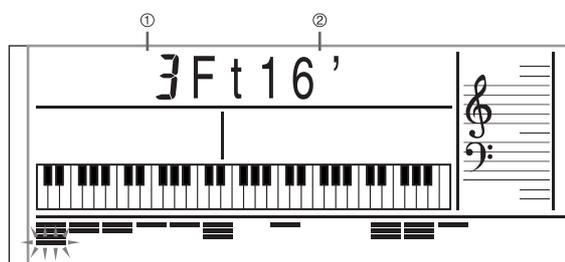
- Siempre ingrese los tres dígitos para el número de sonido, incluyendo los ceros a la izquierda (si los hubiera).
- También puede incrementar el número de sonido visualizado presionando [+] y disminuirlos presionando [-].

Para editar un sonido del órgano con Drawbar

1. Seleccione el sonido de órgano con Drawbar (000 a 049, 100 a 199) que desea editar.
2. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla de edición de sonido del órgano con Drawbar. Seleccione el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.

Ejemplo:

Seleccionando el parámetro "Ft16"



- ① Ajuste de parámetro
② Nombre de parámetro

- Hay un total de 13 parámetros. Puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para hacer un ciclo a través de ellos. Para mayor información, vea la parte titulada "Detalles del parámetro" en la página S-24.
 - Mientras la pantalla "More?" se encuentra sobre el display, puede avanzar a las pantallas de edición de efecto DSP y sintetizador, presionando el botón [▼] CURSOR o el botón [+].
3. Utilice los botones [▲] y [▼] CURSOR o los botones [+] y [-] para cambiar el ajuste del parámetro visualizado actualmente.
 - También puede cambiar un ajuste de parámetro ingresando un valor con los botones numéricos.
 - Puede monitorear los cambios en un sonido ejecutando las notas sobre el teclado a medida que ajusta los ajustes del parámetro.

NOTA

- Seleccionando un sonido diferente después que edita los parámetros, reemplaza los ajustes de parámetro con aquéllos del sonido seleccionado recientemente.
- Si tiene sonidos de órgano con Drawbar asignados a más de un canal, cambiando el ajuste de órgano con Drawbar para uno de los canales, ocasiona que el mismo ajuste sea aplicado también a todos los canales.
- Para informarse acerca del almacenamiento de sus ediciones, vea la parte titulada "Para almacenar un sonido de órgano con Drawbar editado" en la página S-25.

Usando el modo de órgano con Drawbar

Editar los parámetros del modo de sintetizador y los parámetros DSP de los sonidos de órgano con Drawbar

Como con los sonidos estándar (sin Drawbar), puede editar los parámetros del modo de sintetizador y parámetros DSP de los sonidos del órgano con Drawbar (página S-22).

1. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar "More?", y luego presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto ingresa el modo de sintetizador, lo cual se indica por el puntero próximo a SYNTH sobre la pantalla del display.
 - Para el resto de este procedimiento, realice los pasos desde el paso 3 en la parte titulada "Creando un sonido de usuario" en la página S-48.

Detalles del parámetro

Lo siguiente proporciona detalles acerca de los parámetros que puede configurar usando la pantalla de edición de sonidos del órgano con Drawbar.

Drawbar Position (Posición de Drawbar)

Este parámetro define la posición de cada Drawbar, y el volumen de cada armónica. Cuanto mayor es el valor, mayor es el volumen de la armónica correspondiente.

Nombre de parámetro	Indicación de display de parámetro	Ajustes
Drawbar 16'	Ft16'	0 a 3
Drawbar 5 1/3'	Ft 5 1/3'	0 a 3
Drawbar 8'	Ft 8'	0 a 3
Drawbar 4'	Ft 4'	0 a 3
Drawbar 2 2/3'	Ft 2 2/3'	0 a 3
Drawbar 2'	Ft 2'	0 a 3
Drawbar 1 3/5'	Ft 1 3/5'	0 a 3
Drawbar 1 1/3'	Ft 1 1/3'	0 a 3
Drawbar 1'	Ft 1'	0 a 3

(Ft: Pies)

Click (Clic)

Este parámetro determina se agrega o no un clic de tecla cuando se ejecuta un sonido sostenido configurado usando las Drawbar.

Nombre de parámetro	Indicación de display de parámetro	Ajustes
Click	Click	oFF: Click Off (desactivado) on: (activado) Click On (clic desactivado) Click On (clic activado)

Percussion (Percusión)

Este parámetro le permite agregar un sonido de percusión, que proporciona modulación a los sonidos sostenidos que crea. Cuando mantiene una tecla presionada sobre el teclado, el sonido se extingue hasta que no se escucha más. Presionando de nuevo la tecla la nota suena de nuevo en un volumen más sonoro. La percusión tiene los ajustes "2nd Percussion" (2da. altura tonal armónica) y "3rd Percussion" (3ra. altura tonal armónica), cada uno de los cuales puede ser activado o desactivado. También puede especificar el tiempo de extinción de la percusión, lo cual controla el tiempo que toma el sonido de percusión para que se extinga.

Nombre de parámetro	Indicación de display de parámetro	Ajustes
2nd Percussion (2da. percusión)	Second (segunda)	oFF (desactivado): Off (desactivado) on (activado): On (activado)
3rd Percussion (3ra. percusión)	Third (tercera)	oFF (desactivado): Off (desactivado) on (activado): On (activado)
Percussion Decay Time (Tiempo de extinción de percusión)	Decay (Extinción)	000 a 127

Usando el modo de órgano con Drawbar

■ Contenidos del display en el modo de órgano con Drawbar

En el modo de órgano con Drawbar, la condición actual de las posiciones de la drawbar, clic de tecla y parámetros de percusión, se indican sobre el gráfico de barra del display como se muestra en la ilustración siguiente. Hay una línea para cada parámetro, y el segmento inferior de la línea de parámetro seleccionada destella.

El segmento inferior de la columna de gráfico de barras que representa el parámetro seleccionado actualmente destella, para indicar que se encuentra seleccionado.

Ninguno de los números de canal (1 al 16) se visualizan en el modo de sonido del órgano con Drawbar y modo de edición.

Gráfico de posición de Drawbar

Valor de ajuste	0	1	2	3
Display				

Off (Desactivado)
 On (Activado)
 Flash (Destello)

Gráfico de activación/desactivación de clic y percusión

Valor de ajuste	Off (Desactivado)	On (Activado)
Display		

Gráfico de tiempo de extinción de percusión

Valor de ajuste	0-31	32-63	64-95	96-127
Display				

Para almacenar un sonido de órgano con Drawbar editado

- Después de editar los parámetros, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar "More?".
- Presione tres veces el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla para el ingreso de un nombre de sonido y asignar un número de sonido.
- Utilice los botones [+] y [-] para seleccionar un número de sonido.
 - Puede seleccionar un número de sonido en la gama de 100 a 199.
- Después de que todo se encuentra en la manera deseada, presione el botón [▶] CURSOR para almacenar el sonido.
 - Utilice los botones [+] y [-] para pasar desplazando a través de las letras en la posición de cursor actual.
 - Para mover el cursor hacia la izquierda y derecha, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR.
 - Vea la página S-51 para mayor información acerca del ingreso de texto.
- Después que todo se encuentra de la manera deseada, presione el botón CURSOR [▼] para almacenar el sonido.
 - Esto visualizará el mensaje de confirmación preguntando si realmente desea o no almacenar los datos. Presione el botón YES para almacenar los datos.
 - Después que la operación de almacenamiento se completa, aparece el mensaje "Complete" y luego el display retorna a la pantalla de selección de sonido o selección de ritmo.
 - Para cancelar el almacenamiento, presione el botón EXIT.

Aplicando efectos a los sonidos

1. Presione el botón EFFECT de manera que el puntero aparezca próximo a EFFECT sobre el display.
2. Presione el botón [▶] CURSOR.
 - ♦ La pantalla de ajuste de tipo DSP aparecerá automáticamente en alrededor de unos cinco segundos después que presiona el botón.
3. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para seleccionar el tipo de DSP que desea.
 - ♦ Ver la “Lista de efecto” en la página A-18 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

- ♦ El área del display de tipo DSP muestra el número DSP (000 a 109), o “ton” (sonido del usuario creado usando DSP).

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 DSP que desea, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.
 - ♦ Esto visualiza la pantalla de ajuste de parámetros.
2. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para realizar los ajustes de parámetro que desea.
 - ♦ Presionando los botones [+] y [-] al mismo tiempo, retorna el parámetro a su ajuste recomendado.
3. Presione el botón EFFECT o EXIT.
 - ♦ Esto sale de la pantalla de ajuste de sonido o ritmo.

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 efecto” en la página A-18 y la “Lista de algoritmo DSP” en la página S-92.

* 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-40.
- ♦ Ejecutando una melodía de demostración (página S-11) 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 ricos y de más alta calidad. Si asigna un sonido avanzado a una parte del teclado (canales 1 al 4), la 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 la 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.

Aplicando efectos a los sonidos

Almacenando los ajustes de los parámetros DSP

Se pueden almacenar hasta 100 DSP modificados en el área del usuario para llamarlos posteriormente cuando los necesite.

NOTA

- ◆ Las áreas DSP 100 al 199 inicialmente contienen los mismos datos que DSP tipos 000 al 099.
1. Después de realizar los ajustes del parámetro DSP que desea, presione el botón [▼] CURSOR.
 - ◆ Esto ocasiona que el número DSP del área del usuario en donde DSP será almacenado destelle sobre el display.
 2. Para seleccionar el número de área DSP en donde desea almacenar el DSP nuevo, utilice los botones [+] y [-].
 - ◆ Solamente se puede seleccionar un número de área DSP en la gama de 100 al 199.
 3. Después de seleccionar el número de área DSP que desea, presione el botón [►] CURSOR.
 - ◆ Utilice los botones [+] y [-] para pasar a través de las letras en la posición de cursor actual.
 - ◆ Para mover el cursor hacia la izquierda o derecha, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR.
 - ◆ Para informarse acerca del ingreso de texto vea la página S-51.
 4. Después que todo se encuentra de la manera deseada, presione el botón [▼] CURSOR para almacenar el efecto.
 - ◆ Esto visualizará un mensaje de confirmación preguntando si realmente desea almacenar los datos. Presione el botón YES para almacenar los datos.
 - ◆ El mensaje "Complete" aparece momentáneamente sobre el display, seguido por la pantalla de selección de sonido o ritmo.

Botón DSP

Verificando el botón DSP le indicará si DSP está habilitado o no para el sonido que se encuentra actualmente seleccionado para una parte. El botón DSP se iluminará para un sonido que está DSP habilitado (línea DSP ACTIVADO), y se apaga para un sonido que está DSP inhabilitado (línea DSP DESACTIVADO). Por ejemplo, cuando cambia cada parte mientras utiliza la función de división/estratificador, el botón DSP se ilumina o apaga de acuerdo con el ajuste de esas partes.

Presionando el botón DSP alterna el sonido de la parte que está ejecutando actualmente sobre el teclado, entre habilitado (línea DSP ACTIVADO) e inhabilitado (línea DSP DESACTIVADO).

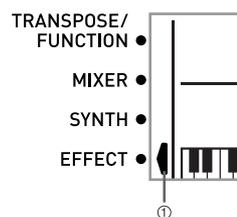
Para activar y desactivar la línea DSP

1. Presione el botón DSP para alternar entre la activación y desactivación de la línea DSP para la parte actualmente seleccionada.

Seleccionando REVERB

Para seleccionar REVERB realice los pasos siguientes.

1. Presione el botón EFFECT, de manera que el puntero aparezca próximo a EFFECT sobre la pantalla del display.



① Puntero

2. Presione una vez el botón [▼] CURSOR.
 - ◆ Esto visualiza la pantalla de edición de reverberación.

Aplicando efectos a los sonidos

3. Presione el botón [▶] CURSOR.

- La pantalla de ajuste de tipo de reverberación aparecerá automáticamente en alrededor de unos cinco segundos después que presiona el botón.

4. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para pasar a través de los tipos de reverberación hasta que visualice el que desea, o utilice los botones numéricos para ingresar el número de reverberación que desea seleccionar.

- Vea la lista en la página A-18 para informarse acerca de los tipos de efectos REVERB que se disponen.
- 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 REVERB".

Cambiando los ajustes de los parámetros REVERB

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

1. Después de seleccionar el tipo de reverberación que desea, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, para visualizar el parámetro cuyo ajustes desea cambiar.

- Esto visualiza la pantalla de ajuste de parámetro.

Ejemplo:

Para ajustar el parámetro "Reverb Time".

072SRv Time

2. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para ingresar el ajuste de parámetro que desea.

3. Presione el botón EFFECT o EXIT.

- Esto retorna a la pantalla de selección de sonido o ritmo.

Parámetros REVERB

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.

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-40.

Aplicando efectos a los sonidos

Seleccionando CHORUS

Para seleccionar CHORUS realice los pasos siguientes.

1. Presione el botón EFFECT, de manera que aparezca el puntero próximo a EFFECT sobre la pantalla del display.
2. Presione dos veces el botón [▼] CURSOR.
 - ♦ Esto visualiza la pantalla de edición de chorus.
3. Presione el botón [►] CURSOR.
 - ♦ La pantalla de ajuste de tipo de chorus aparecerá durante unos cinco segundos después que presiona el botón.
4. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para pasar a través de los tipos de chorus hasta que visualice el que desea, o utilice los botones numéricos para ingresar el número de chorus que desea seleccionar.
 - ♦ Para informarse acerca de los tipos de efectos CHORUS que se disponen, vea la lista en la página A-18.
 - ♦ 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 CHORUS".

Cambiando los ajustes de los parámetros CHORUS

Puede controlar la fuerza relativa de un efecto y cómo se aplica. Los parámetros que puede controlar dependen en el efecto. Para mayor información vea la sección siguiente titulada "Parámetros CHORUS".

1. Después de seleccionar el tipo de chorus que desea, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, para visualizar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.
2. Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para ingresar el ajuste de parámetro que desea.
3. Presione el botón EFFECT o EXIT.
 - ♦ Esto retorna a la pantalla de selección de sonido o ritmo.

Parámetros CHORUS

- Nivel de chorus (Gama: 000 a 127)
Especifica el tamaño del sonido de chorus.
- Régimen de chorus (Gama: 000 a 127)
Especifica la velocidad de ondulación del sonido de chorus. Un valor más alto produce una ondulación más rápida.
- Profundidad de chorus (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 de activación/desactivación DSP. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-40.

Usando el ecualizador

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 a +12.

Para seleccionar el tipo de ecualizador

1. Presione el botón EQUALIZER.
2. Presione tres veces el botón [▼] CURSOR.
 - ♦ Esto visualiza la pantalla de edición del ecualizador.
3. Presione el botón [►] CURSOR.
 - ♦ La pantalla de ajuste de tipo de ecualizador aparecerá automáticamente durante unos cinco segundos después que presiona el botón.

Aplicando efectos a los sonidos

4. Utilice los botones [+] y [-] de los botones numéricos para seleccionar el tipo de ecualizador que desea.
- Para informarse acerca de los tipos de ecualizadores que se encuentran disponibles, vea la lista en la página A-18.

Ejemplo:

Para seleccionar Jazz.

8 Jazz

- Presionando el botón EXIT o EFFECT 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, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, para seleccionar la banda cuya ganancia desea ajustar.

Ejemplo:

Para ajustar la banda HIGH.

00MEq High

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

Ejemplo:

Para ajustar la ganancia a 10.

10MEq High

- Presionando el botón EXIT o EFFECT sale de la pantalla de ajuste del ecualizador.

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.

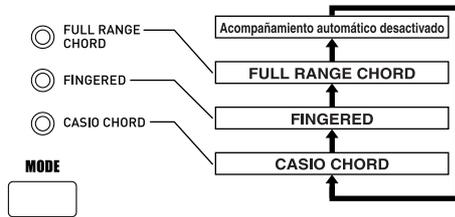
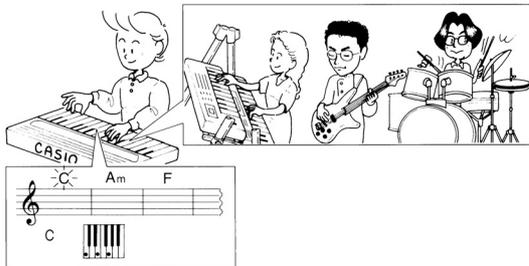
Usando el acompañamiento automático

① MODE	② ONE TOUCH PRESET	③ ACCOMP VOLUME
④ RHYTHM	⑤ EXIT	⑥ INTRO/ENDING 1/2
⑦ VARIATION/FILL-IN 1/2	⑧ SYNCHRO/FILL-IN NEXT	⑨ START/STOP
⑩ TEMPO	⑪ AUTO HARMONIZE	⑫ Botones numéricos
⑬ [+]/[-]		

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.

Acerca del botón MODE

Utilice el botón MODE para seleccionar el modo de acompañamiento que desea usar. A cada presión del botón MODE se realiza un ciclo a través de los modos de acompañamiento como se muestra en la ilustración siguiente.



- Solamente se producen los sonidos de ritmo cuando todas las lámparas del modo de acompañamiento se encuentran apagadas.
- El modo de acompañamiento seleccionado actualmente se indica mediante las lámparas de modo encima del botón MODE. La información acerca del uso de cada uno de estos modos se inicia en la página S-34.

Usando el acompañamiento automático

Seleccionando un ritmo

Este teclado le proporciona con 140 ritmos emocionantes que puede seleccionar usando el procedimiento siguiente.

También puede transferir datos del acompañamiento desde su computadora y almacenar hasta 16 de los mismos como ritmos en la memoria del teclado. Para mayor información, vea la parte titulada "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-85.

NOTA

- Inicialmente, nada se encuentra almacenado en el área de la memoria de ritmos del usuario.

Para seleccionar un ritmo

1. Busque el ritmo que desea usar en la lista de ritmos del teclado y observe su número de ritmo.
 - No todos los ritmos disponibles se muestran sobre la lista de ritmos impresa sobre la consola del teclado. Para una lista completa, vea la parte titulada "Lista de Ritmo" en la página A-14.
2. Presione el botón RHYTHM.



- ① Número y nombre de ritmo seleccionado
- ② 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 "041 ROCK 2", ingrese 0, 4 y luego 1.



NOTA

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

Ejecutando un ritmo

Para ejecutar un ritmo

1. 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

- Los acordes sonarán en conjunto con el ritmo si cualquiera de las tres lámparas del modo de acompañamiento que hay encima del botón MODE se encuentra iluminada. Si desea ejecutar el patrón de ritmo sin acordes, presione el botón MODE hasta que las tres lámparas se apaguen.

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

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 tempo del ritmo al valor que desea.

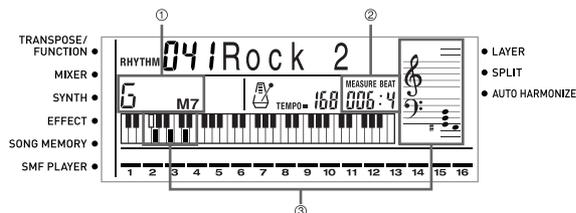
Para usar el acompañamiento automático

1. Utilice el botón MODE para seleccionar FULL RANGE CHORD, FINGERED o CASIO CHORD como el modo de acompañamiento.
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 el modo de acompañamiento seleccionado actualmente. Para los detalles acerca de la ejecución de acordes, refiérase a las páginas siguientes.

CASIO CHORD : Página S-34

FINGERED : Página S-35

FULL RANGE CHORD : Página S-35



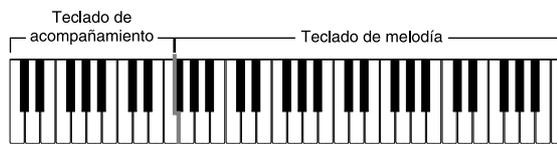
- ① Nombre de acorde
- ② Número de tiempo y compás actual
- ③ Digitación básica del acorde (puede ser diferente del acorde que se está ejecutando actualmente en el teclado.)

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) Nombre de sonido
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 (C)
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 menor en séptima (Cm7)

Usando el acompañamiento automático

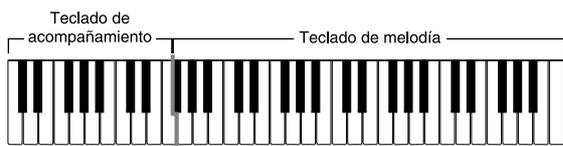
NOTA

- 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

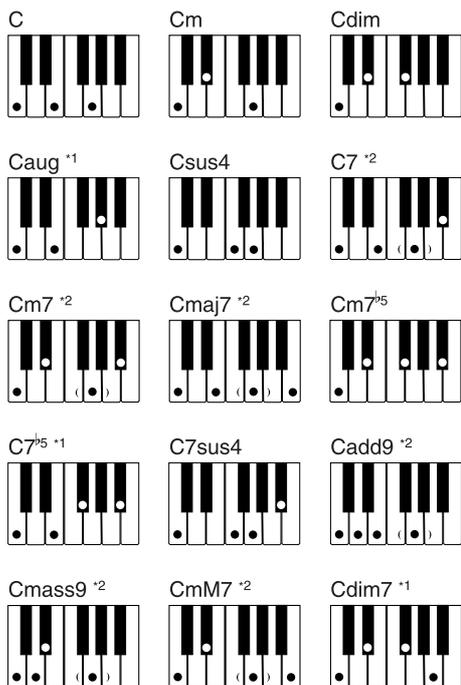
FINGERED le proporciona un total de 15 tipos de acordes diferentes. A continuación se describe el "Teclado de acompañamiento" FINGERED y el "Teclado de melodía", y se indica cómo ejecutar un acorde de nota fundamental DO usando FINGERED.

■ 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.



Para los detalles en la ejecución de los acordes con otras notas fundamentales, vea el "Cuadro de acordes Fingered" en la página A-16.

- *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 coinciden, 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



Usando el acompañamiento automático

Acordes reconocidos por este teclado

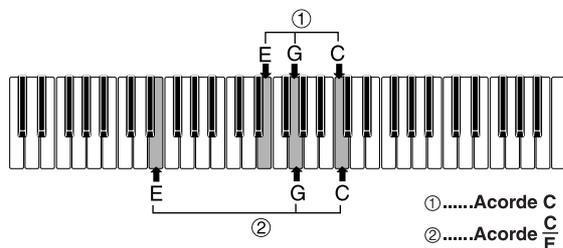
La tabla siguiente identifica los patrones que son reconocidos como acordes por FULL RANGE CHORD.

Tipo de patrón	Número de variaciones de acordes
FINGERED	Los 15 patrones de acordes mostrados en la parte titulada FINGERED en la página S-35. Para los detalles sobre la ejecución de los acordes, vea la parte titulada "Cuadro de acordes Fingered" en la página A-16.
Digitaciones estándar	23 digitaciones de acordes estándar. Los siguientes son ejemplos de los 23 acordes disponibles con C (DO) como la nota básica. $C_6 \cdot C_{m6} \cdot C_{69}$ $\frac{C^{\sharp}}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^{\flat}}{C} \cdot \frac{B^{\flat}}{C}$ $\frac{B}{C} \cdot \frac{C^{\sharp m}}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^{\flat m}}{C}$ $\frac{Dm^{\flat 5}}{C} \cdot \frac{A^{\flat 7}}{C} \cdot \frac{F_7}{C} \cdot \frac{Fm_7}{C} \cdot \frac{Gm_7}{C} \cdot \frac{A^{\flat add 9}}{C}$

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 FINGERED (página S-35), 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 debe seleccionar el ritmo que desea usar, ajustar el tempo y usar el botón MODE para seleccionar el método de ejecución de acorde que desea usar (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED o FULL RANGE CHORD).

Para insertar una introducción (Intro)

1. 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 insertar el relleno 1, presione el botón VARIATION/FILL-IN 1 mientras se está ejecutando la variación 1 del ritmo.
 - Para insertar el relleno 2, presione el botón VARIATION/FILL-IN 2 mientras se está ejecutando la variación 2 del ritmo.

Usando el acompañamiento automático

NOTA

- Mientras se está ejecutando una introducción, solamente funcionan los botones SYNCHRO/FILL-IN NEXT.
- Manteniendo presionado los botones SYNCHRO/FILL-IN 1/2 ocasiona que se repita el patrón de relleno.

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.
 - Manteniendo presionado el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT ocasiona que el patrón de relleno se repita.

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 sincrónico. Antes de comenzar, primero debe seleccionar el ritmo que desea usar, ajustar el tempo y usar el botón MODE para seleccionar el método de ejecución de acorde que desea usar (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED o 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 botón 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

1. 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 INTRO/ENDING antes del primer tiempo al inicio de un compás, ejecuta de inmediato la finalización. Presionando el botón después de la primera mitad del tiempo de un compás, ocasiona que la finalización se ejecute desde el inicio del compás siguiente.

Usando el acompañamiento automático

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.
- Activación/desactivación de división (SPLIT).
- Activación/desactivación de armonización automática.
- Tipo de armonización automática.
- Nivel de volumen del acompañamiento.
- Tempo.
- Ajustes de efecto.

Para usar el preajuste en un toque

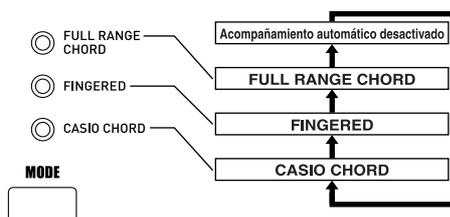
1. Seleccione el ritmo que desea usar.
2. Utilice el botón MODE para seleccionar el modo de acompañamiento que desea usar.
3. Presione el botón ONE TOUCH PRESET.
 - Esto automáticamente realiza los ajustes de preajuste en un toque de acuerdo con el ritmo seleccionado.
 - El teclado ingresa automáticamente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

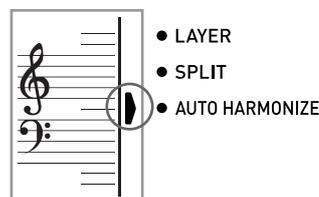
Cuando está usando el acompañamiento automático, la armonización automática agrega automáticamente una nota adicional a la melodía de acuerdo con el acorde que se está ejecutando. El resultado es un efecto de armonía que hace que su línea melódica sea más rica y completa.

Para usar la armonización automática

1. Utilice el botón MODE para seleccionar FINGERED o CASIO CHORD como el modo de acompañamiento.
 - El modo de acompañamiento seleccionado actualmente es aquel cuya lámpara se encuentra iluminada. Para los detalles, vea la parte titulada "Acerca del botón MODE" en la página S-32.



2. Presione AUTO HARMONIZE para activar la armonización automática.
 - Esto ocasiona que aparezca un puntero próximo a AUTO HARMONIZE sobre el display.



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 puntero 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).

Usando el acompañamiento automático

Tipos de armonización automática

La armonización automática le permite seleccionar desde los siguientes 10 tipos de armonizaciones automáticas. El cambio de tipo se realiza mediante el ítem de ajuste usando el botón TRANSPOSE/FUNCTION.

Para mayor información, vea la parte titulada la parte titulada "Cambiando otros ajustes" en la página S-74.

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-40) 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-42.

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.



- ① Ajuste de volumen de acompañamiento actual

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

Ejemplo:

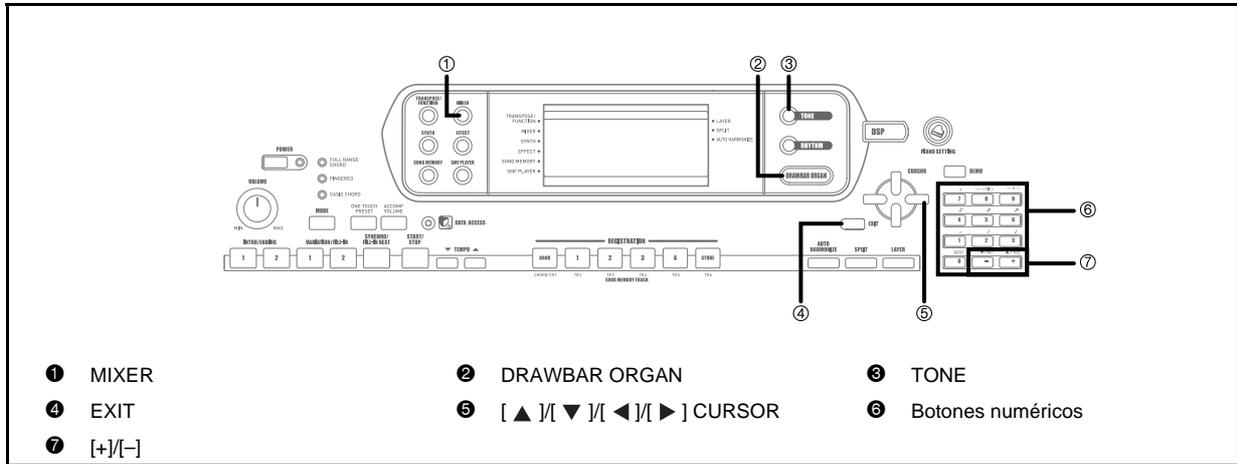
110



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.

Además de los canales 1 al 16, el mezclador también tiene un canal DSP que puede usar para ajustar el nivel DSP, efecto panorámico DSP y otros parámetros DSP.

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 de canciones 1
Canal 12	Pista de memoria de canciones 2
Canal 13	Pista de memoria de canciones 3
Canal 14	Pista de memoria de canciones 4
Canal 15	Pista de memoria de canciones 5
Canal 16	Pista de memoria de canciones 6

Para una información acerca de los sonidos estratificados, divididos y estratificados/divididos, vea la página S-69 y S-70. Para informarse sobre la memoria de canciones vea la página S-55.

Función de mezclador

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 página S-41 se muestran el pentagrama y teclado visualizados.

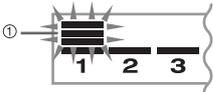
Activando y desactivando los canales

Activando un canal silencia cualquier instrumento grabado en el canal.

Para activar y desactivar los canales

1. Presione el botón MIXER.
 - Esto ocasiona que aparezca un puntero sobre el display próximo a MIXER.
2. Utilice los botones [◀]/[▶] CURSOR para seleccionar el canal deseado.

Ejemplo:
Para seleccionar el canal 2.


 - ① Destello
 - Esto ocasiona que los tres segmentos superiores de indicador de nivel de canal destellen.
3. Presione los botones [▲]/[▼] CURSOR para visualizar la selección de activación/desactivación.

on Channel

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

Ejemplo:

Para desactivar el canal.

off Channel

- Presione el botón [▲] CURSOR 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

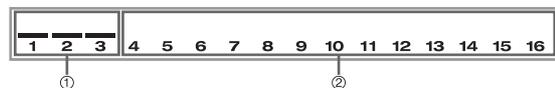
A continuación se describe qué sucede y qué aparece sobre la presentación cuando activa o desactiva un canal.

- 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.



- ① Activación
- ② Desactivación

Función de mezclador

Usando el modo de edición de parámetro

Editando los parámetros para los canales 1 al 16

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. Presione el botón MIXER.
 - ◆ Esto ocasiona que aparezca un puntero sobre el display próximo a MIXER.
2. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el canal que desea.
3. Utilice los botones [▲] y [▼] CURSOR para seleccionar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.

Ejemplo:

Seleccione el ajuste de volumen visualizando "Volume".

- ◆ A cada presión de los botones [▲] CURSOR o [▼] realiza un ciclo a través de los parámetros.
- ◆ Durante este procedimiento puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para cambiar a otro canal en cualquier momento.

127 Vo l u m e



① Indica el volumen de canal 127.

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

Ejemplo:

Cambie el ajuste a "060".

060 Vo l u m e

- ◆ Presionando el botón MIXER o EXIT sale del modo de edición de parámetro.

Editando los parámetros de canal DSP

1. Mientras se encuentra seleccionado el canal Channel 16, presione el botón [▶] CURSOR.
 - ◆ Esto selecciona el canal DSP.
 - ◆ Presionando el botón [◀] CURSOR mientras el canal DSP se encuentra seleccionado retorna al canal 16.

Cómo funcionan los parámetros

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

Parámetros de sonido

- Sonido (Gama: 000 a 803, sonidos de órgano con Drawbar 000 a 119)

Este parámetro controla los sonidos asignados a cada parte. En todo momento en que el sonido se encuentra sobre el display, puede presionar el botón TONE o botón DRAWBAR ORGAN y luego seleccionar un sonido diferente, si así lo desea.

000 GrandPno

- 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.

on Channel

- Volume (Volumen) (Gama: 000 a 127)

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

127 Vo l u m e

Función de mezclador

- 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.

00 C. 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.

- ♦ El "Envío de reverberación" no funciona con algunos sonidos de batería.

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

Parámetros de parte DSP

- Nivel DSP (Gama: 0 a 127)

Ajusta el volumen posterior a DSP.

127 DSP Level

- Efecto panorámico DSP (Gama: -64 a 0 a 63)

Ajusta el efecto panorámico estéreo posterior a DSP.

00 DSP Pan

Función de mezclador

- Envío de reverberación de sistema DSP (Gama: 000 a 127)

Este parámetro ajusta la cantidad de reverberación que se aplica a todas las partes.

000 D. RvbSnd

- Envía el chorus de sistema DSP (Gama: 000 a 127)

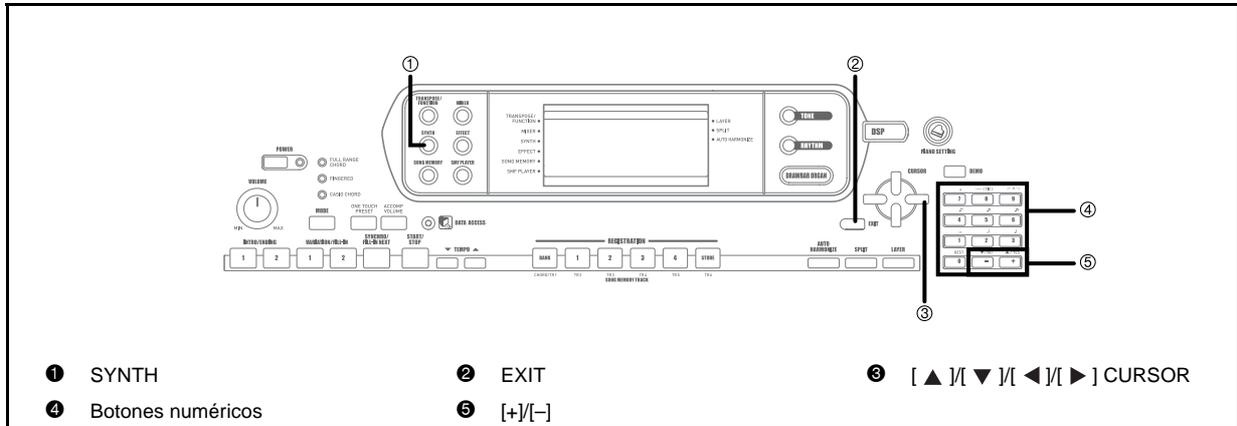
Este parámetro ajusta el chorus.

000 D. ChoSnd

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-27).
- ◆ Activando el parámetro de línea DSP del mezclador (página S-27) ocasiona que los ajustes de parámetros de efecto panorámico DSP, envío de reverberación de sistema DSP, y chorus de sistema DSP sean usados en lugar de los parámetros de punto panorámico, envío de reverberación y envío de chorus.

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.

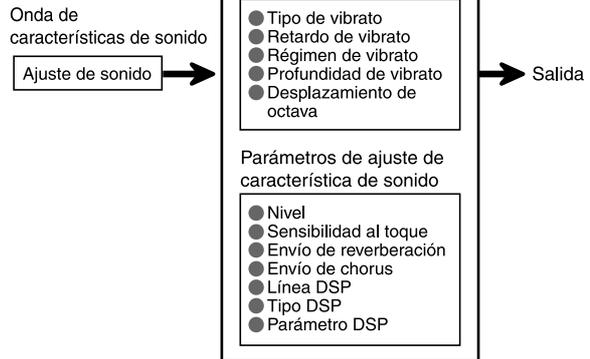
Funciones del modo de sintetizador

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 avanzado (000 a 299) o un sonido preajustado (300 a 499), y luego cambie sus parámetros a su propio sonido. Tenga en cuenta que los sonidos de ajuste de batería (500 a 515) no pueden usarse como la base para un sonido de usuario.

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



NOTA

- Tenga en cuenta que el sonido cuyo parámetro puede editar es el que está asignado al canal (1 al 4), que se encuentra seleccionado con el modo de sintetizador.

■ Forma de onda de las características del sonido

- Ajuste de sonido

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

■ Parámetros de las características del volumen

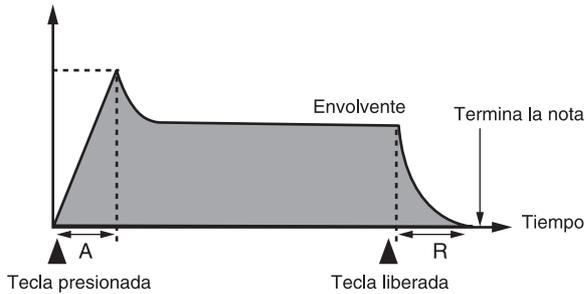
Estos parámetros controlan cómo cambia el sonido en el tiempo, desde que se presiona una tecla del teclado hasta que el sonido se extingue. Puede especificar cambios en las características de volumen y sonido.

Modo de sintetizador

● 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.

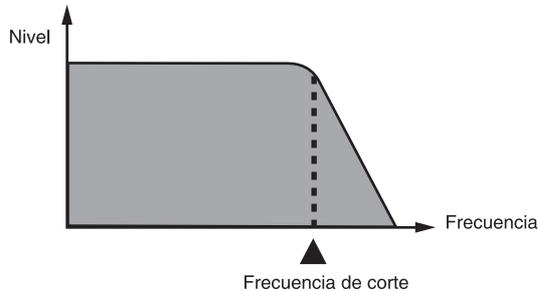
● Tiempo de liberación



A: Tiempo de ataque
R: Tiempo de liberación

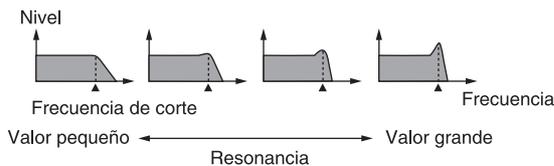
● Frecuencia de corte

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.

■ Parámetros de altura tonal del sonido

- Tipo de vibrato, retardo de vibrato, régimen de vibrato y profundidad 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.

■ Parámetros de ajuste de características de sonido

- Nivel

Este parámetro controla el volumen completo del sonido.

- Sensibilidad al toque

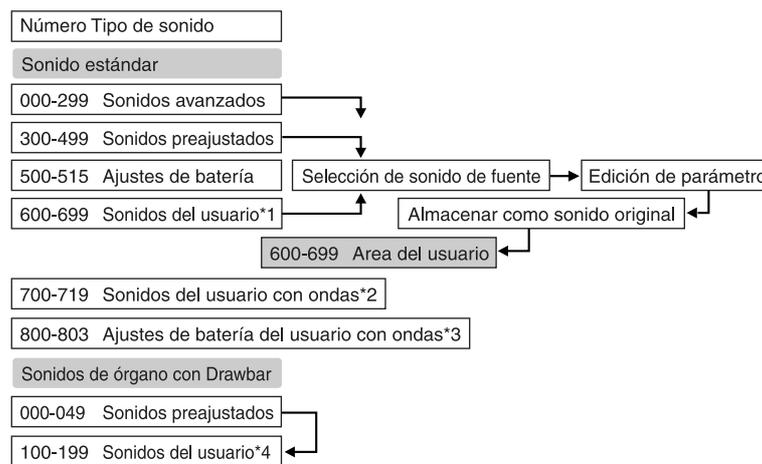
Este parámetro controla los cambios en volumen y timbre de acuerdo con la presión relativa aplicada a las teclas del teclado. Puede especificar mayor volumen para una presión mayor, y menor volumen para una presión menor, o puede especificar el mismo volumen sin considerar la presión que se aplican a 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 sonido desde 600 al 699 (usuario 001 al usuario 100) es llamado el “área del usuario” debido a que están reservados para el almacenamiento de los sonidos del usuario. Después que llama un sonido preajustado y cambia sus parámetros para crear su propio sonido de usuario, puede almacenarlo en el área del usuario para llamarlo posteriormente. Puede llamar sus sonidos usando el mismo procedimiento que utiliza cuando seleccione un sonido preajustado.



- *1: Puede seleccionarse cualquier sonido avanzado, sonido preajustado o sonido del usuario. Las áreas de sonidos 600 al 699 inicialmente contienen los mismos datos que los tipos DSP 000 al 099.
- *2: Área en donde los datos transferidos desde una computadora son almacenados (vea la parte titulada “Usando el servicio de descarga de datos” en la página S-85). Después de la transferencia, puede usar el teclado para editar los parámetros, pero solamente puede superponer los parámetros existentes. No puede almacenar los datos a otro número. Inicialmente, nada hay almacenado con el sonido del usuario con el área de memoria de onda.
- *3: Área en donde los datos transferidos desde una computadora son almacenados (vea la parte titulada “Usando el servicio de descarga de datos” en la página S-85). Solamente se permite la transferencia, y no se permite la edición de parámetros. Inicialmente, nada se almacena en el ajuste de batería del usuario con el área de memoria de onda.
- *4: Sonidos del usuario creados modificando los parámetros de uno de los sonidos preajustados (000 a 049). Áreas de sonido del órgano con Drawbar (000 a 049). Áreas de sonido del órgano con Drawbar que inicialmente contienen dos juegos de los mismos datos como los tipos de sonido del órgano con Drawbar 000 al 049.

NOTA

- Puede crear un sonido original usando un sonido de usuario que incluya una forma de onda (número de sonido 700 al 719). En este caso, el área de almacenamiento es la misma que el área de sonido de fuente. Por ejemplo, un sonido original creado usando el número de sonido 700 como sonido de fuente se almacena en el número de área del usuario 700.

Modo de sintetizador

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 mediante el puntero próximo a SYNTH sobre la pantalla del display.

00 Atk Time

① ②

- ① Valor de ajuste de parámetro
- ② Parámetro seleccionado actualmente

3. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, para visualizar el parámetro cuyo ajuste desea cambiar.

00 Vib Delay

- A cada presión de los botones [◀] o [▶] CURSOR cambia al parámetro siguiente. Para informarse sobre la gama de ajuste para cada parámetro, vea la parte titulada "Parámetros y sus ajustes" en la página S-48.
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 ajuste para cada parámetro, vea la parte titulada "Parámetros y sus ajustes" en la página S-48.
 5. Después que haya finalizado de editar el sonido, presione el botón SYNTH para salir del modo de sintetizador.

NOTA

- Para los detalles acerca del almacenamiento de los datos de sonido del usuario a la memoria de modo que no sean borrados, vea la parte titulada "Almacenando un sonido de usuario en la memoria" en la página S-50.

Parámetros y sus ajustes

A continuación se describe la función de cada parámetro y 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

- Frecuencia de corte
(Gama: -64 a 00 a +63)

Corte de banda alta para las componentes armónicas del sonido.

-06 C-off Frq

- Resonance (Resonancia) (Gama: -64 a 00 a +63)
Resonancia del sonido.

-08 Resonan.

- Forma de onda de vibrato (Gama: Vea a continuación.)
Especifica el tipo de vibrato (onda).

5 in Vib. Type

Modo de sintetizador

Valor	Significado	Forma de 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 VibDelay

- Régimen de vibrato (Gama: -64 a 00 a +63)
- Régimen (velocidad) del efecto de vibrato.

02 VibRate

- Profundidad de vibrato (Gama: -64 a 00 a +63)
- Profundidad del efecto de vibrato.

12 VibDepth

- 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.

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 que 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.

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

Ajustes DSP

Para seleccionar el tipo DSP y editar parámetros, utilice la pantalla de edición DSP.

1. Seleccione un sonido, presione el botón SYNTH, y luego configure los ajustes de parámetros.
2. Después que todo se encuentra de la manera deseada, presione una vez el botón [▼] CURSOR. Esto avanza a la pantalla de edición de parámetros DSP.

Presionando el botón [▲] CURSOR retorna a la pantalla de parámetro del modo de sintetizador.

Este ajuste especifica los parámetros DSP. Para mayor información, vea la parte titulada "Parámetros DSP" en la página S-27, "Lista de efecto" en la página A-18, y "Lista de algoritmo DSP" en la página S-92.

Modo de sintetizador

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. Después de realizar los ajustes de parámetros para crear el sonido del usuario, presione dos veces el botón [▼] CURSOR.

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 600 al 699.



4. Después que el nombre del sonido se encuentra de la manera deseada, presione el botón [▶] CURSOR para almacenar el sonido.
 - Para pasar a través de las letras en la posición de cursor actual, utilice los botones [+] y [-].
 - Para mover el cursor hacia la izquierda y derecha, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR.
 - Para informarse acerca del ingreso de texto vea "Ingresando caracteres".
5. Para almacenar el sonido del usuario, presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación preguntando si realmente desea almacenar los datos. Presione el botón YES para almacenar los datos.
 - El mensaje "Complete" 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 parámetro aun en posición.

Ingresando caracteres

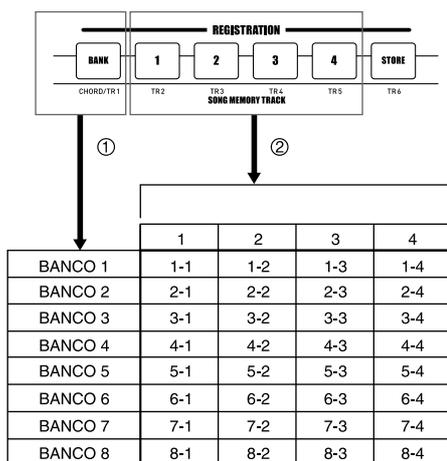
A continuación se muestran los tipos de caracteres que pueden ingresarse cuando almacena datos al área del usuario.

!	"	#	\$	%	&	'	()	
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	{		}						

Memoria de registro

Nombres de los ajustes básicos

Se pueden asignar configuraciones en una de las 32 áreas, que puede seleccionar usando los botones de BANCO 1 al 4, y los cuatro botones REGISTRATION. Los nombres de áreas se extienden desde 1-1 a 8-4 como se muestra a continuación.



- ① Utilice el botón BANK para seleccionar el banco. A cada presión de BANK realiza un ciclo a través de los números de banco desde 1 al 8.
- ② 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 a una computadora o a otro dispositivo de almacenamiento externo. Para los detalles, vea la parte titulada "Usando el servicio de descarga de datos" en la página S-85.

Para almacenar un ajuste básico en la memoria de registro

1. Seleccione un sonido y ritmo, y ajuste el teclado de la manera que desea hacerlo.
 - Para los detalles en qué dato se almacena en la memoria de registro, vea la parte titulada "Ajustes de la memoria de registro" en la página S-52.
2. Utilice el botón BANK o los botones numéricos 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--Bank

3. Mientras sostiene presionado el botón STORE, presione un botón (1 a 4) de REGISTRATION.
 - El display siguiente aparece cuando presiona el botón 2.

1-2Store

4. Suelte los botones STORE y REGISTRATION.

NOTA

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

Memoria de registro

Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro

1. Utilice BANK o los botones numéricos 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--Bank

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

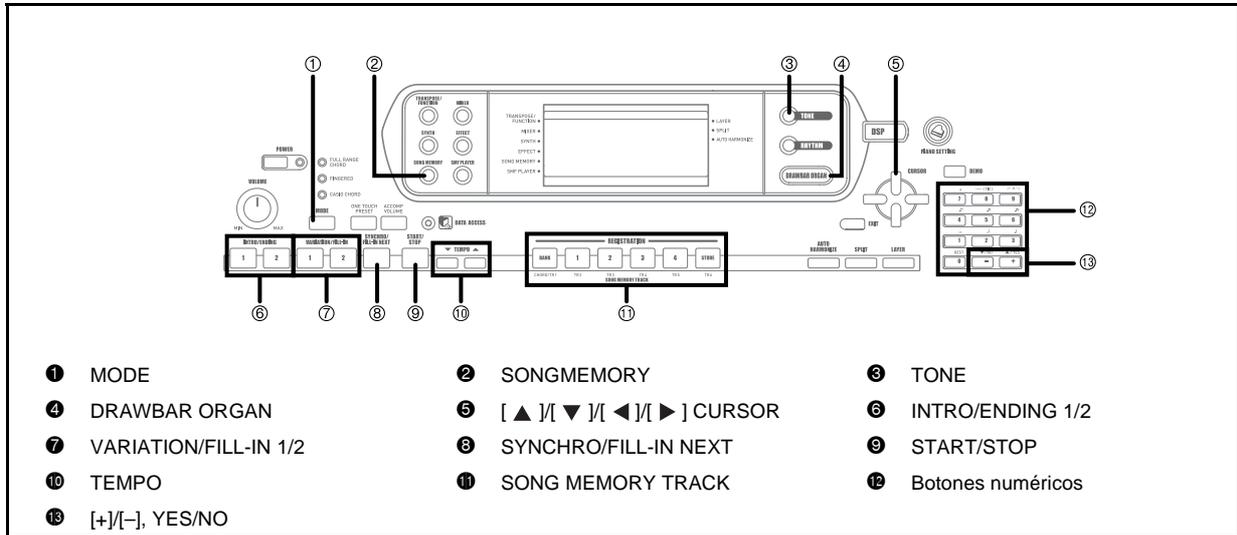
1-2Recall

- ◆ 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.

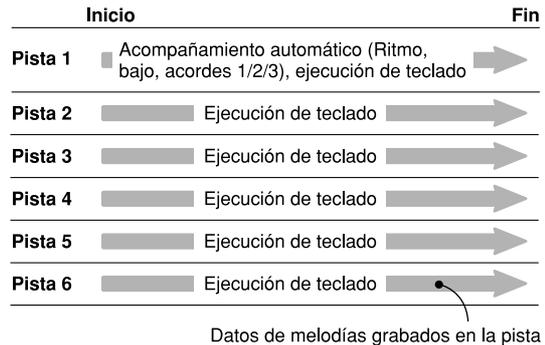
Función de memoria de canciones



Este teclado le permite grabar hasta cinco 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 pasos 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.

NOTA

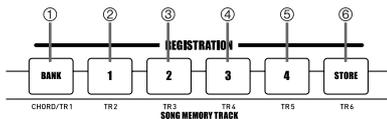
- Con este teclado, la pista 1 es la pista básica, que puede ser usada para grabar un acompañamiento automático junto con la ejecución de teclado. Las pistas 2 a 6 pueden usarse para tocar solamente el teclado, de modo que son llamadas pistas de melodías. Las pistas 2 a la 6 se usan para agregar otras 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-40), puede usar ajustes del mezclador diferentes.

Función de memoria de canciones

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



- ① Pista 1
- ② Pista 2
- ③ Pista 3
- ④ Pista 4
- ⑤ Pista 5
- ⑥ Pista 6

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.



- ◆ Los indicadores de nivel para las pistas 11 a la 16 se muestran sobre el display mientras el teclado se encuentra en la condición de espera de grabación, de manera que pueda comprobar fácilmente qué pistas ya se encuentran grabadas. Para los detalles, vea la parte titulada "Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición" en la página S-63.

2. Para seleccionar un número de canción (0 al 4) utilice los botones numéricos.



- ① Número de canción

- ◆ La pantalla del número de canción anterior permanece sobre la presentación durante cinco segundos.

3. Realice los ajustes siguientes.

- ◆ Número de sonido.
- ◆ Número de ritmo.
- ◆ Tempo.
- ◆ Botón MODE.

Función de memoria de canciones

4. Presione el botón START/STOP para iniciar la grabación.

- Grabación en tiempo real sin un ritmo. Si desea grabar con un ritmo, presione el botón INTRO/ENDING 1/2 o VARIATION/FILL-IN 1/2.
- 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.

5. Toque algo en el teclado.

- También puede grabar los acordes de acompañamientos automáticos seleccionando el modo aplicable con el botón 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".

6. 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-65) 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).

Los datos siguientes son grabados en el encabezamiento siempre que inicia la grabación de una pista.

- Ajustes del mezclador de otras pistas.
- Tipo de efecto.
- Volumen de acompañamiento.
- Nivel de reverberación.
- Nivel de chorus.
- Activación/desactivación de retención de DSP.
- Activación/desactivación de retención de mezclador.

Ajustes del modo de mezclador

Los parámetros del mezclador del canal 1 (página S-40) 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 10.000 notas.

- 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.
- Inicialmente, no hay nada almacenado en la memoria de canciones.

Almacenamiento de los datos de memoria

- Siempre que realiza una grabación nueva, todo lo que había previamente almacenado es reemplazado.
- 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-85.

Función de memoria de canciones

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-56.

■ Para iniciar la grabación con inicio sincronizado

En lugar del paso 4, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT. El acompañamiento automático y grabación se iniciarán cuando ejecuta un acorde sobre 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-36 a 37) pueden usarse como se los usa normalmente.

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

En lugar del paso 4, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego el botón INTRO/ENDING 1 o INTRO/ENDING 2. El acompañamiento automático y grabación se iniciarán 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 4, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego toque algo sobre el teclado de melodía para iniciar la grabación sin el acompañamiento automático. Cuando alcanza el punto en donde desea iniciar el acompañamiento, ejecuta un acorde sobre 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 reproducción, y luego utilice los botones numéricos para seleccionar un número de canción (0 al 4).



- ① Número de canción
- ② Espera de grabación

- ♦ La pantalla de número de canción anterior permanece sobre el display durante unos cinco segundos. Si desaparece antes de que haya podido seleccionar un número de canción, utilice de nuevo el botón [▼] CURSOR 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-69) y división (página S-70).
- ♦ 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 cuenta el ajuste del modo de acompañamiento.

Función de memoria de canciones

Para desactivar una pista específica

Presione el botón SONG MEMORY TRACK de la pista que desea desactivar, o usar el mezclador (página S-40), 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 aquéllos 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.

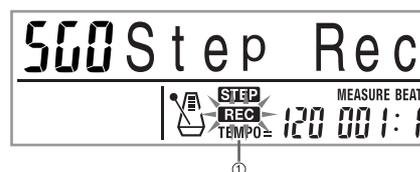
Con la grabación en incrementos, primero grabe los acordes y acompañamiento automático en la pista 1. Luego, grabe la melodía en las pistas 2 a 6.

NOTA

- Para los detalles en cómo grabar a las pistas 2 a 6, utilice el procedimiento indicado en la parte titulada "Para grabar a las pistas 2 a 6 usando la grabación en tiempo real" en la página S-62.

Para grabar acordes con la grabación en incrementos

- Presione tres veces el botón SONG MEMORY para ingresar a la espera de grabación en pasos, y luego utilice los botones numéricos para seleccionar el número de canción (0 al 4).



① Destello

- Realice los ajustes siguientes.

- Número de ritmo.
- Botón MODE.

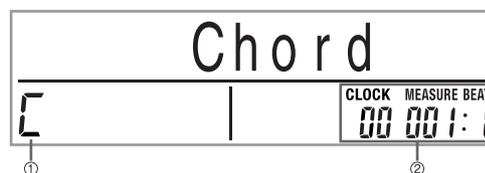
- Presione el botón CHORD/TR1, que es uno de los botones SONG MEMORY TRACK, para seleccionar la pista 1.

- 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.

- Presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

- Ejecute un acorde.

- Utilice el método de ejecución de acordes que se encuentre especificado por el ajuste MODE actual (FINGERED, CASIO CHORD, etc.).
- Cuando el modo de acompañamiento está ajustado a NORMAL, especifique el acorde usando el teclado de ingreso de nota básica y teclado de ingreso de tipo de acordes. Para los detalles, vea la parte titulada "Especificando acordes en el modo normal" en la página S-60.



① Nombre de acorde

② Compás, tiempo y reloj en posición actual*

* 96 relojes = 1 tiempo

Función de memoria de canciones

- 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-61.
 - 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-64 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.

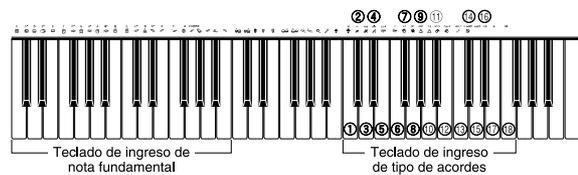
- Número de ritmo.
- Operaciones del botón INTRO/ENDING 1, botón INTRO/ENDING 2, botón VARIATION/FILL-IN 1, botón VARIATION/FILL-IN2 y botón SYNCHRO/FILL-IN.

NOTA

- También puede usar los botones 1 al 7, y el botón 9 para especificar el tiempo de liberación del botón para los botones VARIATION/FILL-IN 1, VARIATION/FILL-IN 2, y SYNCHRO/FILL-IN. Para mayor información, vea la parte titulada “Especificando la longitud de una nota” en la página S-61. Especificando el tiempo de liberación especifica que el botón aplicable permanece presionado durante un cierto tiempo particular. Si no se especifica el tiempo de liberación, se supone que el botón es presionado y luego liberado inmediatamente.

Especificando acordes en el modo normal

Cuando el modo de acompañamiento se ajusta a NORMAL durante la grabación en incrementos, puede especificar los acordes usando un método que sea diferente de las digitaciones CASIO CHORD y FINGERED. Este método de especificación de acordes puede usarse para ingresar 10 tipos de acordes diferentes, usando solamente dos teclas del teclado, de manera que los acordes pueden especificarse aun si no sabe realmente cómo ejecutarlos.



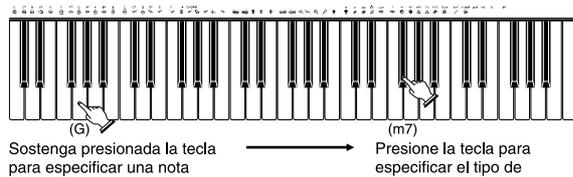
- ① Mayor
- ② Menor
- ③ Aumentado
- ④ Disminuido
- ⑤ Cuarta Suspendida
- ⑥ Séptima
- ⑦ Séptima menor
- ⑧ Séptima mayor
- ⑨ Séptima mayor menor
- ⑩ Quinta bemol en séptima
- ⑪ Quinta bemol en séptima menor
- ⑫ Cuarta suspendida en séptima
- ⑬ Séptima disminuida
- ⑭ Novena agregada menor
- ⑮ Novena agregada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

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.

Función de memoria de canciones

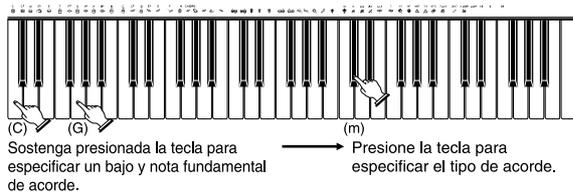
Ejemplo 1:

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.



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.



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].

- ◆ Presionando el botón CURSOR [▶], ingresa pausas hasta el inicio del compás siguiente.

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-59.

■ 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.

Función de memoria de canciones

¡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 reproducción, y luego utilice los botones numéricos para seleccionar un número de canción (0 al 4).

- 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, el display muestra los indicadores de nivel para los canales 11 al 16, de manera que puede comprobar qué pistas ya ha sido grabadas. Para los detalles, Vea la parte titulada "Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición" en la página S-63.

3. Realice los ajustes siguientes.

- Número de sonido.
- Tempo.

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.

Los datos siguientes se graban en el encabezamiento siempre que inicia la grabación de una pista.

- Ajustes de mezclador de otras pistas.
- Tipo de efecto.
- Volumen de acompañamiento.
- Nivel de reverberación.
- Nivel de chorus.
- Activación/desactivación de retención de DSP.
- Activación/desactivación de retención de mezclador.

Función de memoria de canciones

Para registrar desde la pista 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.

- Presione tres veces el botón SONG MEMORY para ingresar a la espera de grabación en tiempo real, y luego utilice los botones numéricos para seleccionar el número de canción (0 al 4).
 - El número de canción que selecciona debe ser el que ha ingresado previamente en la pista 1.

56 | 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.



① Destello

- Especifique un número de sonido.
 - Presionando un botón de sonido o el botón DRAWBAR ORGAN, visualiza el número y nombre de sonido sobre el display. Entonces puede usar los botones numéricos, o los botones [+] (aumento) y [-] (disminución) para cambiar el 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.
 - En este momento, el display muestra la presión de teclado (velocidad). Utilice los botones [+] (aumento) y [-] (disminución) para cambiar la velocidad.
 - También puede ingresar un acorde.
- Utilice los botones numéricos para ingresar la longitud de la nota o pausa (página S-61).
- 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-64.
- 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 está grabando las pistas 2 a la 6, el teclado entero funciona como un teclado de melodía, sin tener en cuenta el ajuste del botón 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-65), 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.



- ① Pista de grabación
② Sin pista de grabación

Función de memoria de canciones

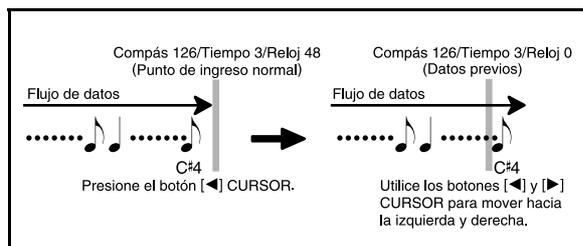
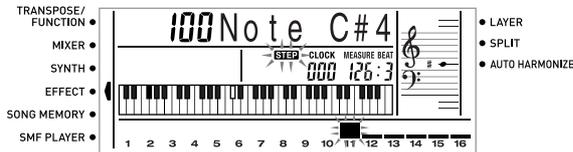
Corrección de errores mientras se graba en incrementos

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

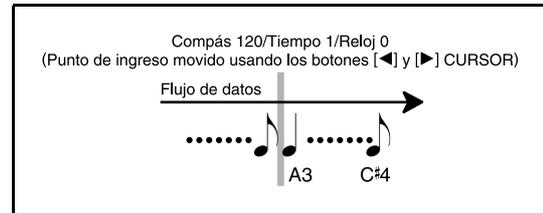
1. Sin salir de la grabación en pasos, utilice el botón [◀] CURSOR para mover el punto de ingreso hacia la izquierda.
 - El indicador REC desaparece desde el display, y el indicador STEP destella.



2. Monitoreando los datos sobre el display, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, para mover el punto de ingreso a los datos 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.

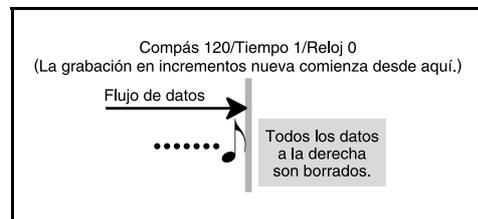


3. Presione el botón [▼] CURSOR.

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 [▲] CURSOR o el botón NO cancela el borrado de los datos.



NOTA

- Cuando se llega al final de la grabación presionando el botón [▶] CURSOR, aparece el indicador REC y el indicador STEP destella sobre el display, indicando que puede agregar más datos usando la grabación en incrementos.

Función de memoria de canciones

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 dos veces el botón [▼] CURSOR.
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

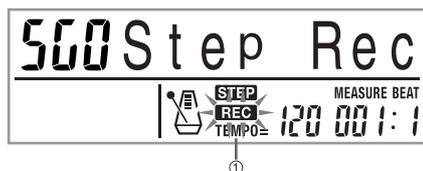
Luego de grabar a la memoria del teclado, puede recuperar los ajustes de parámetros y notas individuales (tal como número de sonido) y hacer cualquier cambio que desee. Esto significa que puede corregir las notas mal tocadas, hacer cambios en las selecciones de sonido, etc.

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-IN2 y botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

Para editar los contenidos de la memoria

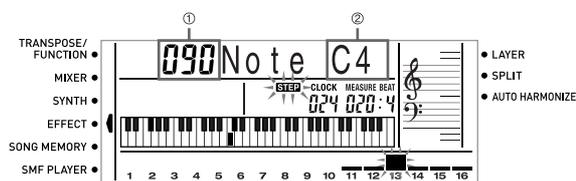
1. Presione tres veces el botón SONG MEMORY para ingresar a la espera de grabación en tiempo real, y luego utilice los botones the [+] y [-] para seleccionar el número de canción (0 a 4).



- ① 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 [◀] y [▶] CURSOR para mover a la ubicación en la pista en donde se ubica la nota o parámetro que desea cambiar.

Ejemplo de edición de nota



- ① Velocidad
② Altura tonal

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-66.
 - Repita los pasos 4 y 5 para editar los otros parámetros.
6. 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.

Función de memoria de canciones

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.

110 Note G4

- Para cambiar la altura tonal de una nota

Ingrese una nota nueva sobre el teclado para cambiar la altura tonal de la nota. La altura tonal que especifica aquí se refleja en el teclado y las notas mostradas en el pentagrama sobre el display.

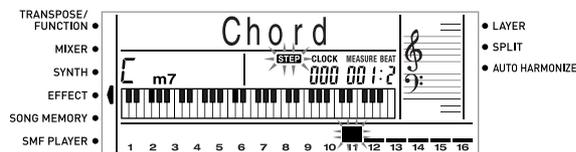
110 Note G4

¡¡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

Utilice el método de digitación de acordes seleccionado por el botón MODE (FINGERED, CASIO CHORD, etc.) para ingresar un acorde.



- Para cambiar un número de sonido

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

000 GrandPno

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 [-].

020 Pop

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.

Int / End1

Función de memoria de canciones

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).

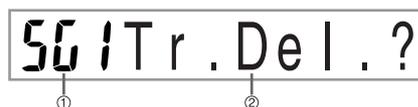
Para borrar una canción

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 [▼] CURSOR. Si no hay ningún número de canción sobre el display, presione dos veces el botón [▼] CURSOR.
 - 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.

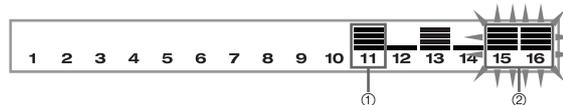
3. Presione el botón [▼] CURSOR. Si no hay ningún número de canción sobre el display, presione tres veces el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualiza la pantalla de borrado de canción.



- ① Número de la canción que contiene la pista (no puede cambiarse)
- ② Para borrar una pista específica

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

Espera de borrado de pista



- ① Pista grabada
- ② Pistas que se están borrando (se pueden especificar múltiples pistas).
 - 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.

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

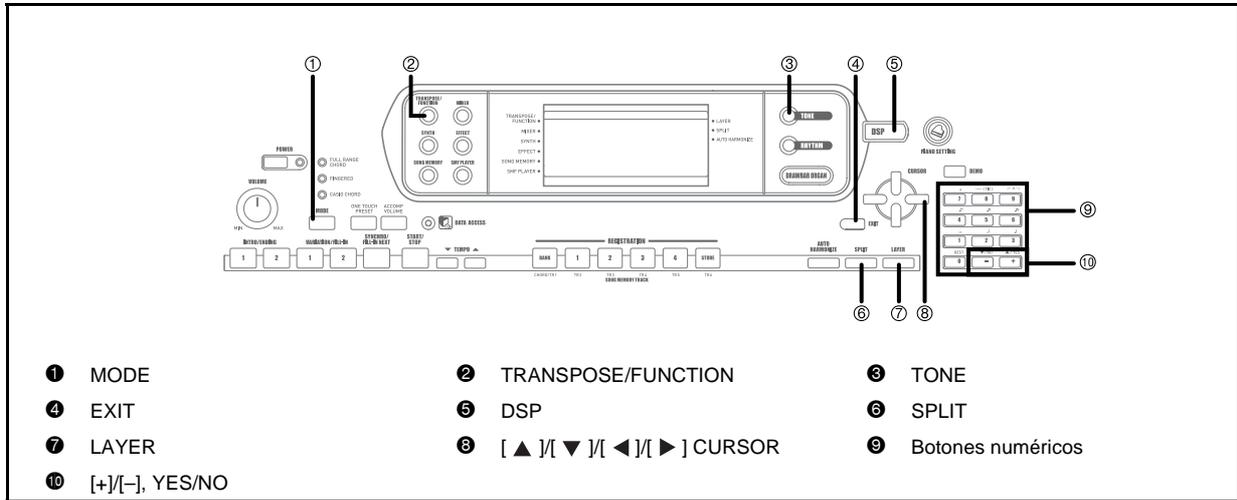
Función de memoria de canciones

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 tres veces el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualiza la pantalla de borrado de canción.
 - Esto ocasiona que sobre el display aparezca el mensaje "Pnel Rec?".
5. Presione el botón YES para volver a grabar los datos de encabezamiento.

Ajustes del teclado



Partes

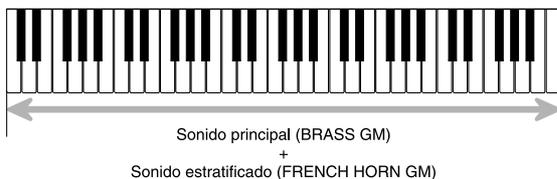
Durante la ejecución del teclado pueden usarse simultáneamente hasta cuatro partes (numeradas de 1 a 4). Estas partes pueden ser usadas por las funciones de estratificador y división que se explican a continuación.

- Parte 1: Parte de sonido principal
- Parte 2: Parte de sonido estratificado
- Parte 3: Parte de sonido dividido
- Parte 4: Parte de sonido estratificado y dividido

Usando el estratificador

El estratificado le permite asignar dos sonidos diferentes (un sonido principal y un sonido estratificado) al teclado, ambos se ejecutan siempre que presiona una tecla. Por ejemplo, puede estratificar el sonido FRENCH HORN GM sobre el sonido BRASS GM para producir un sonido rico y metálico de cobres.

■ ESTRATIFICADOR



Para estratificar sonidos

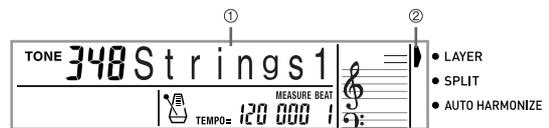
- Primero seleccione el sonido principal.

Ejemplo:

Para seleccionar "361 BRASS GM" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos para ingresar 3, 6 y luego 1.

TONE **361** Brass_G

- Presione el botón LAYER.



- ① Sonido de estratificador seleccionado
- ② Puntero

- Seleccione el sonido estratificado.

Ejemplo:

Para seleccionar "360 FRENCH HORN GM" como el sonido estratificado, utilice los botones numéricos para ingresar 3, 6 y luego 0.

TONE **360** Fr. HornG

- Ahora intente ejecutar algo sobre el teclado.

- ♦ Ambos sonidos se ejecutan al mismo tiempo.

Ajustes del teclado

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

NOTA

- Activando la estratificación cambia la parte seleccionada actualmente desde la parte 1 a la parte 2, y visualiza el sonido estratificado. En este momento, puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para cambiar entre las partes. Desactivando la estratificación retorna a la parte 1.
- 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.
- Tenga en cuenta que la estratificación no es posible durante la condición de espera de grabación o grabación en el modo de memoria de canciones, o mientras se está usando el modo de reproductor SMF.

Usando la división

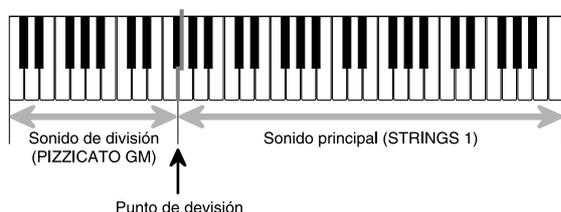
Con la división se pueden asignar dos sonidos diferentes (un sonido principal y un sonido dividido) a cualquier extremo del teclado, lo cual le permite ejecutar un sonido con la mano izquierda y otro sonido con la mano derecha. Por ejemplo, podría seleccionar STRINGS 1 como el sonido principal (gama alta) y PIZZICATO GM 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 botón MODE en la posición NORMAL o FULL RANGE CHORD.

■ DIVISION



Para dividir el teclado

1. Primero seleccione el sonido principal.

Ejemplo:

Para seleccionar "348 STRINGS 1" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos para ingresar 3, 4 y luego 8.

TONE 348 Strings 1

2. Presione el botón SPLIT.



- ① Sonido de división seleccionado
② Puntero

3. Seleccione el sonido de división.

Ejemplo:

Para seleccionar "345 PIZZICATO GM" como el sonido dividido, utilice los botones numéricos para ingresar 3, 4 y luego 5.

TONE 345 P i z z _ G

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.

G3

5. Ahora intente ejecutando algo sobre el teclado.

- Cada tecla desde F#3 y hacia abajo se asigna al sonido PIZZICATO GM, mientras cada tecla desde G3 y hacia arriba se asigna al sonido STRINGS 1.

Ajustes del teclado

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

NOTA

- Activando la división cambia la parte seleccionada actualmente a la parte 3, y visualiza el sonido dividido. En este momento, puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para cambiar entre las partes. Desactivando la división retorna a la parte 1.
- 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.
- Tenga en cuenta que la división no es posible durante la condición de espera de grabación o grabación en el modo de memoria de canciones, o mientras está usando el modo de reproductor SMF.
- 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 "361 BRASS GM" como el sonido principal.

TONE 361 Brass_G

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

Ejemplo:

Para ajustar "345 PIZZICATO GM" como el sonido dividido.

TONE 345 Pizz_G

- 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 "360 FRENCH HORN GM" como el sonido estratificado.

TONE 360 Fr.HornG

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 especificar el sonido "348 STRINGS 1" ingrese 3, 4, 8.

TONE 348 Strings1

Ajustes del teclado

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

- ♦ La activación de la estratificación+división cambia la parte seleccionada actualmente a la parte 4, y visualiza el sonido estratificado. En este momento, puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para cambiar entre las partes. Desactivando la estratificación retorna a la parte 3, mientras que desactivando la división retorna a la parte 2. Desactivando el estratificador y división retorna a la parte 1.
- ♦ 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.

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 TRANSPOSE/FUNCTION.
 - ♦ Esto ocasiona que aparezca un puntero sobre el display próximo a TRANSPOSE/FUNCTION, y visualice la pantalla de ajuste de transposición.

00 Trans.

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

Ejemplo:

Para transponer el teclado en cinco semitonos hacia arriba.

05 Trans.

- ♦ Presionando el botón TRANSPOSE/FUNCTION 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.
- ♦ La gama de altura tonal permisible dentro de la cual puede transponer depende en el sonido que está usando. Si una operación de transposición ocasiona que una nota para el sonido está siendo usado se encuentra fuera de la gama de altura tonal, el teclado ejecuta automáticamente la misma nota dentro de la octava más cercana en la que cae dentro de la gama de la altura tonal del sonido que está usando.

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 TRANSPOSE/FUNCTION.
 - ♦ Esto ocasiona que aparezca un puntero sobre el display próximo a TRANSPOSE/FUNCTION.
2. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla de ajuste de respuesta al toque.

2 Touch

Ajustes del teclado

3. Utilice los botones [+] y [-] para seleccionar el nivel de sensibilidad de la respuesta al toque.
 - ♦ “1” genera un sonido poderoso aun con una presión de tecla suave, mientras “3” 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”.
 - ♦ Cuando selecciona “oFF”, el sonido no cambia sin tener en consideración la presión que se aplica al teclado.

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.

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.

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 TRANSPOSE/FUNCTION.
2. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla de afinación.

00 Tune

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

Ejemplo:

Para descender la afinación en 20.

-20 Tune

- ♦ Presionando el botón TRANSPOSE/FUNCTION sale de la pantalla de transposición.

Ajustes del teclado

Cambiando otros ajustes

Tipos de ajuste

La tabla siguiente muestra los parámetros cuyos ajustes puede cambiar.

Menú de ajuste	Descripción	Página
Transposición (Trans.)	Ajuste de afinación del teclado completo mediante unidades de semitono.	S-72
Armonización automática (AutoHarm)	Selecciona el tipo de armonización automática.	S-77
Respuesta al toque (Touch)	Especificación de cómo el sonido debe cambiar con la presión del teclado.	S-72
Afinación (Tune)	Ajuste fino de afinación del teclado completo.	S-73
Display (Contrast)	Ajusta el brillo del display.	S-77
Pedal (Jack)	Asigna efectos a los pedales.	S-77
Retención de mezclador (MixHold)	Activa y desactiva la retención del mezclador.	S-77
Retención DSP (DSP Hold)	Activa o desactiva la retención DSP.	S-77
MIDI (MIDI)	Ajustes MIDI.	S-78
Borra/Inicializa (Del/Init)	Inicializa todos los ajustes a los ajustes iniciales fijados por omisión en fábrica, reposiciona los ajustes específicos o borra los ritmos del usuario.	S-78

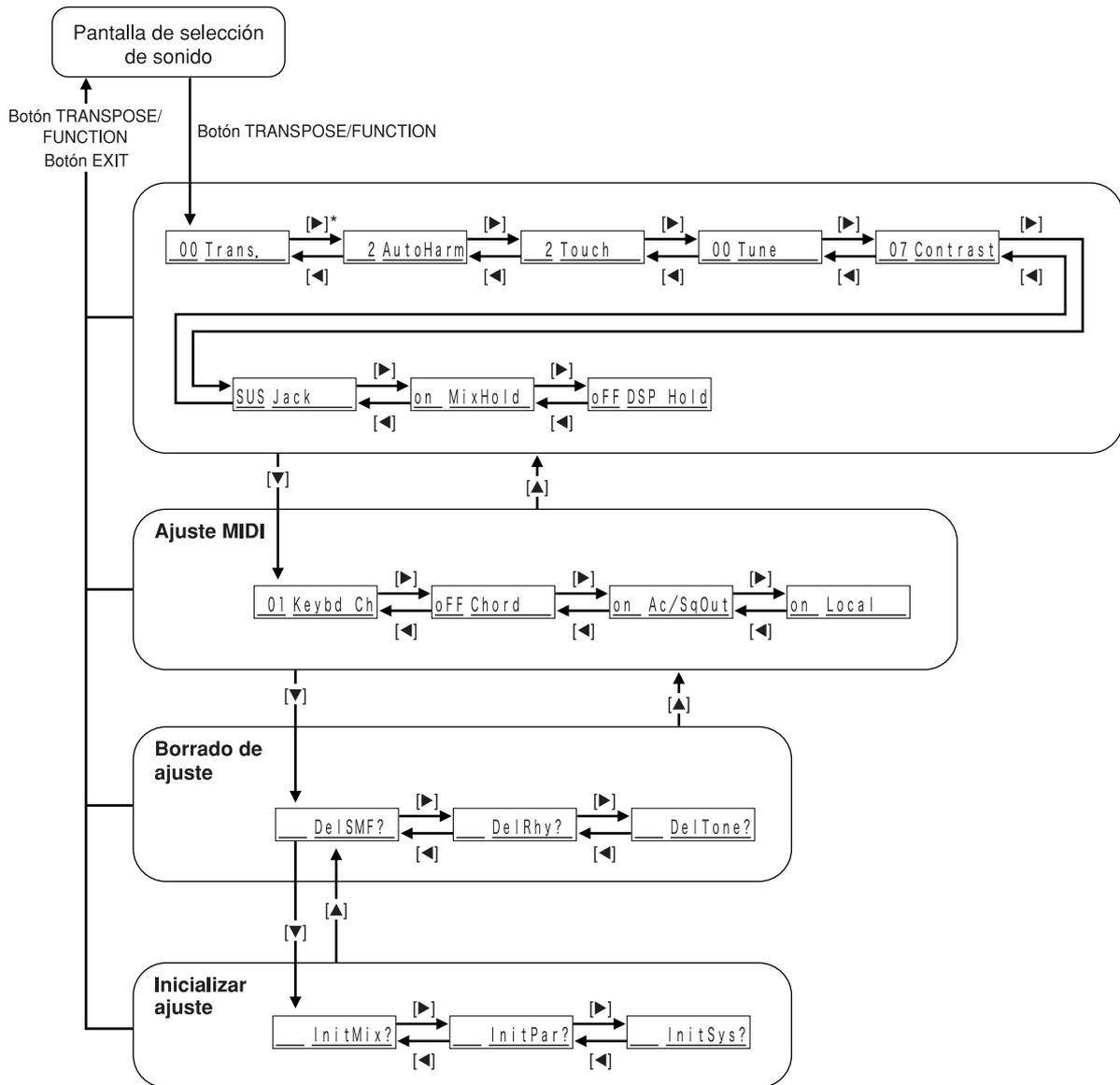
NOTA

- Los ajustes anteriores son todos almacenados siempre que desactiva la alimentación del teclado. Para los detalles, ve la parte titulada "Contenidos de la memoria" en la página S-16.
- Los ajustes MIDI y ajustes de borrado/inicialización se encuentran inhabilitados mientras está usando la función de memoria de canciones o reproductor SMF.

Ajustes del teclado

Para usar el menú de ajustes del teclado

1. Presione el botón TRANSPOSE/FUNCTION.
Esto ocasiona que aparezca un puntero sobre el display próximo a TRANSPOSE/FUNCTION.
2. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, y los botones [▲] y [▼] CURSOR, para llamar los ítems cuyos ajustes desea cambiar.



* [▲]: Botón [▲] CURSOR [◀]: Botón [◀] CURSOR
 [▼]: Botón [▼] CURSOR [▶]: Botón [▶] CURSOR

Ajustes del teclado

3. Utilice los botones [+] y [-] de los botones numéricos para cambiar los valores.
 - ◆ Los ajustes que realiza son aplicados aun si no presiona el botón EXIT.
 - ◆ Para los detalles en cada ajuste, vea la sección titulada "Items del menú de ajuste".
 - ◆ Después de realizar los ajustes que desea, presione el botón TRANSPOSE/FUNCTION o botón EXIT para retornar a la pantalla de selección de ritmo o sonido.
- En caso de un procedimiento de borrado o inicialización
 4. Presione el botón YES.
 - ◆ Esto visualiza el número de área del usuario y nombre de datos de los datos a ser borrados.
 - ◆ El valor de tamaño de datos representa unidades de kilobyte.
 5. Ahora utilice los botones numéricos, o los botones [+] (aumento) y [-] (disminución) para seleccionar los datos que desea.
 6. Presione el botón [▼] CURSOR.
 - ◆ Esto ocasiona que aparezca el mensaje "Sure?", confirmando si realmente desea realizar la operación de inicialización o borrado.
 7. Presione el botón YES para completar la operación.
 - ◆ Esto realiza la operación de inicialización o borrado y retorna a la pantalla del paso 5.
 8. Después de realizar los ajustes que desea, presione el botón TRANSPOSE/FUNCTION o botón EXIT para retornar a la pantalla de selección de sonido o ritmo.

Ajustes del teclado

Ítems del menú de ajuste

■ Tipos de armonizaciones automáticas

Puede seleccionar desde los 10 tipos diferentes de armonizaciones automáticas que se listan a continuación.

Nº	Tipo	Descripción
0	Duet1 (Duetto 1)	Agrega una armonía de 1 parte a la ejecución del teclado.
1	Duet2 (Duetto 2)	Agrega una armonía de 1 parte a la ejecución del teclado. Armonía Duet2 es más abierto que Duet1.
2	Country (Country)	Agrega una armonía con gusto country a la ejecución del teclado.
3	Octave (Octava)	Agrega notas una octava debajo de las notas ejecutadas sobre el teclado.
4	5th (5ta.)	Agrega notas en una quinta encima de las notas ejecutadas sobre el teclado.
5	3-Way Open (Apertura de 3 maneras)	Agrega dos partes de armonía de apertura a las notas ejecutadas sobre el teclado (creando una armonía de tres partes).
6	3-Way Close (Cierre de 3 maneras)	Agrega dos partes de armonía de cierre a las notas ejecutadas sobre el teclado (creando una armonía de tres partes).
7	Strings (Cuerdas)	Agrega una armonía adecuada para cuerdas.
8	Block (Bloque)	Agrega notas de acorde de bloque.
9	Big Band (Bloque)	Agrega una armonía adecuada para ejecutar una banda grande.

■ Otros ajustes

Menú de ajuste	Gama	Ajuste por omisión	Descripción
Contraste (Contrast)	00 a 15	07	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.
Retención de mezclador (MixHold)	on/oFF	oFF	Cuando una retención de mezclador está activada, los parámetros de las partes de acompañamiento (parte 6 a la parte 10) no pueden ser modificadas por los datos de acompañamiento.
Retención DSP (DSP Hold)	on/oFF	oFF	on: El ajuste de línea DSP actual es mantenido, aun cuando se cambie el sonido.
			oFF: Cambiando el sonido cambia al ajuste de línea DSP del sonido nuevo.

Ajustes del teclado

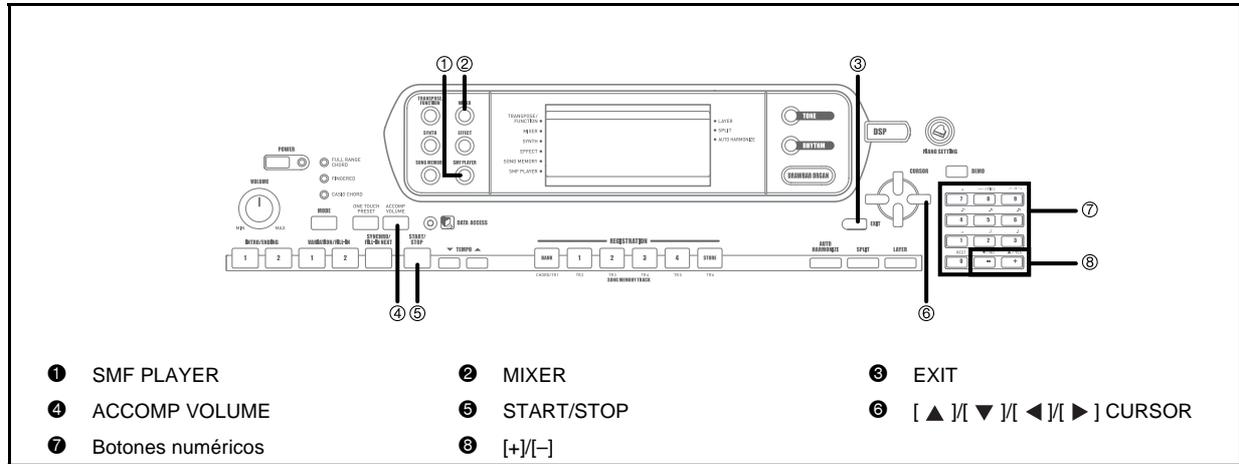
Ajustes MIDI

Menú de ajuste	Gama	Fijado por omisión	Descripción
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/canción (Ac/sg Out)	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.

Ajustes de borrado/inicialización

Menú de ajuste	Gama	Fijado por omisión	Descripción
Borrado SMF	—	—	Borra los datos SMF seleccionados.
Borrado de ritmo del usuario	—	—	Borra los datos de ritmo del usuario seleccionados.
Borra el sonido del usuario	—	—	Borra los datos de sonido del usuario seleccionados.
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.
Reposición de sistema (InitSys?)	—	—	Inicializa a los ajustes iniciales fijados por omisión en fábrica. Borra todos los datos en el área del usuario.

Usando el reproductor SMF



“SMF” es la sigla en inglés que significa “archivo MIDI estándar”, que es un formato de archivo que permite que los datos MIDI sean compartidos entre diferentes programas y secuenciadores. Actualmente existen tres formatos SMF, llamados SMF 0, SMF 1 y SMF 2. Este teclado soporta el formato SMF 0, que es el más ampliamente usado en la actualidad, de manera que toda mención a los “datos SMF” en este manual se refieren a los datos del formato SMF 0.

La memoria Flash incorporada en su teclado le permite almacenar datos musicales en el formato SMF para la reproducción siempre que lo desee. En la memoria Flash puede tener hasta 200 archivos* musicales al mismo tiempo. Puede descargar datos SMF desde el sitio CASIO MUSIC SITE y luego transferirlos desde su computadora a la memoria flash del teclado. Para mayor información, vea la parte titulada “Usando el servicio de descarga de datos” en la página S-85. Inicialmente, su teclado viene con una melodía SMF de muestra en la memoria.*

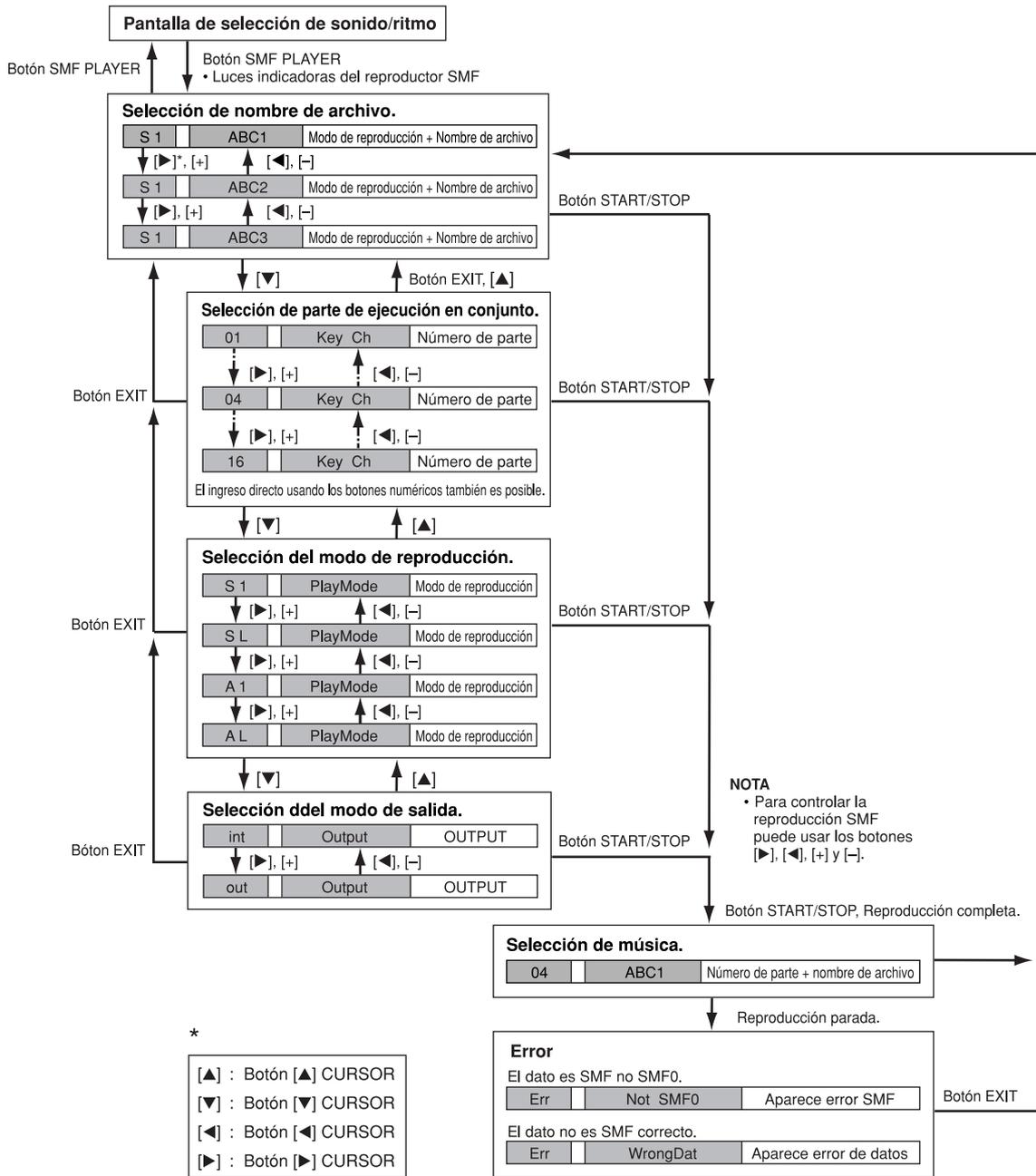
* Tenga en cuenta que el número de archivos que puede almacenar depende también en el tamaño de cada archivo. Si sus archivos son muy grandes, puede ser que pueda almacenar menos de 200 archivos.

¡¡IMPORTANTE!

- ♦ Tenga en cuenta que CASIO COMPUTER CO., LTD, no será responsable ante ninguna pérdida de los datos almacenados en esta memoria Flash del teclado.

Usando el reproductor SMF

Flujo de operación del modo de reproductor SMF



Usando el reproductor SMF

Reproduciendo un archivo SMF

Para reproducir un archivo SMF

- Presione el botón SMF PLAYER para visualizar la pantalla de selección de archivo.
 - Esto ocasiona que el puntero del reproductor SMF aparezca sobre el display.
 - Los archivos SMF son aquellos que muestran nombres de archivo terminando con la extensión "MID". Un mensaje de error aparece en este momento si no hay archivos SMF actualmente en la memoria Flash.
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el archivo que desea ejecutar.
 - El nombre del archivo seleccionado actualmente aparece en el área de texto del display. El área numérica del display muestra el tamaño del archivo en kilobytes.
- Presione el botón START/STOP.
 - Esto inicia la reproducción del archivo seleccionado.
 - El área numérica muestra el número de la parte a ser ejecutada por la mano.
 - También puede usar los botones TEMPO para ajustar el tempo dentro de la gama de 30 a 255.
 - Puede activar y desactivar los canales 1 al 16, sin tener en cuenta si la reproducción de archivo se encuentra en progreso o parada. Para mayor información, vea la parte titulada "Activando y desactivando los canales" en la página S-41.
- Para parar la reproducción de un archivo, presione de nuevo el botón START/STOP.

Ajustando el volumen de reproducción SMF

El procedimiento siguiente explica cómo controlar el volumen completo de la reproducción de datos SMF. Puede ajustar el volumen mientras la reproducción está parada o en progreso.

- Presione el botón ACCOMP VOLUME.
 - Esto ocasiona que el indicador "SMF Vol." aparezca sobre el display, junto con un valor que indica el ajuste de volumen SMF actual.

- Para ajustar el volumen SMF utilice los botones the [+] y [-].
 - Puede especificar un ajuste en la gama de 000 (mínimo) a 127 (máximo).
 - Presionando al mismo tiempo [+] y [-] retorna el ajuste de volumen SMF a 100.
 - Tenga en cuenta que este ajuste no afecta el volumen de las notas que ejecuta sobre el teclado.

Configurando otros ajustes

Para configurar otros ajustes

- Seleccione el archivo que desea reproducir.
 - Para seleccionar un archivo, realice los pasos 1 al 2 en la parte titulada "Para reproducir un archivo SMF".
- Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar una pantalla para seleccionar la parte que desea reproducir sobre el teclado (parte de ejecución en conjunto).
 - Para seleccionar la parte de ejecución en conjunto, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-].
 - Para ingresar el modo de mezclador presione el botón MIXER.
 - Desactive el canal que corresponda a la parte de ejecución en conjunto que ha seleccionado anteriormente. Para mayor información, vea la parte titulada "Activando y desactivando los canales" en la página S-41.

NOTA

- Ingresando el modo del reproductor SMF inicializa todas las partes activando todos los canales del modo de mezclador.
- Después de configurar los ajustes del modo de mezclador, presión el botón MIXER o botón EXIT para retornar al modo de reproductor SMF.

Usando el reproductor SMF

3. Para visualizar la pantalla de selección del modo de reproducción, presione el botón [▼] CURSOR.

- Para seleccionar el modo de reproducción, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-].

Puede seleccionar desde los cuatro modos de reproducción siguientes.

S1: Un archivo, una vez

SL: Un archivo, repetición

A1: Todos los archivos, una vez

AL: Todos los archivos, repetición

4. Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla de selección del modo de salida.

- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el modo de salida.
- Puede seleccionar entre los dos tipos de salida diferentes.

int: Altavoces incorporados del teclado '

out: MIDI OUT

NOTA

- El estratificador, división y armonización automática son desactivados automáticamente en el modo de reproductor SMF.

Mensajes de error del reproductor SMF

A continuación se explica lo que debe realizar cuando aparece un mensaje de error en el modo de reproductor SMF.

Mensaje de error	Causa	Acción
Err Not SMF0	Está intentando ejecutar datos SMF que no son del formato 0.	Utilice solamente datos SMF del formato 0.
Err WrongDat	Hay un problema con los datos SMF que está tratando de ejecutar o los datos están alterados.	Utilice datos diferentes.

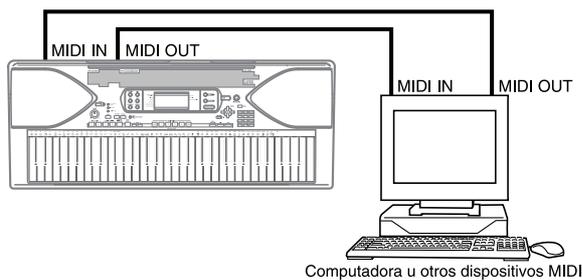
MIDI

¿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 el "ajuste de control local" off (página S-78).

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 hechos 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.

Para los detalles acerca de los sonidos que se disponen con los sonidos GM numerados 000 al 127, vea la parte titulada "Lista de sonidos" en la página A-1.

MIDI

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 o memoria de canciones

Cada parte del acompañamiento es enviada sobre su propio canal MIDI individual. El parámetro "Accomp/Song MIDI Out" (página S-78) se para especificar sin 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-78) 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 del teclado (página S-75). Para los detalles acerca del menú de ajuste y procedimiento, vea la página S-78.

- 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/Song MIDI Out (Salida MIDI de acompañamiento y canción)

Active este parámetro cuando desea generar un acompañamiento automático o memoria de canciones en una fuente de sonido de dispositivos externos.

- ♦ on: Genera acompañamiento automático o memoria de canciones como mensajes MIDI a través del terminal MIDI OUT del teclado.
- ♦ off: No genera acompañamiento automático o memoria de canciones.

NOTA

- ♦ Para los detalles acerca de las especificaciones MIDI, visite el sitio Web CASIO.
<http://world.casio.com>

Usando el servicio de descarga de datos

Puede descargar los tipos siguientes de datos desde el sitio CASIO MUSIC SITE (<http://music.casio.com>) a su computadora, y luego transferirlos al teclado.

- ◆ Sonidos
- ◆ Sonidos con ondas
- ◆ Ajustes de batería con ondas
- ◆ DSP
- ◆ Ritmos
- ◆ Registros
- ◆ Canciones
- ◆ SMF

- 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/>

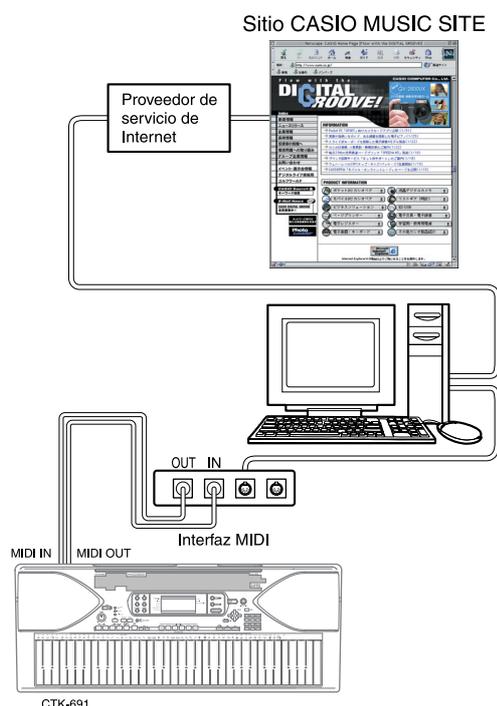
1. Vaya al URL anterior.
2. Seleccione una región o país.
3. Seleccione un servicio de descarga para los datos INTERNET DATA EXPANSION SYSTEM.

- ◆ 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. Ejecutando en el área de teclado de acompañamiento mientras el ajuste de botón MODE es 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. Para aumentar el volumen utilice la perilla VOLUME. 4. Ninguno de los indicadores de modo de acompañamiento se encuentran iluminados, lo cual significa que el acompañamiento automático está desactivado. 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>S-14, 15</p> <p>S-19</p> <p>S-19</p> <p>S-32</p> <p>S-78</p> <p>S-41</p> <p>S-42</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.	S-14, 15

Solución de problemas

Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
El acompañamiento automático no suena.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volumen de acompañamiento ajustado a 000. 2. Partes del acompañamiento automático de los canales 6 al 10 están desactivadas. 3. El ajuste de la volumen de las partes del acompañamiento automático de los canales 6 al 10 está ajustado muy bajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice el botón ACCOMP VOLUME para aumentar el volumen. 2. Utilice el mezclador para activar los canales. 3. Utilice el mezclador para elevar el volumen para el canal aplicable. 	<p>S-39</p> <p>S-41</p> <p>S-41, 42</p>
El sonido generado no cambia cuando la presión de tecla es variada.	La respuesta al toque está desactivada.	Presione el botón TRANSPOSE/FUNCTION para activarlo.	S-72
Ejecutando el teclado suenan dos sonidos.	Estratificador activado.	Presione el botón LAYER para desactivar la estratificación.	S-69
Cuando se presionan teclas en gamas de teclado diferentes suenan sonidos diferentes.	La división está activada.	Presione el botón SPLIT para desactivar la división.	S-70
La clave o afinación no coinciden cuando se ejecuta junto con otra máquina MIDI.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los parámetros de afinación o transposición están ajustados a un valor distinto de 00. 2. Los valores de afinación cromática, afinación fina y/o desplazamiento de octava son valores diferentes de 00. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cambie el valor de parámetro de afinación o transposición a 00. 2. Utilice el mezclador para cambiar los ajustes de la afinación cromática, afinación fina y/o desplazamiento de octava a 00. 	<p>S-72, 73</p> <p>S-43</p>
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.	S-41
Algunas partes no se ejecutan en absoluto durante la reproducción con la memoria de canciones.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los canales están desactivados. 2. El ajuste de volumen está demasiado bajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice el mezclador para activar los canales. 2. Utilice el mezclador para verificar el ajuste del volumen. 	<p>S-41</p> <p>S-41, 42</p>
Nada sucede cuando se presiona el botón LAYER o SPLIT.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uno o más canales de melodía (2 al 4) están desactivados. 2. El ajuste de volumen de uno o más canales de melodía (2 al 4) está demasiado bajo. 3. El teclado está en la condición de espera. 4. El modo de reproductor SMF esa siendo usado actualmente. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice el mezclador para activar los canales 2 al 4. 2. Utilice el mezclador para elevar el ajuste de volumen de los canales 2 al 4. 3. Los botones LAYER y SPLIT están inhabilitados durante la grabación y espera de grabación. 4. Desactive el modo de reproductor SMF. LAYER y SPLIT no se encuentran disponible mientras el modo de reproductor SMF está en uso. 	<p>S-41</p> <p>S-41, 42</p> <p>S-69, 70</p> <p>S-79</p>
No se produce sonido cuando se reproducen datos MIDI desde una computadora.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los cables MIDI no están conectados adecuadamente. 2. El canal está desactivado, o el ajuste de volumen está muy bajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conecte los cables MIDI adecuadamente. 2. Utilice el mezclador para activar el canal, o eleve el ajuste del volumen. 	<p>S-83</p> <p>S-41, 42</p>

Solución de problemas

Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
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.	S-78
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.	S-78
El teclado se inicia anormalmente cuando es activado.	La memoria Flash está alterada.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retire las pilas desde el teclado y desconecte el adaptador de CA, y luego presione el botón POWER. 2. Vuelva a colocar las pilas y/o reconecte el adaptador de CA, y luego presione de nuevo el botón POWER para activar la alimentación. 3. Utilice el botón TRANSPOSE/FUNCTION para realizar una operación de reposición del sistema. <ul style="list-style-type: none"> ♦ Si esto no resuelve el problema, comuníquese con su Centro de Servicio CASIO autorizado más cercano para solicitar reparación. 	S-78
Un sonido descargado con forma de onda contiene ruidos o las operaciones del teclado se convierten anormales cuando se seleccionan los datos del usuario.	Alguien puede haber desactivado el teclado mientras los datos se estaban almacenando en la memoria Flash o algo ha ocasionado que los contenidos de la memoria Flash se alteren por alguna razón.	Utilice el botón TRANSPOSE/FUNCTION para realizar la operación de borrado del sistema. Si esto no corrige el problema, comuníquese con su Centro de Servicio CASIO más cercano a su domicilio para solicitar un mantenimiento.	S-78

Especificaciones

Modelo:	CTK-691.																
Teclado:	61 teclas normales, 5 octavas con respuesta al toque (Off / 1 / 2 / 3).																
Sonidos:	300 sonidos avanzados + 200 sonidos preajustados + 16 ajustes de batería + 100 sonidos del usuario estándar + 20 sonidos del usuario con ondas* + 4 ajustes de batería con ondas* + 50 sonidos de órgano con Drawbar + 100 sonidos de órgano con Drawbar del usuario (total de 790 sonidos); estratificador/división.																
Sonidos de instrumento de ritmo:	61.																
Polifonía:	Máximo 32 notas (10 para ciertos sonidos).																
Efectos:	DSP (200 tipos: interno, 100 áreas del usuario) + Reverberación (16 tipos) + Chorus (16 tipos) + Ecuador (10 tipos, 4 bandas).																
Acompañamiento automático <ul style="list-style-type: none"> ◆ Patrones de ritmo: ◆ Tempo: ◆ Acordes: ◆ Controlador de ritmo: ◆ Volumen de acompañamiento: ◆ Preajustes en un toque: ◆ Armonización automática: 	<p>156 (internos, 16 áreas del usuario*).</p> <p>Variable (226 pasos, ♩ = 30 a 255).</p> <p>3 métodos de digitación (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD).</p> <p>START/STOP, INTRO/ENDING 1 y 2, VARIATION/FILL-IN 1 y 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT.</p> <p>0 a 127 (128 pasos).</p> <p>Recupera los ajustes para el sonido, tempo, activación/desactivación de estratificador, y activación/desactivación de armonización de acuerdo con el ritmo.</p> <p>10 tipos: Adición automática de notas que armonizan con la nota melódica de acuerdo con los acordes de acompañamiento automático especificados.</p>																
Función de memoria <ul style="list-style-type: none"> ◆ Canciones: ◆ Pistas de grabación: ◆ Métodos de grabación: ◆ Capacidad de memoria: ◆ Función de edición: 	<p>5.</p> <p>6 (2 a 6 son pistas de melodías).</p> <p>Tiempo real, en incremento.</p> <p>Aproximadamente 10.000 notas (total para 5 canciones).</p> <p>Se equipa.</p>																
Melodías de demostración:	<p>3.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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>Nora Park</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>2:06</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Garage Flava</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:15</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Strut With Beauty</td> <td>Edward Alstrom</td> <td>1:52</td> </tr> </tbody> </table>	Número de sonido	Nombre	Compositor	Tiempo de ejecución	0	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06	1	Garage Flava	Steve Turner	2:15	2	Strut With Beauty	Edward Alstrom	1:52
Número de sonido	Nombre	Compositor	Tiempo de ejecución														
0	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06														
1	Garage Flava	Steve Turner	2:15														
2	Strut With Beauty	Edward Alstrom	1:52														
Función de sintetizador <ul style="list-style-type: none"> ◆ Parámetros: 	<p>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, nivel DSP.</p>																
Memoria de registro <ul style="list-style-type: none"> ◆ Números de pasos: ◆ Contenidos de la memoria: 	<p>32 (4 configuraciones x 8 bancos).</p> <p>Sonido, ritmo, tempo, activación/desactivación de estratificador, activación/desactivación de división, punto de división, activación/desactivación de armonización, ajustes del mezclador (Canales 1 al 10), ajustes de efecto, ajustes de la respuesta al toque, ajuste de toma asignable, transposición, afinación, ajuste de volumen de acompañamiento, tipo de armonización automática, ajuste de botón MODE, condición de espera de sincronismo, retención de mezclador, retención DSP, parámetros del modo de sintetizador.</p>																

Especificaciones

Función de mezclador <ul style="list-style-type: none"> ◆ Canales: ◆ Parámetros: 	16. Sonido, activación/desactivación de parte, volumen, punto panorámico, cambio de octava, afinación gruesa, afinación fina, envío de reverberación, envío de chorus, línea DSP, nivel DSP, efecto panorámico DSP, envío de reverberación de sistema DSP, envío de chorus de sistema DSP.
MIDI:	Recepción multitimbre 16, Norma de nivel 1 de la GM.
Otras funciones <ul style="list-style-type: none"> ◆ Transposición: ◆ Afinación: ◆ Pantalla LCD: 	49 pasos (-24 semitonos a +24 semitonos). Variable (A4 = aproximadamente 440 Hz \pm 100 centésimas). Contraste ajustable.
Reproductor SMF	Almacenamiento de memoria Flash para hasta 200 archivos* <ul style="list-style-type: none"> ◆ Formato soportado: SMF0.
Memoria Flash	Capacidad: 2 MB. Area sombreada: Aproximadamente 1,5 MB (datos de forma de onda, datos de acompañamiento, datos SMF). <ul style="list-style-type: none"> ◆ El almacenamiento adicional de datos forma de onda, acompañamiento y SMF se convierte imposible después que el total de tales datos llega a aproximadamente 1,5 MB.
Terminales <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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) MAX, 9V de CC.
Fuente de alimentación: <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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:	3W + 3W.
Consumo de energía:	9V --- 7,7W.
Dimensiones:	96,0 x 37,5 x 14,6 cm.
Peso:	Aproximadamente 5,6 kg (sin las pilas).

* La misma área de memoria se usa para almacenar los datos de la forma de onda, datos de acompañamiento y datos SMF.

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.

Lista de algoritmo 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 :Tremolo (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 (Ecuador 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 (Ecuador 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 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.
- 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.

Lista de algoritmo DSP

- 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.

Lista de algoritmo DSP

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.

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.

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.

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.

Lista de algoritmo DSP

4: Fall Accel (Caída de aceleración) (Gama: 0 a 127)

Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de rápido a lento.

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.

◆ Parameters

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 Frecuence (Frecuencia de oscilador OSC) (Gama: 0 a 127)

Ajusta la frecuencia de referencia del OSC interno.

1: LFO Rate (Range: 0 to 127)

Adjusts the rate of the LFO.

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.

Lista de algoritmo DSP

- 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)
ajusta el nivel de sonido del efecto.
- 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 regimenes 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.
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.

Lista de algoritmo DSP

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.
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) (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.
Un valor más pequeño corta la gama alta.
- 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 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.

Lista de algoritmo DSP

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.
Un valor más pequeño corta la gama alta.
- 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)
Seleccione 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 acuerdo con un oscilador LFO 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.

Lista de algoritmo DSP

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 senoidal – Retardo de 2 fases)

◆ Función

Esto es un generador de múltiples efectos relacionado al retardo de chorus de 2 fases senoidal – 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)

Lista de algoritmo DSP

■ 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 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)

Lista de algoritmo DSP

■ 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-Phrase Chorus – Tremolo) (Chorus de 2 fases senoidal – Trémolo)

- ◆ Función

Esto es un generador de efectos relacionado a Sin 2-Phrase 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) (Compresor– Filtro de paso bajo)

- ◆ Función

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

- ◆ Parámetros

- 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)

Lista de algoritmo DSP

- 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 senoidal – 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 – Distorsión) (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)

Lista de algoritmo DSP

■ 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) (Compresor – 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)

Lista de algoritmo DSP

■ 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) (Compresor – Chorus de 2 fases sinuoidal – Reflexión)

◆ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compresor – 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)

Lista de algoritmo DSP

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

- ◆ Function

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) (Compresor – 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 Low (Distorsión baja)
- 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)

- ◆ Function

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 – 3-Tap Delay) (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)

Lista de algoritmo DSP

- 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 – Phaser) (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 (Reeroalimentación de flanger)
 - 7: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)

Appendix/Apéndice

Tone List/Lista de sonidos

Advanced Tones/Sonidos avanzados

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
0	PIANO	STEREO GRAND PIANO	0	51	16	N	RvbHall1
1	PIANO	STEREO MELLOW PIANO	0	52	16	N	GateRvb2
2	PIANO	STEREO BRIGHT PIANO	1	50	16	N	Equalize
3	PIANO	GRAND PIANO	0	48	32	N	RvbHall1
4	PIANO	MELLOW PIANO	0	50	32	N	Equalize
5	PIANO	BRIGHT PIANO	1	48	32	N	Enhancer
6	PIANO	GRAND PIANO WIDE	0	49	32	N	Reflect
7	PIANO	HARPSICHORD	6	51	32	N	CmpChoRf
8	PIANO	ELEC. GRAND PIANO	2	48	32	N	Equalize
9	PIANO	SYNTH-STR PIANO	0	54	16	N	Cho Flan
10	PIANO	MODERN PIANO	1	51	16	N	Equalize
11	PIANO	STRINGS PIANO	1	52	16	N	RvbHall1
12	PIANO	VOICE PIANO	0	53	16	N	Reflect
13	PIANO	DANCE PIANO	1	53	16	N	Enha Dly
14	PIANO	MODERN E.G.PIANO	2	50	16	N	ChoDly 1
15	PIANO	HONKY-TONK 1	3	48	16	N	Chorus 4
16	PIANO	1 OCTAVE PIANO	3	51	16	N	Equalize
17	PIANO	2 OCTAVE PIANO	3	50	16	N	RvbRoom2
18	PIANO	COUPLED HARPSICHORD	6	49	16	N	CmpChoRf
19	E.PIANO	ELEC. PIANO 1	4	48	32	N	Chorus 3
20	E.PIANO	MODERN EP 1	5	48	16	N	Chorus 3
21	E.PIANO	TREMOLO E.PIANO	4	55	32	N	Cho Trem
22	E.PIANO	60'S E.PIANO	4	51	32	N	Auto Pan
23	E.PIANO	MELLOW E.PIANO	4	52	16	N	CmpChoRf
24	E.PIANO	SYNTH-STR. E.PIANO 2	5	52	16	N	Equalize
25	E.PIANO	CLAVI	7	48	32	N	CmpChoRf
26	E.PIANO	SOFT E.PIANO	5	50	16	N	Equalize
27	E.PIANO	AUTO WAH E.PIANO	4	56	32	N	Auto Wah
28	E.PIANO	PHASER E.PIANO	4	57	32	N	PhaAPan1
29	E.PIANO	GLASS E.PIANO	4	50	16	N	Equalize
30	E.PIANO	E.PIANO PAD	4	53	16	N	StPhaser
31	E.PIANO	SYNTH-STR. E.PIANO 1	4	54	16	N	Equalize
32	E.PIANO	MODERN EP 2	5	49	16	N	Enha Dly
33	E.PIANO	STRINGS E.PIANO	5	53	16	N	ChoDly 1
34	E.PIANO	RESONANCE CLAVI	7	50	32	N	Auto Wah
35	E.PIANO	PULSE CLAVI	7	49	32	N	CmpEnDly
36	CHROM.PERC.	TREMOLO VIBRAPHONE	11	48	32	N	Cho Trem
37	CHROM.PERC.	MARIMBA	12	48	32	N	Reflect
38	CHROM.PERC.	GLOCKENSPIEL	9	48	32	+1	Reflect
39	CHROM.PERC.	CELESTA	8	48	32	N	Reflect
40	CHROM.PERC.	VIBRAPHONE	11	50	32	N	Reflect
41	CHROM.PERC.	PHASER MARIMBA	12	50	32	N	PhaDly 2
42	CHROM.PERC.	DELAY GLOCKENSPIEL	9	49	32	+1	PhaDly 2
43	CHROM.PERC.	DELAY CELESTA	8	49	32	N	3Tap Dly
44	ORGAN	ROTARY DRAWBAR	16	52	32	N	RotRef 1
45	ORGAN	ROTARY PERC. ORGAN 1	17	52	16	N	RotRef 2
46	ORGAN	70'S ORGAN	17	49	32	N	Rotary 1
47	ORGAN	TREMOLO ORGAN	16	49	32	N	Cho Trem
48	ORGAN	JAZZ DRAWBAR	17	53	16	N	RotRef 1

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
49	ORGAN	ROCK ORGAN	18	48	16	N	Rotary 2
50	ORGAN	ROTARY ELEC. ORGAN	16	53	32	N	Rotary 2
51	ORGAN	ROTARY PERC. ORGAN 2	17	54	16	N	RotRef 1
52	ORGAN	CHURCH ORGAN 1	19	48	16	N	RvbHall2
53	ORGAN	CHAPEL ORGAN	19	51	32	N	GateRvb2
54	ORGAN	ACCORDION	21	48	16	N	Reflect
55	ORGAN	HARMONICA	22	48	32	N	Reflect
56	ORGAN	BANDONEON	23	48	16	N	Reflect
57	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 1	16	48	32	N	Reflect
58	ORGAN	ELEC. ORGAN	16	51	32	N	Reflect
59	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 2	16	50	32	N	Rotary 1
60	ORGAN	OVD ROTARY ORGAN	16	54	32	N	Od Rot 2
61	ORGAN	PERC. ORGAN 1	17	48	16	N	Reflect
62	ORGAN	PERC. ORGAN 2	17	51	16	N	Rotary 2
63	ORGAN	JAZZ ORGAN	17	50	16	N	Reflect
64	ORGAN	OVD ROCK ORGAN	18	49	16	N	OdRtRef1
65	ORGAN	CHURCH ORGAN 2	19	49	16	N	GateRvb2
66	ORGAN	OCTAVE ACCORDION	21	49	16	N	CmpChoRf
67	ORGAN	SLOW HARMONICA	22	49	32	N	RvbRoom2
68	ORGAN	NEO BANDONEON	23	49	16	N	ChoDly 4
69	GIUITAR	NYLON GUITAR	24	48	32	-1	Equalize
70	GIUITAR	STEEL GUITAR	25	48	32	-1	Equalize
71	GIUITAR	JAZZ GUITAR	26	48	32	-1	CmpChoRf
72	GIUITAR	CHORUS CLEAN GUITAR	27	49	32	-1	CmpChoRf
73	GIUITAR	CRUNCH ELEC. GUITAR	27	52	32	-1	CrnDelay
74	GIUITAR	OVD FRONT GUITAR	29	49	32	-1	CmpCrDly
75	GIUITAR	FEEDBACK DIST. GT	30	52	16	-1	DistDly1
76	GIUITAR	ROTARY GUITAR	27	53	32	-1	Rotary 2
77	GIUITAR	MUTED DIST. GUITAR	28	49	32	-1	MetalDly
78	GIUITAR	MELLOW NYLON GUITAR	24	51	16	-1	ChoDly 3
79	GIUITAR	ENHANCED STEEL GUITAR	25	51	32	-1	Enha Dly
80	GIUITAR	12 STRING GUITAR	25	49	16	-1	Equalize
81	GIUITAR	CHORUS STEEL GUITAR	25	50	16	-1	ChoDly 4
82	GIUITAR	UKULELE	24	49	32	N	CmpChoRf
83	GIUITAR	BANJO	105	48	32	N	Equalize
84	GIUITAR	OCT JAZZ GUITAR	26	50	16	-1	RvbRoom3
85	GIUITAR	OVERDRIVE GUITAR	29	48	16	-1	CmpDelay
86	GIUITAR	AUTO WAH OVERDRIVE GT	29	51	16	-1	AWhOdDly
87	GIUITAR	OVD REAR GUITAR	29	50	32	-1	Ovrdrive
88	GIUITAR	MORE DISTORTION GT	30	51	16	-1	DistDly2
89	GIUITAR	DISTORTION FRONT GT	30	50	32	-1	DistDly2
90	GIUITAR	CLEAN GUITAR	27	48	32	-1	Equalize
91	GIUITAR	ELEC. GUITAR FRONT	27	51	32	-1	Equalize
92	GIUITAR	ELEC. GUITAR REAR	27	50	32	-1	Equalize
93	GIUITAR	MUTED GUITAR	28	48	32	-1	Equalize
94	GIUITAR	DISTORTION GUITAR	30	48	16	-1	CmpDelay
95	GIUITAR	FEEDBACK GUITAR	30	49	16	-1	CmpCrDly
96	GIUITAR	DISTORTION CLEAN GT	30	53	32	-1	CmpCrDly
97	BASS	ACOUSTIC BASS	32	48	32	-1	Reflect
98	BASS	FINGERED BASS	33	48	32	-1	Limiter
99	BASS	PICKED BASS	34	48	32	-1	Comp 2
100	BASS	FRETLESS BASS	35	48	32	-1	ChoDly 1
101	BASS	SLAP BASS	37	48	32	-1	Comp 2
102	BASS	SAW SYNTH-BASS 1	38	48	16	-1	Chorus 1
103	BASS	ANALOG SYNTH-BASS	38	52	32	-1	PhaCho 1
104	BASS	SQR SYNTH-BASS 1	39	48	32	-1	Od Rot 1
105	BASS	RESO. SQR BASS 1	39	50	32	-1	Enha Cho

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
106	BASS	RESO. SAW BASS 1	38	53	32	-1	AWhChDly
107	BASS	DISTORTION SQR BASS	39	51	16	-1	DistDly1
108	BASS	RESO. SAW BASS 2	38	49	16	-1	PhaDly 2
109	BASS	DIGITAL BASS 1	39	52	32	-1	Comp 2
110	BASS	RIDE BASS	32	49	16	-1	RvbRoom1
111	BASS	CHORUS FINGERED BASS	33	49	16	-1	Crn Cho
112	BASS	COMP. PICKED BASS	34	49	16	-1	CmpEnDly
113	BASS	FLAN. FRETLESS BASS	35	49	16	-1	Cho Flan
114	BASS	MORE SLAP BASS	37	49	16	-1	Comp 2
115	BASS	ACID BASS	38	50	32	-1	Enhancer
116	BASS	SAW SYNTH-BASS 2	38	54	32	-1	Equalize
117	BASS	TRI SYNTH-BASS 1	39	53	32	-1	Equalize
118	BASS	SINE BASS	39	54	32	-1	Limiter
119	BASS	ORGAN BASS 1	38	55	32	-1	Comp 1
120	BASS	DIGITAL BASS 2	39	55	16	-1	Chorus 2
121	ORCHESTRA	VIOLIN	40	48	32	N	GateRvb2
122	ORCHESTRA	CELLO	42	48	32	-1	GateRvb2
123	ORCHESTRA	VIOLA	41	48	32	N	GateRvb2
124	ORCHESTRA	PIZZICATO ENSEMBLE	45	49	16	N	RvbHall1
125	ORCHESTRA	HARP	46	48	32	N	Reflect
126	ORCHESTRA	SLOW VIOLIN	40	49	32	N	RvbHall2
127	ORCHESTRA	SLOW CELLO	42	49	32	-1	RvbHall2
128	ORCHESTRA	PIZZICATO	45	48	32	N	Reflect
129	ORCHESTRA	HARPS	46	49	16	N	Reflect
130	ENSEMBLE	STEREO STRINGS	48	51	16	N	RvbHall1
131	ENSEMBLE	STRING ENSEMBLE	48	48	32	N	RvbRoom3
132	ENSEMBLE	SLOW STRINGS	49	48	32	N	ChoDly 3
133	ENSEMBLE	CHAMBER	49	49	16	N	Reflect
134	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS 1	50	50	16	N	ChoDly 3
135	ENSEMBLE	SYNTH-STRINGS 1	50	48	32	N	ChoDly 3
136	ENSEMBLE	STEREO CHOIR	52	50	16	N	RvbHall1
137	ENSEMBLE	VOICE UUH	53	49	16	N	RvbRoom1
138	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 1	54	48	32	N	Chorus 4
139	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 2	54	49	32	N	ChoDly 3
140	ENSEMBLE	POP HIT 1	55	52	16	N	Equalize
141	ENSEMBLE	POP HIT 2	55	53	16	N	FlanDly1
142	ENSEMBLE	RESO SYNTH-STRINGS	51	48	32	N	ChoDly 3
143	ENSEMBLE	SYNTH-CHOIR	52	51	16	N	StXDelay
144	ENSEMBLE	VOICE DOO	53	48	32	N	RvbRoom1
145	ENSEMBLE	BRIGHT STRINGS	48	49	32	N	RvbHall1
146	ENSEMBLE	WIDE STRINGS	48	52	16	N	RvbHall1
147	ENSEMBLE	MELLOW STRINGS	49	50	32	N	RvbHall1
148	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 1	49	51	16	N	RvbRoom3
149	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS 2	50	51	16	N	DistDly1
150	ENSEMBLE	PHASER SYNTH-STRINGS	51	49	16	N	PhaAPan2
151	ENSEMBLE	SYNTH-DOO	53	50	16	N	DistDly1
152	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 3	54	52	16	N	DistDly1
153	ENSEMBLE	VOICE PAD	54	53	16	N	FlanDly3
154	ENSEMBLE	CHOIR STRINGS	48	53	16	N	RvbHall1
155	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 2	49	52	16	N	RvbHall1
156	ENSEMBLE	BLOW VOICE	54	51	16	N	DistDly1
157	ENSEMBLE	NOISY SYNTH-VOICE	54	54	16	N	FlanDly2
158	ENSEMBLE	BASS HIT	55	49	16	N	DistDly1
159	ENSEMBLE	PIANO HIT	55	54	16	N	GateRvb2
160	ENSEMBLE	ORGAN HIT	55	55	16	N	Rotary 2
161	ENSEMBLE	ORCHESTRA HIT 1	55	48	16	N	RvbHall1
162	ENSEMBLE	TECHNO HIT	55	56	16	N	MetalDly

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
163	BRASS	VELO. TRUMPET	56	51	16	N	GateRvb2
164	BRASS	VELO. TROMBONE	57	50	16	-1	GateRvb2
165	BRASS	MUTE TRUMPET	59	48	32	N	Enhancer
166	BRASS	OCTAVE FRENCH HORN	60	50	16	-1	RvbHall1
167	BRASS	STEREO BRASS	61	50	16	N	Enha Dly
168	BRASS	BRASS + SYNTH	61	51	16	N	Enha Dly
169	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 1	62	51	16	N	Enha Dly
170	BRASS	SOFT SYNTH-BRASS	63	51	16	N	Enha Dly
171	BRASS	VINTAGE SYNTH-BRASS	63	48	16	N	RvbHall2
172	BRASS	TRUMPET 1	56	48	32	N	RvbHall1
173	BRASS	TRUMPET P	56	50	16	N	RvbHall1
174	BRASS	TROMBONE	57	48	16	-1	RvbHall1
175	BRASS	TROMBONE F	57	49	32	-1	RvbHall1
176	BRASS	WAH MUTE TRUMPET	59	49	32	N	LFO Wah
177	BRASS	FRENCH HORN	60	48	16	-1	RvbHall1
178	BRASS	BRASS SFZ	61	53	16	N	Comp 2
179	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 2	62	53	16	N	Enha Dly
180	BRASS	TUBA	58	48	32	-1	RvbHall1
181	BRASS	SQR SYNTH-BRASS	62	52	16	N	Delay
182	BRASS	WARM SYNTH-BRASS	63	52	16	N	Delay
183	BRASS	ANALOG BRASS 1	62	48	32	N	Comp 2
184	BRASS	BRASS + TRUMPET	61	52	16	N	RvbHall2
185	BRASS	SLOW SYNTH-BRASS	63	49	16	N	ChoDly 4
186	BRASS	TROMBONE SECTION	57	51	16	N	GateRvb2
187	BRASS	BRASS	61	48	32	N	RvbHall2
188	BRASS	OCTAVE BRASS	61	54	16	N	RvbHall2
189	BRASS	ANALOG BRASS 2	62	54	32	N	Equalize
190	BRASS	BRASS + FRENCH HORN	61	55	16	N	RvbHall2
191	BRASS	STACK TUBA	58	49	16	-1	Comp 2
192	REED	BREATHY TENOR SAX	66	49	16	-1	Enhancer
193	REED	BREATHY ALTO SAX	65	49	16	-1	Enhancer
194	REED	MELLOW SOPRANO SAX	64	49	16	N	CmpEnDly
195	REED	VELO. TENOR SAX	66	50	16	-1	GateRvb2
196	REED	VELO. ALTO SAX	65	51	32	-1	GateRvb2
197	REED	VELO. CLARINET	71	49	16	N	Reflect
198	REED	OBOE	68	48	32	N	GateRvb2
199	REED	SOPRANO SAX	64	48	32	N	Equalize
200	REED	ALTO SAX	65	48	32	-1	Equalize
201	REED	TENOR SAX	66	48	32	-1	Equalize
202	REED	ALTO SAX FF	65	50	32	-1	Equalize
203	REED	BARITONE SAX	67	48	32	-1	Equalize
204	REED	CLARINET	71	48	32	N	GateRvb2
205	REED	ALTO SAXYS	65	52	16	-1	Equalize
206	REED	TENOR SAXYS	66	51	16	-1	Equalize
207	REED	STACK BARITONE SAX	67	49	16	-1	Comp 2
208	REED	SYNTH-OBOE	68	49	16	N	ChoDly 4
209	PIPE	VELO. FLUTE	73	49	16	N	GateRvb2
210	PIPE	PICCOLO	72	48	32	+1	Equalize
211	PIPE	PAN FLUTE	75	48	32	N	GateRvb2
212	PIPE	BOTTLE BLOW	76	48	32	N	Equalize
213	PIPE	RECORDER	74	48	32	N	GateRvb2
214	PIPE	WHISTLES	78	49	16	N	ChoDly 4
215	PIPE	FLUTE	73	48	32	N	Reflect
216	PIPE	PICCOLO ENSEMBLE	72	49	16	+1	Equalize
217	PIPE	MELLOW FLUTE	73	50	16	N	Reflect
218	PIPE	OCTAVE FLUTE	73	51	16	N	Equalize
219	PIPE	FLUTE + REED	73	52	16	N	StXDelay

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
220	PIPE	SYNTH-PAN FLUTE	75	49	16	N	AWhChDly
221	PIPE	SYNTH-RECORDER	74	49	16	N	ChoDly 4
222	PIPE	WHISTLE	78	48	32	N	Od Rot 2
223	SYNTH-LEAD	SAW TOOTH LEAD	81	48	16	N	Enha Dly
224	SYNTH-LEAD	MELLOW SAW LEAD	81	53	16	N	Enha Dly
225	SYNTH-LEAD	GR LEAD 1	81	54	16	N	PhaDly 2
226	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 1	80	48	16	N	ChoDly 2
227	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 2	80	51	16	N	ChoDly 2
228	SYNTH-LEAD	VOX SQR LEAD	80	52	16	N	ChoDly 4
229	SYNTH-LEAD	CALLIOPE LEAD	82	48	16	N	Equalize
230	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 1	83	48	16	N	Comp 1
231	SYNTH-LEAD	CHARANG LEAD	84	48	16	N	Equalize
232	SYNTH-LEAD	GT SYNTH-LEAD 1	84	49	16	N	PhaAPan1
233	SYNTH-LEAD	SOLO VOX	85	48	16	N	PhaDly 1
234	SYNTH-LEAD	FIFTH LEAD	86	48	16	N	Auto Wah
235	SYNTH-LEAD	HUSKY SAW	86	49	16	N	PhaDly 1
236	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 1	87	48	16	N	Chorus 2
237	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 2	87	50	16	N	LFO Wah
238	SYNTH-LEAD	VOX SAW LEAD	81	57	16	N	RgChoDly
239	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 3	80	53	16	N	FlanDly1
240	SYNTH-LEAD	MELLOW SQR LEAD	80	54	16	N	Tremolo
241	SYNTH-LEAD	ADVANCED CALLIOPE	82	49	16	N	RvbPlate
242	SYNTH-LEAD	SEQ SAW 1	81	55	16	N	Equalize
243	SYNTH-LEAD	REED SAW	81	56	16	N	Enha Cho
244	SYNTH-LEAD	PIPE LEAD	82	50	16	N	Reflect
245	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 1	80	55	16	N	Comp 2
246	SYNTH-LEAD	PERC. CHIFF 1	83	49	16	N	Comp 1
247	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 1	84	50	16	N	FlanDly2
248	SYNTH-LEAD	VOX LEAD 1	85	50	16	N	FlanDly2
249	SYNTH-LEAD	5TH MELLOW	86	50	16	N	StXDelay
250	SYNTH-LEAD	4TH LEAD	86	51	16	N	Auto Pan
251	SYNTH-LEAD	REED LEAD	87	51	16	N	Equalize
252	SYNTH-LEAD	RESO. SAW LEAD	81	58	16	N	Phaser
253	SYNTH-LEAD	GR LEAD 2	81	59	32	N	CmpCrDly
254	SYNTH-LEAD	DETUNED SAW	81	51	16	N	Chorus 2
255	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 2	80	56	16	N	3Tap Dly
256	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 1	80	49	32	N	Auto Pan
257	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 2	80	57	32	N	AWhChDly
258	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 2	83	50	16	N	Comp 1
259	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 2	84	51	16	N	FlanDly2
260	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 1	86	52	16	N	Ring Mod
261	SYNTH-LEAD	RESO LEAD	86	53	16	N	Enha Dly
262	SYNTH-LEAD	FRET LEAD	87	52	16	N	Enha Dly
263	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 2	86	54	32	N	LoFi Ref
264	SYNTH-LEAD	7TH SEQ	86	55	16	N	Phaser
265	SYNTH-PAD	FANTASY PAD	88	48	16	N	PhaDly 2
266	SYNTH-PAD	WARM PAD	89	48	32	N	Equalize
267	SYNTH-PAD	POLYSYNTH PAD	90	48	16	N	Cho Trem
268	SYNTH-PAD	NOISY SAW	90	49	16	N	Lo-Fi
269	SYNTH-PAD	SINE PAD	89	49	16	N	Phaser
270	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 1	91	48	16	N	RotRef 1
271	SYNTH-PAD	COSMIC VOICE	91	50	16	N	Rotary 2
272	SYNTH-PAD	BOWED PAD	92	48	16	N	3Tap Dly
273	SYNTH-PAD	METAL PAD 1	93	48	16	N	St Delay
274	SYNTH-PAD	HALO PAD	94	48	16	N	StPhaser
275	SYNTH-PAD	SWEEP PAD	95	48	32	N	Equalize
276	SYNTH-PAD	RAIN PAD	96	48	16	N	Comp 1

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
277	SYNTH-PAD	VIBE PAD	96	49	16	N	CmpDelay
278	SYNTH-PAD	MOVIE SOUND	97	48	16	N	FlanDly1
279	SYNTH-PAD	CRYSTAL PAD 2	98	50	16	N	St Delay
280	SYNTH-PAD	ATMOSPHERE PAD	99	48	16	N	GateRvb1
281	SYNTH-PAD	BRIGHTER	100	49	16	N	Delay
282	SYNTH-PAD	GOBLIN PAD	101	48	16	N	Flanger
283	SYNTH-PAD	STAR THEME	103	48	16	N	PhaAPan2
284	SYNTH-PAD	NEW FANTASY	88	49	16	N	ChoDly 3
285	SYNTH-PAD	WARM VOX	89	50	16	N	Equalize
286	SYNTH-PAD	FLUTE PAD	89	51	16	N	Equalize
287	SYNTH-PAD	ATTACK POLYSYNTH	90	50	16	N	Equalize
288	SYNTH-PAD	CHIFF CHOIR	91	51	16	N	Cho Flan
289	SYNTH-PAD	STAR VOICE	91	52	16	N	DsChoDly
290	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 2	91	49	16	N	RgChoDly
291	SYNTH-PAD	GLASS PAD	92	50	16	N	Equalize
292	SYNTH-PAD	BOTTLE PAD	92	49	16	N	LFO Wah
293	SYNTH-PAD	METAL VOICE	93	49	16	N	RotRef 1
294	SYNTH-PAD	BRIGHTNESS PAD	100	48	16	N	ChoDly 2
295	SYNTH-PAD	CRYSTAL PAD 1	98	48	16	N	PhaDly 2
296	SYNTH-PAD	POLY SAW	90	51	16	N	ChoDly 3
297	SYNTH-PAD	BOUNCE PAD	94	49	16	N	Dist Cho
298	SYNTH-PAD	SLOW SWEEP	95	49	16	N	RgChoDly
299	SYNTH-PAD	STEEL PAD	99	49	16	N	ChoDly 3

Preset Tones/Sonidos preajustados

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
300	GM	PIANO 1	0	64	32	N	-
301	GM	PIANO 2	1	64	32	N	-
302	GM	PIANO 3	2	64	32	N	-
303	GM	HONKY-TONK GM	3	64	16	N	-
304	GM	ELEC. PIANO 1 GM	4	64	32	N	-
305	GM	MODERN EP 1 GM	5	64	16	N	-
306	GM	HARPSICHOARD GM	6	64	32	N	-
307	GM	CLAVI GM	7	64	32	N	-
308	GM	CELESTA GM	8	64	32	N	-
309	GM	GLOCKENSPIEL GM	9	64	32	N	-
310	GM	MUSIC BOX	10	64	16	N	-
311	GM	VIBRAPHONE GM	11	64	32	N	-
312	GM	MARIMBA GM	12	64	32	N	-
313	GM	XYLOPHONE	13	64	32	N	-
314	GM	TUBULAR BELL	14	64	32	N	-
315	GM	DULCIMER	15	64	16	N	-
316	GM	DRAWBAR ORGAN 1 GM	16	64	32	N	-
317	GM	PERC. ORGAN 1 GM	17	64	16	N	-
318	GM	ROCK ORGAN GM	18	64	16	N	-
319	GM	CHURCH ORGAN 1 GM	19	64	16	N	-
320	GM	REED ORGAN	20	64	32	N	-
321	GM	ACCORDION GM	21	64	16	N	-
322	GM	HARMONICA GM	22	64	32	N	-
323	GM	BANDONEON GM	23	64	16	N	-
324	GM	NYLON GUITAR GM	24	64	32	N	-

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
325	GM	STEEL GUITAR GM	25	64	32	N	-
326	GM	JAZZ GUITAR GM	26	64	32	N	-
327	GM	CLEAN GUITAR GM	27	64	32	N	-
328	GM	MUTED GUITAR GM	28	64	32	N	-
329	GM	OVERDRIVE GT GM	29	64	16	N	-
330	GM	DISTORTION GT GM	30	64	16	N	-
331	GM	GUITAR HARMONICS	31	64	32	N	-
332	GM	ACOUSTIC BASS GM	32	64	32	N	-
333	GM	FINGERED BASS GM	33	64	32	N	-
334	GM	PICKED BASS GM	34	64	32	N	-
335	GM	FRETLESS BASS GM	35	64	32	N	-
336	GM	SLAP BASS 1	36	64	32	N	-
337	GM	SLAP BASS 2 GM	37	64	32	N	-
338	GM	SAW SYNTH-BASS 1 GM	38	64	16	N	-
339	GM	SQR SYNTH-BASS 1 GM	39	64	32	N	-
340	GM	VIOLIN GM	40	64	32	N	-
341	GM	VIOLA GM	41	64	32	N	-
342	GM	CELLO GM	42	64	32	N	-
343	GM	CONTRABASS	43	64	32	N	-
344	GM	TREMOLO STRINGS	44	64	32	N	-
345	GM	PIZZICATO GM	45	64	32	N	-
346	GM	HARP GM	46	64	32	N	-
347	GM	TIMPANI	47	64	32	N	-
348	GM	STRINGS 1	48	64	32	N	-
349	GM	STRINGS 2	49	64	32	N	-
350	GM	SYNTH-STRINGS 1 GM	50	64	32	N	-
351	GM	RESO SYNTH-STRINGS GM	51	64	32	N	-
352	GM	CHOIR	52	64	32	N	-
353	GM	VOICE DOO GM	53	64	32	N	-
354	GM	SYNTH-VOICE 1 GM	54	64	32	N	-
355	GM	ORCHESTRA HIT 1 GM	55	64	16	N	-
356	GM	TRUMPET 1 GM	56	64	32	N	-
357	GM	TROMBONE GM	57	64	32	N	-
358	GM	TUBA GM	58	64	32	N	-
359	GM	MUTE TRUMPET GM	59	64	32	N	-
360	GM	FRENCH HORN GM	60	64	16	N	-
361	GM	BRASS GM	61	64	32	N	-
362	GM	SYNTH-BRASS 1	62	64	32	N	-
363	GM	SYNTH-BRASS 2	63	64	16	N	-
364	GM	SOPRANO SAX GM	64	64	32	N	-
365	GM	ALTO SAX GM	65	64	32	N	-
366	GM	TENOR SAX GM	66	64	32	N	-
367	GM	BARITONE SAX GM	67	64	32	N	-
368	GM	OBOE GM	68	64	32	N	-
369	GM	ENGLISH HORN	69	64	32	N	-
370	GM	BASSOON	70	64	32	N	-
371	GM	CLARINET GM	71	64	32	N	-
372	GM	PICCOLO GM	72	64	32	N	-
373	GM	FLUTE GM	73	64	32	N	-
374	GM	RECORDER GM	74	64	32	N	-
375	GM	PAN FLUTE GM	75	64	32	N	-
376	GM	BOTTLE BLOW GM	76	64	32	N	-
377	GM	SHAKUHACHI	77	64	16	N	-
378	GM	WHISTLE GM	78	64	32	N	-
379	GM	OCARINA	79	64	32	N	-
380	GM	SQUARE LEAD	80	64	16	N	-
381	GM	PLAIN SAW LEAD	81	64	16	N	-

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
382	GM	CALLIOPE	82	64	16	N	-
383	GM	CHIFF	83	64	16	N	-
384	GM	CHARANG	84	64	16	N	-
385	GM	PLAIN SOLO VOX	85	64	16	N	-
386	GM	FIFTH SAW	86	64	16	N	-
387	GM	BASS LEAD	87	64	16	N	-
388	GM	FANTASY	88	64	16	N	-
389	GM	WARM SYNTH	89	64	32	N	-
390	GM	POLYSYNTH	90	64	16	N	-
391	GM	SPACE VOX	91	64	16	N	-
392	GM	BOWED GLASS	92	64	16	N	-
393	GM	METAL SYNTH	93	64	16	N	-
394	GM	HALO SYNTH	94	64	16	N	-
395	GM	SWEEP	95	64	32	N	-
396	GM	RAIN DROP	96	64	16	N	-
397	GM	SOUND TRACK	97	64	16	N	-
398	GM	CRYSTAL	98	64	16	N	-
399	GM	ATMOSPHERE	99	64	16	N	-
400	GM	BRIGHTNESS	100	64	16	N	-
401	GM	GOBLIN	101	64	16	N	-
402	GM	ECHOES	102	64	32	N	-
403	GM	SF	103	64	16	N	-
404	GM	SITAR	104	64	16	N	-
405	GM	BANJO GM	105	64	32	N	-
406	GM	SHAMISEN	106	64	32	N	-
407	GM	KOTO	107	64	32	N	-
408	GM	THUMB PIANO	108	64	32	N	-
409	GM	BAG PIPE	109	64	16	N	-
410	GM	FIDDLE	110	64	32	N	-
411	GM	SHANAI	111	64	32	N	-
412	GM	TINKLE BELL	112	64	32	N	-
413	GM	AGOGO	113	64	32	N	-
414	GM	STEEL DRUMS	114	64	16	N	-
415	GM	WOOD BLOCK	115	64	32	N	-
416	GM	TAIKO	116	64	32	N	-
417	GM	MELODIC TOM	117	64	32	N	-
418	GM	SYNTH-DRUM	118	64	32	N	-
419	GM	REVERSE CYMBAL	119	64	32	N	-
420	GM	GT FRET NOISE	120	64	32	N	-
421	GM	BREATH NOISE	121	64	32	N	-
422	GM	SEASHORE	122	64	16	N	-
423	GM	BIRD	123	64	16	N	-
424	GM	TELEPHONE	124	64	32	N	-
425	GM	HELICOPTER	125	64	32	N	-
426	GM	APPLAUSE	126	64	16	N	-
427	GM	GUNSHOT	127	64	32	N	-
428	VARIOUS	PIANO 1 WIDE	0	65	32	N	-
429	VARIOUS	MELLOW PIANO GM	0	66	32	N	-
430	VARIOUS	PIANO 2 WIDE	1	65	32	N	-
431	VARIOUS	TECHNO PIANO	1	70	32	N	-
432	VARIOUS	MODERN E.G.PIANO WIDE	2	65	32	N	-
433	VARIOUS	HONKY-TONK 2	3	65	32	N	-
434	VARIOUS	ELEC. PIANO 2	4	65	16	N	-
435	VARIOUS	60'S E.PIANO GM	4	67	16	N	-
436	VARIOUS	MODERN EP + E.G.PIANO	5	65	32	N	-
437	VARIOUS	MODERN EP 3	5	67	16	N	-
438	VARIOUS	HARPSICHORD WIDE	6	66	16	N	-

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
439	VARIOUS	PULSE CLAVI GM	7	65	32	N	-
440	VARIOUS	VIBRAPHONE WIDE	11	65	32	N	-
441	VARIOUS	MARIMBA WIDE	12	65	32	N	-
442	VARIOUS	TREMOLO ORGAN GM	16	65	32	N	-
443	VARIOUS	DRAWBAR ORGAN 2 GM	16	66	32	N	-
444	VARIOUS	70'S ORGAN GM	17	65	32	N	-
445	VARIOUS	JAZZ ORGAN GM	17	66	16	N	-
446	VARIOUS	CHURCH ORGAN 2 GM	19	65	16	N	-
447	VARIOUS	CHURCH ORGAN 3	19	66	16	N	-
448	VARIOUS	PUFF ORGAN	20	65	16	N	-
449	VARIOUS	NYLON GUITAR RLS	24	66	16	N	-
450	VARIOUS	12 STRING GUITAR GM	25	65	16	N	-
451	VARIOUS	PEDAL STEEL	26	65	16	N	-
452	VARIOUS	DETUNED CLEAN GT	27	65	16	N	-
453	VARIOUS	PLAIN ELEC. GUITAR REAR	27	66	32	N	-
454	VARIOUS	PLAIN ELEC. GUITAR FRONT	27	67	32	N	-
455	VARIOUS	FEEDBACK GUITAR GM	30	65	16	N	-
456	VARIOUS	GUITAR FEEDBACK	31	65	32	N	-
457	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 3	38	67	16	N	-
458	VARIOUS	RESO. SAW BASS 3	38	72	16	N	-
459	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 4	38	73	16	N	-
460	VARIOUS	ORGAN BASS 2	38	74	16	N	-
461	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 2	39	65	16	N	-
462	VARIOUS	KICK BASS 1	39	72	16	N	-
463	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 3	39	73	16	N	-
464	VARIOUS	ATTACK SQR BASS	39	74	16	N	-
465	VARIOUS	BRIGHT STRINGS GM	48	65	32	N	-
466	VARIOUS	OCTAVE STRINGS	48	66	16	N	-
467	VARIOUS	SYNTH-STRINGS 2	50	65	16	N	-
468	VARIOUS	PURE SYNTH-STRING	50	66	16	N	-
469	VARIOUS	CHOIR + UUH	52	65	16	N	-
470	VARIOUS	VOICE UUH GM	53	65	16	N	-
471	VARIOUS	SYNTH-VOICE 2 GM	54	65	32	N	-
472	VARIOUS	SEQ VOX	54	66	32	N	-
473	VARIOUS	BASS HIT GM	55	65	16	N	-
474	VARIOUS	POP HIT 3	55	66	16	N	-
475	VARIOUS	ORCHESTRA HIT 2	55	67	16	N	-
476	VARIOUS	TIMPANI HIT	55	73	16	N	-
477	VARIOUS	TRUMPET 2	56	65	32	N	-
478	VARIOUS	TROMBONE F GM	57	65	32	N	-
479	VARIOUS	MELLOW FRENCH HORN	60	65	16	N	-
480	VARIOUS	BRASS + TROMBONE	61	65	16	N	-
481	VARIOUS	SYNTH-BRASS 3	62	65	32	N	-
482	VARIOUS	OCTAVE SYNTH-BRASS	62	66	16	N	-
483	VARIOUS	SYNTH-BRASS SFZ	63	65	16	N	-
484	VARIOUS	BS SYNTH-BRASS	63	66	16	N	-
485	VARIOUS	SQUARE WAVE	80	65	32	N	-
486	VARIOUS	TRIANGLE WAVE	80	66	32	N	-
487	VARIOUS	SQUARE WAVE 3	80	74	32	N	-
488	VARIOUS	SAW WAVE	81	65	32	N	-
489	VARIOUS	SAW + SQR	81	66	16	N	-
490	VARIOUS	SEQ SAW 2	81	68	16	N	-
491	VARIOUS	PERC. CHIFF 2	83	67	16	N	-
492	VARIOUS	GT SYNTH-LEAD 2	84	68	16	N	-
493	VARIOUS	VOX LEAD 2	85	65	16	N	-
494	VARIOUS	BASS LEAD 3	87	65	16	N	-
495	VARIOUS	SINE SYNTH	89	65	16	N	-

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
496	VARIOUS	SOPRANO PAD	89	68	16	N	-
497	VARIOUS	FAST SWEEP	95	66	16	N	-
498	VARIOUS	WOOD PAD	96	66	16	N	-
499	VARIOUS	SYNTH-MALLET	98	65	16	N	-

Drum Sets/Ajustes de batería

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco
500	DRUM	STANDARD SET 1	0	120
501	DRUM	STANDARD SET 2	1	120
502	DRUM	ROOM SET	8	120
503	DRUM	POWER SET	16	120
504	DRUM	ELEC. SET	24	120
505	DRUM	SYNTH SET 1	25	120
506	DRUM	SYNTH SET 2	30	120
507	DRUM	JAZZ SET	32	120
508	DRUM	BRUSH SET	40	120
509	DRUM	ORCHESTRA SET	48	120
510	DRUM	HIP-HOP SET 1	64	120
511	DRUM	HIP-HOP SET 2	65	120
512	DRUM	TECHNO SET 1	66	120
513	DRUM	TECHNO SET 2	67	120
514	DRUM	DANCE SET 1	68	120
515	DRUM	DANCE SET 2	69	120

Drawbar Organ Tones/Sonidos del órgano con Drawbar

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
0	DRAWBAR	Drawbar Organ 1	0	96	10	N	Rotary
1	DRAWBAR	Jazz Organ 1	1	96	10	N	Rotary
2	DRAWBAR	Full Drawbar	2	96	16	N	Rotary
3	DRAWBAR	Perc. Organ 1	3	96	16	N	Rotary
4	DRAWBAR	16'+1' Organ	4	96	16	N	Rotary
5	DRAWBAR	Soul Organ 1	5	96	10	N	Rotary
6	DRAWBAR	Overdrive Organ 1	6	96	16	N	OvdRotry
7	DRAWBAR	Drawbar Organ 2	7	96	16	N	Rotary
8	DRAWBAR	Block Organ 1	8	96	16	N	OvdRotry
9	DRAWBAR	Theater Organ 1	9	96	16	N	Rotary
10	DRAWBAR	Jazz Organ 2	10	96	10	N	Rotary
11	DRAWBAR	Soul Organ 2	11	96	16	N	Rotary
12	DRAWBAR	Gospel Organ 1	12	96	16	N	Rotary
13	DRAWBAR	Chorus Organ 1	13	96	16	N	Rotary
14	DRAWBAR	Overdrive Organ 2	14	96	10	N	OvdRotry
15	DRAWBAR	Block Organ 2	15	96	16	N	Rotary
16	DRAWBAR	Drawbar Organ 3	16	96	16	N	Rotary
17	DRAWBAR	Perc. Organ 2	17	96	16	N	Rotary
18	DRAWBAR	Theater Organ 2	18	96	16	N	Rotary
19	DRAWBAR	Gospel Organ 2	19	96	16	N	Rotary

Appendix/Apéndice

No./ Nº	Tone Group/ Grupo de Sonido	Tone Name/Nombre de sonido	Program Change/Cambio de programa	Bank Select MSB/ MSB de selección de banco	Maximum Polyphony/ Polifonía máxima	Range Type/ Tipo de gama	DSP Type/ Tipo DSP
20	DRAWBAR	Even Organ	20	96	16	N	Rotary
21	DRAWBAR	Flute Organ 1	21	96	16	N	Rotary
22	DRAWBAR	Chorus Organ 2	22	96	16	N	Rotary
23	DRAWBAR	Overdrive Organ 3	23	96	16	N	Rotary
24	DRAWBAR	16' Organ	24	96	16	N	Rotary
25	DRAWBAR	Soul Organ 3	25	96	16	N	Rotary
26	DRAWBAR	Perc. Organ 3	26	96	16	N	Rotary
27	DRAWBAR	Drawbar Organ 4	27	96	16	N	Rotary
28	DRAWBAR	Perc. Organ 4	28	96	10	N	Rotary
29	DRAWBAR	Odd Organ	29	96	16	N	Rotary
30	DRAWBAR	Reed Organ 1	30	96	16	N	Rotary
31	DRAWBAR	Block Organ 3	31	96	10	N	Rotary
32	DRAWBAR	Overdrive Organ 4	32	96	10	N	OvdRotry
33	DRAWBAR	Drawbar Organ 5	33	96	10	N	Rotary
34	DRAWBAR	Gospel Organ 3	34	96	16	N	Rotary
35	DRAWBAR	8' + 4' Organ	35	96	32	N	Rotary
36	DRAWBAR	Block Organ 4	36	96	32	N	Rotary
37	DRAWBAR	String Organ 2	37	96	16	N	Rotary
38	DRAWBAR	Pure Organ 1	38	96	32	N	Rotary
39	DRAWBAR	Drawbar Organ 6	39	96	10	N	Rotary
40	DRAWBAR	Delay Organ 1	40	96	10	N	StXDly2
41	DRAWBAR	Deep Chorus Organ	41	96	32	N	Cho.Dly4
42	DRAWBAR	Tremolo Organ	42	96	16	N	Cho.Trem
43	DRAWBAR	Delay Organ 2	43	96	16	N	Cho.Dly6
44	DRAWBAR	LFO Wah Organ	44	96	16	N	LWhChDI2
45	DRAWBAR	Dist. Organ Lead	45	96	16	N	MetalDly
46	DRAWBAR	Ring Organ	46	96	16	N	RingMod2
47	DRAWBAR	Mad Rotary Organ	47	96	10	N	RgChDly2
48	DRAWBAR	Old Organ	48	96	16	N	LoFiRef2
49	DRAWBAR	Dist. Ring Organ	49	96	10	N	DistRing

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

NOTA

Gama

Símbolo	Significado
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

Appendix/Apéndice

Drum Assignment List/Lista de asignación de batería

“←” indicates the same sound as STANDARD SET./“←” 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								
	PC0: STANDARD SET 1	PC1: STANDARD SET 2	PC8: ROOM SET	PC16: POWER SET	PC24: ELEC SET	PC25: SYNTH 1	PC30: SYNTH 2	PC32: JAZZ SET	
A0 21									
B0 23	B#0 22								
C1 24									
D1 26	C#1 25								
E1 28	E#1 27	HIGH Q							
F1 29		SLAP							
G1 31	F#1 30	SCRATCH PUSH							
A1 33		SCRATCH PULL							
B1 35	G1 31	STICKS							
C2 36	A#1 32	SQUARE CLICK							
D2 38	B#1 34	METRONOME CLICK							
E2 40		METRONOME BELL							
F2 41		STANDARD 1 KICK 2	STANDARD 2 KICK 2	ROOM KICK 2	POWER KICK 2	ELEC KICK 2	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 2 KICK 1	JAZZ KICK 2
G2 43	C#2 37	STANDARD 1 KICK 1	STANDARD 2 KICK 1	ROOM KICK 1	POWER KICK 1	ELEC KICK 1	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 2 KICK 2	JAZZ KICK 1
A2 45		SIDE STICK					SYNTH 1 RIM SHOT		
B2 47	E#2 39	STANDARD 1 SNARE 1	STANDARD 1 SNARE 1	ROOM SNARE 1	POWER SNARE 1	ELEC SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	JAZZ SNARE 1
C3 48		HAND CLAP	SYNTH HAND CLAP				SYNTH HAND CLAP		
D3 50		STANDARD 1 SNARE 2	STANDARD 1 SNARE 2	ROOM SNARE 2	POWER SNARE 2	ELEC SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	JAZZ SNARE 2
E3 52		LOW TOM 2		ROOM LOW TOM 2	ROOM LOW TOM 2	ELEC LOW TOM 2	SYNTH 1 LOW TOM 2		
F3 53	F#2 42	CLOSED HI-HAT					SYNTH 1 CHH 1		
G3 55		LOW TOM 1		ROOM LOW TOM 1	ROOM LOW TOM 1	ELEC LOW TOM 1	SYNTH 1 LOW TOM 1		
A3 57	A#2 44	PEDAL HI-HAT					SYNTH 1 CHH 2		
B3 59		MID TOM 2		ROOM MID TOM 2	ROOM MID TOM 2	ELEC MID TOM 2	SYNTH 1 MID TOM 2		
C4 60	B#2 46	OPEN HI-HAT					SYNTH 1 OHH		
D4 62		MID TOM 1		ROOM MID TOM 1	ROOM MID TOM 1	ELEC MID TOM 1	SYNTH 1 MID TOM 1		
E4 64		HIGH TOM 2		ROOM HI TOM 2	ROOM HI TOM 2	ELEC HI TOM 2	SYNTH 1 HI TOM 2		
F4 65	C#3 49	CRASH CYMBAL 1					SYNTH 1 CYMBAL		
G4 67		HIGH TOM 1		ROOM HI TOM 1	ROOM HI TOM 1	ELEC HI TOM 1	SYNTH 1 HI TOM 1		
A4 69	E#3 51	RIDE CYMBAL 1							
B4 71		CHINESE CYMBAL				REVERSE CYMBAL			
C5 72	F#3 54	RIDE BELL							
D5 74		TAMBOURINE							
E5 76	A#3 56	SPLASH CYMBAL							
F5 77		COWBELL					SYNTH 1 COWBELL	SYNTH 1 COWBELL	
G5 79	B#3 58	CRASH CYMBAL 2							
A5 81		VIBRA-SLAP							
B5 83		RIDE CYMBAL 2							
C6 84		HIGH BONGO							
D6 86	C#4 61	LOW BONGO							
E6 88		MUTE HIGH CONGA					SYNTH 1 HIGH CONGA	SYNTH 1 HIGH CONGA	
F6 89	E#4 63	OPEN HIGH CONGA					SYNTH 1 MID CONGA	SYNTH 1 MID CONGA	
G6 91		LOW CONGA					SYNTH 1 LOW CONGA	SYNTH 1 LOW CONGA	
A6 93		HIGH TIMBALE							
B6 95	F#4 66	LOW TIMBALE							
C7 96		HIGH AGOGO							
D7 98	A#4 68	LOW AGOGO							
E7 100		CABASA							
F7 101	B#4 70	MARACAS					SYNTH 1 MARACAS	SYNTH 1 MARACAS	
G7 103		SHORT HI WHISTLE							
A7 105	C#5 73	LONG LOW WHISTLE							
B7 107		SHORT GUIRO							
C8 108		LONG GUIRO							
D8 110	E#5 75	CLAVES					SYNTH 1 CLAVES	SYNTH 1 CLAVES	
E8 112		HIGH WOOD BLOCK							
	F#5 78	LOW WOOD BLOCK							
		MUTE CUICA							
	G#5 79	OPEN CUICA							
	A#5 80	MUTE TRIANGLE							
	A#5 81	OPEN TRIANGLE							
	B#5 82	SHAKER							
		JINGLE BELL							
		BELL TREE							
	C#6 85	CASTANETS							
		MUTE SURDO							
	E#6 87	OPEN SURDO							
		APPLAUSE							
	F#6 90								
	A#6 92								
	B#6 94								
	C#7 97								
	E#7 99								
	F#7 102								
	A#7 104								
	B#7 106								
	C#8 109								
	E#8 111								

Appendix/Apéndice

Key/Note number Clave/ Número de nota	Program Change No./Drum Set Name/Número de cambio de programa/Nombre de ajuste de batería								
	PC40: BRUSH SET	PC48: ORCHESTRA SET	PC64: HIP-HOP SET 1	PC65: HIP-HOP SET 2	PC66: TECHNO SET 1	PC67: TECHNO SET 2	PC68: DANCE SET 1	PC69: DANCE SET 2	
A0 21			WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE
B0 23	B#0 22		LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED
C1 24			BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1
D1 26	C#1 25		BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2
E1 28	E#1 27		HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1
F1 29			HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2
G1 31			CLOSED HI-HAT						
A1 33	F#1 30		PEDAL HI-HAT						
B1 35	A#1 32		OPEN HI-HAT	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1
C2 36	B#1 34		RIDE CYMBAL 1	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2
D2 38									
E2 40									
F2 41									
G2 43									
A2 45									
B2 47									
C3 48									
D3 50									
E3 52									
F3 53									
G3 55									
A3 57									
B3 59									
C4 60									
D4 62									
E4 64									
F4 65									
G4 67									
A4 69									
B4 71									
C5 72									
D5 74									
E5 76									
F5 77									
G5 79									
A5 81									
B5 83									
C6 84									
D6 86									
E6 88									
F6 89									
G6 91									
A6 93									
B6 95									
C7 96									
D7 98									
E7 100									
F7 101									
G7 103									
A7 105									
B7 107									
C8 108									
D8 110									
E8 112									

Appendix/Apéndice

Rhythm List/Lista de Ritmo

No./ Nº	Rhythm Name/Nombre de Ritmo
8 BEAT	
0	8 BEAT 1
1	8 BEAT 2
2	8 BEAT 3
3	8 BEAT POP 1
4	8 BEAT POP 2
5	8 BEAT POP 3
6	60'S SOUL
7	8 BEAT DANCE
8	POP ROCK 1
9	POP ROCK 2
16 BEAT	
10	16 BEAT 1
11	16 BEAT 2
12	16 BEAT 3
13	SLOW 16 BEAT
14	16 BEAT SHUFFLE 1
15	16 BEAT SHUFFLE 2
16	FUNK 1
17	FUNK 2
18	FUSION
19	LATIN FUSION
POPS	
20	POP
21	SOUL
22	POP SHUFFLE 1
23	POP SHUFFLE 2
24	SOUL POP
25	WORLD POP
26	MELLOW R&B
27	60'S POP
28	80'S POP
29	POP WALTZ
BALLAD	
30	8 BEAT BALLAD 1
31	8 BEAT BALLAD 2
32	8 BEAT BALLAD 3
33	16 BEAT BALLAD 1
34	16 BEAT BALLAD 2
35	16 BEAT BALLAD 3
36	6/8 BALLAD
37	POP BALLAD
38	OLDIES BALLAD
39	SERENADE

No./ Nº	Rhythm Name/Nombre de Ritmo
ROCK	
40	ROCK 1
41	ROCK 2
42	R&B
43	SHUFFLE ROCK
44	SLOW ROCK
45	HEAVY METAL
46	60'S ROCK
47	SHUFFLE BOOGIE
48	BLUES
49	TWIST
DANCE	
50	TRANCE 1
51	TRANCE 2
52	AMBIENT 1
53	AMBIENT 2
54	AMBIENT 3
55	RAVE
56	TECHNO
57	DIGITAL ROCK
58	HOUSE
59	LATIN HOUSE
60	DANCE 1
61	DANCE 2
62	MODERN R&B
63	HIP-HOP
64	TRIP-HOP
65	ELECTRIC POP
66	DANCE POP 1
67	DANCE POP 2
68	DANCE POP 3
69	DISCO SOUL
JAZZ	
70	FAST BIG BAND
71	MIDDLE BIG BAND
72	SLOW BIG BAND
73	JAZZ COMBO 1
74	SWING
75	SLOW SWING
76	MODERN JAZZ
77	FOX TROT
78	QUICKSTEP
79	JAZZ WALTZ
EUROPEAN	
80	POLKA
81	POLKA FOX
82	POP POLKA
83	1-Mar
84	2-Mar
85	GERMAN MARCH
86	WALTZ 1
87	WALTZ 2
88	VIENNESE WALTZ
89	FRENCH WALTZ

No./ N°	Rhythm Name/Nombre de Ritmo
LATIN/VARIOUS	
90	BOSSA NOVA 1
91	BOSSA NOVA 2
92	SAMBA
93	MERENGUE
94	CUMBIA
95	CHA-CHA-CHA
96	SALSA
97	BEGUINE
98	BOLERO
99	MAMBO
100	RHUMBA
101	TANGO 1
102	TANGO 2
103	REGGAE 1
104	REGGAE 2
105	SKA
106	BLUEGRASS
107	COUNTRY
108	COUNTRY SHUFFLE
109	COUNTRY WALTZ
110	FAST GOSPEL
111	SLOW GOSPEL
112	BROADWAY
113	JIVE
114	DIXIE
115	PASODOBLE
116	SIRTAKI
117	HAWAIIAN
118	ADANI
119	BALADI
FOR PIANO	
120	PIANO BALLAD 1
121	PIANO BALLAD 2
122	PIANO BALLAD 2
123	EP BALLAD 1
124	EP BALLAD 2
125	BLUES BALLAD
126	MELLOW JAZZ
127	JAZZ COMBO 2
128	RAGTIME
129	BOOGIE WOOGIE
130	ARPEGGIO 1
131	ARPEGGIO 2
132	ARPEGGIO 2
133	PIANO BALLAD 4
134	6/8 MARCH
135	3-Mar
136	2 BEAT
137	WALTZ 3
138	WALTZ 4
139	WALTZ 5

Appendix/Apéndice

Fingered Chord Chart/Cuadro de acordes Fingered

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

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

Chord Type Tipo de acorde Root Nota fundamental	M	m	7	m7	dim7	M7	m7 ⁻⁵	dim
C								
C [#] /(D ^b)								
D								
(D [#])/E ^b								
E								
F								
F [#] /(G ^b)								
G								
(G [#])/A ^b								
A					*			
(A [#])/B ^b					*			
B					*			

Appendix/Apéndice

Chord Type Tipo de acorde	aug	sus4	7sus4	madd9	mM7	7 ⁻⁵	add9
Root Nota fundamental							
C							
C [#] /(D ^b)							
D							
(D [#])/E ^b							
E							
F							
F [#] /(G ^b)							
G							
(G [#])/A ^b							
A							
(A [#])/B ^b	*						
B	*						

* You can change the keyboard range of dim7 chords for roots A, B^b, and B, and aug chords for roots B^b and B by adjusting the split point setting (page E-67).

* Puede cambiar la gama del teclado de los acordes dim7 para las notas fundamentales A, B^b y acordes aumentados (augment) para las notas fundamentales B^b y B mediante el ajuste del punto de división (página S-70).

Appendix/Apéndice

Effect List/Lista de efecto

REVERB Effect List/ Lista de efectos de reverberación (REVERB)

No./ Nº	Display Name/Nombre de display	TypeName/Nombre de tipo
0	Room 1	Room 1
1	Room 2	Room 2
2	Room 3	Room 3
3	Hall 1	Hall 1
4	Hall 2	Hall 2
5	Plate 1	Plate 1
6	Delay	Delay
7	PanDelay	PanDelay
8	Plate 2	Plate 2
9	Plate 3	Plate 3
10	LrgRoom 1	LrgRoom 1
11	LrgRoom 2	LrgRoom 2
12	Stadium 1	Stadium 1
13	Stadium 2	Stadium 2
14	LongDly 1	LongDelay 1
15	LongDly 2	LongDelay 2

CHORUS Effect List/ Lista de efectos de chorus (CHORUS)

No./ Nº	Display Name/Nombre de display	TypeName/Nombre de tipo
0	Chorus 1	Chorus 1
1	Chorus 2	Chorus 2
2	Chorus 3	Chorus 3
3	Chorus 4	Chorus 4
4	FBChorus	Feedback Chorus
5	Flanger1	Flanger 1
6	SDelay 1	Short Delay 1
7	SDelay 2	Short Delay 2
8	SFChorus	Soft Chorus
9	BRChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger 2	Flanger 2
12	Flanger 3	Flanger 3
13	Flanger 4	Flanger 4

No./ Nº	Display Name/Nombre de display	TypeName/Nombre de tipo
14	SDelay 3	Standard
15	SDelay 4	Bass +

Equalizer List/Lista de ecualizador

No./ Nº	Display Name/Nombre de display	TypeName/Nombre de tipo
0	Standard	Standard
1	Bass +	Bass +
2	Treble +	Treble +
3	Loudness	Loudness
4	Mellow	Mellow
5	Bright	Bright
6	Rock	Rock
7	Dance	Dance
8	Jazz	Jazz
9	Classic	Classic

DSP Effect List/Lista de efectos DSP

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 E-88 for more information.

* Effector structure and operation type

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 S-92.

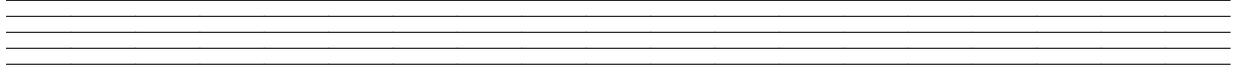
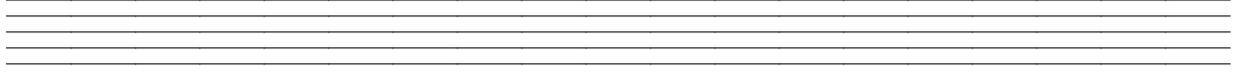
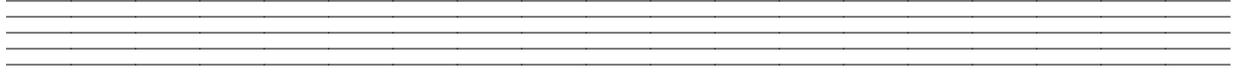
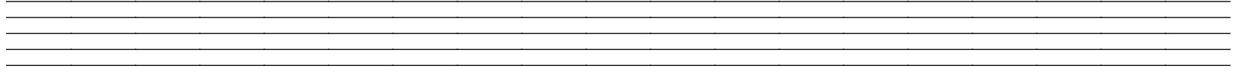
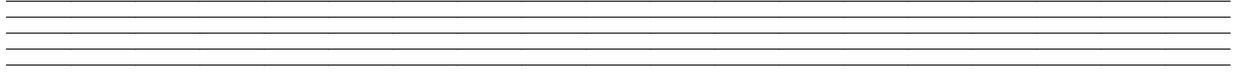
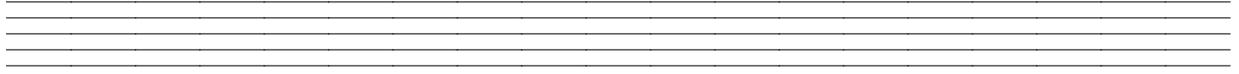
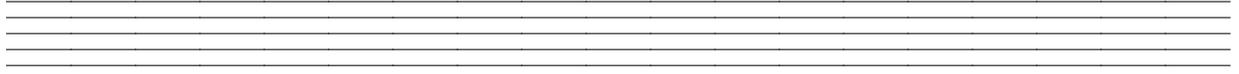
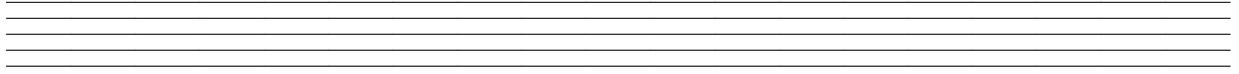
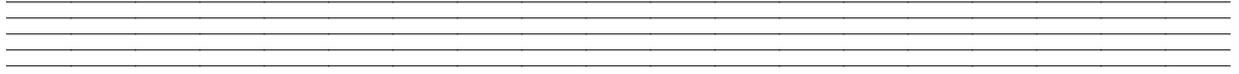
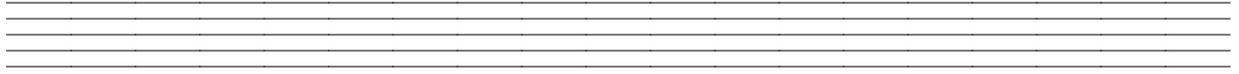
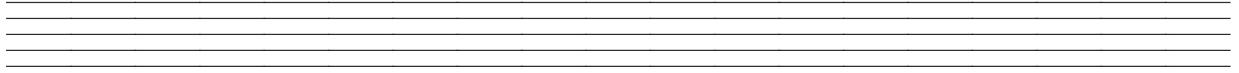
* Estructura de generador de efectos y tipo de operación.

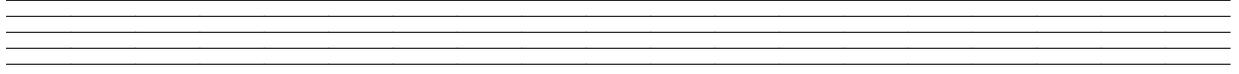
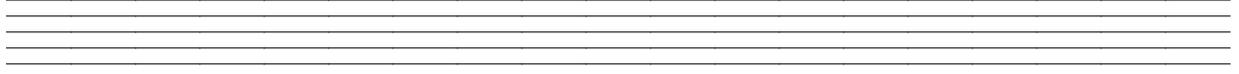
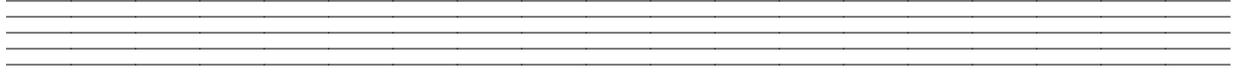
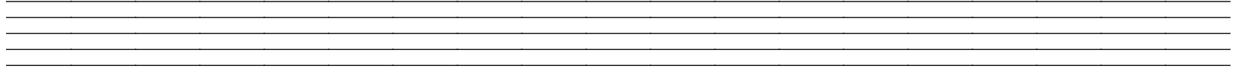
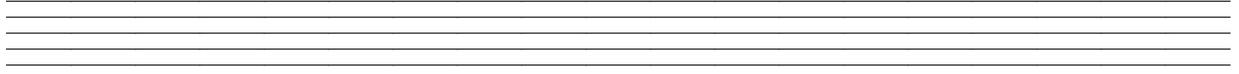
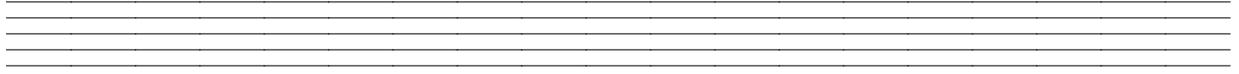
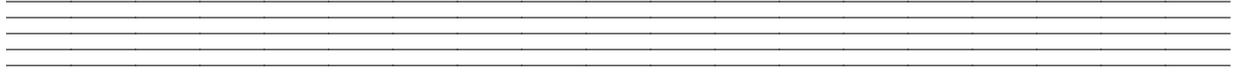
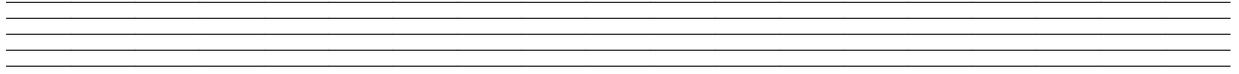
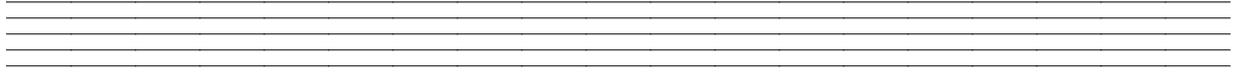
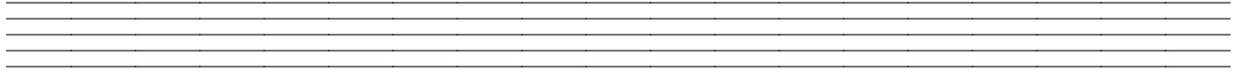
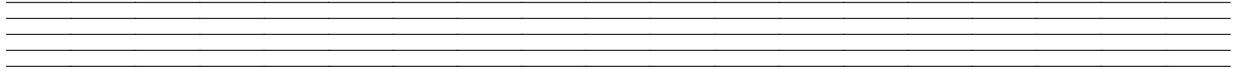
DSP No./ Nº DSP	Algorithm ID/ Identificación (ID) de algoritmo	Display Name/ Nombre de display	DSP Name/Nombre DSP
Dynamics Fx			
[00]	03	Equalize	Equalizer
[01]	06	Comp 1	Compressor 1
[02]	06	Comp 2	Compressor 2
[03]	07	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer
Phaser			
[05]	10	Phaser	Phaser
[06]	09	StPhaser	Stereo Phaser

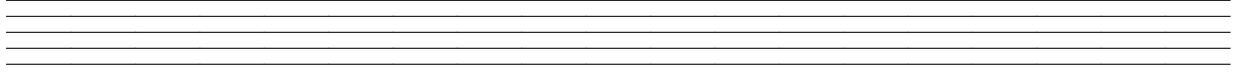
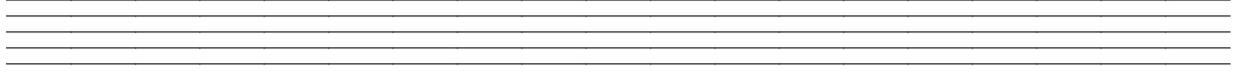
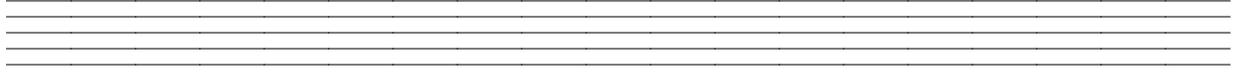
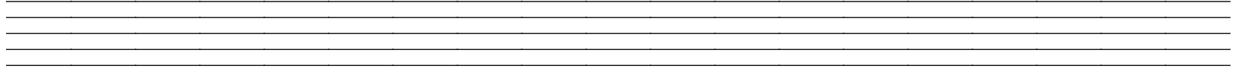
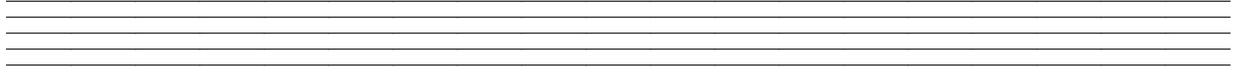
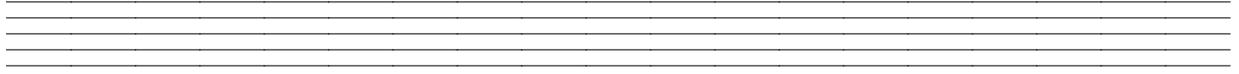
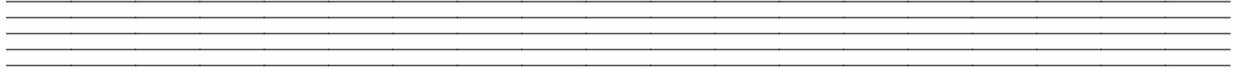
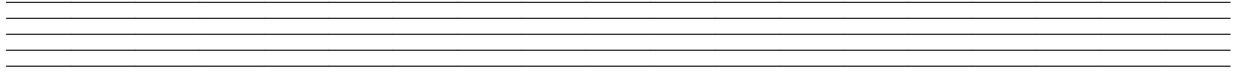
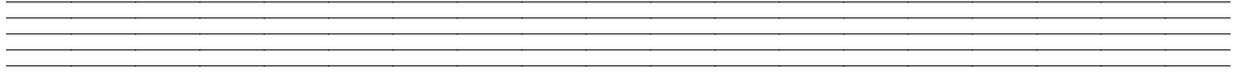
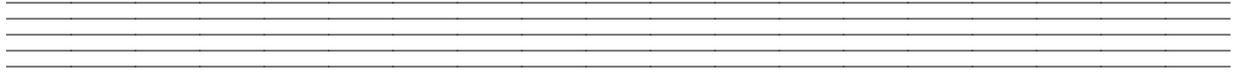
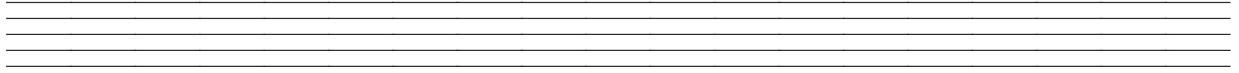
Appendix/Apéndice

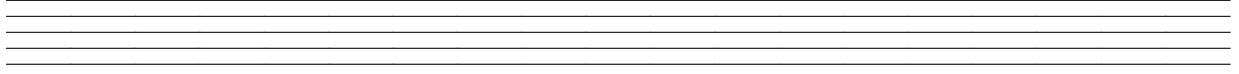
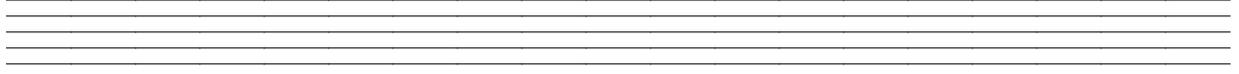
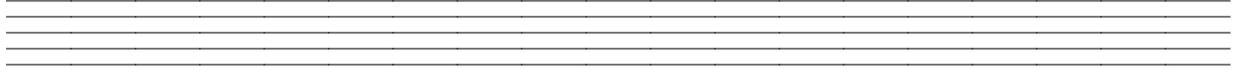
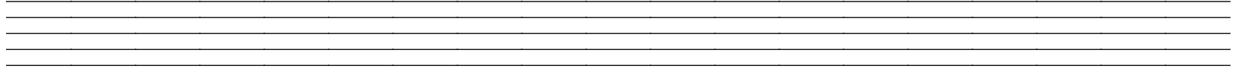
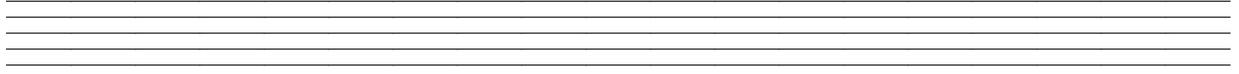
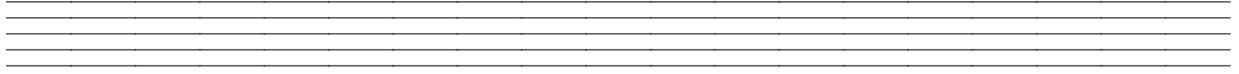
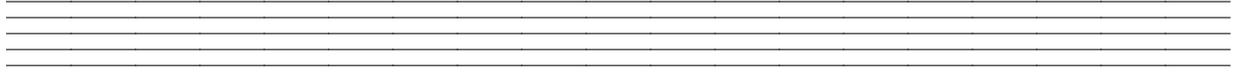
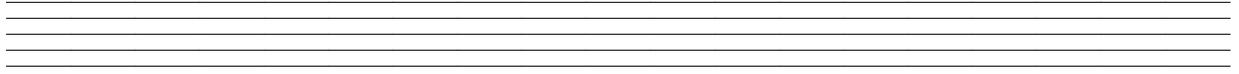
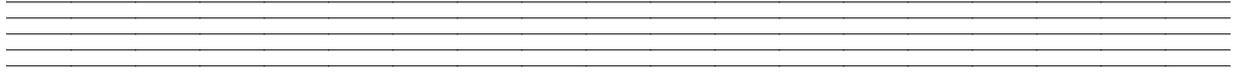
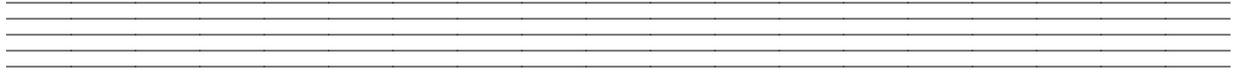
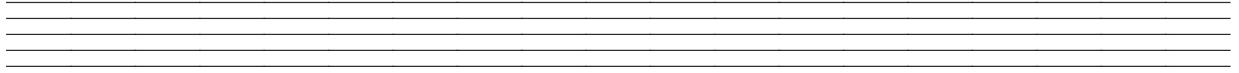
DSP No./Nº DSP	Algorithm ID/Identificación (ID) de algoritmo	Display Name/Nombre de display	DSP Name/Nombre DSP
Chorus			
[07]	16	Chorus 1	Chorus 1
[08]	17	Chorus 2	Chorus 2
[09]	19	Chorus 3	Chorus 3
[10]	18	Chorus 4	Chorus 4
[11]	M05	Enha Cho	Enhancer - Chorus
Flanger			
[12]	26	Flanger	Flanger
[13]	M07	EnhaFlan	Enhancer - Flanger
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Delay	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	StXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	EnhaDly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection
Cho/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	Pha Cho 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	CmpDelay	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpEnDly	Compressor - Enhancer - Delay
[30]	M23	CmpChoRf	Compressor - Chorus - Reflection
[31]	M08	Cho Flan	Chorus - Flanger
[32]	M03	FlanDly 1	Flanger - Delay 1
[33]	M03	FlanDly 2	Flanger - Delay 2
Reverb			
[34]	27	RvbRoom 1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom 2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom 3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall 1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall 2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate
[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

DSP No./Nº DSP	Algorithm ID/Identificación (ID) de algoritmo	Display Name/Nombre de display	DSP Name/Nombre DSP
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	LWhChDly	LFO Wah - Chorus - Delay
Guitar Fx			
[64]	08	Crunch	Crunch
[65]	08	Ovrdrive	Overdrive
[66]	08	Dist 1	Distortion 1
[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 Fan	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	MetelDly	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	LWhOdDly	LFO Wah - Overdrive - Delay
[91]	M27	LWhDsDly	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









Model CTK-691 MIDI Implementation Chart

Version: 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number:	0-127 * * * * * * * * * *	0-127 0-127*1	*1 Depends on tone.
Velocity	0-127 X 9nH v = 0	0-127 X 9nH v = 1-127	
After Touch	X X	X O	
Pitch Bender	X*2	O	
Control Change	0, 32 1 6, 38 7 10 11 16 17 18 19 64 67 66 71 72 73	O X*2 O O O X*2 O O O O O*3 O*3 O*3 O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression DSP Parameter0 DSP Parameter1 DSP Parameter2 DSP Parameter3 Hold1 Sostenuto Soft pedal Resonance Release Time Attack Time

74					
77					
76					
78					
80					
81					
82					
83					
91					
93					
98, 99					
100, 101					
120					
121					
Program Change :	True #	O 0-127 * * * * *	O 0-127 * * * * *	O 0-127 * * * * *	Brightness Vibrato rate Vibrato depth Vibrato delay DSP Parameter4 DSP Parameter5 DSP Parameter6 DSP Parameter7 Reverb send Chorus send NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller
System Exclusive		O	O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	X X	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X X X X	X X X X	X O O X	
Remarks	*2 Cannot be sent by keyboard play or control panel operations on this instrument, but sent by Auto Accompaniment or Song Memory functions. *2 Sobre este instrumento no se puede enviar mediante las operaciones del panel de control o ejecución de teclado, sino enviar mediante las funciones de memoria de canciones o de acompañamiento automático. *3 Selected in accordance with sustain pedal setting. *3 Seleccionado de acuerdo con el ajuste del pedal de sustain.				

O : Yes
X : No

2 : OMNI ON, MONO
4 : OMNI OFF, MONO

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode