



DR-770 Dr. Rhythm

Manual del Usuario

Le agradecemos la compra del BOSS DR-770 Dr. Rhythm

Antes de utilizar este manual, lea con atención las secciones tituladas

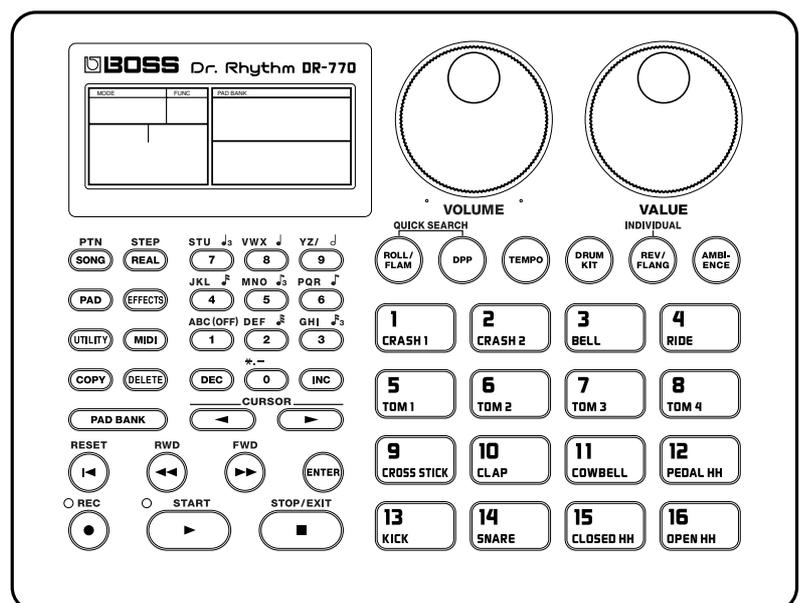
- **UTILIZAR EL EQUIPO DE MANERA SEGURA** (página 2-3)
- **NOTAS IMPORTANTES** (página 9)

Estas secciones ofrecen información importante relativa a

Además, para familiarizarse con todas y cada una de las funciones que ofrece este nuevo equipo, lea con atención todo este Manual del Usuario. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo siempre a mano para futuras referencias.

Copyright © 1999 BOSS CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse por ningún medio sin el permiso por escrito de BOSS CORPORATION.



UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ATENCIÓN y PRECAUCIÓN

 ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
 PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

	El símbolo  alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

----- TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE -----

ATENCIÓN

- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra (ni realice ningún tipo de modificación en) el equipo ni el adaptador de CA. 
- No intente realizar reparaciones en el equipo, ni substituir ninguno de sus componentes internos (a menos que este manual ofrezca instrucciones específicas para ello). Póngase siempre en contacto con su distribuidor, con el Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo, o con un distribuidor Roland autorizado, cuyas direcciones aparecen en la página "Información". 
- No utilice ni guarde el equipo en lugares:
 - Sujetos a temperaturas extremas (p. ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, sobre un aparato que genere calor). 
 - Con agua (baños, piscinas, o sobre suelos húmedos). 
 - Húmedos.
 - Expuestos a la lluvia.
 - Con mucho polvo.
 - Sujetos a fuertes vibraciones.
- Coloque siempre el equipo en posición horizontal y sobre una superficie estable. No lo coloque sobre soportes que puedan tambalear, o sobre superficies inclinadas. 

ATENCIÓN

- Utilice sólo el adaptador de CA que se entrega con el equipo. Compruebe que el voltaje de la línea que vaya a utilizar coincida con el voltaje de entrada especificado en el cuerpo del adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden utilizar una polaridad diferente, o pueden estar diseñados para otro voltaje, por lo que su utilización podría resultar en daños, problemas de funcionamiento o descargas eléctricas. 

- No dañe el cable de alimentación. No lo doble en exceso, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar descargas o incendios. No utilice nunca un cable dañado. 
- Este equipo, ya sea de manera autónoma como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, es capaz de producir unos niveles de sonido que pueden provocar lesiones permanentes en el oído. No utilice este equipo a un volumen alto, o a un volumen que no le resulte cómodo, durante un período de tiempo largo. Si experimenta alguna pérdida de capacidad auditiva o le zumban los oídos, deje de utilizar el equipo de manera inmediata y acuda a su otorrino. 
- No permita que penetren objetos (p. ej., materias inflamables, monedas, agujas) ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior del equipo. 


ATENCIÓN

- Apague inmediatamente el equipo, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente, y póngase en contacto con el personal del servicio técnico a través de su distribuidor, el Centro de Atención al Cliente Roland más próximo o a través de un distribuidor Roland autorizado, cuyas direcciones aparecen en la página "Información", cuando:
 - Se haya dañado el adaptador de CA, el cable de alimentación o el conector.
 - Hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del equipo.
 - El equipo haya estado expuesto a la lluvia.
 - El equipo parezca no funcionar de manera normal o muestre un cambio muy evidente en sus prestaciones.
-
- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas básicas para un uso seguro. 
-
- Proteja el equipo contra los golpes. (¡No lo deje caer!) 
-
- No conecte el cable de alimentación del equipo a la misma toma que muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los aparatos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (vatios/ amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse. 
-
- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro de Atención al Cliente Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información". 
-

PRECAUCIÓN

- El equipo y el adaptador de CA deben estar situados de manera que su situación no interfiera con su correcta ventilación. 
-
- Coja siempre el conector del cable de alimentación del adaptador de CA al conectarlo o al desconectarlo de una toma de corriente o del equipo. 
-
- Si no va a utilizar el equipo durante un cierto tiempo, desconecte el adaptador de CA. 
-
- Intente evitar que los cables de alimentación se enreden. También deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños. 
-
- No suba nunca sobre el equipo ni coloque objetos pesados sobre él. 
-
- No manipule nunca el cable de alimentación ni sus conectores con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo. 
-
- Antes de mover el equipo, desconecte el cable de alimentación y todos los demás cables de los equipos externos. 
-
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente. 
-
- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente. 
-

Contenido

Características Principales	8
NOTAS IMPORTANTES	9
Descripciones De Los Paneles	10

Puesta en marcha rápida

Realizar Conexiones	12
Poner en Marcha el Equipo	14
Apagar el equipo	14
Recuperar los Ajustes Originales (Factory Reset)	15
Escuchar las Canciones de Demostración	17
Utilizar los Pads para Tocar Sonidos	19
Tocar sonidos diferentes (Cambiar el banco de pads)	19
Tocar un redoble	21
Reproducir Patrones	22
Seleccionar y reproducir un patrón	22
Ajustar el tempo	23
Reproducir un patrón seleccionado previamente (DPP)	24
Seleccionar patrones rápidamente (Quick Search)	25
Tocar otros sonidos (Cambiar el Grupo de percusión)	27
Aplicar efectos para obtener el sonido deseado (Ambience)	29
Grabar un Patrón (Grabación a Tiempo Real)	31
Para rehacer la grabación	34
Volver a grabar sólo un instrumento concreto	34
Volver a grabar desde el principio	35
Grabar una Canción (Grabación por Pasos)	37
Para rehacer la grabación	39

Capítulo 1. Antes de Crear Ritmos41

Grupos de percusión y bancos de pads	41
Grupos de percusión.....	41
Banco de pads	41
Crear ritmos	42
Crear un patrón.....	42
Crear una canción.....	43
Modos operativos del DR-770.....	44
Modo Song.....	44
Modo Pattern.....	44
Modo Pad.....	44
Modo Effect	44
Modo Utility.....	44
Modo MIDI.....	44
Utilizar [VALUE] / [DEC] [INC] / las teclas numéricas	45

Capítulo 2. Tocar Ritmos.....46

Tocar sonidos desde los pads	46
Seleccionar un grupo de percusión	46
Seleccionar el banco de pads	46
Utilizar ambos bancos de pads A y B de manera simultánea (Pad Bank Layer).....	46
Utilizar un pad para tocar un redoble.....	47
Cambiar los ajustes del redoble	47
Modificar los ajustes de flam.....	47
Una manera sencilla de aplicar efectos (Ambience)	48
Tocar patrones	48
Ajustar el tempo	48
Utilizar la función DPP para tocar patrones.....	48
Asignar un patrón a un pad	49
Utilizar Quick Search para seleccionar un patrón.....	49
Añadir un relleno (Realtime Pattern Change).....	50
Reproducir una canción.....	51
Reproducción desde media canción.....	52
Reproducción consecutiva de múltiples canciones (Song Chain)	52

Capítulo 3. Grabar un Patrón53

Grabar un patrón a tiempo real	53
Grabar un patrón por pasos	54
Cambiar los ajustes del metrónomo.....	56

Capítulo 4. Editar un Patrón.....57

Eliminar una nota individual	57
Añadir una nota individual	57

Ajustar el volumen de una nota individual	57
Substituir un instrumento.....	58
Substituir un grupo de percusión	59
Añadir un aire de "swing" a un patrón (Swing)	59
Desplazar la temporización a la que suena un instrumento (Timing Shift)	60
Especificar los patrones original, de relleno y de variación	61
Asignar un nombre a un patrón	61
Eliminar un patrón.....	62
Copiar un patrón	62
Capítulo 5. Grabar una Canción	63
Grabación a tiempo real	63
Utilizar la función DPP para la grabación a tiempo real.....	63
Grabación por pasos	64
Capítulo 6. Editar una Canción	65
Evitar que cambie el grupo de percusión	65
Asignar un nombre a una canción.....	65
Especificar el tiempo de la canción (tempo inicial).....	66
Eliminar un patrón no deseado	66
Insertar un patrón dentro de una canción	67
Eliminar una canción	67
Copiar un canción	68
Capítulo 7. Tocar con un Conmutador de Pedal.....	69
Utilizar un conmutador de pedal para iniciar y parar la reproducción	69
Utilizar un conmutador de pedal para insertar un relleno.....	69
Capítulo 8. Crear un Grupo de Percusión Original.....	71
Seleccionar un Grupo de percusión desde el que se empezará	71
Modificar los ajustes de un instrumento.....	71
Seleccionar un instrumento y asignarlo a un pad (Instrument Assign).....	71
Ajustar el volumen (Level)	72
Ajustar la afinación (Pitch)	72
Definir una caída más larga o más corta (Decay)	73
Ajustar la posición del golpe (Nuance).....	73
Ajustar la posición estéreo (Pan)	74
Evitar/Permitir instrumentos simultáneos (Assign Type).....	75
Seleccionar la manera en que la fuerza del golpe afectará al sonido (Sensitivity Curve)76	
Dar un nombre a un grupo de percusión (Drum Kit Name)	77
Ajustes de efectos.....	77
Utilizar la función Ambience para realizar ajustes aproximados	77

Definir los ajustes de reverberación.....	78
Definir los ajustes de flanger	79
Definir los ajustes del ecualizador	80
Ajustar la profundidad de reverberación o de flanger	80
Ajustar la profundidad de reverberación.....	81
Ajustar la profundidad de flanger	81
Direccionar sonido a la salida Individual.....	82
Ajustar el nivel de salida.....	83
Copiar un grupo de percusión	84
Capítulo 9. Conectar Equipos MIDI Externos.....	85
¿Qué es el MIDI?.....	85
Conectores MIDI.....	85
Los canales MIDI.....	85
Mensajes MIDI utilizados por el DR-770.....	85
El diagrama de aplicación MIDI.....	86
Utilizar un equipo MIDI externo para tocar el DR-770 / Utilizar el DR-770 para tocar un equipo MIDI externo	86
Ajustes de canal MIDI	86
Ajustes para tocar los instrumentos del DR-770.....	87
Otros ajustes MIDI.....	87
Reproducción sincronizada.....	88
Transmitir información del DR-770 (Bulk Dump)	89
Recuperar en el DR-770 la información transmitida.....	90
Capítulo 10. Recuperar Los Ajustes Originales (Factory Reset).....	91
Mensajes de Error	92
Solucionar Problemas	93
Lista de Parámetros.....	94
Lista de Instrumentos.....	96
Lista de Grupos De Percusión Predefinidos.....	98
Lista de Patrones Predefinidos	106
Aplicación MIDI	107
Diagrama de Aplicación MIDI.....	114
Especificaciones.....	115
Índice.....	116
Diagrama de Blanco	120

Características Principales

Generador de sonidos de alta calidad

Incluye 255 sonidos de instrumentos de percusión de gran calidad, que cubren las necesidades de una gran variedad de géneros musicales, desde rock y jazz hasta música latina y rap.

128 Grupos de percusión diferentes

Un grupo de percusión está formado por 55 sonidos seleccionados entre los 255 sonidos disponibles. El DR-770 dispone de 64 grupos de percusión predefinidos, y permite crear 64 grupos de percusión de usuario.

Mediante la edición de cada uno de los sonidos de un grupo de percusión de usuario, es posible crear un total de 3.520 sonidos originales (55 sonidos x 64 grupos de percusión).

(→ [página 71](#))

Pads sensibles a la velocidad

El DR-770 dispone de pads sensibles a la velocidad, con lo que el timbre y el volumen cambiarán según la fuerza con que golpee los pads. Además, la sensibilidad al aftertouch permiten producir cambios muy realistas en el volumen de un redoble aplicando presión sobre el pad después de golpearlo.

Superposición de bancos de pads

Es posible cambiar entre los bancos de pads A y B para tocar dos sonidos diferentes en un mismo pad. Además, la función Pad Bank Layer permite superponer los bancos A y B, con lo cual será posible cambiar entre sonidos o superponerlos variando la fuerza con la que se golpea un pad. Esta función puede utilizarse de maneras muy interesantes.

(→ [página 46](#))

Crear 400 patrones de percusión diferentes

Además de los 400 patrones de percusión predefinidos, también es posible crear 400 patrones de percusión originales propios. (→ [página 53](#))

DPP y Quick Search

El DR-770 ofrece unas funciones muy útiles para reproducir patrones de percusión. "DPP" (Direct Pattern Play) permite reproducir todo un patrón de percusión simplemente golpeando un pad.

(→ [página 48](#))

Quick Search permite localizar de manera rápida y reproducir patrones de percusión de una categoría especificada, como por ejemplo rock o jazz. (→ [página 49](#))

Realtime Pattern Change

Realtime Pattern Change permite pasar de manera rápida a un patrón de relleno o a un patrón de variación simplemente pulsando un botón mientras se reproduce un patrón de percusión.

(→ [página 50](#))

Crear 100 canciones

Es posible crear hasta 100 canciones, cada una de ellas formada por patrones de percusión conectados en un orden concreto. Cada canción puede estar formada por hasta 250 patrones, y todas las canciones pueden utilizar hasta 10.000 patrones. (→ [página 63](#))

Con la función Song Chain es posible reproducir hasta 100 canciones de manera consecutiva. (→ [página 52](#))

La función Ambience permite ajustar los efectos de manera muy sencilla

Además de los efectos de reverberación, flanger y chorus integrados, el DR-770 ofrece una función Ambience que permite controlar estos tres efectos de manera muy exhaustiva. Con esta función es posible configurar de manera muy sencilla una combinación de ajustes de efectos para producir la atmósfera acústica deseada, como por ejemplo la de una sala de conciertos o la de un club. (→ [página 48](#))

Salidas individuales

Además de los jacks de salida convencionales, el DR-770 ofrece jacks de salida individuales que envían el sonido no procesado por los efectos. Es posible utilizar estos jacks para aplicar un efecto externo sólo a un sonido específico, o para mezclar sonidos de una manera más sofisticada. (→ [página 82](#))

Control por conmutador de pedal

Es posible conectar un conmutador de pedal al jack para conmutador de pedal para iniciar y parar la reproducción sin utilizar las manos. Además, puede utilizarse un cable de conexión PCS-31, que se vende por separado, para conectar dos conmutadores de pedal. Uno de los conmutadores de pedal podrá utilizarse para iniciar y para la reproducción, y el otro podrá utilizarse para reproducir un relleno, etc. (→ [página 69](#))

Conectores MIDI

El DR-770 dispone de conectores MIDI IN y OUT, que permiten sincronizar el equipo con un secuenciador externo, o guardar la información del DR-770 transmitiéndola a un secuenciador. (→ [página 85](#))

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en "UTILIZAR EL EQUIPO DE MANERA SEGURA" de las páginas 2-3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que cualquier equipo que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de algunas horas de utilización consecutiva. Esto es normal y no es indicativo de ningún tipo de problema.
- Antes de conectar esta unidad a otros equipos, apague todos los equipos. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

Ubicación

- El uso de este equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga el equipo a la luz directa del sol, no lo coloque cerca de aparatos que generen calor, no lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo exponga de ninguna otra manera a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.
- Para evitar posibles problemas de funcionamiento, no utilice el equipo en lugares con humedad, como por ejemplo áreas expuestas a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolvente de ningún tipo. Podría decolorar y/o deformar el equipo.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria del instrumento puede perderse cuando éste se envía para una reparación. La información importante debe guardarse siempre en otro equipo MIDI (p. ej., un secuenciador) o escribirse en papel (si es posible). Durante las reparaciones se toman todas las precauciones posibles para evitar estas pérdidas de información. No obstante, en algunos casos (por ejemplo, cuando fallan los circuitos relacionados con la memoria en sí), puede ser totalmente imposible recuperar la información. Roland no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.

Copia de seguridad de la memoria

- Este equipo contiene una pila que suministra alimentación a los circuitos de memoria de la unidad mientras el equipo está apagado. cuando esta pila empieza a descargarse, la pantalla muestra el mensaje que se indica a continuación. Cuando aparezca este mensaje, haga cambiar la pila por una nueva tan pronto como sea posible para evitar la pérdida de toda la información de la memoria. Para cambiar la pila, póngase en contacto con la tienda en la que haya adquirido el equipo, con el Centro de Atención al Cliente Roland más próximo o con un distribuidor Roland autorizado, cuyas direcciones están listadas en la página "Información".

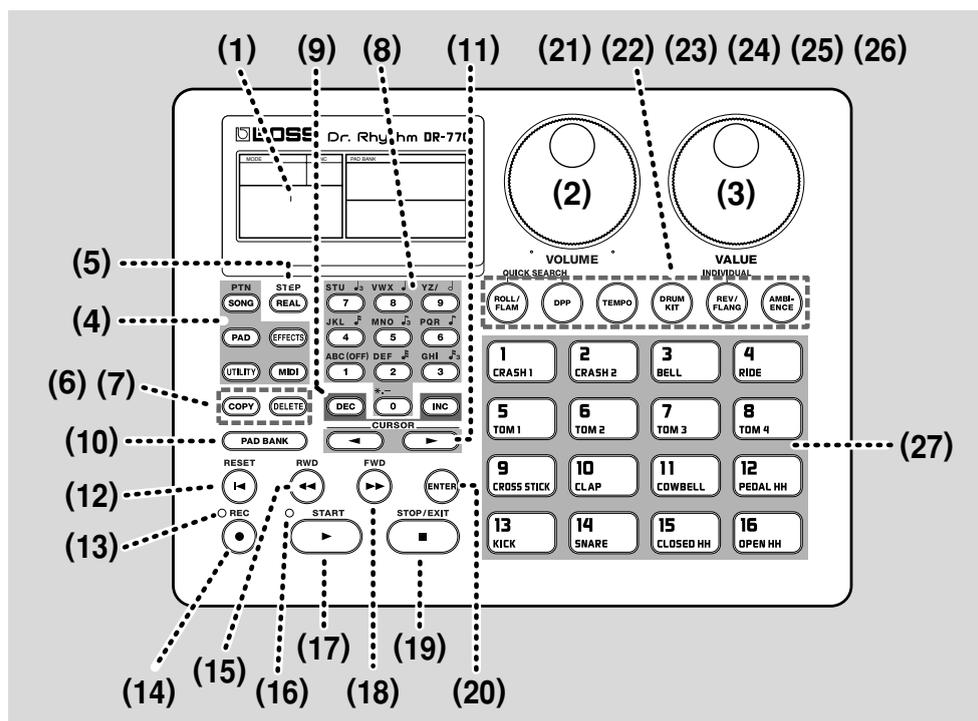
"Battery Low!"

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de pérdida de información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas en otro equipo MIDI (p. ej., un secuenciador) de toda la información importante guardada en la memoria del equipo.
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar la información guardada en otro equipo MIDI (p. ej., un secuenciador) una vez ésta se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.
- Utilice un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar los cables, coja siempre el conector — no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por lo que le rodeen (especialmente tarde por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje equivalentes.

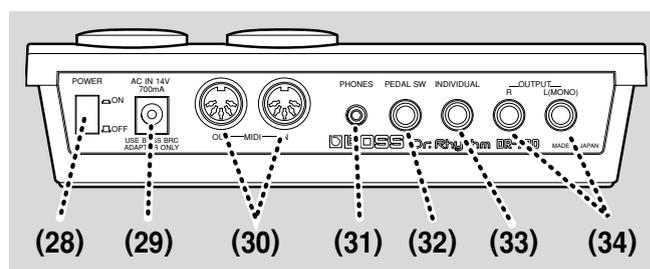
Descripciones de los paneles

■ Panel frontal



- | | |
|---|--------------------------------------|
| (1) Pantalla | (21) Botón Roll/Flam |
| (2) Dial Volume | (22) Botón Direct Pattern Play (DPP) |
| (3) Dial Value | (23) Botón Tempo |
| (4) Botones de selección de modo
Song/Pattern
Pad
Effects
Utility
MIDI | (24) Botón Drum Kit |
| (5) Botón Realtime/Step | (25) Botón Reverb/Flanger |
| (6) Botón Copy | (26) Botón Ambience |
| (7) Botón Delete | (27) pads (1-16) |
| (8) Teclas numéricas | |
| (9) Botón (DEC) button /Increment (INC) | |
| (10) Botón Pad Bank | |
| (11) Botones del cursor | |
| (12) Botón Reset | |
| (13) Indicador REC (Record) | |
| (14) Botón Record | |
| (15) Botón Rewind | |
| (16) Indicador de Tempo | |
| (17) Botón Start | |
| (18) Botón Forward | |
| (19) Botón Stop/Exit | |
| (20) Botón Enter | |

■ Panel posterior



- | |
|-----------------------------------|
| (28) Conmutador POWER |
| (29) Jack para el adaptador de CA |
| (30) Conector MIDI (In/Out) |
| (31) Jack PHONES |
| (32) Jack Pedal Switch |
| (33) Jack Individual |
| (34) Jack Output (L/R(mono)) |

Puesta en Marcha Rápida

Convenciones de impresión de este manual

Para presentar la información de la manera más clara posible, en este manual se utilizan las siguientes convenciones.

- Los textos, números o símbolos entre corchetes [] indican botones o diales.

[TEMPO]	Botón TEMPO
[◀] [▶]	Botones del cursor
[◀CURSOR]	Botón Cursor ◀
[CURSOR▶]	Botón Cursor ▶
[VALUE]	Dial Value

- Las referencias como (p. **) indican páginas de este manual que puede consultar.

Realizar conexiones

El DR-770 no dispone de ningún amplificador ni de altavoces. Para poder producir sonidos deberá disponer de un amplificador o de un sistema de audio, o utilizar unos auriculares estéreo.

NOTA

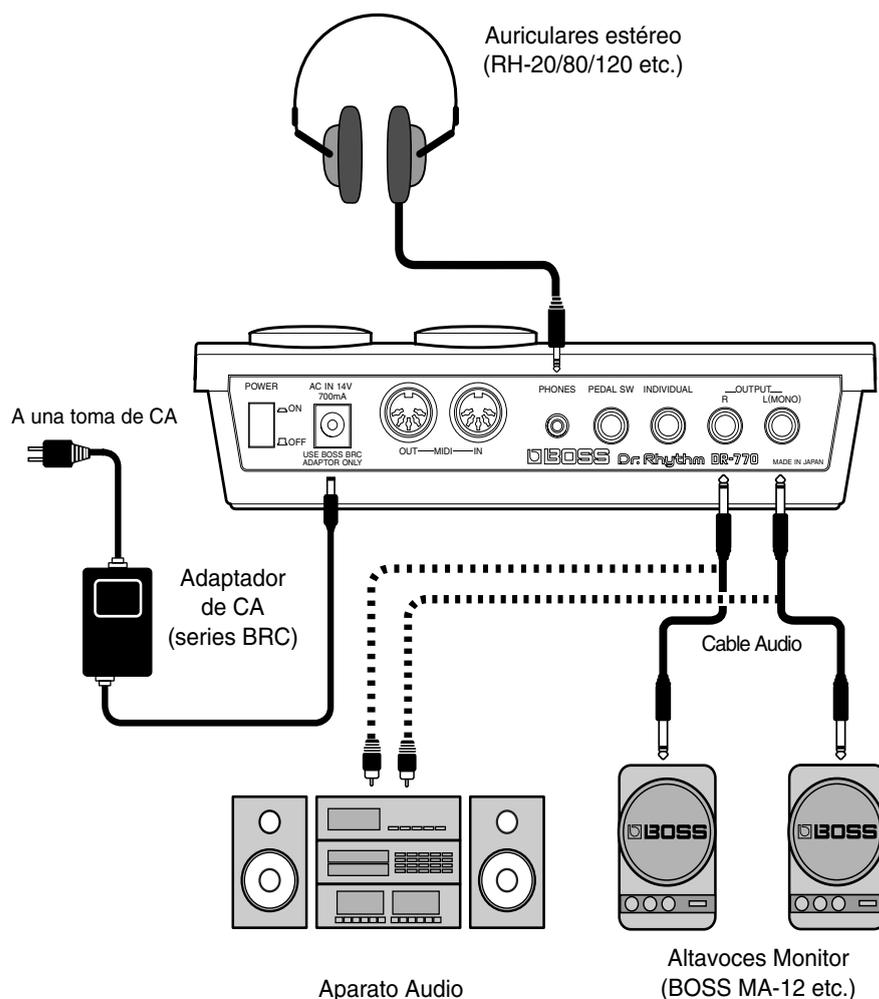
Los cables de audio, los cables MIDI, los auriculares estéreo y los pedales no se incluyen con el equipo. Deberá adquirirlos por separado a su distribuidor.

1. Antes de realizar cualquier conexión, compruebe los siguientes puntos.

- ¿Ha bajado al mínimo los controles de volumen del DR-770 y del sistema de amplificación conectado?
- ¿Ha apagado el DR-770 y el sistema de amplificación conectado?

NOTA

Para evitar problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen al mínimo y apague todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.



- 2. Conecte al DR-770 el adaptador de CA que se incluye, y conéctelo también a una toma de corriente de CA.**
- 3. Conecte el amplificador o el sistema de audio tal como muestra la figura anterior.**

Alternativamente, también puede conectar unos auriculares estéreo.

NOTA

Para poder aprovechar al máximo las posibilidades del DR-770, es aconsejable que la utilice siempre en estéreo.

Si desea utilizarlo en mono, realice las conexiones en el jack OUTPUT L (MONO).

RÉCUERDE

Para los detalles acerca de las conexiones MIDI, consulte la página 85.

Para los detalles acerca de las conexiones al jack PEDAL SW, consulte la página 69.

Para los detalles acerca de las conexiones al jack INDIVIDUAL, consulte la página 82.

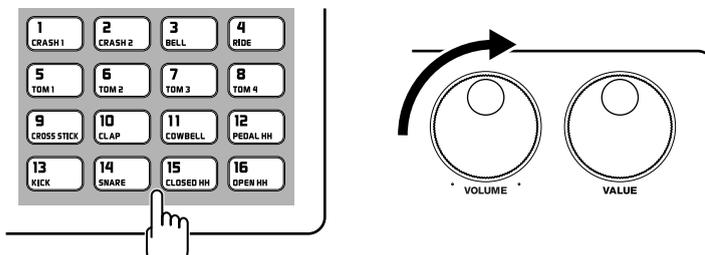
Poner en marcha el equipo

Una vez haya realizado todas las conexiones necesarias, ponga en marcha los diferentes equipos por el orden especificado. Si los pone en marcha en un orden incorrecto, pueden aparecer problemas de funcionamiento e incluso puede dañar los altavoces y los demás equipos.

- 1. Antes de poner en marcha el equipo, compruebe los siguientes puntos.**
 - ¿Son correctas todas las conexiones con equipos externos?
 - ¿Ha bajado el volumen al mínimo tanto en el DR-770 como en el sistema de amplificación conectado?
- 2. Ponga en marcha el equipo utilizando el conmutador POWER, que se encuentra en el panel posterior del DR-770.**



- 3. Ponga en marcha el sistema de amplificación.**
- 4. Vaya golpeando los pads y gire el dial [VOLUME] para ajustar el volumen del DR-770.**



Ajuste a un nivel adecuado el volumen del sistema de amplificación conectado.

NOTA

Este equipo dispone de un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo (unos segundos) después de ponerlo en marcha para que el equipo empiece a funcionar normalmente.

Apagar el equipo

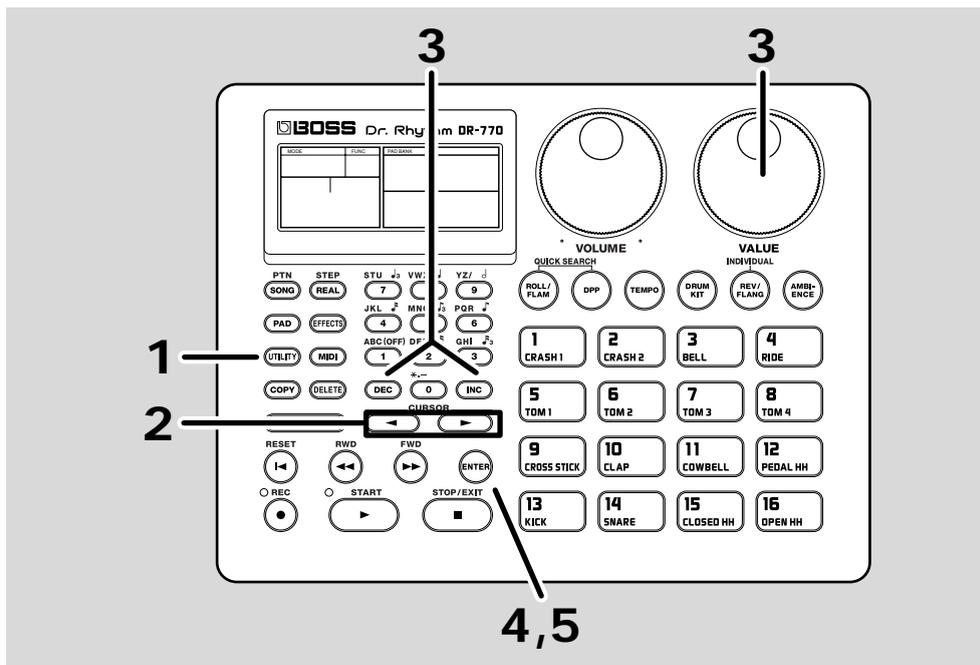
- 1. Antes de apagar el equipo, compruebe los siguientes puntos.**
 - ¿Ha bajado al mínimo el volumen del DR-770 y del sistema de amplificación conectado?
- 2. Apague el sistema de amplificación.**
- 3. Apague el DR-770.**

Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)

Si ha modificado los ajustes del DR-770 después de adquirirlo, es posible que no funcione exactamente tal como se describe en este manual de Puesta en Marcha Rápida. Si se encuentra en esta situación, utilice el proceso Factory Reset que se describe a continuación para recuperar los ajustes originales antes de seguir leyendo este manual de Puesta en Marcha Rápida.

NOTA

Al ejecutar la operación Factory Reset, toda la información de la memoria volverá definirse según los ajustes originales. Si la memoria contiene información importante que desea conservar, utilice la función de volcado general (p. 89) para guardar la información en un equipo MIDI externo (un secuenciador o similar) antes de ejecutar la función Factory Reset.



1. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."

MODE	FUNC
REAL	
UTILITY	

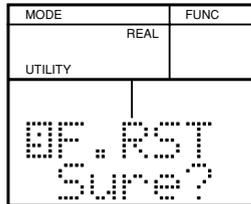
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "9 F.RST."

MODE	FUNC
REAL	
UTILITY	
9 F.RST	
ALL	

3. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar "ALL."

4. Pulse [ENTER].

La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que desea ejecutar la función Factory Reset.



Si finalmente decide no ejecutar la operación Factory Reset, pulse [STOP/EXIT].

5. Pulse [ENTER] de nuevo.

La pantalla mostrará el mensaje "Done," que indica que se ha ejecutado la operación Factory Reset.

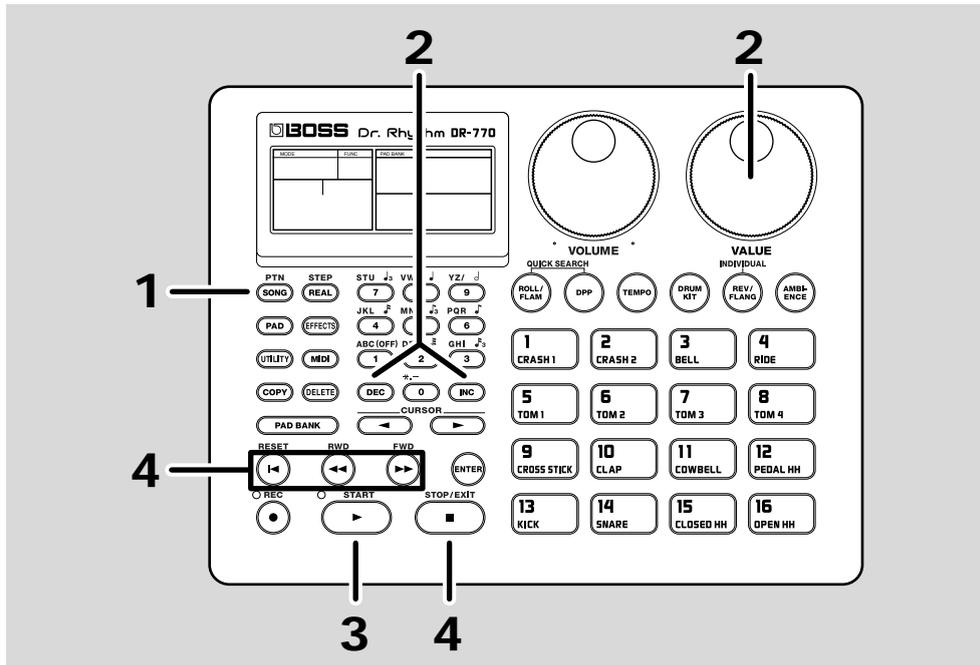


También es posible recuperar sólo parte de la información de los ajustes originales.

Consulte "Recuperar los ajustes originales" (p. 91).

Escuchar las canciones de demostración

El DR-770 contiene una canción de demostración que aprovecha todas las posibilidades del equipo. Para escuchar la canción de demostración, siga estos pasos.



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."

MODE	FUNC
SONG	REAL

2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para que la pantalla muestre "---".

NOTA

La canción de demostración se encuentra antes de la canción número 1.

MODE	FUNC	PAD BANK	A
SONG	REAL	TEMPO	---
DEMO DocsPty		SONG	---

Nombre de la canción de demostración

Número de la canción

3. Pulse [START] para iniciar la reproducción.

Durante la reproducción, el mensaje "DEMO" parpadeará en la pantalla.

Título de la canción: Doctor's Party **Música de Naoki Matsura**
Corporation **Copyright ©1999, Roland**

4. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción.

Si vuelve a pulsar [START], la reproducción se reanudará a partir del punto en que se ha parado. (Esto se conoce como Continue Play.)

Mantenga pulsado el botón [RESET] y pulse [START] para iniciar la reproducción desde el principio de la canción.

Perfiles de los compositores

Naoki Matsuura (GigBag)

GIGBAG dejó Japón para ir a los Estados Unidos en 1982, y allí inició sus actividades profesionales mientras todavía se encontraba en el Berkeley College of Music. Se ganó una gran popularidad como bajista en Boston, Europa y Asia.

NOTA

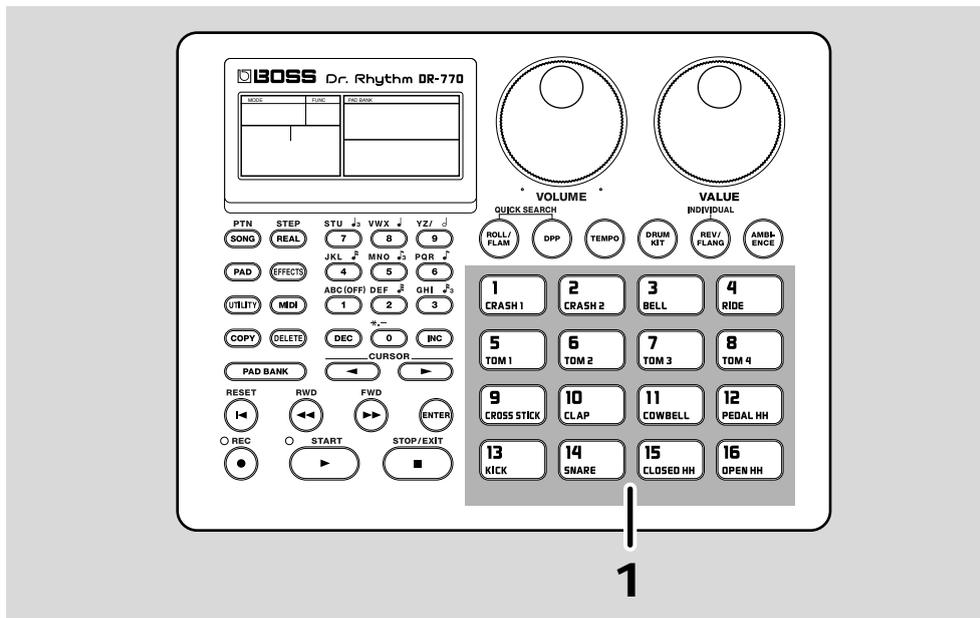
Todos los derechos reservados. La utilización no autorizada de este material para fines diferentes del disfrute personal y privado representa una violación de las leyes aplicables.

NOTA

No es posible enviar la información de la música reproducida a través de MIDI OUT.

Utilizar los pads para tocar sonidos

A continuación explicamos la manera de utilizar los pads para tocar los sonidos de instrumentos de percusión del DR-770.



1. Al golpear un pad, se oirá el sonido instrumental (instrumento) asignado al pad.

Los pads son sensibles a la velocidad, por lo que el volumen y el tono cambiarán según la fuerza con que golpee el pad.

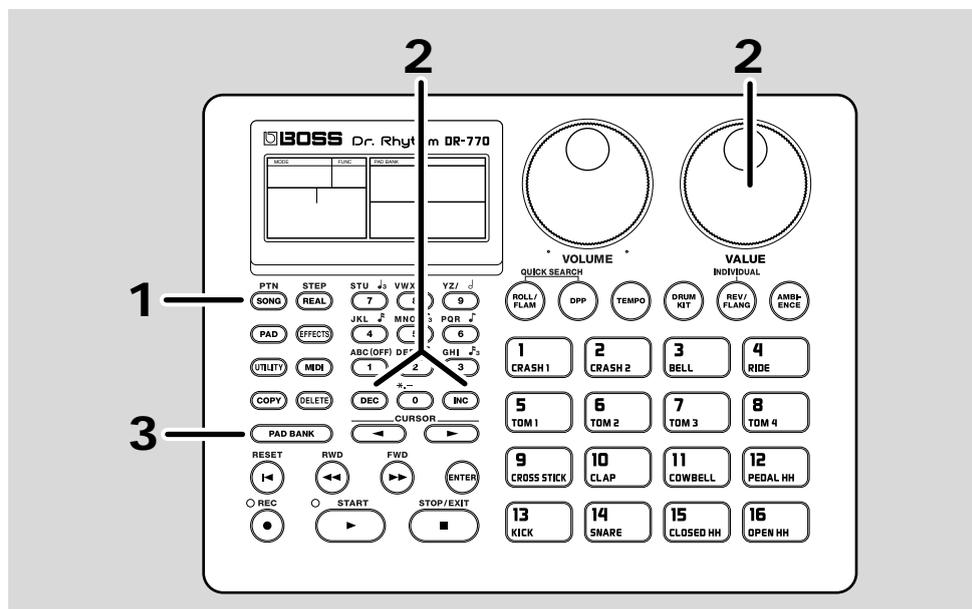
Tocar sonidos diferentes (Cambiar el banco de pads)

Es posible cambiar el banco de pads para que los mismos pads toquen instrumentos diferentes.



Un Banco de pads es un grupo de instrumentos asignados a los 16 pads. Existen dos bancos de pads: A y B.

Para los detalles, consulte "Grupos de percusión y bancos de pads" (p. 41).



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."

MODE	REAL	FUNC
PATTERN		

2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para que la pantalla muestre "1."

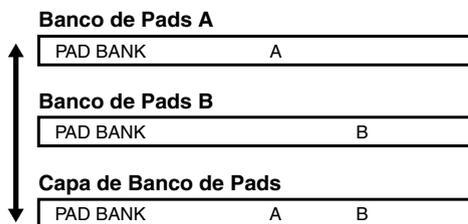
Seleccione el patrón número 1.

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
PATTERN			TEMPO	120
	BEAT LENGTH		PATTERN	1
0010 08				
AdRck10				

↑
Número de patrón

3. Pulse [PAD BANK].

Cada vez que pulse el botón, el ajuste cambiará según el ciclo A -> B -> AB (A y B a la vez), y el banco de pads cambiará entre A -> B -> AB (A y B a la vez).



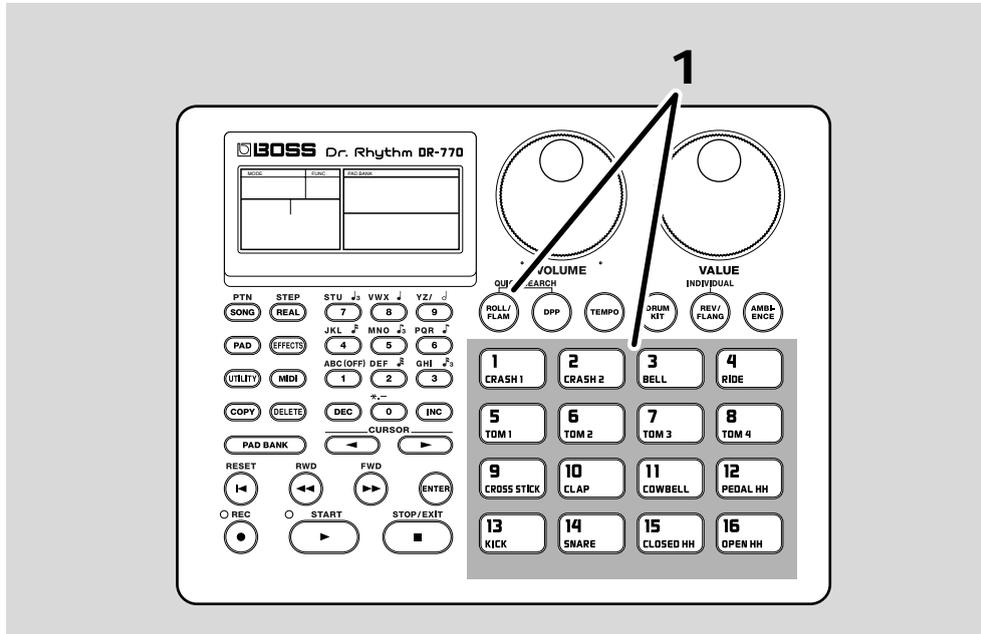
Al cambiar el banco de pads se oirán sonidos (instrumentos) diferentes al golpear los pads.



Si aparecen A y B en la pantalla, ambos sonidos se oirán a la vez. (Función Pad Bank Layer: p. 46)

Tocar un redoble

Un "redoble" es una técnica de interpretación mediante la cual un instrumento se toca repetidamente a unos intervalos regulares.



1. Mantenga pulsado el botón [ROLL/FLAM] y continúe pulsando un pad.



Es posible ajustar el espaciado del redoble.

Consulte "Cambiar los ajustes de redoble" (p. 47).



Es posible definir ajustes para que se toque un Flam al pulsar el botón

Consulte "Cambiar los ajustes de redoble" (p. 47).

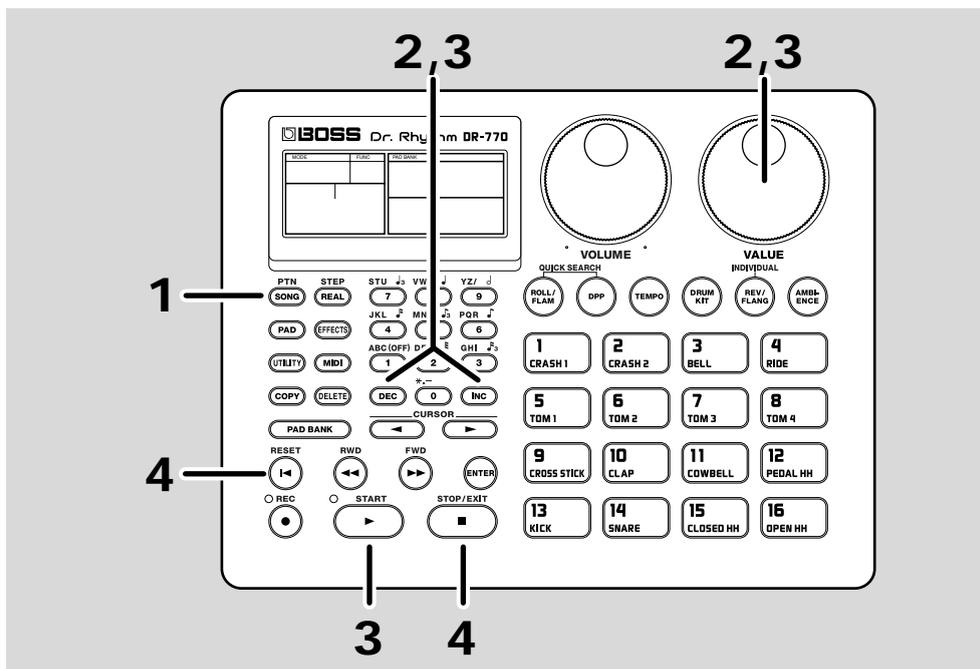
Reproducir patrones

El DR-770 contiene 400 patrones predefinidos y 400 patrones de usuario. Siga los pasos que se detallan a continuación para reproducir y escuchar patrones.



MEMO En el DR-770, un Patrón es una sección de información de percusión que puede tener una longitud de 1, 2 ó 3 compases.

Seleccionar y reproducir un patrón



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre "PATTERN."

MODE	REAL	FUNC
PATTERN		

2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el patrón (1 - 400) que desee reproducir.

Los números del 1 al 400 son los patrones predefinidos, y los números del 401 al 800 son los patrones de usuario.

Compás

MODE	REAL	FUNC	PAD BANK	A
PATTERN			TEMPO	120
BEAT LENGTH			PATTERN	1
0010 08 HdRk10				

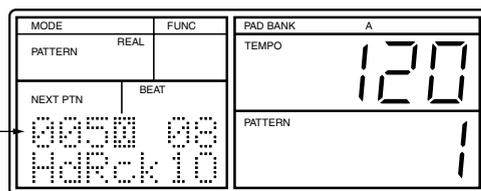
Nombre del patrón Número del patrón

3. Pulse [START] para reproducir el patrón seleccionado.

El indicador de tiempo parpadeará en cada tiempo, y el contador de tiempos cambiará a medida que vaya reproduciéndose el patrón.

Mientras se esté reproduciendo un patrón es posible utilizar Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para que la pantalla muestre "NEXT PTN." En este momento podrá seleccionar el patrón que se reproducirá a continuación.

Cuando termine de sonar el patrón actual empezará a sonar el patrón seleccionado.



Número del patrón que se tocará a continuación

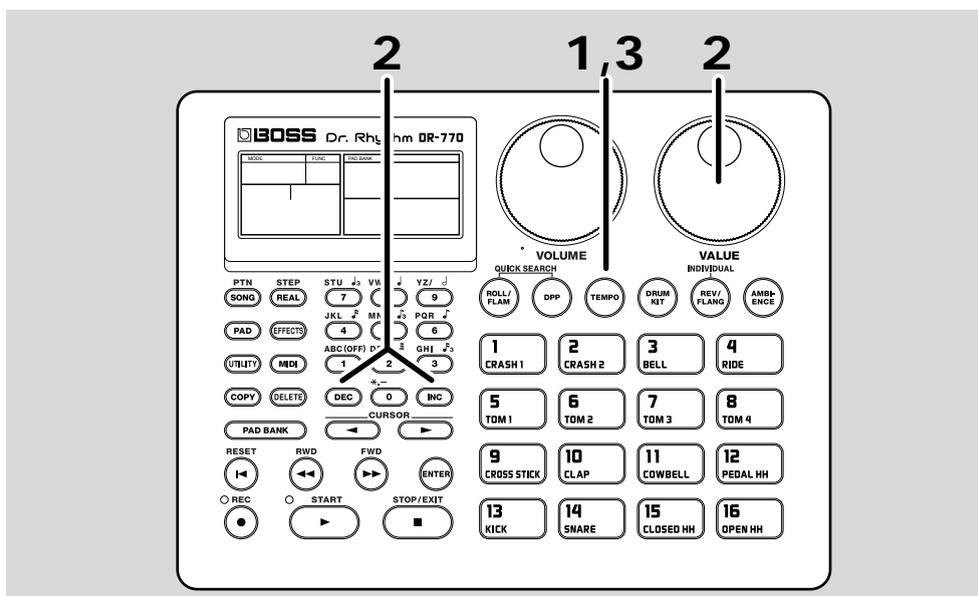
4. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción.

Cuando vuelva a pulsar [START], la reproducción se reanudará a partir del punto en que se ha parado. (Esto se conoce como Continue Play.)

Si pulsa [RESET] y a continuación pulse [START], la reproducción empezará desde el principio del patrón.

Ajustar el tempo

A continuación se explica la manera de ajustar el tempo al que se reproducirá el patrón.



1. Pulse [TEMPO] para que el mensaje "TEMPO" parpadee.



2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar el tiempo.

El tiempo puede ajustarse entre 20 y 260.

3. Una vez haya ajustado el tiempo deseado, vuelva a pulsar [TEMPO].

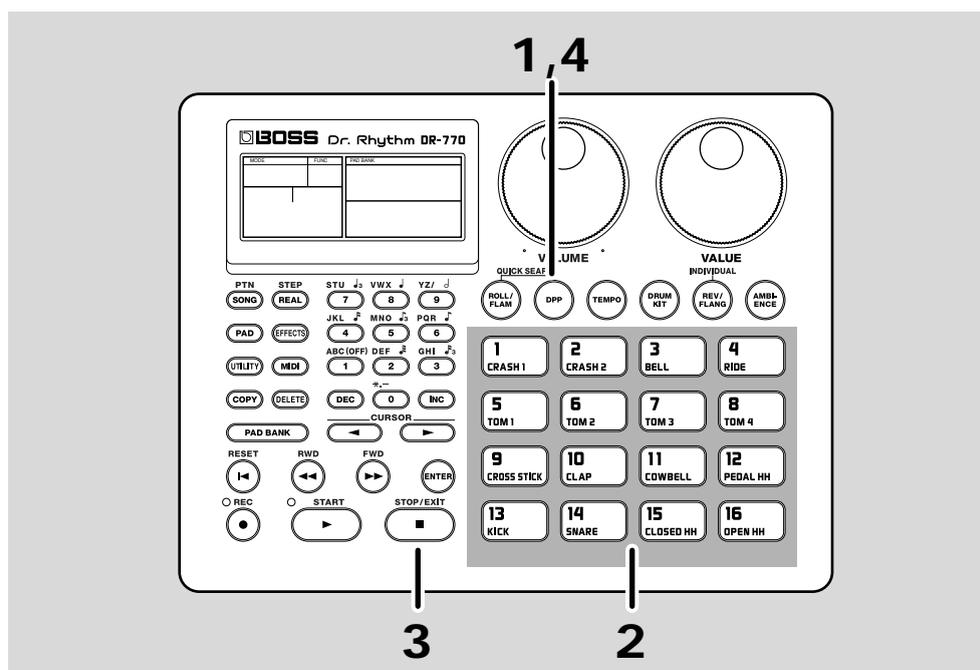
"TEMPO" cambiará de intermitente a la visualización normal.

Reproducir un patrón seleccionado previamente (DPP)

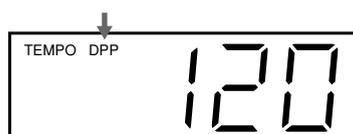
Normalmente, al pulsar un pad sonará el instrumento asignado a este pad. No obstante, la función DPP (Direct Pattern Play) permite utilizar los pads para reproducir patrones que se hayan asignado a cada uno de los pads.

La función DPP permite reproducir patrones simplemente pulsando los pads.

A continuación explicamos la manera en que puede utilizar la función DPP para escuchar los patrones asignados originalmente a los pads.



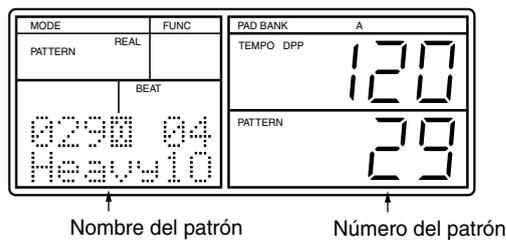
1. Pulse [DPP] para que la pantalla muestre "DPP."



2. Golpee un pad, y el patrón asignado al pad empezará a reproducirse.

El indicador de tiempo parpadeará con cada tiempo, y el número de tiempo cambiará a medida que vaya reproduciéndose el patrón.

La pantalla indicará el número y el nombre del patrón que se esté reproduciendo.



Si pulsa un pad diferente durante la reproducción, el patrón que se esté reproduciendo actualmente continuará sonando hasta el final, y a continuación empezará a reproducirse el patrón asignado al pad que haya pulsado.

3. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción

Si vuelve a pulsar el pad, la reproducción se iniciará desde el principio del patrón.

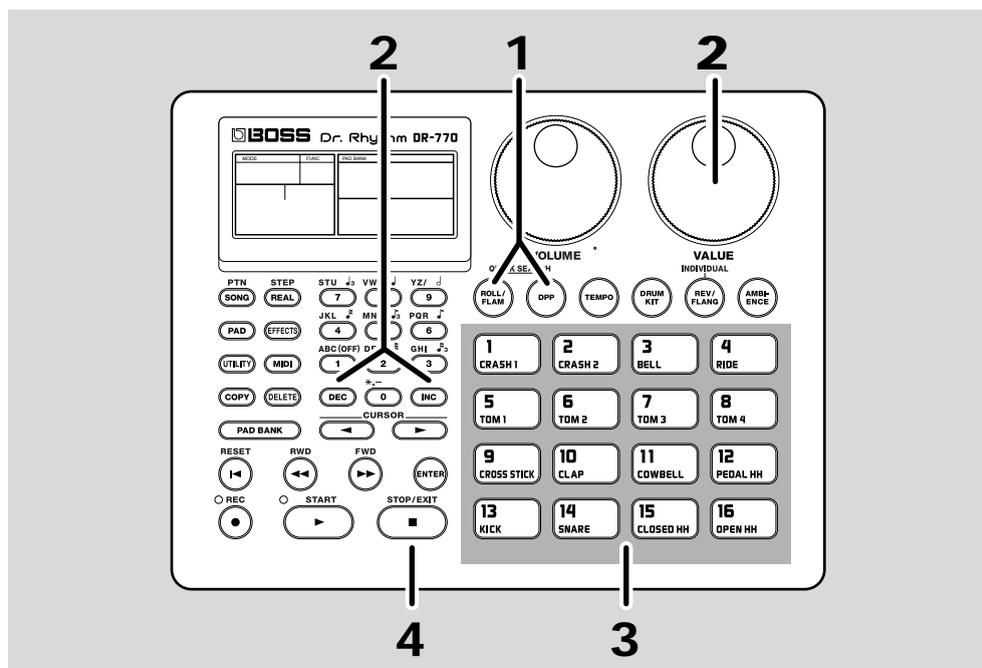
4. Para desactivar la función DPP (Direct Pattern Play), pulse [DPP] para que el mensaje "DPP" desaparezca de la pantalla.



MEMO Para los detalles acerca de la asignación de un patrón a un pad, consulte "Asignar un patrón a un pad" (p. 49).

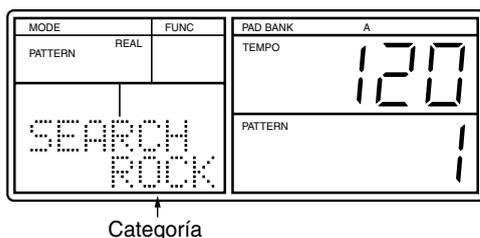
Seleccionar patrones rápidamente (Quick Search)

La función Quick Search permite buscar el patrón deseado según la Categoría (p. ej., el género musical, como rock o jazz).



1. Mantenga pulsado el botón [ROLL/FLAM] y pulse [DPP].

Aparecerá la siguiente pantalla.



2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar la categoría deseada.

HD ROCK Hard Rock, Heavy Metal
ROCK Rock
POP Pop, 16 tiempos, 8 tiempos
FNK&BLS Funk, Blues, Soul
JAZZ Jazz, Fusion
DANCE Hip-Hop, Techno, etc.
LATIN Bossa Nova, Samba, etc.
WORLD Música étnica
USER 1 Patrón de usuario 401–416
USER 2 Patrón de usuario 417–432
USER 3 Patrón de usuario 433–448
 : : :
USER25 Patrón de usuario 785–800

Al seleccionar una categoría, los patrones de esta categoría se asignarán a los pads. (1–16).

3. Al golpear un pad, empezará a sonar el patrón asignado.

El indicador de tiempo parpadeará en cada compás, y el número de tiempo cambiará a medida que vaya reproduciéndose el patrón.

Si golpea un pad diferente durante la reproducción, el patrón asignado al último pad pulsado empezará a sonar a partir del siguiente tiempo.

NOTA

Según la categoría que haya seleccionado, es posible que no todos los 16 pads tengan un patrón asignado. En este caso, si pulsa un pad que no tiene ningún patrón asignado la pantalla mostrará "---" aproximadamente durante 1 segundo en el ángulo inferior derecho de la pantalla.

4. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción.

Al volver a pulsar el pad, la reproducción se iniciará desde el principio del patrón.

5. Para salir de la función Quick Search, pulse [ENTER].

Tocar otros sonidos (Cambiar el Grupo de percusión)

Incluso con el mismo patrón, si cambia los instrumentos que lo conforman podrá cambiar el aire general del patrón (interpretación y sonido).

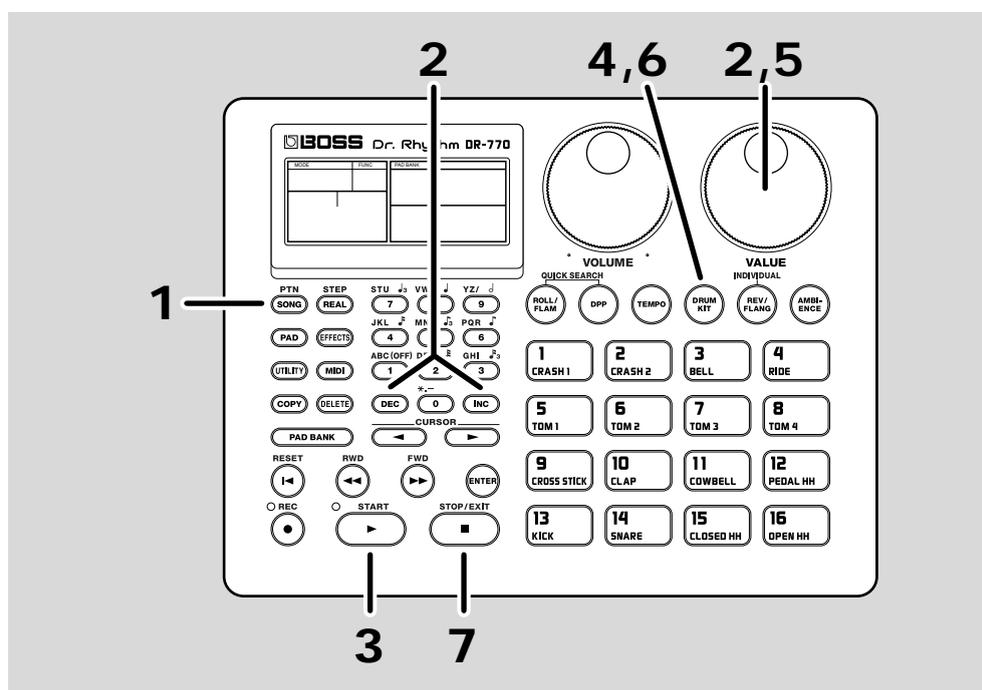
A continuación explicamos la manera en que es posible cambiar el grupo de percusión mientras se está reproduciendo un patrón, y tocar así el mismo patrón utilizando varios instrumentos.



Un "grupo de percusión" es una colección de 55 instrumentos seleccionados entre los 255 instrumentos que el DR-770 tiene integrados.

Este equipo dispone de 64 grupos de percusión predefinidos. Además, también permite definir 64 grupos de percusión de usuario, que pueden modificarse según se desee.

Para más detalles, consulte la sección "Grupos de percusión y bancos de pads" (p. 41).



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."

MODE	FUNC
PATTERN	REAL

2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el número de patrón "1."
Si lo desea, es posible seleccionar otro patrón..
3. Pulse [START] para iniciar la reproducción
4. Pulse [DRUM KIT] para que el mensaje "DRUM KIT" parpadee.



5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar un número de grupo de percusión.

Seleccione diversos grupos de percusión y escuche la manera en que cambia el sonido.



6. Pulse [DRUM KIT] de nuevo para salir del proceso de selección del grupo de percusión.

La indicación "DRUM KIT" cambiará de intermitente a la visualización normal.

7. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción del patrón.



Para la lista de los grupos de percusión predefinidos, consulte "Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 98).



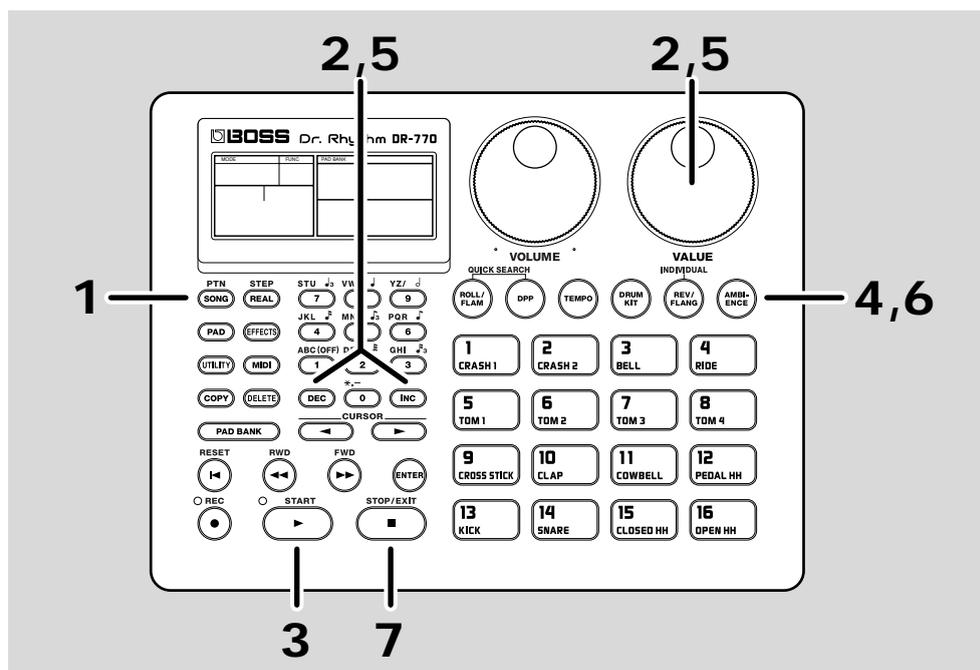
Si desea modificar los ajustes del grupo de percusión, consulte el "Capítulo 8. Crear un grupo de percusión original" (p. 71).

Aplicar efectos para obtener el sonido deseado (Ambience)

Aquí se explica la manera de crear la atmósfera deseada utilizando Ambience para aplicar un efecto a la reproducción del patrón.



Ambience es una función que controla de manera muy exhaustiva los tres efectos internos (reverberación, flanger y ecualizador) para crear de manera rápida y sencilla un sonido de efecto. Esta función permite crear ajustes de efectos para el tipo de ambiente acústico deseado, como por ejemplo "tocar en una sala de conciertos" o "tocar en un club."



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."

MODE	FUNC
PATTERN	REAL

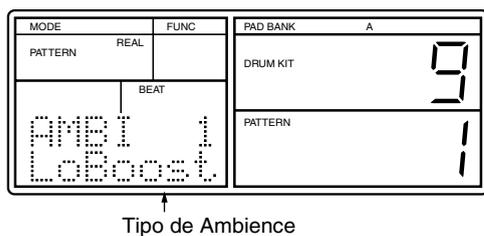
2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el número de patrón "1."

Si lo desea, también es posible seleccionar otro patrón.

3. Pulse [START] para iniciar la reproducción

4. Pulse [AMBIENCE].

Aparecerá la siguiente pantalla.



5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el tipo de ambiente.

- 1 **LoBoost** (Realce de graves)
- 2 **Flang'n** (Flanger)
- 3 **Bright**
- 4 **Hi-Fi**
- 5 **Dark**
- 6 **Lo-Fi**
- 7 **Room**
- 8 **Studio**
- 9 **Garage**
- 10 **Club**
- 11 **Hall**
- 12 **Stadium**
- 13 **Space**
- 14 **Echo**
- 15 **Doublin** (Doble)
- 16 **Flat**

Seleccione varios tipos de ambiente y escuche el resultado.

6. Para desactivar el ambiente seleccionado, vuelva a pulsar [AMBIENCE].

Cada vez que pulse [AMBIENCE], el ambiente seleccionado se activará o se desactivará.

7. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción del patrón.



Para los detalles acerca de los ajustes para cada efecto (reverberación, flanger y ecualizador), consulte "Ajustes de los efectos" (p. 77).



Para los efectos de reverberación y flanger, es posible ajustar la profundidad del efecto de manera independiente para cada instrumento. Para los detalles, consulte "Ajustar la profundidad de reverberación / flanger" (p. 80).

Grabar un patrón (Grabación a tiempo real)

El DR-770 permite crear 400 patrones originales propios.

Aquí explicamos la manera de utilizar la grabación a tiempo real para grabar un patrón simple.

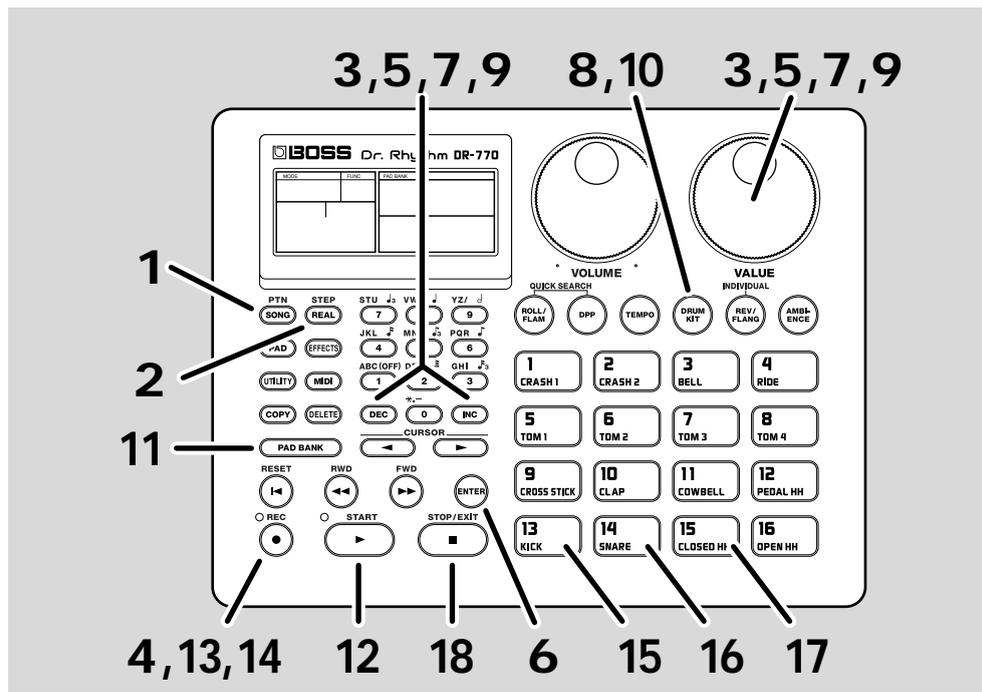
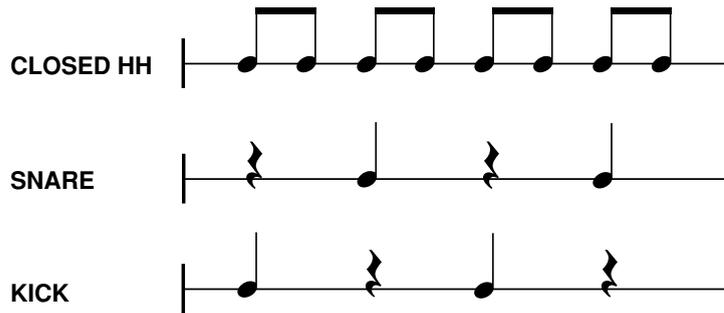


La grabación a tiempo real es un método de grabación en el cual debe pulsar los pads siguiendo el tiempo marcado por el metrónomo para grabar un patrón tal y como lo toque.

Otro método de grabación es la Grabación por pasos, en la cual es posible especificar la temporización de las notas individualmente para cada sonido (instrumento).

Para los detalles, consulte "Crear ritmos" (p. 42).

Ahora grabaremos el siguiente patrón en el número de patrón 401.



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "REAL."

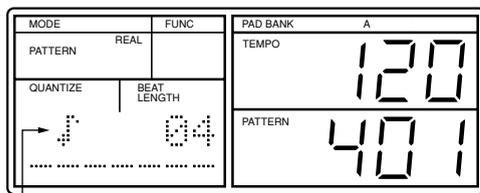
Con ello habrá seleccionado la grabación a tiempo real.

MODE		FUNC
PATTERN	REAL	

3. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el número de patrón "401."

4. Pulse [REC].

El indicador REC se iluminará, y la pantalla mostrará el mensaje "QUANTIZE."



Quantize

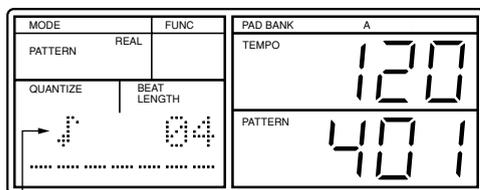
5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar Quantize a “♪” (corcheas).



Quantize es una función que corrige las imprecisiones en la temporización que tienen lugar al golpear los pads durante la grabación. Normalmente deberá ajustar Quantize al valor de la nota más corta que desee grabar.

6. Pulse [CURSOR▶] para que el tiempo (“BEAT LENGTH”) parpadee.

La duración del ritmo es el número de notas negras en un patrón.



Quantize

7. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar este parámetro a "04."

8. Pulse [DRUM KIT] para que el mensaje "DRUM KIT" parpadee.

9. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el número de grupo de percusión "8" (Ambient).

Golpee varios pads para localizar los sonidos deseados.

10. Pulse [DRUM KIT].

Golpee varios pads para localizar los sonidos deseados.

11. Pulse [PAD BANK] para que la pantalla muestre sólo el mensaje "A."

El Banco de pads A estará seleccionado.

12. Pulse [START].

El metrónomo empezará a sonar, y el indicador de tiempo se iluminará de manera sincronizada con la cuenta.

13. Pulse [REC] para que el indicador REC se apague.

El metrónomo continuará sonando, pero al golpear los pads las notas no se grabarán. Golpee los pads siguiendo el tiempo del metrónomo para practicar.

Si el tempo del metrónomo es demasiado rápido (o lento), siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el tempo.

- 1) Pulse [TEMPO] para que el mensaje "TEMPO" parpadee.
- 2) Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar el tempo.
- 3) Una vez haya ajustado el tempo deseado, vuelva a pulsar [TEMPO].

Una vez haya terminado de practicar, continúe con los siguientes pasos.

14. Pulse [REC] para que el indicador REC se ilumine.

15. Golpee el pad 13 para grabar el bombo.

Golpee el pad con la siguiente temporización.



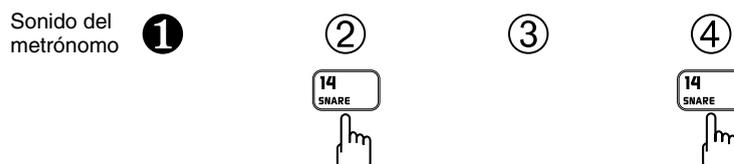
El bombo continuará sonando repetidamente.



La fuerza (velocidad) con que golpee el pad también se grabará.

16. Golpee el pad 14 para grabar la caja.

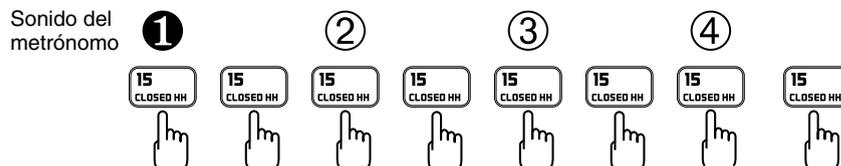
Golpee el pad con la siguiente temporización.



El bombo y la caja continuarán sonando repetidamente.

17. Golpee el pad 15 para grabar el charles cerrado.

Golpee el pad con la siguiente temporización.



Todos los sonidos que ha grabado continuarán sonando repetidamente.

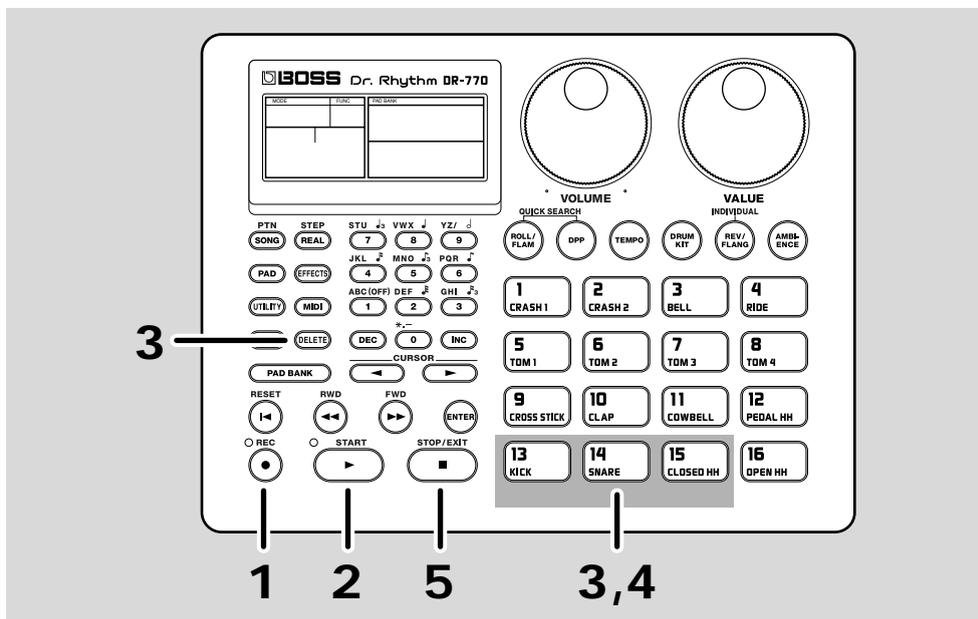
18. Pulse [STOP/EXIT] para parar la grabación.

Para rehacer la grabación

Escuche el patrón que ha grabado. Si no está satisfecho con el resultado, puede rehacer la grabación.

Volver a grabar sólo un instrumento concreto

Si desea volver a grabar sólo un instrumento específico, como el charles cerrado, siga los pasos detallados a continuación.



1. Pulse [REC] para que el indicador REC se ilumine.
2. Pulse [START] para pasar al modo de preparado para la grabación.

3. Mantenga pulsado el botón [DELETE], y pulse el pad al que esté asignado el instrumento que desee volver a grabar.

Las notas de este instrumento se borrarán mientras continúe pulsando el botón [DELETE] y el pad.

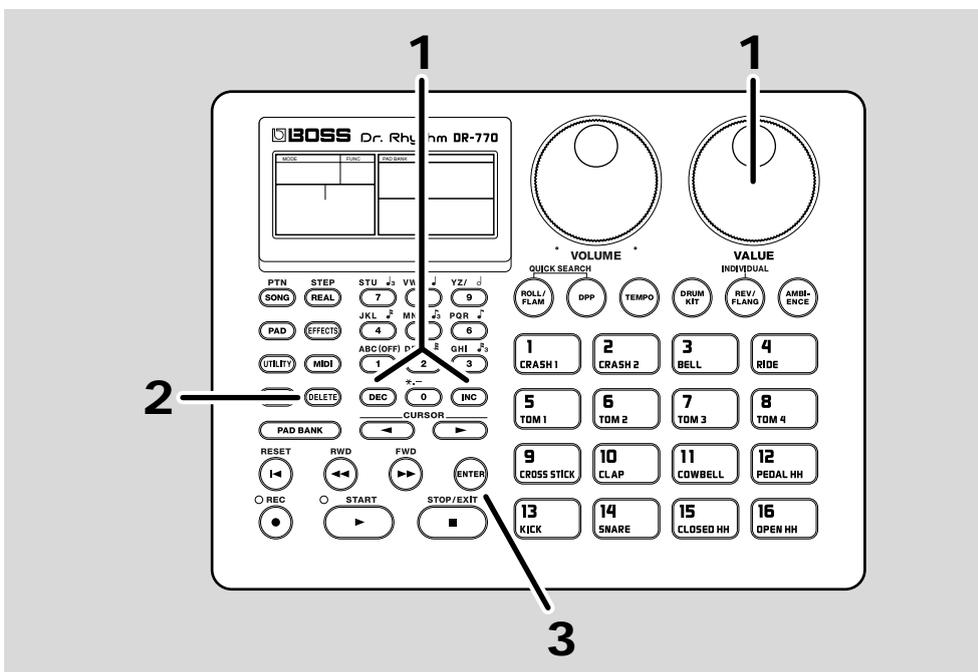


4. Golpee el pad para volver a grabarlo.

5. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP/EXIT].

Volver a grabar desde el principio

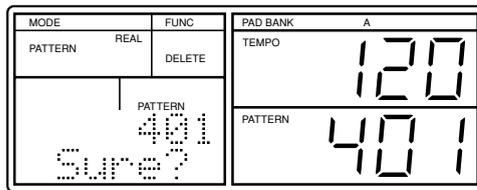
Si desea volver a grabar todos los instrumentos, siga los pasos que se indican a continuación. (Con ello borrará el patrón que ha grabado.)



1. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el patrón que desee volver a grabar.

2. Con la reproducción parada, pulse [DELETE]. (La pantalla mostrará el mensaje "DELETE.")

La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea eliminar el patrón.



3. Pulse [ENTER].

El patrón se borrará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."

Es posible asignar un nombre de hasta siete caracteres a un patrón que haya grabado.

→ “Asignar un nombre a un patrón” (p. 61)

Es posible realizar ajustes de precisión en notas individuales que haya grabado.

→ “Eliminar una nota individual” (p. 57)

→ “Añadir una nota individual” (p. 57)

→ “Ajustar el volumen de una nota individual” (p. 57)

Grabar una canción (Grabación por pasos)

En el DR-770 es posible crear una canción colocando patrones en el orden de reproducción deseado.

Aquí explicamos la manera de utilizar la grabación por pasos para grabar una canción simple.



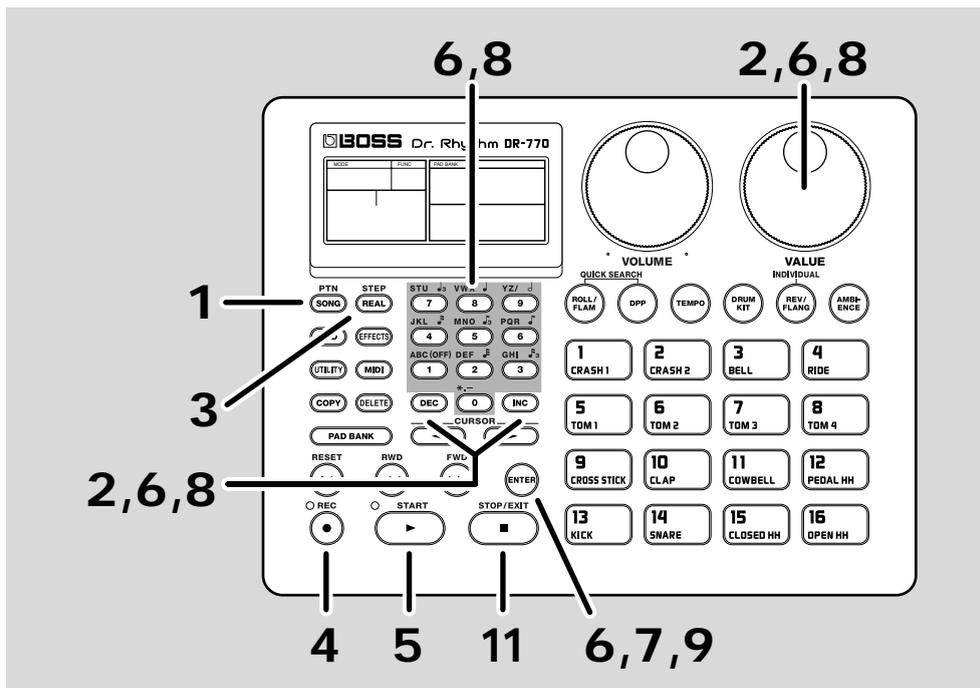
La grabación por pasos es un método con el cual es posible utilizar las teclas numéricas y otras teclas para especificar el orden de los patrones que se reproducirán.

Otro método de grabación es la grabación a tiempo real, con el cual se graba la reproducción de patrones en una canción en el momento en que tiene lugar la reproducción.

Para los detalles, consulte "crear ritmos" (p. 42).

En este ejemplo grabaremos la siguiente canción en el número de canción 1.

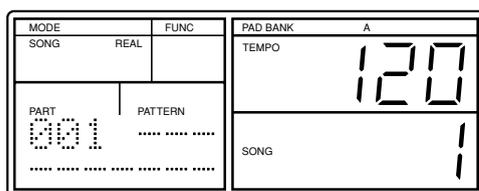
Part 001	002	003	004
Pattern No. 45	Pattern No. 45	Pattern No. 46	Pattern No. 47
005	006	007	008
Pattern No. 47	Pattern No. 45	Pattern No. 45	Pattern No. 48



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."

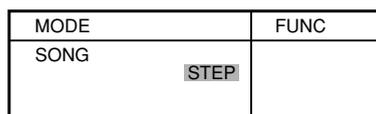
MODE		FUNC
SONG	REAL	

2. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."



3. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."

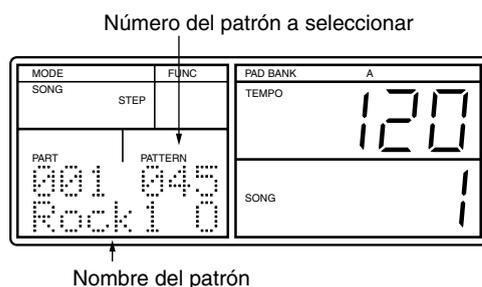
Con ello seleccionará la Grabación por pasos.



4. Pulse [REC] para que el indicador REC se ilumine.

5. Pulse [START].

El indicador de tiempo se iluminará, y aparecerá la siguiente pantalla.



6. Seleccione el primer patrón (número 45) que desee grabar.

Pulse las teclas numéricas [4] y [5], y a continuación pulse [ENTER].



También es posible seleccionar patrones utilizando [DEC], [INC] o [VALUE].



PART indica el orden de los patrones dentro de la canción. el principio de la canción es la parte número 1.

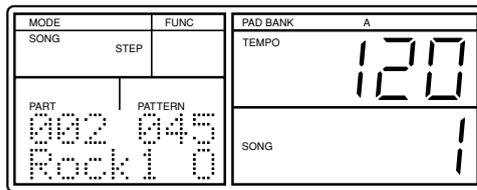
7. Pulse [ENTER].

Cuando pulse [ENTER] pasará a la siguiente parte.

8. Seleccione el patrón que desee grabar a continuación.

Utilice las teclas numéricas para seleccionar el número, y a continuación pulse [ENTER]. Alternativamente, también puede utilizar [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el número.

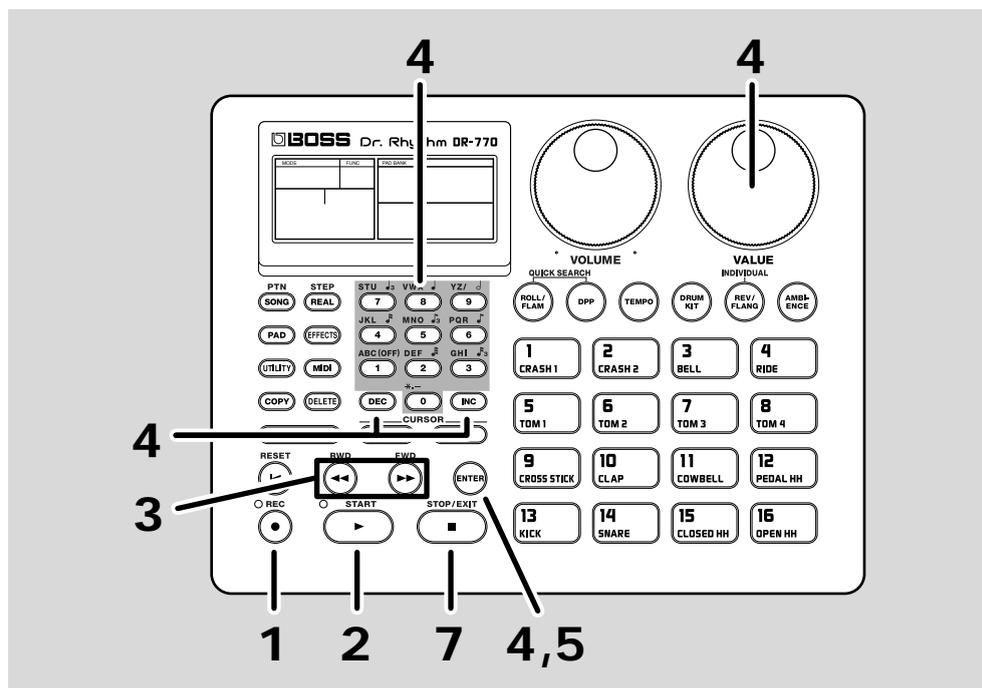
Para continuar y seleccionar el mismo número, vaya al paso 9.



9. Pulse [ENTER].
10. Repita los pasos 8 - 9 para seleccionar todos los patrones deseados.
11. Pulse [STOP/EXIT] una vez haya terminado de grabar.

Para rehacer la grabación

Si especifica un patrón equivocado durante la grabación, siga los pasos que se indican a continuación para grabar el patrón de manera correcta.



1. Pulse [REC] para que el indicador REC se ilumine.
2. Pulse [START] para pasar al modo de preparado para la grabación.
3. Utilice [RWD] / [FWD] para seleccionar la parte en la que haya grabado el patrón equivocado.



4. Seleccione el patrón que desee grabar.

Utilice las teclas numéricas para seleccionar el número, y a continuación pulse [ENTER].
Alternativamente, también puede utilizar [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el número.

5. Pulse [ENTER].

6. Repita los pasos 3 - 5 tantas veces como sea necesario.

7. Pulse [STOP/EXIT] para parar la grabación.

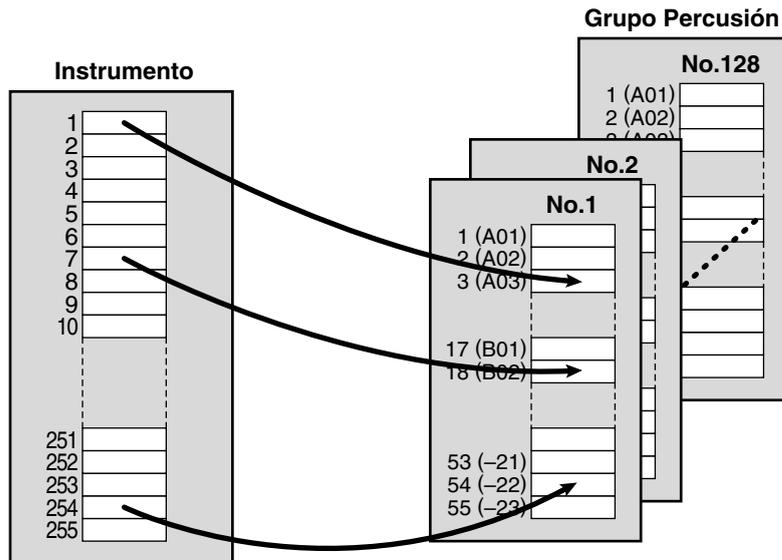
Capítulo 1. Antes de crear ritmos

Este capítulo ofrece una descripción básica del DR-770.

Grupos de percusión y bancos de pads

Grupos de percusión

Un grupo de percusión es una colección de 55 instrumentos seleccionados entre los 255 instrumentos (sonidos instrumentales) integrados. Los 55 instrumentos están asignados a un número (número de pad) entre 1 y 55.

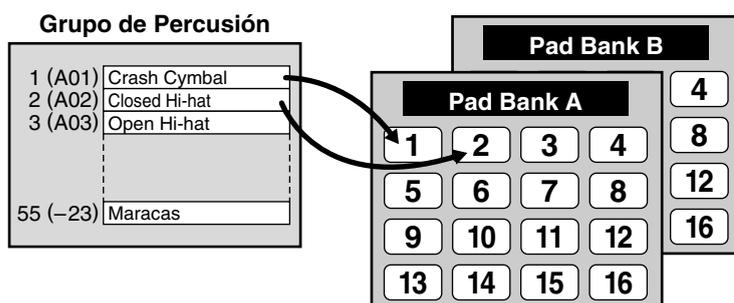


- El DR-770 dispone de 64 grupos de percusión predefinidos (números 1 - 64) y de 64 grupos de percusión de usuario, que pueden modificarse libremente (números 65 - 128).
- Es posible editar el sonido (volumen, afinación, etc.) de los instrumentos asignados a un grupo de percusión de usuario, lo cual significa que es posible utilizarlos como instrumentos nuevos además de los instrumentos integrados.
- En el DR-770 sólo es posible utilizar un grupo de percusión al crear un patrón. En un mismo patrón no es posible utilizar múltiples grupos de percusión.
- Un patrón graba el número de grupo de percusión utilizado para crear el patrón.

Esto significa que si reproduce un patrón diferente, el grupo de percusión también cambiará.

Banco de pads

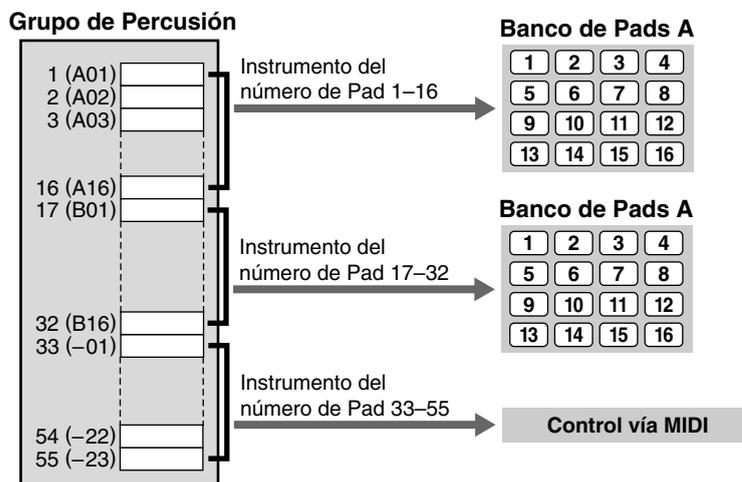
Un banco de pads es un grupo de ajustes que asignan un instrumento de un grupo de percusión a cada uno de los 16 pads. Existen dos bancos de pads: A y B.



Los números de pad 1 - 16 de un grupo de percusión se corresponden con los pads 1 - 16 del banco de pads A, y los números de pads 17 - 32 se corresponden con los pads 1 - 16 del banco de pads B. Esto significa que los instrumentos de los números de pads 1 - 32 pueden tocarse golpeando los pads.

NOTA

Los instrumentos de los números de pads 33 - 55 no pueden tocarse golpeando los pads, pero pueden tocarse vía MIDI (p. 85). Y pueden grabarse con el método de grabación por pasos (p. 58).



Crear ritmos

Hablando en general, los dos pasos siguientes son necesarios para poder crear patrones de ritmo para una canción en el DR-770.

Crear un patrón

Cree (grave) un patrón musical para una parte de la canción., Es posible crear hasta 400 patrones de usuario.

Existen dos maneras de grabar un patrón.

Grabación a tiempo real

En este método deben golpearse los pads siguiendo el tiempo marcado por el metrónomo para grabar un patrón de la manera en que lo toque. Si la temporización con que pulsa los patrones no es totalmente precisa, utilice la función Quantize para que las notas se graben con las temporizaciones exactas.

Grabación por pasos

En este método es necesario especificar aspectos como la temporización (paso) y el volumen de cada instrumento, para cada nota. Los usuarios que no se sientan cómodos con la grabación a tiempo real pueden utilizar este método para grabar un patrón de manera muy precisa.

La grabación por pasos también puede utilizarse para editar notas individuales de un patrón después de grabarlos.

También es posible utilizar una combinación de grabación a tiempo real y de grabación por pasos para grabar un patrón.

Por ejemplo, puede grabar un patrón a tiempo real y a continuación utilizar la grabación por pasos para realizar correcciones menores. Alternativamente, puede utilizar la grabación por pasos para grabar el patrón básico y a continuación utilizar la grabación a tiempo real para añadir algunas notas para completar el patrón.

Número de notas que pueden grabarse a la vez

Es posible grabar hasta nueve notas en el mismo paso. En ningún caso es posible grabar un número mayor de notas.

Crear una canción

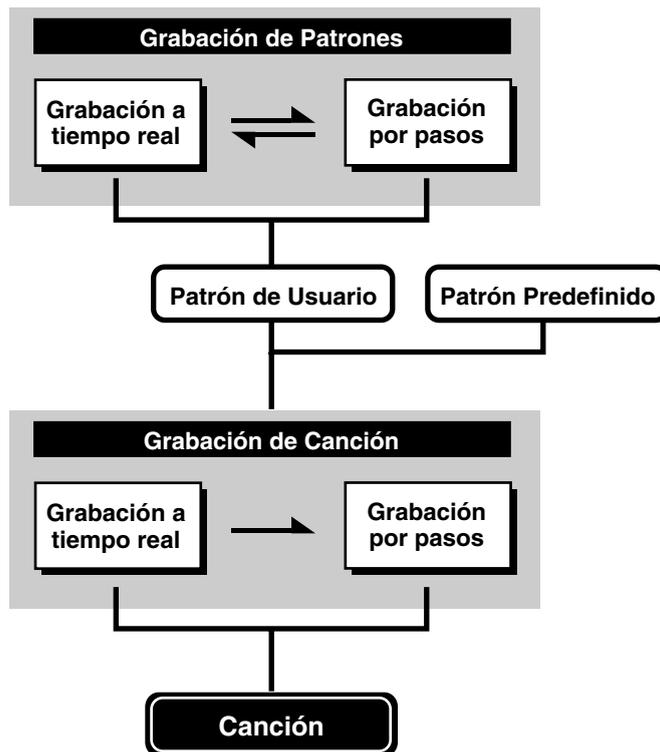
Organice patrones de usuario que haya creado, o cualquiera de los 400 patrones predefinidos en el orden de reproducción deseado para crear (grabar) una canción. Igual que con los patrones, existen dos maneras de grabar una canción.

Grabación a tiempo real

Este método permite seleccionar y reproducir patrones, y grabar esta selección como una canción. Éste es un método rápido y sencillo de grabar una canción.

Grabación por pasos

Este método permite utilizar las teclas numéricas para especificar cada uno de los patrones de manera individual, así como el orden en que se reproducirán (la "parte"). La grabación por pasos permite grabar de manera muy precisa canciones que contengan combinaciones de patrones muy complejas, lo cual podría ser difícil con la grabación a tiempo real.



Modos operativos del DR-770

El DR-770 dispone de un gran número de funciones que ayudan a crear patrones y canciones, y a editar sonidos. Estas funciones están agrupadas en los seis modos siguientes.

Modo Song

En este modo es posible reproducir, grabar y editar canciones.
Al seleccionar este modo la pantalla muestra el mensaje "SONG."

Modo Pattern

En este modo es posible reproducir, grabar y editar patrones.
Al seleccionar este modo la pantalla muestra el mensaje "PATTERN."

Modo Pad

En este modo es posible asignar instrumentos a los pads, y especificar la manera en que sonarán los instrumentos.
Al seleccionar este modo la pantalla muestra el mensaje "PAD."

Modo Effect

En este modo es posible definir ajustes para los efectos de reverberación y flanger y para el ecualizador.
Al seleccionar este modo la pantalla muestra el mensaje "EFFECTS."

Modo Utility

En este modo es posible definir ajustes para Roll y Metronome, y especificar los ajustes para Swing y Timing Shift para modificar la manera en que se reproducirá un patrón.
La operación "Factory Reset", que recupera los ajustes originales del equipo, también se encuentra en este modo.
Al seleccionar este modo la pantalla muestra el mensaje "UTILITY."

Modo MIDI

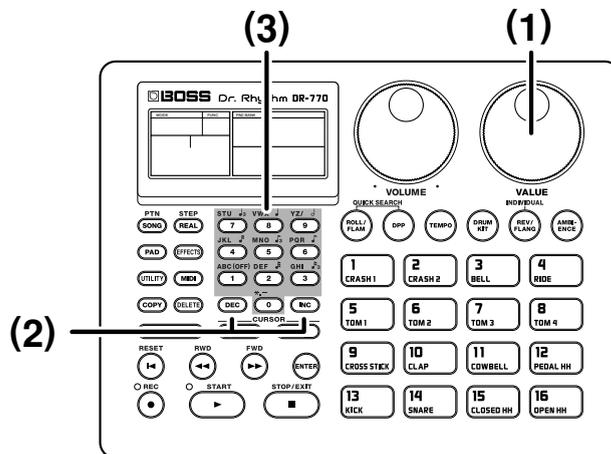
En este modo es posible definir los ajustes para utilizar el DR-770 como un módulo de sonido MIDI, o para transmitir la información del DR-770 a un secuenciador externo.
Al seleccionar este modo la pantalla muestra el mensaje "MIDI."

Cambiar entre modos

Para cambiar entre estos modos, compruebe que la reproducción esté parada y pulse el botón de modo deseado ([SONG/PTN], [PAD], [EFFECTS], [UTILITY], [MIDI]).

Utilizar [VALUE] / [DEC] [INC] / las teclas numéricas

Es posible utilizar [VALUE] / [DEC] [INC] / las teclas numéricas para modificar o ajustar diversos valores mientras esté utilizando el DR-770, por ejemplo para seleccionar patrones o canciones, para ajustar el tempo, o para modificar los ajustes de los efectos.



(1) [VALUE]

Utilice este mando para realizar cambios importantes en un valor. El valor cambiará de manera continua, según la velocidad con que gire el mando.

(2) [DEC] [INC]

Utilice estos botones para definir ajustes de precisión para un valor. Si mantiene pulsado uno de estos botones, el valor cambiará de manera continua.

Si mantiene pulsado uno de estos botones y a continuación pulsa el otro botón, el valor cambiará de manera más rápida.

(3) Teclas numéricas

Utilice estas teclas cuando desee especificar un valor de manera directa. Después de utilizar las teclas numéricas para entrar un valor, pulse [ENTER] para confirmarlo.

Por ejemplo, si desea seleccionar el patrón número "50", pulse [5], [0] y [ENTER].

Al especificar valores de notas (por ejemplo, al definir ajustes para Quantize (p. 53)) es posible utilizar las teclas numéricas para seleccionar el valor de nota que está impreso en la parte superior derecha de cada tecla.

Si pulsa [1] desactivará el ajuste correspondiente.

Cuando entre caracteres para un nombre de patrón (p. 61) o un nombre de canción (p. 65), utilice las teclas numéricas para seleccionar los caracteres alfabéticos y los símbolos impresos en la parte superior izquierda de cada tecla.

Cada vez que pulse una tecla numérica, el carácter o símbolo cambiará de la siguiente manera.

(Ejemplo)

Al pulsar [1]: 1 -> A -> B -> C -> a -> b -> c

Al pulsar [0]: 0 -> * -> . -> -

En las explicaciones del capítulo 2 y los siguientes, los nombres de los botones aparecen abreviados como [VALUE*] en los casos en que pueda utilizar tanto [VALUE] como [INC] o [DEC] o las teclas numéricas.

Capítulo 2. Tocar ritmos

Tocar sonidos desde los pads

1. Al golpear un pad se oirá el sonido del instrumento asignado al pad.
El volumen, el sonido, etc. cambiarán según la fuerza con que golpee el pad.

Seleccionar un grupo de percusión

Seleccione el grupo de percusión que desee utilizar entre los 64 grupos predefinidos y los 64 grupos de usuario.

1. Pulse [DRUM KIT] para que el mensaje "DRUM KIT" parpadee.
El volumen, el sonido, etc. cambiarán según la fuerza con que golpee el pad.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el grupo de percusión deseado.
Predefinidos: 1–64
Usuario: 65–128



3. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [DRUM KIT] de nuevo.
"DRUM KIT" cambiará de intermitente a la visualización normal.

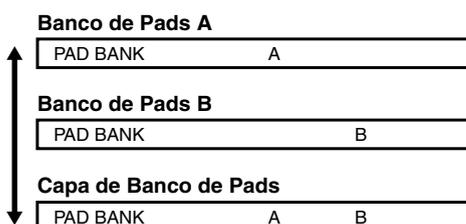


Para la lista de los grupos de percusión predefinidos, consulte la "Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 98).

Seleccionar el banco de pads

Aquí explicamos la manera de cambiar entre los bancos de pads A y B.

1. Pulse [PAD BANK].
Cada vez que pulse el botón, el banco de pads cambiará según el siguiente ciclo: A -> B -> AB



NOTA

Cuando aparezcan tanto A como B, la función Pad Bank Layer estará activada. (Consulte el siguiente punto.)

NOTA

Los instrumentos grabados en un patrón no pueden cambiarse más adelante pulsando [PAD BANK].

Utilizar ambos bancos de pads A y B de manera simultánea (Pad Bank Layer)

Pad Bank Layer es una función que reproduce a la vez los sonidos de los instrumentos de los bancos de pads A y B.

1. Pulse [PAD BANK] para que aparezca "AB".



El ajuste de Pad Bank Layer se guarda en el grupo de percusión seleccionado actualmente.

Aprovechar esta función



Si asigna el mismo instrumento al mismo pad de ambos bancos de pads A y B, y define una afinación ligeramente más grave (p. 72) para uno de los instrumentos, al utilizar la función Pad Bank Layer para tocar ambos instrumentos a la vez conseguirá un sonido más rico.



Si asigna instrumentos diferentes al banco de pads A y al banco de pads B, y define ajustes diferentes de Sensitivity Curve (p. 76) para cada instrumento, la diferencia en la fuerza con que golpee los pads, cuando la función Pad Bank Layer esté activada, permitirá cambiar entre los dos instrumentos, o crear otros cambios tonales muy complejos.

Utilizar un pad para tocar un redoble

Es posible tocar un redoble (una sucesión de notas con un espaciado regular) en un instrumento.

1. Mantenga pulsado [ROLL/FLAM], y pulse y mantenga pulsado un pad.

Cambiar los ajustes del redoble

Es posible ajustar el espaciado (densidad) del redoble. Este ajuste también permite tocar un flam.

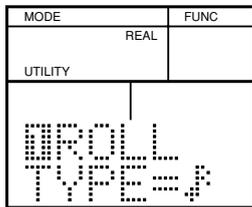
RECUERDE

El flam es una técnica de interpretación en la que las baquetas sujetadas con ambas manos tocan el mismo instrumento (caja, etc.) con una pequeña diferencia en la temporización y la fuerza.

1. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."

El DR-770 se encontrará en el modo Utility.

2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "1 ROLL TYPE."



3. Utilice [VALUE*] para definir el intervalo del redoble.

Para producir un flam, utilice [DEC] [INC] o [VALUE] para seleccionar "FL."

Pantalla	Intervalo	Pantalla	Intervalo
	Fusas		Tresillos de negras
	Tresillos de semicorcheas		Negras
	Semicorchea		Blanca
	Tresillos de corcheas	FL	Flam
	Corchea		

Modificar los ajustes de flam

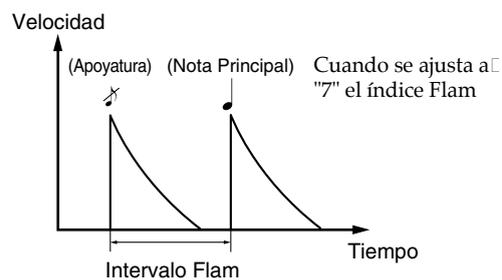
Cuando ROLL TYPE esté ajustado a Flam, podrá modificar los ajustes de Flam Interval y de Flam Ratio para cambiar la manera en la que se tocará el flam.

Flam Interval (0-31)

Este parámetro ajusta el tiempo que transcurrirá entre las dos notas del flam. Con el ajuste 0 no se producirá ningún flam.

Flam Ratio (0-7)

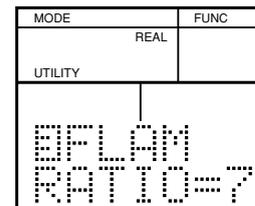
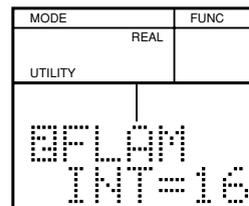
Este parámetro ajusta la relación de la fuerza del golpe (velocidad) entre el primer golpe y el segundo. Con un ajuste de 0, la nota ornamental no sonará.



1. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Utility.

2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desee cambiar. Si desea ajustar el intervalo, seleccione "2 FLAM INT." Si desea cambiar la relación, seleccione "3 FLAM RATIO".



3. Utilice [VALUE*] para ajustar el valor del parámetro.

Una manera sencilla de aplicar efectos (Ambience)

La función Ambience permite controlar de manera muy exhaustiva los tres efectos integrados (reverberación, flanger, ecualizador), lo cual facilita la aplicación de estos efectos.

NOTA

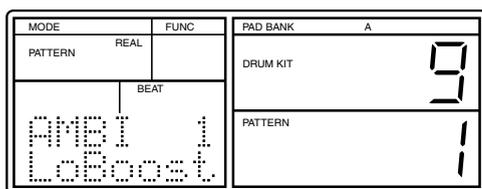
Al activar la función Ambience, los ajustes de los efectos (p. 80) del grupo de percusión y de cada instrumento se ignorarán, y los efectos se aplicarán según los ajustes de Ambience.

NOTA

Si selecciona un grupo de percusión en el que haya ajustado Individual (p. 82) no será posible utilizar Ambience.

1. Pulse [AMBIENCE].

Aparecerá la siguiente pantalla.



Tipo de Ambience

2. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el tipo de Ambience.

- | | | |
|----|----------------|--------------------|
| 1 | LoBoost | (Realce de graves) |
| 2 | Flang'n | (Flanger) |
| 3 | Bright | |
| 4 | Hi-Fi | |
| 5 | Dark | |
| 6 | Lo-Fi | |
| 7 | Room | |
| 8 | Studio | |
| 9 | Garage | |
| 10 | Club | |
| 11 | Hall | |
| 12 | Stadium | |
| 13 | Space | |
| 14 | Echo | |
| 15 | Doublin | (Doble) |
| 16 | Flat | |

3. Para desactivar Ambience, vuelva a pulsar [AMBIENCE].

Cada vez que pulse [AMBIENCE], la función Ambience se activará o se desactivará.

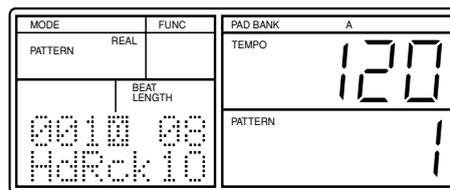
Tocar patrones

Aquí explicamos la manera de seleccionar y tocar un patrón entre los 400 patrones predefinidos o los 400 patrones de usuario.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.

2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón deseado.



Nombre del patrón

Número del patrón

3. Pulse [START] para iniciar la reproducción.

RECUERDE

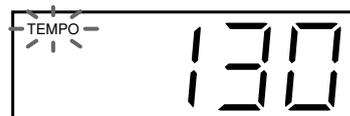
El número de patrón también aparecerá sobre el nombre del patrón, pero sólo cuando esté seleccionado el patrón Original (p. 50).

Ajustar el tiempo

1. Pulse [TEMPO] para que el mensaje "TEMPO" parpadee.

2. Utilice [VALUE*] para ajustar el tiempo.

El tiempo puede ajustarse entre 20 y 260.



3. Una vez esté satisfecho con el tiempo, pulse [TEMPO] de nuevo. "TEMPO" cambiará de intermitente a la visualización normal.

Utilizar la función DPP para tocar patrones

La función DPP (Direct Pattern Play) permite tocar patrones que se hayan asignado a los pads (1 - 16).

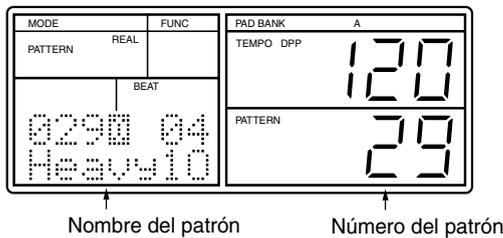
1. Pulse [DPP] para que la pantalla muestre el mensaje "DPP."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo DPP.

2. Cuando pulse un pad, el patrón asignado a este pad empezará a sonar.

El indicador de tiempo parpadeará en cada tiempo, y el número de tiempo cambiará a medida que progresa la reproducción.

La pantalla indicará el nombre y el número del patrón que esté sonando.



Si pulsa un pad diferente durante la reproducción, el patrón actual terminará de reproducirse, y a continuación empezará a sonar el patrón asignado al pad pulsado en último lugar.

NOTA

Si pulsa [PAD BANK] no será posible cambiar el patrón.

3. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción. Si vuelve a pulsar el pad, el patrón empezará a sonar desde el principio.
4. Para salir de la función DPP, pulse [DPP] de nuevo para que el mensaje "DPP" deje de aparecer en la pantalla.

Asignar un patrón a un pad

Aquí explicamos la manera de asignar un patrón (1 - 16) a un pad para así poder utilizar la función DPP.

1. Pulse [DPP] para que la pantalla muestre el mensaje "DPP." El DR-770 se encontrará ahora en el modo DPP.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que desee asignar a un pad.
3. Mantenga pulsado el botón [DPP] y pulse el pad deseado. El patrón seleccionado actualmente se asignará al pad que pulse.
4. Repita los pasos 2 - 3 tantas veces como sea necesario.
5. Una vez haya terminado de definir todos los ajustes, pulse [DPP]. Con ello saldrá del modo DPP.

Utilizar Quick Search para seleccionar un patrón

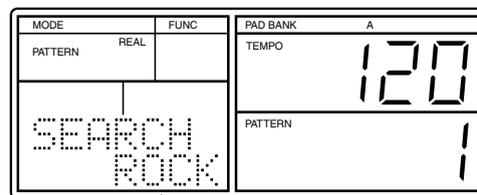
La función Quick Search permite buscar el patrón deseado según la Categoría.

NOTA

Quick Search no puede utilizarse mientras se graba un patrón o una canción (es decir, mientras el indicador REC esté iluminado.)

1. Mantenga pulsado el botón [ROLL/FLAM] y pulse [DPP].
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la categoría deseada.

HD ROCK	Hard Rock, Heavy Metal
ROCK	Rock
POP	Pop, 16 tiempos, 8 tiempos
FNK&BLS	Funk, Blues, Soul
JAZZ	Jazz, Fusion
DANCE	Hip-Hop, Techno, etc.
LATIN	Bossa Nova, Samba, etc.
WORLD	Música étnica
USER 1	Patrón de usuario 401–416
USER 2	Patrón de usuario 417–432
USER 3	Patrón de usuario 433–448
:	:
USER25	Patrón de usuario 785–800



Categoría

Al seleccionar una categoría, los patrones de esta categoría se asignarán a los pads (1 - 16).

3. Al golpear un pad empezará a sonar el patrón asignado.

El indicador de tiempo parpadeará en cada compás, y el número de tiempo cambiará a medida que vaya reproduciéndose el patrón.

La pantalla indicará el nombre y el número del patrón que esté sonando.

Si golpea un pad diferente durante la reproducción, el patrón asignado al último pad pulsado empezará a sonar a partir del siguiente tiempo.

NOTA

Según la categoría que haya seleccionado, es posible que no todos los pads tengan un patrón asignado. En este caso, si pulsa un pad que no tiene ningún patrón asignado la pantalla mostrará "---" aproximadamente durante 1 segundo en el ángulo inferior derecho de la pantalla.

4. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción.
Al volver a pulsar el pad, la reproducción se iniciará desde el principio del patrón.
5. Para salir de la función Quick Search, pulse [ENTER].

Añadir un relleno (Realtime Pattern Change)

Realtime Pattern Change es una función que permite cambiar la reproducción a un patrón seleccionado previamente utilizando los botones [FWD] y [RWD] mientras está sonando un patrón. Al utilizar esta función es posible añadir un relleno de manera muy rápida durante una interpretación. La función Realtime Pattern Change gestiona los patrones de la siguiente manera.

Patrón original

Este es el patrón desde el que se empieza.

Patrón de variación

Éste es el patrón que se utiliza como una variación del patrón original.

Patrón de relleno a original

Éste es el patrón que se utiliza como un relleno antes de pasar a reproducir el patrón original.

Patrón de relleno a variación

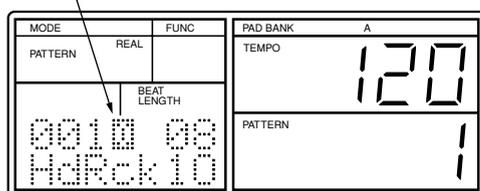
Éste es el patrón que se utiliza como un relleno antes de pasar a reproducir el patrón de variación.



Los patrones están formados por los cuatro patrones anteriores. Consulte la "Lista de patrones predefinidos (p. 106).

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón original que desee reproducir.

Visualización del patrón original

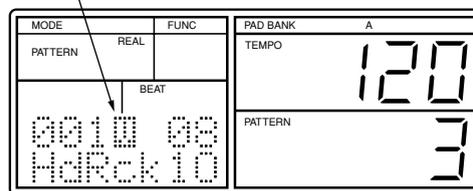


El número de patrón aparecerá sobre el nombre del patrón sólo mientras esté seleccionado el patrón original.

3. Pulse [START] para reproducir el patrón.

- Si pulsa [START] durante la reproducción, la reproducción continuará hasta el final del patrón actual, y a continuación cambiará al patrón de variación.

Visualización del patrón original

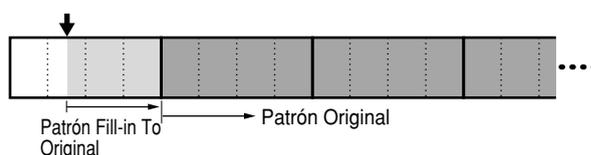
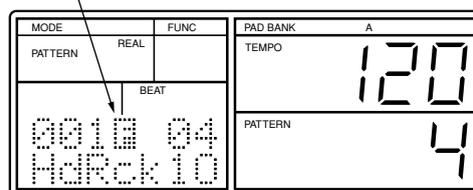


- Si pulsa [START] durante la reproducción del patrón de variación, la reproducción continuará hasta el final del patrón actual, y a continuación cambiará al patrón original.

- Si pulsa [RWD] durante la reproducción, empezará a sonar el patrón de relleno a original.

Cuando este patrón termine de reproducirse, la reproducción cambiará al patrón original.

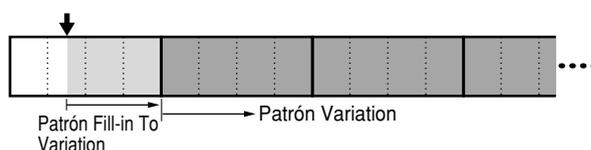
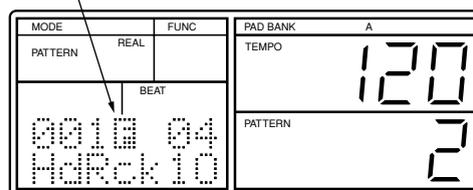
Visualización del patrón Fill-in To Original



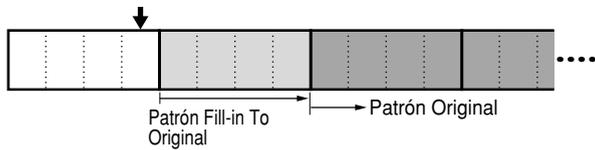
- Si pulsa [RWD] durante la reproducción, empezará a sonar el patrón de relleno a variación.

Cuando este patrón termine de reproducirse, la reproducción cambiará al patrón de variación.

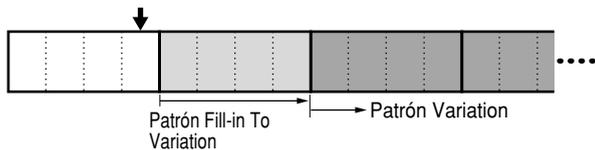
Visualización del patrón Fill-in To Variation



- Si pulsa [RWD] entre el último tiempo del patrón y el principio del siguiente patrón, el patrón de relleno a original empezará a sonar a partir del principio del siguiente patrón, y seguidamente la reproducción cambiará al patrón original.



- Si pulsa [FWD] entre el último tiempo del patrón y el principio del siguiente patrón, el patrón de relleno a variación empezará a sonar a partir del principio del siguiente patrón, y seguidamente la reproducción cambiará al patrón de variación.



- Si pulsa [STOP/EXIT] para parar la reproducción mientras suena el patrón de variación o el patrón de relleno, y a continuación pulsa [RESET], volverá al principio del patrón original.

RECUERDE

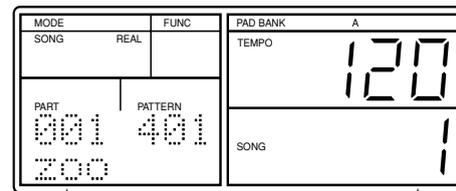
Para los detalles acerca de especificar los patrones original, de relleno o de variación para un patrón de usuario, consulte "Especificar los patrones original, de relleno y de variación" (p.61).

Reproducir una canción

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.

2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción que desee reproducir.

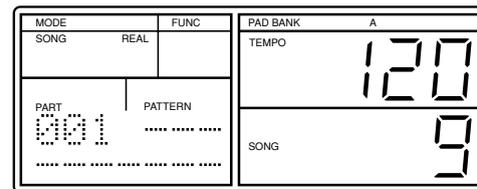


Nombre de la canción

Número de la canción

NOTA

Si la canción seleccionada no contiene información musical, aparecerá la siguiente pantalla.



3. Pulse [START] para iniciar la reproducción.

El indicador de tiempo parpadeará con cada tiempo, y el número de la parte que se reproduzca en cada momento aparecerá indicado en la pantalla.

4. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción.

Si pulsa [START] de nuevo, la reproducción se reanuda a partir del punto en que la haya parado.

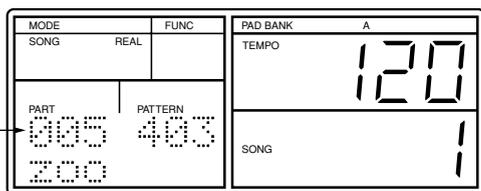
Si pulsa [RESET] y a continuación pulsa [START], la reproducción se iniciará a partir del principio de la canción.

Reproducción desde media canción

Es posible hacer que la reproducción empiece a partir de una parte concreta dentro de la canción. Esto es útil si desea iniciar la reproducción desde media canción en una canción que conste de múltiples partes.

Con la reproducción de la canción parada, siga los pasos que se detallan a continuación.

1. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar la parte a partir de la cual desee iniciar la reproducción.



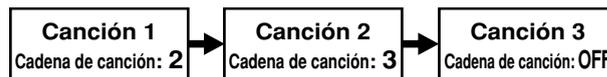
Inicio de la reproducción

2. Cuando pulse [START], la reproducción se iniciará a partir de la parte especificada.

Reproducción consecutiva de múltiples canciones (Song Chain)

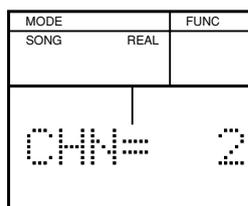
La función Song Chain permite reproducir de manera consecutiva dos o más canciones.

Para cada canción es posible especificar el número de la canción que se reproducirá a continuación. Con este método es posible reproducir de manera consecutiva hasta 100 canciones.

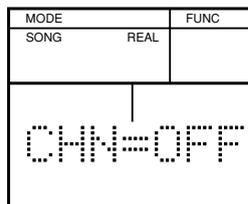


Para crear una cadena de canciones, siga los pasos que se detallan a continuación.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción para que desee definir ajustes de Song Chain.
3. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
4. Pulse [◀ CURSOR] dos veces para seleccionar "CHN" (Song Chain).
5. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción que se reproducirá a continuación.



Para la última canción que deba reproducirse, seleccione "OFF" (ninguna cadena de canciones).



6. Después de seleccionar la canción, pulse [STOP/EXIT].
7. Repita los pasos del 2 al 6 tantas veces como sea necesario para crear la cadena de canciones deseada.

Capítulo 3. Grabar un patrón

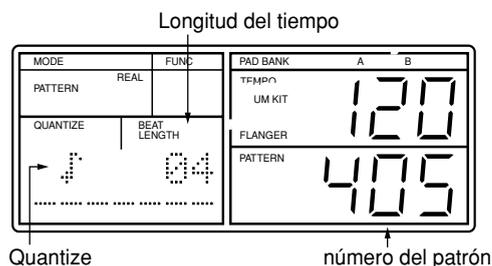
Los patrones de usuario pueden grabarse tanto a tiempo real como por pasos.

● Notas acerca de la grabación de patrones

- Si ha grabado un patrón utilizando la función Pad Bank Layer con el Banco de pads A o B, todos los sonidos de instrumentos se reproducirán de manera automática en Pad Bank Layer al reproducir el patrón.
- Los instrumentos grabados en un patrón no pueden cambiarse más adelante pulsando [PAD BANK].
- Aunque seleccione el Banco de pads A o B pulsando [PAD BANK] para reproducir el patrón grabado con Pad Bank Layer, sólo se oirá el instrumento del Banco de pads A.

Grabar un patrón a tiempo real

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "REAL."
Con ello seleccionará la grabación a tiempo real.
3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón (patrón de usuario) que desee grabar.
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará, y la pantalla mostrará el mensaje "QUANTIZE."

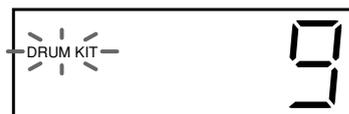


5. Utilice [VALUE*] para especificar el ajuste de Quantize.
Quantize es una función que corrige las imprecisiones en la temporización a la que haya golpeado los pads durante la grabación, con lo cual las notas quedarán perfectamente alineadas con los tiempos. Normalmente deberá definir el ajuste de Quantize según el valor de la nota más corta que haya grabado en el patrón.

Pantalla	Quantize	Pantalla	Quantize
OFF	Sin quantize		Corcheas
	Fusa		Tresillos de negra
	Tresillos de semicorcheas		Negra
	Semicorcheas		Blanca
	Tresillos de corcheas		

Si no desea cuantizar la grabación, seleccione "OFF." Si selecciona OFF, las notas se grabarán con la temporización exacta a la que golpee los pads.

6. Pulse [CURSOR ►] para que empiece a parpadear el mensaje Beat Length.
7. Utilice [VALUE*] para especificar el valor de Beat Length.
Beat Length es el número de notas negras que caben en el patrón.
Por ejemplo, si desea grabar un patrón formado por un único compás con un tiempo de 4/4, deberá ajustar Beat Length a "4." Si desea grabar un patrón de 2 compases con un tiempo de 3/4, deberá ajustar Beat Length a "6."
8. Pulse [DRUM KIT] para que el mensaje "DRUM KIT" parpadee.
9. Utilice [VALUE*] para seleccionar un grupo de percusión.
Es posible seleccionar entre los grupos de percusión predefinidos 1 - 64 y los grupos de percusión de usuario 65 - 128.



RECUERDE

Para los detalles acerca de los grupos de percusión predefinidos, consulte la "Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 98).

10. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [DRUM KIT] de nuevo.
"DRUM KIT" cambiará de intermitente a la visualización normal.
11. Pulse [START].
El metrónomo empezará a sonar, y el indicador de tiempo parpadeará siguiendo el tiempo.
12. Pulse [REC] para que el indicador REC se apague. Con ello seleccionará el modo de práctica.
El metrónomo continuará sonando, pero no se grabará nada cuando golpee los pads.
Golpee los pads siguiendo el tiempo marcada por el metrónomo para practicar el patrón.

- Si el tiempo del metrónomo es demasiado rápido (o lento), siga los pasos que se indican a continuación para ajustar un tiempo adecuado.

- 1) Pulse [TEMPO] para que "TEMPO" parpadee.
- 2) Utilice [VALUE*] para ajustar el tiempo.
- 3) Cuando esté satisfecho con el tiempo, pulse [TEMPO] de nuevo.

NOTA

El tiempo que especifique será temporal, y no se guardará en el patrón.

Una vez haya terminado de practicar, continúe con los siguientes pasos.

13. Pulse [REC] para que el indicador REC se ilumine, y empiece a grabar.

14. Siguiendo el tiempo marcado por el metrónomo, golpee los pads a los que estén asignados los instrumentos que desee grabar.

La velocidad (fuerza con que golpee los pads) también se grabará. Los sonidos que grabe seguirán sonando repetidamente.

Según sea necesario, utilice [PAD BANK] para cambiar de banco de pads.

Si mantiene pulsado [ROLL/FLAM] mientras golpea un pad, podrá grabar un redoble (flam).

NOTA

Aunque haya especificado que los redobles toquen las notas a un intervalo extremadamente corto, las notas que se grabarán estarán espaciadas según el intervalo especificado para Quantize. Si desea grabar el redoble tal y como estaba originalmente especificado (Interval: p.47), ajuste Quantize a "OFF."

NOTA

Es posible grabar hasta nueve instrumentos en el mismo paso. Si intenta grabar más de nueve instrumentos a la vez, el décimo y todos los subsiguientes se ignorarán.

NOTA

No es posible grabar dos o más instrumento del mismo número de pad en el mismo paso.

- Para eliminar una nota previamente grabada durante la grabación

Mantenga pulsado el botón [DELETE] y pulse el pad al que esté asignado el instrumento que desee eliminar.

Las notas de este instrumento se eliminarán mientras continúe manteniendo pulsado el botón [DELETE] y el pad.

15. Una vez haya terminado de grabar, pulse [STOP/EXIT].

Grabar un patrón por pasos

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.

2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."

Con ello seleccionará la grabación por pasos.

MODE	FUNC
PATTERN	STEP

3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón (patrón de usuario) que desee grabar.

4. Pulse [REC].

El indicador REC se iluminará, y la pantalla mostrará el mensaje "QUANTIZE."

Longitud del tiempo

Quantize

Número del patrón

5. Utilice [VALUE*] para especificar el ajuste de Quantize.

En la grabación por pasos, el ajuste de Quantize especifica la precisión con que se dividirá cada compás.

El número de pasos por clock se calcula sobre la base de $\text{♩} = 96 \text{ clocks}$.

Pantalla	Quantize (Reloj)	Pantalla	Quantize (Reloj)
OFF	Sin quantize (1)	♩	Corcheas (48)
♩	Fusas (12)	♩ ₃	Tresillos de negra (64)
♩ ₃	Tresillos de semicorcheas (16)	♩	Negra (96)
♩	Semicorcheas (24)	♩	Blanca (192)
♩ ₃	Tresillos de corcheas (32)		

6. Pulse [CURSOR >] para que el mensaje Beat Length de la pantalla parpadee.

7. Utilice [VALUE*] para especificar el valor de Beat Length. Beat Length es el número de notas negras de un patrón.

Por ejemplo, si desea grabar un patrón formado por un único compás con un tiempo de 4/4, deberá ajustar Beat Length a "4." Si desea grabar un patrón de 2 compases con un tiempo de 3/4, deberá ajustar Beat Length a "6."

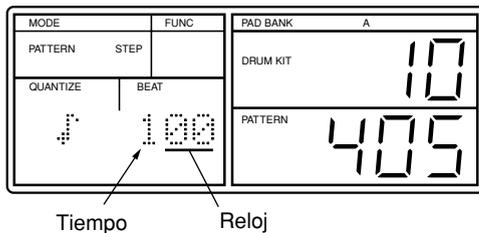
8. Pulse [TEMPO] para que "TEMPO" parpadee.
9. Utilice [VALUE*] para ajustar el tempo.
10. Cuando esté satisfecho con el tempo, pulse [TEMPO] de nuevo.
11. Pulse [DRUM KIT] para que el mensaje "DRUM KIT" parpadee.
12. Utilice [VALUE*] para seleccionar un grupo de percusión.
Es posible seleccionar entre los grupos de percusión predefinidos 1 - 64 y los grupos de percusión de usuario 65 - 128.



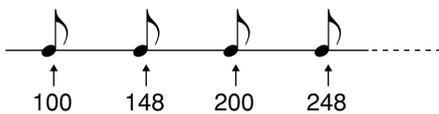
RECUERDE

Para los detalles acerca de los grupos de percusión predefinidos, consulte la "Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 98).

13. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [DRUM KIT] de nuevo.
"DRUM KIT" cambiará de intermitente a la visualización normal.
14. Pulse [START] para que el indicador de tempo se ilumine, y empiece a grabar.
15. Utilice [RWD] [FWD] para especificar el paso (tiempo/clock) que desee grabar.



(Ejemplo) Cuando Quantize esté ajustado a $\text{♩} = 48$



16. Golpee el pad al que esté asignado el instrumento que desee grabar.
La velocidad (la fuerza con que golpee el pad) también se grabará.
A continuación pasará automáticamente al siguiente paso.
 - Si lo desea, utilice [PAD BANK] para cambiar al otro banco de pads.
 - Cuando el tipo de redoble esté ajustado a flam, podrá grabar un flam manteniendo pulsado el botón [ROLL/FLAM] mientras golpee un pad.
17. Repita los pasos 15 - 16 tantas veces como sea necesario.

18. Cuando desee grabar otro instrumento, utilice [VALUE*] para modificar el ajuste de Quantize según sea necesario, y repita los pasos 15 - 16 tantas veces como sea necesario.

NOTA

Es posible grabar hasta nueve instrumentos en el mismo paso. Si intenta grabar más de nueve instrumentos a la vez, el décimo y todos los subsiguientes se ignorarán.

NOTA

No es posible grabar dos o más instrumentos del mismo número de pad en el mismo paso.

RECUERDE

Si pulsa [RWD] [FWD] en un paso que ya esté grabado, se oirán los instrumentos grabados en este paso. El nombre del instrumento grabado en primer lugar en este paso parpadeará en la pantalla.

● Para escuchar las notas grabadas

Si pulsa [START] durante la grabación, el patrón grabado se reproducirá junto con el metrónomo.
Si el tempo es demasiado rápido (lento), ajústelo.
Pulse [STOP] para parar la reproducción.

NOTA

Tenga en cuenta que si golpea un pad durante la reproducción, el instrumento asignado a este pad se grabará.

● Para eliminar una nota ya grabada durante la grabación

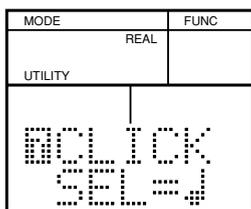
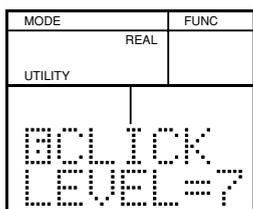
Utilice [RWD] [FWD] para especificar el paso, y mantenga pulsado [DELETE] mientras pulsa el pad al que esté asignado el instrumento que desee eliminar.
Si el instrumento que desea eliminar está asignado a un pad número 33 (-01) - 55 (-23), utilice [◀] [▶] para seleccionar el instrumento que desee iluminar, y mantenga pulsado [DELETE] mientras pulsa [ENTER].

19. Cuando haya terminado de grabar, pulse [STOP/EXIT].

Cambiar los ajustes del metrónomo

Es posible cambiar el volumen y el tipo de compás del metrónomo.

1. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Utility.
2. Utilice [<] [>] para seleccionar "6 CLICK LEVEL" si desea ajustar el volumen, o "7 CLICK SEL" si desea cambiar el tipo de compás.



3. Utilice [VALUE*] para cambiar el ajuste.

Volumen: 0-7

Tipo de compás: Consulte la siguiente tabla

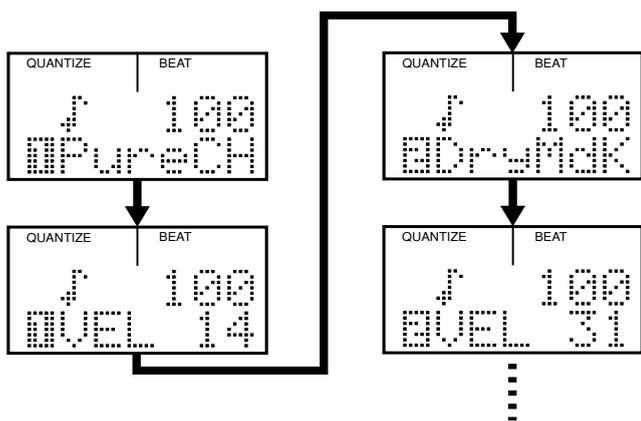
Pantalla	Tiempo
	Semicorchea
	Tresillo de corchea
	Corchea
	Tresillos de negra
	Negra

Capítulo 4. Editar un patrón

Eliminar una nota individual

Siga los pasos que se indican a continuación para eliminar una única nota de un patrón.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón deseado (patrón de usuario).
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START].
El indicador de tiempo se iluminará.
6. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar el paso en el cual haya grabado el instrumento que desee eliminar.
7. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar el instrumento que desee eliminar.
Cada vez que pulse [CURSOR ►], cada instrumento que esté grabado en el paso seleccionado y su velocidad aparecerán en la pantalla, parpadeando de manera alternativa.
Para volver a la pantalla previa, pulse [◀ CURSOR].
Si ahora pulsa [ENTER] se oirá el instrumento seleccionado actualmente.



8. Mantenga pulsado [DELETE] y pulse [ENTER].
El instrumento se eliminará.

RECUERDE

También es posible eliminar un instrumento manteniendo pulsado el botón [DELETE] y reproduciendo el pad al que esté asignado el instrumento.

9. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].

Añadir una nota individual

Si desea añadir una nota individual a un patrón, siga los pasos que se detallan a continuación.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón deseado (patrón de usuario).
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START].
El indicador de tiempo se iluminará.
6. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar el paso en el cual desee añadir un instrumento.
7. Golpee el pad al que esté asignado el instrumento que desee grabar.

NOTA

Es posible grabar hasta nueve instrumentos en el mismo paso. Si intenta grabar más de nueve instrumentos a la vez, el décimo y todos los subsiguientes se ignorarán.

NOTA

No es posible grabar dos o más instrumentos del mismo número de pad en el mismo paso.

Ajustar el volumen de un nota individual

Si desea ajustar el volumen (velocidad) de una nota individual dentro de un patrón, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón deseado (patrón de usuario).
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START].
El indicador de tiempo se iluminará.

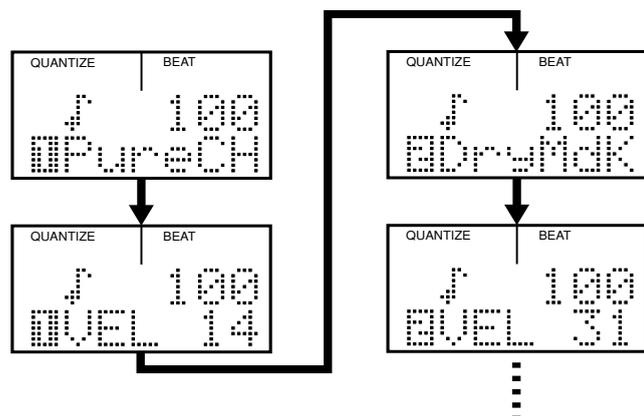
6. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar el paso en el cual haya grabado el instrumento cuya velocidad desee ajustar.

7. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar la velocidad que desee ajustar.

Cada vez que pulse [CURSOR ►], cada uno de los instrumentos grabados en el paso seleccionado y su velocidad aparecerán en la pantalla, parpadeando alternativamente.

Para volver a la pantalla previa, pulse [◀ CURSOR].

Si ahora pulsa [ENTER] se oirá el instrumento seleccionado actualmente.



8. Utilice [VALUE*] para modificar la velocidad.

Valor: 1-31

9. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].

Substituir un instrumento

Si desea substituir un instrumento ya grabado por un instrumento diferente, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.

2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."

Con ello seleccionará la grabación por pasos.

3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón deseado (patrón de usuario).

4. Pulse [REC].

El indicador REC se iluminará.

5. Pulse [START].

El indicador de tiempo se iluminará.

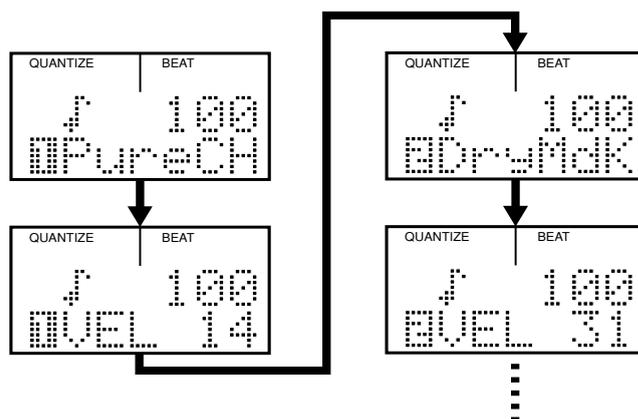
6. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar el paso en el cual haya grabado el instrumento que desee substituir.

7. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar la velocidad que desee substituir.

Cada vez que pulse [CURSOR ►], cada uno de los instrumentos grabados en el paso seleccionado y su velocidad aparecerán en la pantalla, parpadeando alternativamente.

Para volver a la pantalla previa, pulse [◀ CURSOR].

Si ahora pulsa [ENTER] se oirá el instrumento seleccionado actualmente.



8. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para cambiar el instrumento..

Incluso es posible seleccionar instrumentos asignados al número de pad 33 (-01) - 55 (-23).

Según sea necesario, pulse [CURSOR ►] para visualizar la velocidad, y utilice [VALUE*] para modificar la velocidad.

NOTA

No es posible seleccionar un instrumento que no se encuentre en el grupo de percusión seleccionado actualmente.

NOTA

No es posible grabar dos o más instrumentos del mismo número de pad en el mismo paso.

9. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].

Substituir un grupo de percusión

Si desea substituir el grupo de percusión utilizado durante la grabación por un grupo de percusión diferente, siga los pasos que se detallan a continuación.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
3. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón deseado (patrón de usuario).
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START].
El indicador de tempo se iluminará.
6. Pulse [DRUM KIT] para que "DRUM KIT" parpadee.
7. Utilice [VALUE*] para seleccionar el grupo de percusión deseado.
Es posible seleccionar entre los grupos de percusión predefinidos 1 - 64 y los grupos de percusión de usuario 65 - 128.



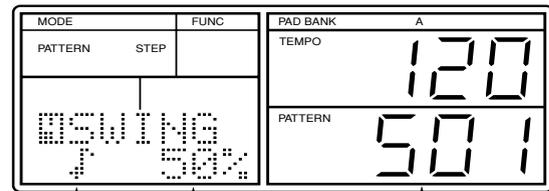
8. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [DRUM KIT] de nuevo.
"DRUM KIT" cambiará de intermitente a la visualización normal.
9. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].

Añadir un aire de "swing" a un patrón (Swing)

Mediante los ajustes de Swing es posible dar un ritmo especial a la reproducción, incluso si los valores de las notas escritas tienen un espaciado regular. Esto se consigue retrasando el momento en que sonarán los tiempos fuertes de los valores de las notas cuantizadas.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón (patrón de usuario) para el que desee definir ajustes de Swing.
3. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Utility.

4. Utilice [◀][▶] para seleccionar "4 SWING."

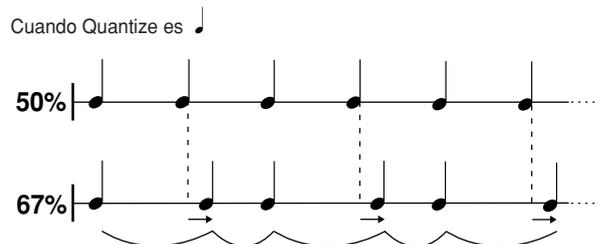


Quantize Valor de Swing Patrón en que se ajusta el Swing

5. Utilice [◀][▶] para que el ajuste de Quantize parpadee.
6. Utilice [VALUE*] para ajustar el valor de Quantize.

Pantalla	Quantize
	Fusa
	Semicorchea
	Corchea
	Negra

7. Pulse [CURSOR ▶] para que el valor de Swing parpadee.
8. Utilice [VALUE*] para ajustar el valor de Swing.
Valores: 50%, 54%, 58%, 62%, 67%, 71%, 75%, 80%
Swing especifica el porcentaje de retardo de la nota. Al aumentar este valor el retardo de la nota será mayor, lo cual producirá un efecto de swing más pronunciado. El ajuste 50% espaciará las notas de manera regular, y el ajuste 67% producirá tresillos.



9. Pulse [ENTER].
La pantalla pedirá que confirme la operación - "Sure?."
10. Para confirmar los ajustes de Swing, pulse [ENTER].
Para cancelar la operación, pulse [STOP/EXIT].

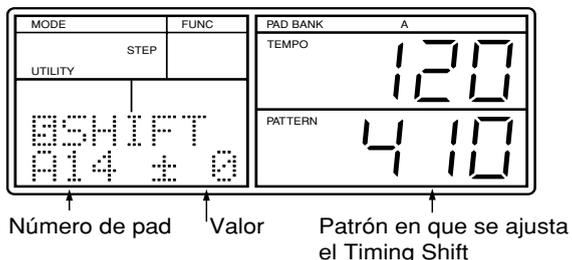
Desplazar la temporización a la que suena un instrumento (Timing Shift)

Timing Shift es una función que desplaza un instrumento grabado hacia adelante o hacia atrás dentro de un patrón en un número de clocks concreto. Esto puede utilizarse para crear efectos de "precipitación" o de "arrastre" para que el patrón suene más natural.

NOTA

Una vez haya ajustado Timing Shift no será posible volver a las condiciones previas. Si desea conservar el patrón previo, cópielo (p. 62) en otro patrón antes de ejecutar la operación Timing Shift.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón (patrón de usuario) para el que desee definir ajustes de Timing Shift.
3. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Utility.
4. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "5 SHIFT."



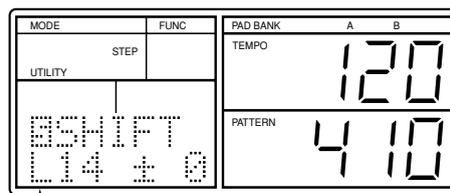
5. Seleccione el pad al que esté asignado el instrumento que desee desplazar.
También es posible utilizar [DEC], [INC] o [VALUE] para realizar una selección.

NOTA

Es posible utilizar [PAD BANK] para cambiar al otro banco de pads, pero no es posible seleccionar Pad Bank Layer (p. 46).

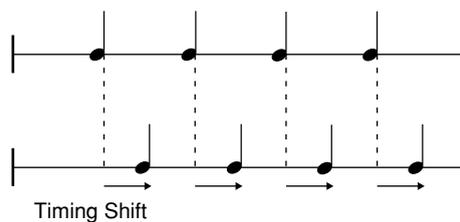
NOTA

Si ha seleccionado un patrón que se ha creado con un grupo de percusión que utiliza Pad Bank Layer, la pantalla indicará "L," y no será posible cambiar al otro banco de pads pulsando [PAD BANK].



Visualización de la superposición de bancos de pads

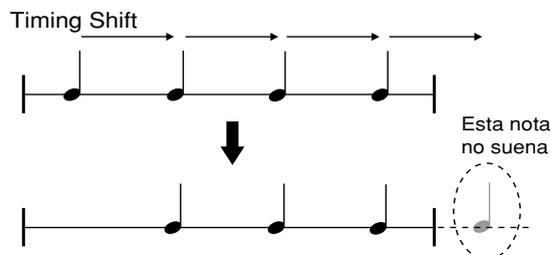
6. Pulse [CURSOR >] para que el valor de Timing Shift parpadee.
7. Utilice [VALUE*] para definir el valor de Timing Shift.
Este ajuste especifica el número de clocks que se desplazará el instrumento a partir del paso original. Con $\text{♩} = 96$ clocks, el instrumento podrá desplazarse entre -96 y +96. Los ajustes negativos (-) desplazarán la nota hacia adelante, y los ajustes positivos (+) desplazarán la nota hacia atrás.



8. Pulse [ENTER].
La pantalla pedirá confirmación ("Sure?") para ajustar el valor de Timing Shift.
9. Para confirmar el ajuste de Timing Shift, pulse [ENTER].
Para cancelar la operación, pulse [STOP/EXIT].

NOTA

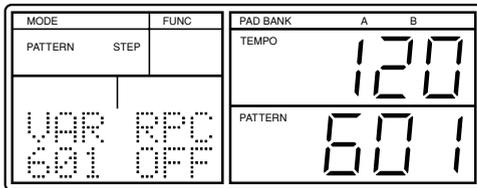
Los instrumentos que se hayan desplazado fuera del patrón como resultado de la operación Timing Shift no se reproducirán. En las áreas en blanco que pueden haberse creado se insertarán silencios.



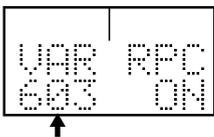
Especificar los patrones original, de relleno y de variación

Aquí explicamos la manera de especificar los patrones original, de relleno y de variación utilizados por la función Realtime Pattern Change (p. 50).

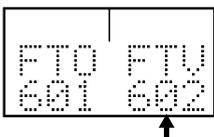
1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón de usuario que será el patrón Original.
3. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
4. Pulse [◀ CURSOR] una vez para acceder a los ajustes de Realtime Pattern Change.



5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar RPC a "ON."
Si está ajustado a "OFF", los ajustes de Realtime Pattern Change se ignorarán.
6. Pulse [◀ CURSOR] para que el número de patrón de Variación (VAR) parpadee.
7. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que será el patrón de Variación.

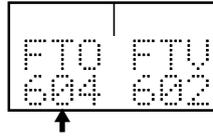


8. Pulse [◀ CURSOR] para que el número del patrón de Relleno a variación (FTV) parpadee.



9. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que será el patrón de Relleno a variación.
10. Pulse [◀ CURSOR] para que el número del patrón de Relleno a original (FTO) parpadee.

11. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que será el patrón de Relleno a original.



12. Una vez haya terminado de definir todos los ajustes, pulse [STOP/EXIT].

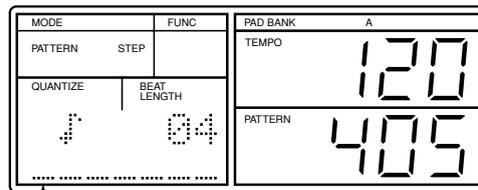
RECUERDE

Después de haber seleccionado los patrones original, de relleno y de variación, el número del patrón aparecerá sobre el nombre del patrón sólo cuando esté seleccionado el patrón original.

Asignar un nombre a un patrón

Cada patrón de usuario puede tener un nombre asignado (nombre de patrón) de hasta siete caracteres.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón de usuario al que desee asignar un nombre.
3. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
4. Pulse [CURSOR ▶] dos veces para que parpadee el área de la pantalla correspondiente al nombre del patrón.
El carácter del extremo izquierdo empezará a parpadear.



intermitente

5. Utilice [VALUE*] para seleccionar un carácter (alfabético, numérico o símbolo).

Space	!	"	#	\$	%	&	'	()
*	+	,	-	.	/	0	-	9	:
;	<	=	>	?	@	A	-	Z	[
]	^	_	`	a	-	z	{		}
~	+	+							

6. Después de seleccionar el carácter deseado, pulse [CURSOR ▶] una vez para avanzar hasta la siguiente posición.

7. Repita los pasos 5 y 6 tantas veces como sea necesario para especificar el nombre del patrón.
8. Una vez haya terminado de especificar el nombre del patrón, pulse [STOP/EXIT].

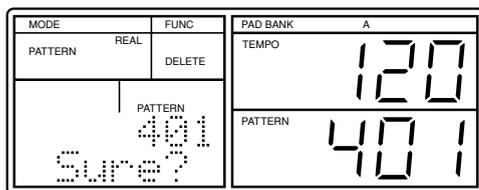
Eliminar un patrón

Es posible eliminar los patrones no necesarios.

NOTA

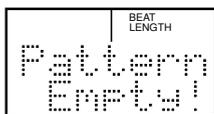
No es posible eliminar un patrón predefinido (1 - 400).

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón de usuario que desee eliminar.
3. Con la reproducción parada, pulse [DELETE]. (La pantalla mostrará el mensaje "DELETE.")
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea eliminar el patrón.



NOTA

Si intenta eliminar un patrón que no contiene información musical, la pantalla mostrará el mensaje "Pattern Empty!" Si pulsa [STOP/EXIT] volverá al paso 2.

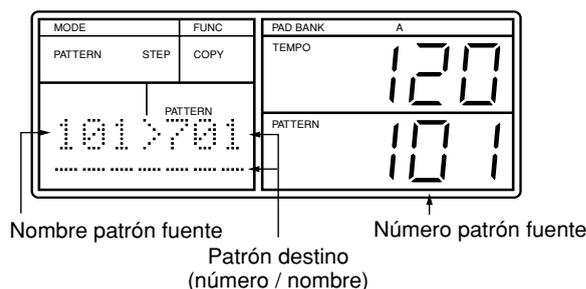


4. Para eliminar el patrón, pulse [ENTER].
El patrón se eliminará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
Si decide no eliminar el patrón, pulse [STOP/EXIT].
La pantalla mostrará el mensaje "Aborted," y el patrón no se eliminará.

Copiar un patrón

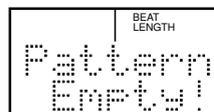
Es posible copiar un patrón en otro patrón.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón origen de la copia.
3. Con la reproducción parada, pulse [COPY]. (La pantalla mostrará el mensaje "COPY.")



NOTA

Si intenta copiar un patrón que no contiene información musical, la pantalla mostrará el mensaje "Pattern Empty!" Si pulsa [STOP/EXIT] volverá al paso 2.

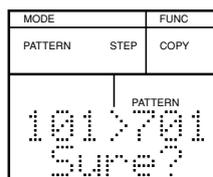


4. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón destino de la copia (patrón de usuario).

NOTA

Tenga en cuenta que si el patrón destino de la copia ya se ha grabado, la información que contenga se sobrescribirá con la operación de copia, y se perderá.

5. Pulse [ENTER].
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea copiar el patrón.



6. Para copiar el patrón, pulse [ENTER].
El patrón se copiará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
Si decide no ejecutar esta operación, pulse [STOP/EXIT].
La pantalla mostrará el mensaje "Aborted" y el patrón no se copiará.

Capítulo 5. Grabar una canción

- Es posible grabar hasta 100 canciones.
- Cada canción puede contener hasta 250 patrones, y todas las canciones juntas pueden contener un total de hasta 10.000 patrones.

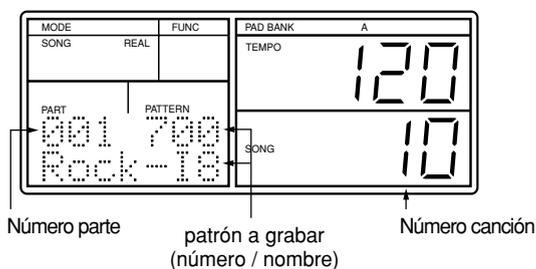
Grabación a tiempo real

Este método permite seleccionar y reproducir patrones, y grabar las selecciones de manera inmediata como una canción.

NOTA

No es posible grabar a tiempo real sobre una canción ya grabada.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
Con ello seleccionará el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que desee grabar en primer lugar.
3. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje [SONG.]
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
4. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "REAL."
Con ello seleccionará la grabación a tiempo real.
5. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción que desee grabar.
6. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
7. Pulse [START] para empezar a grabar.
En el momento en que pulse [START], el patrón seleccionado en primer lugar empezará a reproducirse.
El indicador de tiempo parpadeará con cada tiempo.



NOTA

La reproducción continuará repitiéndose (y grabándose) hasta que seleccione el siguiente patrón que desee grabar.

8. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que desee grabar a continuación.

- En el caso de un patrón Original para el que haya definido ajustes de Realtime Pattern Change (p. 50), los patrones de Relleno y de Variación que seleccione pulsando [START], [RWD] y [FWD] se grabarán según los seleccione.

9. Repita el paso 8 tantas veces como desee para grabar todos los patrones de la canción.

NOTA

Si el número de partes llega a 250, la grabación se parará de manera automática.

10. Para parar la grabación, pulse [STOP/EXIT].

Utilizar la función DPP para la grabación a tiempo real

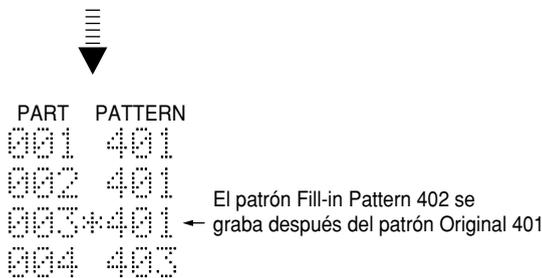
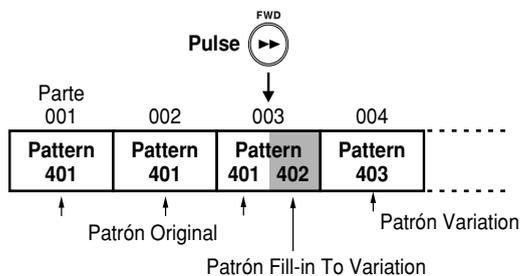
1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "REAL."
Con ello seleccionará la grabación a tiempo real.
3. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción que desee grabar.
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [DPP] para que la pantalla muestre el mensaje "DPP."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo DPP.
6. Pulse el pad al que esté asignado el patrón que desee grabar en primer lugar.
El patrón se reproducirá y la grabación se iniciará en el mismo momento.

NOTA

La reproducción continuará repitiéndose (y grabándose) hasta que seleccione el siguiente patrón que desee grabar.

7. Seleccione el patrón que desee grabar a continuación pulsando el pad pertinente.
8. Repita el paso 7 tantas veces como sea necesario.
9. Para parar la grabación, pulse [STOP/EXIT].

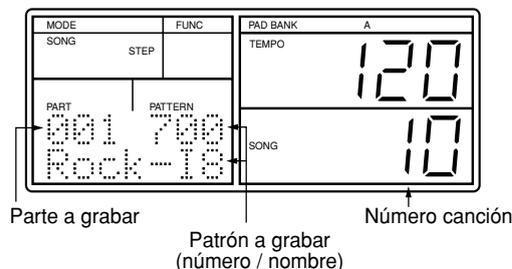
Mientras esté grabando a tiempo real, imagine que ha utilizado Realtime Pattern Change (p. 50) para grabar un patrón de relleno o de variación mientras sonaba el patrón original. si más adelante utiliza la grabación por pasos para editar esta canción, el patrón (es decir, Original o Variación) que ha cambiado al patrón de relleno tendrá un "*" añadido a su número de patrón.



Grabación por pasos

Con este método de grabación deberá especificar patrones individuales en el orden deseado (parte) para la reproducción.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción que desee grabar.
3. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START] para iniciar la grabación.



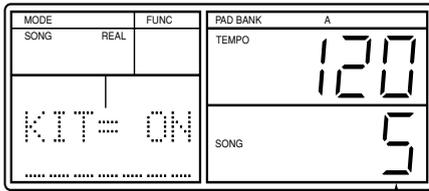
6. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que desee grabar.
 - Si utiliza DPP (p. 48), podrá golpear los pads para grabar el patrón asignado a cada uno de los pads.
7. Una vez haya encontrado el patrón deseado, pulse [ENTER].
El patrón se grabará en la parte actual, y la parte avanzará de manera automática al número siguiente.
 - Si pulsa [START], el patrón seleccionado actualmente se reproducirá. Pulse [STOP/EXIT] para parar la reproducción.
 - Durante la grabación puede utilizar el siguiente proceso para cambiar un patrón ya grabado a un patrón diferente.
 - 1) Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar la parte que desee volver a grabar.
 - 2) Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que desee grabar de nuevo.
 - 3) Una vez haya encontrado el patrón deseado, pulse [ENTER].
8. Repita los pasos 6 y 7 tantas veces como sea necesario para grabar todos los patrones de la canción.
9. Para parar la grabación, pulse [STOP/EXIT].

Capítulo 6. Editar una canción

Evitar que cambie el grupo de percusión

Normalmente, cuando cambia el patrón durante la reproducción de una canción, el grupo de percusión también cambia al grupo de percusión utilizado al grabar el patrón. No obstante, si desactiva el ajuste "Drum Kit Change", el grupo de percusión seleccionado al iniciarse la canción continuará sonando durante toda la canción.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción cuyo ajuste Drum Kit Change desee modificar.
3. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará, y aparecerá el ajuste Drum Kit Change ("KIT").



Número de canción

4. Utilice [INC], [DEC] o [VALUE] para seleccionar "OFF."

ON: Cuando cambie el patrón, el grupo de percusión también cambiará, pero no será posible cambiar el grupo de percusión durante la reproducción pulsando [DRUM KIT].

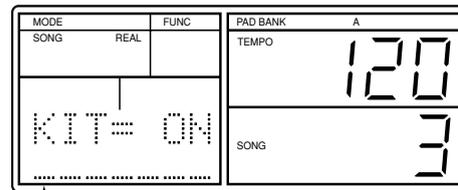
OFF: El grupo de percusión seleccionado al principio de la canción continuará sonando hasta el final de la canción, pero podrá cambiar el grupo de percusión durante la reproducción pulsando [DRUM KIT].

5. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [STOP/EXIT].

Asignar un nombre a una canción

Es posible asignar un nombre (nombre de canción) de hasta siete caracteres a una canción que haya grabado. El nombre de la canción aparecerá en la pantalla cuando se reproduzca la canción.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "PATTERN."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pattern.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción a la que desee asignar un nombre.
3. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
4. Utilice [◀] [▶] para que parpadee el área de la pantalla correspondiente al nombre de la canción.
El carácter del extremo izquierdo empezará a parpadear.



intermitente

5. Utilice [VALUE*] para seleccionar un carácter (alfabético, numérico o símbolo).

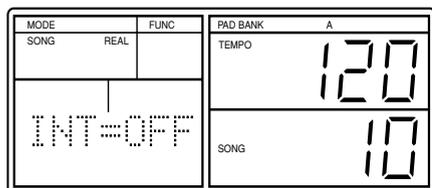
Space	!	"	#	\$	%	&	'	()
*	+	,	-	.	/	0	-	9	:
;	<	=	>	?	a	n	-	z	[
]	^	_	`	a	-	z	<		
)	+	+							

6. Después de seleccionar el carácter deseado, pulse [CURSOR ▶] una vez para avanzar hasta la siguiente posición.
7. Repita los pasos 5 y 6 tantas veces como sea necesario para especificar el nombre de la canción.
8. Una vez haya terminado de especificar el nombre del patrón, pulse [STOP/EXIT].

Especificar el tiempo de la canción (tempo inicial)

Es posible especificar el tiempo inicial que se utilizará para reproducir la canción. Si especifica un tiempo inicial, la canción se reproducirá con el tiempo especificado, sea cual sea el valor de tiempo que aparezca en la pantalla.

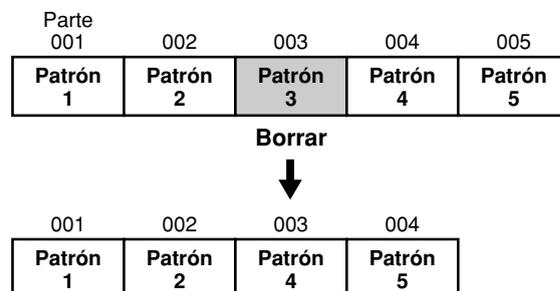
1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción para la que desee especificar el tiempo inicial.
3. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
4. Utilice [◀CURSOR] para que la pantalla muestre el mensaje "INT."



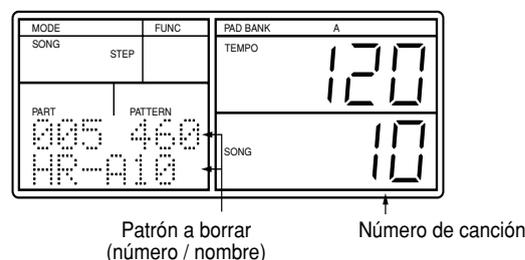
5. Utilice [VALUE*] para especificar el tiempo inicial.
Si seleccione "OFF," la canción se reproducirá con el tiempo que aparezca actualmente en la pantalla.
6. Una vez haya ajustado el tiempo inicial, pulse [STOP/EXIT].

Eliminar un patrón no deseado

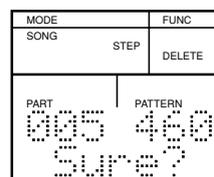
Aquí explicamos la manera de eliminar un patrón no deseado de una canción.



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción de la que desee eliminar un patrón.
3. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START].
6. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar el patrón que desee eliminar.



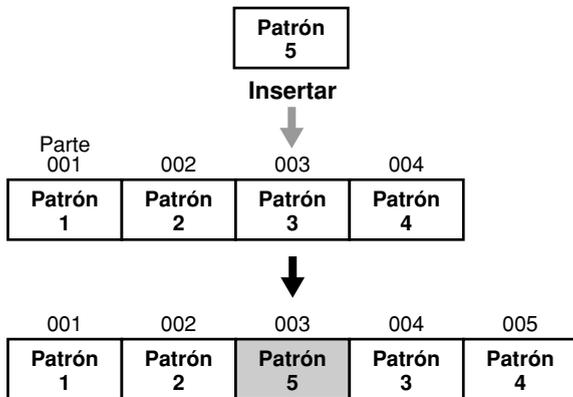
7. Pulse [DELETE]. (La pantalla mostrará el mensaje "DELETE.")
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea eliminar el patrón.



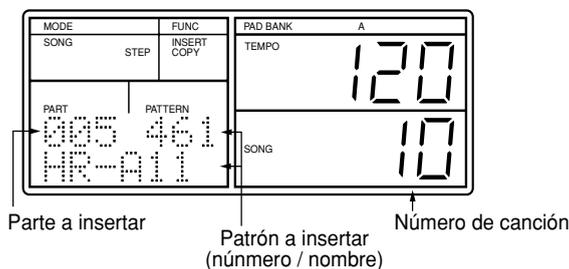
8. Para eliminar el patrón, pulse [ENTER].
El patrón se eliminará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
Si decide no eliminar el patrón, pulse [STOP/EXIT].
La pantalla mostrará el mensaje "Aborted" y el patrón no se eliminará.
9. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].
El indicador REC/de tempo se apagará.

Insertar un patrón dentro de una canción

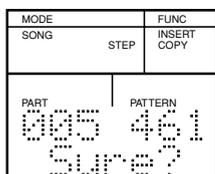
Aquí explicamos la manera de insertar un patrón dentro de una canción.



1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción de la que desee insertar un patrón.
3. Pulse [REAL/STEP] para que la pantalla muestre el mensaje "STEP."
Con ello seleccionará la grabación por pasos.
4. Pulse [REC].
El indicador REC se iluminará.
5. Pulse [START].
6. Utilice [RWD] [FWD] para seleccionar la parte en la que desee insertar el patrón.
7. Pulse [COPY]. (La pantalla mostrará el mensaje "INSERT" "COPY.")
8. Utilice [VALUE*] para seleccionar el patrón que desee insertar.



9. Pulse [ENTER].
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea insertar un patrón.



10. Para insertar el patrón, pulse [ENTER].
El patrón se insertará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
Si decide no insertar el patrón, pulse [STOP/EXIT]. La pantalla mostrará el mensaje "Aborted" y el patrón no se insertará.

11. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].
El indicador REC/de tempo se apagará.

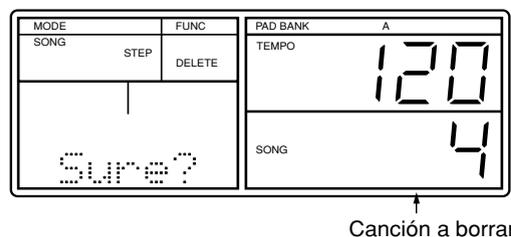
Eliminar una canción

Aquí explicamos la manera de eliminar una canción que ya no necesite.

NOTA

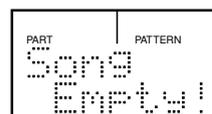
It is not possible to delete a demo song.

1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción que desee eliminar.
3. Con la reproducción parada, pulse [DELETE]. (La pantalla mostrará el mensaje "DELETE.")
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea eliminar la canción.



NOTA

Si intenta eliminar una canción que no contenga información de interpretación, la pantalla mostrará el mensaje "Song Empty!". Si pulsa [STOP/EXIT] volverá al paso 2.



4. Para eliminar la canción, pulse [ENTER].
La canción se eliminará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
Si decide no eliminar la canción, pulse [STOP/EXIT]. La pantalla mostrará el mensaje "Aborted" y la canción no se eliminará.
5. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].
El indicador REC/de tempo se apagará.

Copiar una canción

Es posible copiar una canción en otra canción.

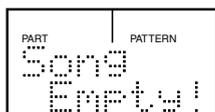
NOTA

No es posible copiar una canción de demostración.

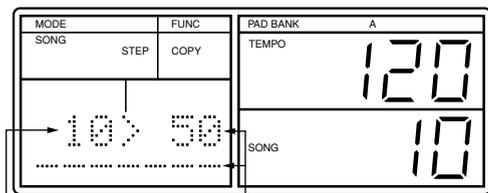
1. Pulse [SONG/PTN] para que la pantalla muestre el mensaje "SONG."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Song.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción origen de la copia.
3. Con la reproducción parada, pulse [COPY]. (La pantalla mostrará el mensaje "COPY.")

NOTA

Si intenta copiar una canción que no contiene información de interpretación, la pantalla mostrará el mensaje "Pattern Empty!" Si pulsa [STOP/EXIT] volverá al paso 2.



4. Utilice [VALUE*] para seleccionar la canción destino de la copia.

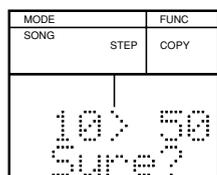


Canción origen Canción destino
(número / nombre)

NOTA

Tenga en cuenta que si la canción destino de la copia ya se ha grabado, la información que contenga se sobrescribirá con la operación de copia, y se perderá.

5. Pulse [ENTER].
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que realmente desea copiar la canción.



Para copiar la canción, pulse [ENTER].

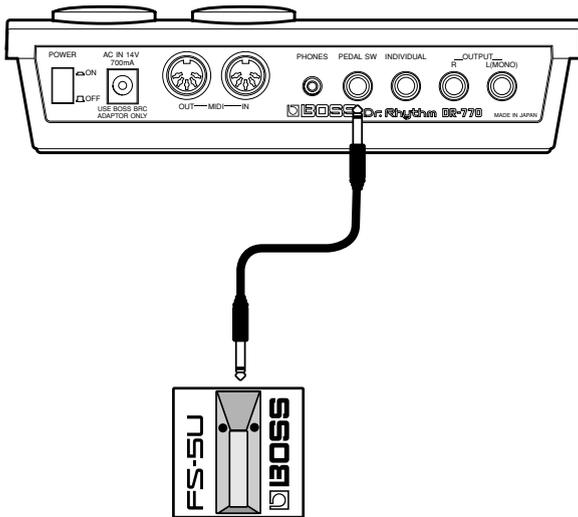
6. La canción se copiará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
Si decide no ejecutar esta operación, pulse [STOP/EXIT].
La pantalla mostrará el mensaje "Aborted" y la canción no se copiará.
7. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].
El indicador REC/de tiempo se apagará.

Capítulo 7. Tocar con un conmutador de pedal

Utilizar un conmutador de pedal para iniciar y parar la reproducción

Si conecta un conmutador de pedal (FS-5U o similar; opcional) al jack PEDAL SW del panel posterior, podrá utilizar este conmutador de pedal para iniciar y parar la reproducción.

Conexiones

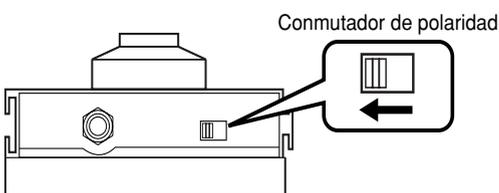


NOTA

Para evitar problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de conectar el conmutador de pedal.

NOTA

Al conectar un conmutador de pedal (FS-5U; opcional) al jack PEDAL SW, ajuste la posición del conmutador de polaridad tal como muestra la siguiente figura.



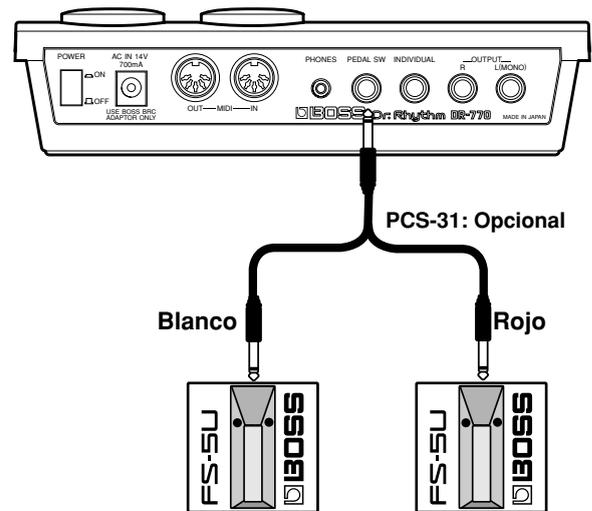
Proceso

- Cuando la reproducción de la canción o del patrón esté parada, al pulsar el conmutador de pedal se iniciará la reproducción.
- Cuando la canción o el patrón se estén reproduciendo, al pulsar el conmutador de pedal la reproducción se parará.

Utilizar un conmutador de pedal para insertar un relleno

Si utiliza un cable especial (PCS-31; opcional) para conectar el conmutador de pedal, podrá conectar hasta dos conmutadores de pedal. Uno de estos conmutadores de pedal se dedicará a iniciar y parar la reproducción, y el otro estará asignado a tocar un relleno o a otra función.

Conexiones



El conmutador de pedal conectado al conector de color blanco estará dedicado a iniciar y parar la reproducción.

Asignar una función al conmutador de pedal

1. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Utility.
2. Utilice [◀][▶] para seleccionar "8 FOOT 2."

MODE	FUNC
REAL	
UTILITY	

8 FOOT 2
CHARGE

3. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar la función que desee asignar.

Pantalla	Función
-----------------	----------------

CHASE: Reserva el patrón que se tocará después del patrón actual.

Si no se encuentra en el modo DPP: Reserva el patrón del "número de patrón + 1"

Si se encuentra en el modo DPP: Reserva el patrón asignado al "número de pad + 1"

FWD: Al pulsar el conmutador de pedal durante la reproducción de un patrón para el que haya definido ajustes de Realtime Pattern Change, se reproducirá el patrón de Relleno a variación. Una vez haya terminado de sonar el patrón de Relleno a variación, la reproducción pasará al patrón de Variación.

RWD : Al pulsar el conmutador de pedal durante la reproducción de un patrón para el que haya definido ajustes de Realtime Pattern Change, se reproducirá el patrón de Relleno a original. Una vez haya terminado de sonar el patrón de Relleno a original, la reproducción pasará al patrón Original.

RESET: La posición de reproducción volverá al principio del patrón.

REC: Cuando la grabación de patrón sea posible, el DR-770 pasará al modo de espera para la grabación.

PAD 1–16: Pulsar el conmutador de pedal tendrá el mismo efecto que golpear el pad del número correspondiente.

Si el DR-770 se encuentra en el modo DPP, se reproducirá un patrón.

Capítulo 8. Crear un grupo de percusión original

Es posible modificar varios ajustes de un grupo de percusión y crear hasta 64 grupos de percusión originales propios (grupos de percusión de usuario).

- Es posible utilizar los pads de los bancos de pads A y B para seleccionar instrumentos asignados a los números de pads del 01 (A01) al 32 (B16), y a continuación modificar los ajustes de cada instrumento.
- También es posible modificar los ajustes de los instrumentos asignados a los números de pads del 33 (-01) al 55 (-23) y que por lo tanto no pueden tocarse desde los pads.

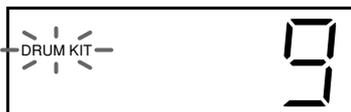
Seleccionar un Grupo de percusión desde el que se empezará

En primer lugar, seleccione el grupo de percusión cuyos ajustes desee modificar.

NOTA

Para los Grupos de percusión predefinidos (1 - 64), todos los ajustes aparte del nombre del grupo de percusión (p.77) pueden modificarse temporalmente, pero volverán a sus valores originales al seleccionar otro grupo de percusión.

1. Pulse [DRUM KIT] para que "DRUM KIT" parpadee.

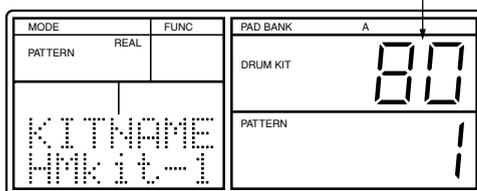


2. Utilice [VALUE*] para seleccionar un grupo de percusión.

Predefinido: 1 - 64

De usuario: 65 - 128

Número del grupo de percusión



Nombre del grupo de percusión

3. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [DRUM KIT] de nuevo.

"DRUM KIT" cambiará de intermitente a la visualización normal.

Modificar los ajustes de un instrumento

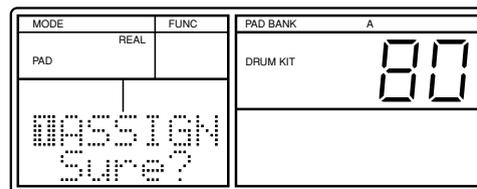
Seleccionar un instrumento y asignarlo a un pad (Instrument Assign)

Aquí explicamos la manera de seleccionar instrumentos y asignarlos a los pads de los bancos de pads A y B y a los números de pad 33 (-01) al 55 (-23).

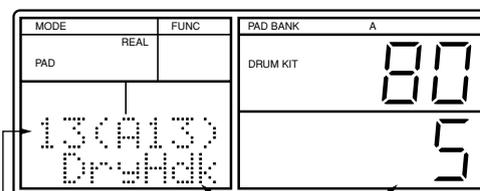
RECUERDE

Para una lista de los 255 instrumentos integrados, consulte la "Lista de instrumentos" (p. 96).

1. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse pad para que la pantalla muestre el mensaje "PAD."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "1 ASSIGN."



3. Pulse [ENTER].



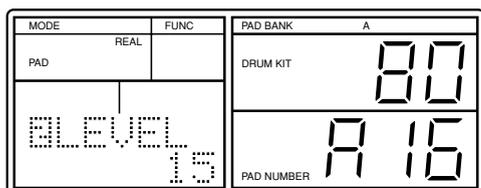
Instrumento a seleccionar (nombre / número)

4. Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.
5. Pulse el pad cuyo instrumento desee cambiar.
 - Para cambiar el instrumento de un pad entre el 33 (-01) y el 55 (-23), utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad.
6. Utilice [VALUE*] para seleccionar el instrumento que desee asignar.
Si no desea asignar ningún instrumento, seleccione "OFF."
 - Pulse [ENTER], y podrá tocar el instrumento seleccionado.
7. Repita los pasos del 4 al 6 tantas veces como sea necesario.
8. Una vez haya terminado, después de seleccionar un instrumento para un número de pad entre el 33 (-01) y el 55 (-23), pulse [STOP/EXIT].
9. Después de seleccionar el instrumento deseado, pulse [STOP/EXIT].

Ajustar el volumen (Level)

Aquí explicamos la manera de ajustar el volumen (nivel) de cada instrumento. La velocidad con la que golpee el pad hará que cambie el volumen dentro del nivel especificado aquí.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
- Utilice [◀][▶] para seleccionar "2 LEVEL."



- Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar el nivel.

- Pulse el pad del instrumento cuyo nivel desea ajustar.

- Si desea ajustar el nivel de un instrumento para los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.

- Pulse [ENTER].
- Utilice [◀][▶] para seleccionar el número de pad.
Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].

- Utilice [VALUE*] para ajustar el nivel.

Gama de ajustes: 0–15

- Si selecciona un número de pad entre 33 (-01) y 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.

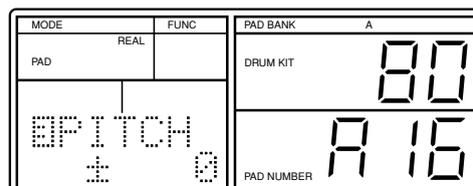
- Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.

- Para terminar el proceso después de ajustar el nivel de los instrumentos para los números de pad 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT].

Ajustar la afinación (Pitch)

Es posible ajustar la afinación de cada instrumento en intervalos de 10 centésimas.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
- Utilice [◀][▶] para seleccionar "3 PITCH."



- Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar la afinación.

- Pulse el pad del instrumento cuya afinación desee ajustar.

- Si desea ajustar la afinación de un instrumento para los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.

- Pulse [ENTER].
- Utilice [◀][▶] para seleccionar el número de pad.
Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].

- Utilice [VALUE*] para ajustar la afinación.

Gama de ajustes: -2400– +2400

±0: Afinación original.

Ajustes +: Cuanto más alto sea el valor más aguda será la afinación. 100 centésimas definen una afinación un semitono más aguda.

Ajustes -: Cuanto más alto sea el valor más grave será la afinación. 100 centésimas definen una afinación un semitono más grave.

NOTA

Para algunos instrumentos, es posible que la afinación no cambie más allá de un cierto punto.

- Si selecciona un número de pad entre 33 (-01) y 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.

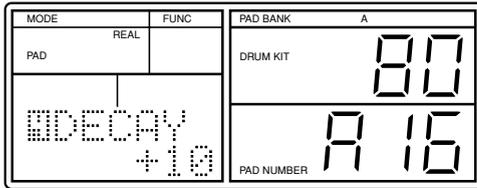
- Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.

- Si ha estado ajustando la afinación de los instrumentos de los números de pad 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT] para terminar el proceso.

Definir una caída más larga o más corta (Decay)

Es posible especificar el tiempo durante el cual el sonido de cada instrumento caerá hasta llegar al silencio.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
- Utilice [◀][▶] para seleccionar "4 DECAy."



- Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar la caída.

- Pulse el pad del instrumento cuya caída desee ajustar.

- Si desea ajustar la caída de un instrumento para los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.

- Pulse [ENTER].
- Utilice [◀][▶] para seleccionar el número de pad.
Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].

- Utilice [VALUE*] para ajustar la caída.

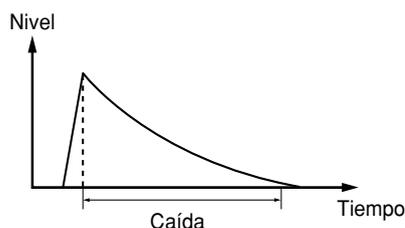
Gama de ajustes: -31– +31

±0: Caída original.

Ajustes +: Cuanto más alto sea el valor más larga será la caída.

Ajustes -: Cuanto más alto sea el valor más corta será la caída.

Para algunos instrumentos, es posible que el cambio no sea muy pronunciado.



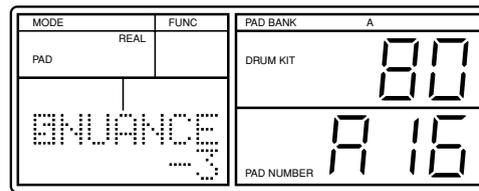
- Si selecciona un número de pad entre 33 (-01) y 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.
- Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.
 - Para terminar el proceso después de modificar la caída para los instrumentos de los números de pad 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT].

Ajustar la posición del golpe (Nuance)

Al golpear un plato (por ejemplo), el sonido será diferente según si lo golpea cerca del centro o cerca del borde.

Los instrumentos marcados con * o ** en la "Lista de instrumentos" (p. 96) disponen de un ajuste Nuance que puede definir para modificar el sonido de manera que refleje la posición del golpe.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
- Utilice [◀][▶] para seleccionar "5 NUANCE."



- Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar el parámetro Nuance.

- Pulse el pad del instrumento cuyo ajuste Nuance desee ajustar.

- Si desea ajustar Nuance para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.

- Pulse [ENTER].
- Utilice [◀][▶] para seleccionar el número de pad.
Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].

- Utilice [VALUE*] para ajustar Nuance.

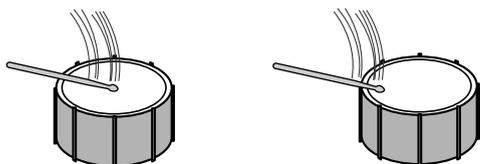
Gama de ajustes: -7– +7

NOTA

Para los instrumentos que no disponen del ajuste Nuance, la pantalla mostrará el valor como "---."

Instrumentos marcados con *

- ±0: Ajuste Nuance original.
- Valores +: Cuanto más alto sea el valor más se realizarán los componentes de frecuencia graves (simulando un golpe cercano al centro).
- Valores -: Cuanto más alto sea el valor más se atenuarán los componentes de frecuencia graves (simulando un golpe cercano al borde).



Instrumentos marcados con ** (charles, plato ride, etc.)

- ±0: Ajuste Nuance original.
- Valores +: Cuanto más alto sea el valor más se desplazará el golpe simulado hacia el centro.
- Valores -: Cuanto más alto sea el valor más se desplazará el golpe simulado hacia el borde.

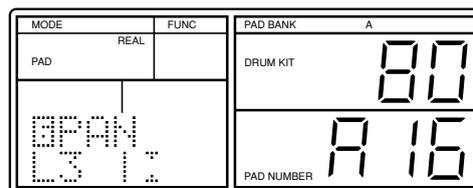


- Si selecciona un número de pad del 33 (-01) al 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.
6. Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.
 7. Para terminar el proceso después de modificar el ajuste Nuance para los instrumento de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT].

Ajustar la posición estéreo (Pan)

Para cada instrumento de un grupo de percusión es posible seleccionar una posición dentro del campo estéreo (panoramización) entre 15 posiciones disponibles.

1. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD." El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "6 PAN."



3. Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

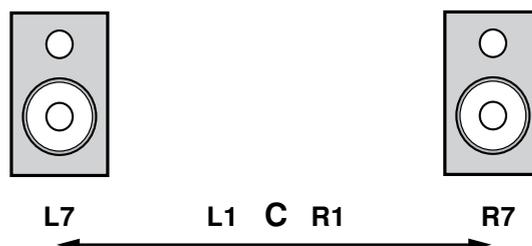
NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar la panoramización.

4. Pulse el pad del instrumento cuya panoramización desea ajustar.
 - Si desea ajustar la panoramización para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.
 - 1) Pulse [ENTER].
 - 2) Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad. Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].
5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar la panoramización.

Gama de ajustes: L7-C-R7

Si selecciona "INDIV," el sonido no se enviará desde los jacks OUTPUT L/R ni desde el jack PHONES.



NOTA

El ajuste de panoramización (excepto si es "INDIV") de un instrumento marcado con *** en la "Lista de instrumentos" (p. 96) se ignorará.

NOTA

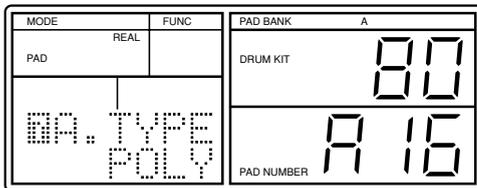
Aunque haya seleccionado "INDIV," el sonido no se enviará desde el jack INDIV si no ajusta el parámetro Individual Output (p. 82) a "IND."

- Si selecciona un número de pad del 33 (-01) al 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.
- 6. Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.
- 7. Si ha estado ajustando la panoramización para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT] para terminar el proceso.

Evitar/Permitir instrumentos simultáneos (Assign Type)

Para cada instrumento es posible especificar la manera en que éste podrá sonar (Assign Type) al tocar múltiples notas en el instrumento o en otros instrumentos.

1. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD." El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "7 A.TYPE."



3. Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

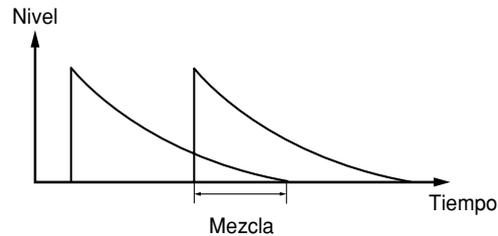
NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar el tipo de asignación.

4. Pulse el pad del instrumento cuyo tipo de asignación desee ajustar.
- Si desea ajustar el tipo de asignación para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.
 - 1) Pulse [ENTER].
 - 2) Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad. Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].
5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar el tipo de asignación. Gama de ajustes: POLY, POLY EXC1-7, MONO, MONO EXC1-7

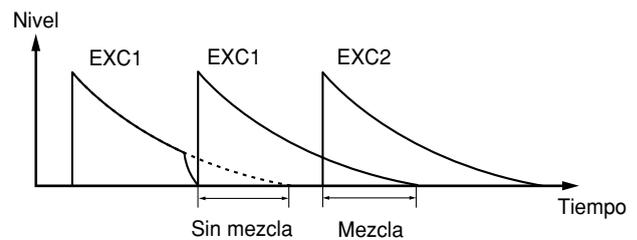
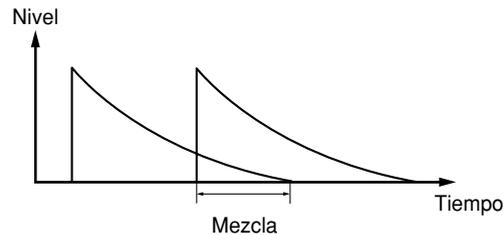
POLY

Si toca repetidamente un instrumento individual, cada nota sucesiva se superpondrá a las notas que ya estén sonando (es decir, no se enmudecerán). Esto es efectivo para los sonidos con una caída muy larga, como por ejemplo los platos.



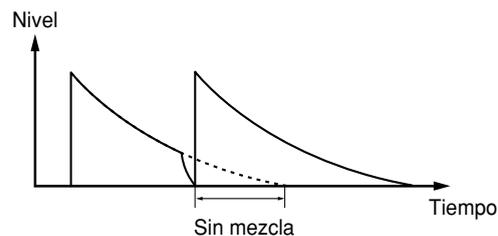
POLY EXC

Los golpes repetidos en un instrumento individual se superpondrán, pero no sonarán junto con ningún otro instrumento que esté ajustado al mismo número EXC. Esto es efectivo para instrumentos como el charles abierto y el charles cerrado, que normalmente no pueden sonar a la vez, pero que producen notas superpuestas al golpear repetidamente un instrumento individual.



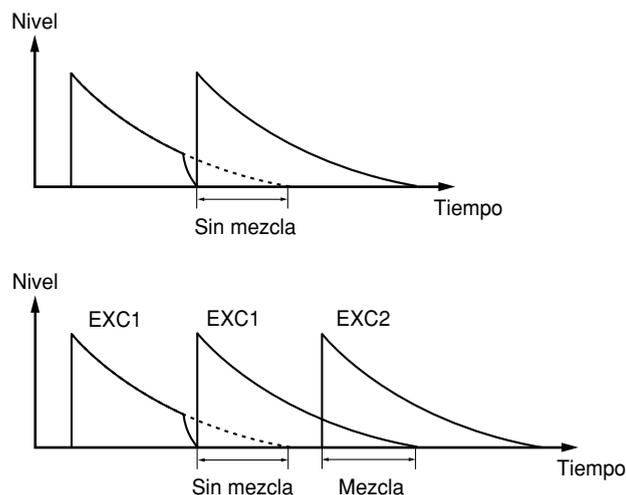
MONO

Al golpear repetidamente un instrumento individual, la nota que esté sonando se enmudecerá (dejará de sonar) antes de que empiece a oírse la siguiente nota.



MONO EXC

El instrumento no sonará al mismo tiempo que ningún otro instrumento que esté ajustado al mismo número EXC. Tampoco se superpondrán los golpes repetidos en un mismo instrumento. Esto es efectivo para instrumentos como Guiro Short o Guiro Long, en los cuales normalmente no es posible oír a la vez las dos técnicas de interpretación.



- Si selecciona un número de pad del 33 (-01) al 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.
6. Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.
 7. Para terminar el proceso después de modificar el tipo de asignación para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT].

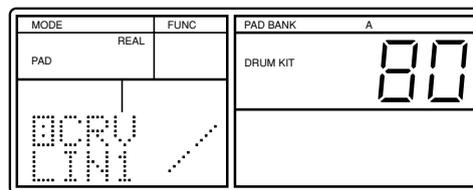
Seleccionar la manera en que la fuerza del golpe afectará al sonido (Sensitivity Curve)

Para cada banco de pads A y B es posible seleccionar una curva de respuesta (Curva de sensibilidad) que determinará la manera en que el volumen, el sonido, etc., cambiarán en respuesta a la fuerza con que golpee los pads.

NOTA

No es posible ajustar la Curva de sensibilidad de manera independiente para cada pad.

1. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD." El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "8 CRV."

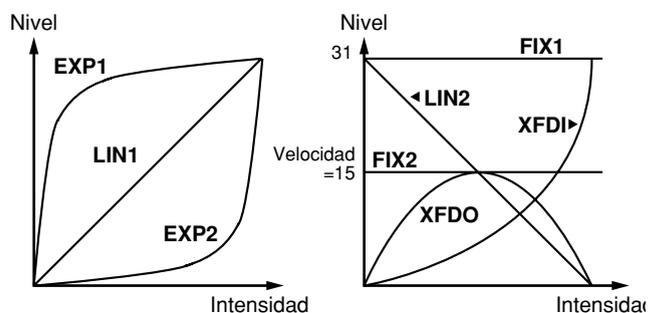


3. Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

NOTA

Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar la curva de sensibilidad.

4. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar la curva de sensibilidad.
Gama de ajustes: EXP1, LIN1, EXP2, LIN2, XFDO, XFDI, FIX1, FIX2



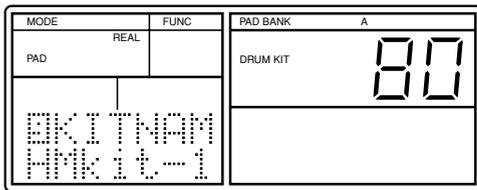
Si selecciona XFDI o XFDO, podrá utilizar la superposición de los bancos de pads para producir un efecto de dinámica natural.

5. Repita los pasos 3 y 4 tantas veces como sea necesario.

Dar un nombre a un grupo de percusión (Drum Kit Name)

Si selecciona un grupo de percusión que no sea uno de los grupos de percusión predefinidos (números 1 - 64), podrá asignarle un nombre (nombre de grupo de percusión) de hasta 7 caracteres.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD." El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
- Utilice [◀] [▶] para seleccionar "9 KITNAM."



- Utilice [VALUE*] para seleccionar un carácter (letra, número o símbolo).

Space	!	"	#	\$	%	&	'	()
*	+	,	-	.	/	0	-	9	:
;	<	=	>	?	@	A	-	Z	[
¥	I	^	_	`	a	-	z	{	
}	+	+							

- Después de seleccionar el carácter deseado, pulse [CURSOR ▶] una vez para pasar al siguiente carácter.
- Repita los pasos 3 y 4 tantas veces como sea necesario para asignar un nombre al grupo de percusión.

Ajustes de efectos

Si modifica los ajustes de los efectos integrados (reverberación, flanger y ecualizador), podrá adaptar los efectos a sus gustos.

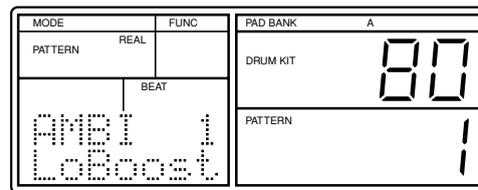
Utilizar la función Ambiente para realizar ajustes aproximados

Es posible copiar los ajustes de Ambiente en los ajustes de los efectos definidos para un grupo de percusión de usuario (números 65 - 128), y a continuación modificar los ajustes copiados según las necesidades. Si en primer lugar copia un grupo de ajustes Ambiente y a continuación modifica los ajustes para cada efecto, podrá conseguir el resultado deseado de manera más eficaz.



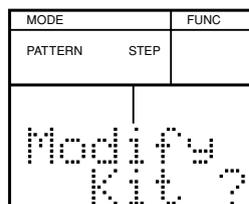
No es posible copiar los ajustes de Ambiente en un grupo de percusión predefinido, pero podrá conseguir los mismos ajustes que "grupo de percusión predefinido + Ambiente" copiándolo en un grupo de percusión de usuario siguiendo el proceso descrito en la página 84 y a continuación copiando los ajustes de Ambiente en el grupo de percusión.

- Seleccione el grupo de percusión de usuario en el que desee copiar los ajustes de Ambiente. (p. 71)
- Pulse [AMBIENCE]. Aparecerá la siguiente pantalla.



Tipo de Ambiente

- Utilice [VALUE*] para seleccionar el tipo de Ambiente que desee copiar.
- Pulse [COPY]. La pantalla pedirá "Modify Kit?" para confirmar que desea copiar los ajustes de Ambiente.



5. Para copiar la información, pulse [ENTER].
 Los ajustes de Ambience se copiarán, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."
 Si decide no copiar los ajustes, pulse [STOP/EXIT]. La pantalla mostrará el mensaje "Aborted," y los ajustes de Ambience no se copiarán.

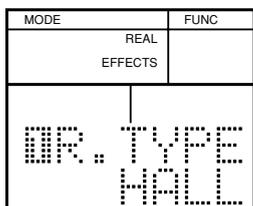
Definir los ajustes de reverberación

Here's how you can select and modify settings (parameters) for reverb.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [EFFECTS] para que la pantalla muestre el mensaje "EFFECTS."
 El DR-770 se encontrará ahora en el modo Effects.
- Utilice [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desee modificar.

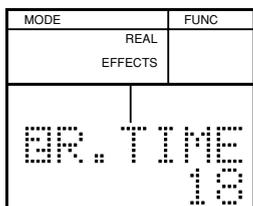
1 R.TYPE (tipo de reverberación)

Gama de ajustes: HALL, ROOM, PLATE, DELAY, PAN-DLY



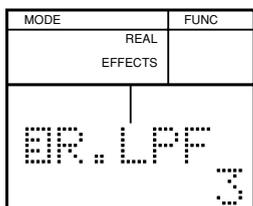
2 R.TIME (tiempo de reverberación)

Gama de ajustes: 0-31



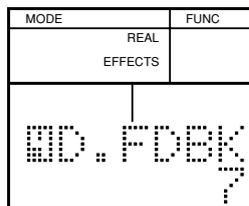
3 R.LPF (filtro pasa bajos de la reverberación)

Gama de ajustes: 0-7



4 D.FDBK (feedback del retardo)

Gama de ajustes: 0-15



- Utilice [VALUE*] para ajustar el valor.

Funciones de cada parámetro

1 R.TYPE (tipo de reverberación)

- HALL: Simula la reverberación de la sala de conciertos.
- ROOM: Simula la reverberación de una habitación.
- PLATE: Simula un equipo de reverberación por lámina metálica.
- DELAY: Un retardo convencional.
- PAN-DLY: Alterna el sonido del retardo entre izquierda y derecha.

2 R.TIME (tiempo de reverberación)

Este parámetro ajusta la longitud de la reverberación. al aumentar el valor la reverberación será más larga, lo cual producirá una sensación de mayor amplitud.

3 R.LPF (filtro pasa bajos de la reverberación)

Este parámetro ajusta la frecuencia de corte a la que se cortarán los componentes de frecuencia alta de la reverberación. Al aumentar este valor se cortarán más componentes de frecuencia alta de la reverberación, lo cual producirá una reverberación más suave.

4 D.FDBK (feedback del retardo)

Cuando el tipo de reverberación está ajustado a DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajusta el número de veces que se repetirá el sonido del retardo.

Definir los ajustes de flanger

Aquí explicamos la manera de seleccionar los ajustes (parámetros) para el efecto flanger.

1. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [EFFECTS] para que la pantalla muestre el mensaje "EFFECTS."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Effects.

2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desee modificar.

5 F.TYPE (tipo de flanger)

Gama de ajustes: CHORUS, FLANGER

MODE	FUNC
REAL EFFECTS	
EF TYPE FLANGER	

6 F.DPTH (profundidad del flanger)

Gama de ajustes: 0–15

MODE	FUNC
REAL EFFECTS	
EF . DPTH 10	

7 F.RATE (frecuencia del flanger)

Gama de ajustes: 0–15

MODE	FUNC
REAL EFFECTS	
EF . RATE 4	

8 F.FDBK (feedback del flanger)

Gama de ajustes: 0–15

MODE	FUNC
REAL EFFECTS	
EF . FDBK 2	

9 F.DLY (retardo del flanger)

Gama de ajustes: 0–31

MODE	FUNC
REAL EFFECTS	
EF . DLY 10	

3. Utilice [VALUE*] para ajustar el valor.

Funciones de cada parámetro

5 F.TYPE (tipo de flanger)

FLANGER: El sonido tendrá un carácter "sibilante."

CHORUS: Se añadirá un efecto chorus para dar al sonido una sensación de amplitud.

6 F.DPTH (profundidad del flanger)

Este parámetro ajusta la profundidad de modulación para flanger o chorus. Al aumentar este valor la modulación es más profunda.

7 F.RATE (frecuencia del flanger)

Este parámetro especifica la frecuencia de modulación para flanger o chorus. al aumentar este valor la modulación será más rápida.

8 F.FDBK (feedback del flanger)

Este parámetro especifica la cantidad de feedback para flanger o chorus. al aumentar este valor el sonido tendrá un carácter más distintivo.

Cantidad de feedback: La cantidad de sonido que vuelve a procesarse por el flanger o por el chorus después de haberse ya procesado.

9 F.DLY (retardo del flanger)

Este parámetro especifica el tiempo de retardo para flanger o chorus. Al aumentar este valor el tiempo de retardo será más larga.

Definir los ajustes del ecualizador

Aquí explicamos la manera en que puede seleccionar y modificar los ajustes (parámetros) para el ecualizador.

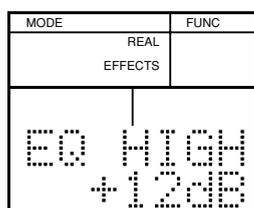
1. Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [EFFECTS] para que la pantalla muestre el mensaje "EFFECTS."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Effects.

2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desee modificar.

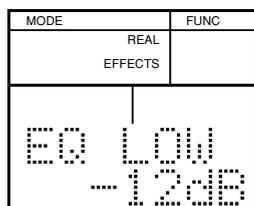
EQ HIGH (gain alto del ecualizador)

Gama de ajustes: -12±0- +12 dB



EQ LOW (gain bajo del ecualizador)

Gama de ajustes: -12±0- +12 dB



3. Utilice [INC], [DEC] o [VALUE] para ajustar el valor.

Funciones de cada parámetro

EQ HIGH (gain alto del ecualizador)

Este parámetro ajusta el nivel (volumen) de la gama de frecuencias altas en intervalos de 2 dB. El ajuste +/-0 representa el nivel original, los valores negativos (-) definen un nivel más bajo, y los valores positivos (+) definen un nivel más alto.

EQ LOW (gain bajo del ecualizador)

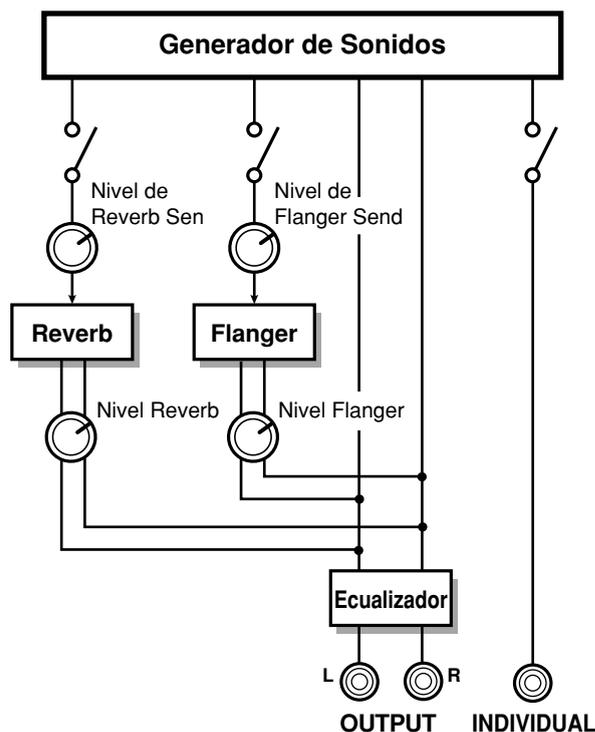
Este parámetro ajusta el nivel (volumen) de la gama de frecuencias bajas en intervalos de 2 dB. El ajuste +/-0 representa el nivel original, los valores negativos (-) definen un nivel más bajo, y los valores positivos (+) definen un nivel más alto.

NOTA

Es posible que oiga algún ruido al cambiar el valor del ecualizador (al cambiar el ajuste Ambiente o al cambiar a otro grupo de percusión).

Ajustar la profundidad de reverberación o de flanger

La profundidad de reverberación y de flanger puede ajustarse tanto para todo el grupo de percusión como para cada instrumento individual. Los grupos de percusión y los instrumentos están conectados a los efectos de reverberación y flanger tal como muestra la siguiente figura.



- Para ajustar la profundidad general de reverberación y de flanger para todo el grupo de percusión, ajuste Reverb Level o Flanger Level.
- Para ajustar la profundidad de reverberación y de flanger para un instrumento individual, ajuste el nivel de la señal enviada a la reverberación o al flanger (Send Level).

NOTA

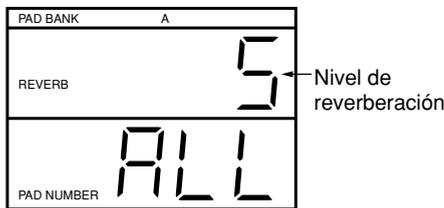
No obstante, no es posible ajustar la profundidad del ecualizador para un instrumento individual.

Ajustar la profundidad de reverberación

NOTA

Si el destino de la salida se ha ajustado a la salida individual, no será posible utilizar la reverberación.

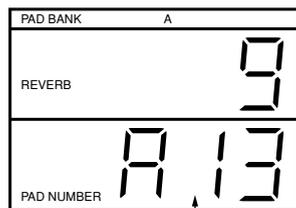
- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [REV/FLANG] varias veces para que "REVERB" parpadee.
- Utilice [VALUE*] para ajustar Reverb Level (la profundidad de reverberación general para todo el grupo de percusión).
Gama de ajustes: 0 - 9



NOTA

Si Reverb Level está ajustado a "0," no se oirá ninguna reverberación aunque suba el valor de Reverb Send Level (consulte más adelante).

- Pulse el pad del instrumento cuyo parámetro Reverb Send Level desee ajustar.
Según sea necesario, utilice [PAD BANK] para cambiar entre los bancos de pads. La pantalla mostrará el número de pad y el valor actual de Reverb Send Level.



Número del pad en que se debe ajustar el nivel Reverb Sen

- Si desea ajustar Reverb Send Level para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se indican a continuación para seleccionar el número de pad.
 - Pulse [ENTER].
 - Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad.
En este momento podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.
- Utilice [VALUE*] para ajustar Reverb Send Level.
Gama de ajustes: 0-9
- Si pulsa [STOP/EXIT] volverá al ajuste Reverb Level (la pantalla mostrará el mensaje "ALL").

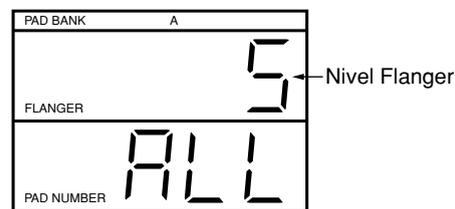
Si en el paso 3 utiliza [PAD BANK] para superponer los bancos de pads, podrá ajustar el parámetro Reverb Send Level para los instrumentos de ambos bancos A y B a la vez.

Esto es útil para definir ajustes para un grupo de percusión que utilice la superposición de los bancos de pads. No obstante, si ha ajustado unos valores diferentes para los bancos A y B, al utilizar [VALUE*] se ajustarán los valores conservando su proporción.



Ajustar la profundidad de flanger

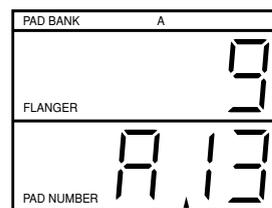
- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [REV/FLANG] varias veces para que "FLANGER" parpadee.
- Utilice [VALUE*] para ajustar Flanger Level (la profundidad de flanger general para todo el grupo de percusión).
Gama de ajustes: 0 - 9



NOTA

Si Flanger Level está ajustado a "0," no se oirá ningún efecto flanger aunque suba el valor de Flanger Send Level (consulte más adelante).

- Pulse el pad del instrumento cuyo parámetro Flanger Send Level desee ajustar.
Según sea necesario, utilice [PAD BANK] para cambiar entre los bancos de pads. La pantalla mostrará el número de pad y el valor actual de Flanger Send Level.



Número del pad en que se debe ajustar el nivel Flanger Send

- Si desea ajustar Flanger Send Level para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se indican a continuación para seleccionar el número de pad.

- 1) Pulse [ENTER].
 - 2) Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad.
- En este momento podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.

4. Utilice [VALUE*] para ajustar Flanger Send Level.

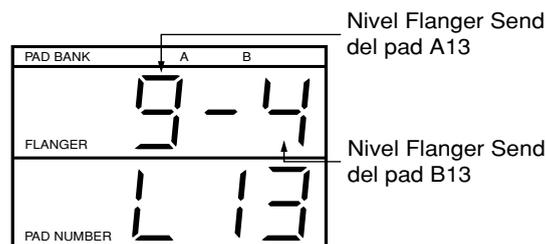
Gama de ajustes: 0 - 9.

- Si pulsa [STOP/EXIT] volverá al ajuste Flanger Level (la pantalla mostrará el mensaje "ALL").

Si en el paso 3 utiliza [PAD BANK] para superponer los bancos de pads, podrá ajustar el parámetro Flanger Send Level para los instrumentos de ambos bancos A y B a la vez.

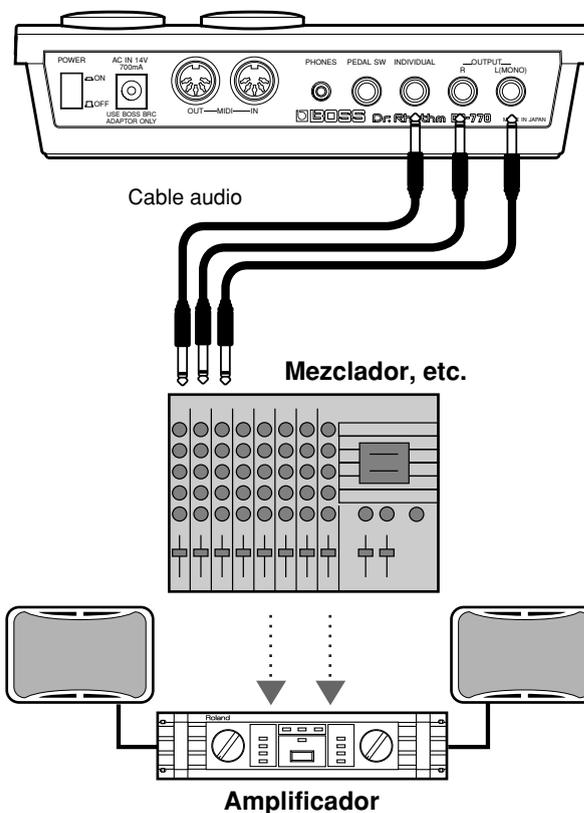
Esto es útil para definir ajustes para un grupo de percusión que utilice la superposición de los bancos de pads.

No obstante, si ha ajustado unos valores diferentes para los bancos A y B, al utilizar [VALUE*] se ajustarán los valores conservando su proporción.



Direccionar sonido a la salida Individual

Para cada instrumento de un grupo de percusión es posible especificar si el sonido se enviará desde la salida individual.



RECUERDE

Los efectos (reverberación, flanger, ecualizador) no se aplicarán al sonido enviado desde la salida individual. Tampoco es posible ajustar el nivel de salida (volumen).

NOTA

Los instrumentos enviados desde la salida individual no se enviarán desde las salidas estéreo.

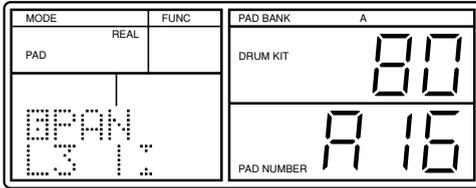
NOTA

Cuando utilice la salida individual, la reverberación no se aplicará al sonido de las salidas estéreo.

NOTA

No es posible utilizar Ambiente para el grupo de percusión en el que haya ajustado Individual.

- Después de seleccionar un grupo de percusión, pulse [PAD] para que la pantalla muestre el mensaje "PAD." El DR-770 se encontrará ahora en el modo Pad.
- Utilice [◀] [▶] para seleccionar "6 PAN."



- Pulse [PAD BANK] para seleccionar el banco de pads deseado.

NOTA

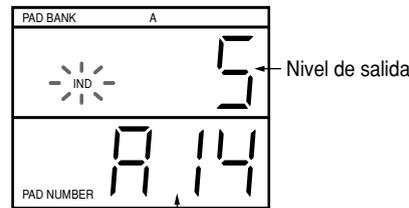
Si selecciona la superposición de los bancos de pads, el mensaje "LAYER" parpadeará en la pantalla. En estas condiciones no es posible ajustar la panoramización.

- Pulse el pad del instrumento que desee enviar desde la salida individual.
 - Para seleccionar instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.
 - Pulse [ENTER].
 - Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad. Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].
- Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar "INDIV."
- Si ha seleccionado un número de pad del 33 (-01) al 55 (-23), podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento.
- Repita los pasos del 3 al 5 tantas veces como sea necesario.
- Para terminar el proceso después de seleccionar "INDIV" para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), pulse [STOP/EXIT].

Ajustar el nivel de salida

Es posible especificar el volumen (nivel) que se enviará desde la salida individual de manera independiente para cada instrumento.

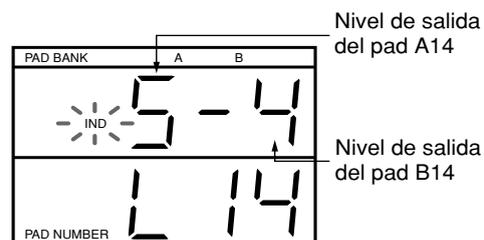
- Pulse [REV/FLANG]. "IND" o "REVERB" parpadearán.
- Utilice [◀] [▶] para que parpadee "IND" blink.
- Pulse un pad cuyo instrumento se esté enviando desde la salida individual. Según sea necesario, utilice [PAD BANK] para cambiar entre los bancos de pads.



Número del pad en que se debe ajustar el nivel de salida

- Para enviar instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23) desde la salida individual, siga los pasos que se detallan a continuación para seleccionar el número de pad.
 - Pulse [ENTER].
 - Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad. En este momento podrá pulsar [ENTER] para tocar el instrumento. Cuando desee volver a utilizar los pads para seleccionar instrumentos, pulse [STOP/EXIT].
- Utilice [VALUE*] para ajustar el nivel de salida. Gama de ajustes: 0-9
- Repita los pasos 3 y 4 tantas veces como sea necesario.

Si en el paso 4 utiliza [PAD BANK] para superponer los bancos de pads, podrá ajustar el nivel de salida de los instrumentos de ambos bancos A y B a la vez. Esto es útil para definir ajustes para un grupo de percusión que utilice la superposición de los bancos de pads. No obstante, si ha ajustado unos valores diferentes para los bancos A y B, al utilizar [VALUE*] se ajustarán los valores conservando su proporción.



Copiar un grupo de percusión

Es posible copiar un grupo de percusión en otro grupo de percusión de usuario (números 65 - 128).

Se copiarán los siguientes ajustes.

● Reverberación/Flanger

Reverb Level, Flanger Level

Reverb Send Level, Flanger Send Level

● Ajustes de instrumento

Instrument Assign, Level, Pitch, Decay, Nuance, Pan, Assign Type, Sensitivity Curve

● Ajustes de efectos

Reverb Type, Reverb Time, Reverb Low Pass Filter, Delay

Feedback, Flanger Type, Flanger Depth, Flanger Rate, Flanger

Feedback, Flanger Delay, Equalizer High Gain, Equalizer Low

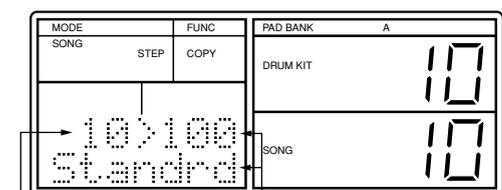
Gain

● Pad Bank Layer

● Note Number Assign (P.87)

● Drum Kit Name

1. Pulse [DRUM KIT] para que "DRUM KIT" parpadee.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el grupo de percusión origen de la copia.
3. Pulse [COPY]. (La pantalla mostrará el mensaje "COPY.")
4. Utilice [VALUE*] para seleccionar el grupo de percusión de usuario destino de la copia.



Grupo de percusión origen

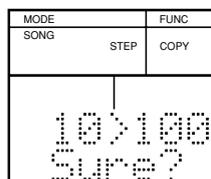
Grupo de percusión destino (número / nombre)

NOTA

No es posible seleccionar un grupo de percusión predefinido (números 1 - 64).

5. Pulse [ENTER].

La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme si desea copiar la información.



6. Para copiar la información, pulse [ENTER].

El grupo de percusión se copiará, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."

Para cancelar la operación, pulse [STOP/EXIT].

La operación de copia de grupo de percusión se cancelará, y la pantalla mostrará el mensaje "Aborted."



Si ha seleccionado uno de los ajustes Ambiente pulsando [AMBIENCE] con un grupo de percusión predefinido seleccionado:

Los pasos del 3 al 6 copiarán los ajustes del grupo de percusión predefinido y el ajuste Ambiente seleccionado antes de pulsar [COPY] en el grupo de percusión de usuario.

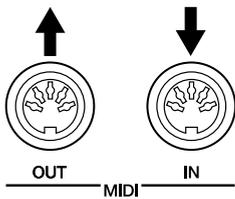
Capítulo 9. Conectar equipos MIDI externos

¿Qué es el MIDI?

El MIDI (Musical Instrument Digital Interface - Interface Digital para Instrumentos Musicales) es un estándar internacional que permite intercambiar información musical entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Los equipos que disponen de conectores MIDI pueden conectarse utilizando cables MIDI y utilizarse para transmitir y recibir información.

Conectores MIDI

El DR-770 dispone de un conector MIDI IN y de un conector MIDI Out.



MIDI IN

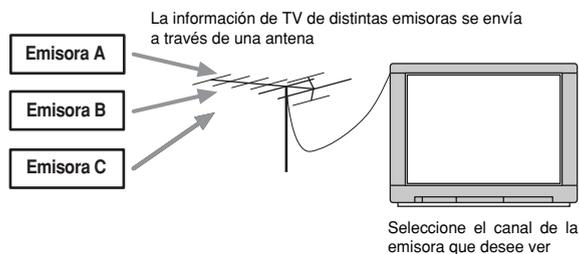
Este conector recibe información procedente de un equipo MIDI externo. Conéctelo al conector MIDI OUT del equipo MIDI externo.

MIDI OUT

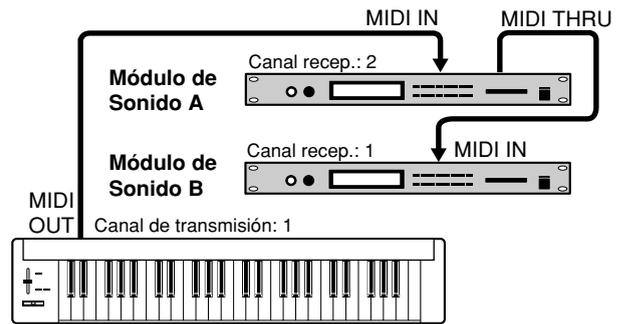
Este conector transmite información desde el DR-770. Conéctelo al conector MIDI IN del equipo MIDI externo. Si "MIDI Thru Switch" (ajustes del modo MIDI; p. 88) está ajustado a ON, la información recibida en MIDI IN volverá a transmitirse sin ningún cambio desde MIDI OUT.

Los canales MIDI

El MIDI Utiliza el concepto de canales MIDI (canales 1 - 16), que son similares a los canales de televisión. La información se recibe sólo si el canal MIDI del equipo receptor coincide con el canal MIDI a través del cual se transmite la información.



Si los canales MIDI están ajustados tal como muestra la siguiente figura, sólo producirá sonido el módulo B al tocar el teclado.



Mensajes MIDI utilizados por el DR-770

El MIDI utiliza muchos tipos de mensajes diferentes para transmitir una amplia gama de información musical. Los mensajes MIDI pueden clasificarse entre los mensajes gestionados separadamente para cada canal MIDI ("mensajes de canal") y los mensajes que se gestionan independientemente del canal MIDI ("mensajes de sistema").

Mensajes gestionados separadamente para cada canal MIDI (Mensajes de canal)

Estos mensajes se utilizan para transmitir acciones de interpretación musical.

Mensajes de nota

El DR-770 utiliza estos mensajes para transmitir información de interpretación de percusión. En un instrumento de teclado, estos mensajes transmiten información acerca de las notas tocadas. Los mensajes de nota incluyen la siguiente información.

Número de nota: Información que especifica el instrumento (el número del pad al que está asignado el instrumento)

Note On: Se ha golpeado un pad

Note Off: Se ha soltado un pad

Velocity: La fuerza con la que se golpea un pad

El número de nota es un valor entre 0 y 127, y el Do central (C4) es el número de nota 60. En el DR-770 se asigna un número de nota diferente a cada instrumento de un grupo de percusión. Esto significa que cada número de nota tocará un instrumento diferente.

NOTA

El DR-770 utiliza los números de nota 27 - 81.

Mensajes de cambio de programa

Mensajes de cambio de programa.

Mensajes de cambio de control

Estos mensajes pueden utilizarse para controlar el volumen general del DR-770.

Mensajes que se gestionan independientemente del canal MIDI ("mensajes de sistema")

Los mensajes de sistema incluyen la información exclusiva, la información de sincronización y los mensajes utilizados para evitar problemas en el sistema.

Mensajes exclusivos del sistema

Estos mensajes se utilizan para transmitir los patrones del DR-770 o los ajustes de los grupos de percusión a otro DR-770 o a un secuenciador externo para su almacenamiento.

Mensajes comunes

Esta categoría de mensajes incluye el mensaje de selección de canción que se utiliza para seleccionar canciones, y el mensaje de puntero de posición de canción que se utiliza para especificar una posición dentro de una canción.

Mensajes a tiempo real

Estos mensajes se utilizan para la sincronización. Éstos incluyen los mensajes de reloj utilizados para sincronizar el tempo, los mensajes de inicio y parada para iniciar y parar la reproducción, y el mensaje Continue (que reinicia la reproducción a partir del punto en que se ha parado). Los mensajes de detección activa se utilizan para evitar notas "colgadas" en un módulo de sonido MIDI externo en el caso de que un cable MIDI se desconecte de manera accidental.

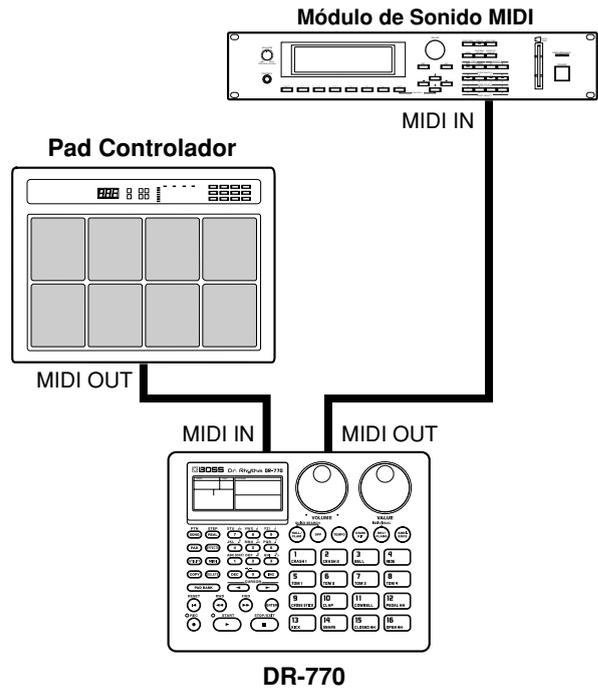
El diagrama de aplicación MIDI

No todos los equipos MIDI pueden enviar y recibir todos los tipos de mensajes MIDI. Para que un tipo de mensajes MIDI concreto pueda transmitirse entre dos equipos MIDI, ambos equipos MIDI deben ser capaces de utilizar este mensaje. Por esta razón, el manual del usuario de todos los equipos MIDI incluye un diagrama de aplicación MIDI, que permite ver de manera rápida los mensajes MIDI que pueden transmitirse entre dos equipos cualesquiera. Compare los diagramas de aplicación MIDI de dos equipos para verificar los mensajes que pueden intercambiarse.



Utilizar un equipo MIDI externo para tocar el DR-770 / Utilizar el DR-770 para tocar un equipo MIDI externo

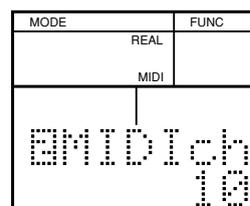
La información musical enviada desde un equipo MIDI externo pueden utilizarse para tocar el DR-770. De manera similar, es posible utilizar el DR-770 para tocar los sonidos de un equipo MIDI externo.



Ajustes de canal MIDI

Es necesario ajustar el canal MIDI del DR-770 para que éste pueda transmitir mensajes MIDI a y recibir mensajes MIDI desde el equipo MIDI externo.

1. Pulse [MIDI] para que la pantalla muestre el mensaje "MIDI."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo MIDI.
2. Utilice [◀][▶] para seleccionar "2 MIDIch."



3. Utilice [VALUE*] para ajustar el canal MIDI.
Ajuste el canal al mismo canal que el equipo MIDI que haya conectado.

Gama de ajustes: 1 - 16

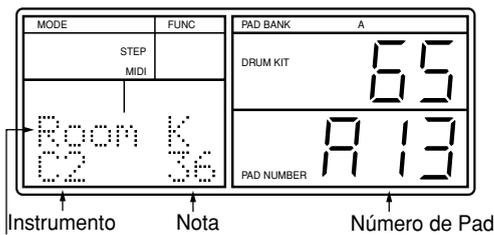
Ajustes para tocar los instrumentos del DR-770

Si desea tocar los instrumentos del DR-770 desde un equipo MIDI externo, deberá especificar el instrumento que sonará con cada número de nota recibido. Puede especificar un número de nota para cada instrumento del grupo de percusión.

NOTA

Los grupos de percusión predefinidos (1 - 64) pueden modificarse de manera temporal, pero volverán a sus ajustes originales al seleccionar otro grupo de percusión.

1. Pulse [DRUM KIT] para que "DRUM KIT" parpadee.
2. Utilice [VALUE*] para seleccionar el grupo de percusión de usuario para el que especificar números de nota.
3. Después de seleccionar el grupo de percusión, pulse [DRUM KIT] de nuevo.
4. Pulse [MIDI] para que "MIDI" se ilumine.
5. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "1 NOTE#."
6. Pulse [ENTER].



7. Pulse el pad del instrumento cuyo número de nota desee ajustar.
Según sea necesario, utilice [PAD BANK] para cambiar entre los bancos de pads.
- Para especificar números de nota para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23), utilice [◀] [▶] para seleccionar el número de pad.
8. Utilice [VALUE*] para especificar el número de nota.
Gama de ajustes: 27-81
9. Repita los pasos 7 y 8 tantas veces como sea necesario.
10. Para terminar el proceso, pulse [STOP/EXIT].

NOTA

Aunque especifique el mismo número de nota para dos o más instrumentos, sólo sonará uno de ellos. En este caso, los instrumentos del banco de pads A tendrán prioridad, y sonarán los instrumentos asignados al pad con el número más bajo.

NOTA

Al golpear los pads del DR-770, se transmitirán los números de nota especificados aquí. No obstante, no es posible transmitir números de nota para los instrumentos de los números de pad del 33 (-01) al 55 (-23).

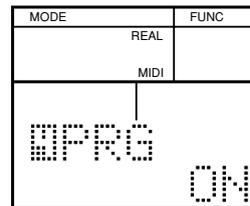
Otros ajustes MIDI

Estos ajustes especifican la manera en que el DR-770 gestionará los mensajes MIDI.

1. Pulse [MIDI] para que "MIDI" se ilumine.
El DR-770 se encontrará ahora en el modo MIDI.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el elemento (parámetro) que desee ajustar.

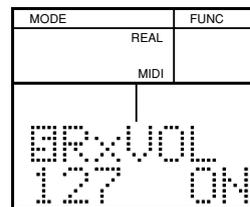
4 PRG (Conmutador de mensajes de cambio de programa)

Gama de ajustes: ON/OFF



5 RxVOL (Conmutador de recepción de mensajes de volumen)

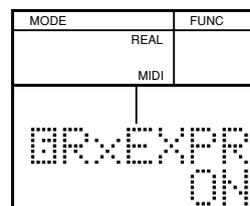
Gama de ajustes: 0-127, ON/OFF



Volumen MIDI

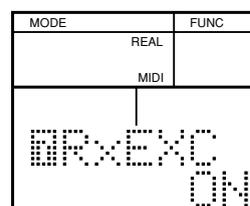
6 RxEXPR (Conmutador de recepción de mensajes de expresión)

Gama de ajustes: ON/OFF



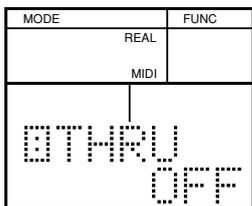
7 RxEXC (Conmutador de recepción de mensajes exclusivos)

Gama de ajustes: ON/OFF



8 THRU (Conmutador MIDI THRU)

Gama de ajustes: ON/OFF



- Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para activar o desactivar cada parámetro.

Funciones de cada parámetro

4 PRG (Conmutador de mensajes de cambio de programa)

Este parámetro especifica si se recibirán y transmitirán los mensajes de cambio de programa. Si este parámetro está activado (ON), al recibirse un mensaje de cambio de programa el grupo de percusión cambiará, y al seleccionar un grupo de percusión en el DR-770 se transmitirá un mensaje de cambio de programa. Los números de programa del 1 al 128 corresponden a los números de grupos de percusión del 1 al 128.

5 RxVOL (Conmutador de recepción de mensajes de volumen)

Este parámetro especifica si se recibirán o no los mensajes de volumen. Si este parámetro está activado (ON), los mensajes de volumen recibidos controlarán el volumen general del DR-770, y el valor de los mensajes de volumen MIDI recibidos aparecerán en la pantalla. Puede utilizar [◀] [▶] para que el valor parpadee, y a continuación utilice [VALUE*] para modificar el valor de volumen MIDI, y el volumen MIDI del valor editado se transmitirá a través de MIDI OUT.

6 RxEXPR (Conmutador de recepción de mensajes de expresión)

Este parámetro especifica si se recibirán o no los mensajes de expresión. Si este parámetro está activado (ON), los mensajes de expresión recibidos modificarán el volumen general del DR-770. El valor de expresión no se recuerda, y se reiniciará al valor máximo al poner en marcha el equipo.

7 RxEXC (Conmutador de recepción de mensajes exclusivos)

Este parámetro especifica si se recibirán o no los mensajes exclusivos. Si este parámetro está activado (ON), los mensajes exclusivos se recibirán.

8 THRU (Conmutador MIDI THRU)

Este parámetro especifica si los mensajes recibidos en MIDI IN volverán a transmitirse o no, sin ningún tipo de cambio, desde MIDI OUT. Si este parámetro está activado (ON), los mensajes recibidos en MIDI IN volverán a transmitirse sin ninguna modificación desde MIDI OUT, pero la información musical producida por el DR-770 en sí dejará de enviarse desde MIDI OUT.

Si este parámetro está desactivado (OFF), los mensajes recibidos en MIDI IN no volverán a transmitirse desde MIDI OUT.

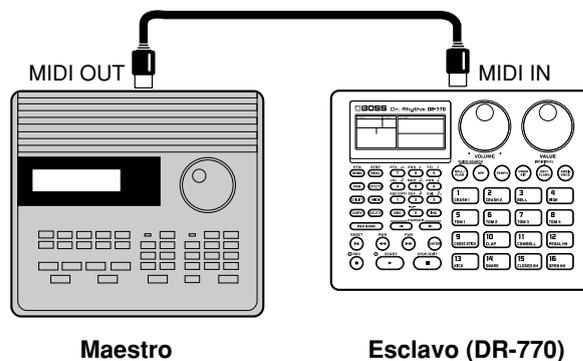
NOTA

Durante un Volcado general (p. 89), el ajuste Thru se desactivará de manera temporal incluso si está ajustado a ON.

Reproducción sincronizada

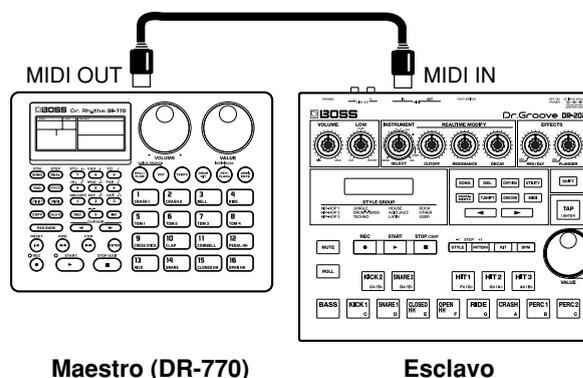
Los equipos MIDI externos, como otra unidad de ritmo o un secuenciador, pueden reproducirse de manera sincronizada con el DR-770.

- Si el DR-770 debe reproducirse de manera sincronizada con el tiempo y las operaciones de inicio y parada de un equipo MIDI externo, el equipo MIDI externo será el maestro y el DR-770 será el esclavo.



Si el equipo maestro puede transmitir mensajes de Selección de canción y de Puntero de posición de canción, el número de canción y la posición de reproducción de canción especificados en el maestro también se especificarán para el DR-770.

- Si el equipo MIDI externo debe reproducirse de manera sincronizada con el tiempo y las operaciones de inicio y parada del DR-770, el DR-770 será el maestro y el equipo MIDI externo será el esclavo.



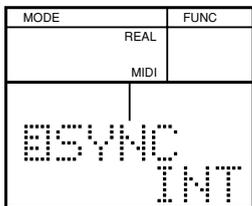
Si el equipo esclavo puede recibir mensajes de Selección de canción y de Puntero de posición de canción, el número de canción y la posición de reproducción de canción especificados en el DR-770 también se especificarán en el equipo esclavo.

Para ejecutar la reproducción sincronizada, defina los siguientes ajustes.

NOTA

Opere el otro equipo tal como se describa en su manual del usuario.

1. Pulse [MIDI] para que la pantalla muestre el mensaje "MIDI."
El DR-770 se encontrará ahora en el modo MIDI.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "2 MIDIch."
3. Utilice [VALUE*] para ajustar el canal MIDI.
Ajústelo al mismo canal que el otro equipo MIDI.
Gama de ajustes: 1 - 16
4. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "3 SYNC."



5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para ajustar el modo de sincronización.
 INT: Seleccione este modo para que el DR-770 sea el maestro. El equipo MIDI externo se sincronizará con el tempo del DR-770.
 MIDI: Seleccione este modo para que el DR-770 sea el esclavo. El DR-770 se sincronizará con los mensajes de reloj MIDI procedentes del equipo MIDI externo.

NOTA

El ajuste de modo de sincronización no se memoriza. Al poner en marcha el equipo, éste estará siempre ajustado a "INT."

La pantalla de tiempo

Si el modo de sincronización está ajustado a "MIDI," la pantalla de tiempo aparecerá de la siguiente manera, y no será posible controlar el tiempo en el DR-770.

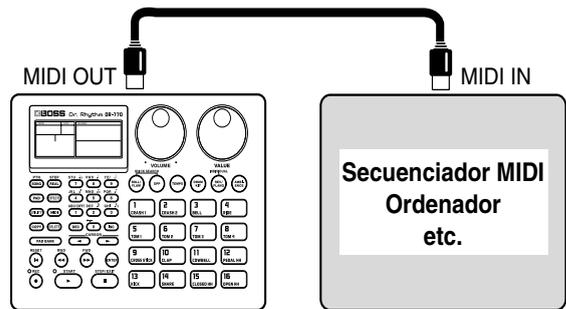


En este caso, si pulsa [START] cuando no se transmitan mensajes del reloj de temporización desde el equipo externo, la pantalla de tiempo continuará mostrando "Playing," pero la reproducción no empezará hasta que no empiecen a recibirse mensajes del reloj de temporización.

Transmitir información del DR-770 (Bulk Dump)

La información del DR-770 puede transmitirse a un secuenciador o a otro DR-770. Este proceso se conoce como Volcado general. La información se transmitirá en forma de mensajes exclusivos.

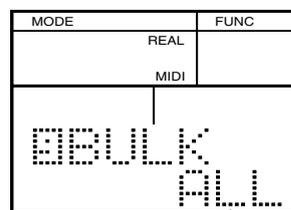
Conexiones



Equipo transmisor (DR-770) Equipo receptor

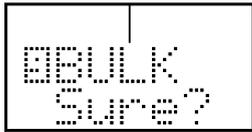
Proceso

1. Pulse [MIDI] para que "MIDI" parpadee.
El DR-770 se encontrará ahora en el modo MIDI.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "9 BULK."



Datos a transmitir

3. Utilice [INC], [DEC] o [VALUE] para seleccionar el tipo de información que se transmitirá.
 ALL: Toda la información del DR-770.
 SEQ: Todos los patrones y canciones.
 GLOBAL: Ajustes de DPP, redoble, metrónomo y MIDI.
 DRMKITS: Todos los grupos de percusión de usuario.
 1DRMKIT: Un grupo de percusión individual especificado (si esta información se transmite al DR-770, el grupo de percusión seleccionado actualmente en el equipo receptor cambiará a los ajustes del grupo de percusión recibidos.)
4. Pulse [ENTER].
La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme que desea realmente ejecutar la operación de volcado general.



- Si ha seleccionado "1DRMKIT," utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar el grupo de percusión cuya información desee transmitir.
5. Para ejecutar el volcado general, pulse [ENTER].
 La pantalla mostrará "Trnsmit" -> "Done," y la operación de volcado general terminará.
 Si decide cancelar la operación, pulse [STOP/EXIT].
 El volcado general se cancelará, y la pantalla mostrará el mensaje "Aborted."

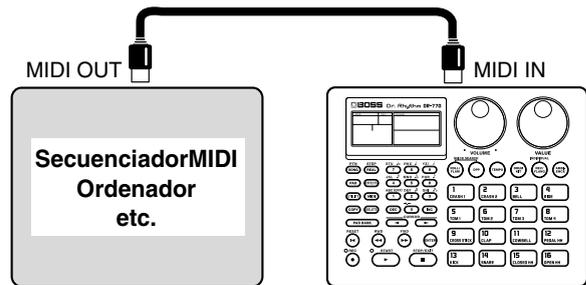
NOTA

Si ha seleccionado "ALL" y ejecuta el volcado general, la memoria del equipo receptor quedará llena antes de terminar el volcado general, y no podrá recibir más información.
 Si se encuentra en esta situación, cambie la información a transferir a "SEQ," "GLOBAL," "DRMKITS" o "1DRMKIT," y a continuación ejecute el volcado general de nuevo.

Recuperar en el DR-770 la información transmitida

Aquí explicamos la manera de volver a transmitir al DR-770 la información guardada previamente en un secuenciador, o la manera en que la información transmitida desde en DR-770 puede recibirse en otro DR-770.

Conexiones

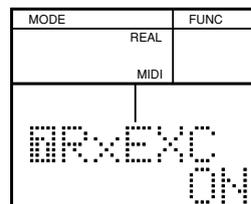


Equipo transmisor

Equipo receptor (DR-770)

Conexiones

1. Pulse [MIDI] para que la pantalla muestre el mensaje "MIDI."
 El DR-770 se encontrará ahora en el modo MIDI.
2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "2 MIDIch."
3. Utilice [VALUE*] para ajustar el canal MIDI.
- Si desea recuperar la información previamente transmitida a un secuenciador, ajuste la unidad al mismo canal MIDI que el utilizado al transmitir la información.
- Si desea recibir la información transmitida desde otro DR-770, ajuste ambos DR-770 al mismo canal MIDI.
4. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "7 RxEXC."



5. Utilice [DEC], [INC] o [VALUE] para seleccionar "ON."
 Con la reproducción parada en el DR-770, reciba la información.

Capítulo 10. Recuperar los ajustes originales (Factory Reset)

El DR-770 puede volver a adoptar los ajustes originales. Esta operación se conoce como Factory Reset.

1. Pulse [UTILITY] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY."

El DR-770 se encontrará ahora en el modo Utility.

2. Utilice [◀] [▶] para seleccionar "9 F.RST."

MODE	FUNC
REAL	
UTILITY	
9 F.RST ALL	

3. Utilice [INC], [DEC] o [VALUE] para seleccionar la información que volverá a definirse según los ajustes originales.

ALL: Se borrarán todos los patrones y canciones.
(Todos los demás ajustes volverán a sus valores originales.)

SONG: Se borrarán todas las canciones.

PATTERN: Se borrarán todos los patrones. (Los ajustes de los grupos de percusión volverán a sus valores originales.)

DRUMKIT: Los ajustes de los grupos de percusión volverán a sus valores originales.

EFFECT: Los ajustes de los efectos del grupo de percusión seleccionado actualmente volverán a sus valores originales.

4. Pulse [ENTER].

La pantalla pedirá "Sure?" para que confirme si desea realmente ejecutar la operación Factory Reset.

MODE	FUNC
REAL	
UTILITY	
9 F.RST Sure?	

5. Para ejecutar la operación, pulse [ENTER].

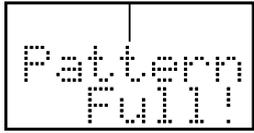
Se ejecutará la operación Factory Reset, y la pantalla mostrará el mensaje "Done."

Para cancelar la operación, pulse [STOP/EXIT].

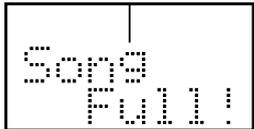
La operación Factory Reset se cancelará, y la pantalla mostrará el mensaje "Aborted."

Mensajes de error

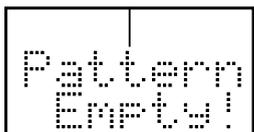
Si intenta una operación incorrecta, o si no es posible ejecutar una operación, la pantalla mostrará un mensaje de error. Consulte la siguiente lista y tome las acciones necesarias.



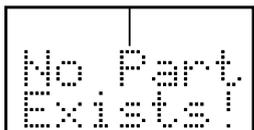
- **No es posible grabar más patrones.**
- Pulse [STOP/EXIT]. Si desea continuar grabando patrones, en primer lugar deberá eliminar patrones no necesarios. (p. 62)



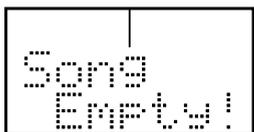
- **No es posible grabar más canciones.**
- Pulse [STOP/EXIT]. Si desea continuar grabando canciones, en primer lugar deberá eliminar canciones no necesarias. (p. 67)



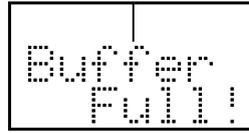
- **Durante la edición de patrones, al utilizar "Copy Pattern" o al utilizar "Delete Pattern," el patrón seleccionado no contiene información.**
- Pulse [STOP/EXIT], y a continuación seleccione otro patrón.



- **Durante la edición de canciones, al utilizar "Insert Pattern" o al utilizar "Delete Pattern," el patrón seleccionado no contiene información.**
- Pulse [STOP/EXIT], y a continuación seleccione otra canción.



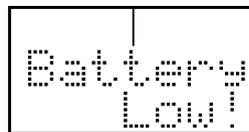
- **Durante la edición de canciones, al utilizar "Copy Song" o al utilizar "Delete Song," la canción seleccionada no contiene información**
- Pulse [STOP/EXIT], y a continuación seleccione otra canción.



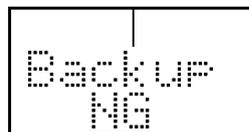
- **Se ha recibido una cantidad excesiva de información MIDI a la vez, y el DR-770 no ha podido procesarla.**
Pulse [STOP/EXIT].
- Si este mensaje aparece durante la recepción de información, reduzca la cantidad de información MIDI que se transmite al DR-770.
- Cambie el ajuste de modo MIDI para que no se transmitan ni se reciban los mensajes MIDI no necesarios. (p. 87)



- **Un mensaje exclusivo no ha podido recibirse correctamente.**
- Pulse [STOP/EXIT], y vuelva a intentar la operación.



- **La pila de seguridad de la memoria del DR-770 se ha descargado. (Este mensaje aparecerá al poner en marcha el equipo.)**
- Sustituya la batería tan pronto como sea posible. Para cambiar la batería, póngase en contacto con un Centro de Atención al Cliente de Roland.



- **La información de la memoria interna se ha perdido. (Este mensaje aparecerá al poner en marcha el equipo.)**
- Una vez haya aparecido este mensaje, aparecerá "Press ENTER." Al pulsar [ENTER] se adaptarán los ajustes originales.

Solucionar problemas

No se oye ningún sonido

- ¿Ha bajado el volumen al mínimo? (p. 14)
- ¿El nivel del instrumento está ajustado a "0"? (p. 72)
- ¿Ha seleccionado un patrón o una canción que no contiene información musical?
- ¿Ha ajustado el parámetro Pan a "INDIV"? (p. 74)

Las notas se interrumpen

- ¿Intenta tocar más de 14 notas a la vez?
El DR-770 puede tocar hasta 14 notas (voces) a la vez.
- ¿Es correcto el ajuste de Assign Type? (p.75)

No es posible tocar un redoble o un flam

- ¿Ha ajustado el tipo de redoble a "FL"? (p. 47)
- ¿Ha ajustado correctamente los parámetros Flam Interval o Flam Ratio? (p. 47)

La reproducción no empieza al pulsar [START]

- ¿Ha ajustado el parámetro Sync Mode a "MIDI"? (p. 89)
- ¿Ha seleccionado un patrón o una canción que no contienen información musical?

No es posible utilizar la función Quick Search

- ¿Se encuentra en el modo de grabación de patrón o de canción (indicador [REC] iluminado)?

(Al grabar un patrón)

El indicador REC no se ilumina al pulsar [REC]

- ¿Ha seleccionado un patrón predefinido (1 - 400)? (p. 53, 57)

El metrónomo no suena

- ¿El nivel del metrónomo está ajustado a "0"? (p. 56)

No es posible grabar una canción a tiempo real

- ¿Ha seleccionado una canción ya grabada? (p. 63)

Los ajustes modificados del grupo de percusión vuelven a los definidos anteriormente

- ¿Ha seleccionado un grupo de percusión predefinido (1 - 64)? (p. 71)

No es posible aplicar reverberación o flanger

- ¿Ha definido ajustes para enviar el sonido desde la salida individual? (p. 82)
- ¿Ha ajustado Reverb / Flanger Level a "0"? (p. 81)
- ¿Ha ajustado Reverb / Flanger Send Level a "0"? (p. 81)

No es posible tocar el DR-770 desde un equipo MIDI externo

No es posible tocar un equipo MIDI externo desde el DR-770

- ¿Es correcto el ajuste de canal MIDI? (p. 86)
- ¿Es correcto el ajuste de número de nota? (p. 87)

Lista de parámetros

[SONG/PTN] (Patrón)

---	Nombre de patrón	Máximo 7 caracteres
---	Cambio de patrón a tiempo real	OFF / ON, Variación (VAR), Relleno a variación (FTV), Relleno a original (FTO)

[SONG/PTN] (Canción)

---	Nombre de canción	Máximo 7 caracteres
CHAIN	Cadena de canciones	1 - 100 / OFF
INT	Tempo inicial	20 - 260 / OFF
KIT	Cambio de grupo de percusión	OFF / ON

[PAD]

KITNAM	Nombre de grupo de percusión	Máximo 7 caracteres
ASSIGN	Asignación de instrumento	Consulte la Lista de instrumentos (p.96)
LEVEL	Nivel del instrumento	0 - 15
PITCH	Afinación del instrumento	-2400 - +/-0 - +2400
DECAY	Caída del instrumento	-31 - +/-0 - +31
NUANCE	Matiz del instrumento	-7 - +/-0 - +7
PAN	Panoramización del instrumento	L7 - C - R7, INDIV
A.TYPE	Tipo de asignación del instrumento	POLY, POLY EXC1-7, MONO, MONO EXC1-7
CRV	Curva de sensibilidad	EXP1, LIN1, EXP2, LIN2, XFDO, XFDI, FIX1, FIX2

[EFFECTS]

R.TYPE	Tipo de reverberación	HALL, ROOM, PLATE, DELAY, PAN-DLY
R.TIME	Tiempo de reverberación	0 - 31
R.LPF	Filtro pasa bajos de la reverberación	0 - 7
D.FDBK	Feedback del retardo	0 - 15
F.TYPE	Tipo de flanger	CHORUS, FLANGER
F.DPTH	Profundidad del flanger	0 - 15
F.RATE	Frecuencia del flanger	0 - 15
F.FDBK	Feedback del flanger	0 - 15
F.DLY	Retardo del flanger	0 - 31
EQ HIGH	Gain alto del ecualizador	-12 - +/-0 - +12 dB
EQ LOW	Gain bajo del ecualizador	-12 - +/-0 - +12 dB

[UTILITY]

ROLL TYPE	Tipo de redoble	Fusa, tresillos de semicorchea, semicorchea, tresillos de corchea, corchea, tresillos de negra, negra, blanca, FL (Flam)
FLAM INT	Intervalo de flam	0 - 31
FLAM RATIO	Relación del flam	0 - 7

SWING	Swing	Quantize: fusa, semicorchea, corchea, negra 50%, 54%, 58%, 62%, 67%, 71%, 75%, 80%
SHIFT	Desplazamiento de la temporización	A01 - A16, B01 - B16, -01 - -23; -96 - +/-0 - +96
CLICK LEVEL	Nivel de la claqueta del metrónomo	0 - 7
CLICK SEL	Selección de claqueta del metrónomo	Semicorchea, tresillos de corchea, corchea, tresillos de negra, negra
FOOT 2	Asignación del conmutador de pedal 2	CHASE, FWD, RWD, RESET, REC, PAD1 - 16
F.RST	Reinicialización de los valores originales	ALL, SONG, PATTERN, DRUMKIT, EFFECT

[MIDI]

NOTE #	Asignación de número de nota	27 - 81
MIDIch	Canal MIDI	1 - 16
SYNC	Modo de sincronización	INT, MIDI
PRG	Conmutador de cambio de programa	OFF / ON
RxVOL	Conmutador de recepción de mensajes de volumen	0 - 127, OFF / ON
RxEXPR	Conmutador de recepción de mensajes de expresión	OFF / ON
RxEXC	Conmutador de recepción de mensajes exclusivos	OFF / ON
THRU	Conmutador MIDI Thru	OFF / ON
BULK	Volcado general	ALL, SEQ, GLOBAL, DRMKITS, 1DRMKIT

[QUICK SEARCH]

SEARCH	Categoría	HD ROCK, ROCK, POP, FNK&BLS, JAZZ, DANCE, LATIN, WORLD, USER1 - USER25
--------	-----------	--

[TEMPO]

TEMPO	Tempo estándar	20-260
-------	----------------	--------

[DRUM KIT]

DRUM KIT	Grupo de percusión	1-128
----------	--------------------	-------

[REV/FLANG] (Reverberación/Flanger)

REVERB	Nivel de reverberación	0 - 9
	Nivel de envío de la reverberación	0 - 9
FLANGER	Nivel de flanger	0 - 9
	Nivel de envío del flanger	0 - 9
IND	Nivel de salida individual	0 - 9

[AMBIENCE]

AMBI	Tipo de ambiente	LoBoost, Flang'n, Bright, Hi-Fi, Dark, Lo-Fi, Room, Studio, Garage, Club, Hall, Stadium, Space, Echo, Dublin, Flat
------	------------------	--

Lista de instrumentos

No.	Pantalla	Nombre de Instrum.
* 1	AttckK	attack kick
2	RIDryK	real dry kick
* 3	Dry K	dry kick
* 4	DryMdK	dry medium kick
* 5	DryHdK	dry hard kick
* 6	HeavyK	heavy kick
* 7	PillwK	pillow kick
* 8	VntgK1	vintage kick 1
* 9	VntgK2	vintage kick 2
* 10	JazzK1	jazz kick 1
* 11	JazzK2	jazz kick 2
* 12	MapleK	maple kick
* 13	MpPlwK	maple pillow kick
* 14	MpRvbK	maple reverb kick
* 15	Real K	real kick
* 16	26DepK	26" deep kick
17	Mid K1	medium kick 1
* 18	Mid K2	medium kick 2
* 19	BigLoK	big low kick
* 20	WdBtrK	wood beater kick
* 21	HbrdK1	hybrid kick 1
22	HbrdK2	hybrid kick 2
* 23	AmbntK	ambient kick
24	BoomrK	boomer kick
25	CompK1	comp kick 1
26	CompK2	comp kick 2
* 27	Deep K	deep kick
28	RvrBK1	reverb kick 1
* 29	RvrBK2	reverb kick 2
* 30	Room K	room kick
* 31	DpRomK	deep room kick
* 32	MdVrbK	mondo reverb kick
* 33	MonDpK	mondo deep kick
* 34	Easy K	easy kick
* 35	Soft K	soft acoustic kick
* 36	SolidK	solid kick
* 37	ElecK1	electronic kick 1
* 38	ElecK2	electronic kick 2
* 39	HouseK	house kick
* 40	DanceK	dance kick
* 41	Rap K1	rap kick 1
* 42	Rap K2	rap kick 2
43	Plstck	plastic kick
* 44	GubbaK	gubba kick
45	JngleK	jungle kick
* 46	808 K1	TR-808 kick 1
* 47	808 K2	TR-808 kick 2

No.	Pantalla	Nombre de Instrum.
* 48	808EIK	808 electronic kick
* 49	808BmK	808 boom kick
* 50	909 K1	TR-909 kick 1
51	909 K2	TR-909 kick 2
* 52	909HdK	909 hard kick
* 53	Mid SS	medium snare soft
* 54	Mid SR	medium snare rim shot
* 55	Stl SH	steel snare hard
* 56	Stl SR	steel snare rim shot
* 57	BechSS	beech snare soft
* 58	BechSR	beech snare rim shot
* 59	PiccSS	piccolo snare soft
* 60	PiccSH	piccolo snare Hard
* 61	HiPicS	high piccolo snare
* 62	OpnRmS	open rim shot snare
* 63	SIDrSS	slam dry snare soft
*** 64	SIDrSH	slam dry snare hard
*** 65	SIRmSS	slam room snare soft
*** 66	SIRmSH	slam room snare hard
*** 67	DryHdS	dry hard snare
*** 68	RngHdS	ring hard snare
*** 69	RckOnS	rock-on snare
*** 70	Funk S	funk snare
71	SharpS	sharp snare
*** 72	WrmHdS	warm hard snare
73	DrFatS	dry fat snare
74	SnapyS	snappy snare
75	Dry SS	dry snare soft
76	Dry SH	dry snare hard
*** 77	Wet S	wet snare
* 78	LAFatS	L.A.fat snare
* 79	AcRimS	acoustic rim shot snare
* 80	AmbntS	ambient snare
* 81	AttckS	attack snare
* 82	BgShtS	big shot snare
* 83	Hall S	hall snare
* 84	Hard S	hard snare
* 85	LtMplS	light maple snare
* 86	LooseS	loose snare
87	NatrIS	natural snare
88	PowerS	power snare
* 89	RocknS	rockin' snare
* 90	RckRmS	rock rim shot snare
* 91	Real S	real snare
*** 92	RockS1	rock snare 1
* 93	RockS2	rock snare 2
* 94	RngMpS	ring maple snare

No.	Pantalla	Nombre de Instrum.
95	BrRIS1	brush roll snare 1
* 96	BrRIS2	brush roll snare 2
* 97	BrSIS1	brush slap snare 1
* 98	BrSIS2	brush slap snare 2
* 99	BrSIS3	brush slap snare 3
* 100	BrSwiS	brush swish snare
* 101	RegaeS	reggae snare
* 102	SwingS	swing snare
* 103	90's S	90's snare
* 104	DanceS	dance snare
* 105	DopinS	dopin' snare
* 106	HouseS	house snare
* 107	HsDpnS	house dopin' snare
108	JgTnyS	jungle tiny snare
* 109	ElecS1	electronic snare 1
* 110	ElecS2	electronic snare 2
* 111	808 S1	TR-808 snare 1
112	808 S2	TR-808 snare 2
* 113	TR909S	TR-909 snare
114	AmbStk	ambient cross stick
*** 115	HalStk	hall cross stick
116	NatStk	natural cross stick
117	MtlStk	metal cross stick
118	808Stk	TR-808 cross stick
119	909Stk	TR-909 cross stick
* 120	StdT1S	studio tom 1 soft
* 121	StdT1H	studio tom 1 hard
* 122	StdT2S	studio tom 2 soft
* 123	StdT2H	studio tom 2 hard
* 124	VintT1	vintage tom 1
* 125	VintT2	vintage tom 2
* 126	JazzT1	jazz tom 1
* 127	JazzT2	jazz tom 2
* 128	FuseT1	fusion tom 1
* 129	FuseT2	fusion tom 2
* 130	BowlT1	bowl tom 1
* 131	BowlT2	bowl tom 2
* 132	AmboT1	ambient tom 1
* 133	AmboT2	ambient tom 2
* 134	BrshT1	brush slap tom 1
* 135	BrshT2	brush slap tom 2
* 136	DbHdT1	double head tom 1
* 137	DbHdT2	double head tom 2
* 138	LiteT1	light tom 1
* 139	LiteT2	light tom 2
* 140	RealT1	real tom 1
* 141	RealT2	real tom 2

No.	Pantalla	Nombre de Instrum.	No.	Pantalla	Nombre de Instrum.	No.	Pantalla	Nombre de Instrum.
* 142	RingT1	ring tom1	189	Tambrn	tambourine	** 236	HiQ	high-Q
* 143	RingT2	ring tom2	190	SlBell	sleigh bell	237	TapRwd	tape rewind
* 144	RoomT1	room tom 1	191	Casta	castanet	238	PhilHt	philly hit
* 145	RoomT2	room tom 2	192	Triang	triangle open	239	DncShk	dance shaker
* 146	RockT1	rock tom 1	193	Wodblk	woodblock	** 240	BeamHQ	beam high-Q
* 147	RockT2	rock tom 2	* 194	BongoH	bongo high	241	MtlSwp	metal sweep
* 148	ElecT1	electronic tom 1	* 195	BongoL	bongo low	** 242	AngBrd	analog bird
* 149	ElecT2	electronic tom 2	* 196	CngHMT	conga high mute	** 243	RevKik	reverse kick
* 150	808Tom	TR-808 tom	* 197	CngSlp	conga high slap	** 244	RevSnr	reverse snare
* 151	909Tom	TR-909 tom	* 198	CngHOp	conga high open	** 245	RevTom	reverse tom
** 152	PureCH	pure closed hi-hat	* 199	CngLOp	conga low open	246	RevCym	reverse cymbal
** 153	PureOH	pure open hi-hat	* 200	TmblHi	timbale high	*** 247	KikAmb	kick ambience
** 154	PedLHH	pedal closed hi-hat	* 201	TmblLo	timbale low	*** 248	SnrAmb	snare ambience
** 155	16 CHH	16" closed hi-hat	202	TmblSd	timbale side	*** 249	TomAmb	tom ambience
** 156	16HfOH	16" half open hi-hat	* 203	Claves	claves	*** 250	LngVrb	long reverb
157	16 OHH	16" open hi-hat	204	Vibslp	vibraslap	*** 251	GatVrb	gate reverb
158	16PdHH	16" pedal closed hi-hat	205	GuiroS	guiro short	* 252	AcouBs	acoustic bass
** 159	PopCHH	pop closed hi-hat	206	GuiroL	guiro long	253	FingBs	fingered bass
** 160	PopOHH	pop open hi-hat	207	Marcas	maracas	254	SlapBs	slap bass
** 161	RealCH	real closed hi-hat	208	Shaker	shaker	255	303 Bs	TB-303 bass
** 162	RealOH	real open hi-hat	209	Cabasa	cabasa	256	Off	Off
163	BrsCHH	brush closed hi-hat	210	WhisS	samba whistle short			
164	BrsOHH	brush open hi-hat	211	WhisL	samba whistle long			
** 165	808CHH	TR-808 closed hi-hat	** 212	Agogo	agogo			
** 166	808OHH	TR-808 open hi-hat	213	CuicHi	cuica high			
167	909CHH	TR-909 closed hit-hat	214	CuicLo	cuica low			
168	909OHH	TR-909 open hit-hat	* 215	SurdMt	surdo mute			
169	78 CHH	CR-78 closed hi-hat	* 216	SurdOp	surdo open			
170	78 OHH	CR-78 open hi-hat	** 217	Tabla1	tabla 1			
171	CrshC1	crash cymbal 1	218	Tabla2	tabla 2			
172	CrshC2	crash cymbal 2	** 219	Tabla3	tabla 3			
173	CrshC3	crash cymbal 3	220	RIClap	real clap			
174	SftCrC	soft crash cymbal	221	55Clav	DR-55 claves			
** 175	PgyCrC	pgy crash cymbal	222	78Cow	CR-78 cowbell			
176	SplshC	splash cymbal	223	78Beat	CR-78 metallic beat			
177	ChinaC	chinese cymbal	224	78Guir	CR-78 guiro			
** 178	RideC1	ride cymbal 1	225	78Tamb	CR-78 tambourine			
** 179	RideC2	ride cymbal 2	226	78Marc	CR-78 maracas			
** 180	SzIRdC	sizzle ride cymbal	* 227	808Cng	TR-808 conga			
** 181	RdBIC1	ride bell cymbal 1	228	808Clv	TR-808 claves			
** 182	RdBIC2	ride bell cymbal 2	229	808Mrc	TR-808 maracas			
183	BrCrS	brush crash cymbal	230	808Clp	TR-808 hand clap			
184	BrRidC	brush ride cymbal	231	808Cow	TR-808 cowbell			
185	LrgGng	large gong	** 232	ScrCh1	scratch 1			
186	TR808C	TR-808 cymbal	** 233	ScrCh2	scratch 2			
187	TR606C	TR-606 cymbal	** 234	ScrTsn	scratch snare			
** 188	Cowbel	cowbell	235	JngLHH	jungle hat			

* El sonido se modificará según la fuerza con que golpee los pads, o según el ajuste de Nuance (p. 73).

** El sonido se modificará según el ajuste de Nuance.

*** El ajuste de Pan (p. 74) se ignorará (excepto si es "INDIV").

Lista de grupos de percusión predefinidos

	No. 1 Standrd	No. 2 Room 1	No. 3 Power 1	No. 4 Electro1	No. 5 TR808 1	No. 6 Jazz 1	No. 7 Brushes	No. 8 Ambient
Pad No.	Nota # Instrumento							
1 (A01)	49 171 CrshC1	49 171 CrshC1	49 171 CrshC1	49 171 CrshC1	49 186 TR808C	49 174 SftCrC	49 183 BrCrsS	49 171 CrshC1
2 (A02)	57 172 CrshC2	57 173 CrshC3	57 172 CrshC2	57 187 TR606C	57 187 TR606C	57 172 CrshC2	57 184 BrRidC	57 172 CrshC2
3 (A03)	53 182 RdBIC2	53 182 RdBIC2	53 182 RdBIC2	53 181 RdBIC1	53 182 RdBIC2	53 181 RdBIC1	53 181 RdBIC1	53 182 RdBIC2
4 (A04)	51 179 RideC2	51 180 SziRdC	51 184 BrRidC	51 178 RideC1				
5 (A05)	50 120 StdT1S	50 144 RoomT1	50 132 AmboT1	50 148 ElecT1	50 150 808Tom	50 126 JazzT1	50 134 BrshT1	50 146 RockT1
6 (A06)	48 120 StdT1S	48 144 RoomT1	48 132 AmboT1	48 148 ElecT1	48 150 808Tom	48 126 JazzT1	48 134 BrshT1	48 146 RockT1
7 (A07)	45 120 StdT1S	45 144 RoomT1	45 132 AmboT1	45 148 ElecT1	45 150 808Tom	45 127 JazzT2	45 134 BrshT1	45 147 RockT2
8 (A08)	41 122 StdT2S	41 145 RoomT2	41 133 AmboT2	41 148 ElecT1	41 150 808Tom	41 127 JazzT2	41 135 BrshT2	41 147 RockT2
9 (A09)	37 116 NatStk	37 114 AmbStk	37 115 HalStk	37 119 909Stk	37 118 808Stk	37 116 NatStk	37 116 NatStk	37 114 AmbStk
10 (A10)	39 53 Mid SS	39 230 808Clp	39 230 808Clp	39 230 808Clp	39 230 808Clp	39 79 AcRimS	39 97 BrSIS1	40 84 Hard S
11 (A11)	56 188 Cowbel	56 188 Cowbel	56 188 Cowbel	56 188 Cowbel	56 231 808Cow	56 188 Cowbel	56 188 Cowbel	56 188 Cowbel
12 (A12)	44 154 PedlHH	44 154 PedlHH	44 158 16PdHH	44 165 808CHH	44 166 808OHH	44 154 PedlHH	44 154 PedlHH	44 158 16PdHH
13 (A13)	36 4 DryMdK	36 30 Room K	36 33 MonDpK	36 37 ElecK1	36 46 808 K1	36 11 JazzK2	36 10 JazzK1	36 36 SolidK
14 (A14)	38 54 Mid SR	38 89 RocknS	38 93 RockS2	38 109 ElecS1	38 111 808 S1	38 86 LooseS	38 100 BrSwiS	38 81 AttckS
15 (A15)	42 152 PureCH	42 161 RealCH	42 156 16HfOH	42 165 808CHH	42 165 808CHH	42 152 PureCH	42 163 BrsCHH	42 155 16 CHH
16 (A16)	46 153 PureOH	46 162 RealOH	46 157 16 OHH	46 166 808OHH	46 166 808OHH	46 153 PureOH	46 164 BrsOHH	46 157 16 OHH
17 (B01)	69 209 Cabasa	69 256 Off						
18 (B02)	75 203 Claves	75 203 Claves	75 203 Claves	75 203 Claves	75 228 808Clv	75 203 Claves	75 203 Claves	75 256 Off
19 (B03)	70 207 Marcas	70 207 Marcas	70 207 Marcas	70 207 Marcas	70 229 808Mrc	70 207 Marcas	70 207 Marcas	70 256 Off
20 (B04)	58 204 Vibslp	58 256 Off						
21 (B05)	67 212 Agogo	67 249 TomAmb						
22 (B06)	68 212 Agogo	68 249 TomAmb						
23 (B07)	73 205 GuiroS	73 205 GuiroS	73 205 GuiroS	73 205 GuiroS	73 224 78Guir	73 205 GuiroS	73 205 GuiroS	73 249 TomAmb
24 (B08)	74 206 GuiroL	74 206 GuiroL	74 206 GuiroL	74 206 GuiroL	74 224 78Guir	74 206 GuiroL	74 206 GuiroL	74 249 TomAmb
25 (B09)	60 194 BongoH	60 256 Off						
26 (B10)	61 195 BongoL	61 248 SnrAmb						
27 (B11)	66 201 TmbLo	66 256 Off						
28 (B12)	65 200 TmbHi	65 256 Off						
29 (B13)	54 189 Tambrn	54 189 Tambrn	54 189 Tambrn	54 189 Tambrn	54 225 78Tamb	54 189 Tambrn	54 189 Tambrn	54 247 KikAmb
30 (B14)	62 196 CngHMT	62 196 CngHMT	62 196 CngHMT	62 196 CngHMT	62 227 808Cng	62 196 CngHMT	62 196 CngHMT	62 248 SnrAmb
31 (B15)	63 198 CngHOp	63 198 CngHOp	63 198 CngHOp	63 198 CngHOp	63 227 808Cng	63 198 CngHOp	63 198 CngHOp	63 256 Off
32 (B16)	64 199 CngLOp	64 199 CngLOp	64 199 CngLOp	64 199 CngLOp	64 227 808Cng	64 199 CngLOp	64 199 CngLOp	64 256 Off
33 (-01)	27 236 HiQ							
34 (-02)	28 220 RiClap	28 220 RiClap	28 220 RiClap	28 220 RiClap	28 230 808Clp	28 220 RiClap	28 220 RiClap	28 230 808Clp
35 (-03)	29 232 Scrch1	29 232 Scrch1	29 232 Scrch1	29 232 Scrch1	29 233 Scrch2	29 232 Scrch1	29 232 Scrch1	29 232 Scrch1
36 (-04)	30 232 Scrch1	30 232 Scrch1	30 232 Scrch1	30 232 Scrch1	30 233 Scrch2	30 232 Scrch1	30 232 Scrch1	30 232 Scrch1
37 (-05)	31 115 HalStk							
38 (-06)	32 221 55Clav							
39 (-07)	33 223 78Beat							
40 (-08)	34 223 78Beat							
41 (-09)	35 5 DryHdK	35 27 Deep K	35 6 HeavyK	35 38 ElecK2	35 47 808 K2	35 10 JazzK1	35 35 Soft K	35 29 RvrbK2
42 (-10)	40 58 BechSR	40 90 RckRmS	40 82 BgShtS	40 110 ElecS2	40 112 808 S2	40 59 PiccSS	40 96 BrRIS2	39 230 808Clp
43 (-11)	43 122 StdT2S	43 145 RoomT2	43 133 AmboT2	43 148 ElecT1	43 150 808Tom	43 127 JazzT2	43 135 BrshT2	43 147 RockT2
44 (-12)	47 120 StdT1S	47 144 RoomT1	47 132 AmboT1	47 148 ElecT1	47 150 808Tom	47 126 JazzT1	47 134 BrshT1	47 146 RockT1
45 (-13)	52 177 ChinaC	52 177 ChinaC	52 177 ChinaC	52 177 ChinaC	52 170 78 OHH	52 177 ChinaC	52 177 ChinaC	52 177 ChinaC
46 (-14)	55 176 SplshC	55 176 SplshC	55 185 LrgGng	55 176 SplshC				
47 (-15)	59 178 RideC1	59 180 SziRdC	59 179 RideC2					
48 (-16)	71 210 WhislS							
49 (-17)	72 211 WhislL							
50 (-18)	76 193 Wodblk							
51 (-19)	77 193 Wodblk							
52 (-20)	78 213 CuicHi							
53 (-21)	79 214 CuicLo							
54 (-22)	80 192 Triang							
55 (-23)	81 192 Triang							

	No. 9 Big		No. 10 Exprsn		No. 11 Power 2		No. 12 Loud		No. 13 Studio		No. 14 Power 3		No. 15 TR808 2		No. 16 TR909	
Pad No.	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento
1 (A01)	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	186 TR808C	49	187 TR606C
2 (A02)	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	170 78 OHH	57	186 TR808C
3 (A03)	53	181 RdBIC1	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2
4 (A04)	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2
5 (A05)	50	124 VintT1	50	121 StdT1H	50	121 StdT1H	50	146 RockT1	50	121 StdT1H	50	140 RealT1	50	150 808Tom	50	151 909Tom
6 (A06)	48	124 VintT1	48	121 StdT1H	48	121 StdT1H	48	146 RockT1	48	121 StdT1H	48	140 RealT1	48	150 808Tom	48	151 909Tom
7 (A07)	45	125 VintT2	45	121 StdT1H	45	121 StdT1H	45	147 RockT2	45	121 StdT1H	45	140 RealT1	45	150 808Tom	45	151 909Tom
8 (A08)	41	125 VintT2	41	123 StdT2H	41	123 StdT2H	41	147 RockT2	41	123 StdT2H	41	141 RealT2	41	150 808Tom	41	151 909Tom
9 (A09)	37	116 NatStk	37	114 AmbStk	37	115 HalStk	37	115 HalStk	37	116 NatStk	37	114 AmbStk	37	118 808Stk	37	119 909Stk
10 (A10)	39	57 BechSS	40	60 PiccSH	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	53 Mid SS	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	102 SwingS
11 (A11)	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	231 808Cow	56	231 808Cow
12 (A12)	44	158 16PdHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	44	158 16PdHH	44	166 808OHH	44	168 909OHH
13 (A13)	36	16 26DepK	36	3 Dry K	36	28 RvrBK1	36	1 AttkK	36	9 VntgK2	36	18 Mid K2	36	47 808 K2	36	52 909HdK
14 (A14)	38	58 BechSR	38	54 Mid SR	38	80 AmbntS	38	72 WrmHdS	38	62 OpnRmS	38	77 Wet S	38	112 808 S2	38	113 TR909S
15 (A15)	42	155 16 CHH	42	152 PureCH	42	156 16HfOH	42	152 PureCH	42	155 16 CHH	42	156 16HfOH	42	165 808CHH	42	167 909CHH
16 (A16)	46	156 16HfOH	46	153 PureOH	46	157 16 OHH	46	153 PureOH	46	157 16 OHH	46	157 16 OHH	46	166 808OHH	46	168 909OHH
17 (B01)	69	209 Cabasa	69	174 SftCrC	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa
18 (B02)	75	203 Claves	75	174 SftCrC	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	228 808Clv	75	228 808Clv
19 (B03)	70	207 Marcas	70	181 RdBIC1	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	229 808Mrc	70	229 808Mrc
20 (B04)	58	204 Vibslp	58	179 RideC2	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp
21 (B05)	67	212 Agogo	67	120 StdT1S	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo
22 (B06)	68	212 Agogo	68	120 StdT1S	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo
23 (B07)	73	205 GuiroS	73	120 StdT1S	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	224 78Guir	73	224 78Guir
24 (B08)	74	206 GuiroL	74	122 StdT2S	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	224 78Guir	74	224 78Guir
25 (B09)	60	194 BongoH	60	114 AmbStk	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH
26 (B10)	61	195 BongoL	61	59 PiccSS	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL
27 (B11)	66	201 TmbLo	64	188 Cowbel	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo
28 (B12)	65	200 TmbHi	63	154 PedlHH	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi
29 (B13)	54	189 Tambrn	54	12 MapleK	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	225 78Tamb	54	225 78Tamb
30 (B14)	62	196 CngHMT	62	53 Mid SS	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	227 808Cng	62	227 808Cng
31 (B15)	63	198 CngHOp	66	152 PureCH	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	227 808Cng	63	227 808Cng
32 (B16)	64	199 CngLOp	65	153 PureOH	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	227 808Cng	64	227 808Cng
33 (-01)	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ
34 (-02)	28	220 RiClap	28	230 808Clp	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	230 808Clp	28	230 808Clp
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	233 Scrch2	29	234 ScrtSn
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	233 Scrch2	30	234 ScrtSn
37 (-05)	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk
38 (-06)	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav
39 (-07)	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat
40 (-08)	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat
41 (-09)	35	12 MapleK	35	6 HeavyK	35	24 BoomrK	35	26 CompK2	35	5 DryHdK	35	6 HeavyK	35	48 808EIK	35	47 808 K2
42 (-10)	40	55 Stil SH	39	230 808Clp	40	65 SlRmSS	40	64 SlDrSH	40	87 NatrIS	40	82 BgShtS	40	105 DopinS	40	112 808 S2
43 (-11)	43	125 VintT2	43	123 StdT2H	43	123 StdT2H	43	147 RockT2	43	123 StdT2H	43	133 AmboT2	43	150 808Tom	43	151 909Tom
44 (-12)	47	124 VintT1	47	121 StdT1H	47	121 StdT1H	47	146 RockT1	47	121 StdT1H	47	132 AmboT1	47	150 808Tom	47	151 909Tom
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	170 78 OHH	52	170 78 OHH
46 (-14)	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	185 LrgGng	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	185 LrgGng	55	176 SplshC	55	176 SplshC
47 (-15)	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1
48 (-16)	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS
49 (-17)	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL
50 (-18)	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk
51 (-19)	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk
52 (-20)	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi
53 (-21)	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo
54 (-22)	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang
55 (-23)	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang

Lista de grupos de percusión predefinidos

	No. 17 Dance 1		No. 18 Rock		No. 19 Funk 1		No. 20 Funk 2		No. 21 HipHop		No. 22 House		No. 23 DrumBs		No. 24 Techno	
Pad No.	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento
1 (A01)	49	173 CrshC3	49	171 CrshC1	49	172 CrshC2	49	172 CrshC2	49	171 CrshC1	49	172 CrshC2	49	172 CrshC2	49	172 CrshC2
2 (A02)	57	173 CrshC3	57	174 SftCrC	57	172 CrshC2	57	175 PgyCrC	57	172 CrshC2	57	187 TR606C	57	187 TR606C	57	187 TR606C
3 (A03)	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2
4 (A04)	51	179 RideC2	51	178 RideC1	51	178 RideC1	51	178 RideC1	51	178 RideC1	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2
5 (A05)	50	121 StdT1H	50	140 RealT1	50	124 VintT1	50	140 RealT1	50	120 StdT1S	50	150 808Tom	50	151 909Tom	50	151 909Tom
6 (A06)	48	121 StdT1H	48	140 RealT1	48	124 VintT1	48	140 RealT1	48	120 StdT1S	48	150 808Tom	48	151 909Tom	48	151 909Tom
7 (A07)	45	121 StdT1H	45	141 RealT2	45	124 VintT1	45	141 RealT2	45	120 StdT1S	45	150 808Tom	45	151 909Tom	45	151 909Tom
8 (A08)	41	121 StdT1H	41	141 RealT2	41	125 VintT2	41	141 RealT2	41	122 StdT2S	41	150 808Tom	41	151 909Tom	41	151 909Tom
9 (A09)	37	114 AmbStk	37	114 AmbStk	37	116 NatStk	37	114 AmbStk	37	116 NatStk	37	118 808Stk	37	118 808Stk	37	119 909Stk
10 (A10)	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	53 Mid SS	39	230 808Clp	39	220 RIClap	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	230 808Clp
11 (A11)	56	222 78Cow	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	231 808Cow	56	231 808Cow	56	231 808Cow
12 (A12)	44	165 808CHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	44	235 JnglHH	44	154 PedlHH
13 (A13)	36	39 HouseK	36	26 CompK2	36	4 DryMdK	36	22 HbrdK2	36	4 DryMdK	35	39 HouseK	36	51 909 K2	36	51 909 K2
14 (A14)	38	106 HouseS	38	87 NatrIS	38	58 BechSR	38	70 Funk S	38	61 HiPicS	40	112 808 S2	38	106 HouseS	38	113 TR909S
15 (A15)	42	169 78 CHH	42	161 RealCH	42	152 PureCH	42	161 RealCH	42	152 PureCH	42	167 909CHH	42	169 78 CHH	42	167 909CHH
16 (A16)	46	170 78 OHH	46	164 BrsOHH	46	153 PureOH	46	162 RealOH	46	153 PureOH	46	168 909OHH	46	170 78 OHH	46	168 909OHH
17 (B01)	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa
18 (B02)	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	228 808Clv	75	228 808Clv	75	228 808Clv
19 (B03)	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	229 808Mrc	70	229 808Mrc	70	229 808Mrc
20 (B04)	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp
21 (B05)	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	148 ElecT1	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo
22 (B06)	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	148 ElecT1	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo
23 (B07)	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	148 ElecT1	73	224 78Guir	73	224 78Guir	73	224 78Guir
24 (B08)	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	148 ElecT1	74	224 78Guir	74	224 78Guir	74	224 78Guir
25 (B09)	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	104 DanceS	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH
26 (B10)	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	185 LrgGng	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL
27 (B11)	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo
28 (B12)	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi
29 (B13)	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	225 78Tamb	54	44 GubbaK	54	225 78Tamb
30 (B14)	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	227 808Cng	62	227 808Cng	62	227 808Cng
31 (B15)	63	197 CngSlp	63	197 CngSlp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	227 808Cng	63	227 808Cng	63	227 808Cng
32 (B16)	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	227 808Cng	64	227 808Cng	64	227 808Cng
33 (-01)	27	240 BeamHQ	27	240 BeamHQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ
34 (-02)	28	230 808Clp	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	191 Casta	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	233 Scrch2	29	233 Scrch2	29	233 Scrch2
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	233 Scrch2	30	233 Scrch2	30	233 Scrch2
37 (-05)	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk
38 (-06)	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav
39 (-07)	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	246 RevCym	33	223 78Beat
40 (-08)	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	239 DncShk	34	223 78Beat
41 (-09)	35	17 Mid K1	35	18 Mid K2	35	5 DryHdK	35	25 CompK1	35	5 DryHdK	36	51 909 K2	35	49 808BmK	35	43 PlstcK
42 (-10)	40	103 90's S	40	92 RockS1	40	57 BechSS	40	90 RckRmS	40	58 BechSR	38	113 TR909S	40	112 808 S2	40	112 808 S2
43 (-11)	43	121 StdT1H	43	141 RealT2	43	122 StdT2S	43	141 RealT2	43	122 StdT2S	43	150 808Tom	43	151 909Tom	43	151 909Tom
44 (-12)	47	121 StdT1H	47	140 RealT1	47	120 StdT1S	47	140 RealT1	47	120 StdT1S	47	150 808Tom	47	151 909Tom	47	151 909Tom
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	170 78 OHH	52	170 78 OHH	52	170 78 OHH
46 (-14)	55	185 LrgGng	55	185 LrgGng	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC
47 (-15)	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1
48 (-16)	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS
49 (-17)	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL
50 (-18)	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk
51 (-19)	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk
52 (-20)	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi
53 (-21)	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo
54 (-22)	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang
55 (-23)	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang

	No. 25 Brazil		No. 26 India		No. 27 Room 2		No. 28 Room 3		No. 29 Fusion		No. 30 Natural		No. 31 Ballad		No. 32 Groove	
Pad No.	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento
1 (A01)	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	172 CrshC2	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1
2 (A02)	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	175 PgyCrC	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	173 CrshC3
3 (A03)	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2
4 (A04)	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	178 RideC1	51	179 RideC2	51	178 RideC1	51	178 RideC1	51	179 RideC2
5 (A05)	50	196 CngHMT	50	217 Tabla1	50	132 AmboT1	50	146 RockT1	50	128 FuseT1	50	140 RealT1	50	124 VintT1	50	144 RoomT1
6 (A06)	48	197 CngSlp	48	217 Tabla1	48	132 AmboT1	48	146 RockT1	48	128 FuseT1	48	140 RealT1	48	124 VintT1	48	144 RoomT1
7 (A07)	45	198 CngHOp	45	218 Tabla2	45	133 AmboT2	45	147 RockT2	45	129 FuseT2	45	141 RealT2	45	125 VintT2	45	144 RoomT1
8 (A08)	41	198 CngHOp	41	219 Tabla3	41	133 AmboT2	41	147 RockT2	41	129 FuseT2	41	141 RealT2	41	125 VintT2	41	145 RoomT2
9 (A09)	40	199 CngLOp	37	116 NatStk	37	115 HalStk	37	114 AmbStk	37	114 AmbStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk
10 (A10)	39	203 Claves	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	230 808Clp	39	75 Dry SS	39	54 Mid SR	39	230 808Clp
11 (A11)	54	189 Tambrn	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel
12 (A12)	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	44	154 PedlHH
13 (A13)	36	10 JazzK1	36	35 Soft K	36	17 Mid K1	36	31 DpRomK	36	7 PillwK	36	25 CompK1	36	16 26DepK	36	25 CompK1
14 (A14)	38	56 Stil SR	38	79 AcRimS	38	63 SIdrSS	38	66 SIRMSh	38	55 Stil SH	38	87 NatrlS	38	53 Mid SS	38	78 LAFatS
15 (A15)	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	161 RealCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	155 16 CHH	42	161 RealCH
16 (A16)	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	162 RealOH	46	160 PopOHH	46	153 PureOH	46	157 16 OHH	46	162 RealOH
17 (B01)	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa
18 (B02)	70	209 Cabasa	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves
19 (B03)	75	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas
20 (B04)	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp
21 (B05)	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo
22 (B06)	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo
23 (B07)	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	229 78Cow
24 (B08)	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	232 DncShk
25 (B09)	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH
26 (B10)	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL
27 (B11)	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo	66	201 TmbLo
28 (B12)	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi	65	200 TmbHi
29 (B13)	64	202 TmbSd	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn
30 (B14)	56	209 Cabasa	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT
31 (B15)	62	188 Cowbel	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp
32 (B16)	63	188 Cowbel	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp
33 (-01)	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ
34 (-02)	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap	28	220 RiClap
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1
37 (-05)	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk
38 (-06)	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav
39 (-07)	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat
40 (-08)	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat
41 (-09)	35	9 VntgK2	35	5 DryHdK	35	27 Deep K	35	27 Deep K	35	6 HeavyK	35	26 CompK2	35	5 DryHdK	35	27 Deep K
42 (-10)	37	116 NatStk	40	91 Real S	40	90 RckRmS	40	90 RckRmS	40	82 BgShtS	40	74 SnapyS	40	58 BechSR	40	90 RckRmS
43 (-11)	43	198 CngHOp	43	218 Tabla2	43	133 AmboT2	43	147 RockT2	43	129 FuseT2	43	141 RealT2	43	122 StdT2S	43	145 RoomT2
44 (-12)	47	197 CngSlp	47	217 Tabla1	47	132 AmboT1	47	146 RockT1	47	128 FuseT1	47	140 RealT1	47	120 StdT1S	47	144 RoomT1
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC
46 (-14)	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC
47 (-15)	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1
48 (-16)	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS
49 (-17)	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL
50 (-18)	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk
51 (-19)	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk
52 (-20)	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi
53 (-21)	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo
54 (-22)	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang
55 (-23)	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang

Lista de grupos de percusión predefinidos

	No. 33 Boom		No. 34 Jazz 2		No. 35 Afro 1		No. 36 HvyFunk		No. 37 Folk		No. 38 StdLyr		No. 39 Blues		No. 40 Gospel	
Pad No.	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento
1 (A01)	49	187 TR606C	49	174 SftCrC	49	173 CrshC3	49	171 CrshC1	49	174 SftCrC	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1
2 (A02)	57	187 TR606C	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	183 BrCrsS	57	172 CrshC2	57	173 CrshC3	57	172 CrshC2
3 (A03)	53	181 RdBIC1	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2
4 (A04)	51	179 RideC2	51	180 SziRdC	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	184 BrRidC	51	179 RideC2	51	180 SziRdC	51	179 RideC2
5 (A05)	50	148 ElecT1	50	136 DbHdT1	50	121 StdT1H	50	140 RealT1	50	138 LiteT1	50	121 StdT1H	50	126 JazzT1	50	136 DbHdT1
6 (A06)	48	148 ElecT1	48	136 DbHdT1	48	121 StdT1H	48	140 RealT1	48	138 LiteT1	48	120 StdT1S	48	126 JazzT1	48	136 DbHdT1
7 (A07)	45	148 ElecT1	45	137 DbHdT2	45	121 StdT1H	45	140 RealT1	45	138 LiteT1	45	120 StdT1S	45	126 JazzT1	45	136 DbHdT1
8 (A08)	41	148 ElecT1	41	137 DbHdT2	41	123 StdT2H	41	141 RealT2	41	139 LiteT2	41	122 StdT2S	41	127 JazzT2	41	137 DbHdT2
9 (A09)	37	119 909Stk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	115 HalStk	37	115 HalStk	37	75 Dry SS
10 (A10)	39	230 808Clp	39	86 LooseS	39	53 Mid SS	39	57 BechSS	39	99 BrSIS3	39	220 RIClap	39	220 RIClap	39	220 RIClap
11 (A11)	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	220 RIClap	56	188 Cowbel	56	189 Tambrn	56	188 Cowbel
12 (A12)	44	167 909CHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH
13 (A13)	36	50 909 K1	36	16 26DepK	36	39 HouseK	36	18 Mid K2	36	35 Soft K	36	6 HeavyK	36	11 JazzK2	36	12 MapleK
14 (A14)	38	107 HsDpnS	38	86 LooseS	38	91 Real S	38	58 BechSR	38	57 BechSS	38	64 SIDrSH	38	67 DryHdS	38	87 NatrIS
15 (A15)	42	167 909CHH	42	152 PureCH	42	155 16 CHH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH
16 (A16)	46	168 909OHH	46	153 PureOH	46	157 16 OHH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH
17 (B01)	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	207 Marcas	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	174 SftCrC	69	174 SftCrC	69	209 Cabasa
18 (B02)	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	179 RideC2	75	179 RideC2	75	203 Claves
19 (B03)	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	178 RideC1	70	178 RideC1	70	207 Marcas
20 (B04)	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	206 GuiroL	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	179 RideC2	58	179 RideC2	58	204 Vibslp
21 (B05)	67	222 78Cow	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	138 LiteT1	67	256 Off	67	212 Agogo
22 (B06)	68	237 TapRwd	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	139 LiteT2	68	256 Off	68	212 Agogo
23 (B07)	73	234 ScrtSn	73	205 GuiroS	73	202 TmbISd	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	139 LiteT2	73	256 Off	73	205 GuiroS
24 (B08)	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	139 LiteT2	74	256 Off	74	206 GuiroL
25 (B09)	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	256 Off	60	256 Off	60	194 BongoH
26 (B10)	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	256 Off	61	256 Off	61	195 BongoL
27 (B11)	66	201 TmbILo	66	201 TmbILo	66	199 CngLOp	66	201 TmbILo	66	201 TmbILo	66	188 Cowbel	66	256 Off	66	201 TmbILo
28 (B12)	65	200 TmbIHi	65	200 TmbIHi	65	199 CngLOp	65	200 TmbIHi	65	200 TmbIHi	65	154 PedlHH	65	256 Off	65	200 TmbIHi
29 (B13)	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	12 MapleK	54	256 Off	54	189 Tambrn
30 (B14)	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	63 SIDrSS	62	53 Mid SS	62	196 CngHMT
31 (B15)	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	152 PureCH	63	256 Off	63	198 CngHOp
32 (B16)	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	198 CngHOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	153 PureOH	64	256 Off	64	199 CngLOp
33 (-01)	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ
34 (-02)	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	230 808Clp	28	230 808Clp	28	230 808Clp	28	230 808Clp
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1
37 (-05)	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk
38 (-06)	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav
39 (-07)	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat
40 (-08)	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat
41 (-09)	35	38 ElecK2	35	10 JazzK1	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK
42 (-10)	40	110 ElecS2	40	59 PiccSS	40	87 NatrIS	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	75 Dry SS
43 (-11)	43	148 ElecT1	43	127 JazzT2	43	123 StdT2H	43	122 StdT2S	43	139 LiteT2	43	122 StdT2S	43	122 StdT2S	43	137 DbHdT2
44 (-12)	47	148 ElecT1	47	126 JazzT1	47	121 StdT1H	47	120 StdT1S	47	138 LiteT1	47	120 StdT1S	47	120 StdT1S	47	136 DbHdT1
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC
46 (-14)	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC
47 (-15)	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1
48 (-16)	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS
49 (-17)	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL
50 (-18)	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk
51 (-19)	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk
52 (-20)	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi
53 (-21)	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo
54 (-22)	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang
55 (-23)	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang

	No. 41 Jazz 3		No. 42 BigFunk		No. 43 Samba		No. 44 Reggae		No. 45 Salsa		No. 46 Tabla		No. 47 Electro2		No. 48 Vintage	
Pad No.	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento
1 (A01)	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	176 SplshC	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	172 CrshC2	49	171 CrshC1
2 (A02)	57	172 CrshC2	57	177 ChinaC	57	172 CrshC2	57	173 CrshC3	57	173 CrshC3	57	172 CrshC2	57	176 SplshC	57	172 CrshC2
3 (A03)	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	53	181 RdBIC1
4 (A04)	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	178 RideC1	51	178 RideC1
5 (A05)	50	126 JazzT1	50	140 RealT1	50	210 WhislS	50	142 RingT1	50	136 DbHdT1	62	217 Tabla1	50	149 ElecT2	50	130 BowlT1
6 (A06)	48	126 JazzT1	48	140 RealT1	48	211 WhislL	48	142 RingT1	48	136 DbHdT1	63	217 Tabla1	48	149 ElecT2	48	130 BowlT1
7 (A07)	45	126 JazzT1	45	140 RealT1	45	215 SurdMt	45	142 RingT1	45	136 DbHdT1	64	219 Tabla3	45	149 ElecT2	45	131 BowlT2
8 (A08)	41	127 JazzT2	41	141 RealT2	41	216 SurdOp	41	143 RingT2	41	137 DbHdT2	66	218 Tabla2	41	149 ElecT2	41	131 BowlT2
9 (A09)	37	115 HalStk	37	115 HalStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	65	219 Tabla3	37	115 HalStk	37	115 HalStk
10 (A10)	39	220 RIClap	39	220 RIClap	39	53 Mid SS	39	220 RIClap	39	53 Mid SS	39	53 Mid SS	39	230 808Clp	39	220 RIClap
11 (A11)	56	189 Tambrn	56	189 Tambrn	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel
12 (A12)	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	44	154 PedlHH
13 (A13)	36	11 JazzK2	36	12 MapleK	36	12 MapleK	36	25 CompK1	36	9 VntgK2	36	22 HbrdK2	36	38 ElecK2	36	12 MapleK
14 (A14)	38	54 Mid SR	38	77 Wet S	38	54 Mid SR	38	101 RegaeS	38	55 Stil SH	38	87 NatrlS	38	110 ElecS2	38	56 Stil SR
15 (A15)	42	152 PureCH	42	161 RealCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	161 RealCH	42	152 PureCH
16 (A16)	46	153 PureOH	46	162 RealOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	162 RealOH	46	153 PureOH
17 (B01)	69	174 SttCrC	69	179 RideC2	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	207 Marcas	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa
18 (B02)	75	179 RideC2	75	179 RideC2	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves
19 (B03)	70	178 RideC1	70	179 RideC2	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	208 Shaker	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas
20 (B04)	58	179 RideC2	58	179 RideC2	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp
21 (B05)	67	256 Off	67	256 Off	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo
22 (B06)	68	256 Off	68	256 Off	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo
23 (B07)	73	256 Off	73	256 Off	73	213 CuicHi	73	213 CuicHi	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS
24 (B08)	74	256 Off	74	256 Off	74	214 CuicLo	74	214 CuicLo	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL
25 (B09)	60	256 Off	60	256 Off	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	50	120 StdT1S	60	194 BongoH	60	194 BongoH
26 (B10)	61	256 Off	61	256 Off	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	48	120 StdT1S	61	195 BongoL	61	195 BongoL
27 (B11)	66	256 Off	66	256 Off	66	201 TmbLlo	66	201 TmbLlo	66	201 TmbLlo	45	120 StdT1S	66	201 TmbLlo	66	201 TmbLlo
28 (B12)	65	256 Off	65	256 Off	65	200 TmbLhi	65	200 TmbLhi	65	200 TmbLhi	41	122 StdT2S	65	200 TmbLhi	65	200 TmbLhi
29 (B13)	54	256 Off	54	35 Soft K	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	37	116 NatStk	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn
30 (B14)	62	53 Mid SS	62	67 DryHdS	62	196 CngHmt	62	196 CngHmt	62	196 CngHmt	60	194 BongoH	62	196 CngHmt	62	196 CngHmt
31 (B15)	63	256 Off	63	256 Off	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	61	195 BongoL	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp
32 (B16)	64	256 Off	64	256 Off	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	54	189 Tambrn	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp
33 (-01)	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ
34 (-02)	28	230 808Clp	28	230 808Clp	28	220 RIClap	28	230 808Clp	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	230 808Clp
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1
37 (-05)	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk
38 (-06)	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	197 CngSlp	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav
39 (-07)	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat
40 (-08)	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat
41 (-09)	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	5 DryHdK	35	34 Easy K	35	44 GubbaK	35	20 WdBtrK
42 (-10)	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	58 BechSR	40	85 LitMplS	40	109 ElecS1	40	55 Stil SH
43 (-11)	43	122 StdT2S	43	122 StdT2S	43	216 SurdOp	43	143 RingT2	43	137 DbHdT2	43	122 StdT2S	43	149 ElecT2	43	131 BowlT2
44 (-12)	47	120 StdT1S	47	120 StdT1S	47	215 SurdMt	47	142 RingT1	47	136 DbHdT1	47	120 StdT1S	47	149 ElecT2	47	130 BowlT1
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC
46 (-14)	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	172 CrshC2	55	172 CrshC2
47 (-15)	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1
48 (-16)	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	191 Casta	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS	71	210 WhislS
49 (-17)	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	190 SiBell	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL	72	211 WhislL
50 (-18)	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk
51 (-19)	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk
52 (-20)	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	228 808Clv	78	191 Casta	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi
53 (-21)	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	229 808Mrc	79	190 SiBell	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo
54 (-22)	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang
55 (-23)	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang

Lista de grupos de percusión predefinidos

	No. 49 Ring		No. 50 Light		No. 51 Afro 2		No. 52 Dance 2		No. 53 Delay		No. 54 FngDly		No. 55 Drm&Prc		No. 56 SFX	
Pad No.	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento	Nota #	Instrumento
1 (A01)	49	174 SftCrC	49	174 SftCrC	49	172 CrshC2	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	176 SplshC	49	185 LrgGng	64	236 HiQ
2 (A02)	57	171 CrshC1	57	171 CrshC1	57	176 SplshC	57	187 TR606C	57	172 CrshC2	57	172 CrshC2	57	176 SplshC	65	236 HiQ
3 (A03)	53	181 RdBIC1	53	181 RdBIC1	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	66	237 TapRwd
4 (A04)	51	178 RideC1	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	51	179 RideC2	67	238 PhilHt
5 (A05)	50	142 RingT1	50	138 LiteT1	50	136 DbHdT1	50	150 808Tom	50	146 RockT1	50	140 RealT1	50	136 DbHdT1	68	239 DncShk
6 (A06)	48	142 RingT1	48	138 LiteT1	48	137 DbHdT2	48	150 808Tom	48	146 RockT1	48	140 RealT1	48	136 DbHdT1	69	240 BeamHQ
7 (A07)	45	143 RingT2	45	139 LiteT2	45	215 SurdMt	45	150 808Tom	45	147 RockT2	45	141 RealT2	45	136 DbHdT1	70	240 BeamHQ
8 (A08)	41	143 RingT2	41	139 LiteT2	41	216 SurdOp	41	150 808Tom	41	147 RockT2	41	141 RealT2	41	137 DbHdT2	71	241 MtlSwp
9 (A09)	37	115 HalStk	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	118 808Stk	37	115 HalStk	37	118 808Stk	37	116 NatStk	72	242 AngBrd
10 (A10)	39	85 LtMplS	39	99 BrSIS3	39	56 Stl SR	39	107 HsDpnS	39	88 PowerS	39	230 808Clp	39	213 CuicHi	73	242 AngBrd
11 (A11)	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	231 808Cow	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	74	250 LngVrb
12 (A12)	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	235 JnglHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	75	251 GatVrb
13 (A13)	36	7 PillwK	36	35 Soft K	36	26 CompK2	36	51 909 K2	36	29 RvrBk2	36	40 DanceK	36	26 CompK2	76	243 RevKik
14 (A14)	38	94 RngMpS	38	79 AcRimS	38	55 Stl SH	38	108 JgTnyS	38	83 Hall S	38	105 DopinS	38	61 HiPicS	77	244 RevSnr
15 (A15)	42	152 PureCH	42	161 RealCH	42	152 PureCH	42	167 909CHH	42	161 RealCH	42	161 RealCH	42	159 PopCHH	78	245 RevTom
16 (A16)	46	153 PureOH	46	162 RealOH	46	153 PureOH	46	168 909OHH	46	162 RealOH	46	162 RealOH	46	160 PopOHH	79	246 RevCym
17 (B01)	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	239 DncShk	69	209 Cabasa	69	209 Cabasa	69	256 Off	49	172 CrshC2
18 (B02)	75	203 Claves	75	203 Claves	75	203 Claves	75	228 808Clv	75	203 Claves	75	203 Claves	75	241 MtlSwp	57	171 CrshC1
19 (B03)	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	229 808Mrc	70	207 Marcas	70	207 Marcas	70	212 Agogo	53	181 RdBIC1
20 (B04)	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	242 AngBrd	58	204 Vibslp	58	204 Vibslp	58	190 SiBell	51	179 RideC2
21 (B05)	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	192 Triang	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	212 Agogo	67	194 BongoH	50	132 AmboT1
22 (B06)	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	192 Triang	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	212 Agogo	68	194 BongoH	48	132 AmboT1
23 (B07)	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	212 Agogo	73	224 78Guir	73	205 GuiroS	73	205 GuiroS	73	200 TmbliHi	45	132 AmboT1
24 (B08)	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	212 Agogo	74	188 Cowbel	74	206 GuiroL	74	206 GuiroL	74	201 TmbliLo	41	133 AmboT2
25 (B09)	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	238 PhilHt	60	194 BongoH	60	194 BongoH	60	210 WhisIS	37	114 AmbStk
26 (B10)	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	240 BeamHQ	61	195 BongoL	61	195 BongoL	61	230 808Clp	39	63 SIDRSS
27 (B11)	66	201 TmbliLo	66	201 TmbliLo	66	201 TmbliLo	66	201 TmbliLo	66	201 TmbliLo	66	201 TmbliLo	64	240 BeamHQ	56	188 Cowbel
28 (B12)	65	200 TmbliHi	65	200 TmbliHi	65	200 TmbliHi	65	200 TmbliHi	65	200 TmbliHi	65	200 TmbliHi	63	256 Off	44	158 16PdHH
29 (B13)	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	189 Tambrn	54	217 Tabla1	36	18 Mid K2
30 (B14)	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	246 RevCym	62	196 CngHMT	62	196 CngHMT	62	189 Tambrn	38	66 SIRmSH
31 (B15)	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	63	190 SiBell	63	198 CngHOp	63	198 CngHOp	66	223 78Beat	42	156 16HfOH
32 (B16)	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	64	225 78Tamb	64	199 CngLOp	64	199 CngLOp	65	206 GuiroL	46	157 16 OHH
33 (-01)	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ	27	236 HiQ
34 (-02)	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap	28	220 RIClap
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	233 Scrch2	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1	29	232 Scrch1
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	233 Scrch2	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1	30	232 Scrch1
37 (-05)	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk	31	115 HalStk
38 (-06)	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav	32	221 55Clav
39 (-07)	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	246 RevCym	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat	33	223 78Beat
40 (-08)	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	239 DncShk	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat	34	223 78Beat
41 (-09)	35	15 Real K	35	34 Easy K	35	9 VntgK2	35	49 808BmK	35	14 MpRvbK	35	41 Rap K1	35	5 DryHdK	35	2 RiDryK
42 (-10)	40	90 RckRmS	40	61 HiPicS	40	60 PiccSH	40	113 TR909S	40	84 Hard S	40	102 SwingS	40	87 NatrlS	40	65 SIRmSS
43 (-11)	43	143 RingT2	43	139 LiteT2	43	137 DbHdT2	43	150 808Tom	43	147 RockT2	43	141 RealT2	43	123 StdT2H	43	133 AmboT2
44 (-12)	47	142 RingT1	47	138 LiteT1	47	137 DbHdT2	47	150 808Tom	47	146 RockT1	47	140 RealT1	47	121 StdT1H	47	132 AmboT1
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	170 78 OHH	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC
46 (-14)	55	172 CrshC2	55	172 CrshC2	55	176 SplshC	55	176 SplshC	55	172 CrshC2	55	172 CrshC2	55	176 SplshC	54	189 Tambrn
47 (-15)	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	59	178 RideC1	55	176 SplshC
48 (-16)	71	210 WhisIS	71	210 WhisIS	71	210 WhisIS	71	210 WhisIS	71	210 WhisIS	71	210 WhisIS	71	210 WhisIS	58	204 Vibslp
49 (-17)	72	211 WhisIL	72	211 WhisIL	72	211 WhisIL	72	211 WhisIL	72	211 WhisIL	72	211 WhisIL	72	211 WhisIL	59	178 RideC1
50 (-18)	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	76	193 Wodblk	60	194 BongoH
51 (-19)	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	77	193 Wodblk	61	195 BongoL
52 (-20)	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	78	213 CuicHi	62	196 CngHMT
53 (-21)	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	79	214 CuicLo	63	198 CngHOp
54 (-22)	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang	80	192 Triang
55 (-23)	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang	81	192 Triang

	No. 57 CtryBas		No. 58 SmbaBas		No. 59 BluzBas		No. 60 RockBas		No. 61 FunkBas		No. 62 BrshBas		No. 63 SynBass		No. 64 AcoBass	
Pad No.	Nota #	Instrumento														
1 (A01)	49	171 CrshC1	69	209 Cabasa	64	253 FingBs	64	254 SlapBs	49	171 CrshC1	64	252 AcouBs	64	255 303 Bs	49	174 SftCrC
2 (A02)	57	172 CrshC2	75	203 Claves	65	253 FingBs	65	254 SlapBs	57	177 ChinaC	65	252 AcouBs	65	255 303 Bs	57	172 CrshC2
3 (A03)	53	182 RdBIC2	70	207 Marcas	66	253 FingBs	66	254 SlapBs	53	182 RdBIC2	66	252 AcouBs	66	255 303 Bs	53	181 RdBIC1
4 (A04)	51	179 RideC2	58	204 Vibslp	67	253 FingBs	67	254 SlapBs	51	179 RideC2	67	252 AcouBs	67	255 303 Bs	51	180 SziRdC
5 (A05)	50	140 RealT1	71	252 AcouBs	68	253 FingBs	68	254 SlapBs	50	120 StdT1S	68	252 AcouBs	68	255 303 Bs	50	126 JazzT1
6 (A06)	48	140 RealT1	72	252 AcouBs	69	253 FingBs	69	254 SlapBs	48	120 StdT1S	69	252 AcouBs	69	255 303 Bs	48	126 JazzT1
7 (A07)	45	140 RealT1	73	252 AcouBs	70	253 FingBs	70	254 SlapBs	45	120 StdT1S	70	252 AcouBs	70	255 303 Bs	45	127 JazzT2
8 (A08)	41	141 RealT2	74	252 AcouBs	71	253 FingBs	71	254 SlapBs	41	122 StdT2S	71	252 AcouBs	71	255 303 Bs	41	127 JazzT2
9 (A09)	37	116 NatStk	60	194 BongoH	72	253 FingBs	72	254 SlapBs	37	116 NatStk	72	252 AcouBs	72	255 303 Bs	37	116 NatStk
10 (A10)	39	220 RIClap	61	195 BongoL	73	253 FingBs	73	254 SlapBs	39	75 Dry SS	73	252 AcouBs	73	255 303 Bs	39	79 AcRimS
11 (A11)	56	188 Cowbel	66	201 TmbLlo	74	253 FingBs	74	254 SlapBs	56	188 Cowbel	74	252 AcouBs	74	255 303 Bs	56	188 Cowbel
12 (A12)	44	154 PedlHH	65	200 TmbLHi	75	253 FingBs	75	254 SlapBs	44	154 PedlHH	75	252 AcouBs	75	255 303 Bs	44	154 PedlHH
13 (A13)	36	12 MapleK	54	189 Tambrn	76	253 FingBs	76	254 SlapBs	36	12 MapleK	76	252 AcouBs	76	255 303 Bs	36	11 JazzK2
14 (A14)	38	73 DrFatS	62	196 CngHMT	77	253 FingBs	77	254 SlapBs	38	77 Wet S	77	252 AcouBs	77	255 303 Bs	38	86 LooseS
15 (A15)	42	161 RealCH	63	198 CngHOOp	78	253 FingBs	78	254 SlapBs	42	161 RealCH	78	252 AcouBs	78	255 303 Bs	42	152 PureCH
16 (A16)	46	162 RealOH	64	199 CngLOp	79	253 FingBs	79	254 SlapBs	46	162 RealOH	79	252 AcouBs	79	255 303 Bs	46	153 PureOH
17 (B01)	64	252 AcouBs	49	171 CrshC1	49	171 CrshC1	49	172 CrshC2	64	254 SlapBs	49	183 BrCrsS	49	187 TR606C	64	252 AcouBs
18 (B02)	65	252 AcouBs	57	172 CrshC2	57	173 CrshC3	57	177 ChinaC	65	254 SlapBs	57	174 SftCrC	57	171 CrshC1	65	252 AcouBs
19 (B03)	66	252 AcouBs	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	53	181 RdBIC1	66	254 SlapBs	53	182 RdBIC2	53	182 RdBIC2	66	252 AcouBs
20 (B04)	67	252 AcouBs	51	179 RideC2	51	180 SziRdC	51	179 RideC2	67	254 SlapBs	51	184 BrRidC	51	179 RideC2	67	252 AcouBs
21 (B05)	68	252 AcouBs	50	120 StdT1S	50	126 JazzT1	50	132 AmboT1	68	254 SlapBs	50	134 BrshT1	50	151 909Tom	68	252 AcouBs
22 (B06)	69	252 AcouBs	48	120 StdT1S	48	126 JazzT1	48	132 AmboT1	69	254 SlapBs	48	134 BrshT1	48	151 909Tom	69	252 AcouBs
23 (B07)	70	252 AcouBs	45	120 StdT1S	45	126 JazzT1	45	132 AmboT1	70	254 SlapBs	45	134 BrshT1	45	151 909Tom	70	252 AcouBs
24 (B08)	71	252 AcouBs	41	122 StdT2S	41	127 JazzT2	41	133 AmboT2	71	254 SlapBs	41	135 BrshT2	41	151 909Tom	71	252 AcouBs
25 (B09)	72	252 AcouBs	37	116 NatStk	37	116 NatStk	37	114 AmbStk	72	254 SlapBs	37	116 NatStk	37	119 909Stk	72	252 AcouBs
26 (B10)	73	252 AcouBs	39	53 Mid SS	39	53 Mid SS	39	63 SIdrSS	73	254 SlapBs	39	97 BrSIS1	39	102 SwingS	73	252 AcouBs
27 (B11)	74	252 AcouBs	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	56	188 Cowbel	74	254 SlapBs	56	188 Cowbel	56	231 808Cow	74	252 AcouBs
28 (B12)	75	252 AcouBs	44	154 PedlHH	44	154 PedlHH	44	158 16PdHH	75	254 SlapBs	44	154 PedlHH	44	168 909OHH	75	252 AcouBs
29 (B13)	76	252 AcouBs	36	4 DryMdk	36	11 JazzK2	36	18 Mid K2	76	254 SlapBs	36	8 VntgK1	36	52 909HdK	76	252 AcouBs
30 (B14)	77	252 AcouBs	38	54 Mid SR	38	67 DryHdS	38	66 SIRmSH	77	254 SlapBs	38	96 BrRIS2	38	113 TR909S	77	252 AcouBs
31 (B15)	78	252 AcouBs	42	152 PureCH	42	152 PureCH	42	156 16HfOH	78	254 SlapBs	42	152 PureCH	42	167 909CHH	78	252 AcouBs
32 (B16)	79	252 AcouBs	46	153 PureOH	46	153 PureOH	46	157 16 OHH	79	254 SlapBs	46	153 PureOH	46	168 909OHH	79	252 AcouBs
33 (-01)	27	236 HiQ														
34 (-02)	28	220 RIClap														
35 (-03)	29	232 Scrch1	29	233 Scrch2	29	232 Scrch1										
36 (-04)	30	232 Scrch1	30	233 Scrch2	30	232 Scrch1										
37 (-05)	31	115 HalStk														
38 (-06)	32	221 55Clav														
39 (-07)	33	223 78Beat	33	246 RevCym	33	223 78Beat										
40 (-08)	34	223 78Beat	34	239 DncShk	34	223 78Beat										
41 (-09)	35	22 HbrdK2	35	8 VntgK1	35	22 HbrdK2	35	22 HbrdK2	35	22 HbrdK2	35	10 JazzK1	35	49 808BmK	35	10 JazzK1
42 (-10)	40	61 HiPicS	40	62 OpnRmS	40	61 HiPicS	40	61 HiPicS	40	61 HiPicS	40	100 BrSwiS	40	112 808 S2	40	98 BrSIS2
43 (-11)	43	141 RealT2	43	122 StdT2S	43	135 BrshT2	43	150 808Tom	43	122 StdT2S						
44 (-12)	47	140 RealT1	47	120 StdT1S	47	134 BrshT1	47	150 808Tom	47	120 StdT1S						
45 (-13)	52	177 ChinaC	52	172 CrshC2	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC	52	177 ChinaC						
46 (-14)	54	189 Tambrn	55	176 SplshC	54	189 Tambrn										
47 (-15)	55	176 SplshC	59	178 RideC1	55	176 SplshC										
48 (-16)	58	204 Vibslp	67	212 Agogo	58	204 Vibslp										
49 (-17)	59	178 RideC1	68	212 Agogo	59	178 RideC1										
50 (-18)	60	194 BongoH	76	193 Wodblk	60	194 BongoH										
51 (-19)	61	195 BongoL	77	193 Wodblk	61	195 BongoL										
52 (-20)	62	196 CngHMT	78	213 CuicHi	62	196 CngHMT										
53 (-21)	63	198 CngHOOp	79	214 CuicLo	63	198 CngHOOp										
54 (-22)	80	192 Triang														
55 (-23)	81	192 Triang														

Lista de patrones predefinidos

Esta lista sólo contiene los patrones originales. Los demás patrones se muestran de la siguiente manera;

Número de patrón original + 1 -> Relleno a Variación

Número de patrón original + 2 -> Variación

Número de patrón original + 3 -> Relleno a Original

No.	(Recommend)		
	Pantalla	Tempo	Nombre Patrón
1	HdRck1O	136	Hard Rock 1
5	HdRck2O	120	Hard Rock 2
9	HdRck3O	120	Hard Rock 3
13	HdRck4O	120	Hard Rock 4
17	HdRck5O	160	Hard Rock 5
21	HdRck6O	162	Hard Rock 6
25	HdRck7O	110	Hard Rock 7
29	Heavy1O	120	Heavy Metal 1
33	Heavy2O	130	Heavy Metal 2
37	FastHRO	120	Fast Hard Rock
41	PunkBsO	100	Punk Bass
45	Rock1 O	120	Rock 1
49	Rock2 O	130	Rock 2
53	Rock3 O	130	Rock 3
57	Rock4 O	140	Rock 4
61	Rock5 O	156	Rock 5
65	Rock6 O	170	Rock 6
69	Rock7 O	93	Rock 7
73	Rock8 O	120	Rock 8
77	AcoRckO	110	Acoustic Rock
81	EleRckO	130	Electronic Rock
85	RockBsO	90	Rock Bass
89	8Feel1O	120	8th Note Feel 1
93	8Feel2O	120	8th Note Feel 2
97	8Feel3O	120	8th Note Feel 3
101	16Fel1O	120	16th Note Feel 1
105	16Fel2O	120	16th Note Feel 2
109	ShffleO	130	Shuffle
113	6/8Fe1O	120	6/8 Feel
117	Balad1O	104	Ballade 1
121	Balad2O	120	Ballade 2
125	RkablyO	80	Rockabilly
129	BluGrsO	125	Bluegrass
133	Cntry1O	120	Country 1
137	Cntry2O	120	Country 2
141	CtryBsO	100	Country Bass
145	Funk1 O	150	Funk 1

No.	(Recommend)		
	Pantalla	Tempo	Nombre Patrón
149	Funk2 O	120	Funk 2
153	Funk3 O	120	Funk 3
157	Funk4 O	114	Funk 4
161	FunkBsO	112	Funk Bass
165	Blues O	120	Blues
169	MedBlzO	120	Medium Blues
173	6/8BlzO	100	6/8 Blues
177	Soul1 O	114	Soul 1
181	Soul2 O	125	Soul 2
185	Soul3 O	90	Soul 3
189	Gospl1O	120	Gospel 1
193	Gospl2O	120	Gospel 2
197	Jazz1 O	120	Jazz 1
201	Jazz2 O	132	Jazz 2
205	Brush O	150	Brush
209	BigBndO	120	Big Band
213	JzWltzO	130	Jazz Waltz
217	5Jazz O	150	Jazz in 5
221	Fuse1 O	120	Fusion 1
225	Fuse2 O	100	Fusion 2
229	Fuse3 O	135	Fusion 3
233	Fuse4 O	110	Fusion 4
237	Grvln6O	120	Groove In 6
241	SmthJzO	100	Smooth Jazz
245	HvyFnkO	120	Heavy Funk
249	TechFsO	120	Technical Fusion
253	HipHp1O	98	Hip Hop 1
257	HipHp2O	122	Hip Hop 2
261	HipHp3O	95	Hip Hop 3
265	HipHp4O	115	Hip Hop 4
269	DrmBs1O	160	Drum 'n' Bass 1
273	DrmBs2O	160	Drum 'n' Bass 2
277	DrmBs3O	140	Drum 'n' Bass 3
281	Tchno1O	130	Techno 1
285	Tchno2O	140	Techno 2
289	House1O	130	House 1
293	House2O	140	House 2

No.	(Recommend)		
	Pantalla	Tempo	Nombre Patrón
297	Boom O	140	Boom
301	Disco O	110	Disco
305	Bossa1O	130	Bossa Nova 1
309	Bossa2O	130	Bossa Nova 2
313	Samba1O	120	Samba 1
317	Samba2O	120	Samba 2
321	Samba3O	140	Samba 3
325	SmbaBsO	115	Samba Bass
329	Salsa1O	95	Salsa 1
333	Salsa2O	100	Salsa 2
337	Mambo O	110	Mambo
341	MerngeO	145	Merenge
345	LtPop1O	130	Latin Pop 1
349	LtPop2O	120	Latin Pop 2
353	LtPop3O	95	Latin Pop 3
357	Regae1O	150	Reggae 1
361	Regae2O	150	Reggae 2
365	Regae3O	150	Reggae 3
369	Regae4O	172	Reggae 4
373	Songo1O	115	Songo 1
377	Songo2O	115	Songo 2
381	Polka O	120	Polka
385	India1O	135	India 1
389	India2O	110	India 2
393	Afro1 O	142	Afro 1
397	Afro2 O	115	Afro 2

1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

■ Channel Voice Message

● Note On

Status	Second	Third
9nH	kkH	vvH
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = Note No.:		1BH - 51H (27 - 81)
vv = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127)

● Control Change

○ Expression

Recognized when RxEXPR is set to "ON" in MIDI mode.

Status	Second	Third
BnH	0BH	vvH
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Expression:		00H - 7FH (0 - 127)

○ Volume

Recognized when RxVOL is set to "ON" in MIDI mode.

Status	Second	Third
BnH	07H	vvH
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume:		00H - 7FH (0 - 127)

* Controls total volume.

● Program Change

Recognized when PRG is set to "ON" in MIDI mode.

Status	Second	Third
CnH	ppH	
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number:		00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Receiving program change switches the Drum kit.

* The first Note On after receiving a Program change sounds a voice with a new tone with exception of the voices which have been sounded before the Program change is received.

* Indicates correspondence between Program number and Drum kit as follows.

Program number	Drum kit
prog.1	1
prog.2	2
:	:
prog.128	128

■ System Exclusive Messages

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH,ddH,...eeH	F7H
F0H:	Status of System Exclusive Message	
ii = ID number:	41 = Roland 7E = Universal Non-Realtime Message 7F = Universal Realtime Message	
dd,...ee = Data:	00H - 7FH (0 - 127)	
F7H:	EOX (End Of Exclusive)	

● Data Request (RQ1)

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Messages
41H	Manufacturer ID (Roland)
dev	Device ID (00H - 0FH)
00H	Model ID MSB (DR-770)
1CH	Model ID LSB (DR-770)
11H	Command ID (RQ1)
aaH	Address MSB
aaH	Address
aaH	Address
aaH	Address LSB
ssH	Size MSB
ssH	Size
ssH	Size
ssH	Size LSB
sum	Check Sum
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* Device ID is the value set by MIDIch in MIDI mode. Actual Device ID is smaller than the MIDIch number by 1.

* The DR-770 receives Data Request message only when sequencer is in stop and MIDI Bulk dump is not performed.

● Data Set (DT1)

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Messages
41H	Manufacturer ID (Roland)
dev	Device ID (00H - 0FH)
00H	Model ID MSB (DR-770)
1CH	Model ID LSB (DR-770)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB
aaH	Address
aaH	Address
aaH	Address LSB
ddH	Data MSB
:	:
ddH	Data LSB
sum	Check Sum
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* Device ID is smaller the MIDIch number by 1 in MIDI mode.

* The DR-770 receives Data Set message only when MIDI Bulk dump is not performed and it is in stop.

● Universal Non-Realtime System Exclusive Message

○ Identity Request

Status	Data Bytes	Status
F0H	7EH,dev,06H,01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Messages
7EH	ID Number (Universal Non-Realtime Message)
dev	Device ID (00H-0FH(0-15) or 7FH(Broadcast))
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* When Identity Request message is received, Identity Reply message will be transmitted.

* Device ID is smaller the MIDIch number by 1 in MIDI mode.

* Reply is executed by the unique Device ID when Device ID receives the "Identity Request message" in the Broadcast (7FH).

■ System Common Messages

Recognized only when the DR-770 is in stop and "SYNC" of the MIDI mode is set at MIDI.

● Song Position Pointer

<u>Status</u>	<u>Second</u>	<u>Third</u>
F2H	llH	mmH
mm, ll = Value: 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383)		

* Only in Song Play mode, the DR-770 receives Song Position Pointer, and locates the position in the song.

● Song Select

<u>Status</u>	<u>Second</u>
F3H	ssH
ss = Song number: 00H - 63H (0 - 99)	

* When received in Song mode, it changes the songs.

* Indicates correspondence between Song number and Song as follows.

<u>Song number</u>	<u>Song</u>
0	1
1	2
:	:
99	100

■ System Realtime Message

Recognized only when "SYNC" of the MIDI mode is set at MIDI.

● Timing Clock

<u>Status</u>
F8H

● Start

<u>Status</u>
FAH

● Continue

<u>Status</u>
FBH

● Stop

<u>Status</u>
FCH

2. TRANSMITTED DATA

■ Channel Voice Message

● Note Off

<u>Status</u>	<u>Second</u>	<u>Third</u>
9n	kkH	00H
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = Note No.:		1BH - 51H (27 - 81)

● Note On

<u>Status</u>	<u>Second</u>	<u>Third</u>
9nH	kkH	vvH
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = Note No.:		1BH - 51H (27 - 81)
vv = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127)

* Note number assigned to each instrument at current Drum kit is used.

* The data is transmitted by MIDI channel using the value set by MIDIch in MIDI mode.

* Gate time (the interval from "Note On" to "Note Off") is about 50msec. It may be shortened when same instrument is sounded repeatedly in short interval.

● Control Change

○ Volume

Transmitted when RxVOL is set to 'ON' in MIDI mode.

<u>Status</u>	<u>Second</u>	<u>Third</u>
BnH	07H	vvH
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume:		00H - 7FH (0 - 127)

* If a value of RxVOL in the MIDI mode is changed, the DR-770 transmit this message by the MIDI channel set by MIDIch in MIDI mode.

● Program Change

Transmitted when PRG is set to "ON" in the MIDI mode.

<u>Status</u>	<u>Second</u>
CnH	ppH
n = MIDI Channel No.:	0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program Number:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* The Program change will be transmitted on the MIDI channel set by "MIDIch" in the MIDI mode if the Drum kit is changed.

* Indicates correspondence between Drum kit and Program number as follows.

<u>Drum kit</u>	<u>Program number</u>
1	prog.1
2	prog.2
:	:
128	prog.128

■ System Exclusive Messages

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	Status of System Exclusive Message
ii = ID number:	41 = Roland 7E = Universal Non-Realtime Message 7F = Universal Realtime Message
dd, ..., ee = Data:	00H - 7FH (0 - 127)
F7H:	EOX (End Of Exclusive)

●Data Set (DT1)

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Messages
41H	Manufacturer ID (Roland)
dev	Device ID (00H - 0FH)
00H	Model ID MSB (DR-770)
1CH	Model ID LSB (DR-770)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB
aaH	Address
aaH	Address
aaH	Address LSB
ddH	Data MSB
:	:
ddH	Data LSB
sum	Check Sum
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

- * Device ID is smaller the MIDIch number by 1 in MIDI mode.
- * Data Set message is transmitted when MIDI Bulk dump is performed in MIDI mode.

●Universal Non-Realtime System Exclusive Message

○Identity Reply

Status	Data Bytes	Status
F0H	7EH,dev,06H,02H 41H,1CH,01H,00H,00H 00H,02H,00H,00H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Messages
7EH	ID Number (Universal Non-Realtime Message)
dev	Device ID (00H-0FH(0-15) or 7FH(Broadcast))
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	Manufacturer (Roland)
1CH,01H	Device Family Code
00H,00H	Device Family Number Code
00H,02H,00H,00H	Software Revision Level
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

- * Device ID is smaller the MIDIch number by 1 in MIDI mode.
- * When Identity Request message is received, Identity Reply message will be transmitted.

■System Common Message

Not transmitted when "SYNC" of the MIDI mode is set at MIDI.

●Song Position Pointer

Status	Second	Third
F2H	llH	mmH

mm,ll = Value: 00H,00H - 7FH,7FH (0 - 16383)

- * Transmitted when the PART is specified by pressing RWD or FWD in SONG mode.

●Song Select

Status	Second
F3H	ssH

ss = Song number: 00H - 63H (0 - 99)

- * Transmitted when SONG mode is selected or new song is selected in SONG mode.
- * Indicates correspondence between Song and Song number as follows.

Song	Song number
0	1
1	2
:	:
99	100

■System Realtime Message

Not transmitted when "SYNC" of the MIDI mode is set at MIDI.
When RESET is pressed with the DR-770 in playing, Stop and Start messages are transmitted continuously.

●Timing Clock

Status
F8H

●Start

Status
FAH

●Continue

Status
FBH

●Stop

Status
FCH

●Active Sensing

Status
FEH

- * Transmitted about 250 msec interval.

3. Messages stored in patterns

■ Channel Voice Message

● Note On

Status	Second	Third
9nH	kkH	vvH
n = MIDI Channel No.:		0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = Note No.:		1BH - 51H (27 - 81)
vv = Velocity:		01H - 7FH (1 - 127)

* Velocity is converted and stored in a pattern.

Received velocity	Memorized velocity
1 - 7	1
8 - 11	2
12 - 15	3
16 - 19	4
20 - 23	5
24 - 27	6
28 - 31	7
32 - 35	8
36 - 39	9
40 - 43	10
44 - 47	11
48 - 51	12
52 - 55	13
56 - 59	14
60 - 63	15
64 - 67	16
68 - 71	17
72 - 75	18
76 - 79	19
80 - 83	20
84 - 87	21
88 - 91	22
92 - 95	23
96 - 99	24
100 - 103	25
104 - 107	26
108 - 111	27
112 - 115	28
116 - 119	29
120 - 123	30
124 - 127	31

* In transmitting, velocity memorized in a pattern is converted as follows.

Memorized velocity	Transmitted velocity
1	7
2	11
3	15
4	19
5	23
6	27
7	31
8	35
9	39
10	43
11	47
12	51
13	55
14	59
15	63
16	67
17	71
18	75
19	79
20	83
21	87
22	91
23	95
24	99
25	103
26	107
27	111
28	115
29	119
30	123
31	127

4. Parameter Address Map

Address are shown in every 7-bit hexadecimal.

Address	MSB			LSB
Binary	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
7 bit hex.	AA	BB	CC	DD

■ Parameter base address

With the DR-770, the parameters can be transferred either by bulk dump or by individual parameter control.

By individual address, each parameter can be received and transmitted individually.

By bulk address, the plural parameters as one group are received and transmitted.

By individually, only current Drum kit(selected)parameter and global parameter can be received and transmitted.

Start Address	Block	Note
00 00 00 00	Current Drum kit	Individual
01 00 00 00	Global Parameters	Individual
02 00 00 00	All User Drum kits	Bulk
03 00 00 00	All Songs	Bulk
04 00 00 00	All User Patterns	Bulk

● Current Drum kit (Individual)

This is the data on currently selected Drum kit.

○ Pad

pp=pad number 00H - 36H (A01 - A16, B01 - B16, -01 - -23)

Offset Address (H)	Data (H)	Description
00 00 pp 00	00 - FF	Instrument number upper 4bits (1 - 256) *1
00 00 pp 01		Instrument number lower 4bits *1
00 00 pp 02	00 - 0F	Level (0 - 15)
00 00 pp 03	00 - 0E	Nuance (-7 - +7)
00 00 pp 04	0000 - 01E0	Pitch upper 2bits (-2400 - +2400, 10step) *2
00 00 pp 05		Pitch lower 7bits *2
00 00 pp 06	00 - 3E	Decay (-31 - +31)
00 00 pp 07	00 - 0F	Pan (L7 - C - R7, INDIV)
00 00 pp 08	00 - 01	Polyphony (MONO, POLY) *3
00 00 pp 09	00 - 07	Assign Group (OFF, EXC1-7) *3
00 00 pp 0A	00 - 09	Reverb Send Level/IND Level (0 - 9)
00 00 pp 0B	00 - 09	Flanger Send Level (0 - 9)

*1 Instrument number is transferred by dividing value 00H - FFH into 4bit MSB and 4bit LSB.

*2 Pitch is expressed -2400 as 0000H and it is transferred by dividing value into 2bit MSB and 7bit LSB.

*3 With combination of Polyphony and Assign Group, A.TYPE is defined as follows.

Polyphony	Assign Group	A. TYPE
0 (MONO)	0 (OFF)	MONO
0 (MONO)	1 (EXC1)	M EXC1
0 (MONO)	2 (EXC2)	M EXC2
0 (MONO)	3 (EXC3)	M EXC3
0 (MONO)	4 (EXC4)	M EXC4
0 (MONO)	5 (EXC5)	M EXC5
0 (MONO)	6 (EXC6)	M EXC6
0 (MONO)	7 (EXC7)	M EXC7
1 (POLY)	0 (OFF)	POLY
1 (POLY)	1 (EXC1)	P EXC1
1 (POLY)	2 (EXC2)	P EXC2
1 (POLY)	3 (EXC3)	P EXC3
1 (POLY)	4 (EXC4)	P EXC4
1 (POLY)	5 (EXC5)	P EXC5
1 (POLY)	6 (EXC6)	P EXC6
1 (POLY)	7 (EXC7)	P EXC7

○Note Number Assign

pp=pad number 00H - 36H (A01 - A16, B01 - B16, -01 - -23)

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
00 01 pp 00	1B	51	Note number (27 - 81)

○Effect

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
00 02 00 00	00	04	Reverb Type (HALL, ROOM, PLATE, DELAY, PAN-DLY)
00 02 00 01	00	1F	Reverb Time (0 - 31)
00 02 00 02	00	07	Reverb LPF (0 - 7)
00 02 00 03	00	0F	Delay Feedback (0 - 15)
00 02 00 04	00	09	Reverb Output Level (0 - 9)
00 02 00 05	00	01	Reverb Output SW (Reverb, IND)
00 02 00 06	00	01	Flanger Type (CHORUS, FLANGER)
00 02 00 07	00	1F	Flanger Delay time (0 - 31)
00 02 00 08	00	0F	Flanger Depth (0 - 15)
00 02 00 09	00	0F	Flanger Rate (0 - 15)
00 02 00 0A	00	0F	Flanger Feedback (0 - 15)
00 02 00 0B	00	09	Flanger Output Level (0 - 9)
00 02 00 0C	00	0C	EQ High Gain (-12dB - +12dB, 2dB step)
00 02 00 0D	00	0C	EQ Low Gain (-12dB - +12dB, 2dB step)

○Sensitivity Curve, Pad Bank Layer

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
00 03 00 00	00	07	Sensitivity Curve Pad Bank-A
(EXP1, LIN1, EXP2, LIN2, XFDO, XFDI, FIX1, FIX2)			
00 03 00 01	00	07	Sensitivity Curve Pad Bank-B
(EXP1, LIN1, EXP2, LIN2, XFDO, XFDI, FIX1, FIX2)			
00 03 00 02	00	01	Pad Bank Layer SW (OFF, ON) *3

* 3 When set to ON, Pad bank is layered.

○Drum kit Name

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
00 04 00 00	20	7F	Name.1
:	:	:	:
00 04 00 06	20	7F	Name.7

●Global (Individual)

○MIDI SW

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
01 00 00 00	00	01	Sync Mode (INT, MIDI)
01 00 00 01	00	01	Program Change SW (OFF, ON)
01 00 00 02	00	01	Rx Volume SW (OFF, ON)
01 00 00 03	00	01	Rx Expression SW (OFF, ON)
01 00 00 04	00	01	Soft Through SW (OFF, ON)

○Roll, Flam, Metronome

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
01 01 00 00	01	09	Roll Type (1/32, 1/16(3), 1/16, 1/8(3), 1/8, 1/4(3), 1/4, 1/2, FL)
01 01 00 01	00	1F	Flam Interval (0 - 31)
01 01 00 02	00	07	Flam Ratio (0 - 7)
01 01 00 03	00	07	Click Level (0 - 7)
01 01 00 04	03	07	Click Select (1/16, 1/8(3), 1/8, 1/4(3), 1/4)

○Direct Pattern Play

pp=pad number 00H - 0FH (PAD1 - PAD16)

Offset	Address (H)	Data (H)	Description
01 02 pp 00	0000	31F	Pattern number bit15-12 (PTN001 - PTN800)
01 02 pp 01			Pattern number bit11-8
01 02 pp 02			Pattern number bit7-4
01 02 pp 03			Pattern number bit3-0

●All User Drum kits (Bulk)

This area is the data of the all user Drum kits(Drum kit 65-128).

If you want to send Data Request to the DR-770 in this area, set the address to 02 00 00 00. A size is ignored.
The size of this area is 00 03 12 00.

Address (H)	Data (H)	Description
02 00 00 00	---	All User Drum kits

●All Songs (Bulk)

This area is the data of the all songs (SONG 1-100) except demo song.

If you want to send Data Request to the DR-770 in this area, set the address to 03 00 00 00. A size is ignored.
The size of this area is 00 02 4E 30.

Address (H)	Data (H)	Description
03 00 00 00	---	All Songs (except DEMO Song)

●All User Patterns (Bulk)

This area is the data of the all user patterns (PTN401 - PTN800).

If you want to send Data Request to the DR-770 in this area, set the address to 04 00 00 00. A size is ignored.
The size of this area is 00 05 37 28.

Address (H)	Data (H)	Description
04 00 00 00	---	All User Patterns

5. Supplementary material

● Decimal/Hexadecimal table

(hexadecimal values are indicated by a following "H")

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

- * Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
- * Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of $aa \times 128 + bb$.
- * For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be $aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.
- * Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as 'nibbled'. The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be $a \times 16 + b$.

<Example 1>

What is the decimal equivalent of 5AH?

From the above table, 5AH = 90.

<Example 2>

What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?

From the above table, 12H = 18 and 34H = 52
Thus, $18 \times 128 + 52 = 2356$

○ Examples of actual MIDI messages

<Example 1> 99 3E 7F

CnH is the Note On status and "n" is the MIDI channel number. Since 9H = 9, 3EH = 62, and 7FH = 127, this is a Note On message of MIDI CH = 10, Note number 62.

<Example 2> CE 49

CnH is the Program Change status and "n" is the MIDI channel number. Since 9H = 9, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 10, Program number 74.

○ Examples of exclusive messages and calculating the checksum

Roland exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end of the data (before F7) to check that the data was received correctly. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the exclusive message.

○ How to calculate the checksum

(hexadecimal values are indicated by a "H")

The checksum consists of a value whose lower 7 bits are 0 when the address, size and checksum itself are added.

The following formula shows how to calculate the checksum when the exclusive message to be transmitted has an address of aa bb cc ddH, and data or size of ee ffH.

$$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{total}$$

$$\text{total} / 128 = \text{quotient} \dots \text{remainder}$$

$$128 - \text{remainder} = \text{checksum}$$

Checksum is 0 if the remainder is 0.

<Example 1> Setting the Instrument of the PAD A03 of the current Drum kit to 182.

The "Parameter address map" indicates that the starting address of the current Drum kit is 00 00 00 00H, that the Instrument of the PAD A03 offset address is 00 00 02 00H, and that the Instrument address is 00 00 00 00H. Thus, the address is:

$$\begin{array}{r} 00\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ 00\ 00\ 02\ 00\text{H} \\ \hline +) 00\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ \hline 00\ 00\ 02\ 00\text{H} \end{array}$$

Instrument 182 is parameter value B5H (182(B6H - 1)), and divides value into 4bit MSB and 4bit LSB, so it is 0B 05H.

F0H	41H	09H	00	1CH	12H	00	00	02	00H	0B	05H	??H	F7H
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address			data	checksum			(6)	

- (1) Exclusive status
- (2) ID number (Roland)
- (3) device ID (10)
- (4) model ID (DR-770)
- (5) command ID (DT1)
- (6) End of Exclusive

Next we calculate the checksum.

$$00\text{H} + 00\text{H} + 02\text{H} + 00\text{H} + 0B\text{H} + 05\text{H} = 0 + 0 + 2 + 0 + 11 + 5 = 18 \text{ (sum)}$$

$$18 \text{ (total)} \div 128 \text{ (quotient)} = 0 \text{ (quotient)} \dots 18 \text{ (remainder)}$$

$$\text{checksum} = 128 - 18 \text{ (quotient)} = 110 = 6EH$$

This means that the message transmitted will be F0 41 09 00 1C 12 00 00 02 0B 05 6E F7.

<Example 2> Retrieving data for PAD B01 of the current Drum kit.

The "Parameter address map" indicates that the starting address of the current Drum kit is 00 00 00 00H, and that the PAD B01 offset address is 00 00 10 00H. Thus, the address is:

$$\begin{array}{r} 00\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ +) 00\ 00\ 10\ 00\text{H} \\ \hline 00\ 00\ 10\ 00\text{H} \end{array}$$

Since the size of the PAD parameter is 00 00 00 0CH,

F0H	41H	09H	00	1CH	11H	00	00	10	00H	00	00	00	0CH	??H	F7H
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address			size	checksum					(6)	

- (1) Exclusive status
- (2) ID number (Roland)
- (3) device ID(10)
- (4) model ID (DR-770)
- (5) command ID (RQ1)
- (6) End of Exclusive

Next we calculate the checksum.

00H + 00H + 10H + 00H + 00H + 00H + 00H + 0CH = 0 + 0 + 16 + 0 + 0 + 0 + 0 + 12 = 28 (sum)
 28 (total) ÷ 128 (quotient) = 0 (quotient) ... 28 (remainder)
 checksum = 128 - 28 (quotient) = 100 = 64H

This means that the message transmitted will be F0 41 09 00 1C 11 00 00 10 00 00 00 00 0C 64 F7 .

●ASCII code table

On the DR-770, the following ASCII code set is used for processing data such as the Pattern Name , Song Name, etc.

Char	Hex.	Char	Hex.	Char	Hex.	Char	Hex.
SP	20H						
A	41H	a	61H	0	30H	:	3AH
B	42H	b	62H	1	31H	;	3BH
C	43H	c	63H	2	32H	<	3CH
D	44H	d	64H	3	33H	=	3DH
E	45H	e	65H	4	34H	>	3EH
F	46H	f	66H	5	35H	?	3FH
G	47H	g	67H	6	36H	@	40H
H	48H	h	68H	7	37H	[5BH
I	49H	i	69H	8	38H	\	5CH
J	4AH	j	6AH	9	39H]	5DH
K	4BH	k	6BH	!	21H	^	5EH
L	4CH	l	6CH	"	22H	_	5FH
M	4DH	m	6DH	#	23H	~	60H
N	4EH	n	6EH	\$	24H	{	7BH
O	4FH	o	6FH	%	25H		7CH
P	50H	p	70H	&	26H	}	7DH
Q	51H	q	71H	'	27H	->	7EH
R	52H	r	72H	(28H	<-	7FH
S	53H	s	73H)	29H		
T	54H	t	74H	*	2AH		
U	55H	u	75H	+	2BH		
V	56H	v	76H	,	2CH		
W	57H	w	77H	-	2DH		
X	58H	x	78H	.	2EH		
Y	59H	y	79H	/	2FH		
Z	5AH	z	7AH				

Note: SP indicates "space."

Dr. Rhythm

Fecha: 11 de enero de 1999

Modelo DR-770

Diagrama de Aplicación MIDI

Versión : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X	
Note Number : True Voice	27-81 *****	27-81 27-81	* 1
Velocity Note ON Note OFF	O 9n, v=1-127 X	O X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change 7 11	O X	O * 2 O * 2	Volume Expression
Prog Change : True #	O * 2 *****	O * 2	Drum Kit change
System Exclusive	O	O	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	O * 3 O * 3 x	O * 4 O * 4 x	0-99
System Real Time : Clock : Command	X * 3 X * 3	O * 4 O * 4	
Aux Message : Local ON/OFF : All Notes OFF : All sound off : Reset all controllers : Active Sense : System Reset	X X X X O X	X X X X X X	
Notes	* 1 Relationship between Percussion instrument and Note number is common to transmit and receive. * 2 Can be set to O or X . * 3 Sync = INT only. * 4 Sync = MIDI only.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : No

Especificaciones

DR-770: Dr. Rhythm

● Polifonía máxima

14 voces

● Instrumentos

255

● Patrones de percusión

Patrones de usuario: 400

Patrones predefinidos: 400

● Canciones

Canciones: 100

Longitud de canción: Máximo 250 partes para una canción

Total de partes para las canciones: 10.000

● Resolución

Por nota negra: 96

● Tempo

Nota negra: 20–260

● Método de entrada de percusión

A tiempo real / Por pasos

● Almacenamiento de notas máximo

Aprox. 11.200 notas

● Pantalla

LCD

● Conectores

Jacks de salida (L, R(mono))

Jack de salida Individual

Jack para auriculares (tipo phone mini estéreo)

Jack Pedal Switch

Conectores MIDI (IN, OUT)

Jack para el adaptador de CA (AC 14 V)

● Alimentación

Adaptador de CA (serie BOSS BRC)

● Intensidad

700 mA

● Dimensiones

215 (Ancho) x 165 (Largo) x 59 (Alto) mm

● Peso

715 g

● Accesorios

Adaptador de CA (serie BOSS BRC)

Manual del Usuario

Servicios de Roland (hoja informativa)

● Opciones

Conmutador de pedal: FS-5U

Conmutador de pedal: DP-2

Cable para conmutador de pedal: PCS-31

* En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o el aspecto de este equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

Índice

A	
A.....	20, 46
A.TYPE.....	75
AB.....	20, 46
Ajustar el tempo.....	23, 48, 66
ALL.....	15, 81
Ambiente.....	29, 48, 77
Añadir un relleno.....	50, 69
Aplicar efectos.....	29, 48
Asignación de instrumento.....	71
ASSIGN.....	71
Assign Type.....	75
B	
B.....	20, 46
Banco de pads.....	19, 41, 46
Banco de pads A.....	42
Banco de pads B.....	42
BEAT LENGTH.....	32
BULK.....	89
C	
Cadena de canciones.....	52
Caída.....	73
Cambiar de grupo de percusión.....	27, 46, 59
Cambio de grupo de percusión.....	65
Cambio de patrón a tiempo real.....	50, 61
Canal MIDI.....	86
Canción.....	43, 51
Categoría.....	25, 49
CHASE.....	70
CHN.....	52
CHORUS.....	79
CLICK LEVEL.....	56
CLICK SEL.....	56
Clock.....	55
Conector MIDI.....	85
Conmutador de cambio de programa.....	87-88
Conmutador de pedal.....	69
Conmutador de polaridad.....	69
Conmutador de recepción de mensajes de expresión.....	87-88
Conmutador de recepción de mensajes de volumen.....	87-88
Conmutador de recepción de mensajes exclusivos.....	87-88
Conmutador MIDI Thru.....	88
Continue Play.....	23
Copiar.....	62, 68, 77, 84
Copiar un grupo de percusión.....	84
Copiar un patrón.....	62
Copiar una canción.....	68
COPY.....	62, 67-68, 84
CRV.....	76
Cuantizar.....	32, 53-54, 59
Curva de sensibilidad.....	76
D	
D.FDBK.....	78
DECAY.....	73
DELETE.....	35, 62, 66-67
Desplazamiento de la temporización.....	60
Diagrama de aplicación MIDI.....	86
Direct Pattern Play.....	24, 48
DPP.....	24, 48-49, 63
DRUM KIT.....	46, 71, 87
E	
Ecualizador.....	80
Editar efectos.....	77-81
Editar un grupo de percusión.....	71
Editar un patrón.....	57
Editar una canción.....	65
EFFECTS.....	44, 78-80
Eliminar un patrón.....	62, 66
Eliminar una canción.....	67
EQ HIGH.....	80
EQ LOW.....	80
Esclavo.....	88
F	
F.DLY.....	79
F.DPTH.....	79
F.FDBK.....	79
F.RATE.....	79
F.RST.....	15, 91
F.TYPE.....	79
Feedback de flanger.....	79
Feedback del retardo.....	78
Filtro pasa bajos de la reverberación.....	78
FL.....	47
Flam.....	21, 47
FLAM INT.....	47
FLAM RATIO.....	47
Flanger.....	79-80
FLANGER.....	81
FOOT 2.....	69
Frecuencia de flanger.....	79
FTO.....	61
FTV.....	61
G	
Gain alto del ecualizador.....	80
Gain bajo del ecualizador.....	80
Grabación a tiempo real.....	31, 37, 42-43, 53, 63

Grabación por pasos.....	31, 37, 42-43, 54
Grabar un patrón	31, 53-54
Grabar una canción	37, 63-64
Grupo de percusión	27, 41, 46
Grupo de percusión de usuario.....	41, 46
Grupo de percusión predefinido.....	41, 46

I

IND.....	83
Indicador de tempo.....	33, 38, 53, 55, 63
Indicador REC.....	32, 38, 53, 63-64
INDIV	74, 83
INSERT.....	67
Instrumento	19, 41, 46
INT	66, 89
Intervalo de flam	47

J

Jack PEDAL SW.....	69
--------------------	----

K

KIT	65
KITNAM.....	77

L

LEVEL	72
Longitud de tiempo	32, 53

M

Maestro.....	88
Matiz	73
Mensaje de cambio de control	85
Mensaje de cambio de programa	85
Mensaje exclusivo del sistema.....	86
Mensajes de nota.....	85
Metronomo.....	33, 53, 56
MIDI.....	44, 85, 89
MIDI Channel	85
MIDI IN	85
MIDI OUT	85
MIDIch.....	86, 89-90
Modo de patrón	54
Modo DPP.....	48-49
Modo Effect	44
Modo MIDI.....	44
Modo Pad	44
Modo Pattern.....	44, 48, 53
Modo Song.....	44, 51, 63-64
Modo Sync	89
Modo Utility.....	44
MONO	75
MONO EXC	76

N

NEXT PTN.....	23
Nivel.....	72
Nivel de envío de flanger	81
Nivel de envío de la reverberación.....	81
Nivel de flanger.....	80-81
Nivel de reverberación	80-81
Nivel de salida.....	83
Nombre de canción	65
Nombre de grupo de percusión	77
Nombre de patrón.....	61
NOTE#	87
NUANCE	73
Número de nota	85
Número de Pad.....	41
Número de patrón de relleno a original.....	61
Número de patrón de relleno a variación	61
Número de patrón de variación	61

P

Pad.....	19, 46
PAD.....	44
Pad Bank Layer	20, 46
PAN.....	74, 83
Panoramización	74
Parámetro	78-80
PART.....	38
Parte.....	38
Paso	55
Patrón	22, 42
Patrón de relleno a original	50, 61
Patrón de relleno a variación.....	50, 61
Patrón de usuario.....	22, 42
Patrón de variación.....	50, 61
Patrón original	50
Patrón predefinido.....	22, 48
Patrones de usuario	48
PATTERN.....	22, 31, 44, 48, 53-54
PITCH	72
POLY	75
POLY EXC	75
Practicar.....	33
PRG	87-88
Profundidad de flanger	79

Q

Quick Search	25, 49
--------------------	--------

R

R.LPF	78
R.TIME	78
R.TYPE	78

REAL	31, 53, 63
Redoble	21, 47
Reinicialización a los valores originales.....	15, 91
Relación de flam	47
Relleno	50, 69
Retardo del flanger.....	79
REVERB	81, 83
Reverberación	78, 80
ROLL TYPE	47
RPC	61
RxEXC	87-88, 90
RxEXPR.....	87-88
RxVOL.....	87-88

S

Salida individual	82
SHIFT.....	60
SONG.....	37, 44, 51, 63-64
STEP	38, 54, 64
SWING.....	59
Swing	59
SYNC	89

T

TEMPO	23, 48
Tempo	23, 48
Tempo inicial	66
THRU	88
Tiempo de reverberación	78
Tipo de flanger	79
Tipo de reverberación	78
Tocar canciones.....	51-52, 69
Tocar patrones.....	22, 24, 48, 69

U

UTILITY	15, 44
---------------	--------

V

[VALUE*]	45
VAR	61
Velocidad	33, 47, 85
Volcado general	89

MEMO

■ Grupo de percusión

Nº Grupo de Percusión Nombre

Nº Pad	Nota #	Instrumento	Nivel	Afinación	Caída	Nuance	Pan	Tipo Asign.	Curva Sensibilidad
1 (A01)									
2 (A02)									
3 (A03)									
4 (A04)									
5 (A05)									
6 (A06)									
7 (A07)									
8 (A08)									
9 (A09)									
10 (A10)									
11 (A11)									
12 (A12)									
13 (A13)									
14 (A14)									
15 (A15)									
16 (A16)									
17 (B01)									
18 (B02)									
19 (B03)									
20 (B04)									
21 (B05)									
22 (B06)									
23 (B07)									
24 (B08)									
25 (B09)									
26 (B10)									
27 (B11)									
28 (B12)									
29 (B13)									
30 (B14)									
31 (B15)									
32 (B16)									
33 (- 01)									
34 (- 02)									
35 (- 03)									
36 (- 04)									
37 (- 05)									
38 (- 06)									
39 (- 07)									
40 (- 08)									
41 (- 09)									
42 (- 10)									
43 (- 11)									
44 (- 12)									
45 (- 13)									
46 (- 14)									
47 (- 15)									
48 (- 16)									
49 (- 17)									
50 (- 18)									
51 (- 19)									
52 (- 20)									
53 (- 21)									
54 (- 22)									
55 (- 23)									

● Efectos

R. TYPE	R. TIME	R. LPF	D. FDBK	F. TYPE	F. DPTH	F. RATE	F. FDBK	F. DLY	EQ HIGH	EQ LOW

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For EU Countries

Apparatus containing Lithium batteries

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Ekspløsjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

CAUTION

Danger of explosion if battery is incorrectly replaced.
Replace only with the same or equivalent type recommended by the manufacturer.
Discard used batteries according to the manufacturer's instructions.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Este producto cumple con los requisitos de la normativa europea 89/336/EEC.

Para la CEE

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

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

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

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.



