

CTK-900

USER'S GUIDE GUÍA DEL USUARIO



¡Importante!

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

- Antes de usar el adaptador 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 CASIO AD-5.
- El adaptador de CA no es un juguete.
- Asegúrese de desconectar el adaptador de CA antes de limpiar el producto.



Este símbolo es válido sólo en países de la UE.



CASIO Europe GmbH
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt, Germany

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.



● 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.



Precauciones de seguridad

⚠ ADVERTENCIA

- No toque el adaptador de CA mientras sus manos están mojadas. Haciéndolo crea el riesgo de descargas eléctricas.
- Utilice el adaptador de CA en donde no será salpicado con agua. El agua crea el riesgo de incendio y descargas eléctricas.
- No coloque un florero u otro contenedor lleno de líquido en la parte superior del adaptador. El agua crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas.



Pilas

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

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



No incinere el producto.

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



Agua y objetos extraños

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

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



⚠ ADVERTENCIA

Desarmado y modificación

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



Caída e impactos

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

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



Bolsas plásticas

No coloque las bolsas plásticas que vienen con el producto y sus accesorios sobre la cabeza, ni se lo lleve a la boca.

Haciéndolo crea el riesgo de ocasionar sofocaciones. Se requiere particular precaución en este asunto en la presencia de niños pequeños.



No se suba encima del producto o soporte.*

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



Ubicación

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





PRECAUCIÓN

Adaptador de CA

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

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



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

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



Cambiando de lugar el producto

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



Limpieza

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



Pilas

El uso inadecuado de las pilas puede ocasionar que tengan fugas de 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.

PRECAUCIÓN

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.



- Areas 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.

Display

- No aplique presión sobre el panel LCD 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.





PRECAUCIÓN

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.

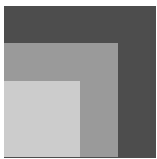


* El soporte se dispone como una opción.

¡¡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.

■ 550 sonidos incluyen sonidos avanzados ricos

Un total de 332 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 550 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 mediante el CD-ROM que viene con el teclado. Para la reproducción, también puede almacenar hasta 200 archivos de música en formato SMF.

■ Botón PIANO SETTING

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

■ 160 ritmos preajustados + 16 ritmos del usuario

Una selección de 160 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.

■ 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 × 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

Fuente de alimentación ... S-12

Usando las pilas.....S-12

Usando el adaptador de CA.....S-13

Desactivación automáticaS-13

Desactivando el tecladoS-14

Contenidos de la memoriaS-14

Conexiones..... S-15

Operaciones básicas ... S-16

Para tocar el tecladoS-16

Seleccionando un sonidoS-16

Botón PIANO SETTINGS-18

Usando el modo de órgano con Drawbar S-19

Para seleccionar un sonido de órgano con Drawbar.....S-20

Para editar un sonido del órgano con Drawbar.....S-20

Detalles del parámetroS-21

Para almacenar un sonido de órgano con Drawbar editado.....S-22

Aplicando efectos a los sonidos S-23

Bloques de efectos.....S-23

Seleccionando un tipo DSPS-23

Botón DSP..... S-25

Seleccionando REVERB S-25

Seleccionando CHORUS S-26

Usando el ecualizador..... S-27

Usando el acompañamiento automático S-28

Acerca del botón MODE..... S-28

Seleccionando un ritmo S-29

Ejecutando un ritmo S-29

Ajustando el tempo..... S-29

Usando el acompañamiento automático .. S-30

Usando un patrón de introducción (Intro) . S-32

Usando un patrón de relleno S-33

Usando una variación de ritmo..... S-33

Acompañamiento de inicio sincronizado con ejecución de ritmo .. S-33

Finalizando con un patrón de finalización . S-33

Usando el preajuste en un toque S-34

Usando la armonización automática .. S-34

Ajustando el volumen de acompañamiento..... S-35

Función de mezclador ... S-36

Qué puede hacer con el mezclador ... S-36

Activando y desactivando los canales... S-36

Usando el modo de edición de parámetro S-37

Cómo funcionan los parámetros S-38

Modo de sintetizador ... S-40

Funciones del modo de sintetizador... S-40

Creando un sonido de usuario S-43

Almacenando un sonido de usuario en la memoria..... S-45

Memoria de registro..... S-46

- Características de la memoria de registroS-46
- Para almacenar un ajuste básico en la memoria de registroS-47
- Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro.....S-48

Función de memoria de canciones S-49

- PistasS-49
- Operaciones básicas de la memoria de cancionesS-50
- Usando la grabación en tiempo real ...S-50
- Ajustes del modo de mezcladorS-51
- Reproduciendo desde la memoria de cancionesS-52
- Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementosS-52
- Grabando múltiples pistas.....S-55
- Corrección de errores mientras se graba en incrementosS-57
- Edición de los contenidos de la memoriaS-58
- Edición de una canciónS-60

Ajustes del teclado S-61

- Usando el estratificadorS-61
- Usando la divisiónS-62
- Usando el estratificador y división juntos.....S-63
- Transposición del tecladoS-64
- Usando la respuesta al toqueS-64
- Afinación del tecladoS-65
- Cambiando otros ajustesS-66

Usando el reproductor SMF S-71

- Reproduciendo un archivo SMF S-73
- Configurando otros ajustes S-73

MIDI..... S-75

- ¿Qué es la MIDI? S-75
- MIDI General S-75
- Ajustes MIDI S-75
- Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado) S-76

Solución de problemas.... S-78

Especificaciones S-80

Cuidado de su instrumento..... S-82

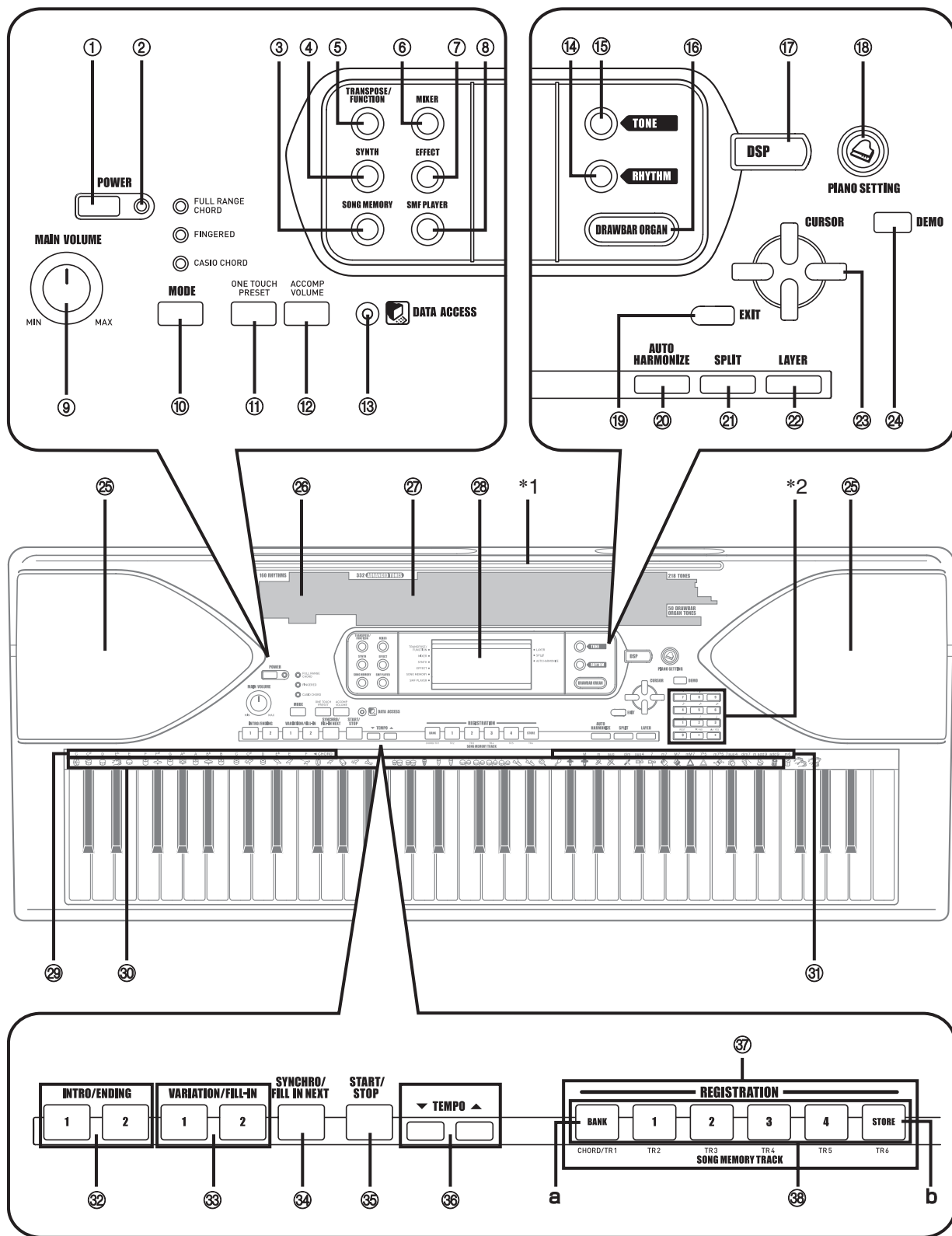
Lista de algoritmo DSP... S-83

ApéndiceA-1

- Lista de sonidos A-1
- Lista de asignación de batería A-8
- Lista de Ritmo A-10
- Cuadro de acordes Fingered..... A-11
- Lista de efecto A-13

MIDI Implementation Chart

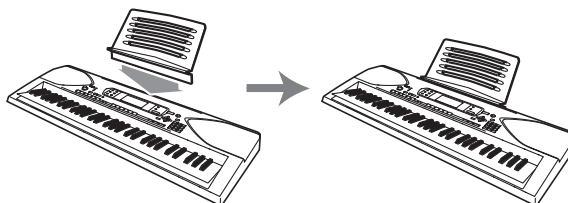
Guía general



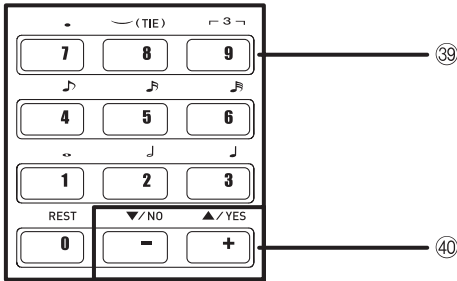
- ① Botón POWER
- ② Indicador de alimentación
- ③ Botón SONG MEMORY
- ④ Botón SYNTH
- ⑤ Botón TRANSPOSE/FUNCTION
- ⑥ Botón MIXER
- ⑦ Botón EFFECT
- ⑧ Botón SMF PLAYER
- ⑨ Perilla MAIN VOLUME
- ⑩ Botón MODE
- ⑪ Botón ONE TOUCH PRESET
- ⑫ Botón ACCOMP VOLUME
- ⑬ Indicador DATA ACCESS
- ⑭ Botón RHYTHM
- ⑮ Botón TONE
- ⑯ Botón DRAWBAR ORGAN
- ⑰ Botón DSP
- ⑱ Botón PIANO SETTING
- ⑲ Botón EXIT
- ⑳ Botón AUTO HARMONIZE
- ㉑ Botón SPLIT
- ㉒ Botón LAYER
- ㉓ Botones [◀] / [▶] / [▲] / [▼] CURSOR
- ㉔ Botón DEMO (*3)
- ㉕ Altavoz
- ㉖ Lista de ritmos
- ㉗ Lista de sonidos
- ㉘ Display
- ㉙ Nombres de nota básica CHORD
- ㉚ Lista de instrumentos de percusión
- ㉛ Nombre de tipos de acordes
- ㉜ Botones INTRO/ENDING 1/2
- ㉝ Botones VARIATION/FILL-IN 1/2
- ㉞ Botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT
- ㉟ Botón START/STOP
- ㊱ Botones TEMPO
- ㊲ Botones REGISTRATION
 - a) Botón BANK
 - b) Botón STORE
- ㊳ 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.

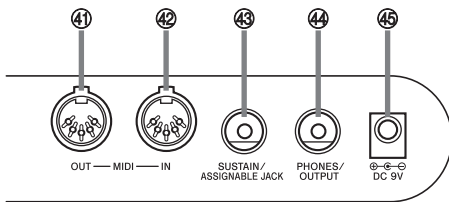
■ Ejecutando una melodía de demostración (*3)

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.

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)

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-69.

Fuente de alimentación

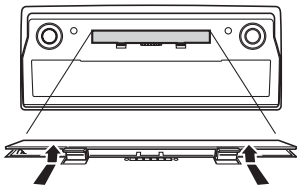
Este teclado puede energizarse mediante corriente eléctrica desde un tomacorriente de pared normal (usando el adaptador de CA especificado) o mediante pilas. Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando no lo use.

Usando las pilas

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

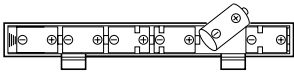
Para colocar las pilas

1. Retire la cubierta del compartimiento de pilas.

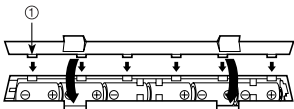


2. Coloque las seis pilas de tamaño D en el compartimiento de pilas.

- 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 horasEl valor anterior es la duración de pila estándar a temperatura normal, con el volumen del teclado ajustado a medio. Las temperaturas extremas o ejecutando en un ajuste de volumen muy alto pueden acortar la duración de las pilas.


⚠ 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.

⚠ 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 que seguir las precauciones siguientes.

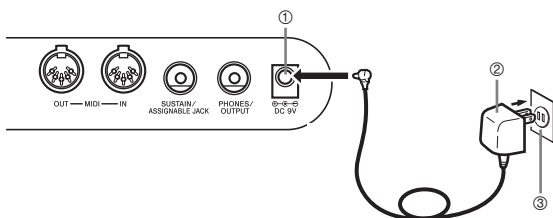
- Utilice solamente las pilas especificadas para usarse con este producto. 
- Retire las pilas desde el producto si tiene pensado no usarlo durante un largo período de tiempo.

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 las siguientes precauciones importantes para evitar daños en el cable de alimentación.

- Durante el uso
 - Nunca tire del cable con una fuerza excesiva.
 - Nunca tire repetidamente del cable.
 - Nunca tuerza el cable en la base de la clavija o del conector.
 - El cable de alimentación no debe ser estirado con fuerza mientras está en uso.
- Durante el movimiento
 - Antes de mover el teclado, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA del tomacorriente.
- Durante el almacenamiento
 - Haga un atado en forma de lazo con el cable de alimentación, pero no lo enrolle nunca alrededor del adaptador de CA.

¡¡IMPORTANTE!

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

Desactivación automática

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

NOTA

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

Para inhabilitar la desactivación automática

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

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

Ajustes

El sonido, ritmo y otros “ajustes del teclado principal” que 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 area del usuario, activacion/desactivacion de armonizacion automatica, tipo de armonización automática, retención de mezclador, retención DSP, modo de acompañamiento automático, todos los parámetros del mezclador, todos los parametros del modo de sintetizador, numeros 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-78.

¡IMPORTANTE!

- Nunca intente apagar el teclado presionando el botón POWER, desconectando el adaptador de CA, etc., mientras el mensaje siguiente se encuentra visualizado en la pantalla.
(mensaje) "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.

■ Cómo respaldar datos en una computadora

Podrá utilizar la conexión MIDI para respaldar los ajustes del teclado y los contenidos de la memoria en el disco duro de una computadora. Para más información, vea "MIDI" en la página S-75.

Inicializando el teclado

La inicialización se puede usar para reposicionar los parámetros del teclado a sus valores predeterminados de fábrica, o para borrar todos los datos que existen actualmente en la memoria del teclado. Para una información más detallada sobre la reinicialización, vea la página S-70.

■ Reposicionando el teclado a los valores predeterminados de fábrica

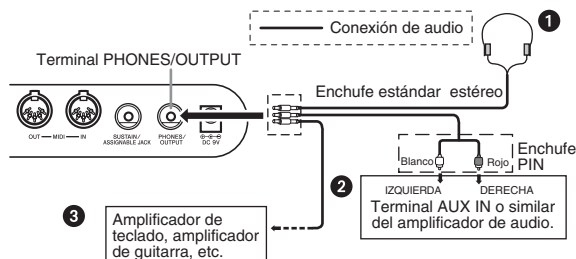
Podrá usar el CD-ROM que viene con el teclado y su computadora para reposicionar la memoria flash del teclado y todos sus parámetros a las configuraciones iniciales de fábrica. Para los detalles, vea "Datos del CD-ROM suministrado" en la página S-77.

Conexiones

Terminal de auriculares/salida

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

Panel trasero



■ Conexión de auriculares ①

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

■ Equipo de audio ②

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

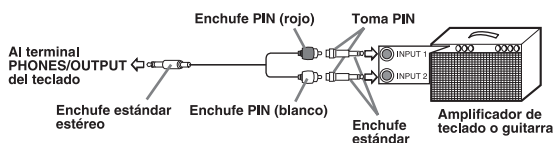
■ Amplificador de instrumento musical ③

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

NOTA

- Asegúrese de usar un cable de conexión que tenga un enchufe estéreo estándar en el extremo que conecta al teclado, y un conector que proporcione una entrada de canal doble (izquierda y derecha) al amplificador al que está conectando. Un tipo de conector erróneo en cualquier extremo puede ocasionar la pérdida de uno de los canales estéreo.
- Cuando se conecta a un amplificador de instrumento musical, ajuste el volumen del teclado a un nivel relativamente bajo y realice los ajustes de volumen usando los controles del amplificador.

Ejemplo de conexión



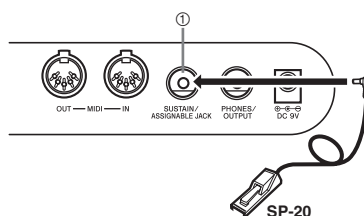
NOTA

- También puede conectar el teclado a una computadora o secuenciador. Para los detalles vea la sección "MIDI" en la página S-75.

Terminal de toma sustain/asignable

Puede conectar un pedal de sostenido opcional (SP-3 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-66.



- ① Terminal de toma sustain/asignable (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.

■ Pedal de sordina

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

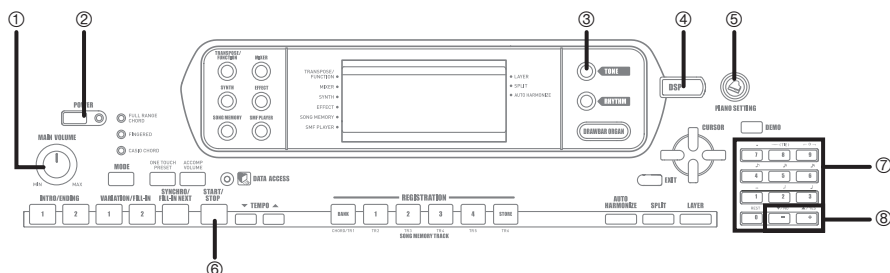
■ Pedal de inicio/parada de ritmo

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



- | | | |
|---------------------|-----------------|--------------|
| ① MAIN VOLUME | ② POWER | ③ TONE |
| ④ DSP | ⑤ PIANO SETTING | ⑥ START/STOP |
| ⑦ Botones numéricos | ⑧ [+]/[-] | |

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.
 - Esto hace que se encienda el indicador de alimentación.
2. Utilice la perilla MAIN 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-19.

Tipos de sonido

Sonidos estándar: 550 sonidos preajustados + 124 sonidos del usuario

| Número | Número de sonidos | Tipo de sonido | Activación/desactivación de línea DSP (*1) |
|---------|-------------------|--|--|
| 000-331 | 332 | Sonidos avanzados | Activado |
| 400-599 | 200 | Sonidos preajustados | Desactivado |
| 600-617 | 18 | Ajustes de batería | Desactivado |
| 700-799 | 100 | Sonidos del usuario (*2) | Activación/desactivación (*3) |
| 800-819 | 20 | Sonidos del usuario con ondas (*4) | Activación/Desactivación (*3) |
| 900-903 | 4 | Ajustes de baterías del usuario con ondas (*4) | Activación/Desactivación (*5) |

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-18.
- *2 Área de memoria para los sonidos que Ud. crea. Vea la parte titulada "Modo de sintetizador" en la página S-40. Las áreas de sonido 700 al 799 inicialmente contienen los mismos datos como los tipos 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-40.
- *4 Área de datos transferidos desde una computadora. Para mayor información, vea la parte titulada "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-76. Para informarse acerca de las formas de onda, vea la parte titulada "Creando un sonido de usuario" en la página S-43.
- *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-25.
- *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-20. 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 322 al 399, 618 al 699 y 820 al 899, 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 617, por ejemplo, salta a 700.

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 "432 GM ACOUSTIC BASS", ingrese 4, 3 y luego 2.

TONE 432 AcousBsG

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 600 al 617), cada tecla del teclado se asigna a un sonido de percusión diferente. Vea la página A-8 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.

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-61, 62) 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 332 sonidos avanzados numerados de 000 al 331, y desactivado (no se aplica el efecto DSP) para los 200 sonidos preajustados desde 400 al 599. Para informarse acerca de los otros sonidos, vea la parte titulada "Tipos de sonido" en la página S-16.

Botón PIANO SETTING

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

Ajustes

| | |
|---|--|
| Número de sonido: | "000" |
| Número de ritmo: | "140" |
| 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 |

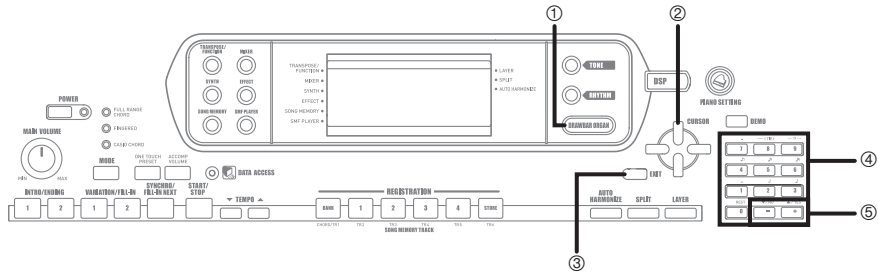
■ Para optimizar los ajustes del teclado para ejecutar el piano

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 la ejecución de una melodía de demostración.

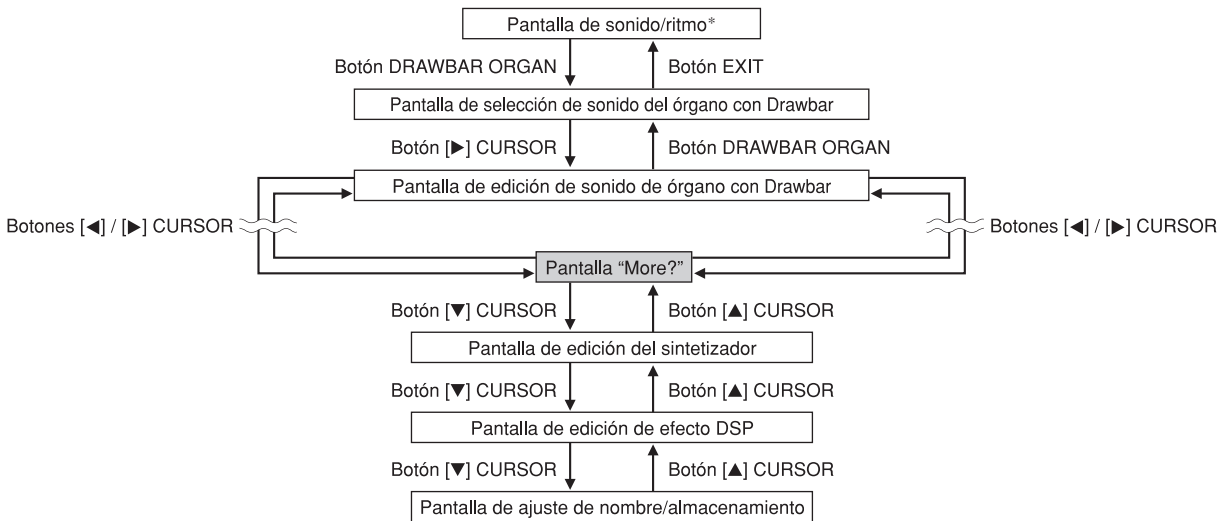
Usando el modo de órgano con Drawbar



- ① DRAWBAR ORGAN
- ② [▲]/[▼]/[◀]/[▶] CURSOR
- ③ EXIT
- ④ Botones numéricos
- ⑤ [+]/[-]

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.

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

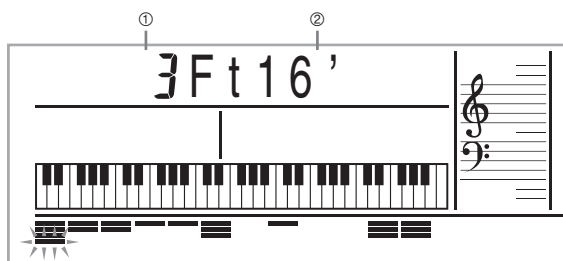
- Siempre ingrese los tres dígitos para el número de sonido, incluyendo los ceros a la izquierda (si los hubiera).
- También puede incrementar el número de sonido visualizado presionando [+] y disminuirlos presionando [-].

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-21.
 - 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-22.



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 (Vea la parte titulada Flujo de operación del modo de órgano con Drawbar en la página S-19).

- 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-43.

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) (clic desactivado) on: (activado) 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 |

■ 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 | | |

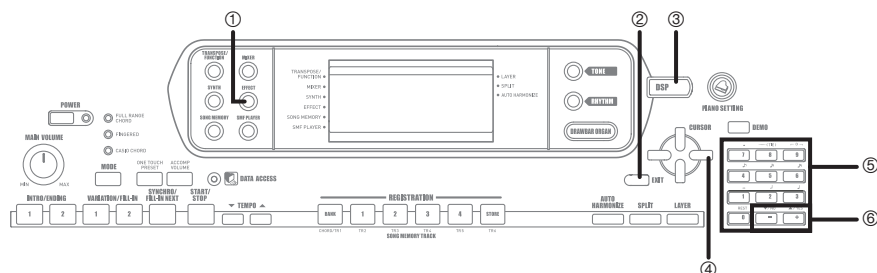
Gráfico de tiempo de extinción de percusión

| 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-45 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.
 - Para cancelar el almacenamiento, presione el botón EXIT.

Aplicando efectos a los sonidos

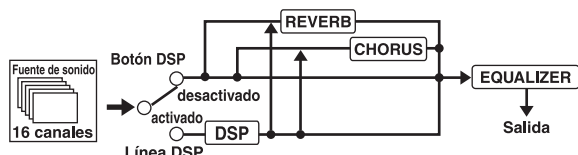


- ① EFFECT
- ② EXIT
- ③ DSP
- ④ [▲]/[▼]/[◀]/[▶] CURSOR
- ⑤ Botones numéricos
- ⑥ [+]/[-]

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

Bloques de efectos

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



DSP

Los efectos DSP se aplican a la conexión entre la fuente de sonido y salida. Puede seleccionar los efectos de distorsión y modulación. Puede crear las configuraciones de efecto DSP y también transferir los datos DSP descargados desde su computadora. El teclado tiene memoria que le permite almacenar hasta 100 configuraciones de efecto DSP. Para mayor información, vea la parte titulada "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-76 y "Almacenando los ajustes de los parámetros DSP" en la página S-25.

REVERB

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

CHORUS

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

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

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

Seleccionando un tipo DSP

Además de los 100 tipos de efectos incorporados, también puede editar los tipos de efectos para crear sus propios efectos y almacenarlos en la memoria del usuario. En la memoria del usuario puede tener hasta 100 tipos de efecto a la vez. Puede seleccionar el tipo DSP del último sonido DSP habilitado que ha usado. Esto significa que tiene acceso al tipo DSP de los sonidos avanzados y sonidos que ha descargado desde la red Internet. Para seleccionar el tipo DSP del último sonido DSP habilitado que ha usado, seleccione "ton" en el paso 3 del procedimiento siguiente.

Para seleccionar un tipo DSP realice los pasos siguientes.

Preparando las operaciones

- Cuando se usa un efecto DSP, deberá usar el mezclador para confirmar que las líneas DSP de las partes requeridas están activadas. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-36.

1. Presione el botón EFFECT de manera que el puntero aparezca próximo a EFFECT sobre el display.

- La pantalla de ajuste de tipo DSP (paso 3) aparecerá automáticamente unos cinco segundos después que presiona el botón.

- Presione el botón [▶] CURSOR.
- 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-13 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".

- 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.
- 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.
- 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-13 y la "Lista de algoritmo DSP" en la página S-83.
 - * 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-36.
- 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.



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.

- 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.
- 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.
- 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-45.
- 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).

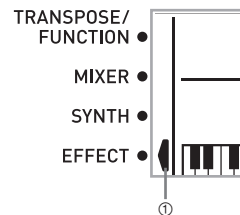
Para activar y desactivar la línea DSP

- 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.

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



① Puntero

- Presione una vez el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualiza la pantalla de edición de reverberación.
 - La pantalla de ajuste de tipo de reverberación (paso 4) aparecerá automáticamente unos cinco segundos después que presiona el botón.
- Presione el botón [►] CURSOR.
- 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-13 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" en la página S-26.

Cambiando los ajustes de los parámetros REVERB

Puede controlar la intensidad relativa de una reverberación 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”.

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-36.

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.
 - La pantalla de ajuste de tipo de chorus (paso 4) aparecerá unos cinco segundos después que presiona el botón.
3. Presione el botón [▶] CURSOR.
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-13.
 - 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-36.

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

2. Presione tres veces el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualiza la pantalla de edición del ecualizador.
 - La pantalla de ajuste de tipo de ecualizador (paso 4) aparecerá automáticamente unos cinco segundos después que presiona el botón.
3. Presione el botón [▶] CURSOR.
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-13.

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

Ejemplo:
Para ajustar la ganancia a 10.

00MEq High

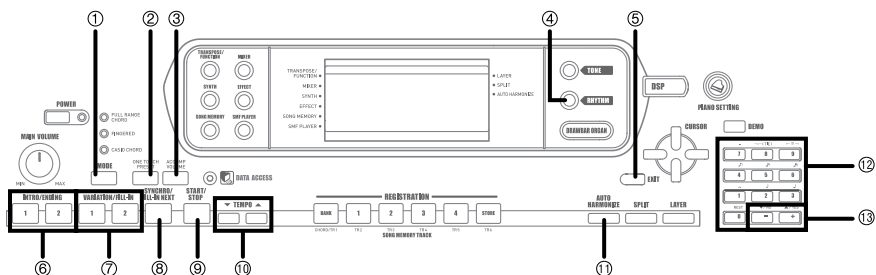
10MEq High

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

NOTA

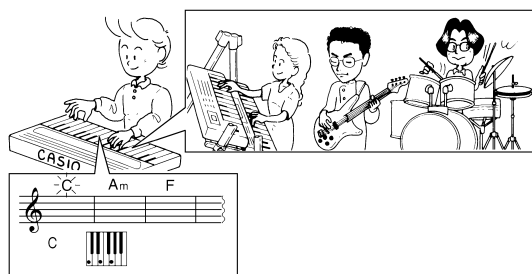
- Cambiando a otro tipo de ecualizador ocasiona que los ajustes de ganancia de banda cambien automáticamente a los ajustes iniciales para el tipo de ecualizador seleccionado recientemente.

Usando el acompañamiento automático



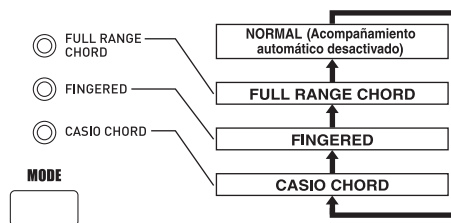
- | | | |
|-------------------------|------------------------|---------------------|
| ① MODE | ② ONE TOUCH PRESET | ③ ACCOMP VOLUME |
| ④ RHYTHM | ⑤ EXIT | ⑥ INTRO/ENDING 1/2 |
| ⑦ VARIATION/FILL-IN 1/2 | ⑧ SYNCHRO/FILL-IN NEXT | ⑨ START/STOP |
| ⑩ TEMPO | ⑪ AUTO HARMONIZE | ⑫ Botones numéricos |
| 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-30.

Seleccionando un ritmo

Este teclado le proporciona con 160 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 "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-76.

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-10.
2. Presione el botón RHYTHM.



- ① Aparece cuando se presiona el botón RHYTHM.
- ② Número y nombre de ritmo seleccionado

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

Ejemplo:

Para seleccionar "052 ROCK 2", ingrese 0, 5 y luego 2.



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

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.

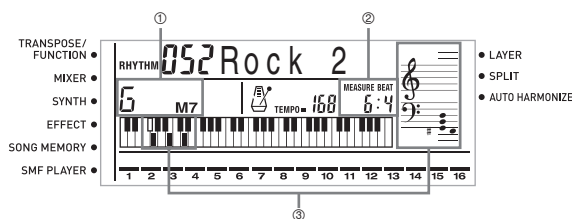
Para usar el acompañamiento automático

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-30

FINGERED : Página S-31

FULL RANGE CHORD : Página S-32



- 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.

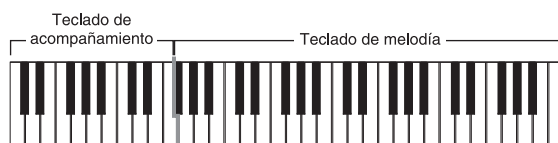
NOTA

- Si presiona el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego los botones VARIATION/FILL-IN 1/2 en lugar del botón START/STOP en el paso 2, el acompañamiento se iniciará con un patrón de introducción cuando realiza la operación en el paso 3. Para los detalles acerca de estos botones, vea las páginas S-32 y S-33.
- Si presiona el botón VARIATION/FILL-IN 1/2 en lugar del botón START/STOP en el paso 4, se ejecutará un patrón de finalización antes de que finalice la ejecución del acompañamiento. Para los detalles acerca de este botón, vea la página S-33.
- Se puede ajustar el nivel de volumen de la parte de acompañamiento independientemente del volumen principal. Para los detalles, vea la parte titulada "Ajustando el volumen de acompañamiento" en la página S-35.

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) |

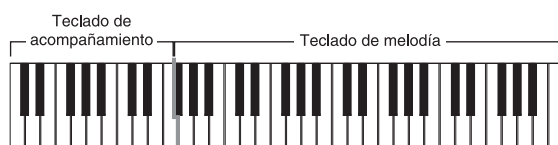
NOTA

- 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

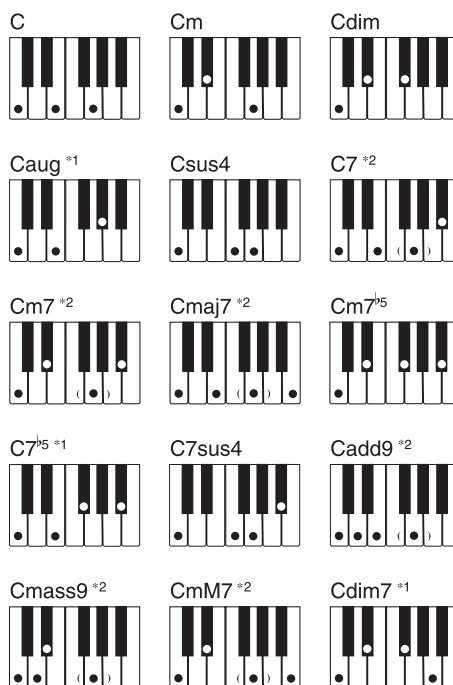
FINGERED le proporciona un total de 15 tipos de acordes diferentes. A continuación se describe el “Teclado de acompañamiento” FINGERED y el “Teclado de melodía”, y se indica cómo ejecutar un acorde de nota fundamental DO usando FINGERED.

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-11.

*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.

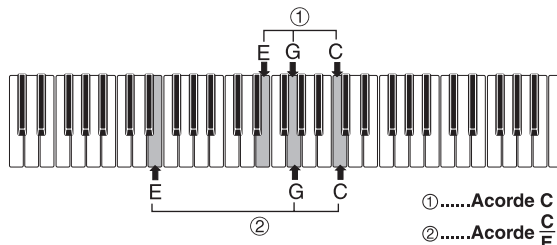
NOTA

- 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.

Ejemplo:

Para ejecutar un acorde DO mayor.

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



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



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-31. Para los detalles sobre la ejecución de los acordes, vea la parte titulada "Cuadro de acordes Fingered" en la página A-11. |
| Digitaciones estándar | 23 digitaciones de acordes estándar. Los siguientes son ejemplos de los 23 acordes disponibles con C (DO) como la nota básica. $C_6 \cdot C_{m6} \cdot C_{69}$ $\frac{C^\sharp}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^\flat}{C} \cdot \frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\sharp m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^\flat m}{C}$ $\frac{Dm7^\flat5}{C} \cdot \frac{A^\flat7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^\flat add9}{C}$ |

NOTA

- Como con el modo FINGERED (página S-31), 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.

NOTA

- Mientras se está ejecutando una introducción, solamente funcionan los botones SYNCHRO/FILL-IN NEXT.
- Manteniendo presionado el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT o VARIATION/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 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

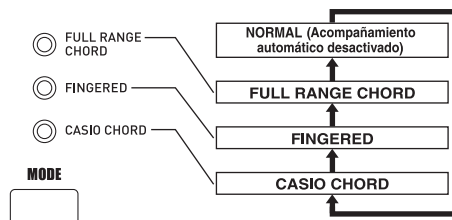
1. Seleccione el ritmo que desea usar.
2. Utilice el botón MODE para seleccionar el modo de acompañamiento que desea usar.
3. Presione el botón ONE TOUCH PRESET.
 - Esto automáticamente realiza los ajustes de preajuste en un toque de acuerdo con el ritmo seleccionado.
 - El teclado ingresa automáticamente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

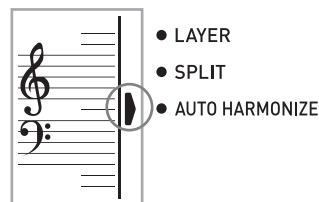
Cuando está usando el acompañamiento automático, la armonización automática agrega automáticamente una nota adicional a la melodía de acuerdo con el acorde que se está ejecutando. El resultado es un efecto de armonía que hace que su línea melódica sea más rica y completa.

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 aquél cuya lámpara se encuentra iluminada. Para los detalles, vea la parte titulada "Acerca del botón MODE" en la página S-28.



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).



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 "Cambiano otros ajustes" en la página S-66.

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-36) 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-37.

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 [+]/[-].

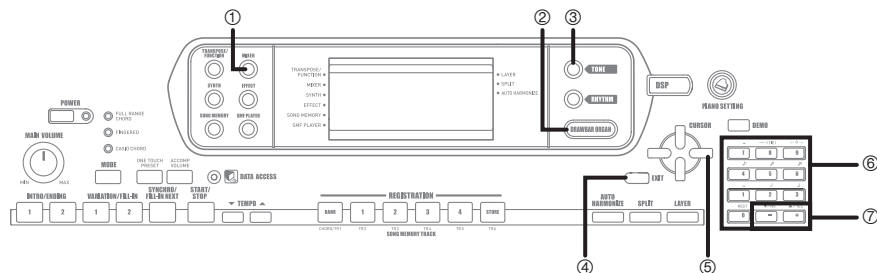
Ejemplo: 110



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



- ① MIXER
- ② DRAWBAR ORGAN
- ③ TONE
- ④ EXIT
- ⑤ [▲] [▼] [◀] [▶] CURSOR
- ⑥ Botones numéricos
- ⑦ [+] [-]

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 páginas S-61 a S-63.

Para informarse sobre la memoria de canciones vea la página S-49.

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 MIDI 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-36 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

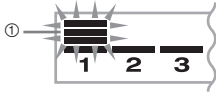
1. Presione el botón MIXER.

- 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 1.



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

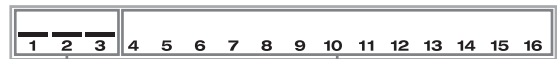
A continuación se describe qué sucede y qué aparece sobre la presentación cuando activa o desactiva un canal.

- 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

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 Volume

①

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 Volume

- 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 903, 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 St . Gr Pno

- 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 Volume

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

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

63 Pan

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

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

0 Oct Shift

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

Parámetros de afinación

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

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

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

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

- 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. Rvb Snd

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

Este parámetro ajusta el chorus.

000 D. Cho Snd

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-24).

- Activando el parámetro de línea DSP del mezclador (página S-24) 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.



■ Forma de onda de las características del sonido

- Ajuste de sonido

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

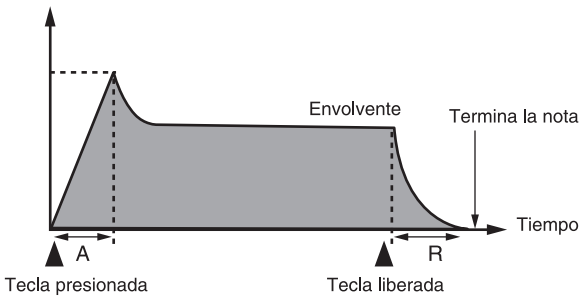
■ Parámetros de las características del volumen

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.

- 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.

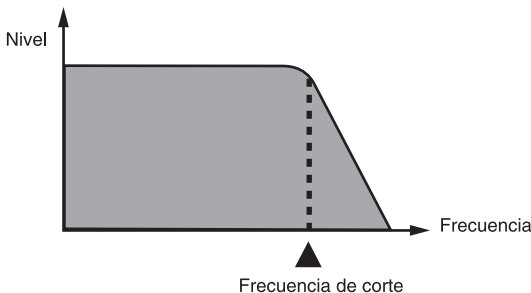
- Tiempo de liberación



A: Tiempo de ataque
R: Tiempo de liberación

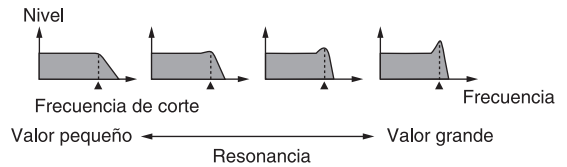
- Frecuencia de corte

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

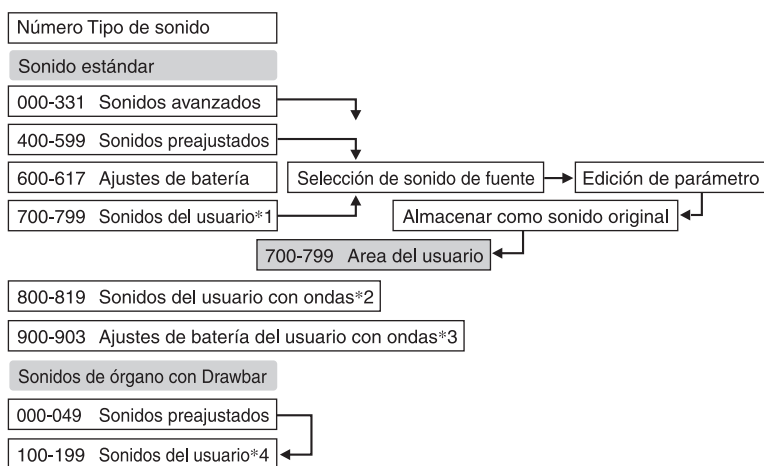
Este parámetro controla los cambios en volumen y timbre de acuerdo con la presión relativa aplicada a las teclas del teclado. Puede especificar mayor volumen para una presión mayor, y menor volumen para una presión menor, o puede especificar el mismo volumen sin considerar la presión que se aplican a 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 700 al 799 (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 700 al 799 inicialmente contienen los mismos datos que los sonidos avanzados 000 a 099.
- *2: Área en donde los datos transferidos desde una computadora son almacenados (vea la parte titulada “Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)” en la página S-76). 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.
- *3: Área en donde los datos transferidos desde una computadora son almacenados (vea la parte titulada “Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)” en la página S-76). Solamente se permite la transferencia, y no se permite la edición de parámetros.
- *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 800 al 819). 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 800 como sonido de fuente se almacena en el número de área del usuario 800.



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.



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

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



- 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-43.
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-43.
 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-45.

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.



- 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.



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

Corte de banda alta para las componentes armónicas del sonido.



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



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



| Valor | Significado | Forma de onda |
|-------|----------------------------|---------------|
| Sin | Onda senoidal | |
| tri | Onda triangular | |
| SAU | Onda tipo diente de sierra | |
| Sqr | Onda cuadrada | |

Modo de sintetizador

- 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 Vib.Rate

- 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-24, "Lista de efecto" en la página A-13, y "Lista de algoritmo DSP" en la página S-83.

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 700 al 799.



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.

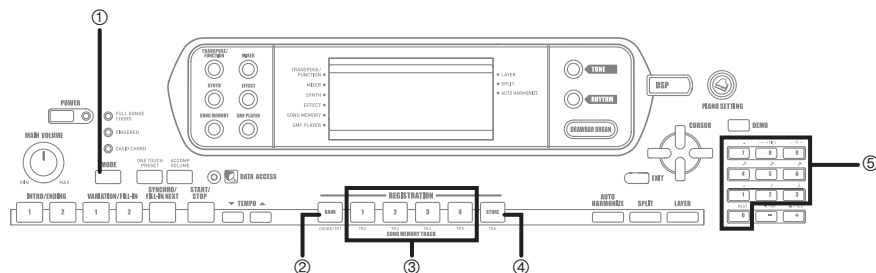
- Esto visualizará un mensaje de confirmación preguntando si realmente desea almacenar los datos. Presione el botón YES para almacenar los datos.
- El mensaje "Complete" aparece momentáneamente sobre el display, seguido por la pantalla de selección de sonido o ritmo.
- Para cancelar la operación de almacenamiento 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



① MODE
④ STORE

② BANK

⑤ Botones numéricos

③ REGISTRATION

Características de la memoria de registro

La memoria de registro le permite almacenar hasta 32 configuraciones de teclado (4 ajustes × 8 bancos), para llamarlos al instante cuando los necesita. La siguiente es una lista de los ajustes que se encuentran almacenados en la memoria de registro.

NOTA

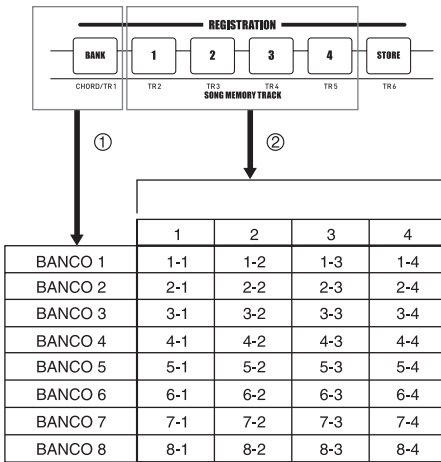
- Cada banco de la memoria de registro inicialmente contiene datos cuando primero usa el teclado. Simplemente reemplace los datos existentes con sus propios datos.
- Las funciones de la memoria de registro se encuentran inhabilitadas mientras se está usando la función de reproductor SMF, memoria de canciones o melodía de demostración.

Ajustes de la memoria de registro

- Sonido.
- Ritmo.
- Tempo.
- Activación/desactivación de estratificador.
- Activación/desactivación de división.
- Punto de división.
- Activación/desactivación de armonización automática.
- Ajustes del mezclador (Canales 1 a 10).
- Ajustes de efecto.
- Ajustes de respuesta al toque.
- Ajustes 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 (sólo forma de onda del vibrato, retraso del vibrato, tasa del vibrato, y profundidad del vibrato).

Nombres de los ajustes básicos

Se pueden asignar configuraciones en una de las 32 áreas, que puede seleccionar usando los botones de BANK 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 unos 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 "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-76.

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-46.
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.

1-1 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.

1-2 Store

4. Suelte los botones STORE y REGISTRATION.

NOTA

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

Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro

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.

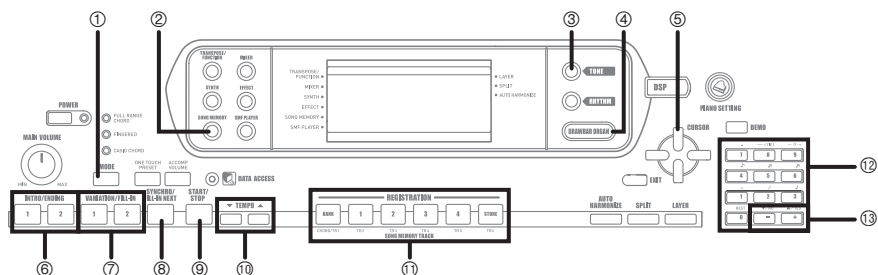
1-2Recall

- 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



- | | | |
|-------------------------|--------------------------|---------------------|
| ① MODE | ② SONG MEMORY | ③ TONE |
| ④ DRAWBAR ORGAN | ⑤ [▲]/[▼]/[◀]/[▶] CURSOR | ⑥ INTRO/ENDING 1/2 |
| ⑦ VARIATION/FILL-IN 1/2 | ⑧ SYNCHRO/FILL-IN NEXT | ⑨ START/STOP |
| ⑩ TEMPO | ⑪ SONG MEMORY TRACK | ⑫ Botones numéricos |
| ⑬ [+]/[-], YES/NO | | |

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.

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

Datos de melodías grabados en la pista.

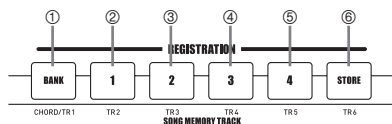
NOTA

- Con este teclado, la pista 1 es la pista básica, que puede ser usada para grabar un acompañamiento automático junto con la ejecución de teclado. Las pistas 2 a 6 pueden usarse para tocar solamente el teclado, de modo que son llamadas pistas de melodías. Las pistas 2 a 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-36), puede usar ajustes del mezclador diferentes.

Seleccionando una pista

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

■ Botones SONG MEMORY TRACK



- 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-57.

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. Si desaparece antes de que haya podido seleccionar un número de canción, utilice de nuevo el botón [▼] CURSOR para volver a visualizarla.

3. Realice los ajustes siguientes.

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

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-58) 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-IN 2 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-36) son grabados automáticamente a la pista 1. Puede usar el mezclador para cambiar cada uno de los parámetros.

Capacidad de memoria

El teclado tiene memoria para aproximadamente 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 "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-76.

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-50.

■ 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-32 a 33) 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-61) y división (página S-62).
- 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.

Para desactivar una pista específica

Presione el botón SONG MEMORY TRACK de la pista que desea desactivar, o usar el mezclador (página S-36), para desactivar el canal de la pista.

Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementos

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

- Pista 1** : Acordes y acompañamiento automático.
- Pistas 2 a 6** : Ejecución de teclado.

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

NOTA

- Para los detalles en cómo grabar a las pistas 2 a 6, utilice el procedimiento indicado en la parte titulada "Para grabar a las pistas 2 a 6 usando la grabación en tiempo real" en la página S-55.

Para grabar acordes con la grabación en incrementos

1. 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

2. Realice los ajustes siguientes.

- Número de ritmo.
- Botón MODE.

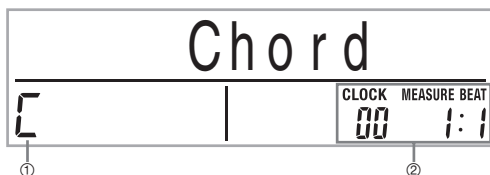
3. Presione el botón CHORD/TR1, que es uno de los botones SONG MEMORY TRACK, para seleccionar la pista 1.

- Cuando se inicia la grabación, el indicador REC destella sobre el display. Después de unos pocos minutos el indicador para de destellar, y permanece sobre el display.

4. Presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

5. Ejecute un acorde.

- Utilice el método de ejecución de acordes que se 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-54.



① Nombre de acorde

② Compás, tiempo y reloj en posición actual*

* 96 relojes = 1 tiempo

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

- Use los botones numéricos para especificar la longitud del acorde. Para los detalles vea la sección "Especificando la longitud de una nota" en la página S-54.
- 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-57 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.

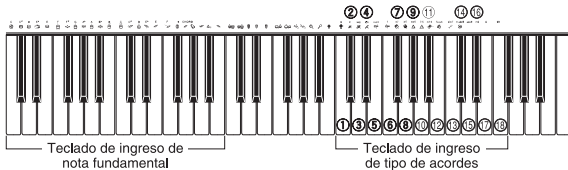
- Número de ritmo.
- Operaciones del botón INTRO/ENDING 1, botón INTRO/ENDING 2, botón VARIATION/FILL-IN 1, botón VARIATION/FILL-IN 2 y botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

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 NEXT. Para mayor información, vea la parte titulada "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.

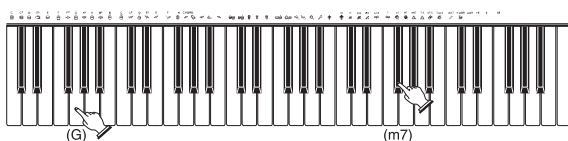


- ① Mayor
- ② Menor
- ③ Aumentado
- ④ Disminuido
- ⑤ Cuarta Suspendida
- ⑥ Séptima
- ⑦ Séptima menor
- ⑧ Séptima mayor
- ⑨ Séptima mayor menor
- ⑩ Quinta bemol en séptima
- ⑪ Quinta bemol en séptima menor
- ⑫ Cuarta suspendida en séptima
- ⑬ Séptima disminuida
- ⑭ Novena agregada menor
- ⑮ Novena agregada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

Ejemplo 1:

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

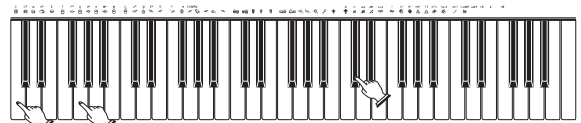


Mantenga presionada la tecla para especificar la raíz del acorde.

Presione la tecla para especificar el acorde.

Ejemplo 2:

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



Sostenga presionada la tecla para especificar un bajo y nota fundamental de acorde.

Presione la tecla para especificar el tipo de acorde.

Especificando la longitud de una nota

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

Longitudes de nota

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

Ejemplo:

Para especificar una corchea (♪), presione [3].

Puntillos (·) y tresillos (≡)

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-53.

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

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

■ Para cambiar a una variación de ritmo

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

■ Para insertar un relleno

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

■ Para insertar una finalización

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

¡IMPORTANTE!

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

■ Para incrementar los acordes de grabación sin ritmo

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

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

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

Grabando múltiples pistas

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

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

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

1. Presione dos veces el botón SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de 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-57.
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.

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

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

1. Presione tres veces el botón SONG MEMORY para ingresar 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.

50 1Step Rec

2. 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

3. Especifique un número de sonido.

- Presionando el botón TONE o el botón DRAWBAR ORGAN, se visualizan el número y el nombre de sonido en 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.

4. 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.

5. Utilice los botones numéricos para ingresar la longitud de la nota o pausa (página S-54).

6. Repita los pasos 4 y 5 para ingresar más notas.

7. 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-57.
- 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.
- Cuando se reproducen datos grabados con sonidos avanzados al comienzo de múltiples pistas, el teclado utiliza el tipo DSP de sonido avanzado, que se encuentra grabado en la pista con el número de pista más grande.
- Cuando se reproduce una pista grabada con el sonido avanzado seleccionado, podría haber un breve retraso en sonar la primera nota de la misma. Si así sucede, pruebe insertando un reposo muy breve al comienzo de la pista.

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-58), 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.

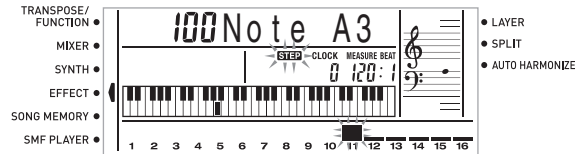


- ① Pista de grabación
- ② Sin pista de grabación

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.



Corrección de errores mientras se graba en incrementos

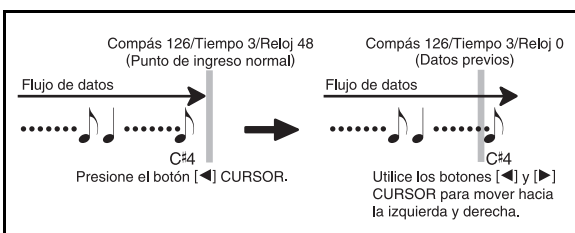
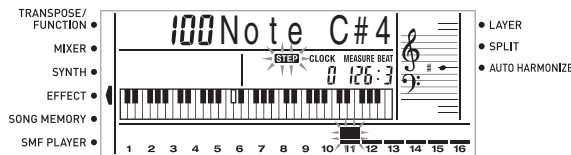
Los datos de la memoria pueden ser considerados como una partitura musical que progresa de izquierda a derecha, con el punto de ingreso normalmente en el extremo derecho de los datos grabados.

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.

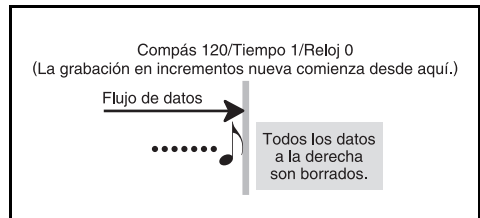


3. Presione el botón [▼] CURSOR.

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.

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

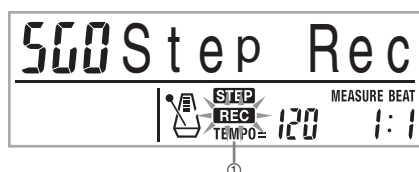
Luego de grabar a la memoria del teclado, puede recuperar los ajustes de parámetros y notas individuales (tal como número de sonido) y hacer cualquier cambio que desee. Esto significa que puede corregir las notas mal tocadas, hacer cambios en las selecciones de sonido, etc.

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 [+] y [-] para seleccionar el número de canción (0 al 4).

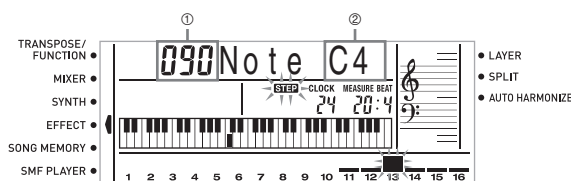


① Destello

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-59.
 - 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.



Técnicas de edición y contenidos del display

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

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

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



■ Para cambiar la altura tonal de una nota

Ingrese una nota nueva 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.

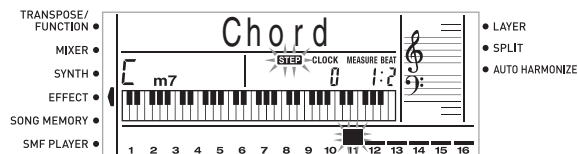


¡¡IMPORTANTE!

- 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 [-].



NOTA

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

■ Para cambiar un número de ritmo

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



NOTA

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

■ Para cambiar la operación del controlador del ritmo*

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

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



Edición de una canción

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

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

Para borrar una canción

1. Presione una vez el botón SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de reproducción.
2. Utilice los botones [+] y [-] para seleccionar el número de la canción que desea borrar.
3. Presione el botón [▼] 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.

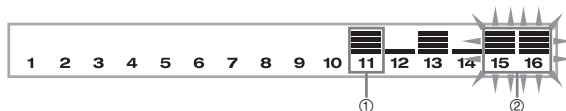
1. Presione una vez el botón SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de reproducción.
2. Utilice los botones [+] y [-] para seleccionar el número de la canción que contiene la pista que desea borrar.
3. Presione el botón [▼] CURSOR. Si no hay ningún número de canción sobre el display, presione 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

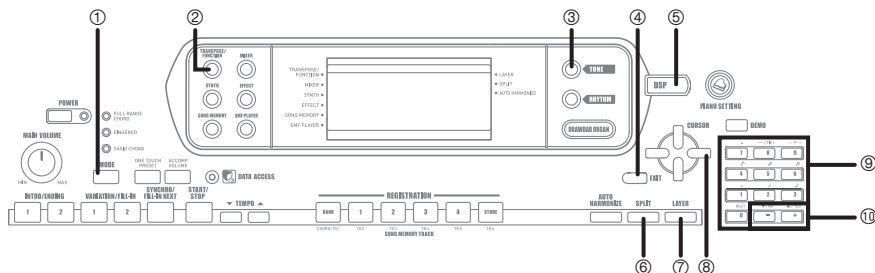
- No puede cambiar el número de canción mientras se encuentra en la condición de espera de borrado de pista.
- Presionando el botón SONG MEMORY mientras se encuentra en la condición de espera de borrado de pista, retorna a la condición de espera de grabación.

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



- | | | |
|-------------------|-----------------------|---------------------|
| ① MODE | ② TRANSPOSE/FUNCTION | ③ TONE |
| ④ EXIT | ⑤ DSP | ⑥ SPLIT |
| ⑦ LAYER | ⑧ [▲][▼][◀][▶] CURSOR | ⑨ Botones numéricos |
| ⑩ [+]/[-], YES/NO | | |

Partes

Durante la ejecución del teclado pueden usarse simultáneamente hasta cuatro partes (numeradas de 1 al 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 GM FRENCH HORN sobre el sonido GM BRASS para producir un sonido rico y metálico de cobres.

■ ESTRATIFICADOR



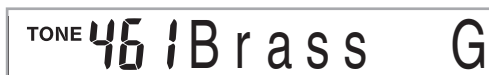
Sonido principal (GM BRASS)
+
Sonido estratificado (GM FRENCH HORN)

Para estratificar sonidos

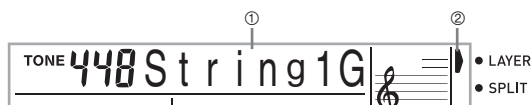
1. Primero seleccione el sonido principal.

Ejemplo:

Para seleccionar "461 GM BRASS" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos para ingresar 4, 6 y luego 1.



2. Presione el botón LAYER.



- ① Sonido de estratificador seleccionado
- ② Puntero

3. Seleccione el sonido estratificado.

Ejemplo:

Para seleccionar "460 GM FRENCH HORN" como el sonido estratificado, utilice los botones numéricos para ingresar 4, 6 y luego 0.



4. 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

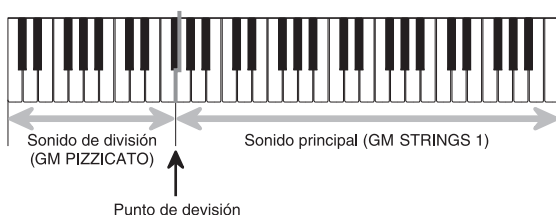
Con la división se pueden asignar dos sonidos diferentes (un sonido principal y un sonido dividido) a cualquier extremo del teclado, lo cual le permite ejecutar un sonido con la mano izquierda y otro sonido con la mano derecha. Por ejemplo, podría seleccionar GM STRINGS 1 como el sonido principal (gama alta) y GM PIZZICATO 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 "448 GM STRINGS 1" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos para ingresar 4, 4 y luego 8.

TONE 448 String1G

2. Presione el botón SPLIT.



- ① Sonido de división seleccionado
- ② Puntero

3. Seleccione el sonido de división.

Ejemplo:

Para seleccionar "445 GM PIZZICATO" como el sonido dividido, utilice los botones numéricos para ingresar 4, 4 y luego 5.

TONE 445 PizzcatG

4. Especifique el punto de división. Mientras sostiene 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 GM PIZZICATO, mientras cada tecla desde G3 y hacia arriba se asigna al sonido GM STRINGS 1.

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



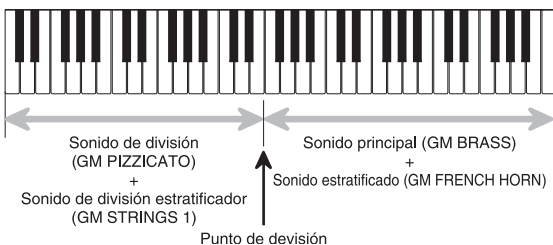
NOTA

- 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 modo de acompañamiento 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

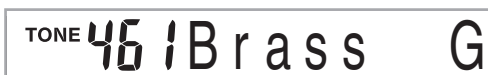


Para dividir el teclado y luego estratificar los sonidos

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

Ejemplo:

Para ajustar "461 GM BRASS" como el sonido principal.



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

Ejemplo:

Para ajustar "445 GM PIZZICATO" como el sonido dividido.



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



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 "448 GM STRINGS 1" ingrese 4, 4, 8.



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

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

- 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.

NOTA

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

Cambiando otros ajustes

Tipos de ajuste

La tabla siguiente muestra los parámetros cuyos ajustes puede cambiar.

| Menú de ajuste | Descripción | Página |
|------------------------------------|---|--------|
| Transposición (Trans.) | Ajuste de afinación del teclado completo mediante unidades de semitono. | S-64 |
| Armonización automática (AutoHarm) | Selecciona el tipo de armonización automática. | S-69 |
| Respuesta al toque (Touch) | Especificación de cómo el sonido debe cambiar con la presión del teclado. | S-64 |
| Afinación (Tune) | Ajuste fino de afinación del teclado completo. | S-65 |
| Contraste (Contrast) | Ajusta el brillo del display. | S-69 |
| Toma asignable (Jack) | Asigna efectos a los pedales. | S-69 |
| Retención de mezclador (MixHold) | Activa y desactiva la retención del mezclador. | S-69 |
| Retención DSP (DSP Hold) | Activa o desactiva la retención DSP. | S-69 |
| MIDI (MIDI) | Ajustes MIDI. | S-70 |
| Borra/Inicializa (Del/Init) | La inicialización se puede usar para reposicionar los parámetros del teclado a sus valores predeterminados de fábrica, o para borrar todos los datos que existen actualmente en la memoria del teclado. | S-70 |

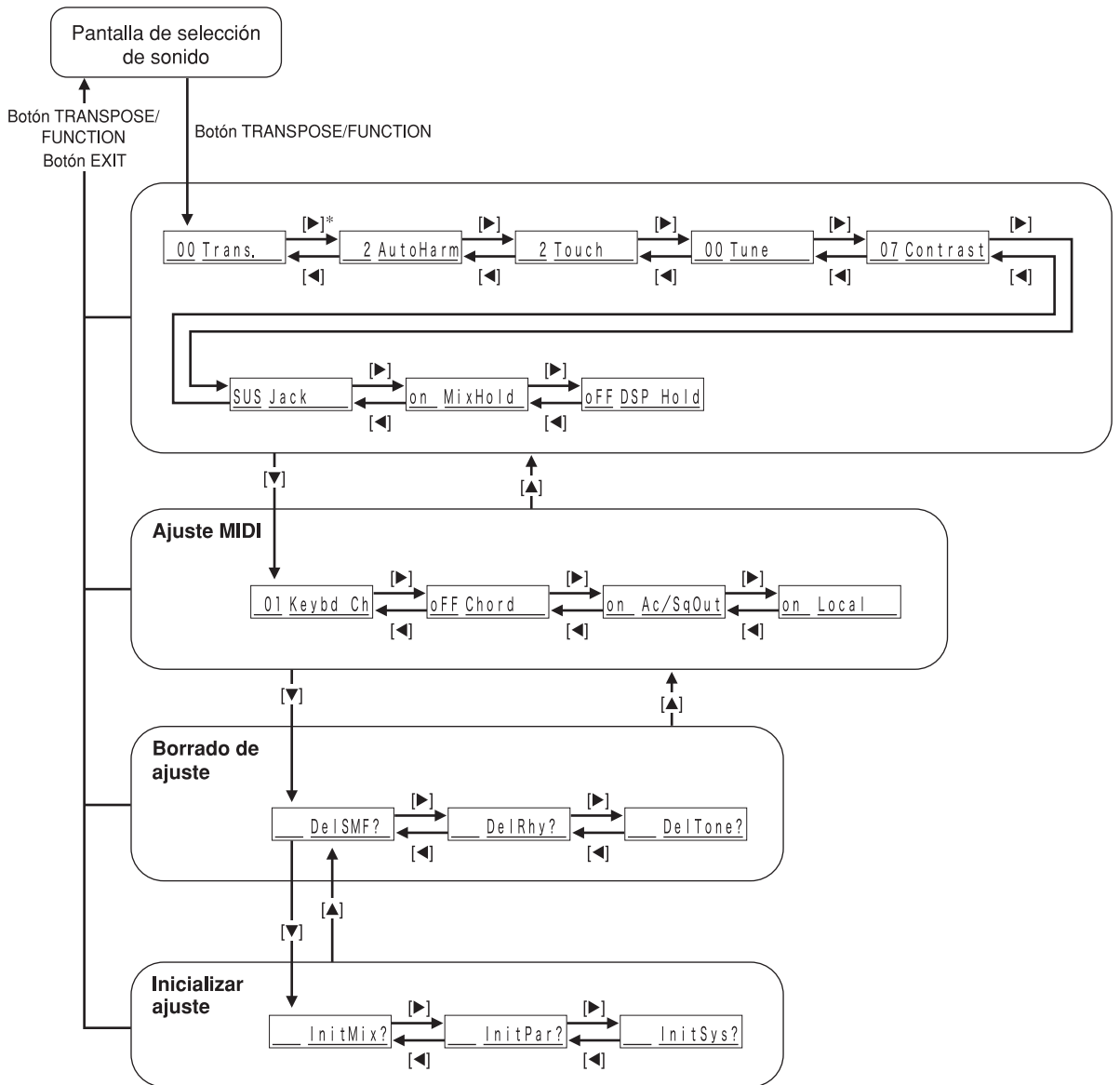
NOTA

- 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-14.
- Los ajustes MIDI y ajustes de borrado/inicialización se encuentran inhabilitados mientras está usando la función de memoria de canciones o reproductor SMF.



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 ítemes cuyos ajustes desea cambiar.



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

- 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.

¡¡IMPORTANTE!

- Un procedimiento de borrado o de inicialización puede tardar unos 40 segundos, después de pulsar el botón YES en el paso 7 de arriba. El mensaje “Pls Wait” permanecerá en el display para indicar que hay un procedimiento en curso. No intente realizar nunca una operación mientras se está visualizando “Pls Wait”. Cualquier operación que realice puede dañar la memoria del teclado y causar un fallo de funcionamiento.
-



Items 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

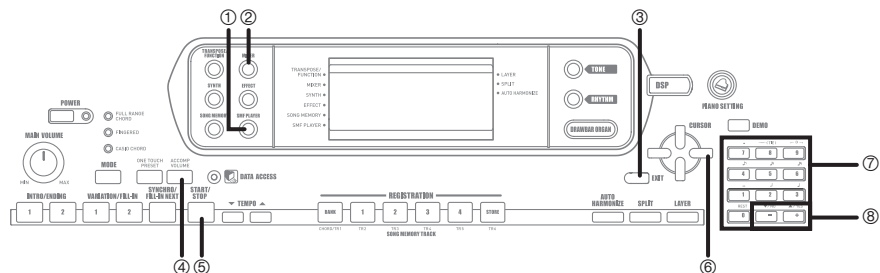
Ajustes MIDI

| 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 los parámetros del teclado y los datos de registro, y borra todos los datos que están almacenados en el área de usuario del teclado. |

Usando el reproductor SMF



- | | | |
|---------------------|--------------|--------------------------|
| ① SMF PLAYER | ② MIXER | ③ EXIT |
| ④ ACCOMP VOLUME | ⑤ START/STOP | ⑥ [▲] [▼] [◀] [▶] CURSOR |
| ⑦ Botones numéricos | ⑧ [+]/[-] | |

“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 usar su computadora para transferir los SMF del CD-ROM suministrado a la memoria flash del teclado, o los SMF descargados del CASIO MUSIC SITE. Para mayor información, vea la parte titulada “Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)” en la página S-76.

* 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.

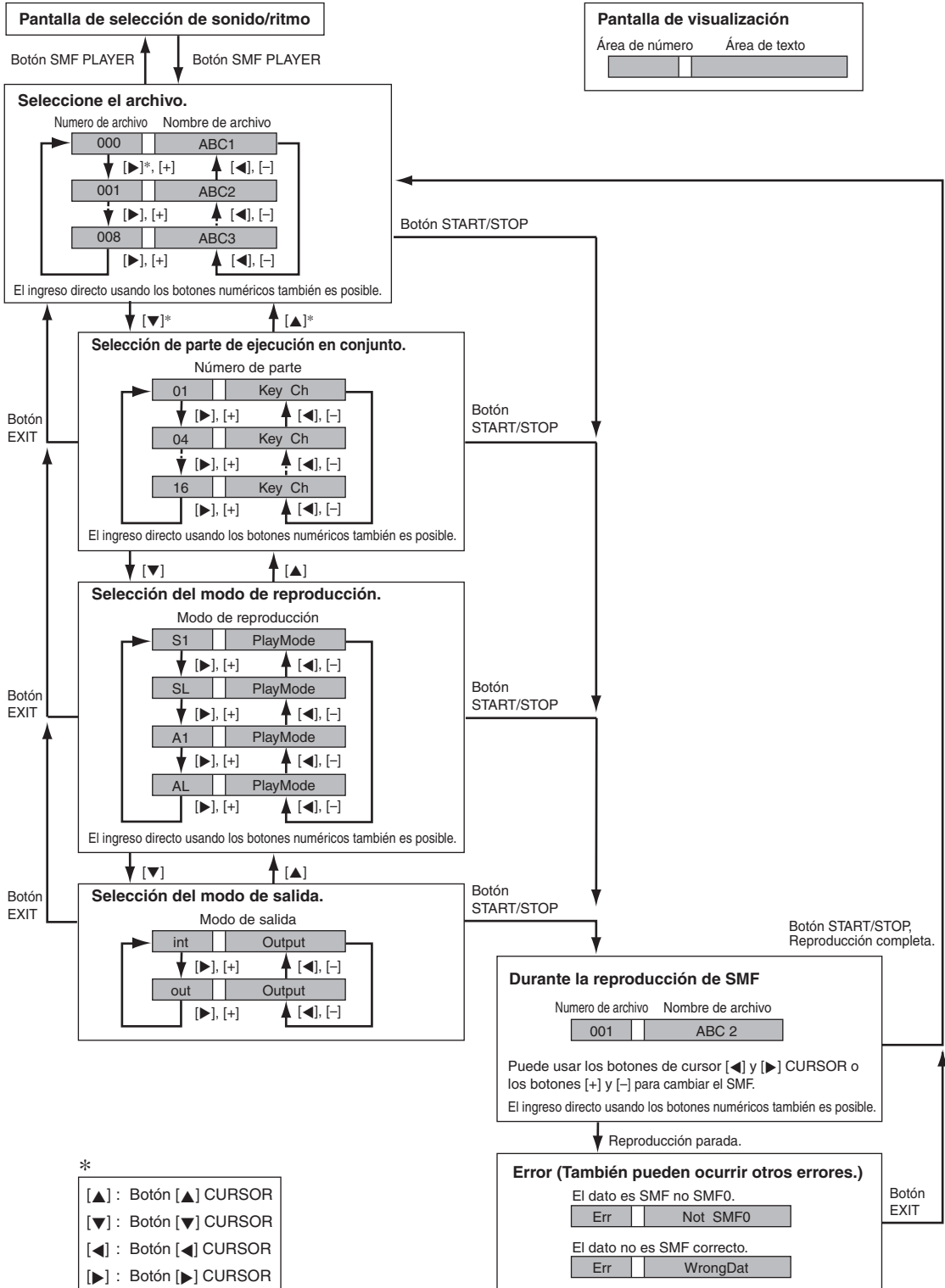
* Inicialmente, su teclado viene con tres melodías SMF de muestra en la memoria.

¡¡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





Reproduciendo un archivo SMF

Para reproducir un archivo SMF

1. 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 aquéllos 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.
2. Utilice los botones numéricos para introducir el número de archivo de tres dígitos del archivo que desea reproducir.
 - El nombre del archivo actualmente seleccionado aparecerá en el área de texto del display. El número de archivo se mostrará en el área de número del display. En el área Tempo / Measure del display se indicará el tamaño del archivo en kilobytes.
 - Para cambiar el archivo, también podrá usar los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-].
3. Presione el botón START/STOP.
 - Esto inicia la reproducción del archivo seleccionado.
 - 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-36.
4. 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.

1. 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.

2. 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

1. Mientras está detenida la reproducción, 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".
2. 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-36.
 - Realizando este paso desactiva la parte aplicable de manera que puede ejecutarla sobre el teclado en conjunto con el resto de la reproducción SMF.

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.

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

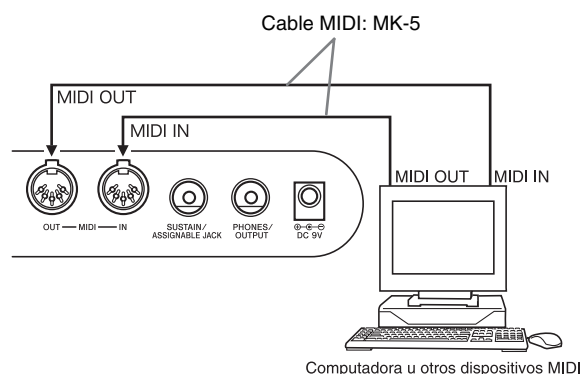
¿Qué es la MIDI?

MIDI es una norma para las señales y conectores digitales que permite que instrumentos musicales, computadoras y otros dispositivos, sin considerar el fabricante, intercambien datos uno con otro.

Conexiones MIDI

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.

Panel trasero



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" (página S-70).

MIDI General

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.

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-67). Para los detalles acerca del menú de ajuste y procedimiento, vea la página S-70.

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

Este parámetro determina si los datos de nota 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>

Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)

La aplicación del software para la gestión de datos musicales del CD-ROM entregado con el teclado le permite transferir los datos descargados del CASIO MUSIC SITE, desde su ordenador a la memoria del teclado. También la podrá usar para guardar los datos del teclado en el disco duro de su computadora.

El software para gestión de datos musicales permite transferir los siguientes tipos de datos.

- SMF
- Patrones de ritmo
- Registros
- Canciones del usuario creados en el modo de memoria de canciones
- Sonidos de batería con forma de onda
- Tonos de órgano con barra de armónicos
- Tono
- Tonos con formas de onda
- DSP
- Archivo de paquetes
- Todos los datos de usuario

CASIO MUSIC SITE

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

Software para la gestión de datos musicales

El software para la gestión de datos musicales permite transferir los datos descargados del CASIO MUSIC SITE desde su computadora a la memoria del teclado, y transferir los datos de la memoria del teclado al disco duro de su computadora, para su almacenamiento. Tras poner en marcha el software para la gestión de datos musicales, podrá acceder a las tres siguientes aplicaciones de convertidor.

■ Convertidor de ondas (Wave Converter)

El convertidor de ondas le permite crear datos de tonos con onda para teclado, desde los archivos de datos de tono (.wav) guardados en el disco duro de su computadora.

■ Convertidor de ritmos (Rhythm Converter)

El convertidor de ritmos le permite crear datos de ritmos, desde los datos de ritmos en formato SMF guardados en el disco duro de su computadora.

■ Editor de parámetros

El editor de parámetros le permite usar su computadora para editar los parámetros del teclado.

■ Cómo instalar el software para la gestión de datos musicales

- Antes de instalar el software para la gestión de datos musicales, asegúrese de leer el contenido del archivo readme.txt aplicable. Podrá encontrar el archivo readme.txt dentro de la carpeta del mismo idioma en que se encuentra ubicado el software de datos musicales que está instalando.

1. Para instalar el software para gestión de datos musicales, acceda al CD-ROM de su computadora y haga doble clic en wk3-30.exe. Seguidamente, siga las instrucciones que aparecen en la pantalla de su computadora.

- * En la carpeta "English" del CD-ROM, se provee un manual en idioma inglés con explicaciones detalladas sobre las operaciones del software de gestión de datos musicales. Para acceder al manual, abra su HTML bajo el nombre "index.html" usando uno de los siguientes tipos de aplicaciones de navegador web. Las versiones en otros idiomas de este manual pueden descargarse gratuitamente del CASIO MUSIC SITE.

Internet Explorer 4 o superior

Netscape Navigator 4.04 o superior

■ Sistemas operativos compatibles

El software para gestión de datos musicales funcionará bajo los siguientes sistemas operativos.

Windows 98SE

Windows Me

Windows 2000

Windows XP

¡¡IMPORTANTE!

- Si bien el software para gestión de datos musicales está diseñado para ejecutarse bajo las configuraciones estándar de los sistemas operativos indicados más arriba, tenga en cuenta que podría no ejecutarse correctamente bajo determinados entornos de software y hardware.
- El software para gestión de datos musicales no puede utilizarse en una computadora Macintosh.

Para descargar datos

Para la información sobre cómo descargar datos, visite CASIO MUSIC SITE.

Cuando llegue al CASIO MUSIC SITE, seleccione un país o zona geográfica. Seguidamente, seleccione el servicio para descargar datos "Sistema de expansión de datos por Internet".

Tenga en cuenta que la disponibilidad de servicios de CASIO MUSIC SITE depende del país o área seleccionado.



Datos del CD-ROM suministrado

El CD-ROM que viene con el teclado dispone de una carpeta denominada "Data", que contiene diversas carpetas de datos. Para los detalles acerca de los datos contenidos en las carpetas de datos, consulte el archivo "list.txt" incluido en cada carpeta.

Reposicionando el teclado a los valores predeterminados de fábrica

La carpeta "Data" en el CD-ROM que viene con el teclado incluye un archivo denominado "alldata.ckf", que contiene los datos predeterminados de fábrica. Todos los ajustes volverán a los ajustes predeterminados de fábrica al transferir los datos "alldata.ckf" a la memoria flash del teclado.

- Para la información sobre cómo transferir los datos a la memoria flash del teclado, consulte el manual del software de aplicación.

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.
- La transferencia de datos entre el teclado y la computadora se podrá interrumpir si ejecuta una operación de teclado durante la transferencia. No efectúe ninguna operación de teclado mientras se están transfiriendo los datos.

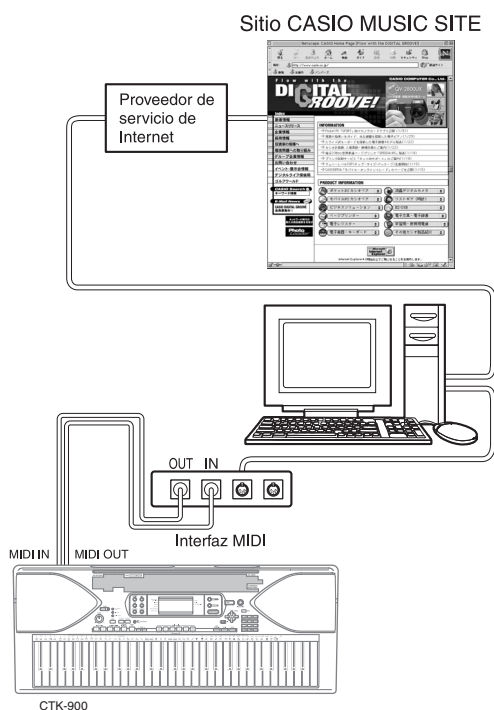
Lámpara DATA ACCESS

La lámpara DATA ACCESS se enciende cada vez que el teclado esté intercambiando datos con una computadora conectada a través de la conexión de cable MIDI. No desconecte nunca el cable MIDI mientras esté encendida la lámpara DATA ACCESS.

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.



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 MAIN 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-12, 13</p> <p>S-16</p> <p>S-16</p> <p>S-28</p> <p>S-70</p> <p>S-36</p> <p>S-37, 38</p> |
| Cualquiera de los síntomas siguientes cuando se usa la alimentación mediante pilas. | Alimentación mediante pilas baja | Cambie las pilas usadas por nuevas o utilice el adaptador de CA. | S-12, 13 |
| <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. | <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <ul style="list-style-type: none"> • 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. | |
| 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-35</p> <p>S-36</p> <p>S-37, 38</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-64 |
| Ejecutando el teclado suenan dos sonidos. | Estratificador activado. | Presione el botón LAYER para desactivar la estratificación. | S-61 |
| 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-62 |
| 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-64, 65</p> <p>S-38</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-36 |



| Problema | Causas posibles | Acción a tomar | Vea la página |
|---|---|--|--------------------------------------|
| 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. | S-36 S-37, 38 |
| 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. | S-36 S-37, 38 S-61, 62 S-71 |
| 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. | S-75 S-36, 38 |
| 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-70 |
| 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-70 |
| El teclado se inicia anormalmente cuando es activado. | <ol style="list-style-type: none"> 1. La memoria Flash está alterada. 2. El teclado ha detectado datos de memoria flash anormales y está reiniciando automáticamente el sistema de teclado. | <ol style="list-style-type: none"> 1. a. Retire las pilas desde el teclado y desconecte el adaptador de CA, y luego presione el botón POWER. b. Vuelva a colocar las pilas y/o reconecte el adaptador de CA, y luego presione de nuevo el botón POWER para activar la alimentación. c. 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. 2. Espere (aproximadamente 40 segundos) hasta que el mensaje "Pls Wait" desaparezca del display. | S-70 |
| 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-70 |
| La calidad y el volumen del tono suenan ligeramente diferentes, dependiendo de la parte del teclado donde sea ejecutado. | <p>Este es un resultado inevitable del proceso de muestreo digital*, y no es ningún signo de anomalía.</p> <p>* Se toman múltiples muestras digitales para las gamas baja, media y alta del instrumento musical original. Por tal motivo, pueden presentarse diferencias muy leves en la calidad y el volumen tonal entre las gamas muestrales.</p> | | |

Especificaciones

| Modelo: | CTK-900. | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|------------------------------|---------------------|------------|---------------------|---|--------------|--------------|------|---|---------------------|---------------|------|---|-------------------|------------------------------|------|
| Teclado: | 61 teclas normales, 5 octavas con respuesta al toque (Off / 1 / 2 / 3). | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sonidos: | 332 sonidos avanzados + 200 sonidos preajustados + 18 ajustes de batería + 100 sonidos del usuario estándar + 20 sonidos del usuario con ondas* + 4 ajustes de batería de usuario* + 50 sonidos de órgano con Drawbar + 100 sonidos de órgano con Drawbar del usuario (total de 824 sonidos); estratificador/división. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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>176 (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"> <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>Street Beatz</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:10</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Wind from the South</td> <td>Hage Software</td> <td>2:30</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Serendipity Waltz</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>1:52</td> </tr> </tbody> </table> | Número de sonido | Nombre | Compositor | Tiempo de ejecución | 0 | Street Beatz | Steve Turner | 2:10 | 1 | Wind from the South | Hage Software | 2:30 | 2 | Serendipity Waltz | TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD. | 1:52 |
| Número de sonido | Nombre | Compositor | Tiempo de ejecución | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | Street Beatz | Steve Turner | 2:10 | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Wind from the South | Hage Software | 2:30 | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Serendipity Waltz | TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD. | 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> | | | | | | | | | | | | | | | | |



| | |
|--|--|
| 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: 4 MB. Área sombreada: Aproximadamente 3,5 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 3,5 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 \times 37,5 \times 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.
 - 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 límite superior en el nivel de la señal de entrada.
- Parámetros
 - 0: Limit (Límite) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de volumen desde el cual se aplica el límite.
 - 1: Attack (Ataque) (Gama: 0 a 127)
Ajuste el valor de ataque de la señal de entrada.
 - 2: Release (Liberación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tiempo desde el momento en que la señal de entrada disminuye debajo de un cierto nivel hasta que se para la operación.
 - 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel que se está generando.
El volumen de salida cambia de acuerdo con el ajuste de límite y las características del sonido ingresado. Utilice este parámetro para corregir tales cambios.

08 :Distortion (Distorsión)

- Función
Este efecto proporciona "Distortion + AmpSimulator"
- Parámetros
 - 0: Gain (Ganancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de entrada.

Lista de algoritmo DSP

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

09 :Stereo Phaser (Generador de fase estéreo)

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

10 :Phaser (Generador de fase)

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

11 :Rotary (Rotativo)

- Función
Esto es un efecto de un simulador de altavoz rotativo.
- Parámetros
 - 0: Speed (Velocidad) (Gama: Lento, Rápido)
Cambia el modo de velocidad entre rápido y lento.
 - 1: Break (Pausa) (Gama: Rotación, parada)
Se para la rotación del altavoz.
 - 2: Fall Accel (Caída de aceleración) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de rápido a lento.
 - 3: Rise Accel (Elevación de aceleración) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la aceleración cuando el modo de velocidad es cambiado de lento a rápido.
 - 4: Slow Rate (Régimen lento) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la velocidad de rotación de altavoz del modo de velocidad lenta.
 - 5: Fast Rate (Régimen rápido) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la velocidad de rotación de altavoz del modo de velocidad rápida.

12 :Drive Rotary (Accionamiento – Rotativo)

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



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

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

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

■ 20 :Stereo Delay 1 (Retardo estéreo 1)

- Función
Esto es un efecto de retardo de la entrada y salida estéreo.
- Parámetros
 - 0: Delay Time (Tiempo de retardo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el retardo de tiempo.
 - 1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de sonido del efecto.
 - 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la repetición del retardo.
 - 3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la amortiguación del sonido de retardo de gama alta. 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.

■ 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.

■ 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.

Lista de algoritmo DSP

- 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.
 - 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)

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

- Función
Esto es un generador de múltiples efectos relacionado a Flanger – 2-Tap Delay.
 - Parámetros
- 0: Flanger LFO Rate (Régimen LFO de flanger)
 - 1: Flanger LFO Depth (Profundidad LFO de flanger)
 - 2: Flanger Feedback (Retroalimentación de flanger)
 - 3: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)
 - 4: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
 - 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

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

- Función
Esto es un generador de efectos relacionado a Stereo Phaser – Stereo Delay 1.
 - Parámetros
- 0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)
 - 1: Phaser Manual (Generador de fases manual)



- 2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
- 3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)
- 4: Phaser Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

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

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

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

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

■ M07: Multi07 (Enhancer – Flanger) (Mejorador – Flanger)

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

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

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

■ M09 :Multi09 (Sin 2-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)
 - 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 :Multi12 (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 – Distortion) (Modulador de anillo – Distorsión)

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Ring Modulator– Distortion.
- Parámetros
 - 0: Ring OSC Frequency (Frecuencia de oscilador de anillo)
 - 1: Ring LFO Rate (Régimen LFO de anillo)
 - 2: Ring LFO Depth (Profundidad LFO de anillo)
 - 3: Ring Wet Level (Nivel húmedo de anillo)
 - 4: Ring Dry Level (Nivel seco de anillo)
 - 5: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 6: Distortion Tone (Tono de distorsión)
 - 7: Distortion Level (Nivel de distorsión)

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

- Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Lo-Fi – Reflection.
- Parámetros
 - 0: Lo-Fi Noise 1 (Ruido de filtro de paso bajo 1)
 - 1: Lo-Fi Noise 2 (Ruido de filtro de paso bajo 2)
 - 2: Lo-Fi Tone (Tono de filtro de paso bajo)
 - 3: Lo-Fi Resonance (Resonancia de filtro de paso bajo)
 - 4: Reflection Type (Tipo de reflexión)
 - 5: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
 - 6: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
 - 7: Reflection Tone (Tono de reflexión)

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

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion – Lo-Fi.
- **Parámetro**
 - 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 1: Distortion Low (Distorsión baja)
 - 2: Distortion High (Distorsión alta)
 - 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
 - 4: Lo-Fi Noise 1 (Ruido de filtro de paso bajo 1)
 - 5: Lo-Fi Noise 2 (Ruido de filtro de paso bajo 2)
 - 6: Lo-Fi Tone (Tono de filtro de paso bajo)
 - 7: Lo-Fi Resonance (Resonancia de filtro de paso bajo) Multi17 (Drive Rotary – Reflection) (Accionamiento rotativo – Reflexión)

■ M16 : Multi16 (Drive Rotary – Reflection) (Accionamiento rotativo – Reflexión)

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Drive – Reflection.
- **Parámetro**
 - 0: Drive Rotary Gain (Ganancia de accionamiento rotativo)
 - 1: Drive Rotary Level (Nivel de accionamiento rotativo)
 - 2: Drive Rotary Speed (Velocidad de accionamiento rotativo)
 - 3: Drive Rotary Slow Rate (Régimen lento de accionamiento rotativo)
 - 4: Drive Rotary Fast Rate (Régimen rápido de accionamiento rotativo)
 - 5: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
 - 6: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
 - 7: Reflection Tone (Tono de reflexión)

■ M17: Multi17 (Rotary – Reflection) (Rotativo – Reflexión)

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Rotary – Reflection.
- **Parámetro**
 - 0: Rotary Speed (Velocidad de rotación)
 - 1: Rotary Break (Pausa de rotación)
 - 2: Rotary Slow Rate (Régimen lento de rotación)
 - 3: Rotary Fast Rate (Régimen rápido de rotación)
 - 4: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
 - 5: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
 - 6: Reflection Tone (Tono de reflexión)

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

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Compressor – 2-Tape Delay.
- **Parámetros**
 - 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
 - 1: Compressor Attack (Ataque de compresor)
 - 2: Compressor Level (Nivel de compresor)
 - 3: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)
 - 4: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

■ M19: Multi19 (Compressor – Stereo Delay 1) (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)

■ 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 Compressor – Sin 2-Phase Chorus – Reflection.
- **Parámetros**
 - 0: Compressor Depth (Profundidad de compresor)
 - 1: Compressor Attack (Ataque de compresor)
 - 2: Compressor Level (Nivel de compresor)
 - 3: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
 - 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 5: Reflection Wet Level (Nivel húmedo de reflexión)
 - 6: Reflection Feedback (Retroalimentación de reflexión)
 - 7: Reflection Tone (Tono de reflexión)

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

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion – 1-Phase Chorus – 2-Tap Delay.



- Parámetro
 - 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 1: Distortion Low (Distorsión baja)
 - 2: Distortion High (Distorsión alta)
 - 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
 - 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
- **M25 :Multi25 (Compressor – Distortion – 2-Tap Delay) (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)**
 - Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Auto Wah – Distortion – 2-Tap Delay.
 - Parámetros
 - 0: Wah Manual (Wah Manual)
 - 1: Wah Depth (Profundidad Wah)
 - 2: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 3: Distortion Tone (Tono de distorsión)
 - 4: Distortion Level (Nivel de distorsión)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
- **M27 :Multi27 (LFO Wah – Distortion – 2-Tap Delay) (LFO Wah – Distorsión – Retardo de 2 toques)**
 - Función
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a LFO Wah – Distortion – 2-Tap Delay.
 - Parámetros
 - 0: Wah Manual (Wah Manual)
 - 1: Wah LFO Rate (Régimen LFO de Wah)
 - 2: Wah LFO Depth (Profundidad LFO de Wah)
 - 3: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
 - 4: Distortion Level (Nivel de distorsión)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
- **M28: Multi28 (Distortion – 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)
 - 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 (Retroalimentación de flanger)
 - 7: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)

Appendix/Apéndice

Tone List/Lista de sonidos

- ❶ No./Nº
- ❷ Tone Group/Grupo de Sonido
- ❸ Tone Name/Nombre de sonido
- ❹ Program Change/Cambio de programa
- ❺ Bank Select MSB/MSB de selección de banco
- ❻ Maximum Polyphony/Polifonía máxima
- ❼ Range Type/Tipo de gama
- ❽ DSP Type/Tipo DSP

Advanced Tones/Sonidos avanzados

| ❶ | ❷ | ❸ | ❹ | ❺ | ❻ | ❼ | ❽ |
|----|------------|---------------------|----|----|----|----|----------|
| 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 | ROCK PIANO | 1 | 49 | 32 | N | Equalize |
| 5 | PIANO | MODERN PIANO | 1 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 6 | PIANO | DANCE PIANO | 1 | 53 | 16 | N | Enha Dly |
| 7 | PIANO | MELLOW PIANO | 0 | 50 | 32 | N | Equalize |
| 8 | PIANO | BRIGHT PIANO | 1 | 48 | 32 | N | Enhancer |
| 9 | PIANO | SYNTH-STR PIANO | 0 | 54 | 16 | N | Cho Flan |
| 10 | PIANO | STRINGS PIANO | 1 | 52 | 16 | N | RvbHall1 |
| 11 | PIANO | VOICE PIANO | 0 | 53 | 16 | N | Reflect |
| 12 | PIANO | ELEC.GRAND PIANO | 2 | 48 | 32 | N | Equalize |
| 13 | PIANO | HARPSICHORD | 6 | 51 | 32 | N | CmpChoRf |
| 14 | PIANO | GRAND PIANO WIDE | 0 | 49 | 32 | N | Reflect |
| 15 | PIANO | AMBIENT PIANO | 0 | 55 | 16 | N | St.Delay |
| 16 | PIANO | 1 OCTAVE PIANO | 3 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 17 | PIANO | 2 OCTAVE PIANO | 3 | 50 | 16 | N | RvbRoom2 |
| 18 | PIANO | MODERN E.G.PIANO | 2 | 50 | 16 | N | ChoDly 1 |
| 19 | PIANO | COMPPIANO | 0 | 56 | 32 | N | CmpEnDly |
| 20 | PIANO | HONKY-TONK 1 | 3 | 48 | 16 | N | Enhancer |
| 21 | PIANO | BRIGHT HARPSICHORD | 6 | 52 | 32 | N | CmpChoRf |
| 22 | PIANO | COUPLED HARPSICHORD | 6 | 49 | 16 | N | CmpChoRf |
| 23 | E.PIANO | ELEC.PIANO 1 | 4 | 48 | 32 | N | Chorus 3 |
| 24 | E.PIANO | ELEC.PIANO 2 | 5 | 49 | 16 | N | Chorus 3 |
| 25 | E.PIANO | FM ELEC.PIANO | 5 | 48 | 16 | N | Chorus 3 |
| 26 | E.PIANO | DYNO ELEC.PIANO | 4 | 49 | 32 | N | Chorus 3 |
| 27 | E.PIANO | 60'S ELEC.PIANO | 4 | 52 | 32 | N | Auto Pan |
| 28 | E.PIANO | MELLOW E.PIANO | 4 | 53 | 16 | N | CmpChoRf |
| 29 | E.PIANO | POP ELEC.PIANO | 4 | 50 | 16 | N | Equalize |
| 30 | E.PIANO | TREMOLO E.PIANO | 4 | 56 | 32 | N | Cho Trem |
| 31 | E.PIANO | SOFT E.PIANO | 5 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 32 | E.PIANO | GLASS E.PIANO | 4 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 33 | E.PIANO | SYNTH-STR E.PIANO 1 | 4 | 55 | 16 | N | Equalize |
| 34 | E.PIANO | CLAVI | 7 | 48 | 32 | N | Dist 1 |
| 35 | E.PIANO | AUTO WAH E.PIANO | 4 | 57 | 32 | N | Auto Wah |
| 36 | E.PIANO | PHASER E.PIANO | 4 | 58 | 32 | N | PhaAPan1 |
| 37 | E.PIANO | MODERN E.PIANO | 5 | 50 | 16 | N | Enha Dly |
| 38 | E.PIANO | WARM ELEC.PIANO | 4 | 59 | 32 | N | Cho Trem |
| 39 | E.PIANO | ELEC.PIANO PAD | 4 | 54 | 16 | N | StPhaser |
| 40 | E.PIANO | SYNTH-STR E.PIANO 2 | 5 | 53 | 16 | N | Equalize |
| 41 | E.PIANO | STRINGS E.PIANO | 5 | 54 | 16 | N | ChoDly 1 |
| 42 | E.PIANO | RESONANCE CLAVI | 7 | 50 | 32 | N | Auto Wah |
| 43 | E.PIANO | PULSE CLAVI | 7 | 49 | 32 | N | CmpEnDly |
| 44 | E.PIANO | LA CLAVI | 7 | 51 | 32 | N | Cho Dly4 |
| 45 | CHROM.PERC | TREMOLO VIBRAPHONE | 11 | 48 | 32 | N | Cho Trem |
| 46 | CHROM.PERC | MARIMBA | 12 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 47 | CHROM.PERC | GLOCKENSPIEL | 9 | 48 | 32 | +1 | Reflect |
| 48 | CHROM.PERC | CELESTA | 8 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 49 | CHROM.PERC | VIBRAPHONE | 11 | 50 | 32 | N | Reflect |
| 50 | CHROM.PERC | PHASER MARIMBA | 12 | 50 | 32 | N | PhaDly 2 |
| 51 | CHROM.PERC | DELAY GLOCKENSPIEL | 9 | 49 | 32 | +1 | ChoDly 2 |
| 52 | CHROM.PERC | ROTARY CELESTA | 8 | 49 | 32 | N | RotRef 2 |
| 53 | ORGAN | ROTARY DRAWBAR | 16 | 52 | 16 | N | Rotary 2 |
| 54 | ORGAN | ROTARY PERC.ORGAN 1 | 17 | 52 | 16 | N | Rotary 2 |
| 55 | ORGAN | ROTARY PERC.ORGAN 2 | 17 | 54 | 16 | N | RotRef 1 |
| 56 | ORGAN | 70'S ORGAN | 17 | 49 | 32 | N | Rotary 1 |
| 57 | ORGAN | TREMOLO ORGAN | 16 | 49 | 32 | N | Cho Trem |
| 58 | ORGAN | JAZZ DRAWBAR | 17 | 53 | 16 | N | RotRef 1 |
| 59 | ORGAN | ROCK ORGAN | 18 | 48 | 16 | N | Rotary 2 |
| 60 | ORGAN | OVD ROTARY ORGAN | 16 | 54 | 32 | N | Od Rot 2 |
| 61 | ORGAN | ROTARY ELEC.ORGAN | 16 | 53 | 32 | N | Rotary 2 |
| 62 | ORGAN | CHURCH ORGAN 1 | 19 | 48 | 16 | N | RvbHall2 |

| ❶ | ❷ | ❸ | ❹ | ❺ | ❻ | ❼ | ❽ |
|-----|--------|------------------------|-----|----|----|----|----------|
| 63 | ORGAN | CHAPEL ORGAN | 19 | 51 | 32 | N | GateRvb2 |
| 64 | ORGAN | ACCORDION | 21 | 48 | 16 | N | Reflect |
| 65 | ORGAN | BANDONEON | 23 | 48 | 16 | N | Reflect |
| 66 | ORGAN | HARMONICA | 22 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 67 | ORGAN | DRAWBAR ORGAN 1 | 16 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 68 | ORGAN | DRAWBAR ORGAN 2 | 16 | 50 | 32 | N | Rotary 1 |
| 69 | ORGAN | ELEC.ORGAN | 16 | 51 | 32 | N | Reflect |
| 70 | ORGAN | PERC.ORGAN 1 | 17 | 48 | 16 | N | Reflect |
| 71 | ORGAN | PERC.ORGAN 2 | 17 | 51 | 16 | N | Rotary 2 |
| 72 | ORGAN | JAZZ ORGAN | 17 | 50 | 16 | N | Reflect |
| 73 | ORGAN | OVD ROCK ORGAN | 18 | 49 | 16 | N | OdRtRef1 |
| 74 | ORGAN | TAPE ORGAN | 20 | 50 | 16 | N | Cho Dly4 |
| 75 | ORGAN | CHURCH ORGAN 2 | 19 | 49 | 16 | N | GateRvb2 |
| 76 | ORGAN | OCTAVE ACCORDION | 21 | 49 | 16 | N | CmpChoRf |
| 77 | ORGAN | NEO BANDONEON | 23 | 49 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 78 | ORGAN | SLOW HARMONICA | 22 | 49 | 32 | N | RvbRoom2 |
| 79 | ORGAN | WAH HARMONICA | 22 | 50 | 32 | N | LWHDsDly |
| 80 | GUITAR | PURE ACOUSTIC GUITAR | 25 | 49 | 32 | -1 | Equalize |
| 81 | GUITAR | NYLON STR.GUITAR | 24 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 82 | GUITAR | STEEL STR.GUITAR | 25 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 83 | GUITAR | JAZZ GUITAR | 26 | 48 | 32 | -1 | CmpChoRf |
| 84 | GUITAR | CHORUS CLEAN GUITAR | 27 | 53 | 32 | -1 | CmpEnDly |
| 85 | GUITAR | ROTARY GUITAR | 27 | 54 | 32 | -1 | RotRef 1 |
| 86 | GUITAR | CRUNCH ELEC.GUITAR | 27 | 52 | 32 | -1 | CrmDelay |
| 87 | GUITAR | OVD FRONT GUITAR | 29 | 49 | 32 | -1 | CmpOdDly |
| 88 | GUITAR | FEEDBACK DIST.GT | 30 | 52 | 16 | -1 | DistDly1 |
| 89 | GUITAR | MUTE DIST.GUITAR | 28 | 49 | 32 | -1 | MetalDly |
| 90 | GUITAR | MELLOW NYLON GUITAR | 24 | 51 | 16 | -1 | ChoDly 3 |
| 91 | GUITAR | 12 STRING GUITAR | 25 | 50 | 16 | -1 | Equalize |
| 92 | GUITAR | BRIGHT ACOUSTIC GUITAR | 25 | 52 | 32 | -1 | Enha Dly |
| 93 | GUITAR | CHORUS STEEL GUITAR | 25 | 51 | 16 | -1 | ChoDly 4 |
| 94 | GUITAR | UKULELE | 24 | 49 | 32 | N | CmpChoRf |
| 95 | GUITAR | BANJO | 105 | 48 | 32 | N | Equalize |
| 96 | GUITAR | OCTAVE JAZZ GUITAR | 26 | 50 | 16 | -1 | RvbRoom3 |
| 97 | GUITAR | CHORUS JAZZ GUITAR | 26 | 51 | 32 | -1 | OdChorus |
| 98 | GUITAR | CLEAN GUITAR | 27 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 99 | GUITAR | ELEC.GUITAR FRONT | 27 | 51 | 32 | -1 | Equalize |
| 100 | GUITAR | ELEC.GUITAR REAR | 27 | 50 | 32 | -1 | Equalize |
| 101 | GUITAR | TREMOLO GUITAR | 29 | 55 | 32 | -1 | Cho Trem |
| 102 | GUITAR | MUTE GUITAR | 28 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 103 | GUITAR | OVERDRIVE GUITAR | 29 | 48 | 16 | -1 | CmpDelay |
| 104 | GUITAR | OVD REAR GUITAR | 29 | 50 | 32 | -1 | Ovrdrive |
| 105 | GUITAR | DISTORTION FRONT GT | 30 | 50 | 32 | -1 | DistDly2 |
| 106 | GUITAR | MORE DISTORTION GT | 30 | 51 | 16 | -1 | DistDly2 |
| 107 | GUITAR | TOUCH WAH OVD GT | 30 | 54 | 16 | -1 | AWHCrdly |
| 108 | GUITAR | DISTORTION GUITAR | 30 | 48 | 16 | -1 | CmpDelay |
| 109 | GUITAR | FEEDBACK GUITAR | 30 | 49 | 16 | -1 | CmpCrDly |
| 110 | GUITAR | DISTORTION CLEAN GT | 30 | 53 | 32 | -1 | CmpCrDly |
| 111 | BASS | ACOUSTIC BASS 1 | 32 | 48 | 32 | -1 | Limiter |
| 112 | BASS | ACOUSTIC BASS 2 | 32 | 49 | 32 | -1 | Reflect |
| 113 | BASS | RIDE BASS | 32 | 50 | 16 | -1 | RvbRoom1 |
| 114 | BASS | FINGERED BASS 1 | 33 | 48 | 32 | -1 | Limiter |
| 115 | BASS | FINGERED BASS 2 | 33 | 49 | 32 | -1 | Limiter |
| 116 | BASS | PICKED BASS | 34 | 48 | 32 | -1 | CmpEnDly |
| 117 | BASS | FRETLESS BASS | 35 | 48 | 32 | -1 | ChoDly 1 |
| 118 | BASS | SLAP BASS | 37 | 48 | 32 | -1 | Comp 2 |
| 119 | BASS | SAW SYNTH-BASS 1 | 38 | 48 | 16 | -1 | Chorus 1 |
| 120 | BASS | ANALOG SYNTH-BASS | 38 | 52 | 32 | -1 | PhaCho 1 |
| 121 | BASS | CHORUS FINGERED BASS | 33 | 50 | 16 | -1 | Crm Cho |
| 122 | BASS | ROCK PICKED BASS | 34 | 49 | 32 | -1 | OdChorus |
| 123 | BASS | FLAN.FRETLESS BASS | 35 | 49 | 16 | -1 | Cho Flan |
| 124 | BASS | FUNKY SLAP BASS | 37 | 49 | 32 | -1 | AWHCrdly |
| 125 | BASS | SQR SYNTH-BASS 1 | 39 | 48 | 32 | -1 | Od Rot 1 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|-----------|----------------------|----|----|----|----|----------|
| 126 | BASS | RESO.SQR BASS | 39 | 50 | 32 | -1 | Enha Cho |
| 127 | BASS | RESO.SAW BASS 1 | 38 | 53 | 32 | -1 | AWhChDly |
| 128 | BASS | RESO.SAW BASS 2 | 38 | 49 | 16 | -1 | PhaDly 2 |
| 129 | BASS | DISTORTION SQR BASS | 39 | 51 | 16 | -1 | DistDly1 |
| 130 | BASS | DIGITAL BASS 1 | 39 | 52 | 32 | -1 | Comp 2 |
| 131 | BASS | DIGITAL BASS 2 | 39 | 55 | 16 | -1 | Chorus 2 |
| 132 | BASS | ACID BASS | 38 | 50 | 32 | -1 | Enhancer |
| 133 | BASS | SAW SYNTH-BASS 2 | 38 | 54 | 32 | -1 | Equalize |
| 134 | BASS | TRI SYNTH-BASS | 39 | 53 | 32 | -1 | Equalize |
| 135 | BASS | SINE BASS | 39 | 54 | 32 | -1 | Comp 1 |
| 136 | BASS | FAT SYNTH-BASS | 39 | 56 | 16 | N | CmpEnDly |
| 137 | BASS | ORGAN BASS 1 | 38 | 55 | 32 | -1 | Comp 1 |
| 138 | ORCHESTRA | VIOLIN | 40 | 48 | 32 | N | GateRvb2 |
| 139 | ORCHESTRA | CELLO | 42 | 48 | 32 | -1 | GateRvb2 |
| 140 | ORCHESTRA | VIOLA | 41 | 48 | 32 | N | GateRvb2 |
| 141 | ORCHESTRA | PIZZICATO ENSEMBLE | 45 | 49 | 16 | N | RvbHall1 |
| 142 | ORCHESTRA | HARP | 46 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 143 | ORCHESTRA | SLOW VIOLIN | 40 | 49 | 32 | N | RvbHall2 |
| 144 | ORCHESTRA | SLOW CELLO | 42 | 49 | 32 | -1 | RvbHall2 |
| 145 | ORCHESTRA | PIZZICATO | 45 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 146 | ORCHESTRA | HARPS | 46 | 49 | 16 | N | Reflect |
| 147 | ENSEMBLE | STEREO STRINGS | 48 | 51 | 16 | N | RvbPlate |
| 148 | ENSEMBLE | STRING ENSEMBLE | 48 | 48 | 32 | N | RvbRoom3 |
| 149 | ENSEMBLE | SLOW STRINGS | 49 | 48 | 32 | N | ChoDly 3 |
| 150 | ENSEMBLE | CHAMBER | 49 | 49 | 16 | N | Reflect |
| 151 | ENSEMBLE | PURE SYNTH-STRINGS | 50 | 50 | 16 | N | ChoDly 3 |
| 152 | ENSEMBLE | SYNTH-STRINGS 1 | 50 | 48 | 32 | N | ChoDly 3 |
| 153 | ENSEMBLE | 70'S SYNTH-STR | 50 | 51 | 16 | N | RevHall1 |
| 154 | ENSEMBLE | 80'S SYNTH-STR | 50 | 52 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 155 | ENSEMBLE | STEREO CHOIR | 52 | 50 | 16 | N | RvbHall1 |
| 156 | ENSEMBLE | VOICE UUH | 53 | 49 | 16 | N | RvbRoom1 |
| 157 | ENSEMBLE | VOICE DOO | 53 | 48 | 32 | N | RvbRoom1 |
| 158 | ENSEMBLE | SYNTH-VOICE 1 | 54 | 48 | 32 | N | Chorus 4 |
| 159 | ENSEMBLE | SYNTH-VOICE 2 | 54 | 49 | 32 | N | ChoDly 3 |
| 160 | ENSEMBLE | SCAT VOICE 1 | 53 | 52 | 32 | N | ChoDly 4 |
| 161 | ENSEMBLE | SCAT VOICE 2 | 53 | 53 | 32 | N | ChoDly 2 |
| 162 | ENSEMBLE | SCAT VOICE 3 | 53 | 54 | 32 | -1 | ChoDly 4 |
| 163 | ENSEMBLE | BRIGHT STRINGS | 48 | 49 | 32 | N | RvbHall1 |
| 164 | ENSEMBLE | WIDE STRINGS | 48 | 52 | 16 | N | RvbHall1 |
| 165 | ENSEMBLE | MELLOW STRINGS | 49 | 50 | 32 | N | RvbHall1 |
| 166 | ENSEMBLE | ORCHESTRA STRINGS 1 | 49 | 51 | 16 | N | RvbRoom3 |
| 167 | ENSEMBLE | ORCHESTRA STRINGS 2 | 49 | 52 | 16 | N | RvbHall1 |
| 168 | ENSEMBLE | RESO.SYNTH-STRINGS | 51 | 48 | 32 | N | ChoDly 3 |
| 169 | ENSEMBLE | PHASER SYNTH-STRINGS | 51 | 49 | 16 | N | PhaAPan2 |
| 170 | ENSEMBLE | OLD STRINGS ENSEMBLE | 49 | 53 | 32 | N | OdChorus |
| 171 | ENSEMBLE | CHOIR STRINGS | 48 | 53 | 16 | N | RvbHall1 |
| 172 | ENSEMBLE | SYNTH-CHOIR | 52 | 51 | 16 | N | SxXDelay |
| 173 | ENSEMBLE | SYNTH-DOO | 53 | 50 | 16 | N | DistDly1 |
| 174 | ENSEMBLE | MAGIC VOICE DOO | 53 | 51 | 32 | N | PhaDly 2 |
| 175 | ENSEMBLE | WAH SYNTH-VOICE | 54 | 55 | 32 | N | AWhChDly |
| 176 | ENSEMBLE | VOICE PAD | 54 | 53 | 16 | N | FlanDly3 |
| 177 | ENSEMBLE | BLOW VOICE | 54 | 51 | 16 | N | DistDly1 |
| 178 | ENSEMBLE | NOISY SYNTH-VOICE | 54 | 54 | 16 | N | FlanDly2 |
| 179 | ENSEMBLE | POP HIT 1 | 55 | 52 | 16 | N | Equalize |
| 180 | ENSEMBLE | POP HIT 2 | 55 | 53 | 16 | N | FlanDly1 |
| 181 | ENSEMBLE | BASS HIT | 55 | 49 | 16 | N | DistDly1 |
| 182 | ENSEMBLE | PIANO HIT | 55 | 54 | 16 | N | GateRvb2 |
| 183 | ENSEMBLE | ORGAN HIT | 55 | 55 | 16 | N | Rotary 2 |
| 184 | ENSEMBLE | ORCHESTRA HIT 1 | 55 | 48 | 16 | N | RvbHall1 |
| 185 | ENSEMBLE | TECHNO HIT | 55 | 56 | 16 | N | MetalDly |
| 186 | BRASS | PURE TRUMPET | 56 | 52 | 32 | N | GateRvb1 |
| 187 | BRASS | TROMBONE | 57 | 50 | 16 | -1 | GateRvb2 |
| 188 | BRASS | MUTE TRUMPET | 59 | 48 | 32 | N | Enhancer |
| 189 | BRASS | STEREO BRASS | 61 | 50 | 16 | N | RvbPlate |
| 190 | BRASS | BRASS ENSEMBLE | 61 | 51 | 16 | N | Enha Dly |
| 191 | BRASS | DEEP SYNTH-BRASS 1 | 62 | 51 | 16 | N | Enha Dly |
| 192 | BRASS | SOFT SYNTH-BRASS | 63 | 51 | 16 | N | Enha Dly |
| 193 | BRASS | VINTAGE SYNTH-BRASS | 63 | 48 | 16 | N | RvbHall2 |
| 194 | BRASS | TRUMPET 1 | 56 | 51 | 16 | N | GateRvb2 |
| 195 | BRASS | MELLOW TRUMPET | 56 | 50 | 16 | N | RvbHall1 |
| 196 | BRASS | MELLOW TROMBONE | 57 | 48 | 16 | -1 | RvbHall1 |
| 197 | BRASS | BRIGHT TROMBONE | 57 | 49 | 32 | -1 | RvbHall1 |
| 198 | BRASS | TUBA | 58 | 48 | 32 | -1 | RvbHall1 |
| 199 | BRASS | FRENCH HORN | 60 | 48 | 16 | -1 | RvbHall1 |
| 200 | BRASS | TRUMPET 2 | 56 | 53 | 32 | N | GateRvb1 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|------------|--------------------|----|----|----|----|----------|
| 201 | BRASS | TROMBONE SECTION | 57 | 51 | 16 | -1 | GateRvb2 |
| 202 | BRASS | OCTAVE FRENCH HORN | 60 | 50 | 16 | -1 | RvbHall1 |
| 203 | BRASS | BRASS | 61 | 48 | 32 | N | RvbHall2 |
| 204 | BRASS | BRASS SFZ | 61 | 53 | 16 | N | Comp 2 |
| 205 | BRASS | BRASS+FRENCH HORN | 61 | 55 | 16 | N | RvbHall2 |
| 206 | BRASS | OCTAVE BRASS | 61 | 54 | 16 | N | RvbHall2 |
| 207 | BRASS | GATE BRASS | 61 | 56 | 16 | N | GateRvb1 |
| 208 | BRASS | DEEP SYNTH-BRASS 2 | 62 | 53 | 16 | N | Enha Dly |
| 209 | BRASS | ANALOG BRASS 1 | 62 | 48 | 32 | N | Comp 2 |
| 210 | BRASS | ANALOG BRASS 2 | 62 | 54 | 32 | N | Equalize |
| 211 | BRASS | WARM SYNTH-BRASS | 63 | 52 | 16 | N | Delay |
| 212 | BRASS | SLOW SYNTH-BRASS | 63 | 49 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 213 | BRASS | SQR SYNTH-BRASS | 62 | 52 | 16 | N | Delay |
| 214 | BRASS | SAW SYNTH-BRASS | 63 | 53 | 16 | N | Enha Cho |
| 215 | BRASS | LA SYNTH-BRASS | 63 | 50 | 16 | N | PhaDly 1 |
| 216 | REED | BREATHY ALTO SAX | 65 | 50 | 16 | -1 | RvbHall1 |
| 217 | REED | BREATHY TENOR SAX | 66 | 50 | 16 | -1 | RvbHall1 |
| 218 | REED | MELLOW SOPRANO SAX | 64 | 49 | 16 | N | CmpEnDly |
| 219 | REED | PURE ALTO SAX | 65 | 51 | 32 | -1 | GateRvb2 |
| 220 | REED | PURE TENOR SAX | 66 | 51 | 16 | -1 | GateRvb2 |
| 221 | REED | CLARINET | 71 | 49 | 16 | N | Reflect |
| 222 | REED | OBOE | 68 | 48 | 32 | N | GateRvb2 |
| 223 | REED | SOPRANO SAX | 64 | 48 | 32 | N | Equalize |
| 224 | REED | ALTO SAX | 65 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 225 | REED | BRIGHT ALTO SAX | 65 | 54 | 32 | -1 | Equalize |
| 226 | REED | TENOR SAX | 66 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 227 | REED | BARITONE SAX | 67 | 48 | 32 | -1 | Equalize |
| 228 | REED | TREMOLO ALTO SAX | 65 | 49 | 16 | -1 | Tremolo |
| 229 | REED | TREMOLO TENOR SAX | 66 | 49 | 16 | -1 | Tremolo |
| 230 | REED | ALTO SAXYS | 65 | 52 | 16 | -1 | Equalize |
| 231 | REED | TENOR SAXYS | 66 | 52 | 16 | -1 | Equalize |
| 232 | REED | STACK BARITONE SAX | 67 | 49 | 16 | -1 | Comp 2 |
| 233 | REED | WAH BARITONE SAX | 67 | 50 | 16 | -1 | Auto Wah |
| 234 | REED | MELLOW CLARINET | 71 | 48 | 32 | N | GateRvb2 |
| 235 | REED | SYNTH-OBOE | 68 | 49 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 236 | PIPE | PURE FLUTE | 73 | 49 | 16 | N | GateRvb2 |
| 237 | PIPE | FLUTE | 73 | 48 | 32 | N | Reflect |
| 238 | PIPE | MELLOW FLUTE | 73 | 50 | 16 | N | Reflect |
| 239 | PIPE | PICCOLO | 72 | 48 | 32 | +1 | Equalize |
| 240 | PIPE | PAN FLUTE | 75 | 48 | 32 | N | GateRvb2 |
| 241 | PIPE | BOTTLE BLOW | 76 | 48 | 32 | N | Equalize |
| 242 | PIPE | RECORDER | 74 | 48 | 32 | N | GateRvb2 |
| 243 | PIPE | WHISTLE | 78 | 48 | 32 | N | Tremolo |
| 244 | PIPE | PICCOLO ENSEMBLE | 72 | 49 | 16 | +1 | Equalize |
| 245 | PIPE | BREATHY FLUTE | 73 | 53 | 16 | N | Tremolo |
| 246 | PIPE | OCTAVE FLUTE | 73 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 247 | PIPE | FLUTE+REED | 73 | 52 | 16 | N | SxXDelay |
| 248 | PIPE | SYNTH-PAN FLUTE | 75 | 49 | 16 | N | AWhChDly |
| 249 | PIPE | SYNTH-RECORDER | 74 | 49 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 250 | PIPE | WHISTLES | 78 | 49 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 251 | SYNTH-LEAD | SAWTOOTH LEAD | 81 | 48 | 16 | N | Enha Dly |
| 252 | SYNTH-LEAD | MELLOW SAW LEAD | 81 | 53 | 16 | N | Enha Dly |
| 253 | SYNTH-LEAD | GR LEAD 1 | 81 | 54 | 16 | N | PhaDly 2 |
| 254 | SYNTH-LEAD | SQUARE LEAD 1 | 80 | 48 | 16 | N | ChoDly 2 |
| 255 | SYNTH-LEAD | SQUARE LEAD 2 | 80 | 51 | 16 | N | ChoDly 2 |
| 256 | SYNTH-LEAD | VOX SQR LEAD | 80 | 52 | 16 | N | ChoDly 4 |
| 257 | SYNTH-LEAD | CALLIOPE LEAD | 82 | 48 | 16 | N | Equalize |
| 258 | SYNTH-LEAD | CHIFF LEAD 1 | 83 | 48 | 16 | N | Comp 1 |
| 259 | SYNTH-LEAD | CHARANG LEAD | 84 | 48 | 16 | N | Equalize |
| 260 | SYNTH-LEAD | GT SYNTH-LEAD 1 | 84 | 49 | 16 | N | PhaAPan1 |
| 261 | SYNTH-LEAD | SOLO VOX | 85 | 48 | 16 | N | PhaDly 1 |
| 262 | SYNTH-LEAD | FIFTH LEAD | 86 | 48 | 16 | N | Auto Wah |
| 263 | SYNTH-LEAD | HUSKY SAW | 86 | 49 | 16 | N | PhaDly 1 |
| 264 | SYNTH-LEAD | BASS LEAD 1 | 87 | 48 | 16 | N | Chorus 2 |
| 265 | SYNTH-LEAD | BASS LEAD 2 | 87 | 50 | 16 | N | LFO Wah |
| 266 | SYNTH-LEAD | VOX SAW LEAD | 81 | 57 | 16 | N | RgChoDly |
| 267 | SYNTH-LEAD | SQUARE LEAD 3 | 80 | 53 | 16 | N | FlanDly1 |
| 268 | SYNTH-LEAD | MELLOW SQR LEAD | 80 | 54 | 16 | N | Tremolo |
| 269 | SYNTH-LEAD | ADVANCED CALLIOPE | 82 | 49 | 16 | N | RvbPlate |
| 270 | SYNTH-LEAD | SEQ SAW 1 | 81 | 55 | 16 | N | Equalize |
| 271 | SYNTH-LEAD | REED SAW | 81 | 56 | 16 | N | Enha Cho |
| 272 | SYNTH-LEAD | PIPE LEAD | 82 | 50 | 16 | N | Reflect |
| 273 | SYNTH-LEAD | ATTACK SQR 1 | 80 | 55 | 16 | N | Comp 2 |
| 274 | SYNTH-LEAD | ATTACK SQR 2 | 80 | 56 | 16 | N | 3Tap Dly |
| 275 | SYNTH-LEAD | PLUCK LEAD 1 | 84 | 50 | 16 | N | FlanDly2 |

Appendix/Apéndice

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|------------|------------------|----|----|----|---|----------|
| 276 | SYNTH-LEAD | PLUCK LEAD 2 | 84 | 51 | 16 | N | FlanDly2 |
| 277 | SYNTH-LEAD | FIFTH MELLOW | 86 | 50 | 16 | N | StxDelay |
| 278 | SYNTH-LEAD | FOURTH LEAD | 86 | 51 | 16 | N | Auto Pan |
| 279 | SYNTH-LEAD | DETUNE SAW | 81 | 51 | 16 | N | Chorus 2 |
| 280 | SYNTH-LEAD | RESO.SAW LEAD | 81 | 58 | 16 | N | Phaser |
| 281 | SYNTH-LEAD | GR LEAD 2 | 81 | 59 | 32 | N | CmpCrDly |
| 282 | SYNTH-LEAD | GR LEAD X | 81 | 60 | 32 | N | ChoDly 2 |
| 283 | SYNTH-LEAD | VOX LEAD 1 | 85 | 50 | 16 | N | FlanDly2 |
| 284 | SYNTH-LEAD | REED LEAD | 87 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 285 | SYNTH-LEAD | SQUARE WAVE 1 | 80 | 49 | 32 | N | Auto Pan |
| 286 | SYNTH-LEAD | SQUARE WAVE 2 | 80 | 57 | 32 | N | AWhChDly |
| 287 | SYNTH-LEAD | PERC.CHIFF 1 | 83 | 49 | 16 | N | Comp 1 |
| 288 | SYNTH-LEAD | CHIFF LEAD 2 | 83 | 50 | 16 | N | Comp 1 |
| 289 | SYNTH-LEAD | TECH POLYSYNTH 1 | 86 | 52 | 16 | N | Ring Mod |
| 290 | SYNTH-LEAD | TECH POLYSYNTH 2 | 86 | 54 | 32 | N | LoFi Ref |
| 291 | SYNTH-LEAD | RESONANCE LEAD | 86 | 53 | 16 | N | Enha Dly |
| 292 | SYNTH-LEAD | FRET LEAD | 87 | 52 | 16 | N | Enha Dly |
| 293 | SYNTH-LEAD | SEVENTH SEQ | 86 | 55 | 16 | N | Phaser |
| 294 | SYNTH-LEAD | WAH SEQ | 86 | 56 | 16 | N | AWhChDly |
| 295 | SYNTH-PAD | FANTASY PAD | 88 | 48 | 16 | N | PhaDly 2 |
| 296 | SYNTH-PAD | WARM PAD | 89 | 48 | 32 | N | Equalize |
| 297 | SYNTH-PAD | POLYSYNTH PAD | 90 | 48 | 16 | N | Cho Trem |
| 298 | SYNTH-PAD | SPACE VOICE 1 | 91 | 48 | 16 | N | RotRef 1 |
| 299 | SYNTH-PAD | COSMIC VOICE | 91 | 50 | 16 | N | Rotary 2 |
| 300 | SYNTH-PAD | BOWED PAD | 92 | 48 | 16 | N | 3Tap Dly |
| 301 | SYNTH-PAD | METAL PAD 1 | 93 | 48 | 16 | N | St Delay |
| 302 | SYNTH-PAD | HALO PAD | 94 | 48 | 16 | N | StPhaser |
| 303 | SYNTH-PAD | SWEEP PAD | 95 | 48 | 32 | N | Equalize |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|-----------|------------------|-----|----|----|---|----------|
| 304 | SYNTH-PAD | MOVIE SOUND | 97 | 48 | 16 | N | FlanDly1 |
| 305 | SYNTH-PAD | NOISY SAW | 90 | 49 | 16 | N | Lo-Fi |
| 306 | SYNTH-PAD | SINE PAD | 89 | 49 | 16 | N | Phaser |
| 307 | SYNTH-PAD | VIBE PAD | 96 | 49 | 16 | N | CmpDelay |
| 308 | SYNTH-PAD | RAIN PAD | 96 | 48 | 16 | N | Comp 1 |
| 309 | SYNTH-PAD | CRYSTAL 1 | 98 | 48 | 16 | N | PhaDly 2 |
| 310 | SYNTH-PAD | CRYSTAL 2 | 98 | 50 | 16 | N | St Delay |
| 311 | SYNTH-PAD | ATMOSPHERE PAD | 99 | 48 | 16 | N | GateRvb1 |
| 312 | SYNTH-PAD | BRIGHTER | 100 | 49 | 16 | N | Delay |
| 313 | SYNTH-PAD | STAR THEME | 103 | 48 | 16 | N | PhaAPan2 |
| 314 | SYNTH-PAD | NEW FANTASY | 88 | 49 | 16 | N | ChoDly 3 |
| 315 | SYNTH-PAD | WARM VOX | 89 | 50 | 16 | N | Equalize |
| 316 | SYNTH-PAD | FLUTE PAD | 89 | 51 | 16 | N | Equalize |
| 317 | SYNTH-PAD | ATTACK POLYSYNTH | 90 | 50 | 16 | N | Equalize |
| 318 | SYNTH-PAD | CHIFF CHOIR | 91 | 51 | 16 | N | Cho Flan |
| 319 | SYNTH-PAD | STAR VOICE 1 | 91 | 52 | 16 | N | DsChoDly |
| 320 | SYNTH-PAD | STAR VOICE 2 | 91 | 53 | 32 | N | AWhChDly |
| 321 | SYNTH-PAD | SPACE VOICE 2 | 91 | 49 | 16 | N | RgChoDly |
| 322 | SYNTH-PAD | SPACE CHOIR | 91 | 54 | 32 | N | ChoDly 4 |
| 323 | SYNTH-PAD | BOTTLE PAD | 92 | 49 | 16 | N | LFO Wah |
| 324 | SYNTH-PAD | DEEP BLUE | 97 | 49 | 32 | N | RevHall2 |
| 325 | SYNTH-PAD | GOBLIN PAD | 101 | 48 | 16 | N | Flanger |
| 326 | SYNTH-PAD | POLY SAW | 90 | 51 | 16 | N | ChoDly 3 |
| 327 | SYNTH-PAD | BOUNCE PAD | 94 | 49 | 16 | N | Dist Cho |
| 328 | SYNTH-PAD | SLOW SWEEP | 95 | 49 | 16 | N | RgChoDly |
| 329 | SYNTH-PAD | STEEL PAD | 99 | 49 | 16 | N | ChoDly 3 |
| 330 | SYNTH-PAD | WONDER BELL | 98 | 51 | 16 | N | GateRvb4 |
| 331 | SYNTH-PAD | SAVANNA | 98 | 52 | 32 | N | RgChoDly |

Preset Tones/Sonidos preajustados

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|----|---------------------|----|----|----|---|---|
| 400 | GM | GM PIANO 1 | 0 | 64 | 32 | N | - |
| 401 | GM | GM PIANO 2 | 1 | 64 | 32 | N | - |
| 402 | GM | GM PIANO 3 | 2 | 64 | 32 | N | - |
| 403 | GM | GM HONKY-TONK | 3 | 64 | 16 | N | - |
| 404 | GM | GM E.PIANO 1 | 4 | 64 | 32 | N | - |
| 405 | GM | GM E.PIANO 2 | 5 | 64 | 16 | N | - |
| 406 | GM | GM HARPSICHORD | 6 | 64 | 32 | N | - |
| 407 | GM | GM CLAVI | 7 | 64 | 32 | N | - |
| 408 | GM | GM CELESTA | 8 | 64 | 32 | N | - |
| 409 | GM | GM GLOCKENSPIEL | 9 | 64 | 32 | N | - |
| 410 | GM | GM MUSIC BOX | 10 | 64 | 16 | N | - |
| 411 | GM | GM VIBRAPHONE | 11 | 64 | 32 | N | - |
| 412 | GM | GM MARIMBA | 12 | 64 | 32 | N | - |
| 413 | GM | GM XYLOPHONE | 13 | 64 | 32 | N | - |
| 414 | GM | GM TUBULAR BELL | 14 | 64 | 32 | N | - |
| 415 | GM | GM DULCIMER | 15 | 64 | 16 | N | - |
| 416 | GM | GM ORGAN 1 | 16 | 64 | 32 | N | - |
| 417 | GM | GM ORGAN 2 | 17 | 64 | 16 | N | - |
| 418 | GM | GM ORGAN 3 | 18 | 64 | 16 | N | - |
| 419 | GM | GM PIPE ORGAN | 19 | 64 | 16 | N | - |
| 420 | GM | GM REED ORGAN | 20 | 64 | 32 | N | - |
| 421 | GM | GM ACCORDION | 21 | 64 | 16 | N | - |
| 422 | GM | GM HARMONICA | 22 | 64 | 32 | N | - |
| 423 | GM | GM BANDONEON | 23 | 64 | 16 | N | - |
| 424 | GM | GM NYLON STR.GUITAR | 24 | 64 | 32 | N | - |
| 425 | GM | GM STEEL STR.GUITAR | 25 | 64 | 32 | N | - |
| 426 | GM | GM JAZZ GUITAR | 26 | 64 | 32 | N | - |
| 427 | GM | GM CLEAN GUITAR | 27 | 64 | 32 | N | - |
| 428 | GM | GM MUTE GUITAR | 28 | 64 | 32 | N | - |
| 429 | GM | GM OVERDRIVE GT | 29 | 64 | 16 | N | - |
| 430 | GM | GM DISTORTION GT | 30 | 64 | 16 | N | - |
| 431 | GM | GM GT HARMONICS | 31 | 64 | 32 | N | - |
| 432 | GM | GM ACOUSTIC BASS | 32 | 64 | 32 | N | - |
| 433 | GM | GM FINGERED BASS | 33 | 64 | 32 | N | - |
| 434 | GM | GM PICKED BASS | 34 | 64 | 32 | N | - |
| 435 | GM | GM FRETLESS BASS | 35 | 64 | 32 | N | - |
| 436 | GM | GM SLAP BASS 1 | 36 | 64 | 32 | N | - |
| 437 | GM | GM SLAP BASS 2 | 37 | 64 | 32 | N | - |
| 438 | GM | GM SYNTH-BASS 1 | 38 | 64 | 16 | N | - |
| 439 | GM | GM SYNTH-BASS 2 | 39 | 64 | 32 | N | - |
| 440 | GM | GM VIOLIN | 40 | 64 | 32 | N | - |
| 441 | GM | GM VIOLA | 41 | 64 | 32 | N | - |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|----|--------------------|----|----|----|---|---|
| 442 | GM | GM CELLO | 42 | 64 | 32 | N | - |
| 443 | GM | GM CONTRABASS | 43 | 64 | 32 | N | - |
| 444 | GM | GM TREMOLO STRINGS | 44 | 64 | 32 | N | - |
| 445 | GM | GM PIZZICATO | 45 | 64 | 32 | N | - |
| 446 | GM | GM HARP | 46 | 64 | 32 | N | - |
| 447 | GM | GM TIMPANI | 47 | 64 | 32 | N | - |
| 448 | GM | GM STRINGS 1 | 48 | 64 | 32 | N | - |
| 449 | GM | GM STRINGS 2 | 49 | 64 | 32 | N | - |
| 450 | GM | GM SYNTH-STRINGS 1 | 50 | 64 | 32 | N | - |
| 451 | GM | GM SYNTH-STRINGS 2 | 51 | 64 | 32 | N | - |
| 452 | GM | GM CHOIR AAHS | 52 | 64 | 32 | N | - |
| 453 | GM | GM VOICE DOO | 53 | 64 | 32 | N | - |
| 454 | GM | GM SYNTH-VOICE | 54 | 64 | 32 | N | - |
| 455 | GM | GM ORCHESTRA HIT | 55 | 64 | 16 | N | - |
| 456 | GM | GM TRUMPET | 56 | 64 | 32 | N | - |
| 457 | GM | GM TROMBONE | 57 | 64 | 32 | N | - |
| 458 | GM | GM TUBA | 58 | 64 | 32 | N | - |
| 459 | GM | GM MUTE TRUMPET | 59 | 64 | 32 | N | - |
| 460 | GM | GM FRENCH HORN | 60 | 64 | 16 | N | - |
| 461 | GM | GM BRASS | 61 | 64 | 32 | N | - |
| 462 | GM | GM SYNTH-BRASS 1 | 62 | 64 | 32 | N | - |
| 463 | GM | GM SYNTH-BRASS 2 | 63 | 64 | 16 | N | - |
| 464 | GM | GM SOPRANO SAX | 64 | 64 | 32 | N | - |
| 465 | GM | GM ALTO SAX | 65 | 64 | 32 | N | - |
| 466 | GM | GM TENOR SAX | 66 | 64 | 32 | N | - |
| 467 | GM | GM BARITONE SAX | 67 | 64 | 32 | N | - |
| 468 | GM | GM OBOE | 68 | 64 | 32 | N | - |
| 469 | GM | GM ENGLISH HORN | 69 | 64 | 32 | N | - |
| 470 | GM | GM BASSOON | 70 | 64 | 32 | N | - |
| 471 | GM | GM CLARINET | 71 | 64 | 32 | N | - |
| 472 | GM | GM PICCOLO | 72 | 64 | 32 | N | - |
| 473 | GM | GM FLUTE | 73 | 64 | 32 | N | - |
| 474 | GM | GM RECORDER | 74 | 64 | 32 | N | - |
| 475 | GM | GM PAN FLUTE | 75 | 64 | 32 | N | - |
| 476 | GM | GM BOTTLE BLOW | 76 | 64 | 32 | N | - |
| 477 | GM | GM SHAKUHACHI | 77 | 64 | 16 | N | - |
| 478 | GM | GM WHISTLE | 78 | 64 | 32 | N | - |
| 479 | GM | GM OCARINA | 79 | 64 | 32 | N | - |
| 480 | GM | GM SQUARE LEAD | 80 | 64 | 16 | N | - |
| 481 | GM | GM SAWTOOTH LEAD | 81 | 64 | 16 | N | - |
| 482 | GM | GM CALLIOPE | 82 | 64 | 16 | N | - |
| 483 | GM | GM CHIFF LEAD | 83 | 64 | 16 | N | - |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|---------|-----------------------|-----|----|----|---|---|
| 484 | GM | GM CHARANG | 84 | 64 | 16 | N | - |
| 485 | GM | GM VOICE LEAD | 85 | 64 | 16 | N | - |
| 486 | GM | GM FIFTH LEAD | 86 | 64 | 16 | N | - |
| 487 | GM | GM BASS+LEAD | 87 | 64 | 16 | N | - |
| 488 | GM | GM FANTASY | 88 | 64 | 16 | N | - |
| 489 | GM | GM WARM PAD | 89 | 64 | 32 | N | - |
| 490 | GM | GM POLYSYNTH | 90 | 64 | 16 | N | - |
| 491 | GM | GM SPACE CHOIR | 91 | 64 | 16 | N | - |
| 492 | GM | GM BOWED GLASS | 92 | 64 | 16 | N | - |
| 493 | GM | GM METAL PAD | 93 | 64 | 16 | N | - |
| 494 | GM | GM HALO PAD | 94 | 64 | 16 | N | - |
| 495 | GM | GM SWEEP PAD | 95 | 64 | 32 | N | - |
| 496 | GM | GM RAIN DROP | 96 | 64 | 16 | N | - |
| 497 | GM | GM SOUND TRACK | 97 | 64 | 16 | N | - |
| 498 | GM | GM CRYSTAL | 98 | 64 | 16 | N | - |
| 499 | GM | GM ATMOSPHERE | 99 | 64 | 16 | N | - |
| 500 | GM | GM BRIGHTNESS | 100 | 64 | 16 | N | - |
| 501 | GM | GM GOBLINS | 101 | 64 | 16 | N | - |
| 502 | GM | GM ECHOES | 102 | 64 | 32 | N | - |
| 503 | GM | GM SF | 103 | 64 | 16 | N | - |
| 504 | GM | GM SITAR | 104 | 64 | 16 | N | - |
| 505 | GM | GM BANJO | 105 | 64 | 32 | N | - |
| 506 | GM | GM SHAMISEN | 106 | 64 | 32 | N | - |
| 507 | GM | GM KOTO | 107 | 64 | 32 | N | - |
| 508 | GM | GM THUMB PIANO | 108 | 64 | 32 | N | - |
| 509 | GM | GM BAGPIPE | 109 | 64 | 16 | N | - |
| 510 | GM | GM FIDDLE | 110 | 64 | 32 | N | - |
| 511 | GM | GM SHANAI | 111 | 64 | 32 | N | - |
| 512 | GM | GM TINKLE BELL | 112 | 64 | 32 | N | - |
| 513 | GM | GM AGOGO | 113 | 64 | 32 | N | - |
| 514 | GM | GM STEEL DRUMS | 114 | 64 | 16 | N | - |
| 515 | GM | GM WOOD BLOCK | 115 | 64 | 32 | N | - |
| 516 | GM | GM TAIKO | 116 | 64 | 32 | N | - |
| 517 | GM | GM MELODIC TOM | 117 | 64 | 32 | N | - |
| 518 | GM | GM SYNTH-DRUM | 118 | 64 | 32 | N | - |
| 519 | GM | GM REVERSE CYMBAL | 119 | 64 | 32 | N | - |
| 520 | GM | GM GT FRET NOISE | 120 | 64 | 32 | N | - |
| 521 | GM | GM BREATH NOISE | 121 | 64 | 32 | N | - |
| 522 | GM | GM SEASHORE | 122 | 64 | 16 | N | - |
| 523 | GM | GM BIRD | 123 | 64 | 16 | N | - |
| 524 | GM | GM TELEPHONE | 124 | 64 | 32 | N | - |
| 525 | GM | GM HELICOPTER | 125 | 64 | 32 | N | - |
| 526 | GM | GM APPLAUSE | 126 | 64 | 16 | N | - |
| 527 | GM | GM GUNSHOT | 127 | 64 | 32 | N | - |
| 528 | VARIOUS | TECHNO PIANO | 1 | 70 | 32 | N | - |
| 529 | VARIOUS | MODERN E.G.PIANO WIDE | 2 | 65 | 32 | N | - |
| 530 | VARIOUS | HONKY-TONK 2 | 3 | 65 | 16 | N | - |
| 531 | VARIOUS | DYNO ELEC.PIANO VAR. | 4 | 65 | 32 | N | - |
| 532 | VARIOUS | 60'S ELEC.PIANO VAR. | 4 | 68 | 32 | N | - |
| 533 | VARIOUS | ELEC.PIANO 3 | 4 | 66 | 16 | N | - |
| 534 | VARIOUS | MODERN EP+E.G.PIANO | 5 | 66 | 16 | N | - |
| 535 | VARIOUS | MODERN EP VAR. | 5 | 68 | 16 | N | - |
| 536 | VARIOUS | HARPSICHORD VAR. | 6 | 66 | 32 | N | - |
| 537 | VARIOUS | PULSE CLAVI VAR. | 7 | 65 | 32 | N | - |
| 538 | VARIOUS | VIBRAPHONE VAR. | 11 | 65 | 32 | N | - |
| 539 | VARIOUS | MARIMBA VAR. | 12 | 65 | 32 | N | - |
| 540 | VARIOUS | TREMOLO ORGAN VAR. | 16 | 65 | 32 | N | - |
| 541 | VARIOUS | 70'S ORGAN VAR. | 17 | 65 | 32 | N | - |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-----|---------|-------------------------|----|----|----|---|---|
| 542 | VARIOUS | CHURCH ORGAN 3 | 19 | 66 | 16 | N | - |
| 543 | VARIOUS | PUFF ORGAN | 20 | 65 | 16 | N | - |
| 544 | VARIOUS | NYLON GUITAR RELEASE | 24 | 66 | 16 | N | - |
| 545 | VARIOUS | ACOUSTIC GUITAR VAR. | 25 | 69 | 32 | N | - |
| 546 | VARIOUS | PEDAL STEEL | 26 | 65 | 16 | N | - |
| 547 | VARIOUS | DETUNE CLEAN GT | 27 | 65 | 16 | N | - |
| 548 | VARIOUS | PLAIN ELEC.GUITAR REAR | 27 | 66 | 32 | N | - |
| 549 | VARIOUS | PLAIN ELEC.GUITAR FRONT | 27 | 67 | 32 | N | - |
| 550 | VARIOUS | FEEDBACK GUITAR VAR. | 30 | 65 | 16 | N | - |
| 551 | VARIOUS | GUITAR FEEDBACK | 31 | 65 | 32 | N | - |
| 552 | VARIOUS | ACOUSTIC BASS 1 VAR. | 32 | 67 | 32 | N | - |
| 553 | VARIOUS | FINGERED BASS 1 VAR. | 33 | 67 | 32 | N | - |
| 554 | VARIOUS | SAW SYNTH-BASS 3 | 38 | 67 | 16 | N | - |
| 555 | VARIOUS | SAW SYNTH-BASS 4 | 38 | 73 | 16 | N | - |
| 556 | VARIOUS | RESO.SAW BASS 3 | 38 | 72 | 16 | N | - |
| 557 | VARIOUS | ORGAN BASS 2 | 38 | 74 | 16 | N | - |
| 558 | VARIOUS | SQR SYNTH-BASS 2 | 39 | 65 | 16 | N | - |
| 559 | VARIOUS | SQR SYNTH-BASS 3 | 39 | 73 | 16 | N | - |
| 560 | VARIOUS | ATTACK SQR BASS | 39 | 74 | 16 | N | - |
| 561 | VARIOUS | OCTAVE STRINGS | 48 | 66 | 16 | N | - |
| 562 | VARIOUS | SYNTH-STRINGS 2 | 50 | 65 | 16 | N | - |
| 563 | VARIOUS | CHOIR+UHH | 52 | 65 | 16 | N | - |
| 564 | VARIOUS | SCAT VOICE 4 | 53 | 71 | 16 | N | - |
| 565 | VARIOUS | SCAT VOICE 5 | 53 | 72 | 16 | N | - |
| 566 | VARIOUS | SYNTH-VOICE 3 | 54 | 68 | 16 | N | - |
| 567 | VARIOUS | SEQ VOX | 54 | 66 | 32 | N | - |
| 568 | VARIOUS | BASS HIT VAR. | 55 | 65 | 16 | N | - |
| 569 | VARIOUS | POP HIT 3 | 55 | 66 | 16 | N | - |
| 570 | VARIOUS | ORCHESTRA HIT 2 | 55 | 67 | 16 | N | - |
| 571 | VARIOUS | TIMPANI HIT | 55 | 73 | 16 | N | - |
| 572 | VARIOUS | TRUMPET 3 | 56 | 65 | 32 | N | - |
| 573 | VARIOUS | MUTE TRUMPET VAR. | 59 | 65 | 32 | N | - |
| 574 | VARIOUS | MELLOW FRENCH HORN | 60 | 65 | 16 | N | - |
| 575 | VARIOUS | BRASS+TRUMPET | 61 | 68 | 16 | N | - |
| 576 | VARIOUS | BRASS+TROMBONE | 61 | 65 | 16 | N | - |
| 577 | VARIOUS | SYNTH-BRASS VAR. | 62 | 65 | 32 | N | - |
| 578 | VARIOUS | OCTAVE SYNTH-BRASS | 62 | 66 | 16 | N | - |
| 579 | VARIOUS | SYNTH-BRASS SFZ | 63 | 65 | 16 | N | - |
| 580 | VARIOUS | BREATHY ALTO SAX VAR. | 65 | 69 | 16 | N | - |
| 581 | VARIOUS | BREATHY TENOR SAX VAR. | 66 | 69 | 16 | N | - |
| 582 | VARIOUS | MELLOW ALTO SAX | 65 | 65 | 16 | N | - |
| 583 | VARIOUS | MELLOW TENOR SAX | 66 | 65 | 16 | N | - |
| 584 | VARIOUS | TRIANGLE WAVE | 80 | 66 | 32 | N | - |
| 585 | VARIOUS | SQUARE WAVE 3 | 80 | 74 | 32 | N | - |
| 586 | VARIOUS | SAW WAVE | 81 | 65 | 32 | N | - |
| 587 | VARIOUS | SAW+SQR | 81 | 66 | 16 | N | - |
| 588 | VARIOUS | SEQ SAW 2 | 81 | 68 | 16 | N | - |
| 589 | VARIOUS | PERC.CHIFF 2 | 83 | 67 | 16 | N | - |
| 590 | VARIOUS | GT SYNTH-LEAD 2 | 84 | 68 | 16 | N | - |
| 591 | VARIOUS | VOX LEAD 2 | 85 | 65 | 16 | N | - |
| 592 | VARIOUS | BASS LEAD 3 | 87 | 65 | 16 | N | - |
| 593 | VARIOUS | SINE SYNTH | 89 | 65 | 16 | N | - |
| 594 | VARIOUS | SOPRANO PAD | 89 | 68 | 16 | N | - |
| 595 | VARIOUS | GLASS PAD | 92 | 66 | 16 | N | - |
| 596 | VARIOUS | METAL PAD 2 | 93 | 65 | 16 | N | - |
| 597 | VARIOUS | FAST SWEEP | 95 | 66 | 16 | N | - |
| 598 | VARIOUS | WOOD PAD | 96 | 66 | 16 | N | - |
| 599 | VARIOUS | SYNTH-MALLET | 98 | 65 | 16 | N | - |

Drum Sets/Ajustes de batería

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|----------|----------------|----|-----|
| 600 | DRUM SET | STANDARD SET 1 | 0 | 120 |
| 601 | DRUM SET | STANDARD SET 2 | 1 | 120 |
| 602 | DRUM SET | STANDARD SET 3 | 2 | 120 |
| 603 | DRUM SET | STANDARD SET 4 | 3 | 120 |
| 604 | DRUM SET | ROOM SET | 8 | 120 |
| 605 | DRUM SET | POWER SET | 16 | 120 |
| 606 | DRUM SET | ELECTRONIC SET | 24 | 120 |
| 607 | DRUM SET | SYNTH SET 1 | 25 | 120 |
| 608 | DRUM SET | SYNTH SET 2 | 30 | 120 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|----------|---------------|----|-----|
| 609 | DRUM SET | JAZZ SET | 32 | 120 |
| 610 | DRUM SET | BRUSH SET | 40 | 120 |
| 611 | DRUM SET | ORCHESTRA SET | 48 | 120 |
| 612 | DRUM SET | HIP-HOP SET 1 | 64 | 120 |
| 613 | DRUM SET | HIP-HOP SET 2 | 65 | 120 |
| 614 | DRUM SET | TECHNO SET 1 | 66 | 120 |
| 615 | DRUM SET | TECHNO SET 2 | 67 | 120 |
| 616 | DRUM SET | DANCE SET 1 | 68 | 120 |
| 617 | DRUM SET | DANCE SET 2 | 69 | 120 |

Appendix/Apéndice

User Tones/Sonidos de usuario

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|-----------|---------------------|----|----|
| 700 | USER TONE | STEREO GRAND PIANO | 0 | 94 |
| 701 | USER TONE | STEREO MELLOW PIANO | 1 | 94 |
| 702 | USER TONE | STEREO BRIGHT PIANO | 2 | 94 |
| 703 | USER TONE | GRAND PIANO | 3 | 94 |
| 704 | USER TONE | ROCK PIANO | 4 | 94 |
| 705 | USER TONE | MODERN PIANO | 5 | 94 |
| 706 | USER TONE | DANCE PIANO | 6 | 94 |
| 707 | USER TONE | MELLOW PIANO | 7 | 94 |
| 708 | USER TONE | BRIGHT PIANO | 8 | 94 |
| 709 | USER TONE | SYNTH-STR PIANO | 9 | 94 |
| 710 | USER TONE | STRINGS PIANO | 10 | 94 |
| 711 | USER TONE | VOICE PIANO | 11 | 94 |
| 712 | USER TONE | ELEC.GRAND PIANO | 12 | 94 |
| 713 | USER TONE | HARPSICHORD | 13 | 94 |
| 714 | USER TONE | GRAND PIANO WIDE | 14 | 94 |
| 715 | USER TONE | AMBIENT PIANO | 15 | 94 |
| 716 | USER TONE | 1 OCTAVE PIANO | 16 | 94 |
| 717 | USER TONE | 2 OCTAVE PIANO | 17 | 94 |
| 718 | USER TONE | MODERN E.G.PIANO | 18 | 94 |
| 719 | USER TONE | COMP.PIANO | 19 | 94 |
| 720 | USER TONE | HONKY-TONK 1 | 20 | 94 |
| 721 | USER TONE | BRIGHT HARPSICHORD | 21 | 94 |
| 722 | USER TONE | COUPLED HARPSICHORD | 22 | 94 |
| 723 | USER TONE | ELEC.PIANO 1 | 23 | 94 |
| 724 | USER TONE | ELEC.PIANO 2 | 24 | 94 |
| 725 | USER TONE | FM ELEC.PIANO | 25 | 94 |
| 726 | USER TONE | DYNO ELEC.PIANO | 26 | 94 |
| 727 | USER TONE | 60'S ELEC.PIANO | 27 | 94 |
| 728 | USER TONE | MELLOW E.PIANO | 28 | 94 |
| 729 | USER TONE | POP ELEC.PIANO | 29 | 94 |
| 730 | USER TONE | TREMOLO E.PIANO | 30 | 94 |
| 731 | USER TONE | SOFT E.PIANO | 31 | 94 |
| 732 | USER TONE | GLASS E.PIANO | 32 | 94 |
| 733 | USER TONE | SYNTH-STR E.PIANO 1 | 33 | 94 |
| 734 | USER TONE | CLAVI | 34 | 94 |
| 735 | USER TONE | AUTO WAH E.PIANO | 35 | 94 |
| 736 | USER TONE | PHASER E.PIANO | 36 | 94 |
| 737 | USER TONE | MODERN E.PIANO | 37 | 94 |
| 738 | USER TONE | WARM ELEC.PIANO | 38 | 94 |
| 739 | USER TONE | ELEC.PIANO PAD | 39 | 94 |
| 740 | USER TONE | SYNTH-STR E.PIANO 2 | 40 | 94 |
| 741 | USER TONE | STRINGS E.PIANO | 41 | 94 |
| 742 | USER TONE | RESONANCE CLAVI | 42 | 94 |
| 743 | USER TONE | PULSE CLAVI | 43 | 94 |
| 744 | USER TONE | LA CLAVI | 44 | 94 |
| 745 | USER TONE | TREMOLO VIBRAPHONE | 45 | 94 |
| 746 | USER TONE | MARIMBA | 46 | 94 |
| 747 | USER TONE | GLOCKENSPIEL | 47 | 94 |
| 748 | USER TONE | CELESTA | 48 | 94 |
| 749 | USER TONE | VIBRAPHONE | 49 | 94 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|-----------|------------------------|----|----|
| 750 | USER TONE | PHASER MARIMBA | 50 | 94 |
| 751 | USER TONE | DELAY GLOCKENSPIEL | 51 | 94 |
| 752 | USER TONE | ROTARY CELESTA | 52 | 94 |
| 753 | USER TONE | ROTARY DRAWBAR | 53 | 94 |
| 754 | USER TONE | ROTARY PERC.ORGAN 1 | 54 | 94 |
| 755 | USER TONE | ROTARY PERC.ORGAN 2 | 55 | 94 |
| 756 | USER TONE | 70'S ORGAN | 56 | 94 |
| 757 | USER TONE | TREMOLO ORGAN | 57 | 94 |
| 758 | USER TONE | JAZZ DRAWBAR | 58 | 94 |
| 759 | USER TONE | ROCK ORGAN | 59 | 94 |
| 760 | USER TONE | OVD ROTARY ORGAN | 60 | 94 |
| 761 | USER TONE | ROTARY ELEC.ORGAN | 61 | 94 |
| 762 | USER TONE | CHURCH ORGAN 1 | 62 | 94 |
| 763 | USER TONE | CHAPEL ORGAN | 63 | 94 |
| 764 | USER TONE | ACCORDION | 64 | 94 |
| 765 | USER TONE | BANDONEON | 65 | 94 |
| 766 | USER TONE | HARMONICA | 66 | 94 |
| 767 | USER TONE | DRAWBAR ORGAN 1 | 67 | 94 |
| 768 | USER TONE | DRAWBAR ORGAN 2 | 68 | 94 |
| 769 | USER TONE | ELEC.ORGAN | 69 | 94 |
| 770 | USER TONE | PERC.ORGAN 1 | 70 | 94 |
| 771 | USER TONE | PERC.ORGAN 2 | 71 | 94 |
| 772 | USER TONE | JAZZ ORGAN | 72 | 94 |
| 773 | USER TONE | OVD ROCK ORGAN | 73 | 94 |
| 774 | USER TONE | TAPE ORGAN | 74 | 94 |
| 775 | USER TONE | CHURCH ORGAN 2 | 75 | 94 |
| 776 | USER TONE | OCTAVE ACCORDION | 76 | 94 |
| 777 | USER TONE | NEO BANDONEON | 77 | 94 |
| 778 | USER TONE | SLOW HARMONICA | 78 | 94 |
| 779 | USER TONE | WAH HARMONICA | 79 | 94 |
| 780 | USER TONE | PURE ACOUSTIC GUITAR | 80 | 94 |
| 781 | USER TONE | NYLON STR.GUITAR | 81 | 94 |
| 782 | USER TONE | STEEL STR.GUITAR | 82 | 94 |
| 783 | USER TONE | JAZZ GUITAR | 83 | 94 |
| 784 | USER TONE | CHORUS CLEAN GUITAR | 84 | 94 |
| 785 | USER TONE | ROTARY GUITAR | 85 | 94 |
| 786 | USER TONE | CRUNCH ELEC.GUITAR | 86 | 94 |
| 787 | USER TONE | OVD FRONT GUITAR | 87 | 94 |
| 788 | USER TONE | FEEDBACK DIST.GT | 88 | 94 |
| 789 | USER TONE | MUTE DIST.GUITAR | 89 | 94 |
| 790 | USER TONE | MELLOW NYLON GUITAR | 90 | 94 |
| 791 | USER TONE | 12 STRING GUITAR | 91 | 94 |
| 792 | USER TONE | BRIGHT ACOUSTIC GUITAR | 92 | 94 |
| 793 | USER TONE | CHORUS STEEL GUITAR | 93 | 94 |
| 794 | USER TONE | UKULELE | 94 | 94 |
| 795 | USER TONE | BANJO | 95 | 94 |
| 796 | USER TONE | OCTAVE JAZZ GUITAR | 96 | 94 |
| 797 | USER TONE | CHORUS JAZZ GUITAR | 97 | 94 |
| 798 | USER TONE | CLEAN GUITAR | 98 | 94 |
| 799 | USER TONE | ELEC.GUITAR FRONT | 99 | 94 |

User Tones with Waves/Sonidos de usuario con ondas

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|---------------------|---------------|---|----|
| 800 | USER TONE with WAVE | PIANO EX. | 0 | 88 |
| 801 | USER TONE with WAVE | CZ SWEEP BASS | 1 | 88 |
| 802 | USER TONE with WAVE | CZ LEAD 1 | 2 | 88 |
| 803 | USER TONE with WAVE | CZ SYNTH 1 | 3 | 88 |
| 804 | USER TONE with WAVE | VOICE BASS | 4 | 88 |
| 805 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 5 | 88 |
| 806 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 6 | 88 |
| 807 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 7 | 88 |
| 808 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 8 | 88 |
| 809 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 9 | 88 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|---------------------|---------|----|----|
| 810 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 10 | 88 |
| 811 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 11 | 88 |
| 812 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 12 | 88 |
| 813 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 13 | 88 |
| 814 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 14 | 88 |
| 815 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 15 | 88 |
| 816 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 16 | 88 |
| 817 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 17 | 88 |
| 818 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 18 | 88 |
| 819 | USER TONE with WAVE | NO DATA | 19 | 88 |

User Drum Sets with Waves/Ajustes de batería de usuario con ondas

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|-------------------------|----------------|---|-----|
| 900 | USER DRUM SET with WAVE | POWER ROOM SET | 0 | 125 |
| 901 | USER DRUM SET with WAVE | NO DATA | 1 | 125 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|-------------------------|---------|---|-----|
| 902 | USER DRUM SET with WAVE | NO DATA | 2 | 125 |
| 903 | USER DRUM SET with WAVE | NO DATA | 3 | 125 |

Drawbar Organ Preset Tones/Sonidos de órgano con Drawbar

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----|---------|-------------------|----|----|----|---|----------|
| 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 |
| 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 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----|---------|-------------------|----|----|----|---|----------|
| 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 | REED 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 | StXDly 2 |
| 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 | LWhChD12 |
| 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 |

Drawbar Organ User Tones/Sonidos de usuario de órgano con Drawbar

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|--------------|-------------------|----|-----|
| 100 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 1 | 0 | 104 |
| 101 | USER DRAWBAR | JAZZ ORGAN 1 | 1 | 104 |
| 102 | USER DRAWBAR | FULL DRAWBAR | 2 | 104 |
| 103 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 1 | 3 | 104 |
| 104 | USER DRAWBAR | 16'+1' ORGAN | 4 | 104 |
| 105 | USER DRAWBAR | SOUL ORGAN 1 | 5 | 104 |
| 106 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 1 | 6 | 104 |
| 107 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 2 | 7 | 104 |
| 108 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 1 | 8 | 104 |
| 109 | USER DRAWBAR | THEATER ORGAN 1 | 9 | 104 |
| 110 | USER DRAWBAR | JAZZ ORGAN 2 | 10 | 104 |
| 111 | USER DRAWBAR | SOUL ORGAN 2 | 11 | 104 |
| 112 | USER DRAWBAR | GOSPEL ORGAN 1 | 12 | 104 |
| 113 | USER DRAWBAR | CHORUS ORGAN 1 | 13 | 104 |
| 114 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 2 | 14 | 104 |
| 115 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 2 | 15 | 104 |
| 116 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 3 | 16 | 104 |
| 117 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 2 | 17 | 104 |
| 118 | USER DRAWBAR | THEATER ORGAN 2 | 18 | 104 |
| 119 | USER DRAWBAR | GOSPEL ORGAN 2 | 19 | 104 |
| 120 | USER DRAWBAR | EVEN ORGAN | 20 | 104 |
| 121 | USER DRAWBAR | FLUTE ORGAN 1 | 21 | 104 |
| 122 | USER DRAWBAR | CHORUS ORGAN 2 | 22 | 104 |
| 123 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 3 | 23 | 104 |
| 124 | USER DRAWBAR | 16' ORGAN | 24 | 104 |
| 125 | USER DRAWBAR | SOUL ORGAN 3 | 25 | 104 |
| 126 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 3 | 26 | 104 |
| 127 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 4 | 27 | 104 |
| 128 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 4 | 28 | 104 |
| 129 | USER DRAWBAR | ODD ORGAN | 29 | 104 |
| 130 | USER DRAWBAR | REED ORGAN 1 | 30 | 104 |
| 131 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 3 | 31 | 104 |
| 132 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 4 | 32 | 104 |
| 133 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 5 | 33 | 104 |
| 134 | USER DRAWBAR | GOSPEL ORGAN 3 | 34 | 104 |
| 135 | USER DRAWBAR | 8' + 4' ORGAN | 35 | 104 |
| 136 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 4 | 36 | 104 |
| 137 | USER DRAWBAR | REED ORGAN 2 | 37 | 104 |
| 138 | USER DRAWBAR | PURE ORGAN 1 | 38 | 104 |
| 139 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 6 | 39 | 104 |
| 140 | USER DRAWBAR | DELAY ORGAN 1 | 40 | 104 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|--------------|-------------------|----|-----|
| 141 | USER DRAWBAR | DEEP CHORUS ORGAN | 41 | 104 |
| 142 | USER DRAWBAR | TREMOLO ORGAN | 42 | 104 |
| 143 | USER DRAWBAR | DELAY ORGAN 2 | 43 | 104 |
| 144 | USER DRAWBAR | LFO WAH ORGAN | 44 | 104 |
| 145 | USER DRAWBAR | DIST. ORGAN LEAD | 45 | 104 |
| 146 | USER DRAWBAR | RING ORGAN | 46 | 104 |
| 147 | USER DRAWBAR | MAD ROTARY ORGAN | 47 | 104 |
| 148 | USER DRAWBAR | OLD ORGAN | 48 | 104 |
| 149 | USER DRAWBAR | DIST. RING ORGAN | 49 | 104 |
| 150 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 1 | 50 | 104 |
| 151 | USER DRAWBAR | JAZZ ORGAN 1 | 51 | 104 |
| 152 | USER DRAWBAR | FULL DRAWBAR | 52 | 104 |
| 153 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 1 | 53 | 104 |
| 154 | USER DRAWBAR | 16'+1' ORGAN | 54 | 104 |
| 155 | USER DRAWBAR | SOUL ORGAN 1 | 55 | 104 |
| 156 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 1 | 56 | 104 |
| 157 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 2 | 57 | 104 |
| 158 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 1 | 58 | 104 |
| 159 | USER DRAWBAR | THEATER ORGAN 1 | 59 | 104 |
| 160 | USER DRAWBAR | JAZZ ORGAN 2 | 60 | 104 |
| 161 | USER DRAWBAR | SOUL ORGAN 2 | 61 | 104 |
| 162 | USER DRAWBAR | GOSPEL ORGAN 1 | 62 | 104 |
| 163 | USER DRAWBAR | CHORUS ORGAN 1 | 63 | 104 |
| 164 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 2 | 64 | 104 |
| 165 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 2 | 65 | 104 |
| 166 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 3 | 66 | 104 |
| 167 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 2 | 67 | 104 |
| 168 | USER DRAWBAR | THEATER ORGAN 2 | 68 | 104 |
| 169 | USER DRAWBAR | GOSPEL ORGAN 2 | 69 | 104 |
| 170 | USER DRAWBAR | EVEN ORGAN | 70 | 104 |
| 171 | USER DRAWBAR | FLUTE ORGAN 1 | 71 | 104 |
| 172 | USER DRAWBAR | CHORUS ORGAN 2 | 72 | 104 |
| 173 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 3 | 73 | 104 |
| 174 | USER DRAWBAR | 16' ORGAN | 74 | 104 |
| 175 | USER DRAWBAR | SOUL ORGAN 3 | 75 | 104 |
| 176 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 3 | 76 | 104 |
| 177 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 4 | 77 | 104 |
| 178 | USER DRAWBAR | PERC. ORGAN 4 | 78 | 104 |
| 179 | USER DRAWBAR | ODD ORGAN | 79 | 104 |
| 180 | USER DRAWBAR | REED ORGAN 1 | 80 | 104 |
| 181 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 3 | 81 | 104 |

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|-----|--------------|-------------------|----|-----|
| 182 | USER DRAWBAR | OVERDRIVE ORGAN 4 | 82 | 104 |
| 183 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 5 | 83 | 104 |
| 184 | USER DRAWBAR | GOSPEL ORGAN 3 | 84 | 104 |
| 185 | USER DRAWBAR | 8' + 4' ORGAN | 85 | 104 |
| 186 | USER DRAWBAR | BLOCK ORGAN 4 | 86 | 104 |
| 187 | USER DRAWBAR | REED ORGAN 2 | 87 | 104 |
| 188 | USER DRAWBAR | PURE ORGAN 1 | 88 | 104 |
| 189 | USER DRAWBAR | DRAWBAR ORGAN 6 | 89 | 104 |
| 190 | USER DRAWBAR | DELAY ORGAN 1 | 90 | 104 |
| 191 | USER DRAWBAR | DEEP CHORUS ORGAN | 91 | 104 |
| 192 | USER DRAWBAR | TREMOLO ORGAN | 92 | 104 |
| 193 | USER DRAWBAR | DELAY ORGAN 2 | 93 | 104 |
| 194 | USER DRAWBAR | LFO WAH ORGAN | 94 | 104 |
| 195 | USER DRAWBAR | DIST. ORGAN LEAD | 95 | 104 |
| 196 | USER DRAWBAR | RING ORGAN | 96 | 104 |
| 197 | USER DRAWBAR | MAD ROTARY ORGAN | 97 | 104 |
| 198 | USER DRAWBAR | OLD ORGAN | 98 | 104 |
| 199 | USER DRAWBAR | DIST. RING ORGAN | 99 | 104 |

NOTE

Range

| Symbol | Meaning |
|--------|---------------|
| N | Normal |
| -1 | 1 Octave Down |
| +1 | 1 Octave Up |

- The above list shows the initial factory default configuration. The tone group tone numbers indicated below will change from those shown in this list if you save original tones to keyboard memory (page E-42).
 - User Tones (Tone Numbers 700 through 799)*1
 - User Tones with Waves (Tone Numbers 800 through 819)*2
 - User Drum Sets with Waves (Tone Numbers 900 through 903)*3
 - Drawbar Organ User Tones (Tone Numbers 100 through 199)*4
- *1 The initial factory default is Advanced Tones 000 through 099. System reset (page E-70) returns to initial factory defaults.
- *2 The initial factory default is preset Tone with Wave data for tone numbers 800 through 804. System reset clears all stored data.
- *3 The initial factory default is preset Drum Set with Wave data for tone number 900. System reset clears all stored data.
- *4 The initial factory default is two sets of the same tones assigned to drawbar organ tone numbers 000 through 049. System reset returns to initial factory defaults.
- The CD-ROM that comes bundled with the keyboard can be used to return all tones to the initial factory defaults shown in this list. See "Returning the keyboard to its initial factory defaults" on page E-77 for details.

NOTA

Gama

| Símbolo | Significado |
|---------|-----------------|
| N | Normal |
| -1 | 1 Octava abajo |
| +1 | 1 Octava arriba |

- La lista de arriba muestra la configuración predeterminada de fábrica. Los números de sonido del grupo de sonidos indicados más abajo serán diferentes de los indicados en esta lista, si se han almacenado sonidos originales en la memoria del teclado (página S-42).
 - Sonidos de usuario (números de sonidos 700 a 799)*1
 - Sonidos de usuario con ondas (números de sonido 800 a 819)*2
 - Ajustes de batería de usuario con ondas (números de sonido 900 a 903)*3
 - Sonidos de usuario de órgano con Drawbar (números de sonido 100 a 199)*4
- *1 El ajuste predeterminado de fábrica es sonidos avanzados 000 a 099. La reinicialización del sistema (página S-70) hace que se restablezcan los ajustes de fábrica.
- *2 El ajuste predeterminado de fábrica es datos de sonido con onda predeterminados para los números de sonido 800 a 804. La reinicialización del sistema borra todos los datos almacenados.
- *3 El ajuste predeterminado de fábrica es datos de ajuste de batería predeterminados para el número de sonido 900. La reinicialización del sistema borra todos los datos almacenados.
- *4 El ajuste predeterminado de fábrica es dos ajustes de los mismos sonidos que los asignados a los sonidos de órgano con Drawbar números 000 a 049. La reinicialización del sistema restablece los ajustes de fábrica.
- El CD-ROM que viene con el teclado puede usarse para reposicionar todos los sonidos a los ajustes predeterminados de fábrica indicados en esta lista. Para los detalles, vea "Reposicionando el teclado a los valores predeterminados de fábrica" en la página S-77.

Appendix/Apéndice

| Key/Note number Clave/ Número de nota | PC32: JAZZ SET | 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 |
|---|----------------|-----------------|---------------------|---------------------|---------------------|--------------------|--------------------|-------------------|-------------------|
| C-1 0 | | | | | | | | | |
| D-1 2 | C#1-1 | | | | | | | | |
| E-1 4 | B#1-3 | | | | | | | | |
| F-1 5 | F#1-0 | | | | | | | | |
| G-1 7 | A#1-8 | | | | | | | | |
| A-1 9 | B#1-10 | | | | | | | | |
| B-1 11 | | | | | | | | | |
| C0 12 | C#0 13 | | | | | | | | |
| D0 14 | B#0 15 | | | | | | | | |
| E0 16 | | | | | | | | | |
| F0 17 | | | | | | | | | |
| G0 19 | F#0 18 | | | | | | | | |
| A0 21 | A#0 20 | | | | | | | | |
| B0 23 | B#0 22 | | | | | | | | |
| C1 24 | C#1 25 | | | | | | | | |
| D1 26 | B#1 27 | | | | | | | | |
| E1 28 | | | | | | | | | |
| F1 29 | F#1 30 | | | | | | | | |
| G1 31 | A#1 32 | | | | | | | | |
| A1 33 | B#1 34 | | | | | | | | |
| B1 35 | | | | | | | | | |
| C2 36 | C#2 37 | | | | | | | | |
| D2 38 | B#2 39 | | | | | | | | |
| E2 40 | | | | | | | | | |
| F2 41 | F#2 42 | | | | | | | | |
| G2 43 | A#2 44 | | | | | | | | |
| A2 45 | B#2 46 | | | | | | | | |
| B2 47 | | | | | | | | | |
| C3 48 | C#3 49 | | | | | | | | |
| D3 50 | B#3 51 | | | | | | | | |
| E3 52 | | | | | | | | | |
| F3 53 | F#3 54 | | | | | | | | |
| G3 55 | A#3 56 | | | | | | | | |
| A3 57 | B#3 58 | | | | | | | | |
| B3 59 | | | | | | | | | |
| C4 60 | C#4 61 | | | | | | | | |
| D4 62 | B#4 63 | | | | | | | | |
| E4 64 | | | | | | | | | |
| F4 65 | F#4 66 | | | | | | | | |
| G4 67 | A#4 68 | | | | | | | | |
| A4 69 | B#4 70 | | | | | | | | |
| B4 71 | | | | | | | | | |
| C5 72 | C#5 73 | | | | | | | | |
| D5 74 | B#5 75 | | | | | | | | |
| E5 76 | | | | | | | | | |
| F5 77 | F#5 78 | | | | | | | | |
| G5 79 | A#5 80 | | | | | | | | |
| A5 81 | B#5 82 | | | | | | | | |
| B5 83 | | | | | | | | | |
| C6 84 | C#6 85 | | | | | | | | |
| D6 86 | B#6 87 | | | | | | | | |
| E6 88 | | | | | | | | | |
| F6 89 | F#6 90 | | | | | | | | |
| G6 91 | A#6 92 | | | | | | | | |
| A6 93 | B#6 94 | | | | | | | | |
| B6 95 | | | | | | | | | |
| C7 96 | C#7 97 | | | | | | | | |
| D7 98 | B#7 99 | | | | | | | | |
| E7 100 | | | | | | | | | |
| F7 101 | F#7 102 | | | | | | | | |
| G7 103 | A#7 104 | | | | | | | | |
| A7 105 | B#7 106 | | | | | | | | |
| B7 107 | | | | | | | | | |
| C8 108 | C#8 109 | | | | | | | | |
| D8 110 | B#8 111 | | | | | | | | |
| E8 112 | | | | | | | | | |
| F8 113 | F#8 114 | | | | | | | | |
| G8 115 | A#8 116 | | | | | | | | |
| A8 117 | B#8 118 | | | | | | | | |
| B8 119 | | | | | | | | | |
| C9 120 | C#9 121 | | | | | | | | |
| D9 122 | B#9 123 | | | | | | | | |
| E9 124 | | | | | | | | | |
| F9 125 | F#9 126 | | | | | | | | |
| G9 127 | | | | | | | | | |

Rhythm List/Lista de Ritmo

| No./ Nº | Rhythm Name/ Nombre de Ritmo |
|------------|---------------------------------|
| 8 BEAT | |
| 000 | 8 BEAT 1 |
| 001 | 8 BEAT 2 |
| 002 | 8 BEAT 3 |
| 003 | 8 BEAT 4 |
| 004 | 8 BEAT 5 |
| 005 | 8 BEAT POP 1 |
| 006 | 8 BEAT POP 2 |
| 007 | 8 BEAT POP 3 |
| 008 | 8 BEAT POP 4 |
| 009 | 60'S SOUL |
| 010 | 8 BEAT DANCE |
| 011 | POP ROCK 1 |
| 012 | POP ROCK 2 |
| 16 BEAT | |
| 013 | 16 BEAT 1 |
| 014 | 16 BEAT 2 |
| 015 | 16 BEAT 3 |
| 016 | 16 BEAT 4 |
| 017 | SLOW 16 BEAT |
| 018 | 16 BEAT SHUFFLE 1 |
| 019 | 16 BEAT SHUFFLE 2 |
| 020 | 16 BEAT SHUFFLE 3 |
| 021 | 16 BEAT SHUFFLE 4 |
| 022 | FUNK 1 |
| 023 | FUNK 2 |
| 024 | FUSION |
| 025 | LATIN FUSION |
| POPS | |
| 026 | POP 1 |
| 027 | POP 2 |
| 028 | CUITAR POP |
| 029 | SOUL |
| 030 | POP SHUFFLE 1 |
| 031 | POP SHUFFLE 2 |
| 032 | SOUL POP |
| 033 | WORLD POP |
| 034 | MELLOW R&B |
| 035 | 60'S POP |
| 036 | 80'S POP |
| 037 | OLDIES POP |
| 038 | POP WALTZ |

| No./ Nº | Rhythm Name/ Nombre de Ritmo |
|------------|---------------------------------|
| BALLAD | |
| 039 | 8 BEAT BALLAD 1 |
| 040 | 8 BEAT BALLAD 2 |
| 041 | 8 BEAT BALLAD 3 |
| 042 | 16 BEAT BALLAD 1 |
| 043 | 16 BEAT BALLAD 2 |
| 044 | 16 BEAT BALLAD 3 |
| 045 | 6/8 BALLAD 1 |
| 046 | 6/8 BALLAD 2 |
| 047 | ROCK BALLAD |
| 048 | POP BALLAD |
| 049 | OLDIES BALLAD |
| 050 | SERENADE |
| ROCK | |
| 051 | ROCK 1 |
| 052 | ROCK 2 |
| 053 | ROCK 3 |
| 054 | R&B |
| 055 | SHUFFLE ROCK |
| 056 | HEAVY METAL |
| 057 | 60'S ROCK |
| 058 | SHUFFLE BOOGIE |
| 059 | BLUES |
| 060 | TWIST |
| DANCE | |
| 061 | TRANCE 1 |
| 062 | TRANCE 2 |
| 063 | AMBIENT 1 |
| 064 | AMBIENT 2 |
| 065 | AMBIENT 3 |
| 066 | RAVE |
| 067 | TECHNO |
| 068 | DIGITAL ROCK |
| 069 | HOUSE |
| 070 | LATIN HOUSE |
| 071 | DANCE 1 |
| 072 | DANCE 2 |
| 073 | MODERN R&B |
| 074 | HIP-HOP |
| 075 | TRIP-HOP |
| 076 | ELECTRIC POP |
| 077 | DANCE POP 1 |
| 078 | DANCE POP 2 |

| No./ Nº | Rhythm Name/ Nombre de Ritmo |
|---------------|---------------------------------|
| 079 | DANCE POP 3 |
| 080 | DISCO SOUL |
| JAZZ | |
| 081 | FAST BIG BAND |
| 082 | MIDDLE BIG BAND |
| 083 | SLOW BIG BAND |
| 084 | JAZZ COMBO 1 |
| 085 | JAZZ COMBO 2 |
| 086 | SWING 1 |
| 087 | SWING 2 |
| 088 | SLOW SWING |
| 089 | MODERN JAZZ |
| 090 | FOX TROT |
| 091 | QUICKSTEP |
| 092 | JAZZ WALTZ |
| EUROPEAN | |
| 093 | POLKA |
| 094 | POLKA FOX |
| 095 | POP POLKA |
| 096 | MARCH 1 |
| 097 | MARCH 2 |
| 098 | GERMAN MARCH |
| 099 | WALTZ 1 |
| 100 | WALTZ 2 |
| 101 | WALTZ 3 |
| 102 | VIENNESE WALTZ |
| 103 | FRENCH WALTZ 1 |
| 104 | FRENCH WALTZ 2 |
| LATIN/VARIOUS | |
| 105 | BOSSA NOVA 1 |
| 106 | BOSSA NOVA 2 |
| 107 | BOSSA NOVA 3 |
| 108 | SAMBA 1 |
| 109 | SAMBA 2 |
| 110 | MERENGUE |
| 111 | CUMBIA |
| 112 | CHA-CHA-CHA |
| 113 | SALSA |
| 114 | BEGUINE 1 |
| 115 | BEGUINE 2 |
| 116 | BOLERO |
| 117 | MAMBO |
| 118 | RHUMBA |

| No./ Nº | Rhythm Name/ Nombre de Ritmo |
|------------|---------------------------------|
| 119 | TANGO 1 |
| 120 | TANGO 2 |
| 121 | REGGAE 1 |
| 122 | REGGAE 2 |
| 123 | SKA |
| 124 | LATIN DISCO |
| 125 | BLUEGRASS |
| 126 | COUNTRY |
| 127 | COUNTRY SHUFFLE |
| 128 | COUNTRY WALTZ |
| 129 | FAST GOSPEL |
| 130 | SLOW GOSPEL |
| 131 | BROADWAY |
| 132 | JIVE |
| 133 | DIXIE |
| 134 | PASODOBLE |
| 135 | SIRTAKI |
| 136 | HAWAIIAN |
| 137 | ADANI |
| 138 | BALADI |
| 139 | SYMPHONY |
| FOR PIANO | |
| 140 | PIANO BALLAD 1 |
| 141 | PIANO BALLAD 2 |
| 142 | PIANO BALLAD 3 |
| 143 | EP BALLAD 1 |
| 144 | EP BALLAD 2 |
| 145 | BLUES BALLAD |
| 146 | MELLOW JAZZ |
| 147 | JAZZ COMBO 3 |
| 148 | RAGTIME |
| 149 | BOOGIE WOOGIE |
| 150 | ARPEGGIO 1 |
| 151 | ARPEGGIO 2 |
| 152 | ARPEGGIO 3 |
| 153 | PIANO BALLAD 4 |
| 154 | 6/8 MARCH |
| 155 | MARCH 3 |
| 156 | 2 BEAT |
| 157 | WALTZ 4 |
| 158 | WALTZ 5 |
| 159 | WALTZ 6 |

User Rhythms/Ritmos de usuario

| No./ Nº | Rhythm Name/ Nombre de Ritmo |
|------------|---------------------------------|
| 160 | METRONOME 4 BEAT |
| 161 | METRONOME 3 BEAT |
| 162 | METRONOME 2 BEAT |
| 163 | POP BEAT |
| 164 | URBAN 16 BEAT |
| 165 | SHUFFLE BALLAD |
| 166 | U.K ROCK |
| 167 | UNPLUGGED |

| No./ Nº | Rhythm Name/ Nombre de Ritmo |
|------------|---------------------------------|
| 168 | CYBER TRANCE |
| 169 | 2 STEP |
| 170 | BALLROOM FOX |
| 171 | PUNTA |
| 172 | BACHATA |
| 173 | RAI |
| 174 | ZOUK |
| 175 | CONCERTO |

NOTE

- This list shows the initial factory default configuration, in which the user area (160 through 175) contains default rhythm data.
- System reset (page E-70) clears all data stored in the user area.
- The CD-ROM that comes bundled with the keyboard can be used to return all rhythms to the initial factory defaults shown in this list. See "Returning the keyboard to its initial factory defaults" on page E-77 for details.

NOTA

- Esta lista muestra la configuración predeterminada de fábrica, según la cual el área de usuario (160 a 175) contiene datos de ritmo por omisión.
- La reinicialización del sistema de la página S-70 borra todos los datos del área de usuario.
- El CD-ROM que viene con el teclado se puede usar para reposicionar todos los ritmos a los ajustes predeterminados de fábrica indicados en esta lista. Para los detalles, ve "Reposicionando el teclado a los valores predeterminados de fábrica" en la página S-77.

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 | | | | | * | | | |

| Chord Type Tipo de acorde Root Nota fundamental | aug | sus4 | 7sus4 | m add9 | mM7 | 7 ⁻⁵ | add9 |
|--|-----|------|-------|--------|-----|-----------------|------|
| 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-62).
- * 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-62).

Effect List/Lista de efecto

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

| No./ Nº | Display Name/ Nombre de display | Type Name/ Nombre de tipo |
|------------|------------------------------------|------------------------------|
| 00 | Room 1 | Room 1 |
| 01 | Room 2 | Room 2 |
| 02 | Room 3 | Room 3 |
| 03 | Hall 1 | Hall 1 |
| 04 | Hall 2 | Hall 2 |
| 05 | Plate 1 | Plate 1 |
| 06 | Delay | Delay |
| 07 | PanDelay | PanDelay |
| 08 | Plate 2 | Plate 2 |
| 09 | 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 | Type Name/ Nombre de tipo |
|------------|------------------------------------|------------------------------|
| 00 | Chorus 1 | Chorus 1 |
| 01 | Chorus 2 | Chorus 2 |
| 02 | Chorus 3 | Chorus 3 |
| 03 | Chorus 4 | Chorus 4 |
| 04 | FBChorus | Feedback Chorus |
| 05 | Flanger1 | Flanger 1 |
| 06 | SDelay 1 | Short Delay 1 |
| 07 | SDelay 2 | Short Delay 2 |
| 08 | SFChorus | Soft Chorus |
| 09 | BRChorus | Bright Chorus |
| 10 | DPChorus | Deep Chorus |
| 11 | Flanger 2 | Flanger 2 |

| No./ Nº | Display Name/ Nombre de display | Type Name/ Nombre de tipo |
|------------|------------------------------------|------------------------------|
| 12 | Flanger 3 | Flanger 3 |
| 13 | Flanger 4 | Flanger 4 |
| 14 | SDelay 3 | Short Delay 3 |
| 15 | SDelay 4 | Short Delay 4 |

Equalizer List/Lista de ecualizador

| No./ Nº | Display Name/ Nombre de display | Type Name/ 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-83 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-83.

* 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 |

| DSP No./ N° DSP | Algorithm ID/ Identificación (ID) de algoritmo | Display Name/ Nombre de display | DSP Name/Nombre DSP |
|--------------------------------------|--|---------------------------------|----------------------------------|
| Phaser | | | |
| [05] | 10 | Phaser | Phaser |
| [06] | 09 | StPhaser | Stereo Phaser |
| Chorus | | | |
| [07] | 16 | Chorus 1 | Chorus 1 |
| [08] | 17 | Chorus 2 | Chorus 2 |
| [09] | 19 | Chorus 3 | Chorus 3 |
| [10] | 18 | Chorus 4 | Chorus 4 |
| [11] | M05 | Enha Cho | Enhancer - Chorus |
| 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./ N° 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-900 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. *1 : Depende del tono. |
| Velocity | 0 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0 | 0 9nH v = 1 - 127 X | |
| 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 | O X *2 O O O X *2 O O O O O *3 O *3 O *3 O O | Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression DSP Parameter0 DSP Parameter1 DSP Parameter2 DSP Parameter3 Hold1 Sostenuto Soft pedal Rsonance Release Time |

| | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|
| 73 74 77 76 78 80 81 82 83 91 93 98,99 100, 101 120 121 | | O O O O O O O O O O O O O X O X O | | O O O O O O O O O O O O O O O O O | Attack Time 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 |
| Program Change | : True # | O 0 - 127 * * * * * | | O 0 - 127 * * * * * | |
| System Exclusive | | O | | O | |
| Common | : Song Pos : Song Sel : Tune | X X X | | X X X | |
| System Real Time | : Clock : Commands | O O | | O O | |
| Aux Messages | : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset | X X X X | | X O O X | |
| Remarks | | <p>#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 poeraciones de panel de control o ejecución de teclado, sino enbilar 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.</p> | | | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO
O : Yes
X : No



This recycle mark indicates that the packaging conforms to the environmental protection legislation in Germany.

Esta marca de reciclaje indica que el empaquetado se ajusta a la legislación de protección ambiental en Alemania.

CASIO®