

WK-3200

WK-3700

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 objetos 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.



● 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 esponga las pilas al calor ni las descarte incinerándolas.
- No mezcle pilas usadas con pilas nuevas.
- No mezcle pilas de tipo diferentes.
- No cargue las pilas.
- Asegúrese de que los extremos positivo (+) y negativo (-) de las pilas se orienten correctamente.



No incinere el producto.

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



Agua y objetos extraños

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

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



Desarmado y modificación

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



Caída e impactos

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

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

**Bolsas plásticas**

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

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

**No se suba encima del producto o soporte.***

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

**Ubicación**

Evite ubicar el producto sobre una superficie inestable, o sobre una superficie sin uniformidad o cualquier otra ubicación inestable.

Una superficie inestable puede ocasionar que el producto se caiga, creando el riesgo de lesiones personales.



⚠ PRECAUCIÓN

Adaptador de CA

- El uso inadecuado del adaptador de CA crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes.
 - No ubique el cable eléctrico cerca de una estufa u otras fuentes de calor.
 - No tire del cable cuando desenchufe desde el tomacorriente. Cuando desenchufe siempre tome del adaptador de CA.
- El uso inadecuado del adaptador de CA crea el riesgo de incendios y descargas eléctricas. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes.
 - Inserte el adaptador de CA en el tomacorriente en toda su extensión posible.
 - Desenchufe el adaptador de CA durante tormentas con relámpagos o antes de salir de viaje o durante otra ausencia larga.
 - Por lo menos una vez al año, desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente, y limpie toda la suciedad que se acumula en el área alrededor de los contactos del enchufe.

**Cambiando de lugar el producto**

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

**Limpieza**

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

**Pilas**

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

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

Conectores

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



Ubicación

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



- Áreas expuestas a una humedad alta o gran cantidad de polvo.
- Cerca de áreas de preparación de comida, u otras áreas expuestas a humos de aceite.
- Cerca de equipos acondicionadores de aire, sobre una alfombra caliente, áreas expuestas a los rayos directos del sol, dentro de un automóvil estacionado a los rayos directos del sol, y en cualquier otra área expuesta a una temperatura muy alta.

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.



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.



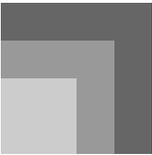
Asegúrese de armar el soporte correctamente, siguiendo las instrucciones de armado que vienen con el mismo. Asegúrese de montar el producto sobre el soporte correctamente.

* 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.
- Falla repentina de la alimentación mientras se lee o escribe en un medio de almacenamiento externo.



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 que sean más ricos y poderosos. Sonidos avanzados tales como piano estéreo y piano eléctrico trémolo mejoran los sonidos de piano y de 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 físicas. También puede seleccionar el clic de tecla o percusión, y aun editar los parámetros de un sonido preajustado y almacenar hasta 100 sonidos originales en la memoria del usuario.

❑ 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 el ajuste del teclado para la ejecución del 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 los datos de acompañamiento desde su computadora para almacenar hasta 16 de ellos como ritmos de usuario en la memoria del teclado.

❑ Acompañamiento automático

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

❑ Display grande e informativo

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

❑ Memoria de canciones

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

❑ Modo de sintetizador

Edite los sonidos incorporados para producir sus propias creaciones originales. En la memoria, puede almacenar hasta 120 sonidos personales que puede almacenar en la memoria para recuperarlos de la misma manera que los sonidos incorporados.

❑ Compatibilidad con la MIDI general

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

❑ Efectos poderosos

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

❑ Mezclador

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

❑ Memoria de registro

Los ajustes básicos del teclado pueden almacenarse en la memoria para ser recuperados posteriormente y realizar ajustes instantáneos siempre que lo necesite. En la memoria de registro se pueden almacenar hasta 32 ajustes básicos (4 ajustes x 8 bancos).

❑ Descarga de datos desde su computadora

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

❑ Ranura de tarjeta SmartMedia™

Una ranura de tarjeta SmartMedia incorporada ayuda a simplificar la transferencia de datos desde una computadora, y le permite almacenar volúmenes de datos para llamarlos posteriormente cuando los necesita. También puede cargar una tarjeta con un archivo MIDI estándar (SMF) y reproducirlo en el teclado.

❑ Unidad de disco flexible incorporada (solamente el modelo WK-3700)

Grabe los sonidos y ritmos originales, o canciones creadas con la memoria de canciones para un almacenamiento a largo plazo. También puede cargar un disco con un archivo MIDI estándar (SMF) y reproducirlo en el teclado.

Precauciones de seguridad ... S-1

Introducción S-5

Guía general S-10

Fijación de soporte de partitura musical S-11

Ejecutando una melodía de demostración S-12

Fuente de alimentación S-14

Usando las pilas S-14

Usando el adaptador de CA S-15

Desactivación automática S-15

Desactivando el teclado S-16

Contenidos de la memoria S-16

Conexiones S-17

Operaciones básicas S-19

Para tocar el teclado S-19

Seleccionando un sonido S-19

Botón PIANO SETTING S-20

Usando la perilla PITCH BEND S-21

Usando la MODULATION S-21

Usando el modo de órgano con Drawbar S-22

Para seleccionar un sonido de órgano con Drawbar S-24

Para editar un sonido de órgano con Drawbar S-24

Detalles de parámetro S-25

Para almacenar un sonido del órgano con Drawbar editado S-26

Aplicando efectos a los sonidos S-27

Bloques de efectos S-27

Seleccionando un tipo DSP S-28

Acerca de botón DSP S-29

Seleccionando REVERB S-29

Seleccionando CHORUS S-30

Usando el ecualizador S-31

Usando el acompañamiento automático S-32

Acerca del botón MODE S-32

Seleccionando un ritmo S-32

Ejecutando un ritmo S-33

Ajustando el tempo S-33

Usando el acompañamiento automático S-33

Usando un patrón de introducción (Intro) S-36

Usando un patrón de relleno S-36

Usando una variación de ritmo S-37

Acompañamiento de inicio sincronizado con ejecución de ritmo S-37

Finalizando con un patrón de finalización S-37

Usando el preajuste en un toque S-38

Usando la armonización automática S-38

Ajustando el volumen de acompañamiento S-39

Función de mezclador S-40

Qué puede hacer con el mezclador S-40

Activando y desactivando los canales ... S-40

Usando el modo de edición de parámetro S-41

Cómo funcionan los parámetros S-42

Modo de sintetizador S-44

Funciones del modo de sintetizador S-44

Creando un sonido de usuario S-47

Almacenando un sonido de usuario en la memoria S-50

Memoria de registro S-51

Características de la memoria de registro S-51

Para almacenar un ajuste básico en la memoria de registro S-52

Para recuperar un ajuste básico desde la memoria de registro S-52

Función de memoria de canciones S-53

Pistas S-53

Operaciones básicas de la memoria de canciones S-53

Usando la grabación en tiempo real S-54

Ajustes del modo de mezclador S-55

Reproduciendo desde la memoria de canciones S-56

Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementos S-56

Grabando múltiples pistas S-59

Corrección de errores mientras se graba en incrementos S-60

Edición de los contenidos de la memoria S-62

Edición de una canción S-64

Ajustes del teclado S-65

Usando el estratificador S-65

Usando la división S-66

Usando el estratificador y división juntos S-67

Transposición del teclado S-68

Usando la respuesta al toque S-68

Afinación del teclado S-69

Cambiando otros ajustes S-70



Usando el reproductor

SMF S-74

Reproduciendo un archivo SMF S-76

Configurando otros ajustes S-77

MIDI S-79

¿Qué es la MIDI? S-79

MIDI General S-79

Ajustes MIDI S-79

Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado) S-80

Almacenamiento de datos.. S-82

Usando una tarjeta SmartMedia S-83

Usando la unidad de disco flexible (solamente el modelo WK-3700) S-84

Usando un medio de almacenamiento externo S-86

Almacenando archivos S-87

Cargando un archivo S-88

Cambiando el nombre de un archivo S-90

Borrando un archivo S-90

Formateando el medio de almacenamiento externo S-91

Ingresando caracteres S-92

Mensajes de error de la tarjeta SmartMedia S-93

Mensajes de error de la unidad de disco (solamente el modelo WK-3700) S-94

Solución de problemas S-95

Especificaciones S-98

Cuidado de su instrumento S-101

Apéndice A-1

Lista de sonidos A-1

Lista de sonidos de batería A-9

Lista de ritmos A-11

Cuadro de acordes digitados (Fingered) A-12

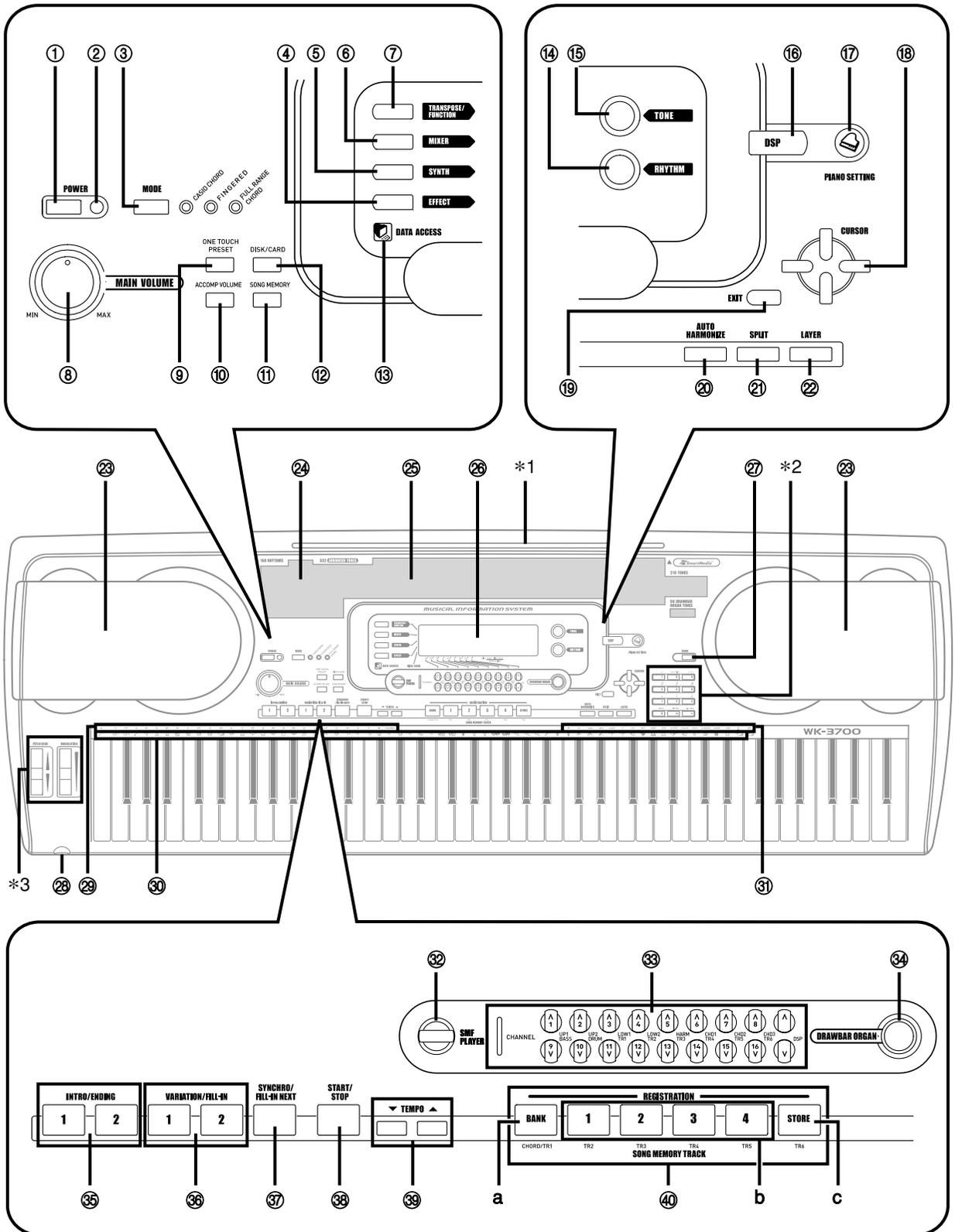
Lista de efectos A-14

Lista de algoritmos DSP A-16

MIDI Implementation Chart

Los nombres de compañías y productos usados en este manual pueden ser marcas registradas de terceros.

Guía general

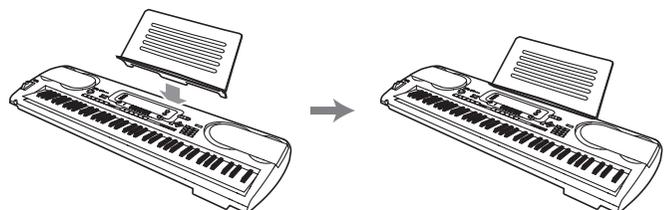


• Las ilustraciones en esta guía del usuario muestran el modelo WK-3700.

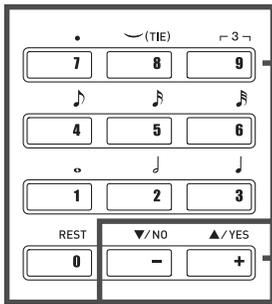
- ① Botón POWER
- ② Indicador de alimentación
- ③ Botón MODE
- ④ Botón EFFECT
- ⑤ Botón SYNTH
- ⑥ Botón MIXER
- ⑦ Botón TRANSPOSE/FUNCTION
- ⑧ Perilla MAIN VOLUME
- ⑨ Botón ONE TOUCH PRESET
- ⑩ Botón ACCOMP VOLUME
- ⑪ Botones SONG MEMORY
- ⑫ ●WK-3700
Botón DISK/CARD
●WK-3200
Botón CARD
- ⑬ Lámpara DATA ACCESS
- ⑭ Botón RHYTHM
- ⑮ Botón TONE
- ⑯ Botón DSP
- ⑰ Botón PIANO SETTING
- ⑱ Botones [▲]/[▼]/[◀]/[▶] CURSOR
- ⑲ Botón EXIT
- ⑳ Botón AUTO HARMONIZE
- ㉑ Botón SPLIT
- ㉒ Botón LAYER
- ㉓ Altavoz
- ㉔ Lista de ritmos
- ㉕ Lista de sonidos
- ㉖ Display
- ㉗ Botón DEMO*4
- ㉘ ●WK-3700
Terminal PHONES
●WK-3200
Terminal PHONES/OUTPUT
- ㉙ Nombres de nota fundamental CHORD
- ㉚ Lista de nombres de percusión
- ㉛ Nombre de tipos de acordes
- ㉜ Botón SMF PLAYER
- ㉝ Botón CHANNEL (1~16, DSP)/Botones DRAWBAR
- ㉞ Botón DRAWBAR ORGAN
- ㉟ Botones INTRO/ENDING 1/2
- ㊱ Botones VARIATION/FILL-IN 1/2
- ㊲ Botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT
- ㊳ Botón START/STOP
- ㊴ Botones TEMPO
- ㊵ Botones SONG MEMORY TRACK
 - a) Botón BANK
 - b) Botones REGISTRATION
 - c) Botón STORE

Fijación de soporte de partitura musical*1

Presione firmemente el atril que se provee con el teclado, en toda su extensión dentro de la ranura sobre la parte superior del teclado.



*2



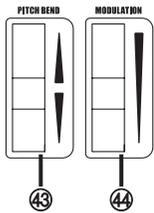
④1 Botones numéricos

④2 Botones [+]/[-] (YES/NO)

- Para el ingreso de números para cambiar los ajustes visualizados.
- Los valores negativos pueden cambiarse solamente usando [+] y [-] para incrementar y decrementar el valor visualizado.

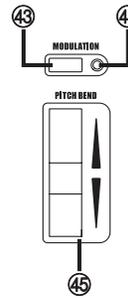
*3

• WK-3700



- ④3 Perilla PITCH BEND
- ④4 Perilla MODULATION

• WK-3200



- ④3 Botón MODULATION
- ④4 Lámpara de botón MODULATION
- ④5 Perilla PITCH BEND

Ejecutando una melodía de demostración*4

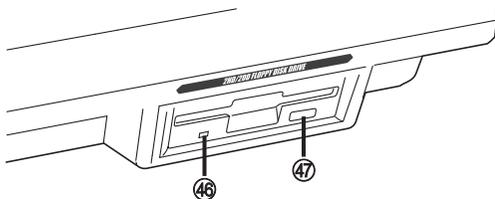
Presionando el botón DEMO inicia la ejecución de la melodía de demostración. Existen 3 melodías de demostración, que se ejecutan en secuencia continuamente. Para parar la ejecución de la melodía de demostración, presione ya sea el botón DEMO o el botón START/STOP.

NOTA

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

Panel delantero

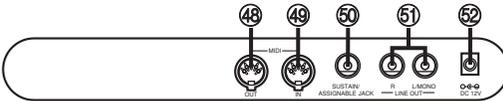
• Solamente el modelo WK-3700



- ④6 Lámpara de acceso
- ④7 Botón de expulsión

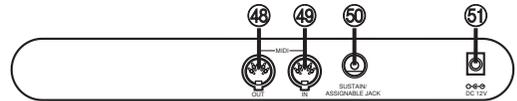
Panel trasero

• WK-3700



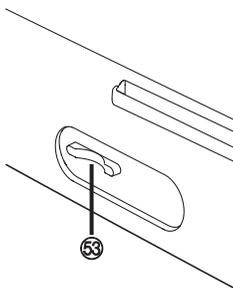
- ④8 Terminal MIDI OUT
- ④9 Terminal MIDI IN
- ⑤0 Terminal SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK
- ⑤1 Terminal LINE OUT R, LINE OUT L/MONO
- ⑤2 Terminal DC 12V

• WK-3200



- ④8 Terminal MIDI OUT
- ④9 Terminal MIDI IN
- ⑤0 Terminal SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK
- ⑤1 Toma DC 12V

Panel trasero



⑤3 Ranura de tarjeta

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-73.

Fuente de alimentación

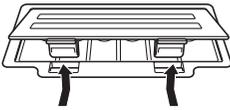
Este teclado puede energizarse mediante corriente eléctrica desde un tomacorriente de pared normal (usando el adaptador de CA especificado) o mediante pilas. Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando no lo use.

Usando las pilas

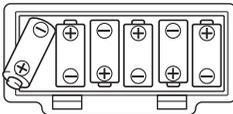
Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando coloca o cambia las pilas.

Para colocar las pilas

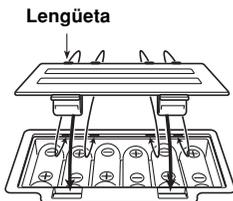
- 1 Retire la cubierta del compartimiento de pilas.



- 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.



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 alcalinas 4 horas

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

⚠ **ADVERTENCIA**

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

⚠ **PRECAUCIÓN**

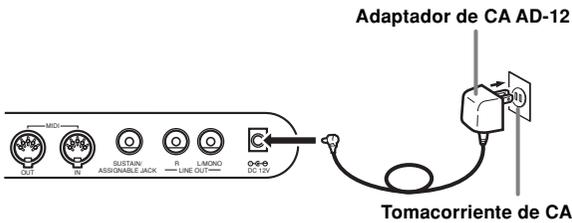
El uso inadecuado de las pilas puede ocasionar que tengan fugas del fluido, resultando en daños a objetos cercanos, o exploten creando el riesgo de incendios y lesiones personales. Asegúrese siempre de observar las precauciones siguientes:

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

Usando el adaptador de CA

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

Adaptador de CA especificado: AD-12



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 se encuentran en efecto cuando se desactiva la alimentación del teclado manualmente presionando el botón POWER o cuando la función de apagado automático desactiva la alimentación, se encuentran todavía en efecto la próxima vez que se activa la alimentación.

Ajustes del teclado principal

Número de sonido, estratificador, división, punto de división, ajustes de sonido de órgano con Drawbar arrastre, transposición, afinación y ajustes de contraste, respuesta al toque, reverberación, chorus, DSP, ecualizador, número de ritmo, tempo, canal de teclado, activación/desactivación de análisis de acordes entrada MIDI, activación/desactivación de salida de MIDI de acompañamiento, ajuste de toma asignable, volumen de acompañamiento, sonidos de área del usuario (Modo de sintetizador), acompañamientos de área del usuario, DSP de área del usuario, gama de inflexión de altura tonal, activación/desactivación de armonización automática, tipo de armonización automática, retención de mezclador, retención DSP, modo de acompañamiento automático, todos los parámetros del mezclador, todos los parámetros del modo de sintetizador, números de canciones de la memoria de canciones, ajustes del reproductor SMF (modo de ejecución, parte de ejecución manual y 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-95.

¡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.

(message) "Pls Wait" o "Bulk In"

Desactivando la alimentación del teclado mientras el mensaje anterior se encuentra sobre la presentación puede ocasionar que los datos (sonidos del usuario, datos de la memoria de canciones, etc.) actualmente almacenados en la memoria del teclado o un medio de almacenamiento externo 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 ajustes 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 de CA, activar la alimentación y aun llamar los datos almacenados en la memoria.

Puede hacer copias de seguridad de los contenidos de la memoria del teclado y otros datos usando los medios de almacenamiento descritos a continuación.

- Tarjeta SmartMedia™
Vea la parte titulada "Usando una tarjeta SmartMedia" en la página S-83.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
Vea la parte titulada "Usando la unidad de disco flexible (solamente el modelo WK-3700)" en la página S-84.
- Disco duro de computadora
Vea "MIDI" en la página S-79.

¡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 o borran datos del usuario, mientras se graba con el sintetizador, mientras se transfieren datos desde una computadora, etc.

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-73.

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-80.

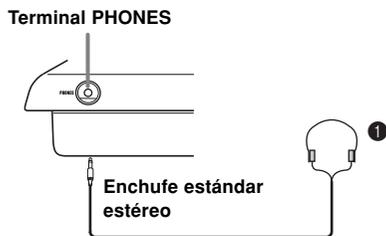
Conexiones

• WK-3700

Terminales de auriculares/salida de

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.

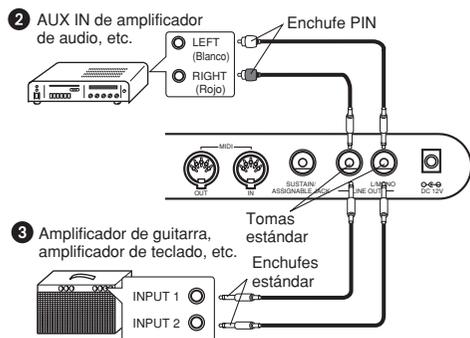
[Parte delantera]



Conexión de auriculares (Figura 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.

[Panel trasero]



Conectando a un equipo de audio 2

Utilice cables disponibles comercialmente para conectar las dos tomas como se muestra en la Figura 2. En caso de que se requiera también puede comprar los cables de conexión similares a los mostrados en la ilustración de la conexión. En esta configuración, normalmente debe ajustar el selector de entrada del equipo de audio al ajuste que especifica el terminal (tal como AUX IN) al cual se conecta el teclado. Para ajustar el nivel de volumen utilice la perilla MAIN VOLUME del teclado.

Conectando a un amplificador de instrumento musical 3

Utilice cables disponibles comercialmente a las dos tomas como se muestra en la Figura 3. En caso de que se requiera también puede comprar los cables de conexión similares a los que se muestran en la ilustración para la conexión. Para ajustar el nivel de volumen utilice la perilla MAIN VOLUME del teclado.

- Si el amplificador tiene solamente una sola toma de entrada, conecte el cable solamente a la toma L/MONO.

NOTA

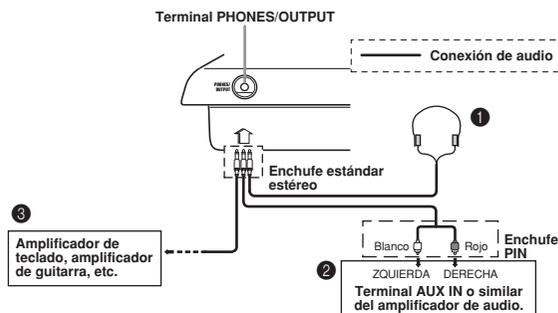
- También se puede conectar el terminal MIDI del teclado a una computadora o secuenciador. Para los detalles vea la sección titulada "MIDI" en la página S-79.

• WK-3200

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.

[Parte delantera]



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

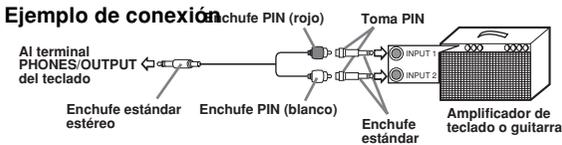
Conecte el teclado a un equipo de audio usando un cable de conexión disponible comercialmente con un enchufe estándar en un extremo y dos enchufes PIN en el otro extremo. Tenga en cuenta que el enchufe estándar que conecta al teclado debe ser un enchufe estéreo, de otro modo solamente podrá generar uno 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.



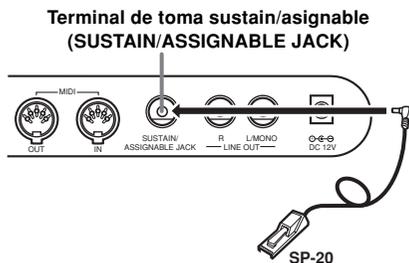
NOTA

- También puede conectar el teclado a una computadora o secuenciador. Para los detalles vea la sección "MIDI" en la página S-79.

Terminal de toma sustain/assignable

Puede conectar un pedal de sustain opcional (SP-3 o SP-20) al terminal SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK para habilitar las capacidades que se describen a continuación.

Para los detalles en cómo seleccionar la función de pedal que desea, vea la sección "Cambiando otros ajustes" en la página S-70.



Pedal sustain

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

Pedal de sostenuto

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

Pedal de sordina

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

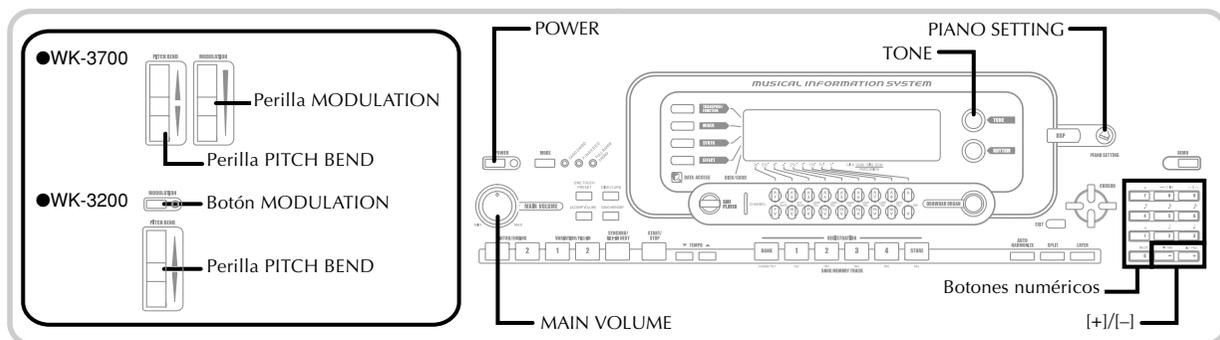
Pedal de inicio/parada de ritmo

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

Accesorios y opciones

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

Operaciones básicas



Esta sección proporciona información sobre las operaciones de teclado básicas.

Para tocar el teclado

- 1 Presione el botón POWER para activar la alimentación del teclado.
 - 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 piano viene con sonidos incorporados, como se muestra a continuación.

Una lista parcial de nombres de sonido disponibles se encuentra impresa en la consola del teclado. Para una lista completa vea la parte titulada "Lista de sonidos" en la página A-1. "Sonidos avanzados", que son variaciones de los sonidos estándar creados por la programación en efectos (DSP) y otros ajustes.

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

Tipos de sonidos

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	Activación
400 - 599	200	Sonidos preajustados	Desactivación
600 - 617	18	Ajustes de batería	Desactivación
700 - 799	100	Sonidos del usuario*2	Activación/Desactivación*3
800 - 819	20	Sonidos del usuario con onda*4	Activación/Desactivación*3
900 - 903	4	Ajustes batería 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-20.

*2: Área de memoria para sonidos creados por Ud. Vea la parte titulada "Modo de sintetizador" en la página S-44.

Las áreas de sonidos 700 al 799 inicialmente contienen los mismos datos que los sonidos avanzados 000 a 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-44.

*4: Área para los datos transferidos desde una computadora. Vea la parte titulada "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-80 para mayor información. Para informarse acerca de las formas de onda, vea la parte titulada "Creando un sonido de usuario" en la página S-47.

*5: Depende en el sonido. Esta condición puede ser comprobada viendo el botón DSP. Para mayor información vea la parte titulada "Acera de botón DSP" en la página S-29.

*6: Área de memoria para sonidos creados por Ud. Vea la parte titulada "Para editar un sonido de órgano con Drawbar" en la página S-24. Las áreas de sonidos del órgano con Drawbar inicialmente contienen dos ajustes con 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

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

TONE

- 3 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 ajustes de batería (números de sonido 600 al 617), cada tecla del teclado se asigna a un sonido de percusión diferente. Para los detalles vea la página A-9.

Polifonía

El término polifonía se refiere al número máximo de notas que pueden ejecutarse al mismo tiempo. El teclado tiene una polifonía de 32 notas, que incluye las notas que toca así como también los ritmos y patrones de acompañamiento automático que se ejecutan en el teclado. Esto significa que cuando un ritmo o patrón de acompañamiento automático está siendo ejecutado por el teclado, el número de notas (polifonías) disponibles para tocar en el teclado se reduce. También tenga en cuenta que algunos de los sonidos ofrece solamente una polifonía de 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-65, 66), puede ocasionar conflictos. Para evitar conflictos, DSP se asigna al último sonido habilitado DSP, y DSP se inhabilita (DESACTIVACION selección 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-19.

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 ajuste del teclado para la ejecución de piano

- 1 Presione el botón PIANO SETTING.
- 2 Ahora intente tocar algo sobre el teclado.
 - Las notas que ejecuta sonarán con un sonido de piano.
 - Si desea ejecutar con acompañamientos de ritmo, presione el botón START/STOP. Esto ocasiona a que un ritmo que está optimizado para piano comience a ejecutarse.
 - Para parar la ejecución del ritmo, presione de nuevo el botón START/STOP.

NOTA

- Presionando el botón PIANO SETTING mientras un ritmo se está ejecutando para la ejecución de ritmo, y luego cambia el ajuste del teclado.
- Presionando el botón PIANO SETTING mientras el teclado se encuentra en el modo de sintetizador u otro modo, saldrá del modo actual y luego cambiará el ajuste del teclado.
- El ajuste 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 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 la perilla PITCH BEND

Como su nombre lo sugiere, la perilla PITCH BEND le permite “inflexionar” la altura tonal de un sonido. Esto hace posible agregar un toque de realismo al sonido de saxofón y otros.

Para usar la perilla PITCH BEND

- 1 Mientras sostiene presionada una tecla del teclado con la mano derecha, utilice la mano izquierda para girar la perilla PITCH BEND hacia arriba y abajo.
 - Soltando la perilla PITCH BEND retorna la nota a su altura tonal original.

NOTA

- Con los sonidos de saxofón y guitarra eléctrica, se pueden producir efectos más realísticos si ejecuta las notas y opera la perilla PITCH BEND al mismo tiempo.
- Para cambiar la gama de inflexión de la perilla PITCH BEND, vea la sección titulada “Gama de inflexión de altura tonal (Ajuste inicial fijado por omisión: 12)” en la página S-73.
- No desactive la alimentación del teclado mientras gira la perilla PITCH BEND.

Usando la MODULATION

La modulación aplica un vibrato, que modula la altura tonal de una nota. Funciona mejor con notas que son sostenidas (retenidas) manteniendo una tecla del teclado presionada, especialmente cuando se ejecuta la melodía con un violín u otro sonido similar.

Puede modificar el efecto de modulación usando el parámetro DSP 0 al 7. Para mayor información, vea la parte titulada “Parámetros DSP” en la página S-28.

• WK-3700

Para usar la perilla MODULATION

- 1 Mientras ejecuta las notas de la melodía con su mano derecha, gire la perilla MODULATION con su mano izquierda para aplicar vibrato a las notas.
 - La cantidad de vibrato aplicada depende de la extensión en que gira la perilla MODULATION hacia arriba. Ajustando la perilla a su posición neutral (girada en toda su extensión posible hacia abajo) desactiva el vibrato.

• WK-3200

Para usar el botón MODULATION

- 1 Mientras se sostiene presionada una tecla del teclado con la mano derecha, utilice la mano izquierda para presionar el botón MODULATION.
 - Se aplica vibrato en tanto se presiona el botón MODULATION.

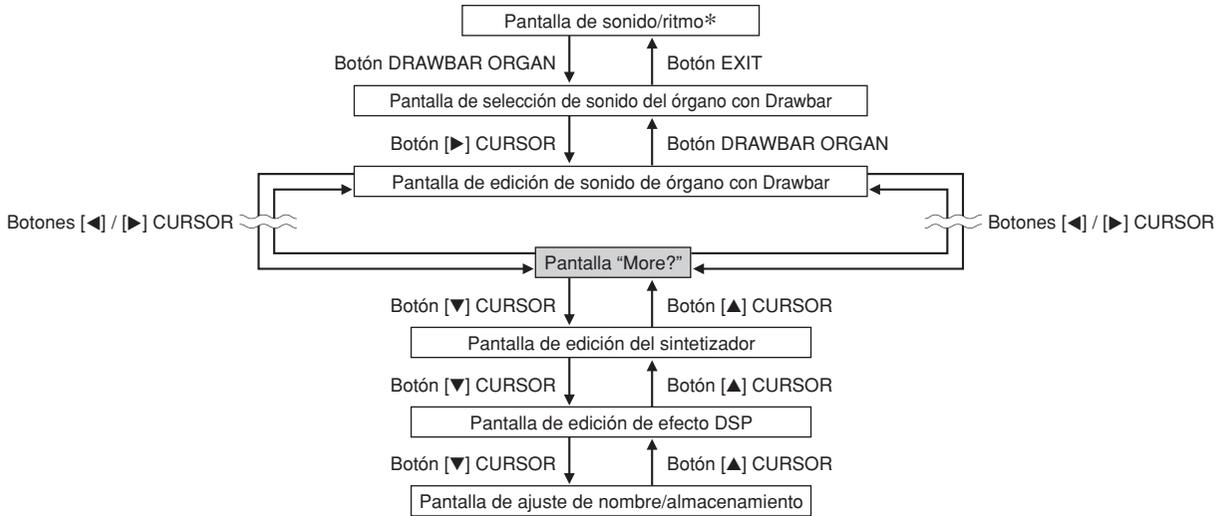
NOTA

- La modulación puede usarse para agregar mayor expresión a las notas de melodía sostenidas que se ejecutan usando un violín, flautilla de caña sintetizada u otro sonido similar.
- La modulación afecta diferentes sonidos en diferentes maneras.

Usando el modo de órgano con Drawbar

Su teclado tiene “sonidos de órgano con Drawbar” incorporados que pueden ser alterados, usando nueve drawbar 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 drawbar creadas por el usuario.

Flujo operacional del modo de órgano con Drawbar



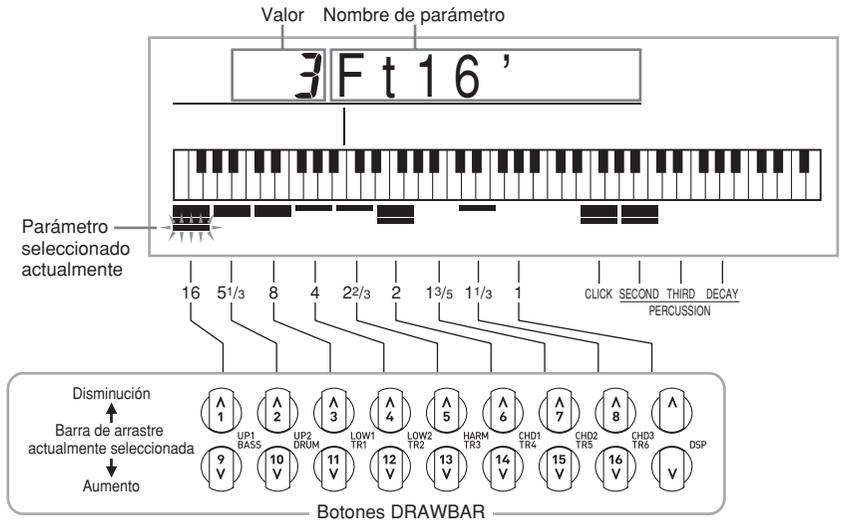
* También puede visualizar el display de selección de sonido del órgano con Drawbar la pantalla de modo de memoria de canciones o modo de reproducción SMF. En este caso, sin embargo, la pantalla de edición de sonido del órgano con Drawbar no aparece.



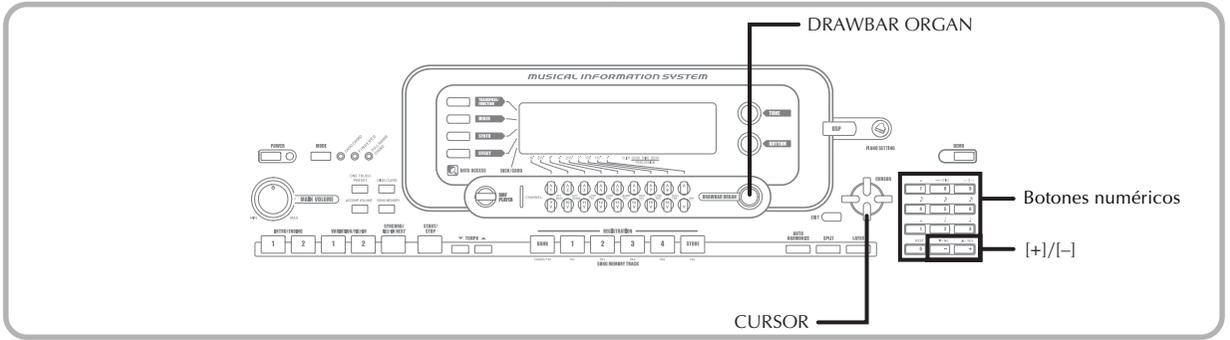
Botones de canal mientras se visualiza la pantalla de selección de sonido de órgano con Drawbar

Los 18 botones a lo largo de la parte inferior del display funcionan como botones de drawbar, mientras la pantalla de selección de sonido de órgano con Drawbar se encuentra sobre el display (después de que se presiona el botón DRAWBAR ORGAN). Cada par de botones (superior e inferior) representa una drawbar, lo cual significa que los 18 botones le proveen con la función de nueve drawbar.

“ ”: Pies



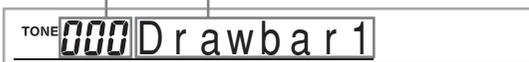
Cada uno de los nueve pares de botones están asignados a valores que se extienden desde 16 pies a 1 pie. Cada par de botón tiene un botón de disminución (para disminuir en intervalos de 16 pies, 5-1/3 pies, etc.), y un botón de aumento (para aumentar en intervalos de 16 pies, 5-1/3 pies, etc.).



Para seleccionar un sonido de órgano con Drawbar

- 1 Busque el sonido que desea usar en la lista de sonidos del teclado 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.

Número de sonido Nombre de sonido



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

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 [-].

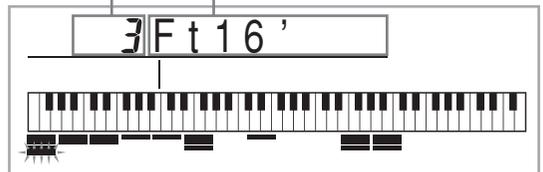
Para editar un sonido de órgano con Drawbar

- 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: Selección del parámetro "Ft16".

Ajuste de parámetro Nombre de parámetro



- Existe un total de 13 parámetros. Puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para realizar un ciclo entre ellos. Para mayor información vea la parte titulada "Detalles de parámetro" en la página S-25.
 - 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 Para cambiar el ajuste del parámetro visualizado actualmente utilice los botones [▲] y [▼] CURSOR o los botones [+] y [-].
 - 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 los sonidos del órgano con Drawbar asignado a más de un canal, cambiando el ajuste del órgano con Drawbar para uno de los canales ocasiona que el mismo ajuste se aplique también a todos los otros canales.
- Para informarse acerca del almacenamiento de sus ediciones, vea la parte titulada "Para almacenar un sonido del órgano con Drawbar editado" en la página S-26.

Editando los parámetros del modo de sintetizador y parámetros DSP de los sonidos de 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 operacional del modo de órgano con Drawbar” en la página S-22).

- 1 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar “More?”, y luego presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto ingresa el modo de sintetizador, que se indica mediante el indicador próximo a SYNTH sobre la pantalla del display.
 - Para el resto de este procedimiento, realice los pasos comenzando desde el paso 3 bajo la parte titulada “Creando un sonido del usuario” en la página S-47.

Detalles de parámetro

A continuación se proporcionan detalles acerca de los parámetros que puede configurar usando la pantalla de edición de sonido del órgano con Drawbar.

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'	Ft 16'	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 si agrega o no un clic de tecla cuando se ejecuta un sonido sostenido configurado usando las barras de arrastre.

Nombre de parámetro	Indicación de display de parámetro	Ajustes
Click	Click	oFF Clic desactivado 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 producido 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	Second	oFF ... Desactivado on Activado
3rd Percussion	Third	
Percussion Decay Time	Decay	000 a 127

Contenidos del display en el modo con Drawbar

En el modo de órgano con Drawbar, la condición actual de las posiciones de la barra de arrastre, 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				



Gráfico de activación/desactivación de clic y percusión

Valor de ajuste	Desactivación	Activación
Display		

Gráfico del tiempo de extinción de la percusión

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

Para almacenar un sonido del órgano con Drawbar editado

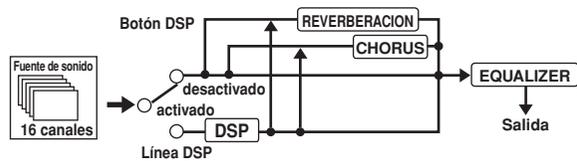
- Después de editar los parámetros, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar "More?".
- Presione tres veces el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla para el ingreso de un nombre de sonido y asignar un número de sonido.
- Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para seleccionar un número de sonido.
 - Puede seleccionar un número de sonido en la gama de 100 a 199.
- Después que el nombre del sonido se encuentra de la manera deseada, presione el botón [▶] CURSOR para almacenar el sonido.
 - Utilice los botones [+] y [-] para pasar a través de las letras en la ubicación de cursor actual.
 - Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para mover el cursor hacia la izquierda y derecha.
 - Para informarse acerca del ingreso de texto, vea la página S-92.
- Después de que todo se encuentra en la manera deseada, presione el botón [▼] CURSOR para almacenar el sonido.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación preguntando si realmente desea 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

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 los ajustes de efecto DSP y también transferir descargando los datos DSP desde su computadora. El teclado tiene memoria hasta para 100 ajustes de efecto DSP, los cuales pueden almacenarse. 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-80 y "Almacenando los ajustes de los parámetros DSP" en la página S-29.

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

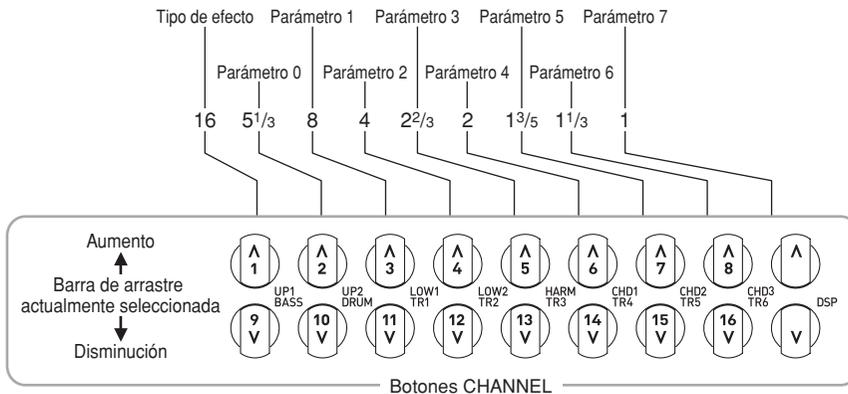
El efecto de coro (chorus) le proporciona mayor profundidad ocasionando que vibre. Puede elegir entre 16 efectos de chorus diferentes, incluyendo "Chorus" y "Flanger".

EQUALIZADOR

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.

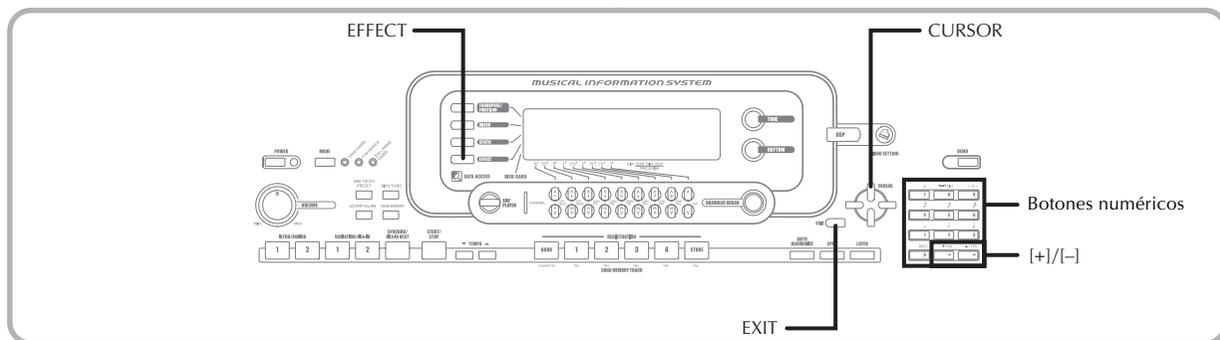
Botones de canal mientras se visualiza la pantalla del modo de efecto

En el modo de efecto, los 18 botones junto a la parte inferior de la pantalla del display controlan el tipo y los parámetros de cada efecto, como se muestra en la ilustración siguiente.



NOTA

- Presionando al mismo tiempo los botones [▲] y [▼] CURSOR, retorna el efecto seleccionado actualmente a su valor preajustado.



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. También puede seleccionar el tipo DSP del último sonido DSP habilitado que ha usado. Esto significa que siempre tendrá 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.

PREPARACIÓN

- 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-40.

- 1 Presione el botón EFFECT de modo que el puntero aparezca próximo a EFFECT sobre el display.
- 2 Presione una vez el botón [▶] CURSOR.
 - La pantalla de ajuste de tipo DSP (paso 3) aparecerá automáticamente unos cinco segundos después que presiona el botón.
- 3 Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para seleccionar el tipo de DSP que desea.
 - Ver la “Lista de efectos” en la página A-14 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 199), o “ton” (sonido del usuario creado usando DSP).

Cambiando los ajustes de los parámetros DSP

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

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

Parámetros DSP

A continuación se describen los parámetros para cada DSP.

DSP

■ Parámetro 0 al 7

Estos parámetros difiere de acuerdo con el algoritmo del tipo de DSP seleccionado. Para mayor información vea la “Lista de efectos” en la página A-14 y la “Lista de algoritmos DSP” en la página A-16.

* Estructura de generador de efectos y tipo de operación.

■ DSP Reverb Send (Gama: 000 a 127)

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

■ DSP Chorus Send (Gama: 000 a 127)

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

NOTA

- La aplicación o no de las partes que están sonando depende en el envío de reverberación del modo de mezclador, envío de chorus y ajustes DSP de activación/desactivación. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-40.
 - Ejecutando una melodía de demostración (página S-12) cambia automáticamente el efecto que se encuentra asignado a la melodía. No puede cambiar o cancelar un efecto de la melodía de demostración.
 - Cambiando el ajuste de efecto mientras un sonido está siendo generado por el teclado, ocasiona un ligero corte en el sonido cuando cambia el efecto.
 - Un número de sonidos, llamados "sonidos avanzados", se activan automáticamente en la línea DSP para sonidos más efectivos. Si asigna un sonido avanzado a una parte del teclado (canales 1 al 4), línea DSP se activa automáticamente y la selección DSP cambia de acuerdo con los ajustes del sonido avanzado. También, se activa el ajuste de activación/desactivación de línea DSP del modo de mezclador para la parte del teclado a la cual se asigna el sonido avanzado.*
- * El ajuste línea DSP del mezclador se desactiva automáticamente para cada parte que no tiene un sonido avanzado asignado. Debido a esto, los efectos DSP previamente aplicados a estas partes son cancelados, lo cual puede hacer que su sonido suene diferente. En este caso, visualice la pantalla del mezclador y active de nuevo DSP.

Almacenando los ajustes de los parámetros DSP

Puede almacenar hasta 100 DSP modificados en el área del usuario, para llamarlos posteriormente cuando los necesita.

NOTA

- Las áreas del usuario 100 a la 199 inicialmente contienen los mismos datos que los tipos DSP 000 al 099.
- 1 Después de realizar los ajustes de parámetro DSP que desea, presione el botón [▼] CURSOR.
 - 2 Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para seleccionar el número de área DSP de usuario en donde desea almacenar el DSP nuevo.
 - 3 Después que el número de área DSP que desea se encuentra seleccionada, presione el botón [▶] CURSOR.
- Esto ocasiona que el número DSP del área del usuario en donde DSP será almacenado destelle sobre el display.
 - Puede seleccionar un número de área DSP solamente en la gama de 100 a 199.
 - Utilice los botones [+] y [-] para pasar a través de las letras en la ubicación de cursor actual.
 - Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para mover el cursor hacia la izquierda y derecha.
 - Para informarse acerca del ingreso de texto, vea la página S-92.

- 4 Después de 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.

Acerca de 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 (ACTIVACION de línea DSP), y apagado para un sonido que está DSP inhabilitado (DESACTIVACION de línea DSP). 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 (ACTIVACION de línea DSP) e inhabilitado (DESACTIVACION de línea DSP).

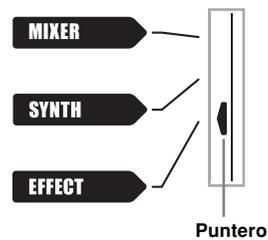
Para activar y desactivar la línea DSP

- 1 Presione el botón DSP para alternar la línea DSP para la parte seleccionada actualmente entre activado y desactivado.

Seleccionando REVERB

Para seleccionar REVERB realice los pasos siguientes.

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



- 2 Presione una vez el botón [▼] CURSOR.
 - 3 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.

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

- Para informarse acerca de los tipos de efectos REVERB que se disponen, vea la lista en la página A-14.
- Aquí también puede cambiar los parámetros del efecto seleccionado, si así lo desea. Para mayor información vea la parte titulada “Cambiando los ajustes de los parámetros REVERB”.

Cambiando los ajustes de los parámetros REVERB

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

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

- Esto visualiza la pantalla de ajuste de parámetro.

Ejemplo: Para ajustar el parámetro “Reverb Time”.



072 SRv Time

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

3 Presione el botón EFFECT o EXIT.

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

Parámetros REVERB

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

Tipo de reverberación (Números 0 a 5, 8 a 13)

■ Reverb Level (Gama: 000 a 127)

Controla el tamaño de la reverberación. Un número más grande produce una reverberación mayor.

■ Reverb Time (Gama: 000 a 127)

Controla el tiempo de continuación de la reverberación. Un número más grande produce una reverberación mayor.

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

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

■ High Damp (Gama: 000 a 127)

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

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

■ Delay Level (Gama: 000 a 127)

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

■ Delay Feedback Range (Gama: 000 a 127)

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

■ ER Level

Similar al tipo de reverberación.

■ High Damp

Similar al tipo de reverberación.

NOTA

- La aplicación o no de las partes que están sonando depende en el envío de reverberación del modo de mezclador, envío de chorus y ajustes DSP de activación/desactivación. Para mayor información vea la parte titulada “Función de mezclador” en la página S-40.

Seleccionando CHORUS

Para seleccionar CHORUS realice los pasos siguientes.

1 Presione el botón EFFECT, de manera que el puntero aparezca 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 ir visualizando a través de los tipos de chorus, hasta visualizar el que desea, o utilice los botones numéricos para ingresar el número de chorus que desea.

- Para informarse acerca de los tipos de efectos CHORUS que se disponen, vea la lista en la página A-14.
- 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 la manera en que se aplica. Los parámetros que puede controlar depende en el efecto. Para mayor información vea la parte titulada "Parámetros CHORUS".

- 1 Después de seleccionar el tipo de efecto que desea, utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar el parámetro cuyos ajustes desea cambiar.
 - Esto visualiza la pantalla de ajuste de parámetro.
- 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

■ Chorus Level (Gama: 000 a 127)

Especifica el tamaño del sonido de chorus.

■ Chorus Rate (Gama: 000 a 127)

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

■ Chorus Depth (Gama: 000 a 127)

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

NOTA

- La aplicación o no de las partes que están sonando depende en el envío de reverberación del modo de mezclador, envío de chorus y ajustes DSP de activación/desactivación. Para mayor información vea la parte titulada "Función de mezclador" en la página S-40.

Usando el ecualizador

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

Para seleccionar el tipo de ecualizador

- 1 Presione el botón EFFECT de manera que el puntero aparezca 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 ecualizador que se disponen, vea la lista en la página A-14.
- Ejemplo:* Para seleccionar Jazz.



- Presionando el botón EXIT o el botón 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 de CURSOR [◀] y [▶] 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.

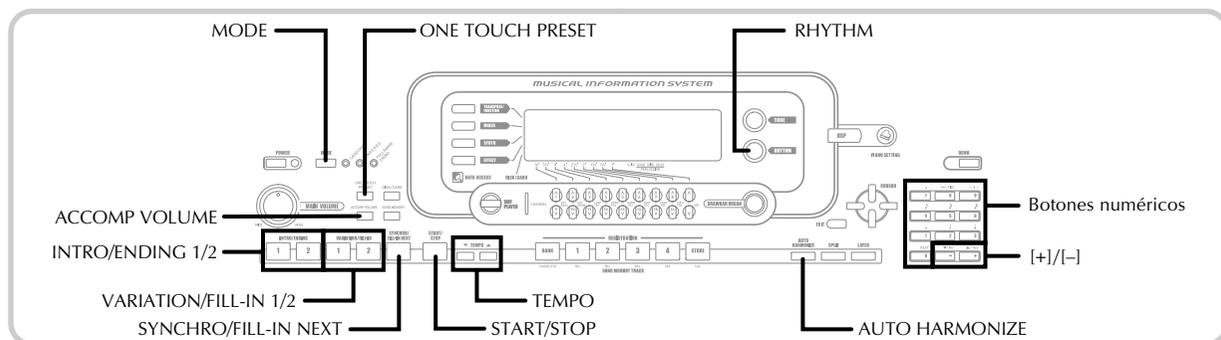


- Presionando el botón EXIT o EFFECT sale de la pantalla de ajuste de ganancia.

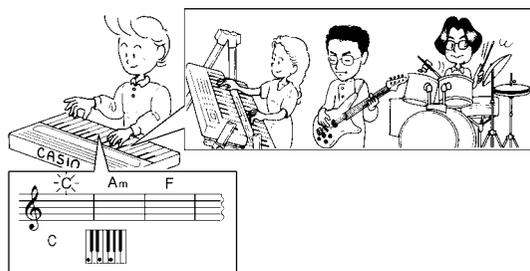
NOTA

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

Usando el acompañamiento automático

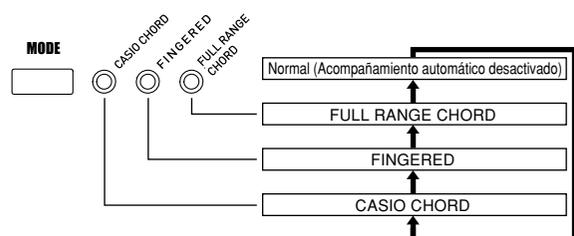


Este teclado ejecuta automáticamente las partes de acordes y bajo de acuerdo con los acordes de su digitación. Las partes de acordes y bajo se ejecutan usando los tonos y sonidos que se encuentran automáticamente seleccionados al seleccionar el ritmo que se está usando. Todo esto significa que consigue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



Acerca del botón MODE

Utilice el botón MODE para seleccionar el modo de acompañamiento que desea usar. A cada presión del botón MODE hace 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 de modo de acompañamiento se encuentran apagadas.
- El modo de acompañamiento seleccionado actualmente se muestra por las lámparas de modo sobre el botón MODE. La información en el uso de cada uno de estos modos comienza desde la página S-34.

Seleccionando un ritmo

Este teclado le proporciona 160 ritmos emocionantes que puede seleccionar usando el procedimiento siguiente. También puede transferir los datos de acompañamiento desde su computadora para almacenar hasta 16 de ellos como ritmos de usuario 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-80.

Para seleccionar un ritmo

- 1 Busque el ritmo que desea usar en la lista de ritmos del teclado y observe su número de ritmo.
- 2 Presione el botón RHYTHM.
 - No todos los ritmos disponibles se muestran sobre la lista de ritmo sobre la consola del teclado. Para una lista completa, vea la parte titulada "Lista de ritmos" en la página A-11.

Número y nombre de ritmo seleccionado



Aparece cuando se presiona el botón RHYTHM.

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

Ejemplo: Para seleccionar "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 junto con el ritmo si cualquiera de las tres lámparas del modo de acompañamiento sobre el botón MODE se encuentran iluminadas. Si desea ejecutar el patrón de ritmo sin los acordes, presione el botón MODE hasta que todas las 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

- 1 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.

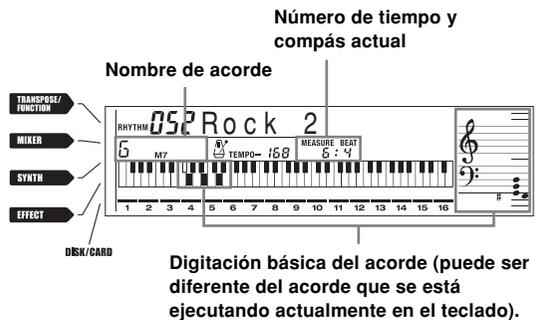
Usando el acompañamiento automático

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.
 - El modo de acompañamiento seleccionado actualmente es aquél cuya lámpara se encuentra iluminada. Para los detalles vea la sección titulada "Acerca del botón MODE" en la página S-32.
- 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 sobre la ejecución de acordes refiérase a las páginas siguientes.

- CASIO CHORD Página S-34
- FINGERED Página S-35
- FULL RANGE CHORD Página S-35



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

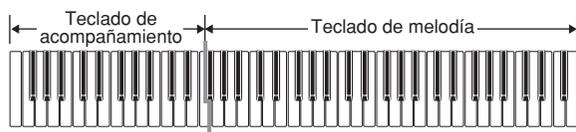
NOTA

- 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-36 y S-37.
- 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-37.
- 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-39.

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.

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

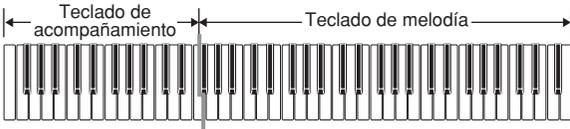
NOTA

- 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

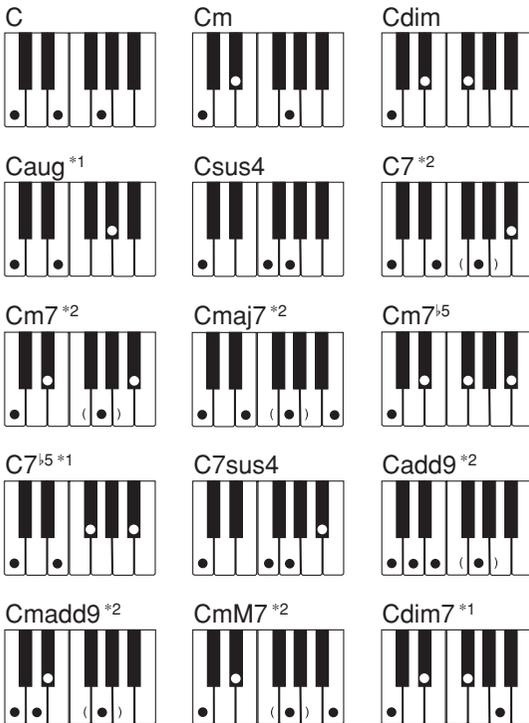
FINGERED le proporciona un total de 15 tipos de acordes diferentes. A continuación se describe el “Teclado de acompañamiento” FINGERED y el “Teclado de melodía”, y se indica cómo ejecutar un acorde de nota fundamental DO usando FINGERED.

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 digitados (Fingered)” en la página A-12.

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

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

NOTA

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

FULL RANGE CHORD

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

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



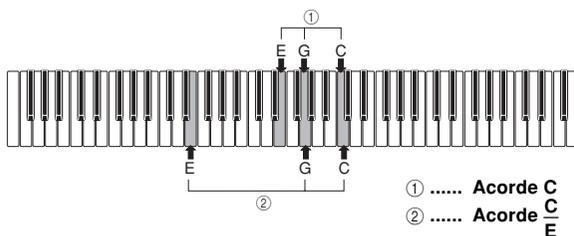
Acordes reconocidos por este teclado

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

Tipo de patrón	Número de variaciones de acordes
FINGERED	Los 15 patrones de acordes mostrados en la sección titulada "FINGERED" en la página S-35. Vea el cuadro "Cuadro de acordes digitados (Fingered)" en la página A-12 para los detalles en la ejecución de acordes con otras notas fundamentales.
Digitaciones estándar	23 digitaciones de acordes estándar. Los siguientes son ejemplos de los 23 acordes disponibles con C (DO) como la nota básica. $C_6 \cdot C_{m6} \cdot C_{69}$ $\frac{C^\sharp}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^\flat}{C} \cdot \frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C} \cdot \frac{C^\sharp m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C} \cdot \frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^\flat m}{C}$ $\frac{Dm7^{95}}{C} \cdot \frac{A^\flat 7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^{9add9}}{C}$

Ejemplo: Para ejecutar un acorde DO mayor.

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



NOTA

- Como con el modo digitado FINGERED (página S-35), puede ejecutar las notas que forman un acorde en cualquier combinación (1).
- Cuando la nota más baja de un acorde es separada de su nota vecina por seis o más semitonos, la nota más baja se convierte en la nota de bajo (2).

Usando un patrón de introducción (Intro)

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

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de introducción (Intro). Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar, ajustar el tempo, y usar el botón MODE para seleccionar el método de ejecución de acordes que desea usar (Normal, CASIO CHORD, FINGERED, 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 la variación 1 del ritmo se está ejecutando.
 - Para insertar el relleno 2, presione el botón VARIATION/FILL-IN 2 mientras la variación 1 del ritmo se está ejecutando.

NOTA

- Mientras se ejecuta una introducción, solamente opera el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.
- Manteniendo presionado el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT o VARIATION/FILL-IN 1/2, ocasiona que el patrón de relleno se repita.

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 sincronizado. Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar, ajustar el tempo, y usar el botón MODE para seleccionar el método de ejecución de acordes que desea usar (Normal, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD).

Para usar el inicio sincronizado

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



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

NOTA

- Si el 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

- 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 de la primera mitad del tiempo al inicio de un compás, ejecuta la finalización inmediatamente. 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.
- Activación/desactivación de armonización.
- Tipo de armonización automática.
- Nivel de volumen de acompañamiento.
- Tempo.
- Ajustes de efecto.

Para usar el preajuste en un toque

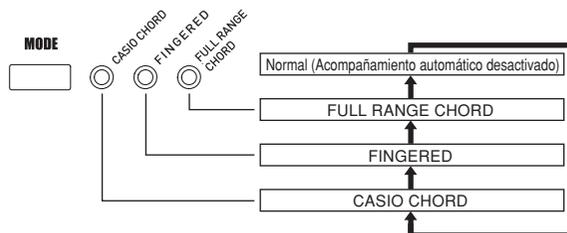
- Seleccione el ritmo que desea usar.
- Utilice el botón MODE para seleccionar el modo de acompañamiento que desea usar.
- Presione el botón ONE TOUCH PRESET.
 - Esto automáticamente realiza los ajustes de preajuste en un toque de acuerdo con el ritmo seleccionado.
 - El teclado ingresa automáticamente en este momento la espera de sincronización.
- Inicie el ritmo y acompañamiento automático, y toque algo sobre el teclado.
 - El acompañamiento se ejecuta usando los ajustes preajustados en un toque.

Usando la armonización automática

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

Para usar la armonización automática

- 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 sección titulada "Acerca del botón MODE" en la página S-32.



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



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

NOTA

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



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 “Cambiano otros ajustes” en la página S-70.

Acerca de los sonidos y notas de la armonización automática

Las notas que ejecuta sobre el teclado se denominan “notas de melodía”, mientras las notas agregadas a la melodía por la armonización automática se denominan “notas de armonización”. La armonización automática normalmente utiliza el sonido que ha seleccionado para las notas de melodía como el sonido para las notas de armonización, pero puede usar el mezclador (página S-40) para especificar un sonido diferente para las notas de armonización.

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

Además del sonido, también puede usar el mezclador para cambiar un número de otros parámetros, tal como el equilibrio de volumen. Para los detalles en estos procedimientos vea la sección titulada “Usando el modo de edición de parámetro” en la página S-41.

NOTA

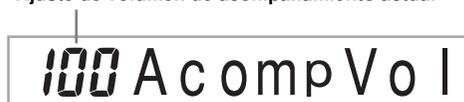
- El sonido de nota de la armonización fijado por omisión cuando se activa primero la armonización automática es el mismo sonido que el sonido de la nota de melodía.
- Cambiando el ajuste de sonido de melodía cambia automáticamente el sonido de nota de armonización al mismo ajuste.

Ajustando el volumen de acompañamiento

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

- 1 Presione el botón ACCOMP VOLUME.

Ajuste de volumen de acompañamiento actual



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

Ejemplo: 110



NOTA

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

Función de mezclador

Qué puede hacer con el mezclador

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

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

Asignaciones de canal

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

Número de canal	Parte
Canal 1	Sonido principal (UP1)
Canal 2	Sonido estratificado (UP2)
Canal 3	Sonido dividido (LOW1)
Canal 4	Sonido estratificado/dividido (LOW2)
Canal 5	Sonido de armonización (HARM)
Canal 6	Parte de acordes del acompañamiento automático 1 (CHD1)
Canal 7	Parte de acorde de acompañamiento automático 2 (CHD2)
Canal 8	Parte de acorde de acompañamiento automático 3 (CHD3)
Canal 9	Parte de bajo de acompañamiento automático (BASS)
Canal 10	Parte de ritmo de acompañamiento automático (DRUM)
Canal 11	Pista de memoria de canciones 1 (TR1)
Canal 12	Pista de memoria de canciones 2 (TR2)
Canal 13	Pista de memoria de canciones 3 (TR3)
Canal 14	Pista de memoria de canciones 4 (TR4)
Canal 15	Pista de memoria de canciones 5 (TR5)
Canal 16	Pista de memoria de canciones 6 (TR6)

NOTA

- En este manual, “el número de canal” coincide con los números marcados en el teclado sobre los botones CHANNEL.
- El nombre de botón CHANNEL en la tabla anterior corresponde al texto marcado sobre el teclado debajo de los botones CHANNEL.

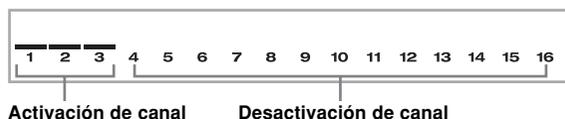
Para una información acerca de los sonidos estratificados, divididos y estratificados/divididos, vea la página S-65 y S-67. Para informarse sobre la memoria de canciones vea la página S-53.

NOTA

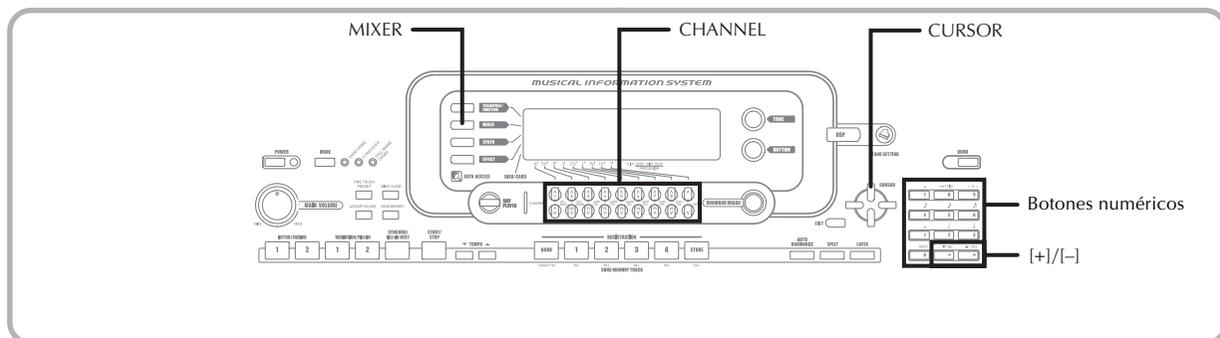
- Normalmente, la ejecución del teclado se asigna al canal 1. Cuando se está usando el acompañamiento automático, cada parte del acompañamiento se asigna a los canales 6 al 10.
- Cuando este teclado se está usando como la fuente de sonido para una computadora conectada externamente u otro dispositivo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

Activando y desactivando los canales

Presione los botones CHANNEL para activar y desactivar alternadamente los canales individuales. Los indicadores sobre la presentación muestran la condición de activación/desactivación de cada canal.



- A cada presión de un botón CHANNEL alterna entre la activación y desactivación del canal aplicable.
- La condición de activación/desactivación de cada canal determina la condición de activación/desactivación de la parte correspondiente para la ejecución del teclado, acompañamiento automático y reproducción de la memoria de canciones.
- Cambiando a un ritmo diferente ocasiona que los ajustes del mezclador para los canales 6 al 10 cambien a los ajustes fijados por omisión asignados al ritmo nuevo. Estos ajustes también cambian a los ajustes fijados por omisión para el patrón de ritmo seleccionado actualmente, siempre que se cambia entre los patrones de introducción, normal, variación, relleno y finalización.



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 un puntero aparezca sobre el display próximo a MIXER.
- 2 Presione el botón CHANNEL (1 al 16) para seleccionar un canal.
 - Para cambiar entre los canales, presione los botones [◀] y [▶] CURSOR.
- 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 del botón [▲] o [▼] CURSOR va pasando en ciclo a través de los parámetros.
 - También puede utilizar los botones [◀] y [▶] CURSOR para cambiar a otro canal en cualquier momento durante este procedimiento.

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".



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

Edición de los parámetros de canal DSP

- 1 Presione el botón CHANNEL (DSP).
 - También puede seleccionar el canal DSP presionando el botón [▶] CURSOR cuando el canal 16 está seleccionado.
 - 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

■ Tone (Sonido)

(Gama: 000 a 903, sonidos de órgano con Drawbar 000 a 199)

En cualquier 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 P no

■ Part On/Off (Activación/desactivación de parte)

(Ajustes: on, oFF)

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

on Channel

■ Volume (Volumen) (Gama: 000 a 127)

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

127 Vo l u m e

■ 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

■ DSP Level (Nivel DSP) (Gama: 0 al 127)

Ajusta el volumen posterior DSP.

127 DSP Level

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

Ajusta el efecto panorámico estéreo posterior DSP.

000 DSP Pan

■ DSP System Reverb Send (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

■ DSP System Chorus Reverb Send (Envío de chorus de sistema DSP) (Gama: 000 a 127)

Este parámetro ajuste 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, cambio de octava envío de reverberación, envío de chorus y parámetro de línea DSP*.
 - * Cuando DSP está desactivado (vea la nota en la página S-73).
- Activando el parámetro de línea DSP del mezclador (en esta página) ocasiona que los ajustes de los parámetros del efecto panorámico DSP, envío de reverberación del sistema DSP y chorus del sistema DSP sean usados en lugar de los parámetros del punto panorámico, envío de reverberación y envío de chorus.

Modo de sintetizador

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

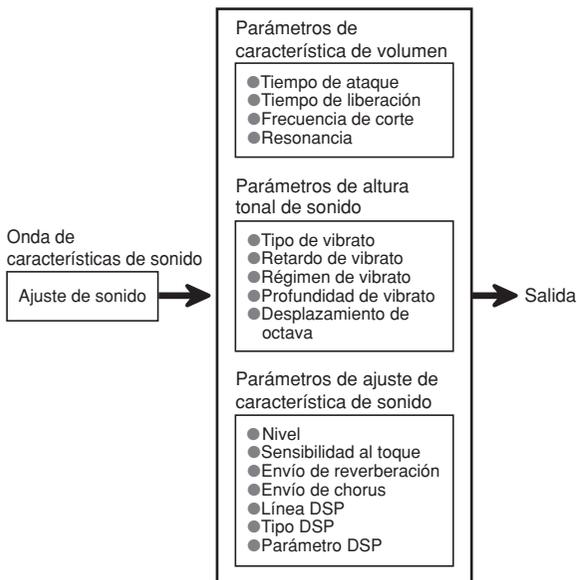
Funciones del modo de sintetizador

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

Parámetros del modo de sintetizador

Los sonidos preajustados que se encuentran incorporados en este teclado consisten de un número de parámetros. Para crear un sonido, primero llame a un sonido avanzado (000 a 331) o un sonido preajustado (400 a 599), y luego cambie sus parámetros a su propio sonido. Tenga en cuenta que los sonidos de ajuste de batería (600 a 617) no pueden usarse como la base para un sonido de usuario.

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



NOTA

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

(1) Onda de característica de sonido

■ Ajuste de sonido

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

(2) Parámetros de característica de volumen

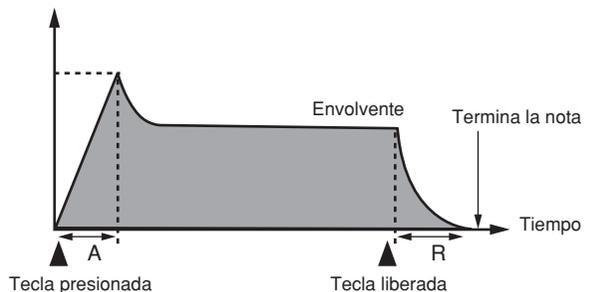
Estos parámetros controlan cómo cambia el sonido en el tiempo, desde que se presiona una tecla del teclado hasta que el sonido se extingue. Puede especificar cambios en las características de volumen y sonido.

■ Tiempo de ataque

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

■ Tiempo de liberación

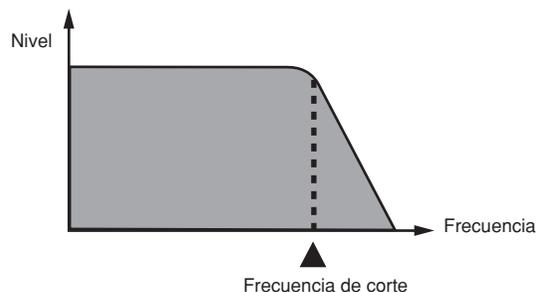
Este es el régimen o tiempo para que el volumen de sonido llegue a cero. Puede especificar una liberación con una gama desde una caída repentina a cero, a una que disminuye gradualmente a cero.



A: Tiempo de ataque
R: Tiempo de liberación

■ Frecuencia de corte

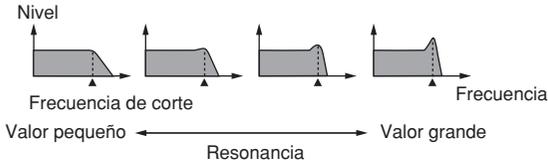
La frecuencia de corte es un parámetro para ajustar el timbre cortando cualquier frecuencia que sea más alta que una frecuencia específica. Una frecuencia de corte más grande produce un timbre más dinámico (más duro), mientras una frecuencia más pequeña produce un timbre más oscuro (más blando).





■ **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.

(3) Parámetros de altura tonal de 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.

(4) Parámetros de ajuste de característica de sonido

■ **Nivel**

Este parámetro controla el volumen completo del sonido.

■ **Sensibilidad al toque**

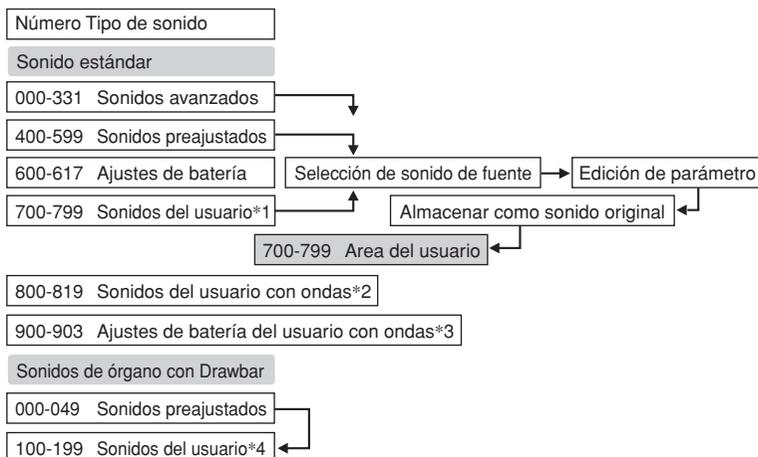
Este parámetro controla los cambios en volumen y timbre de acuerdo con la presión relativa aplicada a las teclas del teclado. Puede especificar mayor volumen para una presión mayor, y menor volumen para una presión menor, o puede especificar el mismo volumen sin considerar la presión que se aplican a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

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

Estos parámetros controlan los efectos aplicados a los sonidos.

Almacenando los sonidos de usuario

El grupo de números de sonidos desde 700 a 799 (User 001 a User 100) es lo que se llama área del usuario, debido a que está reservada para almacenar los sonidos de usuario. Luego de llamar un sonido preajustado y cambiar sus parámetros para crear su propio sonido de usuario, puede almacenarlo en el área de usuario para llamarlo posteriormente. Puede volver a llamar sus sonidos usando el mismo procedimiento que usa cuando selecciona un sonido preajustado.



- *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: Area 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-80). Después de transferir, puede usar el teclado para editar los parámetros, pero solamente puede superponer los parámetros existentes. No puede almacenar los datos a otro número.
- *3: Area 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-80). Solamente se permite la transferencia, y no permite la edición de parámetros.
- *4: Sonidos del usuario creados modificando los parámetros de uno de los sonidos preajustados (000 al 049). Las áreas de sonidos del órgano con Drawbar inicialmente contienen dos ajustes con los mismos datos que los tipos de sonidos del órgano con Drawbar 000 al 049.

NOTA

- Puede crear un sonido original usando un sonido del usuario que incluya una forma de onda (número de sonido 800 al 819). En este caso, el área de almacenamiento es el mismo que el área de sonido de fuente. Por ejemplo, un sonido original creado usando el número de sonido 800 como sonido de fuente queda almacenado como número 800 en el área del usuario.

■ Modulation Assign (Asignación de modulación: *)

El parámetro Modulation Assign especifica qué parámetros deben ser afectados cuando utiliza la función de modulación del teclado. Seleccione "oFF" para cualquiera de los parámetros que no desea que sea afectado por la función de modulación.

vib Modulat .

*

Valor	Significado
oFF	Desactivado
vib	Cambio de control 01h (Modulación)
dp0	Cambio de control 16 (Normalmente asignado al parámetro DSP 0.)
dp1	Cambio de control 17 (Normalmente asignado al parámetro DSP 1.)
dp2	Cambio de control 18 (Normalmente asignado al parámetro DSP 2.)
dp3	Cambio de control 19 (Normalmente asignado al parámetro DSP 3.)
dp4	Cambio de control 80 (Normalmente asignado al parámetro DSP 4.)
dp5	Cambio de control 81 (Normalmente asignado al parámetro DSP 5.)
dp6	Cambio de control 82 (Normalmente asignado al parámetro DSP 6.)
dp7	Cambio de control 83 (Normalmente asignado al parámetro DSP 7.)

NOTA

- Si el ajuste de asignación de modulación de un sonido es cualquier ajuste desde dp0 a dp7, ese ajuste es ignorado cuando el sonido se usa como un sonido estratificado o dividido. Los efectos de parámetro DSP se aplican solamente al sonido principal.

■ Modulation Depth (Profundidad de modulación) (Gama: 0 a 127) (Solamente el modelo WK-3200)

En el WK-3200, este parámetro controla el valor de modulación cuando se presiona el botón MODULATION. Cómo funciona el botón MODULATION depende en el ajuste de parámetro de asignación de modulación como se describe a continuación.

Si este ajuste se selecciona para asignar la modulación:	Se aplica una modulación similar a esta:
vib	La modulación se aplica a la profundidad especificada por el valor asignado al parámetro Modulation Depth, en tanto se presiona el botón MODULATION. Soltando el botón MODULATION ocasiona que el valor de modulación retorne al valor inicial fijado por omisión para el sonido que se está usando.
dp0 a dp7	A cada presión del botón MODULATION alterna la modulación entre el valor asignado al parámetro Modulation Depth y el valor inicial fijado por omisión para el sonido que se está usando.

000 ModDepth

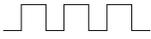
Lámpara de botón MODULATION

La lámpara de botón MODULATION se ilumina cuando la profundidad de modulación actual se encuentra en su ajuste más grande posible. Esto puede ocurrir ya sea cuando el botón MODULATION es presionado o soltado, dependiendo en el ajuste de parámetro Modulation Depth actual, y el valor de profundidad de modulación inicial fijado por omisión del sonido que se está usando actualmente.

■ **Vibrato Waveform (Onda de vibrato)**
(Gama: vea a continuación.)

Especifica la onda de vibrato.

5 in Vib . Type

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

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

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

00 Vib Delay

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

Régimen (velocidad) del efecto de vibrato.

02 Vib . Rate

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

Profundidad del efecto de vibrato.

12 Vib Depth

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

Desplazamiento de octava hacia arriba/abajo.

-1 Oct Shift

■ **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 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

Utilice la pantalla de edición DSP para seleccionar el tipo DSP y para editar los parámetros.

- 1 Seleccione un sonido, presione el botón SYNTH, y luego configure los ajustes de parámetro.
- 2 Después que todo se encuentra de la manera deseada, presione una vez el botón [▼] CURSOR.
 - Esto avanza a la pantalla de edición del parámetro 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 "Parámetros DSP" en la página S-28, "Lista de efectos" en la página A-14, y "Lista de algoritmos DSP" en la página A-16.

NOTA

- Si almacena un sonido original con la línea DSP activada (página S-49), 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.

Sugerencias para la creación de un sonido de usuario

Las sugerencias siguientes proporcionan un consejo práctico acerca de la creación del sonido de usuario de una manera un poco más rápida y fácil.

Utilice un sonido preajustado que sea similar al que está tratando de crear.

Siempre que tenga una idea aproximada del sonido que está tratando de crear, es siempre una buena idea iniciar un sonido preajustado que sea similar.

■ Experimente con varios ajustes diferentes.

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

Almacenando un sonido de usuario en la memoria

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

Para nombrar un sonido de usuario y almacenarlo en la memoria

- 1 Seleccione un sonido preajustado para usar como la base para el sonido de usuario, presione el botón SYNTH para ingresar el modo de sintetizador, y realice el ajuste de parámetro que desea.
- 2 Luego de hacer los ajustes de parámetro para crear el sonido de usuario, presione dos veces el botón [▼] CURSOR.
- 3 Utilice [+] y [-] para cambiar el número de sonido de área de usuario sobre el display, 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.
 - Utilice los botones [+] y [-] para pasar a través de las letras en la ubicación de cursor actual.
 - Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para mover el cursor hacia la izquierda y derecha.
 - Para informarse acerca del ingreso de texto, vea la página S-92.
- 5 Presione el botón [▼] CURSOR para almacenar el sonido de usuario.
 - 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 parámetros todavía en posición.

Memoria de registro

Características de la memoria de registro

La memoria de registro le permite almacenar hasta 32 ajustes del teclado (4 ajustes x 8 bancos) para una recuperación instantánea siempre que los necesita. La siguiente es una lista de los ajustes que son almacenados en la memoria de registro.

Ajustes de la memoria de registro

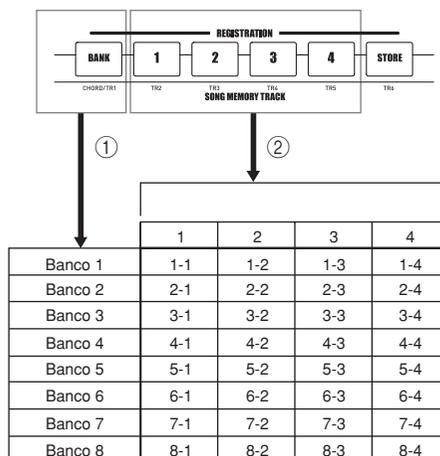
- Sonido.
- Ritmo.
- Tempo.
- Activación/desactivación de estratificador.
- Activación/desactivación de división.
- Punto de división.
- Activación/desactivación de armonización automática.
- Ajustes del mezclador (Canales 1 a 10).
- Ajustes de efecto.
- Ajustes de respuesta al toque.
- Ajustes de toma asignable.
- Transposición.
- Afinación.
- Ajuste de volumen de acompañamiento.
- Gama de inflexión de altura tonal.
- Tipo de armonización automática.
- Ajuste de botón MODE.
- Condición de espera de sincronismo.
- Retención de mezclador.
- Retención DSP.
- Parámetros del modo de sintetizador (Asignación de modulación, profundidad de modulación, forma de onda de vibrato, retardo de vibrato, régimen de vibrato y profundidad de vibrato solamente).

NOTA

- Cada banco de la memoria de registro inicialmente contiene datos cuando primero usa el teclado. Simplemente reemplaza los datos existentes con sus propios datos.
- Las funciones de la memoria de registro se encuentran inhabilitadas mientras está usando la función de reproductor SMF, memoria de canciones o melodía de demostración.
- Las funciones de memoria de registro se encuentran también inhabilitadas mientras se está usando la unidad de disco flexible (solamente el modelo WK-3700) o ranura de tarjeta (página S-84).

Nombres de los ajustes básicos

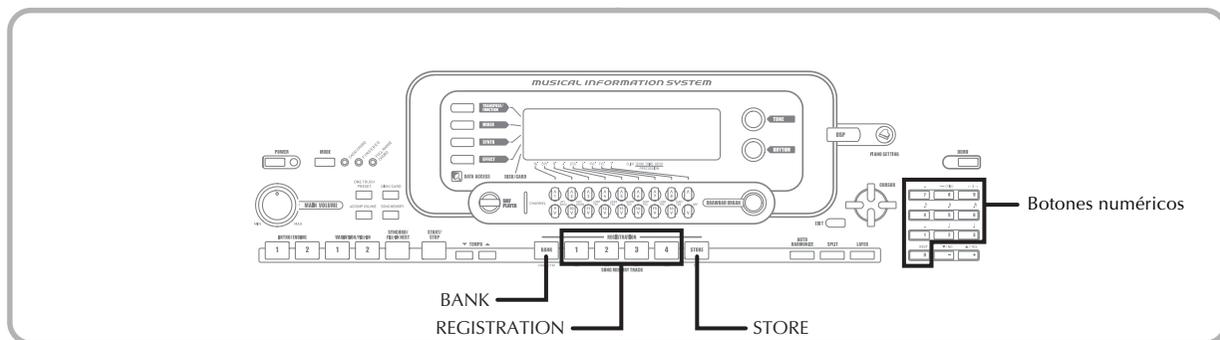
Puede asignar ajustes básicos en una de las 32 áreas, que puede seleccionar usando los botones 1 al 4 de BANK, y los 4 botones de REGISTRATION. La gama de nombres de área desde 1-1 a 8-4 se muestran a continuación.



- ① Utilice el botón BANK para seleccionar el banco. A cada presión del botón BANK hace un ciclo a través de los números de banco de 1 a 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 de los ajustes básicos en una computadora u otro dispositivo externo. Para los detalles vea la sección titulada "Uso del software para la gestión de datos musicales (en el CD-ROM suministrado)" en la página S-80.
- Puede almacenar los datos de ajuste a un medio de almacenamiento externo, si así lo desea. Para mayor información, vea la parte titulada "Almacenamiento de datos" en la página S-82.



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 sobre qué datos se almacenan en la memoria de registro, vea la sección titulada “Ajustes de la memoria de registro” en la página S-51.
- 2 Utilice el botón BANK o los botones numéricos para seleccionar el banco que desea.
 - Si no desea llevar a cabo ninguna operación durante unos cinco segundos luego de presionar el botón BANK, la presentación retornará a los contenidos en el paso 1 anterior.
 - Banco 1 seleccionado.

1-- Bank

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

1-2 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 el botón 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 o los botones numéricos para el área cuyo ajuste desea llamar.

1-2 Recall

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

NOTA

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

Función de memoria de canciones

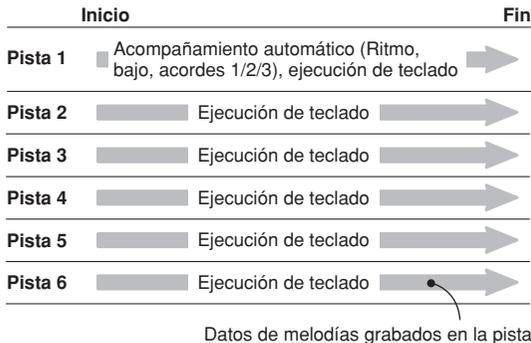
Este teclado le permite grabar hasta cinco canciones separadas en la memoria de canciones para reproducirlas posteriormente. Existen dos métodos que puede usar para grabar una canción: grabación en tiempo real en donde graba todas las notas que ejecuta a medida que las toca sobre el teclado, y grabación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

NOTA

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

Pistas

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



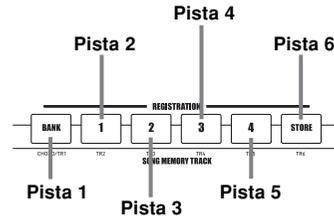
NOTA

- Con este teclado, la pista 1 es la pista básica, que puede ser usada para grabar un acompañamiento automático junto con la ejecución de teclado. Las pistas 2 a 6 pueden usarse para tocar solamente el teclado, de modo que son llamadas pistas de melodías. Las pistas 2 a la 6 se usan para agregar otras partes a lo que está grabado en la pista 1.
- Tenga en cuenta que cada pista es independiente de las otras. Esto significa que aun si comete un error mientras está grabando, solamente necesita volver a grabar la pista en donde se cometió el error.
- Para cada pista (página S-40), puede usar ajustes del mezclador diferentes.

Seleccionando una pista

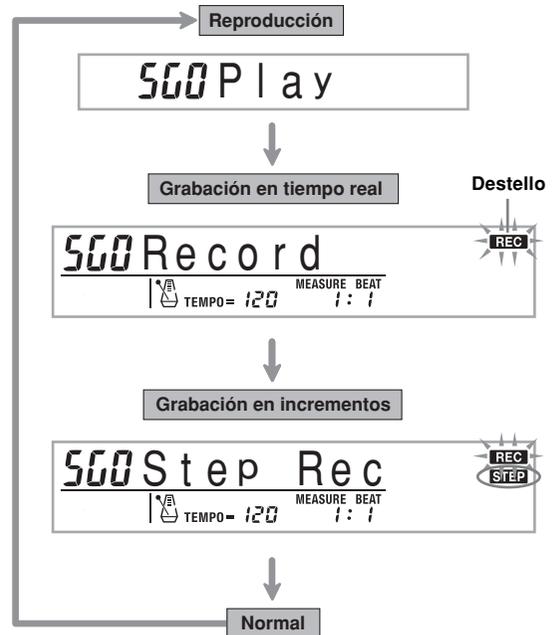
Para seleccionar la pista que desea, utilice los botones SONG MEMORY TRACK marcados de CHORD/TR1 a TR6.

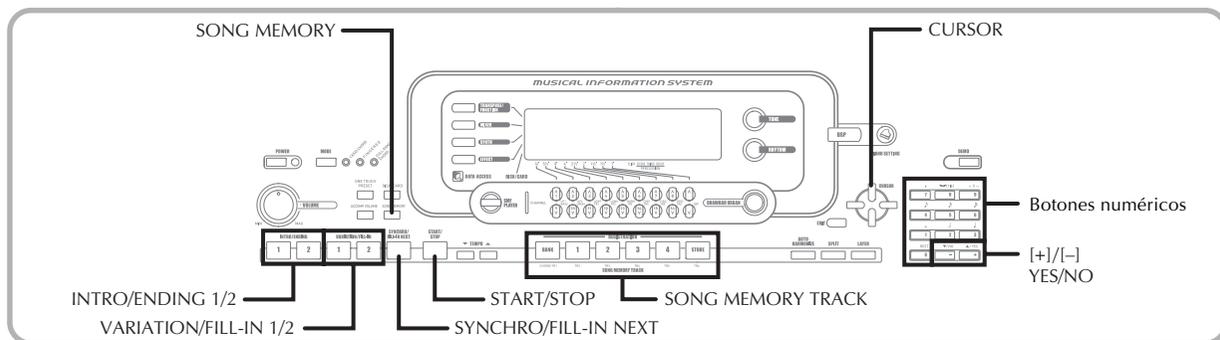
Botones de pista de la memoria de canciones



Operaciones básicas de la memoria de canciones

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





Usando la grabación en tiempo real

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

Para grabar con la grabación en tiempo real

- 1 Presione dos veces el botón SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de grabación en tiempo real.
 - Lleve a cabo el paso 2 siguiente, dentro de los cinco segundos luego de ingresar la espera de grabación.



- Los indicadores de nivel para las pistas 11 a la 16 se muestran en la presentación mientras el teclado se encuentra en espera de grabación, de modo que puede verificar fácilmente qué pistas se encuentran ya grabadas. Para los detalles, vea “Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición” en la página S-60.
- 2 Utilice los botones numéricos para seleccionar un número de canción (0 a 4).

Número de canción

50 | Record

- La pantalla del número de canción anterior permanece sobre la presentación durante cinco segundos. Si desaparece antes de que pueda 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.
 - 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.
 - Se inicia una grabación en tiempo real sin un ritmo. Si desea grabar con un ritmo, presione los botones INTRO/ENDING 1/2 o VARIATION/FILL-IN 1/2.
- 5 Toque algo en el teclado.
 - También puede grabar los acordes del acompañamiento automático seleccionando el modo aplicable con el botón MODE.
 - La operación de pedal opcional, inflexión de altura tonal y modulación también se graban. 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-62) 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 se graban 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.
- Operación de perilla de inflexión de altura tonal.
- Operación de perilla de modulación (WK-3700).
- Operación de botón de modulación (WK-3200).
- Gama de inflexión de altura tonal.

Ajustes del modo de mezclador

Los parámetros del mezclador del canal 1 (página S-40) son grabados automáticamente a la pista 1. Puede usar el mezclador para cambiar cada uno de los parámetros.

Capacidad de memoria

El teclado tiene memoria para aproximadamente 10.000 notas.

- El número de compás y número de nota destellan sobre la presentación, siempre que la memoria restante es menor de 100 notas.
- La grabación se para automáticamente (y el acompañamiento automático y ritmo para la ejecución si están siendo usados) siempre que se completa la memoria.
- Inicialmente, nada se encuentra 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.
- Puede almacenar datos de la memoria de almacenamiento a un medio de almacenamiento externo, si así lo desea. Para mayor información, vea la parte titulada "Almacenando datos" en la página S-82.
- 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-80.

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-54.

Para iniciar la grabación con inicio sincronizado

En lugar del paso 4, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT. El acompañamiento automático y edición comenzarán cuando ejecute un acorde en el teclado de acompañamiento.

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

Durante la grabación, los botones INTRO/ENDING 1/2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT y VARIATION/FILL-IN 1/2 (páginas S-36 a 37) pueden usarse como se los usa normalmente.

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

En lugar del paso 4, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego INTRO/ENDING 1 o INTRO/ENDING 2. El acompañamiento automático se iniciará con el patrón de introducción cuando ejecuta un acorde sobre el teclado de acompañamiento.

Para iniciar la parte de acompañamiento automático en una grabación

En lugar del paso 4, presione el botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT y luego toque algo sobre el teclado de melodía para iniciar la grabación sin el acompañamiento. Cuando alcanza el punto en donde desea iniciar el acompañamiento, ejecute un acorde en el teclado de acompañamiento para iniciar el acompañamiento automático.

Reproduciendo desde la memoria de canciones

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

Para reproducir desde la memoria de canciones

- 1 Utilice el botón SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice los botones numéricos para seleccionar un número de canción (0 a 4).



- La pantalla de número de canción anterior permanece sobre el display durante unos cinco segundos. Si desaparece antes de que pueda 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-65) y división (página S-66).
- Presionando el botón START/STOP para iniciar la reproducción desde la memoria de canciones, siempre comienza desde el inicio de la canción.
- El teclado entero funciona como un teclado de melodía, sin tener en consideración el ajuste del botón MODE.

Para desactivar una pista específica

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

Grabación de la melodía y acordes con la grabación en incrementos

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

Pista 1: Acordes y acompañamiento automático.

Pistas 2 a 6: Ejecución de teclado.

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

NOTA

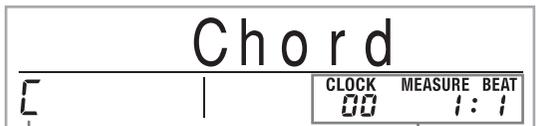
- Para los detalles en cómo grabar a las pistas 2 a 6, utilice el procedimiento indicado en la parte titulada "Para registrar desde la pistas 2 a la 6 usando la grabación en incrementos" en la página S-60.

Para grabar acordes con la grabación en incrementos

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



- 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 especifica por el ajuste del botón MODE actual (FINGERED, CASIO CHORD, etc.).
 - Cuando el botón MODE se ajusta a Normal, especifique el acorde usando el teclado de ingreso de nota fundamental y teclado de ingreso de tipo de acorde. Para más detalles, vea la sección "Especificando acordes en el modo normal" en esta página S-58.



Nombre de acorde Compás, tiempo y reloj en posición actual*

* 96 relojes = 1 tiempo

- 6 Ingrese la longitud del acorde (la cantidad de tiempo que deberá ejecutarse hasta que se reproduzca el siguiente acorde).
 - Use los botones numéricos para especificar la longitud del acorde. Para los detalles vea la sección "Especificando la longitud de una nota" en la página S-58.

- 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-60 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.

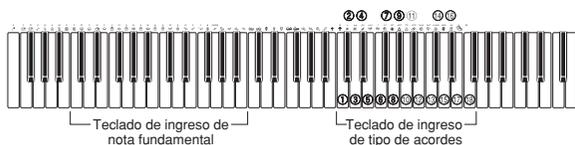
- Número de ritmo
- Operaciones del botón INTRO/ENDING 1, botón INTRO/ENDING 2, botón VARIATION/FILL-IN 1, botón VARIATION/FILL-IN 2 y botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

NOTA

- También puede usar los botones numéricos 1 al 7, y el botón 9 para especificar el tiempo de liberación de 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 la longitud de una nota" en la página S-58. La especificación del tiempo de liberación especifica que el botón aplicable permanece presionado durante una cantidad de tiempo particular. Si no especifica el tiempo de liberación, se supone que el botón es presionado y liberado inmediatamente.

Especificando acordes en el modo normal

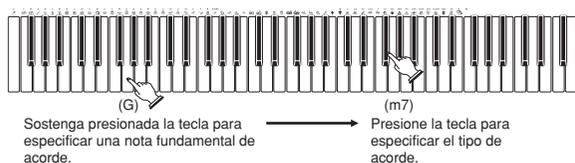
Cuando el botón MODE se ajusta a Normal durante la grabación en incrementos, puede especificar acordes usando un método simplificado que sea diferente de los CASIO CHORD y FINGERED digitación con los dedos. Este método de especificación de acorde simplificado puede usarse para ingresar 18 tipos de acordes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



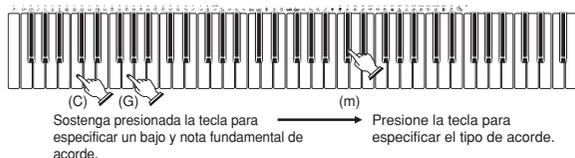
- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| ① Mayor | ⑪ Quinta bemol en séptima menor |
| ② Menor | ⑫ Cuarta suspendida en séptima |
| ③ Aumentado | ⑬ Séptima disminuida |
| ④ Disminuido | ⑭ Novena agregada menor |
| ⑤ Cuarta Suspendida | ⑮ Novena agregada |
| ⑥ Séptima | ⑯ Sexta menor |
| ⑦ Séptima menor | ⑰ Sexta |
| ⑧ Séptima mayor | ⑱ Quinta bemol en séptima |
| ⑨ Séptima mayor menor | ⑲ Novena en sexta |
| ⑩ Quinta bemol en séptima | |

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

Ejemplo 1: Um den Akkord Gm7 einzugeben, die Taste G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m7 auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



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



Especificando la longitud de una nota

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

Longitudes de nota

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

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

Puntillos (.) y tresillos (♩3)

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

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

Enlaces

Ingresa 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 al 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-57.

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

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

Para cambiar a una variación de ritmo

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

Para insertar un relleno

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

Para insertar una finalización

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

¡IMPORTANTE!

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

Para incrementar los acordes de grabación sin ritmo

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

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

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

Grabando múltiples pistas

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

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

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

- 1 Presione dos veces el botón SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice los botones numéricos para seleccionar un número de canción (0 a 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, la presentación muestra los indicadores de nivel para los canales 11 a 16, de modo que puede verificar qué pistas han sido ya grabadas. Para los detalles, vea la sección “Contenidos del indicador de nivel durante la condición de espera de grabación/edición” en la página S-60.
- 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.
 - Las operaciones del pedal opcional, inflexión de altura tonal y modulación son también grabadas.
- 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 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 DSP.
- Activación/desactivación de retención de mezclador.
- Operación de perilla de inflexión de altura tonal.
- Operación de perilla de modulación (WK-3700).
- Operación de botón de modulación (WK-3200).
- Gama de inflexión de altura tonal.

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

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

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

50 Step 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.



- 3 Especifique un número de sonido.
 - Presionando un botón TONE o el botón DRAWBAR ORGAN, visualiza el número y nombre de sonido sobre el display. Entonces puede usar los botones numéricos, o los botones [+] (aumento) y [-] (disminución) para cambiar el sonido.
 - Luego de cambiar el número de sonido, presione cualquier tecla del teclado para borra 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-58).
- 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".

- Puede agregar a una pista que ya contiene datos grabados seleccionando esa pista en el paso 2 del procedimiento anterior. Tal acción hará que el punto de inicio de la grabación se ubique automáticamente en el primer sonido inmediatamente posterior a los datos grabados previamente.
- Siempre que se graba a las pistas 2 a la 6, el teclado entero funciona como un teclado de melodía, sin tener en cuenta el ajuste del 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-62), la presentación del indicador de nivel muestra qué pistas ya contienen datos grabados y cuáles están todavía vacíos. Las pistas con cuatro segmentos iluminados ya contienen datos grabados, mientras las pistas con un solo segmento iluminado todavía no están grabados.



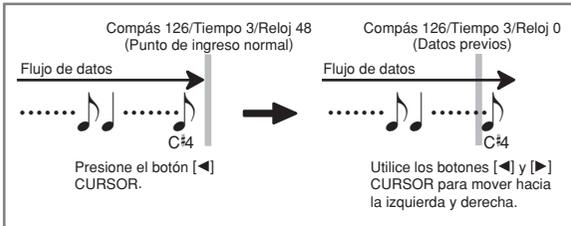
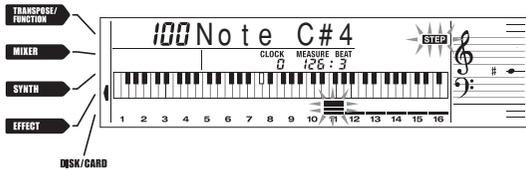
Corrección de errores mientras se graba en incrementos

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

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

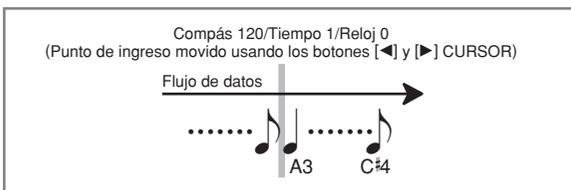
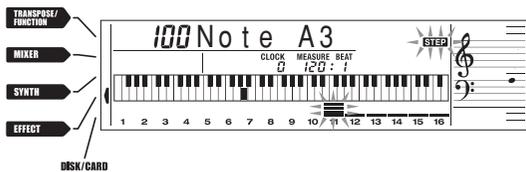
Para corregir ingresos mientras se graba en incrementos

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



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

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



- 3 Presione el botón [▼] CURSOR.



- 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 intervalos.

Para borrar datos de nota específicos

- 1 Realice los paso 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-IN 2 y botón SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

Para editar los contenidos de la memoria

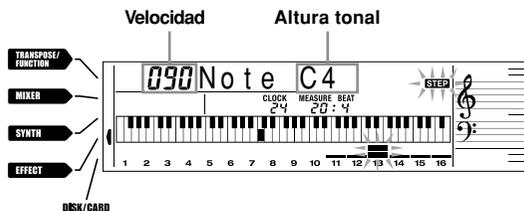
- 1 Presione tres veces SONG MEMORY para ingresar la condición de espera de grabación en incrementos, y luego utilice los botones [+] y [-] para seleccionar un número de canción (0 a 4).



- 2 Presione los botones SONG MEMORY TRACK para seleccionar la pista grabada que desea editar.
- 3 Presione el botón [◀] CURSOR para ingresar el modo de edición.
 - El indicador REC desaparece desde el display, y el indicador STEP destella.

- 4 Utilice los botones CURSOR [◀] y [▶] para mover a la posición en la pista en donde se ubica la nota o parámetro que desea cambiar.

Ejemplo de edición de nota



- 5 Realice cualquier cambio en el valor que desee.
 - 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-63.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 para editar otros parámetros.
- 7 Presione el botón START/STOP para finalizar la edición cuando lo termina.

NOTA

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

Técnicas de edición y contenidos del display

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

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

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

110 Note G4

Para cambiar la altura tonal de una nota

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

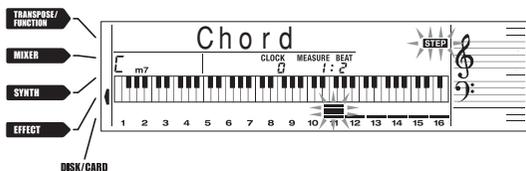
110 Note G4

¡IMPORTANTE!

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

Para cambiar un acorde

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



Para cambiar un número de sonido

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

TONE 000 St . Gr Pno

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 [-].

RHYTHM 026 Pop 1

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.

Int / End 1

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 dos veces 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.

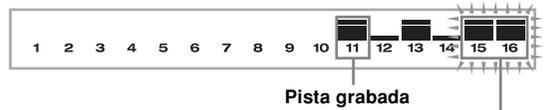
Número de la canción que contiene la pista
(no puede cambiarse)

Espera de borrado de pista

56 | Tr . Del . ?

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

Espera de borrado de pista



Pistas grabadas
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

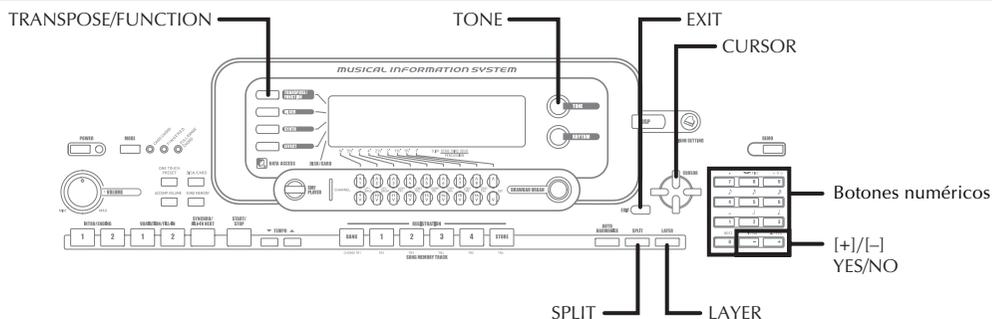
- No puede cambiar el número de canción mientras se encuentra en la condición de espera de borrado de pista.
- Presionando el botón SONG MEMORY mientras se encuentra en la condición de espera de borrado de pista, retorna a la condición de espera de grabación.

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

Para cambiar el mezclador inicial, tiempo 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.
- 5 Presione el botón YES para volver a grabar los datos de encabezamiento.

Ajustes del teclado



Partes

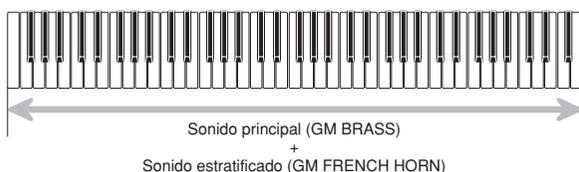
Durante la ejecución del teclado, pueden usarse simultáneamente hasta cuatro partes (numeradas de 1 al 4). Estas partes pueden ser usadas por las funciones de estratificador y división explicadas a continuación.

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

ESTRATIFICADOR

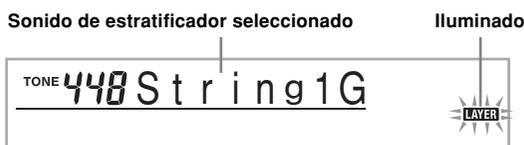


Para estratificar sonidos

- 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.

TONE **461 Brass** G

- 2 Presione el botón LAYER.



- 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.

TONE **460 FrHorn** G

- 4 Ahora intente ejecutar algo sobre el teclado.
 - Ambos sonidos se ejecutan al mismo tiempo.
- 5 Presione de nuevo el botón LAYER para cancelar la estratificación y retornar al teclado normal.

NOTA

- La activación de 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 está usando el modo de reproductor SMF.

Usando la división

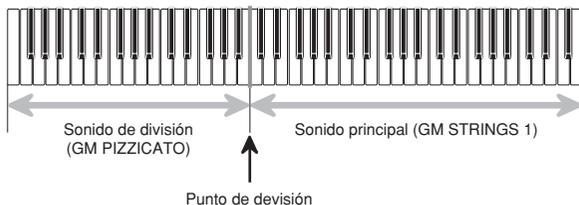
Con la división se pueden asignar dos sonidos diferentes (un sonido principal y sonido dividido) a cualquier extremo del teclado, lo cual le permite ejecutar un sonido con la mano izquierda y otro sonido con la mano derecha. Por ejemplo, podría seleccionar GM STRINGS 1 como el sonido principal (gama 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 String 1 G

- 2 Presione el botón SPLIT.

Sonido de división seleccionado

Iluminado

TONE 432 AcousBsG

SPLIT

- 3 Seleccione el sonido de división.

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

TONE 445 Pizzcat G

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

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

G3

- 5 Ahora intente ejecutando algo sobre el teclado.
 - Cada tecla desde F#3 y hacia abajo se asigna al sonido 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.

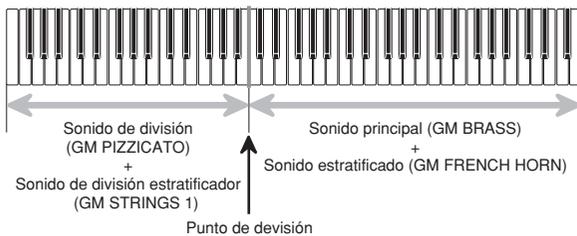
NOTA

- La activación de la división cambia la parte seleccionada actualmente a la parte 3, 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 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 botón MODE está ajustado a CASIO CHORD o FINGERED, la gama del teclado de acompañamiento se encuentra de acuerdo con el punto de división especificado con el procedimiento anterior.

Usando el estratificador y división juntos

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

DIVISION DE ESYRATIFICADOR



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.

TONE 461 Brass G

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

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

TONE 445 P i z z c a t G

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

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

Ejemplo: Para ajustar "460 GM FRENCH HORN" como el sonido estratificado.

TONE 460 Fr Horn G

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

- 5 Ingrese el número del sonido de división estratificado.

Ejemplo: Para ajustar el sonido "448 GM STRINGS 1", ingrese 4, 4, 8.

TONE 448 S t r i n g 1 G

- 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 un puntero aparezca sobre el display próximo a TRANSPOSE/FUNCTION, y visualiza 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 un puntero aparezca 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 sonidos poderosos 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 aplicada 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.

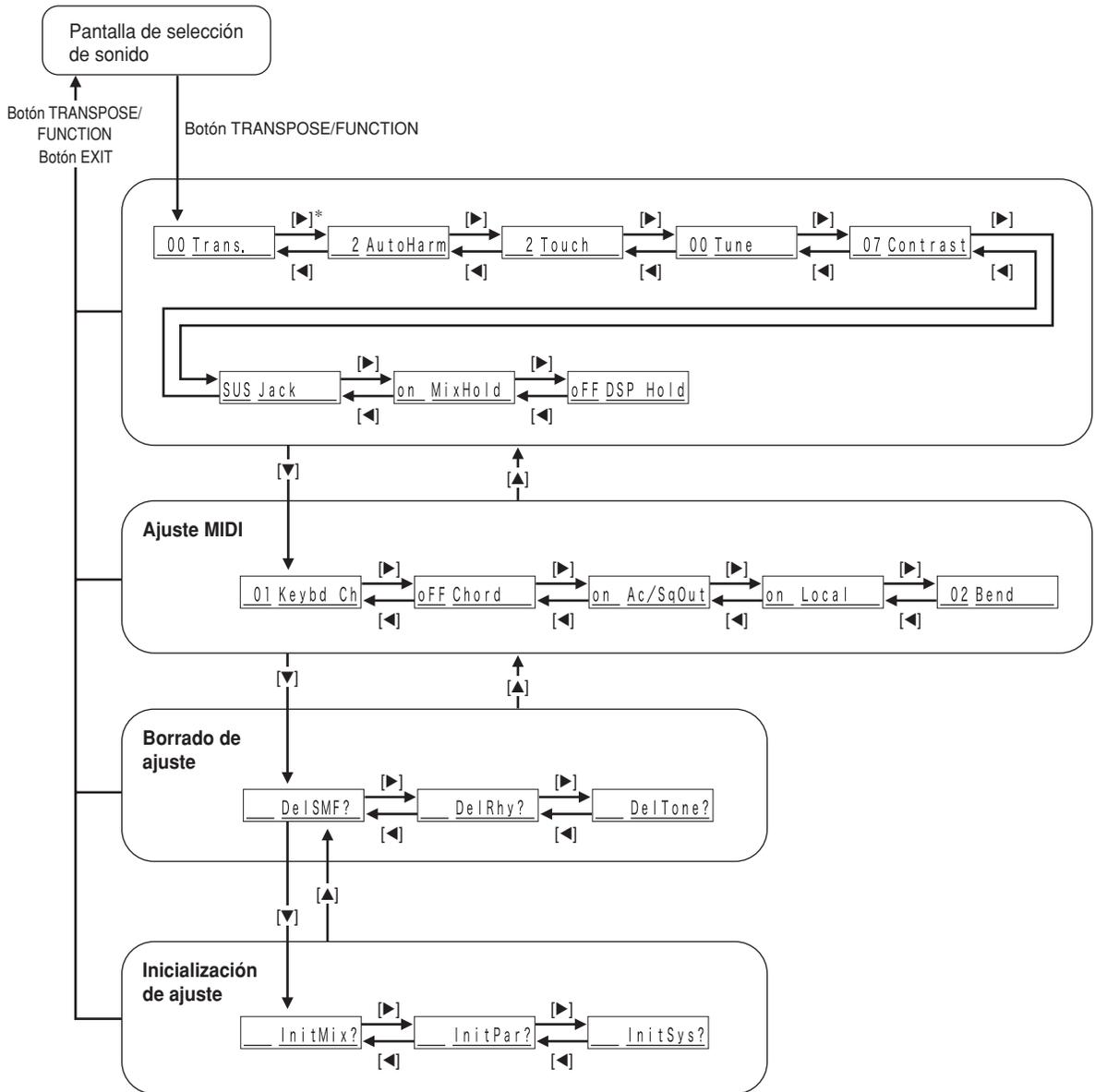
Menú de ajuste	Descripción	Seite
Transposición (Trans.)	Ajuste de afinación del teclado completo mediante unidades de semitono.	S-68
Armonización automática (AutoHarm)	Selecciona el tipo de armonización automática	S-72
Respuesta al toque (Touch)	Especificación de cómo el sonido debe cambiar con la presión del teclado.	S-68
Afinación (Tune)	Ajuste fino de afinación del teclado completo.	S-69
Contraste (Contrast)	Brillo del display.	S-73
Toma asignable (Jack)	Asignación de efectos a los pedales.	S-73
Retención de mezclador (MixHold)	Activa o desactiva la retención del mezclador.	S-73
Retención de DSP (DSP Hold)	Activa o desactiva la retención de DSP.	S-73
MIDI (MIDI)	Ajustes MIDI.	S-73
Borrado/Inicialización (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-73

NOTA

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

Para usar el menú de ajustes del teclado

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



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

- 3 Utilice los botones [+] y [-] de los botones numéricos para cambiar los valores.
- Los ajustes que realiza se aplican aun si no presiona el botón EXIT.
 - Para los detalles en cada ajuste, vea la sección titulada “Ítemes del menú de ajuste”.
 - Después de realizar los ajustes que desea, presione el botón TRANSPOSE/FUNCTION o el botón EXIT para volver a la pantalla de selección de sonido o ritmo.

■ En caso de un procedimiento de inicialización o borrado

- 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 el botón EXIT para volver 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.

Ítemes del menú de ajuste

■ Tipos de armonizaciones automáticas

Puede seleccionar desde los 10 tipos diferentes de armonización automática que se listan a continuación.

Nº	Tipo (Nombre de parámetro)	Descripción
0	Duet1	Agrega una armonía de parte 1 a la ejecución del teclado.
1	Duet2	Agrega una armonía de parte 1 a la ejecución del teclado. La armonía Duet2 es más abierta que la de Duet1.
2	Country	Agrega una armonía con sabor a música americana “country” a la ejecución del teclado.
3	Octave	Agrega notas una octava debajo de las notas ejecutadas sobre el teclado.
4	5th	Agrega notas quintas por encima de las notas ejecutadas sobre el teclado.
5	3-Way Open	Agrega dos partes de armonía de apertura a las notas ejecutadas sobre el teclado (creando una armonía de tres partes).
6	3-Way Close	Agrega dos partes de armonía de cierre a las notas ejecutadas sobre el teclado (creando una armonía de tres partes).
7	Strings	Agrega una armonía adecuada para las cuerdas.
8	Block	Agrega notas de acordes en bloque.
9	Big Band	Agrega una armonía adecuada para la ejecución de banda grande.

■ Otros ajustes

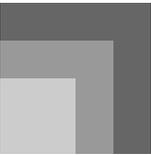
Menú de ajuste	Gama	Ajuste por omisión	Descripción
Contraste (Contrast)	00 a 15	07	Ajusta el contraste del display.
Toma asignable (Jack)	SUS	SUS	Asigna el efecto de pedal de sostenido a un pedal.
	SoS	—	Asigna el efecto de pedal de sostenuto a un pedal.
	SFt	—	Asigna el efecto de pedal de suave a un 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 de DSP (DSP Hold)	on/oFF	oFF	on: El ajuste de línea DSP es mantenido, aun cuando se cambia el sonido. oFF: Cambiando el sonido cambia al ajuste de línea DSP del sonido nuevo.

■ Ajuste MIDI

Menú de ajuste	Gama	Ajuste 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/SgOut)	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.
Gama de inflexión de altura tonal (Bend)	00 a 12	12	Especifica el cambio máximo en un sonido que puede ser aplicado usando la perilla PITCH BEND. La gama de ajuste es 00 (sin cambio) a 12 (12 semitonos).

■ Ajustes de borrado/inicialización

Menú de ajuste	Gama	Ajuste por omisión	Descripción
Borrado de SMF	—	—	Borra los datos SMF seleccionados.
Borrado de ritmo del usuario	—	—	Borra los datos de ritmo del usuario seleccionados.
Borrado de 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

“SMF” es la sigla en inglés para “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.

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. Los datos musicales de formato SMF pueden ser almacenados en la memoria Flash incorporada del teclado. Los datos almacenados en la memoria Flash puede ser reproducidos usando el modo del reproductor SMF. Además, los datos SMF pueden ser cargados al área de usuario del teclado desde una tarjeta SmartMedia o disco flexible (en el área del usuario del teclado), y luego reproducirse usando el modo de reproductor SMF. A continuación se muestra el número máximo de canciones que pueden almacenarse en cada tipo de medio de almacenamiento.

Memoria Flash: 200.*

Tarjeta SmartMedia: 255.*

Disco flexible (solamente el modelo WK-3700): 112 (disco 2DD)* o 224 (disco 2HD) archivos*.

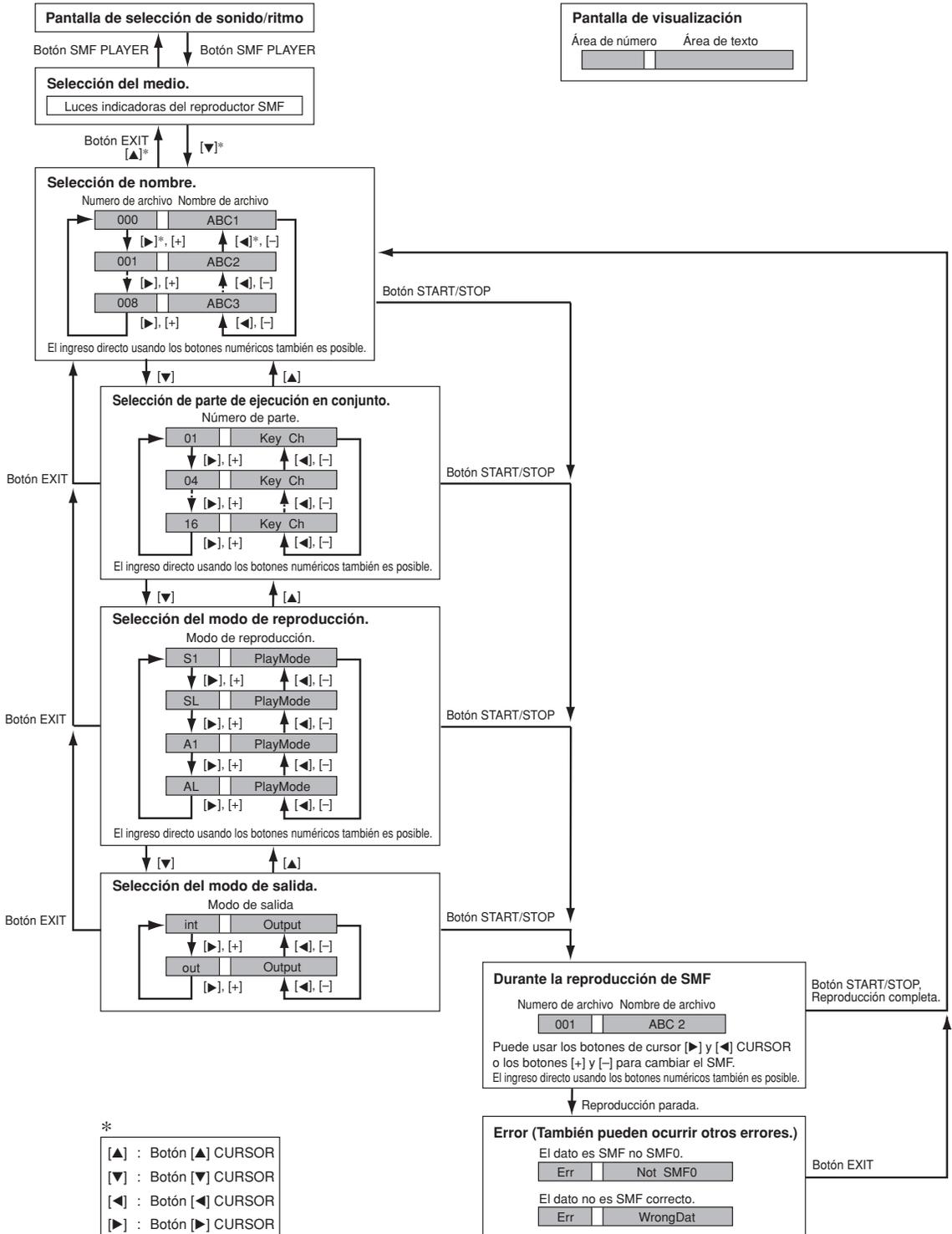
* Tenga en cuenta que el número de archivos que puede almacenar también depende en el tamaño de cada archivo. Si sus archivos son muy grandes, puede llegar a almacenar menos que la cantidad de archivos indicada anteriormente.

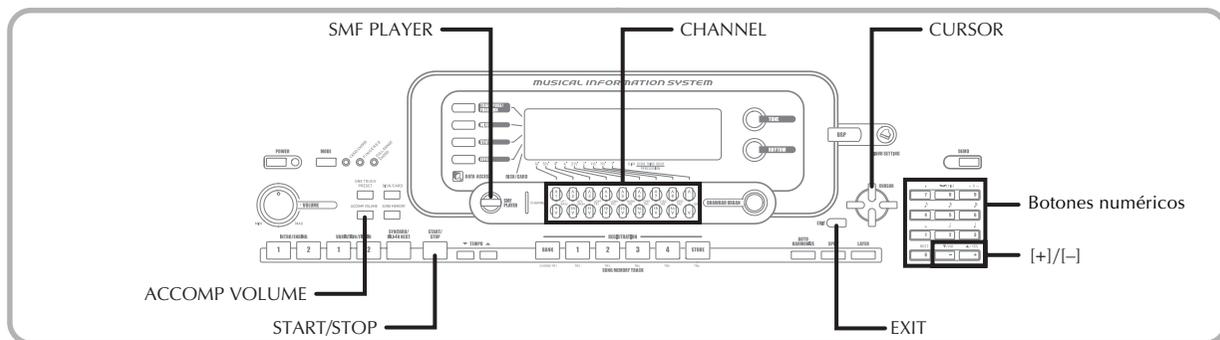
* Inicialmente, su teclado viene con tres melodías SMF de muestra en la memoria.

¡IMPORTANTE!

- Tenga en cuenta que CASIO COMPUTER CO., LTD no será responsable ante ninguna pérdida de los datos almacenados en la memoria Flash, o en una tarjeta SmartMedia o un disco flexible (solamente el modelo WK-3700).
-

Flujo de operación del modo de reproductor SMF





Reproduciendo un archivo SMF

Tenga en cuenta que el primer paso que necesita realizar en el procedimiento siguiente depende de si está reproduciendo desde la memoria Flash, una tarjeta SmartMedia o un disco flexible (solamente el modelo WK-3700).

PREPARACIÓN

- Tarjeta SmartMedia
 - Inserte la tarjeta SmartMedia que contiene los datos que desea llamar en la ranura de tarjeta del teclado.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Inserte el disco flexible que contiene los datos que desea llamar en la unidad de disco flexible del teclado.

¡IMPORTANTE!

- No retire la tarjeta SmartMedia desde la ranura de tarjeta ni desactive la alimentación del teclado, cuando los datos de la tarjeta están siendo accedidos por una operación de almacenamiento, lectura o borrado. Haciéndolo puede alterar los datos en la tarjeta SmartMedia o aun dañar la ranura de tarjeta.
- Antes de expulsar un disco, siempre cerciórese de que la lámpara de acceso no está iluminada. Una lámpara de acceso destellando o iluminada significa que el teclado está llevando a cabo una operación de lectura o escritura de datos. Expulsando un disco mientras está siendo accedido puede ocasionar la alteración o pérdida de los datos.

Para reproducir un archivo SMF

- 1 Lo que debe realizar primero depende en si está reproduciendo desde la memoria Flash, una tarjeta de memoria o un disco flexible.

Memoria Flash

- 2-1 Utilice el botón SMF PLAYER para visualizar el indicador "Internal" en el área de texto de la pantalla.
 - Esto ocasiona que el indicador "SMF PLAYER" aparezca sobre el display.

Internal

- Tras presionar el botón SMF PLAYER, puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

Tarjeta SmartMedia

- 2-2 Inserte la tarjeta SmartMedia que contiene el archivo que desea reproducir, en la ranura de tarjeta del teclado. Utilice el botón SMF PLAYER para visualizar el indicador "Card" en el área de texto de la pantalla.
 - Esto ocasiona que el indicador "SMF PLAYER" aparezca sobre el display.
 - Tras presionar el botón SMF PLAYER, puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)

- 2-3 Inserte el disco flexible que contiene el archivo que desea para reproducirlo en la unidad de disco flexible flexible del teclado. Utilice el botón SMF PLAYER para visualizar el indicador "Disk" en el área de texto de la pantalla.
 - Esto ocasiona que el indicador "SMF PLAYER" aparezca sobre el display.
 - Tras presionar el botón SMF PLAYER, puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- 3 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla de selección de archivo.
 - Los archivos SMF son aquellos que muestran nombres de archivos que terminan con la extensión "MIDI". Un mensaje de error aparece en este momento si no hay actualmente archivos SMF en el medio de almacenamiento externo en uso.
- 4 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 [-].
- 5 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 usar los botones CHANNEL para 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-40.
- 6 Para parar la reproducción de un archivo, presione de nuevo el botón START/STOP.

Ajustando el volumen SMF

El procedimiento siguiente explica cómo controlar el volumen completo de la reproducción de los datos SMF. Puede ajustar el volumen mientras la reproducción está detenida 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 Utilice los botones [+] y [-] o los botones numéricos para ajustar el volumen SMF.
 - 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 en el teclado.

Configurando otros ajustes

Para configurar otros ajustes

- 1 Mientras está detenida la reproducción, seleccione el archivo que desea reproducir.
 - Realice los pasos 1 al 3 de la parte titulada "Para reproducir un archivo SMF" para seleccionar un archivo.
- 2 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar una pantalla para seleccionar la parte que desea reproducir sobre el teclado (parte de ejecución en conjunto).
 - Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR, los botones [+] y [-] o los botones numéricos para seleccionar la parte de ejecución en conjunto.
 - Puede especificar la parte que desea ejecuta sobre el teclado (la parte de ejecución en conjunto) como un valor en la gama de 1 al 16.
 - Después de especificar una parte, desactive el canal que corresponda a la parte de ejecución en conjunto que ha seleccionado. Para mayor información, vea la parte titulada "Activando y desactivando los canales" en la página S-40. 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 de reproductor SMF inicializa todas las partes activando todos los canales del modo de mezclador.

- 3 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla de selección de modo de reproducción. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el modo de reproducción. Puede seleccionar entre los cuatro modos 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 reproducir un dato SMF que no está con formato 0.	Utilice solamente datos SMF con formato 0.
Err WrongDat	Hay un problema con los datos SMF que está intentando reproducir o los datos están alterados.	Utilice datos diferentes.

MIDI

¿Qué es la MIDI?

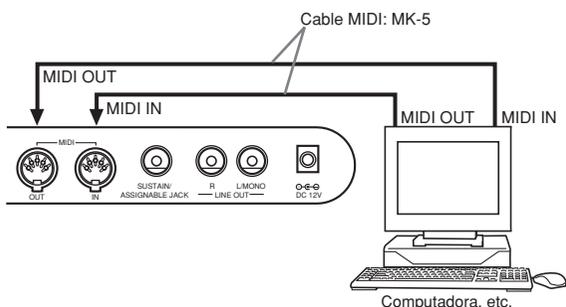
¿Qué es la MIDI?

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 "Ajuste de control local" de este teclado (página S-73).

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 de parámetros (página S-71). Para los detalles acerca del menú de ajuste y procedimiento, vea las páginas S-71 y S-73.

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

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

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

oFF: Desactiva el "Análisis de acordes de entrada MIDI".

■ Accom/Song MIDI Out (Salida MIDI de acompañamiento/canción)

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

on: Genera acompañamientos automáticos como mensajes MIDI a través del terminal MIDI OUT del teclado.

oFF: No genera el acompañamiento automático.

NOTA

- Para los detalles 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**

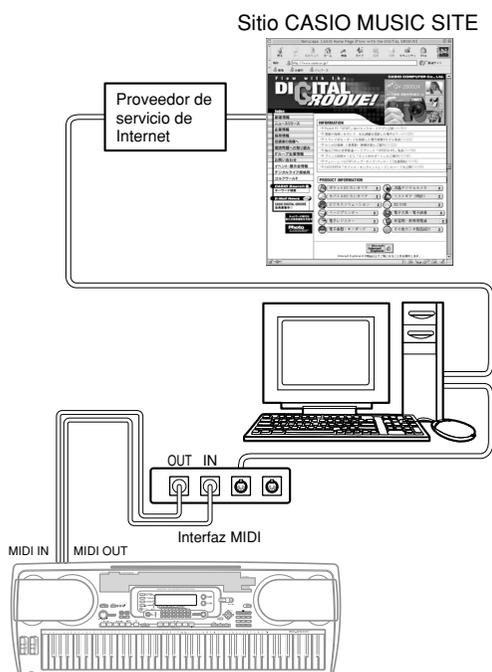
La carpeta "Data" en el CD-ROM que viene con el teclado incluye un archivo denominado "alldata.ckf", que contiene los datos predeterminados de fábrica. Todos los ajustes volverán a los ajustes predeterminados de fábrica al transferir los datos "alldata.ckf" a la memoria flash del teclado.

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

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.



Lámpara de acceso de datos (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.

- 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.

Almacenamiento de datos

Puede almacenar los datos que ha creado y los datos que transfiere al teclado desde una computadora a la memoria Flash incorporada del teclado, o a una tarjeta SmartMedia™ o disco flexible (WK-3700). En este manual, las tarjetas SmartMedia y discos flexibles son referidos como “medios de almacenamiento externos”.

Los tipos de archivos que pueden almacenarse a los medios de almacenamiento externos se listan a continuación. Tenga en cuenta que cada tipo de archivo puede ser almacenado a una área de usuario predefinida específicamente, como se muestra en la tabla siguiente “Tipos de archivos que pueden almacenarse”.

Después de que llama los datos SMF desde un medio de almacenamiento externo y los almacena en una área de usuario, los puede reproducir usando el modo de reproductor SMF. Para mayor información, vea la parte titulada “Usando el reproductor SMF” en la página S-74.

Tipos de archivos que pueden almacenarse

Tipo	Indicador de display	Datos almacenados	Número de área de usuario	Capacidad de memoria del usuario	Extensión de nombre de archivo
SMF	Smf	1 melodía	000 – 199	200	MID
Patrón de ritmo	Pattern	1 patrón	160 – 175	16	Z00
Registro	Regist	1 banco	1 – 8	8	Z01
Canción del usuario creado en el modo de memoria de canciones	Song	1 melodía	0 – 4	5	Z02
Sonido de batería con ondas	Dr wave	1 Juego	900 – 903	4	Z03
Sonido del órgano con Drawbar	Drawbar	1 sonido	100 – 199	100	Z04
Sonido	Tone	1 sonido	700 – 799	100	Z05
Sonido con ondas	Tn wave	1 sonido	800 – 819	20	Z06
DSP	Dsp	1 tipo	100 – 199	100	Z07
Archivo en paquete*1	Package	1 Paquete	—	1	Z08
Datos de todos los usuarios*2	All Data	1 Juego	—	1	Z09

*1: Archivo paquete

Un archivo paquete combina los ajustes de sonido, ajustes de efecto DSP, y otros datos de ajuste en un solo archivo que puede administrar y cargar como una unidad (paquete). Una vez que crea un archivo paquete, podrá cambiar el ajuste entero del teclado, cargando un solo archivo paquete.

Para crear un archivo paquete, necesita descargar el software de archivo paquete especial, desde el sitio CASIO Music Site (<http://music.casio.com/>), e instalarlo en su computadora. Para los detalles acerca del software del archivo paquete, vea la información provista en el sitio musical CASIO Music Site.

*2: Todos los datos de usuario (SMF a archivo en paquete) de la tabla de arriba puede manipularse como un solo archivo. Sin embargo, tenga en cuenta que, debido al tamaño de archivo, no puede almacenarse en un disquete.

Contenidos de datos del archivo paquete

Tipo de dato	Área de usuario
SMF	190 a 199 (10 canciones)
Patrones de ritmo	168 a 175 (8 ritmos)
Registros	7 a 8 (2 bancos)
Sonido de batería con ondas	903 (1 juego)
Sonidos del órgano con Drawbar	190 a 199 (10 sonidos)
Sonidos	790 a 799 (10 sonidos)
Sonidos con ondas	810 a 819 (10 sonidos)
DSP	190 a 199 (10 efectos)

¡IMPORTANTE!

- Al cargar un archivo paquete cargue los datos de ajuste siguiendo las indicaciones de “Contenidos de los datos del archivo paquete” en el área de usuario, y reemplace todos los datos actuales con los datos en el archivo paquete.
- Al cargar un archivo en paquete o todos los datos de (o escribiendo tales datos en) una tarjeta SmartMedia o disquete (sólo WK-3700), el medidor de nivel del display muestra el progreso de la operación de carga/escritura, tal como se muestra abajo.

[Inicio]



[Fin]

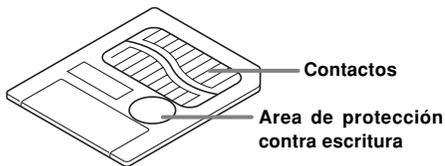


Usando una tarjeta SmartMedia

Su teclado está equipado con una ranura de tarjeta que soporta el uso de las tarjetas SmartMedia™, que se pueden utilizar para almacenar las melodías que transfiere desde su computadora, los datos de la memoria de canciones que ha almacenado en la memoria flash del teclado, y otros datos. Esto le provee acceso a volúmenes virtualmente ilimitados de datos que puede llamar al instante, siempre que los necesite.

¡IMPORTANTE!

- Existen dos tipos de tarjetas SmartMedia: 3,3 V y 5 V. Tenga en cuenta que este teclado soporta el uso de las tarjetas SmartMedia de 3,3 V solamente.
- No trate de usar una tarjeta SmartMedia de 5 V con este teclado.
- Tenga en cuenta que no podrá almacenar datos, borrar datos, o cambiar el nombre de una tarjeta SmartMedia, que tenga una etiqueta de protección fijada en el área de protección contra escritura de la tarjeta.



Acerca de las tarjetas SmartMedia™

- Puede comprar las tarjetas SmartMedia en la mayoría de las tiendas de aparatos para el hogar, tiendas de computadoras, etc.
- Las tarjetas SmartMedia se disponen comercialmente en capacidades que oscilan entre 8 MB hasta 128 MB.
- Aunque una tarjeta SmartMedia tiene el tamaño de una estampilla postal, su capacidad tiene una gama desde el 8 a 100 veces la capacidad de un disco flexible.
- El régimen de lectura de los datos desde una tarjeta SmartMedia es muy rápido.
- SmartMedia™ es una marca comercial de Toshiba Corporation.

Precauciones con la tarjeta SmartMedia y ranura de tarjeta

¡IMPORTANTE!

- Asegúrese de leer cuidadosamente toda la documentación que viene con la tarjeta SmartMedia para una información importante acerca de cómo manipularla.
- Evite almacenar y usar las tarjetas SmartMedia en los tipos siguientes de ubicaciones. Tales condiciones pueden ocasionar que los datos almacenados en la tarjeta se alteren.
 - Áreas expuestas a altas temperaturas, alta humedad o agentes corrosivos.
 - Áreas sujetas a fuertes cargas electrostáticas o ruidos eléctricos.
- Siempre que manipule una tarjeta SmartMedia, asegúrese de que nunca toca sus contactos con sus dedos.
- Si la lámpara de acceso de datos se ilumina y aparece el mensaje "Pls Wait" sobre el display, significa que los datos en la tarjeta SmartMedia están siendo accedidos para una operación de almacenamiento, lectura o borrado. Nunca retire la tarjeta SmartMedia desde la ranura de tarjeta ni apague el teclado, mientras la tarjeta está siendo accedida. Haciéndolo puede alterar los datos en la tarjeta SmartMedia o aun dañar la ranura de tarjeta.
- No intente insertar ningún tipo de tarjeta que no sea una tarjeta SmartMedia de 3,3 V dentro de la ranura de tarjeta. Haciéndolo puede dañar el teclado.
- Insertando una tarjeta SmartMedia que se encuentra cargada con electricidad estática en la ranura de tarjeta, puede ocasionar una falla de funcionamiento del teclado. Si esto llega a suceder, desactive la alimentación del teclado y luego vuelva a activarla de nuevo.
- Una tarjeta SmartMedia que ha estado dentro de la ranura de tarjeta durante un largo tiempo, puede estar un poco caliente cuando la retira. Esto es normal y no indica ninguna falla de funcionamiento.
- Tenga en cuenta que la tarjeta SmartMedia tiene una duración de servicio limitada. Después de un largo tiempo de uso, puede perderse la capacidad de almacenar datos, leer datos y/o borrar datos desde una tarjeta.

CASIO COMPUTER CO., LTD. no asume ninguna responsabilidad ante ninguna pérdida o daños sufridos por Ud. o cualquier otra tercera parte, que se ocasionen debido a la pérdida o alteración de los datos.

Usando una tarjeta con el teclado

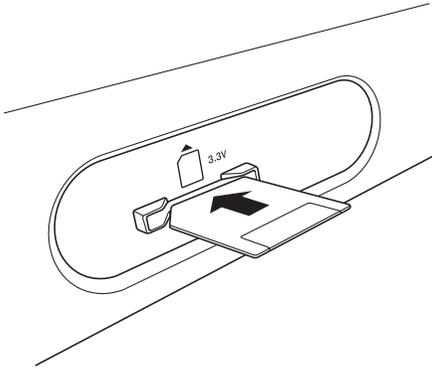
Cuando utilice una tarjeta con el teclado, en primer lugar asegúrese de formatear la tarjeta en el teclado. Para la información sobre cómo formatear, vea "Formateando el medio de almacenamiento externo" en la página S-91.

Insertando y retirando una tarjeta SmartMedia

A continuación se describe cómo insertar una tarjeta SmartMedia dentro de la ranura de tarjeta y cómo retirarla.

Para insertar una tarjeta SmartMedia dentro de la ranura de tarjeta

Con el lado de contacto de la tarjeta SmartMedia orientada hacia abajo, inserte la tarjeta en la ranura de tarjeta. Empuje cuidadosamente dentro de la ranura en toda su extensión posible.



Para retirar la tarjeta SmartMedia desde la ranura

Después de asegurarse de que la lámpara de acceso de datos no está iluminada y el mensaje "Pls Wait" no se encuentra sobre el display, tire cuidadosamente la tarjeta hacia afuera desde la ranura.*

* No retire la tarjeta SmartMedia desde la ranura de tarjeta ni desactive la tarjeta del teclado mientras existe cualquiera de las condiciones siguientes.

- Mientras el teclado se encuentra en el modo de reproductor SMF y hay un puntero próximo a CARD sobre el display.
- Mientras la lámpara de acceso de datos está iluminada y el mensaje "Pls Wait" se encuentra sobre el display, indicando que se está realizando una operación de acceso de tarjeta.

¡IMPORTANTE!

- No intente retirar la tarjeta SmartMedia desde la ranura de tarjeta ni desactivar la alimentación del teclado, cuando los datos de la tarjeta están siendo accedidos por una operación de almacenamiento, lectura o borrado. Haciéndolo puede alterar los datos en la tarjeta SmartMedia o aun dañar la ranura de tarjeta.

Usando la unidad de disco flexible (solamente el modelo WK-3700)

Características de la unidad de disco flexible

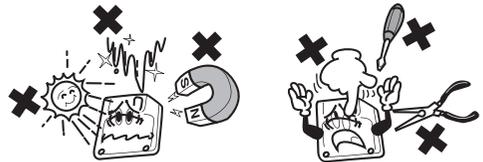
El teclado WK-3700 viene con una unidad de disco flexible incorporada, que le proporciona las siguientes capacidades.

- Puede almacenar datos de la memoria de canciones y datos del sintetizador en un disco flexible para un almacenamiento a largo plazo. Cuando necesita los datos de nuevo, simplemente inserte el disco dentro de la unidad de disco y cárguelo.
- Se pueden reproducir datos de SMF (archivos MIDI estándar) creados en una computadora personal y almacenados en un disco.

Precauciones con los discos flexibles

¡IMPORTANTE!

- Al usar y guardar los discos evite las siguientes ubicaciones. Cualquiera de las condiciones indicadas a continuación pueden ocasionar que los datos almacenados en el disco se alteren o pierdan.
- Cerca de televisores, en la parte superior de un equipo de audio, o en cualquier área expuesta a magnetismo. Tenga especial cuidado de mantener los discos alejados de cualquier fuente de magnetismo.
- Áreas expuestas a los rayos directos del sol, o sujeto a alta humedad o temperaturas extremas.
- De no cumplirse con las siguientes precauciones puede ocasionar que los datos del disco se alteren o pierdan.
- No intente desarmar un disco.
- No abra la placa de cierre del disco ni toque la película interior con sus dedos.
- No doble los discos ni tampoco los someta a una manipulación ruda.
- Fije las etiquetas solamente en los espacios provistos, y no fije una etiqueta encima de otra ya fijada.



- No expulse el disco desde la unidad de disco mientras la lámpara de acceso se encuentra iluminada o destellando, ni apague el teclado con un disco en la unidad de disco. Haciéndolo puede ocasionar que los datos en el disco se alteren o pierdan o aun puede ocasionar una falla de funcionamiento de la unidad de disco.
- No inserte ningún objeto extraño en la unidad de disco. Haciéndolo puede ocasionar que falle.

- La unidad de disco utiliza una cabeza magnética. Una cabeza sucia no puede leer apropiadamente datos de un disco, y puede alterar los datos existentes en el disco. Para evitar esto, cerciórese de usar un disco de limpieza de cabeza disponible comercialmente y limpiar la cabeza periódicamente.
- No utilice una computadora, otro instrumento musical electrónico o cualquier otro dispositivo para cambiar un nombre de archivo o los contenidos de los archivos creados con este teclado. Haciéndolo puede hacer que los datos queden inutilizables para este teclado y aun ocasionar fallas de funcionamiento.

Tenga en cuenta que CASIO COMPUTER CO., LTD. no se responsabiliza ante Ud. ni ante ninguna tercer parte, de cualquier pérdida debido a la alteración o borrado accidental de datos en un disco.

Acerca de los discos flexibles

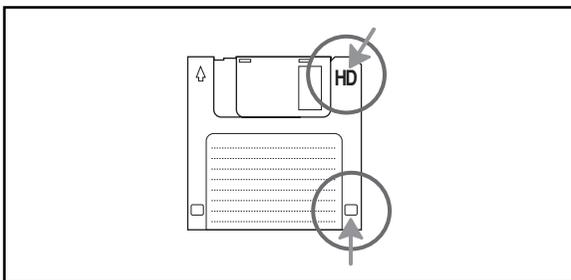
Esta sección contiene información importante acerca de la manipulación de los discos. Cerciórese de leerla antes de seguir adelante.

Tipos de discos

El teclado WK-3700 puede usar ambos tipos de discos de 3,5", 2HD (capacidad de 1,44 MB) y 2DD (capacidad de 720 KB). No se pueden usar otras capacidades y tamaños de disco.

Indicadores de tipo de disco

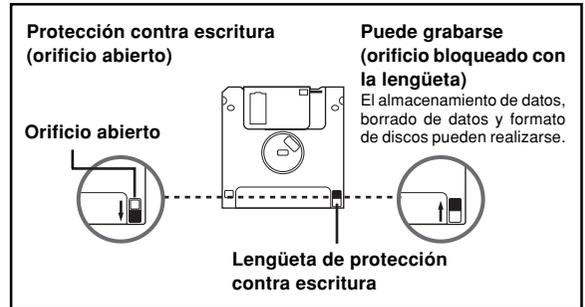
- 2HD Un disco de 2HD está marcado con las letras "HD" en la esquina superior derecha del lado delantero. También, tiene un orificio cuadrado en la esquina derecha inferior.
- 2DD Este tipo de disco no tiene un orificio en la esquina derecha inferior.



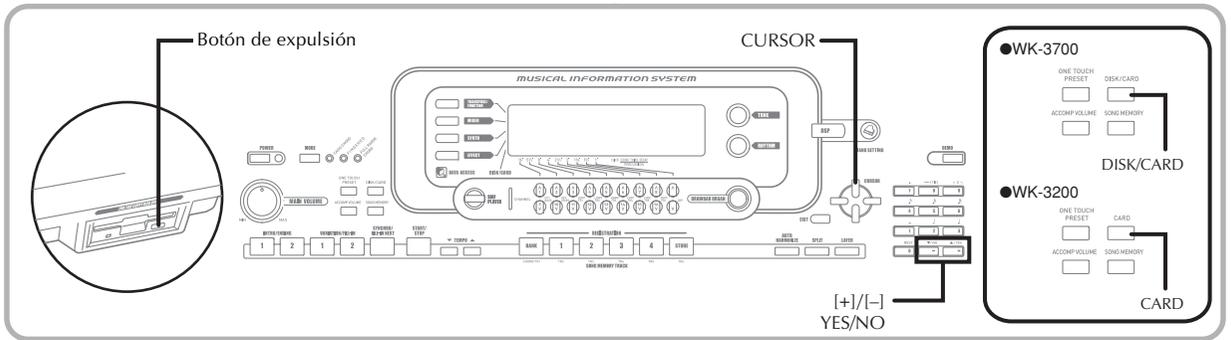
Protección contra escritura

¡IMPORTANTE!

- Los discos se pueden proteger de modo que sus datos no puedan ser borrados y no se puedan grabar nuevos datos en los discos. También, un disco protegido contra escritura no puede ser formateado. Los datos de un disco pueden leerse sin tener en cuenta si el disco está protegido o no.



- Cuando el orificio de protección de escritura está abierto como se muestra en la ilustración, puede leer los contenidos del disco, pero no puede registrar datos o borrar datos desde los discos. Luego de almacenar los datos importantes a un disco, cerciórese de abrirse orificio de protección contra escritura para proteger los datos contra cambios o borrados accidentales.
- El disco que viene con el teclado contiene datos de muestra. Está protegido contra escrituras para evitar un borrado o formateado accidental. Cerciórese de manipular este disco cuidadosamente para evitar daños o el borrado de sus datos.

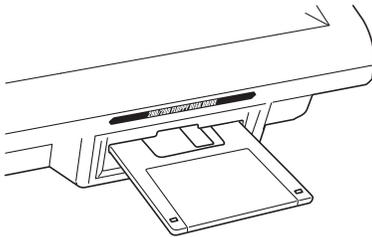


Insertando y expulsando un disco

A continuación se describe cómo insertar un disco en una unidad de disco y cómo expulsarla.

Para insertar un disco en una unidad de disco flexible

- 1 Con el lado de la etiqueta del disco hacia arriba, inserte primero el lado de la placa de cierre del disco en la unidad de disco, como se muestra en la ilustración.



- 2 Deslice el disco en la unidad de disco en toda su extensión, hasta que se coloque en posición con un ruido de ajuste.

Para expulsar un disco desde la unidad de disco flexible

¡IMPORTANTE!

- Antes de expulsar un disco, siempre cerciéndose de que la lámpara de acceso no está iluminado. Una lámpara de acceso destellando o iluminada significa que el teclado está llevando a cabo una operación de lectura o escritura de datos. Expulsando un disco mientras está siendo accedido puede ocasionar la alteración o pérdida de los datos.

- 1 Presione el botón de expulsión.
 - Esto ocasiona que el disco sea expulsado parcialmente desde la unidad de disco.
- 2 Retire con la mano el disco desde la unidad de disco.

Usando un medio de almacenamiento externo

Esta sección explica cómo usar las tarjetas SmartMedia y discos flexibles (solamente el modelo WK-3700), para el almacenamiento de datos. En este manual, las tarjetas SmartMedia y discos flexibles son referidos colectivamente como "medios de almacenamiento externos".

NOTA

- Las funciones de estratificador, división y armonización automática se encuentran desactivadas mientras se está usando un almacenamiento externo. La selección de sonido y ritmo, y reproducción de ritmo también se encuentran inhabilitados.

Operación básica de la tarjeta SmartMedia

- 1 Inserte la tarjeta SmartMedia en la ranura de tarjeta.
- 2 Ingrese el modo de tarjeta.

* WK-3700

Presione dos veces el botón DISK/CARD.

- Esto ocasiona que aparezca un puntero próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.

* WK-3200

Presione el botón CARD.

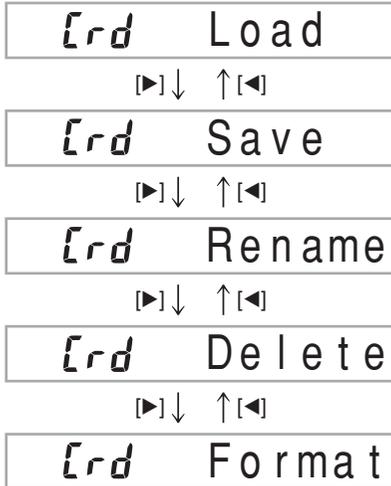
- Esto ocasiona que aparezca un puntero próximo al indicador CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.

NOTA

- Tras presionar una vez el botón DISK/CARD (WK-3200: botón CARD), puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- 3 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar el menú de modo de tarjeta.

- 4 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla para el tipo de operación que desea realizar.



- Para los detalles acerca del uso de cada una de las operaciones de menú anteriores, vea las páginas de referencia siguientes.

Cargando un archivo (Crd Load):	página S-88
Almacenando un archivo (Crd Save):	página S-87
Cambiando el nombre de un archivo (Crd Rename):	página S-90
Borrando un archivo (Crd Delete):	página S-90
Formateando una tarjeta SmartMedia (Crd Format):	página S-91

- 5 Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de la siguiente operación de cada menú.

Operación básica del disco flexible (solamente el modelo WK-3700)

- 1 Inserte un disco flexible en la unidad de disco flexible del teclado.
- 2 Presione el botón DISK/CARD.
 - Esto ocasiona que aparezca un puntero próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "DISK" en el área de texto del display.
- 3 Realice las mismas operaciones que aquéllas iniciando desde el paso 3 de la parte titulada "Operación básica de la tarjeta SmartMedia" en la página S-86.
 - Tenga en cuenta que las operaciones del modo de disco se indican sobre el display mediante el prefijo "Fd" en lugar del prefijo "Crd" de las operaciones del modo de tarjeta.

Almacenando archivos

Para almacenar datos de la memoria de canciones, sintetizador y otros datos que ha creado a un medio de almacenamiento externo para cargarlos posteriormente cuando los necesite, puede usar los procedimientos explicados en esta sección. Para informarse acerca del tipo de datos que puede almacenar, vea la parte titulada "Tipos de archivos que pueden almacenarse" en la página S-82.

PREPARACIÓN

- Tarjeta SmartMedia
 - En la ranura de la tarjeta del teclado, inserte la tarjeta SmartMedia formateada en el teclado. Asegúrese de que la etiqueta está retirada desde el área de escritura de la tarjeta, lo cual permite la escritura.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Inserte un disco flexible formateado apropiadamente en la unidad de disco flexible del teclado. Asegúrese de que el orificio de protección de escritura del disco está cerrado, lo cual permite la escritura.

NOTA

- Dependiendo en el tipo y cantidad de datos que se relacionan, una operación de almacenamiento o carga de datos de la tarjeta SmartMedia o disco flexible (solamente el modelo WK-3700), puede tomar desde unos pocos minutos a más de 10 minutos para completarse. El mensaje "Pls Wait" permanecerá sobre el display para indicar que una operación de almacenamiento o carga de datos se está realizando.

¡IMPORTANTE!

- No intente realizar ninguna operación mientras se visualiza "Pls Wait". Realizando cualquier operación puede ocasionar que los datos de la memoria flash, tarjeta SmartMedia o disco flexible se borren, y se dañe la memoria del teclado y ocasione una falla de funcionamiento.

Para almacenar un archivo a un medio de almacenamiento externo

- 1 Lo que debe realizar primero depende en el tipo de medio de almacenamiento externo que se está usando.
 - Tarjeta SmartMedia
 - En el WK-3700 presione dos veces el botón DISK/CARD. En el WK-3200, presione una vez el botón CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD o CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.
 - Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Presione el botón DISK/CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "Disk" en el área de texto del display.

NOTA

- Tras presionar una vez el botón DISK/CARD (WK-3200: botón CARD), puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar el menú de modo de tarjeta (o modo de disco).
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla "Save".
- Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de selección de tipo de archivo.
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el tipo de archivo.
- Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de selección de área de usuario.
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el área de usuario en que se encuentra ubicado el archivo que desea guardar.
 - El área numérica del display mostrará el número de área de usuario, mientras el área de texto mostrará el nombre de área de usuario*.
 - Excepto registros y canciones del usuario
 - Presionando el botón EXIT o [▲] CURSOR en este momento, retornará a la pantalla de selección de tipo de archivo.
 - La pantalla de selección del área de usuario no aparecerá si el archivo seleccionado es un archivo en paquete o un archivo "All Data". En este caso, omita este paso y vaya directamente a la pantalla.
- Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de ingreso de nombre de archivo.

Nombre de archivo inicial visualizado en la pantalla

Patrones de ritmo	U_PTRN00
Registros	U_RGST00
Canciones del usuario creadas en el modo de memoria de canciones	U_SONG00
Sonidos de batería con forma de onda	U_DRUM00
Tonos de órgano con barra de armónicos	U_ORGN00
Tonos	U_TONE00
Tonos con formas de onda	U_TONW00
DSP	U_EFCT00
Archivo en paquete	PACKAGE0
Todos los datos del usuario	ALLDATA0

- El nombre de archivo por omisión de SMF será el mismo que el del área de usuario seleccionado por usted en el paso 7.
- Utilice los botones [+] y [-] para pasar desplazando a través de las letras en la ubicación de cursor actual. Para informarse acerca del ingreso de texto, vea la página S-92.

- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para mover el cursor hacia la izquierda y derecha.

- Después de ingresar el nombre de archivo, presione el botón [▼] CURSOR.
 - Si está almacenando datos de canciones, a continuación aparece la pantalla de selección de tipo de archivo. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar "SMF" o "SONG". Después de seleccionar un tipo de archivo, presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación solicitando si desea realmente almacenar los datos. Si el medio ya contiene un archivo con el mismo nombre, aparecerá un mensaje de confirmación preguntándole si desea sobrescribir el archivo existente con el nuevo.
- Presione el botón YES para almacenar los datos. Esto ocasionará que aparezca el mensaje "Pls Wait" sobre el display, para indicar que se está realizando una operación de acceso de tarjeta. Nunca trate de realizar ninguna otra operación sobre el teclado mientras la tarjeta está siendo accedida. El mensaje "Complete" aparecerá sobre el display después de que se complete el almacenamiento de los datos. Después de unos pocos segundos, el mensaje será reemplazado por la pantalla de selección de nombre de archivo.
 - Si no desea continuar con el almacenamiento de datos, presione el botón EXIT o el botón NO en respuesta al mensaje de confirmación anterior. Esto lo retornará a la pantalla de selección de área de usuario en el paso 7.
- Después de que haya finalizado de realizar la operación de almacenamiento, presione el botón DISK/CARD (botón CARD sobre el modelo WK-3200), para salir del modo de tarjeta.

Cargando un archivo

Cuando desea llamar datos desde un medio de almacenamiento externo e importarlo en el área de usuario del teclado, utilice los procedimientos de esta sección.

¡IMPORTANTE!

- Siempre que utilice el reproductor SMF para reproducir los datos almacenados con el procedimiento anterior, tenga en cuenta los siguientes puntos importantes.

* Tarjeta SmartMedia

Para realizar el procedimiento siguiente, deberá tener una tarjeta SmartMedia a la cual se han copiado datos SMF desde una computadora. Inserte una tarjeta SmartMedia que haya sido formateada sobre el teclado en la tarjeta SmartMedia de su computadora, y copie los datos SMF que desea cargar en el directorio llamado "CASIO_MD". Tenga en cuenta que no podrá cargar los datos si no se encuentra ubicado dentro del directorio "CASIO_MD". Si crea un subdirectorio dentro del directorio "CASIO_MD", el teclado no podrá cargar los datos que hay dentro del subdirectorio.

* Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
Este teclado es capaz de ver solamente los archivos que se encuentran en el directorio superior (raíz) del disco flexible. No podrá ver ningún archivo que se encuentre ubicado dentro de un subdirectorio.

PREPARACIÓN

- Tarjeta SmartMedia
 - Inserte la tarjeta SmartMedia que contiene los datos que desea cargar en la ranura de tarjeta del teclado.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Inserte el disco flexible que contiene los datos que desea cargar en la unidad de disco flexible del teclado.

NOTA

- Dependiendo en el tipo y cantidad de datos que se relacionan, una operación de almacenamiento o carga de datos de la tarjeta SmartMedia o disco flexible (solamente el modelo WK-3700), puede tomar desde unos pocos minutos a más de 10 minutos para completarse. El mensaje "Pls Wait" permanecerá sobre el display para indicar que una operación de almacenamiento o carga de datos se está realizando.

¡IMPORTANTE!

- No intente realizar ninguna operación mientras se visualiza "Pls Wait". Realizando cualquier operación puede ocasionar que los datos de la memoria flash, tarjeta SmartMedia o disco flexible se borren, y se dañe la memoria del teclado y ocasione una falla de funcionamiento.

Para almacenar datos de archivo a un medio de almacenamiento externo

- 1 Lo que debe realizar primero depende en el tipo de medio de almacenamiento externo que se está usando.
 - Tarjeta SmartMedia
En el WK-3700 presione dos veces el botón DISK/CARD. En el WK-3200, presione una vez el botón CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD o CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.
 - Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
Presione el botón DISK/CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "Disk" en el área de texto del display.

NOTA

- Tras presionar una vez el botón DISK/CARD (WK-3200: botón CARD), puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- 2 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar el menú de modo de tarjeta (o modo de disco).
- 3 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla "Load".

- 4 Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de selección de tipo de archivo.
- 5 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el tipo de archivo que desea cargar.
- 6 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla de selección de nombre de archivo.
- 7 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el nombre del archivo que desea cargar.
 - Puede utilizar los botones numéricos para introducir un número de archivo de tres dígitos. El número de archivo se muestra en el área de número del display.
- 8 Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de selección de área de usuario.
- 9 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o botones [+] y [-] para seleccionar el área de usuario al que desea importar los datos de archivo cargado.
 - El área numérica del display mostrará el número de área de usuario, mientras el área de texto mostrará el nombre de área de usuario.*
 - * Excepto registros y canciones de usuario
 - La pantalla de selección del área de usuario no aparecerá si el archivo que ha seleccionado es un archivo en paquete o un archivo "All Data". En este caso, omita el paso 9 y vaya directamente al paso 10.
 - Presionando el botón EXIT o [▲] CURSOR en este momento, retornará a la pantalla de selección de tipo de archivo.
- 10 Después de seleccionar el área de usuario, presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación solicitando si desea realmente cargar los datos. Si ya tiene datos en el área de usuario, el mensaje solicitará si desea superponer escribiendo sobre los datos existentes con los datos cargados.
- 11 Presione el botón YES para llamar los datos.
 - Esto ocasionará que aparezca el mensaje "Pls Wait" sobre el display, para indicar que se está realizando una operación de acceso de tarjeta. Nunca trate de realizar ninguna otra operación sobre el teclado mientras la tarjeta está siendo accedida. El mensaje "Complete" aparecerá sobre el display después de que se complete la carga de los datos. Después de unos pocos segundos, el mensaje será reemplazado por la pantalla de selección de nombre de archivo.
 - Si no desea continuar con la carga de datos, presione el botón EXIT o el botón NO en respuesta al mensaje de confirmación anterior. Esto lo retornará a la pantalla de selección de área de usuario en el paso 9.
- 12 Después de que haya finalizado de realizar la operación de almacenamiento, presione el botón DISK/CARD (botón CARD sobre el modelo WK-3200), para salir del modo de tarjeta.

Cambiando el nombre de un archivo

Cuando desea cambiar el nombre de un archivo que ha almacenado previamente al medio de almacenamiento externo, utilice los procedimientos de esta sección.

PREPARACIÓN

- Tarjeta SmartMedia
 - Inserte una tarjeta SmartMedia que contenga el archivo que desea cambiar de nombre en la ranura de tarjeta del teclado. Asegúrese de que la etiqueta se encuentre retirada desde el área de escritura de la tarjeta, lo cual permite la escritura.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Inserte el disco flexible que contiene el archivo que desea cambiar de nombre en la unidad de disco flexible del teclado. Asegúrese de que el orificio de protección de escritura del disco está cerrado, lo cual permite la escritura.

Para cambiar el nombre almacenado en un archivo a un medio de almacenamiento externo

- 1 Lo que debe realizar primero depende en el tipo de medio de almacenamiento externo que se está usando.
 - Tarjeta SmartMedia
En el WK-3700 presione dos veces el botón DISK/CARD. En el WK-3200, presione una vez el botón CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD o CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.
 - Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
Presione el botón DISK/CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "Disk" en el área de texto del display.

NOTA

- Tras presionar una vez el botón DISK/CARD (WK-3200: botón CARD), puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- 2 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar el menú de modo de tarjeta (o modo de disco).
- 3 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla "Rename".
- 4 Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de selección de tipo de archivo.
- 5 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el tipo de archivo que desea cambiar de nombre.

- 6 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla de selección de nombre de archivo.
- 7 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el nombre del archivo que desea cambiar de nombre.
 - Puede utilizar los botones numéricos para introducir un número de archivo de tres dígitos. El número de archivo se muestra en el área de número del display.
- 8 Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de ingreso de nombre de archivo.
 - Utilice los botones [+] y [-] para pasar desplazando a través de las letras en la ubicación de cursor actual. Para informarse acerca del ingreso de texto, vea la página S-92.
 - Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para mover el cursor hacia la izquierda y derecha.
- 9 Después de ingresar el nombre de archivo, presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación solicitando si desea realmente cambiar el nombre.
- 10 Presione el botón YES para cambiar el nombre de archivo.
 - Esto ocasionará que aparezca el mensaje "Pls Wait" sobre el display, para indicar que se está realizando una operación de acceso de tarjeta. Nunca trate de realizar ninguna otra operación sobre el teclado mientras la tarjeta está siendo accedida. El mensaje "Complete" aparecerá sobre el display después de que se complete el cambio de nombre. Después de unos pocos segundos, el mensaje será reemplazado por la pantalla de selección de nombre de archivo.
 - Si no desea continuar con el cambio de nombre de archivo, presione el botón EXIT o el botón NO en respuesta al mensaje de confirmación anterior. Esto lo retornará a la pantalla de selección de archivo.
- 11 Después de que haya finalizado de realizar la operación de cambio de nombre, presione el botón DISK/CARD (botón CARD sobre el modelo WK-3200), para salir del modo de tarjeta.

Borrando un archivo

Para borrar un archivo desde el medio de almacenamiento externo puede realizar el procedimiento de esta sección.

¡IMPORTANTE!

- Tenga en cuenta que la operación de borrado de archivo no puede revertirse. Asegúrese de que realmente no necesita más los datos antes de borrarlo.
- Borrar un archivo hace que todos los números de archivos que le siguen se reduzcan en uno. Si tiene la intención de borrar otro archivo, asegúrese de no especificar un número de archivo incorrecto.

PREPARACIÓN

- Tarjeta SmartMedia
 - Inserte una tarjeta SmartMedia que contenga el archivo que desea borrar en la ranura de tarjeta del teclado. Asegúrese de que la etiqueta está retirada desde el área de escritura de la tarjeta, lo cual permite la escritura.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Inserte un disco flexible que contenga el archivo que desea borrar en la unidad de disco flexible del teclado. Asegúrese de que el orificio de protección de escritura del disco está cerrado, lo cual permite la escritura.

Para borrar un archivo desde un medio de almacenamiento externo

- Lo que debe realizar primero depende en el tipo de medio de almacenamiento externo que se está usando.
 - Tarjeta SmartMedia
 - En el WK-3200 presione dos veces el botón DISK/CARD. En el WK-3200, presione una vez el botón CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD o CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.
 - Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Presione el botón DISK/CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "Disk" en el área de texto del display.

NOTA

- Tras presionar una vez el botón DISK/CARD (WK-3200: botón CARD), puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar el menú de modo de tarjeta (o modo de disco).
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla "Delete".
- Presione el botón [▼] CURSOR para avanzar a la pantalla de selección de tipo de archivo.
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el tipo del archivo que desea borrar.
- Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar la pantalla de selección de nombre de archivo.
- Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR o los botones [+] y [-] para seleccionar el nombre del archivo que desea borrar.
 - Puede utilizar los botones numéricos para introducir un número de archivo de tres dígitos. El número de archivo se muestra en el área de número del display.

- Después de seleccionar el archivo, presione el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación solicitando si desea realmente borrar el archivo.
- Presione el botón YES para borrar el archivo.
 - Esto ocasionará que aparezca el mensaje "Pls Wait" sobre el display, para indicar que se está realizando una operación de acceso de tarjeta. Nunca trate de realizar ninguna otra operación sobre el teclado mientras la tarjeta está siendo accedida. El mensaje "Complete" aparecerá sobre el display después de que se complete el borrado de archivo. Después de unos pocos segundos, el mensaje será reemplazado por la pantalla de selección de nombre de archivo.
 - Si no desea continuar con el borrado de archivo, presione el botón EXIT o el botón NO en respuesta al mensaje de confirmación anterior. Esto lo retornará a la pantalla de selección de área nombre de archivo.
- Después de que haya finalizado de realizar la operación de borrado, presione el botón DISK/CARD (botón CARD sobre el modelo WK-3200), para salir del modo de tarjeta.

Formateando el medio de almacenamiento externo

Para formatear el medio de almacenamiento externo antes de usarlo por primera vez, o cuando desea borrar todo el contenido de una tarjeta SmartMedia o disco flexible, utilice los procedimientos de esta sección.

¡IMPORTANTE!

- Tenga en cuenta que formateando una tarjeta o disco que ya contiene datos ocasiona que todos los datos sean borrados. Los datos borrados por la operación de formateado no pueden ser recuperados. Antes de realizar el procedimiento siguiente, compruebe para asegurarse de comprobar que el medio no contiene ningún dato que pueda necesitar.

PREPARACIÓN

- Tarjeta SmartMedia
 - Inserte una tarjeta SmartMedia que desea formatear en la ranura de tarjeta del teclado. Asegúrese de que la etiqueta está retirada desde el área de escritura de la tarjeta, lo cual permite la escritura.
- Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
 - Inserte un disco flexible que desea formatear en la unidad de disco flexible del teclado. Asegúrese de que el orificio de protección de escritura del disco está cerrado, lo cual permite la escritura.

Para formatear un medio de almacenamiento externo

- 1 Lo que debe realizar primero depende en el tipo de medio de almacenamiento externo que se está usando.
 - Tarjeta SmartMedia
En el WK-3700 presione dos veces el botón DISK/CARD. En el WK-3200, presione una vez el botón CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARS o CARD sobre el display, y también visualiza "Card" en el área de texto del display.
 - Disco flexible (solamente el modelo WK-3700)
Presione el botón DISK/CARD.
 - Esto ocasiona que un puntero aparezca próximo al indicador DISK/CARD sobre el display, y también visualiza "Disk" en el área de texto del display.

NOTA

- Tras presionar una vez el botón DISK/CARD (WK-3200: botón CARD), puede usar los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar el medio de almacenamiento externo.

- 2 Presione el botón [▼] CURSOR para visualizar el menú de modo de tarjeta (o modo de disco).
- 3 Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para visualizar la pantalla "Format".
- 4 Presione el botón [▼] CURSOR.
 - Usuarios del WK-3700
Si está formateando un disco flexible, aparecerá aquí una pantalla para especificar la densidad del disco flexible. Utilice los botones [◀] y [▶] CURSOR para seleccionar "2DD" y "2HD", y luego presionar el botón [▼] CURSOR.
 - Esto visualizará un mensaje de confirmación solicitando si desea realmente formatear el medio de almacenamiento.
- 5 Presione el botón YES para iniciar el formateado.
 - Esto ocasionará que aparezca el mensaje "Pls Wait" sobre el display, para indicar que se está realizando una operación de acceso de tarjeta. Nunca trate de realizar ninguna otra operación sobre el teclado mientras la tarjeta está siendo accedida. El mensaje "Complete" aparecerá sobre el display después de que se complete el formateado del medio de almacenamiento. Después de unos pocos segundos, el mensaje será reemplazado por la pantalla para el tipo de operación.
 - Si no desea continuar con el almacenamiento de datos, presione el botón EXIT o el botón NO en respuesta al mensaje de confirmación anterior. Esto lo retornará a la pantalla para el tipo de operación.

- 6 Después de que haya finalizado de realizar la operación de formateado, presione el botón DISK/CARD (botón CARD sobre el modelo WK-3200), para salir del modo de tarjeta.

Ingresando caracteres

A continuación se describe los tipos de caracteres que puede ingresar, cuando almacena datos al área de usuario y medio de almacenamiento externo.

Datos del área de 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	{		}						

Datos de medio de almacenamiento externo

Puede ingresar los mismos caracteres como aquéllos que se permiten para los nombres de archivo del sistema operativo MS-DOS.

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	\$	&	_	'
()	-	^	{	}	@	~	`	



Mensajes de error de la tarjeta SmartMedia

Mensaje de display	Causa	Acción
Err Card R/W	Hay algo mal con la tarjeta.	Utilice una tarjeta diferente.
Err CardFull	La tarjeta está llena.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice una tarjeta diferente. 2. Borre los archivos que no necesita más en la tarjeta (página S-90).
Err No Card	<ol style="list-style-type: none"> 1. La tarjeta no está colocada correctamente en la ranura de tarjeta. 2. No hay tarjeta en la ranura de tarjeta o la tarjeta fue retirada en el medio de una operación de tarjeta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retire la tarjeta y reinsértela correctamente (página S-84). 2. Inserte una tarjeta en la ranura de tarjeta. No retire una tarjeta desde la ranura de tarjeta, mientras una operación de acceso de tarjeta se encuentra en progreso.
Err Name	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un archivo con el mismo nombre como la que está tratando de usar ya existe. 2. Está tratando de usar un nombre de archivo que no es permitido por el sistema operativo MS-DOS. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice un nombre diferente (página S-90). 2. Escribe los nombres de archivos usando los caracteres permisibles (página S-92).
Err ReadOnly	Intento de almacenar un archivo usando el mismo nombre que un archivo existente que tiene solamente el atributo de lectura.	Almacene el archivo nuevo a un disco diferente o use otro nombre.
Err Format	<ol style="list-style-type: none"> 1. El formato del disco no es compatible con este teclado. 2. El disco no está formateado. 3. El disco está dañado. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cambie a un disco que tenga el formato apropiado. S-91 2. Formatee el disco. S-91 3. Utilice un disco diferente.
Err Mem Full	La memoria del teclado se llenó mientras se importaban datos de un disco.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Borre los datos que no necesita más desde el área de usuario que corresponda al archivo que está tratando de almacenar. S-90 2. Si tiene datos de canciones almacenados en la memoria de canciones (SG0 a 4), borre los datos de canciones que no necesita más. S-64
Err Not SMF0	El archivo que está leyendo no es un archivo de formato SMF 0.	Utilice solamente los archivos de formato SMF 0.
Err No File	El teclado no puede encontrar ningún archivo que pueda leer en la tarjeta.	Utilice una tarjeta que contenga datos almacenados por este teclado o datos compatibles desde otro dispositivo.
Err Protect	La tarjeta está protegida contra escrituras.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice una tarjeta diferente. 2. Retire la etiqueta de protección contra escritura de la tarjeta para permitir el almacenamiento de datos. S-83
Err Convert	No hay memoria suficiente para almacenar los datos producidos por la conversión de datos de canciones desde el formato SONG al formato SMF.	Borre los archivos que ya no necesita de la memoria flash del teclado (página S-73).
Err WrongDat	Los datos en la tarjeta están alterados.	Utilice otros datos u otra tarjeta.

Mensajes de error de la unidad de disco (solamente el modelo WK-3700)

Mensaje de display	Causa	Acción
Err ReadOnly	Intento de almacenar un archivo usando el mismo nombre que un archivo existente que tiene solamente el atributo de lectura.	Almacene el archivo nuevo a un disco diferente o use otro nombre.
Err Format	<ol style="list-style-type: none"> 1. El formato del disco no es compatible con este teclado. 2. El disco no está formateado. 3. El disco está dañado. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cambie a un disco que tenga el formato apropiado. S-91 2. Formatee el disco. S-91 3. Utilice un disco diferente.
Err Disk R/W	El disco está dañado.	Utilice un disco diferente.
Err DiskFull	El disco está completo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice un disco diferente. 2. Borre cualquier archivo que no necesite más para dejar espacio a los datos que quiere almacenar. S-90
Err Mem Full	La memoria del teclado se llenó mientras se importaban datos de un disco.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Borre los datos que no necesita más desde el área de usuario que corresponda al archivo que está tratando de almacenar. S-90 2. Si tiene datos de canciones almacenados en la memoria de canciones (SG0 a 4), borre los datos de canciones que no necesita más. S-64
Err Not SMF0	El archivo que está leyendo no es un archivo de formato SMF 0.	Utilice solamente los archivos de formato SMF 0.
Err No Disk	<ol style="list-style-type: none"> 1. El disco no está colocado correctamente en la unidad de disco. 2. El disco no está colocado en la unidad de disco. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expulse el disco desde la unidad de disco y colóquelo de nuevo. S-84 2. Coloque un disco en la unidad de disco.
Err No File	El teclado no puede encontrar ningún archivo que pueda leer en el disco.	Utilice un disco que contiene datos almacenados por este teclado o datos compatibles desde otro dispositivo.
Err Protect	El disco está protegido contra escrituras.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice un disco diferente. 2. Cierre el orificio de protección contra escritura de disco para permitir el almacenamiento de los datos. S-85
Err Convert	No hay memoria suficiente para almacenar los datos producidos por la conversión de datos de canciones desde el formato SONG al formato SMF.	Borre los archivos que ya no necesita de la memoria flash del teclado (página S-73).
Err WrongDat	El archivo que está leyendo es un archivo con formato erróneo. Los datos en el disco están alterados.	Utilice otros datos u otro disco.
Err Name	Un archivo con el mismo nombre que el que está tratando de usar ya existe en el disco flexible.	Utilice un nombre diferente (página S-90).

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. Intento de ejecución en el área de teclado de acompañamiento mientras el ajuste de botón MODE está en 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. 8. El parámetro de volumen DSP está ajustado a muy bajo. 9. El valor de expresión de los datos de archivo reproducidos sobre el reproductor SMF está demasiado bajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchufe correctamente el adaptador de CA, asegúrese de que las 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 está iluminado, 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. 8. Aumente el valor del parámetro DSP. 9. Salga y luego vuelva a ingresar al modo de reproductor SMF, o cambie la parte de ejecución en conjunto con el reproductor SMF. 	<p>S-14, 15</p> <p>S-19</p> <p>S-19</p> <p>S-32</p> <p>S-73</p> <p>S-40</p> <p>S-41</p> <p>S-43</p> <p>S-74</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-14, 15
<ul style="list-style-type: none"> • Indicador de alimentación débil. • El instrumento no se activa. • Presentación que está parpadeando, oscura o difícil de leer. • Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo. • Salida de sonido distorsionada. • Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos. • Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos. • Parpadeo u oscurecimiento de la presentación cuando se ejecuta en volúmenes altos. • La salida de sonido continúa aun después de soltar una tecla. • Un sonido que es totalmente diferente del que se selecciona. • Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo. • Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado. • Falla repentina de la alimentación mientras se lee o escribe en un medio de almacenamiento externo 			
El acompañamiento automático no suena.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volumen de acompañamiento ajustado a 000. 2. Partes del acompañamiento automático de los canales 6 al 10 están desactivadas. 3. El ajuste de la volumen de las partes del acompañamiento automático de los canales 6 al 10 está ajustado muy bajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilice el botón ACCOMP VOLUME para aumentar el volumen. 2. Utilice el mezclador para activar los canales. 3. Utilice el mezclador para elevar el volumen para el canal aplicable. 	<p>S-39</p> <p>S-40</p> <p>S-41</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 activarla.	S-68

Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
Ejecutando el teclado suenan dos sonidos.	Estratificador activado.	Presione el botón LAYER para desactivar la estratificación.	S-65
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-66
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. 	S-68, 69 S-42
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-40
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-40 S-41
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 está siendo actualmente usado. 	<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 disponen mientras el modo de reproductor SMF se encuentra en uso. 	S-40 S-41 S-65, 66 S-74
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-79 S-40, 41
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-73
No se pueden grabar datos de acompañamiento de acordes a una computadora.	La salida MIDI de acompañamiento/canción está desactivada.	Active la salida MIDI de acompañamiento/canción.	S-73



Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
El teclado se inicia anormalmente cuando es activado.	1. La memoria Flash está alterada. Hay algo mal con la tarjeta. 2. El teclado ha detectado datos de memoria flash anormales y está reiniciando automáticamente el sistema de teclado.	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-73
Un sonido descargado con forma de onda contiene ruidos o la operación del teclado se convierte anormal cuando se seleccionan los datos del usuario.	Alguien ha desactivado el teclado mientras los datos estaban siendo almacenados en la memoria Flash, o algo ha ocasionado que los contenidos de la memoria Flash se alteren por alguna razón.	Para realizar la operación de reposición del sistema, utilice el botón TRANSPOSE/FUNCTION. Si esto no corrige el problema, comuníquese con su centro de servicio CASIO autorizado más cercano para solicitar un servicio.	S-73
No se pueden almacenar datos a una tarjeta.	1. La tarjeta está protegida contra escritura. 2. La tarjeta no está insertada correctamente en la ranura de tarjeta. 3. No queda espacio suficiente en la tarjeta. 4. Está tratando de usar una tarjeta cuyo voltaje o capacidad no es soportada por este teclado. 5. La tarjeta está dañada.	1. Retire la etiqueta de protección contra escritura desde la tarjeta. 2. Inserte correctamente la tarjeta en la ranura de tarjeta. 3. Utilice una tarjeta diferente o borre los archivos que ya no necesite más desde la tarjeta que está usando. 4. Utilice solamente una tarjeta del voltaje y capacidad especificada para este teclado. 5. Utilice una tarjeta diferente.	S-83 S-84 S-90 S-83
No se pueden llamar los datos de una tarjeta.	1. La tarjeta no está insertada correctamente en la ranura de tarjeta. 2. No hay suficiente espacio disponible en el área dentro de la cual está tratando de importar los datos. 3. Está tratando de usar una tarjeta cuyo voltaje o capacidad no es soportada por este teclado. 4. La tarjeta está dañada.	1. Inserte correctamente la tarjeta en la ranura de tarjeta. 2. Borre el ritmo, SMF o sonido con los datos de onda actualmente en la memoria Flash del teclado, para hacer espacio desde los datos importados. 3. Utilice solamente una tarjeta del voltaje y capacidad especificados para este teclado. 4. Utilice una tarjeta diferente.	S-84 S-73 S-83
La calidad y el volumen del tono suenan ligeramente diferentes, dependiendo de la parte del teclado donde sea ejecutado.	Este es un resultado inevitable del proceso de muestreo digital*, y no es ningún signo de anomalía. * 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.		

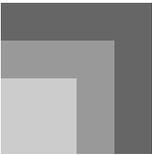
Especificaciones

Modelo:	WK-3700/WK-3200.																		
Teclado:	76 teclas normales, 6 ¹ / ₄ octavas con respuesta al toque (Off/1/2/3)																		
Sonidos:	332 sonidos avanzados + 200 sonidos preajustados + 18 ajustes de batería + 100 sonidos estándar del usuario + 20 sonidos del usuario con ondas* + 4 ajustes de batería de usuario* + 50 sonidos de órgano con Drawbar + 100 sonidos de órgano con Drawbar (824 sonidos en total), estratificador/división.																		
Polofonía:	Máximo 32 notas (10 para ciertos sonidos).																		
Función de órgano con Drawbar Barras de arrastre: Percusión: Sonido de Clic:	9 (16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1'). Segunda y tercera. Activación (On) y desactivación (Off).																		
Efectos:	DSP (200 tipos: interno, 100 áreas de usuario) + Reverberación (16 tipos) + Coro (16 tipos) + Ecuador (10 tipos, 4 bandas).																		
Acompañamiento automático Patrones de ritmo: Tempo: Acordes: Controlador de ritmo: Volumen de acompañamiento: Preajustes en un toque: Armonización automática:	176 (interno, 16 áreas de usuario*). Variable (226 pasos, ♩ = 30 a 255). 3 métodos de digitación (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) START/STOP, INTRO/ENDING 1 y 2, VARIATION/FILL-IN 1 y 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT. 0 a 127 (128 pasos). Recupera los ajustes para el sonido, tempo, activación/desactivación de estratificador, y activación/desactivación de armonización de acuerdo con el ritmo. 10 tipos : Adición automática de notas que armonizan con la nota de melodía de acuerdo con los acordes del acompañamiento automático especificados.																		
Función de memoria Canciones: Pistas de grabación: Métodos de grabación: Capacidad de memoria: Función de edición:	5 6 (2 a 6 sind son pistas de melodías) Tiempo real, en incremento. Aproximadamente 10.000 notas (total para 5 canciones) Se equipa																		
Melodías de demostración:	3																		
	<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>White Winter</td> <td>Hage Software</td> <td>2:32</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Serendipity Waltz</td> <td>TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.</td> <td>2:01</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Street Beatz</td> <td>Steve Turner</td> <td>2:10</td> </tr> </tbody> </table>			Número de sonido	Nombre	Compositor	Tiempo de ejecución	0	White Winter	Hage Software	2:32	1	Serendipity Waltz	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:01	2	Street Beatz	Steve Turner	2:10
Número de sonido	Nombre	Compositor	Tiempo de ejecución																
0	White Winter	Hage Software	2:32																
1	Serendipity Waltz	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:01																
2	Street Beatz	Steve Turner	2:10																

Función de sintetizador Parámetros:	Tiempo de ataque, tiempo de liberación, resonancia, frecuencia de corte, tipo de vibrato, retardo de vibrato, profundidad de vibrato, régimen de vibrato, desplazamiento de octava, nivel, sensibilidad de toque, envío de reverberación, envío de chorus, línea DSP, tipo DSP; parámetro DSP, Modulation Assign; Modulation Depth (Solamente el modelo WK-3200).
Memoria de registro Números de pasos: Contenidos de la memoria:	32 (4 ajustes x 8 bancos). Sonido, Ritmo, Tempo, activación/desactivación de estratificador, activación/desactivación de división, punto de división, activación/desactivación de armonización, ajustes del mezclador (Canales 1 a 10), ajustes de efecto, ajustes de respuesta al toque, ajuste de toma asignable, transposición, afinación, ajuste de volumen de acompañamiento, Gama de inflexión de altura tonal, tipo de armonización automática, ajuste de botón MODE, condición de espera de grabación, retención de mezclador, retención DSP, parámetros del modo de sintetizador.
Función de mezclador Canales: Parámetros:	16 Sonido, activación/desactivación de parte, volumen, punto de efecto panorámico, desplazamiento de octava, afinación cromática, afinación fina, envío de reverberación, envío de chorus, línea DSP; 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 Gama de inflexión de altura tonal: Modulación: Transposición: Afinación: Pantalla LCD:	Ajustable (12 semitonos en aumento y disminución). Equipado. 49 pasos (-24 semitonos a +24 semitonos). Variable (A4 = aproximadamente 440 Hz ±100 centésimas). Contraste ajustable.
Reproductor SMF: Formato soportado:	Almacenamiento de memoria Flash para hasta 200 archivos* SMF0
Memoria Flash Capacidad: Area compartida:	4 MB Aproximadamente 3,5 MB (datos de forma de onda, datos de acompañamiento, datos SMF). Un almacenamiento adicional de datos de formas de onda, acompañamiento y SMF, se convierte imposible después que el total de tales datos llega aproximadamente a 3,5 MB).
Ranura de tarjeta Funciones:	SmartMedia™ de 3,3 V (8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB y 128 MB). Almacenamiento y carga de sonidos de usuario, ritmos de usuario, datos de registro; reproducción de SMF; formato de disco; borrado de archivo; cambio de nombre de archivo.
Unidad de disco flexible (solamente el modelo WK-3700) Tipo: Formatos: Funciones:	FDD de 3,5". 2DD (Formato MS-DOS de 720 KB). 2HD (Formato MS-DOS de 1,44 MB). Almacenamiento y carga de sonidos de usuario, ritmos de usuario, datos de registro; reproducción de SMF; formato de disco; borrado de archivo; cambio de nombre de archivo.

<p>Terminales</p> <p>Terminales MIDI:</p> <p>Terminal sustain/asignable:</p> <p>•WK-3700</p> <p>Auriculares:</p> <p>Salida de línea (R, L/MONO):</p> <p>•WK-3200</p> <p>Terminal de auricular/salida:</p> <p>Terminal de suministro de energía:</p>	<p>IN, OUT.</p> <p>Toma normal (sustain, sostenuto, suave, inicio/parada de ritmo).</p> <p>Toma estándar estéreo.</p> <p>Impedancia de salida: 200 Ω.</p> <p>Voltaje de salida: 250 mV MAX. (Eficaz).</p> <p>Toma estándar x 2.</p> <p>Impedancia de salida: 3 kΩ.</p> <p>Voltaje de salida: 1,5 V MAX. (Eficaz).</p> <p>Toma estéreo normal.</p> <p>Impedancia de salida: 200 Ω.</p> <p>Voltaje de salida: 5,5 V (eficaz) Máx.</p> <p>12 V de CC.</p>
<p>Fuente de alimentación:</p> <p>Pilas:</p> <p>Duración de pila:</p> <p>Adaptador de CA:</p> <p>Apagado automático:</p>	<p>Sistema de alimentación doble.</p> <p>6 pilas de tamaño D.</p> <p>Aproximadamente 4 horas de operación continua con pilas de alcalinas.</p> <p>AD-12</p> <p>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.</p>
<p>Salida de altavoces:</p>	<p>6,1 W + 6,1 W.</p>
<p>Consumo de energía:</p>	<p>12 V --- 18 W.</p>
<p>Dimensiones:</p>	<p>122,3 x 42,3 x 16,0 cm.</p>
<p>Peso:</p>	<p>WK-3700: Aproximadamente 10,0 kg (sin pilas).</p> <p>WK-3200: Aproximadamente 9,5 kg (sin pilas).</p>

* 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.

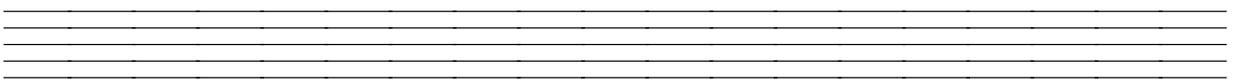
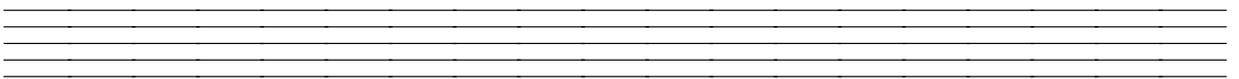
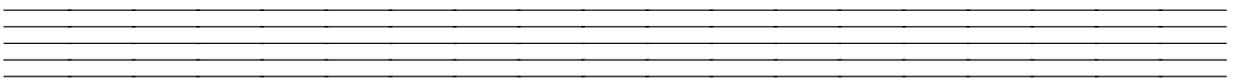
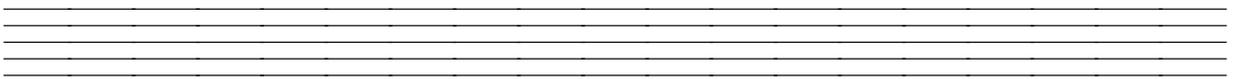
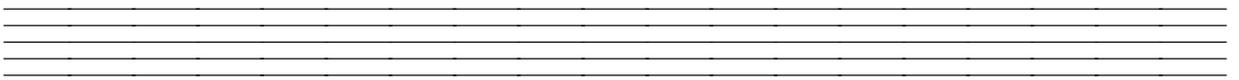
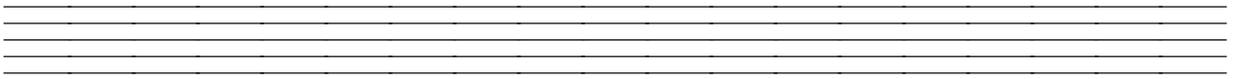
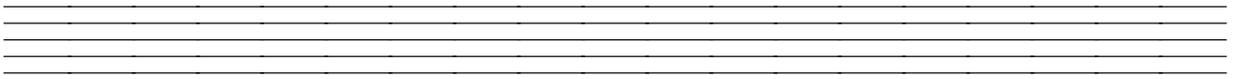
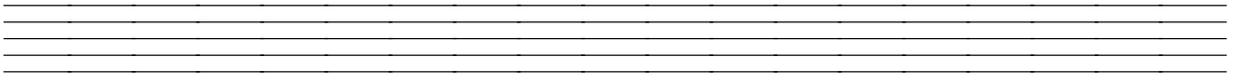
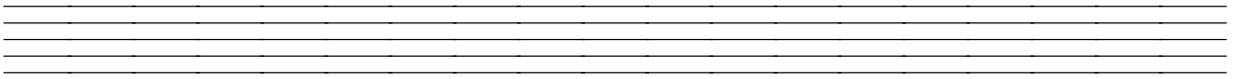
Limpie el instrumento con un paño limpio humedecido en una solución suave de agua y detergente neutro. Humedezca el paño en la solución y estrújelo hasta dejarlo casi seco.

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.
-



Apéndice

1	2	3	4	5	6	7	8
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	OWD REAR GUITAR	29	50	32	-1	Ovrdrv
105	GUITAR	DISTORTION FRONT GT	30	50	32	-1	DistDiv2
106	GUITAR	MORE DISTORTION GT	30	51	16	-1	DistDiv2
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	ChoDiv1
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
126	BASS	RESO.SQR BASS	39	50	32	-1	Enha Cho
127	BASS	RESO.SAW BASS 1	38	53	32	-1	AWHCrDly
128	BASS	RESO.SAW BASS 2	38	49	16	-1	PhaDiv2
129	BASS	DISTORTION SQR BASS	39	51	16	-1	DistDiv1
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	ChoDiv3
150	ENSEMBLE	CHAMBER	49	49	16	N	Reflect
151	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS	50	50	16	N	ChoDiv3
152	ENSEMBLE	SYNTH-STRINGS 1	50	48	32	N	ChoDiv3
153	ENSEMBLE	70'S SYNTH-STR	50	51	16	N	RevHall1
154	ENSEMBLE	80'S SYNTH-STR	50	52	16	N	ChoDiv4
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	ChoDiv3
160	ENSEMBLE	SCAT VOICE 1	53	52	32	N	ChoDiv4
161	ENSEMBLE	SCAT VOICE 2	53	53	32	N	ChoDiv2
162	ENSEMBLE	SCAT VOICE 3	53	54	32	-1	ChoDiv4
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	ChoDiv3
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	SXDelay
173	ENSEMBLE	SYNTH-DOO	53	50	16	N	DistDiv1
174	ENSEMBLE	MAGIC VOICE DOO	53	51	32	N	PhaDiv2
175	ENSEMBLE	WAH SYNTH-VOICE	54	55	32	N	AWMChDly
176	ENSEMBLE	VOICE PAD	54	53	16	N	FlanDiv3
177	ENSEMBLE	BLOW VOICE	54	51	16	N	DistDiv1
178	ENSEMBLE	NOISY SYNTH-VOICE	54	54	16	N	FlanDiv2
179	ENSEMBLE	POP HIT 1	55	52	16	N	Equalize
180	ENSEMBLE	POP HIT 2	55	53	16	N	FlanDiv1
181	ENSEMBLE	BASS HIT	55	49	16	N	DistDiv1
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
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	ChoDiv4
213	BRASS	SQR SYNTH-BRASS	62	52	16	N	Delay

1	2	3	4	5	6	7	8
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	CompEndly
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	OC/TAVE FLUTE	73	51	16	N	Equalize
247	PIPE	FLUTE+REED	73	52	16	N	SIXDelay
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 SOR 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 SOR LEAD	80	54	16	N	Tremolo
269	SYNTH-LEAD	ADVANCED CALLIOPE	82	49	16	N	RvbPlate
270	SYNTH-LEAD	SEG 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
276	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 2	84	51	16	N	FlanDly2
277	SYNTH-LEAD	FIFTH MELLOW	86	50	16	N	SIXDelay
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	CompDly
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	StDelay
302	SYNTH-PAD	HALO PAD	94	48	16	N	StPhaser
303	SYNTH-PAD	SWEEP PAD	95	48	32	N	Equalize
304	SYNTH-PAD	MOVIE SOUND	97	48	16	N	FlanDly1
305	SYNTH-PAD	NOISY SAW	90	49	16	N	Lo-F
306	SYNTH-PAD	SINE PAD	99	49	16	N	Phaser
307	SYNTH-PAD	VIBE PAD	96	49	16	N	CompDelay
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	StDelay
311	SYNTH-PAD	ATMOSPHERE PAD	99	48	16	N	GateRvb1
312	SYNTH-PAD	BRIGHTER	100	49	16	N	Delay
313	SYNTH-PAD	START 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

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 MARIмба	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 MUTÉ 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	-
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 AHS	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	-

1	2	3	4	5	6	7	8
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	-
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 TAKKO	116	64	32	N	-

1	2	3	4	5	6	7	8
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	86	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	-

Ajustes de batería

1	2	3	4	5
600	DRUM SET	STANDARD SET 1	0	120
601	DRUM SET	STANDARD SET 1	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
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

1	2	3	4	5	6	7	8
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	TREMOLLO ORGAN VAR.	16	65	32	N	-
541	VARIOUS	70'S ORGAN VAR.	17	65	32	N	-
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 2	48	66	16	N	-
562	VARIOUS	SYNTH-STRINGS	50	65	16	N	-
563	VARIOUS	CHOIR+JUJH	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	-

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
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

1	2	3	4	5
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

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+17 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	OvdRotary
7	DRAWBAR	DRAWBAR ORGAN 2	7	96	16	N	Rotary
8	DRAWBAR	BLOCK ORGAN 1	8	96	16	N	OvdRotary
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	OvdRotary
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
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	OvdRotary
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	SXDIY 2
41	DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	41	96	32	N	Cho.Diy4
42	DRAWBAR	TREMLO ORGAN	42	96	16	N	Cho.Trem
43	DRAWBAR	DELAY ORGAN 2	43	96	16	N	Cho.Diy6
44	DRAWBAR	LFO WAH ORGAN	44	96	16	N	LWnChDI2
45	DRAWBAR	DIST. ORGAN LEAD	45	96	16	N	MetalDiy
46	DRAWBAR	RING ORGAN	46	96	16	N	RingMod2
47	DRAWBAR	MAD ROTARY ORGAN	47	96	10	N	PgChDiy2
48	DRAWBAR	OLD ORGAN	48	96	16	N	LoFIRel2
49	DRAWBAR	DIST. RING ORGAN	49	96	10	N	DistRing

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
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

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
902	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	2	125
903	USER DRUM SET with WAVE	NO DATA	3	125

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

1	2	3	4	5
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
141	USER DRAWBAR	DEEP CHORUS ORGAN	41	104
142	USER DRAWBAR	TREMLOLO 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

1	2	3	4	5
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
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	TREMLOLO 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

NOTA

Gama

Simbolo	Significado
N	Normal
-1	1 octava hacia abajo
+1	1 octava hacia 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-46).

- Sonidos de usuario (números de sonidos 700 a 799)*1
 - Sonidos de usuario con ondas (números de sonido 800 a 819)*2
 - Sonidos 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-73) 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-80.

Lista de sonidos de batería

“ ← ” indica el mismo sonido que STANDARD SET 1.

Clave/ Número de nota	PC0: STANDARD SET	PC1: STANDARD SET 2	PC2: STANDARD SET 3	PC3: STANDARD SET 4	PC4: STANDARD SET 5	PC8: ROOM SET	PC16: POWER SET	PC24: ELECTRONIC SET	PC25: SYNTH SET 1	PC30: SYNTH SET 2
C-1 0	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D-1 2	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E-1 4	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F-1 5	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G-1 7	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A-1 9	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B-1 11	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C0 12	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D0 14	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E0 16	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F0 17	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G0 19	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A0 21	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B0 23	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D1 26	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E1 28	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F1 29	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G1 31	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A1 32	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G1 33	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B1 35	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C2 36	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D2 38	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E2 40	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F2 41	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G2 43	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A2 45	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B2 47	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C3 48	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D3 50	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E3 52	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F3 53	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G3 55	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A3 57	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B3 59	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C4 60	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D4 62	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E4 64	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F4 65	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G4 67	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A4 69	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B4 71	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D5 74	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E5 76	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F5 77	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G5 79	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A5 81	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B5 83	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D6 86	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E6 88	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F6 89	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G6 91	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A6 93	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B6 95	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C7 96	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D7 98	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E7 100	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F7 101	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G7 103	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A7 105	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B7 107	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C8 108	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D8 110	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E8 112	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F8 113	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G8 115	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
A8 117	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
B8 119	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
C9 120	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
D9 122	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
E9 124	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
F9 125	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
G9 127	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←

Clave/ Número de nota	DRUMS SET LIST								
	PC32: JAZZ SET	PC40: BRUSH SET	PC48: ORCHESTRA SET	PC64: HIP-HOP SET	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	EJ-1 3								
F-1 5									
G-1 7	F#-1 6								
A-1 9	AJ-1 8								
B-1 11	BJ-1 10								
C0 12									
D0 14	C#0 13								
E0 16	E0 15								
F0 17	F#0 16								
G0 19	A0 20								
A0 21									
B0 23	B0 22								
C1 24									
D1 26	C#1 25								
E1 28	EJ1 27								
F1 29									
G1 31	F#1 30								
A1 33	AJ1 32								
B1 35	BJ1 34								
C2 36									
D2 38									
E2 40									
F2 41	F#2 42								
G2 43	AJ2 44								
A2 45	B#2 46								
C3 48	C#3 49								
D3 50	E#3 51								
E3 52									
F3 53	F#3 54								
G3 55	AJ3 56								
A3 57	B#3 58								
C4 60	C#4 61								
D4 62	E#4 63								
F4 65	A#4 66								
G4 67	A#4 68								
A4 69	B#4 70								
B4 71									
C5 72	C#5 73								
D5 74	E#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	E#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	E#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	E#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	E#9 123								
E9 124									
F9 125	F#9 126								
G9 127									

Cuadro de acordes digitados (Fingered)

Nota fundamental	Tipo de acorde	M	m	7	m7	dim7	M7	dim	m7-5
C									
C#/(D♭)									
D									
(D#)/E♭									
E									
F									
F#/(G♭)									
G									
(G#)/A♭									
A									
(A#)/B♭									
B									

* Para digitar los acordes dentro de la gama del teclado de acompañamiento puede usar las digitaciones anteriores.

Nota fundamental	Tipo de acorde	aug	sus4	7sus4	m add9	mM7	7-5	add9
C								
C#/(D♭)								
D								
(D#)/E♭								
E								
F								
F#/(G♭)								
G								
(G#)/A♭								
A								
(A#)/B♭								
B								

Lista de efectos

Lista de efectos de reverberación (REVERB)

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

Lista de ecualizador

Nº	Nombre de display	Nombre de tipo
0	Standard	Standard
1	Bass +	Bass +
2	Treble +	Treble +
3	Loundness	Loundness
4	Mellow	Mellow
5	Bright	Bright
6	Rock	Rock
7	Dance	Dance
8	Jazz	Jazz
9	Classic	Classic

Lista de efectos de chorus (CHORUS)

Nº	Nombre de display	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	BRCChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger 2	Flanger 2
12	Flanger 3	Flanger 3
13	Flanger 4	Flanger 4
14	SDelay 3	Short Delay 3
15	SDelay 4	Short Delay 4

Lista de efectos DSP

Los parámetros que pueden ajustarse dependen en el tipo DSP. También, los parámetros para cada tipo DSP depende en el algoritmo* asociado con el tipo DSP. Para mayor información vea la "Lista de algoritmos DSP" en la página A-19.
* Estructura de generador de efectos y tipo de operación.

Nº DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
Dynamics Fx			
[00]	03	Equalize	Equalizer
[01]	06	Comp 1	Compressor 1
[02]	06	Comp 2	Compressor 2
[03]	07	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer Phaser
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

N° DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
[72]	M30	Crn Cho	Crunch - Chorus
[73]	M30	OdChorus	Overdrive - Chorus
[74]	M30	Dist Cho	Distortion - Chorus
[75]	M30	MetalCho	Metal - Chorus
[76]	M31	DistFlan	Distortion - Flanger
[77]	M31	Met Flan	Metal - Flanger
[78]	M28	CrnDelay	Crunch - Delay
[79]	M28	Od Delay	Overdrive - Delay
[80]	M28	DistDly 1	Distortion - Delay 1
[81]	M28	DistDly 2	Distortion - Delay 2
[82]	M28	MetalDly	Metal - Delay
[83]	M28	Fuzz Dly	Fuzz - Delay
[84]	M24	CrChoDly	Crunch - Chorus - Delay
[85]	M24	DsChoDly	Distortion - Chorus - Delay
[86]	M25	CmpCrDly	Compressor - Crunch - Delay
[87]	M26	AWhCrDly	Auto Wah - Crunch - Delay
[88]	M26	AWhOdDly	Auto Wah - Overdrive - Delay
[89]	M26	AWhDsDly	Auto Wah - Distortion - Delay
[90]	M27	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

N° DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
Pan/Tremolo Fx			
[44]	01	Tremolo	Tremolo
[45]	M09	Cho Trem	Chorus - Tremolo
[46]	00	Auto Pan	Auto Pan
[47]	M10	PhaAPan 1	Phaser - Auto Pan 1
[48]	M10	PhaAPan 2	Phaser - Auto Pan 2
[49]	M20	PhaChoAP	Phaser - Chorus - Auto Pan
Rotary Fx			
[50]	11	Rotary 1	Rotary 1
[51]	11	Rotary 2	Rotary 2
[52]	12	Od Rot 1	Overdrive - Rotary 1
[53]	12	Od Rot 2	Overdrive - Rotary 2
[54]	M17	RotRef 1	Rotary - Reflection 1
[55]	M17	RotRef 2	Rotary - Reflection 2
[56]	M17	RotRef 3	Rotary - Reflection 3
[57]	M16	OdRtRef 1	Overdrive - Rotary - Reflection 1
[58]	M16	OdRtRef 2	Overdrive - Rotary - Reflection 2
[59]	M16	OdRtRef 3	Overdrive - Rotary - Reflection 3
Wah Fx			
[60]	04	LFO Wah	LFO Wah
[61]	05	Auto Wah	Auto Wah
[62]	M21	AWhChDly	Auto Wah - Chorus - Delay
[63]	M22	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

N° DSP	Identificación (ID) de algoritmo	Nombre de presentación	Nombre DSP
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Dly	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	SIXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	Enha Dly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection
Chor/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	PhaCho 2	Phaser - Chorus 2
[22]	M04	PhaDly 1	Phaser - Delay 1
[23]	M04	PhaDly 2	Phaser - Delay 2
[24]	M00	ChoDly 1	Chorus - Delay 1
[25]	M00	ChoDly 2	Chorus - Delay 2
[26]	M01	ChoDly 3	Chorus - Delay 3
[27]	M01	ChoDly 4	Chorus - Delay 4
[28]	M19	CmpDelay	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpEnDly	Compressor - Enhancer - Delay
[30]	M23	CmpChoRt	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	RvbRoom1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall 1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall 2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate
[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

00: Auto Pan (Efecto panorámico automático)

- **Función**
Continúa realizando el efecto panorámico izquierdo-derecho de la señal de entrada de acuerdo con un oscilador LFO.
- **Parámetros**
 - 0: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del efecto panorámico.
 - 1: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del efecto panorámico.

01: Trémolo (Trémolo)

- **Función**
Ajusta el volumen de la señal de entrada de acuerdo con un oscilador LFO.
- **Parámetros**
 - 0: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen de trémolo.
 - 1: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del trémolo.

02: 2BandEQ (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 Gain (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda media.
 - 4: High Frequency (Frecuencia alta) (Gama: 0 (6.0KHz), 1 (8.0KHz), 2 (10KHz))
Ajusta la frecuencia de corte del ecualizador de banda alta.
 - 5: High Gain (Ganancia alta) (Gama: -12, -11, -10 a 0 a +10, +11, +12)
Ajusta la ganancia del ecualizador de banda alta.

04: LFO Wah (LFO Wah)

- **Función**
Esto es un efecto "wah" que puede afectar automáticamente la frecuencia de acuerdo con un oscilador LFO.
- **Parámetros**
 - 0: Input Level (Nivel de entrada) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de entrada. La señal ingresada puede llegar a distorsionarse cuando el nivel del sonido ingresado, el número de acordes o el valor de resonancia es muy grande. Ajuste este parámetro para eliminar dicha distorsión.

- 1: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.
- 2: Manual (Manual) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia usada como la base para el filtro wah.
- 3: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
- 4: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.

05: Auto Wah (Wah automático)

- **Función**
Esto es un efecto "wah" que puede afectar automáticamente la frecuencia de acuerdo con el nivel de señal de entrada.
- **Parámetros**
 - 0: Input Level (Nivel de entrada) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de entrada. La señal ingresada puede llegar a distorsionarse cuando el nivel del sonido ingresado, el número de acordes o el valor de resonancia es muy grande. Ajuste este parámetro para eliminar dicha distorsión.
 - 1: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.
 - 2: Manual (Manual) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la frecuencia usada como la base para el filtro wah.
 - 3: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del wah de acuerdo con el nivel de la señal ingresada.
Ajustando un valor positivo ocasiona que el filtro wah se abra en proporción directa con el tamaño de la señal de entrada, produciendo un sonido dinámico.
Ajustando un valor negativo ocasiona que el filtro Wah se cierre de acuerdo con el tamaño de la señal de entrada, que produce una calidad de sonido oscura. Sin embargo, una entrada grande vuelve a abrir el filtro Wah, aun si se encuentra cerrada.

- 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.
-
- 2: Release (Liberación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tiempo desde el momento en que la señal de entrada disminuye debajo de un cierto nivel hasta que se para la operación.
- 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel que se está generando.
El volumen de salida cambia de acuerdo con el ajuste de límite y las características del sonido ingresado. Utilice este parámetro para corregir tales cambios.
-
- 08: Distortion (Distorsión)**
- **Función**
Este efecto proporciona "Distortion + AmpSimulator".
- **Parámetros**
- 0: Gain (Ganancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de entrada.
 - 1: Low (Baja) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de banda baja.
La frecuencia de corte difiere de acuerdo al DSP preajustado.
 - 2: High (Alta) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la ganancia de banda alta.
La frecuencia de corte difiere de acuerdo al DSP preajustado.
 - 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de salida.
-
- 09: Stereo Phaser (Generador de fase estéreo)**
- **Función**
Esto es un generador de fase estéreo que modula la fase de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.
- **Parámetros:**
- 0: Resonance (Resonancia) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la resonancia del sonido.
 - 1: Manual (Manual) (Gama: -64 a 0 a +63)
Ajusta el volumen de cambio del generador de fase, que se usa para referencia.
 - 2: Rate (Régimen) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el régimen del oscilador LFO.
 - 3: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la profundidad del oscilador LFO.
-
- 06: Compressor (Compresor)**
- **Función**
Comprime la señal de entrada, que puede tener el efecto de suprimir la variación de nivel y hacer que sea posible sostener los sonidos amortiguados más tiempo.
- **Parámetros**
- 0: Depth (Profundidad) (Gama: 0 a 127)
Ajusta la compresión de la señal de audio.
 - 1: Attack (Ataque) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el valor de ataque de la señal de entrada.
Un valor más pequeño ocasiona una rápida operación del compresor, que suprime el ataque de la señal de entrada.
Un valor más grande ocasiona un retardo en la operación del compresor, que ocasiona que el ataque sea generado como tal es.
 - 2: Release (Liberación) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el tiempo desde el punto en que la señal de entrada disminuye debajo de un cierto nivel, hasta que la operación de compresión se para.
Cuando se desea una sensación de ataque (sin compresión al comienzo del sonido), ajuste este parámetro a un valor tan bajo como sea posible.
Para tener una compresión aplicada en todo momento, ajuste a un valor alto.
 - 3: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de salida.
El volumen de salida cambia de acuerdo con el ajuste de profundidad y las características del sonido ingresado. Utilice este parámetro para corregir tales cambios.
-
- 07: Limiter (Limitador)**
- **Función**
Esto es un generador de efectos que puede usar para ajustar un valor de límite superior en el nivel de la señal de entrada.
- **Parámetros**
- 0: Limit (Límite) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el nivel de volumen desde el cual se aplica el límite.
 - 1: Attack (Ataque) (Gama: 0 a 127)
Ajuste el valor de ataque de la señal de entrada.

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.

0: Low Frequency (Frecuencia baja) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia del mejorador de gama baja.

1: Low Gain (Ganancia baja) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la ganancia del mejorador de gama baja.

2: High Frequency (Frecuencia alta) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia del mejorador de gama alta.

3: High Gain (Ganancia alta) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la ganancia del mejorador de gama alta.

14: Ring Modulator (Modulador de anillo)

■ **Función**
 Esto es un efecto de modulador de anillo (modulador de AM) que hace posible modular la frecuencia de oscilador (OSC) interno de acuerdo con un oscilador LFO interno.

■ **Parámetros**
 0: OSC Frequency (Frecuencia de oscilador OSC) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia de referencia del OSC interno.

2: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la profundidad del oscilador LFO.

3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de sonido del efecto.

4: Dry Level (Nivel seco) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel del sonido original.

15: Lo-Fi (Filtro de paso bajo)

■ **Función**
 Esto es un generador de efecto que reproduce un sonido Lo-Fi de tipo retro, usando el generador de ruido 1 (generador de ruido scratch de tipo de reproductor de disco fonográfico), y generador de ruido 2 (generador de ruido continuo de ruido rosado y ruido blanco de tipo de radio FM), y mediante la modulación de ruido (modulación de amplitud=AM) y distorsión de características de frecuencia.

■ **Parámetros**
 0: Noise Level 1 (Nivel de ruido 1) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel del generador de ruido 1.

1: Noise Density 1 (Densidad de ruido 1) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la densidad del generador de ruido 1.

2: Noise Level 2 (Nivel de ruido 2) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel del generador de ruido 2.

3: Noise Density 2 (Densidad de ruido 2) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la densidad del generador de ruido 2.

4: Tone (Tono) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el tono.

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

6: Bass (Bajo) (Gama: -64 a 0 a +63)
 Ajusta el volumen de sonidos bajos.

7: Level (Nivel) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de salida.

16: 1-Phase Chorus (Chorus de fase)

■ **Función**
 Esto es un efecto de un chorus monofónico de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.

■ **Parámetros**
 0: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el régimen del oscilador LFO.

1: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la profundidad del oscilador LFO.

2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)

3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de sonido del efecto.

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

■ **Función**
 Esto es un efecto de un chorus estéreo de acuerdo con un oscilador LFO de onda senoidal.

■ **Parámetros**
 0: LFO Rate (Régimen LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el régimen del oscilador LFO.

1: LFO Depth (Profundidad LFO) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la profundidad del oscilador LFO.

2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: -64 a 0 a +63)

3: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de sonido del efecto.

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

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

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

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

20: Stereo Delay 1 (Retardo estéreo 1)

- **Función**
Esto es un efecto de retardo de la entrada y salida estéreo.
- **Parámetros**
 - 0: Delay Time (Tiempo de retardo) (Gama: 0 a 127)
Ajusta el retardo de tiempo.

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

21: Stereo Delay 2 (Retardo de tiempo 2)

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

- 5: Ratio R (Relación R) (Gama 0 a 127) (R-Ch Time Ratio) (Relación de tiempo de canal derecho)
Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho. Proporcional al ajuste de valor para el tiempo de retardo.

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

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

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

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

23: Gate Reverb (Reverberación de compuerta)

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

- 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.

- 3: High Damp (Amortiguación alta) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta 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)
 Selección entre los ocho patrones de reflexión disponibles.
 - 1: Wet Level (Nivel húmedo) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el nivel de sonido del efecto.
 - 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la repetición del sonido reflejado.
 - 3: Tone (Tono) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta el tono del sonido reflejado.

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

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

- 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.
 - 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.

- 24: Reverse Gate Reverb (Reverberación de compuerta de inversión)**
- **Función**
 Esto es un efecto de una reverberación de compuerta con un efecto de rotación de inversión.
- **Parámetros**
- 0: LPF (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.
 - 1: HPF (Gama: 0 a 127)
 Un valor más pequeño corta la gama alta.
 - 2: Feedback (Retroalimentación) (Gama: 0 a 127)
 Ajusta la repetición de la reverberación.

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

★ Los algoritmos “Multi” siguientes se usan en combinación con los algoritmos descritos anteriormente.
Los parámetros son compartidos por ambos tipos de algoritmos.

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

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

- **Parámetros**
 - 0: Chorus LFO Rate (Régimen de chorus)
 - 1: Chorus LFO Depth (Profundidad de chorus)
 - 2: Chorus Feedback (Retroalimentación de chorus)
 - 3: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)
 - 4: Delay Time (tiempo de retardo)
 - 5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
 - 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

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

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

- **Parámetros**
 - 0: Chorus Rate 1 (Régimen de chorus 1)
 - 1: Chorus Depth 1 (Profundidad de chorus 1)
 - 2: Chorus Rate 2 (Régimen de chorus 2)
 - 3: Chorus Depth 2 (Profundidad de chorus 2)
 - 4: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)
 - 5: Delay Time (tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)

- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

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

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

■ **Parámetros**
0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)

- 1: Phaser Manual (Generador de fases manual)
- 2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
- 3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)
- 4: Chorus Rate 1 (Régimen de chorus 1)
- 5: Chorus Depth 1 (Profundidad de chorus 1)
- 6: Chorus Rate 2 (Régimen de chorus 2)
- 7: Chorus Depth 2 (Profundidad de chorus 2)

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

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

- **Parámetros**
 - 0: Flanger LFO Rate (Régimen LFO de flanger)
 - 1: Flanger LFO Depth (Profundidad LFO de flanger)
 - 2: Flanger Feedback (Retroalimentación de flanger)
 - 3: Flanger Wet Level (Nivel húmedo de flanger)
 - 4: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 5: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
 - 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

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

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

- **Parámetros**
 - 0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)
 - 1: Phaser Manual (Generador de fases manual)
 - 2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
 - 3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)
 - 4: Phaser Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
 - 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

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

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

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

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

■ **Función**
Esto es un generador de efectos relacionado a Enhancer - 2-Tap Delay.

- **Parámetros**
 - 0: Enhancer Low Frequency (Frecuencia baja de mejorador)
 - 1: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)

- 2: Enhancer High Frequency (Frecuencia alta de mejorador)
- 3: Enhancer High Gain (Ganancia alta de mejorador)
- 4: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 5: Delay Wet Time (Tiempo húmedo de retardo)
- 6: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)
- 7: Delay High Damp (Amortiguación alta de retardo)

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

■ **Función**
Esto es un generador de efectos relacionado a Enhancer - Flanger.

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

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

■ **Función**
Esto es un generador de efectos relacionado a Sin 2-Phase Chorus - Flanger.

- **Parámetros**
- 0: Enhancer Low Frequency (Frecuencia baja de mejorador)
 - 1: Enhancer Low Gain (Ganancia baja de mejorador)
 - 2: Enhancer High Frequency (Frecuencia alta de mejorador)

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

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

■ **Función**
Esto es un generador de efectos relacionado a Sin 2-Phase Chorus - Tremolo.

- **Parámetros**
- 0: Chorus LFO Rate (Régimen LFO de chorus)
 - 1: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)
 - 2: Chorus Feedback (Retroalimentación de chorus)
 - 3: Chorus Wet Level (Nivel húmedo de chorus)
 - 4: Tremolo Rate (Régimen de trémolo)
 - 5: Tremolo Depth (Profundidad de trémolo)

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

■ **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Stereo Phaser - Auto Pan.

- **Parámetros**
- 0: Phaser Resonance (Resonancia de generador de fases)
 - 1: Phaser Manual (Generador de fases manual)
 - 2: Phaser Rate (Régimen de generador de fase)
 - 3: Phaser Depth (Profundidad de generador de fase)
 - 4: Phaser Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
 - 5: Auto Pan Rate (Régimen de efecto panorámico automático)
 - 6: Auto Pan Depth (Profundidad de efecto panorámico automático)

M11: Multi11 (Compressor-Lo-Fi) (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-Phase 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-Tap 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) (Compressor - Reflexión)

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

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

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distortion - 1-Phase Chorus - 2-Tap Delay.
- **Parámetro**
- 0: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distortion Low (Distorsión baja)
- 2: Distortion High (Distorsión alta)
- 3: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 4: Chorus LFO Depth (Profundidad LFO de chorus)

- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

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

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

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

- **Función**
Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Auto Wah - Distortion - 2-Tap Delay.
- **Parámetros**
- 0: Wah Manual (Wah Manual)
- 1: Wah Depth (Profundidad Wah)
- 2: Distortion Gain (Ganancia de distorsión)
- 3: Distortion Tone (Tono de distorsión)
- 4: Distortion Level (Nivel de distorsión)
- 5: Delay Time (Tiempo de retardo)
- 6: Delay Wet Level (Nivel húmedo de retardo)
- 7: Delay Feedback (Retroalimentación de retardo)

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

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a LFO Wha - Distorsión - 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: Distorsion Gain (Ganancia de distorsión)
- 4: Distorsion 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 (Distorsión - 3-Tap Delay) (Distorsión - Retardo de 3 toques)

■ Función

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

■ Parámetros

- 0: Distorsion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distorsion Low (Distorsión baja)
- 2: Distorsion High (Distorsión alta)
- 3: Distorsion 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 (Distorsión - Phaser) (Distorsión - Generador de fases)

■ Función

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

■ Parámetros

- 0: Distorsion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distorsion Low (Distorsión baja)
- 2: Distorsion High (Distorsión alta)

- 3: Distorsion 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 (Distorsión - Sin 2-Phase Chorus) (Distorsión - Chorus de 2 fases senoidal)

■ Función

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

■ Parámetros

- 0: Distorsion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distorsion Low (Distorsión baja)
- 2: Distorsion High (Distorsión alta)
- 3: Distorsion 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 (Distorsión - Flanger) (Distorsión - Flanger)

■ Función

Esto es un generador de efectos múltiples relacionado a Distorsion - Flanger.

■ Parámetros

- 0: Distorsion Gain (Ganancia de distorsión)
- 1: Distorsion Low (Distorsión baja)
- 2: Distorsion High (Distorsión alta)
- 3: Distorsion 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)



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

CASIO®