

Roland®

JP-8080

Manual del Usuario

Gracias por haber adquirido el módulo de sintetizador **JP-8080** de Roland.

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones:

“INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” (página 2)

“UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD” (página 3)

“NOTAS IMPORTANTES” (página 5)

Estas secciones proporcionan información importante acerca del funcionamiento correcta de la unidad. Además, para asegurarse de haber asimilado cómo aprovechar todas las prestaciones que la unidad proporciona, debe leer íntegramente el manual. Debe conservar el manual y tenerlo a mano como documento de referencia.

Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. No puede reproducir ninguna parte de esta publicación de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.



	PRECAUCIÓN RIESGO DE DESCARGA NO	
ATENCIÓN: Riesgo de Descarga, No Abrir.		
<p>Precaución: Para reducir el riesgo de descarga eléctrica no debe quitar la tapa de esta unidad. No contiene ningún elemento que el usuario pueda reparar. Un técnico cualificado debe efectuar</p>		



El símbolo de relámpago con punta de flecha contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia del "voltaje peligroso" dentro de la unidad que es de suficiente



El punto de exclamación contenido en el triángulo advierte al usuario de la presencia de instrucciones importantes acerca del funcionamiento y mantenimiento de la

INSTRUCCIONES PERTENECIENTES AL RIESGO DE INCENDIO, DESCARGA ELÉCTRICA

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

AVISO: Cuando utiliza productos eléctricos, siempre debe observar las precauciones

1. Antes de utilizar la unidad, lea todas las instrucciones.
2. No lo utilice cerca de agua - por ejemplo, cerca de un baño, un fregadero o en sótano húmedo, cerca de una piscina, etc.
3. Debe utilizar este producto con el soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, utilizado junto con un amplificador, altavoces o auriculares, es capaz de generar niveles de volumen que podrían causar la pérdida permanente del sentido de audición. No debe utilizarlo durante períodos largos a altos niveles de volumen o a un nivel de volumen que resulte incomodo. Si Ud. nota la disminución del sentido de audición o sufre zumbidos en los oídos, consulte con un especialista médico.
5. Debe colocar el producto de forma que ni la colocación ni la posición impide la
8. Si no utiliza la unidad durante un período largo, debe desconectar el cable de alimentación del enchufe.
9. Debe evitar que caigan objetos y líquidos dentro de la unidad.
10. Un técnico cualificado de revisar la unidad si:
 - A. Si el cable de alimentación ha sufrido daños,.
 - B. Si objeto o líquidos han entrado en la unidad
 - C. La unidad ha sido expuesto a la lluvia.
 - D. Si la unidad no funciona de forma correcta o exhibe un cambio pronunciado en su rendimiento.
 - E. Si la unidad ha caído o la parte exterior de la unidad ha sufrido daños.
11. No debe intentar reparar la unidad excepto si está siguiendo las

Utilizar la Unidad con Seguridad

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIO, DESCARGA ELÉCTRICA O DAÑOS FÍSICOS

Acerca de AVISO y PRECAUCIÓN

Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a la muerte o a lesiones de gravedad.

Avisa al usuario acerca de las situaciones en que el uso incorrecto de la unidad puede dar lugar a lesiones o a daños materiales.

PRECAUCIÓN * Los daños materiales se refieren a daños y perjuicios sufridos por la vivienda y su contenido o por los animales domésticos.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

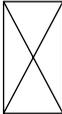
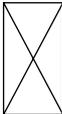
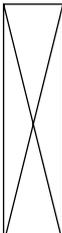
El símbolo Δ advierte al usuario de la existencia de instrucciones importantes o avisos. El gráfico contenido en el símbolo determina el significado del mismo. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto se utiliza para las precauciones generales, los avisos y las advertencias de peligro.

El símbolo \emptyset advierte al usuario de cuáles son las operaciones prohibidas. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación prohibida. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que nunca debe desmontar la unidad

El símbolo \bullet advierte al usuario de cuáles son las operaciones que debe efectuar. El gráfico contenido en el círculo cambia según la operación a efectuar. Por ejemplo, el símbolo mostrado a la izquierda de este texto significa que debe desenchufar el cable de alimentación.

SIEMPRE DEBE OBSERVAR LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de utilizar la unidad, lea todas las instrucciones y el manual del usuario. 
- No debe abrir la tapa de la unidad ni tampoco efectuar modificaciones internas. 
- Asegúrese de colocar la unidad siempre de forma que quede nivelada y estable. No lo coloque nunca en un soporte inestable ni encima de superficies inclinadas. 
- Evite dañar el cable de alimentación. No debe doblarlo excesivamente, pisarlo, colocar objetos pesados sobre él, etc. Un cable que ha sufrido desperfectos puede dar lugar a un shock eléctrico o incendios. No debe utilizar nunca un cable de alimentación que haya sufrido desperfectos. 
- Si un niño de corta edad utiliza la unidad, un adulto deberá supervisarle hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizar la unidad sin peligro 
- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje que se caiga al suelo!) 
- Nunca debe conectar la unidad a un enchufe donde ya haya un número excesivo de aparatos enchufados. Si utiliza un alargador, debe asegurarse de que el consumo total de todos los aparatos que éste alimenta no sobrepase el límite especificado (vatios/amperios) del alargador. Una carga excesiva puede dar lugar a que el material aislante del cable se sobrecaliente y, finalmente, se funda 

AVISO

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte al servicio técnico Roland o a uno de los distribuidores autorizados de Roland de la página "Información". 

PRECAUCIÓN

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo. 
- Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad 
- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella. 
- Nunca debe manejar el cable de alimentación con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad. 
- Antes de desplazar la unidad, desconecte el cable de alimentación y los cables de los aparatos externos. 
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de alimentación de la red eléctrica. 
- Si hubiera una tormenta con relámpagos, desconecte el cable de alimentación. 

Contenido

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD	3
Prestaciones Principales	11
Paneles Frontal y Posterior	12
NOTAS IMPORTANTES	15
Convenciones Tipográficas utilizadas en este manual	16
Performances/Patches para la explicación de Funciones	16

Arranque Rápido

Puede dominar en poco tiempo las funciones básicas.

Paso 1. Hacer Sonar Sonidos

Conexiones	18
El Encendido	19
■ Apagar la unidad	20
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)	20
Escuchar las Canciones de Autodemostración	21
Ajustes de los Canales MIDI	22
Hacer Sonar Sonidos	23
■ Utilizar la función Visión Previa	24

Paso 2. Modificar el Sonido

Seleccionar la Forma de Onda Básica (Waveform)	25
■ Utilizar las Entradas Externas	26
Hacer que el Sonido sea más Brillante/Mate (Cutoff Frequency)	28
Añadir Carácter al Sonido (Resonance)	28
Modular el Sonido (LFO 1)	29
Ajustar el Timbre (Tone Control)	30
Hacer que el Sonido sea más Amplio (Multi Effects Level)	30
Añadir el efecto de Delay (Delay)	31
Guardar un Performance	32

Paso 3. Atajos! Funciones Útiles del JP-8080

Utilizar el Modulador de Voz	35
■ Producir el efecto de "Vocalizar" el Sonido Instrumental (Filtro de Voz)	35
■ Ajustar el Volumen de Cada Gama de Frecuencias para Crear un Sonido Nuevo (Banco de Filtros)	36
Producir Arpeggios Ejecutando Acordes (Arpegiador)	36
Hacer Sonar patrones con un Sólo Dedo (RPS)	38

■ Preparativos para Crear Patrones (Borrar Patrón).....	39
■ Grabar un Patrón	40
■ Si Comete un Error Al Grabar.....	42
Controlar Fácilmente los Cambios Tímbricos Complejos (Motion Control)	44
■ Preparativos par la Grabación de un Movimiento (Borrar un Movimiento)	45
■ Grabar un Movimiento	46
■ Si Comete un Error Al Grabar.....	48
Hacer Sonar Simultáneamente dos Sonidos (Key Mode)	50
■ Hacer Sonar un Solo Patch (Simple)	50
■ Hacer Sonar Dos Patches con Cada Tecla (Dual).....	51
■ Hacer Sonar Patches Distintos en los Áreas Izquierda/Derecha del Teclado (Split)	51

Utilización Avanzada Asegúrese de leer los capítulos 1 y 2.

Si desea aprender más acerca de las funciones, lea los capítulos restantes.

Visión Global, Selección de Sonidos, Procedimientos de Edición de Sonidos (Importante!)

Capítulo 1. Visión Global del JP-8080	
Cómo el JP-8080 está Estructurado.....	54
Patches y Performances.....	55
Acerca de la Memoria	56
Capítulo 2. Procedimientos de Selección de Sonidos y de Edición	
Seleccionar un Performance	59
■ Seleccionar Performances desde un Aparato Externo.....	60
■ Seleccionar un Modo de Tecla	60
Seleccionar un Patch	61
■ Copiar el Patch Superior en el Inferior	61
■ Seleccionar Patches desde un Aparato Externo.....	62
Editar un Patch	63
■ Comprobar el Valor Actual de un Parámetro (Temporary Scope).....	63
■ Editar Mientras Mira los Valores del Deslizador/Control (Edit Scope).....	64
■ Hacer que el Sonido Recupere los Ajustes del Panel (Manual)	65
Hacer Sonar Sonidos Utilizando Sólo el JP-8080 (Preview).....	65

Edición de Sonidos, Funciones Útiles

Capítulo 3. Funciones que Modifican el Sonido	
Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (Oscilador 1)	66
Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (2) (Oscilador 2)	68
■ Utilizar las Entradas Externas.....	70
Modificar la Forma de Onda y la Afinación del Sonido	71

■ Sección OSC COMMON (Oscilador Común).....	71
■ Sección PITCH ENVELOPE	72
Modificar el Brillo.....	73
■ Sección FILTER	73
■ Sección FILTER ENVELOPE	75
Modificar el Volumen.....	76
■ Sección AMP (Amplificador).....	76
■ Sección AMP ENVELOPE (Envolvente del Amplificador).....	76
Modular el Sonido (LFO 1).....	77
Efectuar Ajustes de Efectos (Effects)	78
■ Ajustar el Timbre (Tone Control)	78
■ Añadir Espaciosidad y Profundidad al Sonido (Multi Effects Level).....	78
■ Añadir el Efecto de Eco (Delay).....	79

Capítulo 4. Aprovechar las Funciones del Performance

Ejecutar Notas Individuales (Solo Switch)	80
■ Interruptor Solo Activado/Desactivado	80
■ Hacer que el Sonido a Unísono sea más Grueso (Unison Detune).....	80
■ Ejecutar Solos de tipo Sintetizador Analógico (Tipo de Envolvente en el Solo)	81
Utilizar el Ataque para Controlar Parámetros (Velocity)	81
■ Velocidad Activada/Desactivada	82
■ Especificar la Cantidad de Cambio en el Parámetro	82
■ Cancelar los Ajustes de un Parámetro	83
■ Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros.....	83
Controlar Simultáneamente Varios Parámetros (Control Assign)	84
■ Especificar la Cantidad de cambio en el Parámetro	84
■ Modificar la Afinación (Interruptor Morph Bend Assign)	85
■ Cancelar los Ajustes de un Parámetro	86
■ Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros.....	86
■ Control Utilizando Mensajes MIDI Que No Sean de Aftertouch y de Breath (Control Up/Down)....	86
Añadir Cambios Cíclicos (MODULATION (LFO 2)).....	87
Hacer que haya un Glisando Entre las Notas (Portamento)	88
Transportar su Interpretación (Part Transpose)	88
Modificar la Afinación (Bend Range Up/Down)	89

Capítulo 5. Producir Arpeggios Al Ejecutar Acordes (Arpegiador)

Hacer Sonar Arpeggios.....	90
■ Ajustes para la Ejecución	90
■ Modificar el Patón Rítmico del Arpeggio (Arpeggio Beat Pattern).....	91
■ Seleccionar la Parte para la Arpegiación en el Modo Dual (Arpeggio Destination).....	91

Capítulo 6. Hacer Sonar Patrones Propios con Un Dedo (RPS)

Hacer Sonar Patrones.....	92
■ Ajustes para la Ejecución	92
■ Ajustar la Colocación Rítmica con que los Patrones Cambiarán (Cuantificación del Trigger del Patrón)	93
■ Hacer Sonar un Patrón que ha sido Guardado en una Tarjeta de Memoria	93
Grabar un Patrón	94
■ Ajustes para la Grabación	94
■ Grabar un Patrón	95
■ Borrar Notas no Deseadas	96
■ Copiar un Patrón.....	97
■ Borrar un Patrón	97

Capítulo 7. Controlar Fácilmente los Cambios Tímbricos Complejos (Motion Control)

Reproducir un Movimiento.....	98
■ Accionar Deslizadores y Controles Mientras Reproduce Mociones	99
■ Reproducir el Movimiento Desde el Principio Cada Vez que Pulse una Tecla (Motion Restart).....	99
■ Cambiar de Set de Movimientos.....	99
Grabar un Movimiento	100
■ Ajustes para la Grabación.....	100
■ Grabar un Movimiento	100
■ Borrar el Movimiento de un Deslizador o de un Control.....	102
■ Borrar un Movimiento	102

Capítulo 8. Utilizar el Modulador de Voz

Cómo Funciona el Modulador de Voz	103
■ La Estructura Interna del JP-8080	104
Configura el Modulador de Voz para el Uso Inmediato (Voice Modulator Initialize).....	106
■ Tipos de Inicialización del Modulador de Voz	107
Efectuar Ajustes de Modulador de Voz en el Modo Edición	108
■ Ajustar el Tipo de Filtro de Vocal/Banco de Filtros (Algorithm).....	108
■ Cambiar el Parámetro Asignado al [CONTROL 1]/[CONTROL 2]	109
■ Ajustar los Interruptores.....	109
■ Efectuar Ajustes de Delay del Modulador de Voz.....	109
■ Efectuar Ajustes de Conjunto.....	110
■ Efectuar Ajustes para la Función Vocal Morph Control	111
Controlar a Tiempo Real los Parámetros del Modulador de Voz.....	111
■ Utilizar el Panel para Seleccionar el Panel de Modulación de Voz	111
■ Tipos de Parámetro de Modulación de Voz	111

Capítulo 9. Otros Ajustes

Ajustes para el Performance Íntegro (Performance Common)	115
■ Crear una Diferencia en la Afinación de las Partes (Part Detune).....	115
■ Destino de la Salida de Cada Parte (Output Assign).....	115
■ Ajustar el Número de Voces para Cada Parte (Voice Assign)	116
■ Ajustar el Punto de División	116
■ Iniciar una Envolvente Individual Mientras Mantiene Pulsada una Tecla (1) (Individual Trigger)...	116
Ajustes para Cada Parte (Performance Part)	118
Ajustar el Canal MIDI para Cada Parte	118
Sincronizar la Modulación del Chorus con el Tempo/LFO 1 (Chorus Sync)	119
Sincronizar el Tiempo del Delay con el Tempo (Delay Sync)	119
Sincronizar la Frecuencia del LFO 1 con el Tempo (LFO Sync)	120
Efectuar Ajustes para Cada Patch (Patch)	120
■ Aumentar el Volumen de un Patch Específico (Patch Gain)	121
■ Iniciar una Envolvente Individual Mientras Mantiene Pulsada una Tecla (2) (External Trigger).....	121
Ajustes MIDI (MIDI)	122
Efectuar Ajustes Globales (Setup)	125
■ Ajustar el Contraste del LCD	125
■ Afinación General	126
■ Ajustar la Condición Existente Al Encender la Unidad (Power Up Mode)	126

Capítulo 10. Guardar sus Ajustes

Guardar un Performance/Patch	127
■ Asignar un Nombre.....	127
■ Guardar Datos	128
Utilizar una Tarjeta de Memoria (SmartMedia)	128
■ Antes de Utilizar una tarjeta de Memoria.....	128
■ Formatear una Tarjeta de Memoria.....	129
■ Guardar Datos en una Tarjeta de Memoria	129
■ Borrar un Patrón/un Movimiento que ha sido Guardado en una Tarjeta de Memoria	133
■ Recuperar en el JP-8080 los Ajustes Guardados	134
Guardar Ajustes en un Secuenciador Externo (Bulk Dump)	137
■ Procedimiento	137
■ Tipos de Volcados de Datos	137
■ Recuperar en el JP-8080 los Ajustes Guardados.....	138

Capítulo 11. Ajustar los Sonidos a los Valores Básicos (Initialize)
 Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

Ajustar Performances/Patches a los Valores Básicos (Initialize)	140
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)	140
■ Tipos de Reajuste de Fábrica	141
■ Recuperar Sólo en un Performance del Usuario o en un Patch del Usuario Específico los Ajustes de Fábrica	141

Capítulo 12. Ejemplos de Aplicaciones

Sincronizar la unidad con un Aparato MIDI Externo	144
■ Sincronizar Arpeggios, Patrones o Movimientos.....	144
■ Sincronizar el Chorus, Delay, LFO 1, Ensemble o el Delay de Modulación de Voz.....	144
Grabar un Performance en un Secuenciador Externo	145
■ Ajustes para la Grabación.....	145
■ Procedimiento de la Grabación.....	146
Diferentes Maneras de Utilizar el Modulador de Voz	146
■ Entrar Directamente un Sonido Externo en el Modulador de Voz	146
■ Entrar un Sonido Externo Sintetizado en el JP-8080 en el Modulador de Voz.....	147
Utilizar el JP-8080 con el MC-505	149

Apéndices

Consejos para la Creación de Sonidos

Bajo (1)	152
Bajo (2)	153
TB-303	154
Cuerda	155
Pad Panorámico	156
Metal de Sintetizador	157
Bombo de Sintetizador	158
Tubular Bells	159
Piano Eléctrico	160
Órgano	161
Voz de Sintetizador	162
Morphing	163

Entender la Estructura del Sonido

La Base del Sonido	165
■ Los Tres Elementos del Sonido.....	165
■ Parciales.....	165
■ Cambios de Tiempo-Variante en el Sonido (Envolvente).....	166
Añadir Expresividad al Sonido	167
■ Utilizar el LFO	167
■ Efectos.....	167

¿Que es MIDI?

Conectores MIDI	168
Canales MIDI	168
Los Mensajes MIDI Principales Utilizados por el JP-8080	168

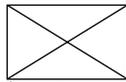
■ Mensajes de Canal	168
■ Mensajes de Sistema	169
Solucionar Pequeños Problemas	170
Mensajes de Error.....	174
Lista de Performances.....	176
Lista de Patches.....	179
Lista de Parámetros	182
■ Parámetros de Patch	182
■ Parámetros Comunes a los Performances	184
■ Parámetros de Partes de Performance	186
■ Parámetros de Sistema	186
■ Parámetros de Grabación.....	187
Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción	188
Lista de Ajustes de Inicialización del Modulador de Voz	189
MIDI Implementado	191
Tabla de MIDI Implementado.....	208
Especificaciones.....	209
Índice	211
Carta en Blanco	217

* Smart Media es una marca registrada de Toshiba Corporation.

Prestaciones Principales

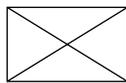
El JP-8080 es un módulo de de sonido de sintetizador que utiliza la tecnología digital para simular un sintetizador analógico. Permite disfrutar de la creación a tiempo real de cambios tímbricos y de una amplia gama de posibilidades de ejecución.

■ Fuente de sonido del JP-8000 Realzada



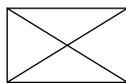
El JP-8080 proporciona la misma fuente de sonido de maquetación analógica que el sintetizador JP-8000. Además, proporciona las funciones "Modulador de Voz", "Síntesis de Entrada Externa" y "Unísono" para ofrecer opciones de sonido aun más brillantes. **La polifonía máxima ha sido aumentada a diez notas y Distorsión ha sido añadida** a los tipos de multi efectos. (Chorus).

■ Función Modulador de Voz



Procesando un sonido instrumental (o una señal de audio) mediante un filtro que imita las características de la voz humana, esta función produce el efecto de un instrumento que "habla" (Filtro de Voz). También puede controlar múltiples parámetros mediante la voz humana (audio) (Control Vocal Morph).

■ Función Síntesis de Entrada Externa

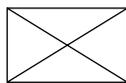


Un sonido procedente de una fuente externa que entra en la unidad puede ser procesado por el filtro y el amplificador como si fuera una forma de onda interna.

■ Función Morphing

Varios parámetros pueden ser modificados simultáneamente mediante un mensaje MIDI. Esto permite lograr una amplia variedad de expresión, desde cambios breves de acentuación hasta transformaciones completas en las cuáles un sonido se transforma en otro.

■ Funcionamiento Fácil



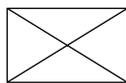
El panel esta estructurado en secciones, de forma parecida los paneles de los sintetizadores analógicos antiguos. Los deslizadores y los controles del panel pueden ser utilizados para modificar a tiempo real el sonido. Además, **los botones BANK1-8 y los botones NUMBER1-8 pueden ser utilizados para seleccionar fácil y rápidamente patches y performances.**

■ Un Amplio Abanico de sonidos



El JP-8080 contiene **256 performances** (64 x 3 preset, 64 x 1 del usuario) y **512 patches** (128 x 3 preset, 128 x 1 del usuario). Además de los sonidos propios del JP-8080, también dispone de 64 performances preset y 128 patches preset procedentes del JP-8000.

■ DSP oscilador



Como suplemento de las formas de onda básicas (cuadrada, diente de sierra y triangular), el recientemente añadido oscilador DSP (Procesador Digital de Señales) contiene cuatro tipos de formas de onda complejas que no pueden ser producidas por los sintetizadores analógicos. **También**

Ruido ha sido añadido al Oscilador 2.

■ Función Arpegiador

Puede producir cuatro tipos de arpegios: ASCENDENTE, DESCENDENTE, ASCENDENTE/DESCENDENTE y ALEATORIO. Cambiando de patrón de ritmo puede modificar los acentos y la duración de las notas, lo cual permite hacer sonar arpegios con diferentes aires rítmicos.

■ Función RPS (Secuenciador de Frases a Tiempo Real)

Los patrones (frases musicales) que cree pueden ser asignados a las teclas (número de nota), permitiéndole reproducirlos simplemente pulsando una tecla.

■ Función Control de Movimientos



Los movimientos de prácticamente todos los deslizadores y controles del panel (la posición a accionarlos) pueden ser grabados durante **hasta 99 compases**, en cuatro memorias separadas. Reproduciendo un Movimiento mientras suena su canción, puede reproducir cambios complejos en el timbre.

■ Función Visión Previa



Los botones BANK1-8 y NUMBER1-8 pueden utilizarse como teclado de una octava. Esto permite comprobar la mayoría de las funciones del JP-8080 incluso sin conectar un teclado MIDI a la unidad.

■ Tarjetas de Memoria (SmartMedia) para el almacenamiento de datos



Puede utilizar tarjetas de memoria (S2M-5: 2M bytes, S4M-5: 4M bytes) suministradas por separado. Una S2M-5 admite 64 x 32 performances y 128 x 32 patches y una S4M-5 admite 64 x 64 performances y 128 x 64 patches. Una tarjeta admite también patrones RPS, datos de control de movimientos y ajustes de sistema.

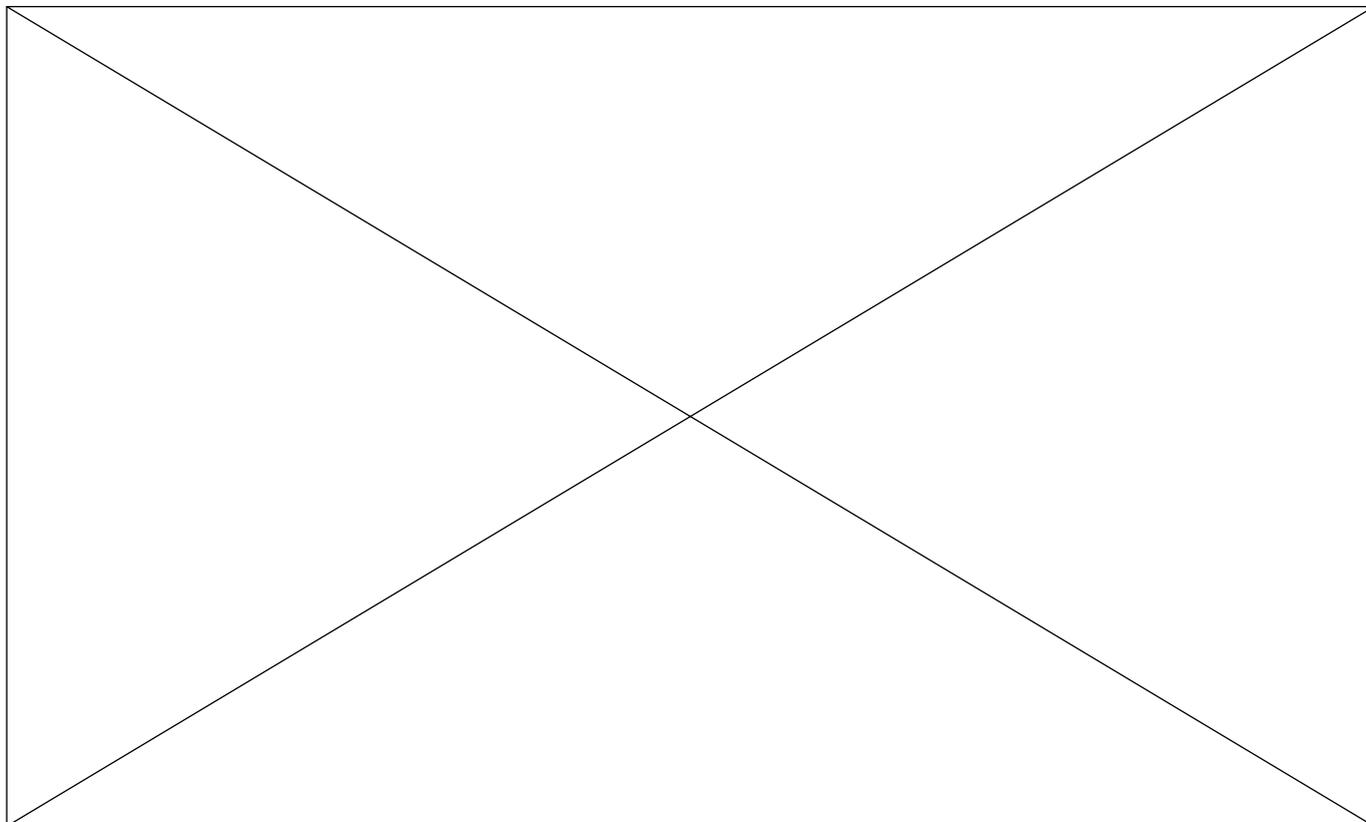
■ Función MIDI Thru



Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN pueden ser transmitidos mediante el conector MIDI OUT.

Paneles Frontal y Posterior - Panel Frontal -

* Los ajustes indicados con números blancos (sobre un fondo negro) se guardan como ajustes de Patch



1 Interruptor Power

Enciende/apaga la unidad (p.19).

2 Ranura MEMORY CARD

Aquí puede introducir una tarjeta de memoria (suministrada por separado)(p.129).

3 Sección EFFECTS

- TONE CONTROL
Ajusta las gamas de frecuencias altas y bajas(p.30, 78).
- MULTI-FX LEVEL (Nivel de multi-efectos)
Añade profundidad o espaciosidad al sonido. (p.30, 78).
- DELAY
Añade el efecto de eco al sonido. (p.31, 79).
- VOICE MOD SEND (envío del modulador de voz)
Actívelo cuando desee entrar un patch del JP-8080 en el Modulador de Voz.

4 Sección VOICE MODULATOR

Aquí puede activar/desactivar el Modulador de Voz y controlar los efectos de Modulación de Voz (p.105, 109).

5 Sección EXTERNAL INPUT

Efectúe ajustes relacionados al envío de señales de audio externos a la unidad.

Cuando utiliza el Modulador de Voz (p. 106) o un trigger externo (p. 121), conecte un micrófono (suministrado por separado) al jack MIC.

6 Sección LFO 1

Efectúe ajustes para la forma de onda (LFO 1) que modulará cíclicamente el sonido (p. 29, 77).

7 Sección MODULATION (LFO 2)

Efectúe ajustes que especifican cómo el sonido cambiará cuando accione la palanca de modulación del teclado MIDI conectado a la unidad (p. 87).

8 Sección PORTAMENTO

Efectúe ajustes para el portamento (una función que hace las notas se conecten con glisandos) (p. 88).

9 Sección OSC 1 (oscillator 1)

Seleccione la forma de onda que será la base del sonido. El sonido que especifica aquí será la base del sonido que Ud. crea (p. 25, 26).

10 Sección OSC 2 (oscillator 2)

Al igual que en la sección, seleccione la forma de onda que será la base del sonido. Varios sonidos pueden ser creados solapando los sonidos del OSC 1 con los del OSC 2. También es posible seleccionar sonidos externos (p. 68).

11 Secciones OSC COMMON (oscilador común) PITCH ENVELOPE

Efectúe ajustes que afectan a OSC 1 y a OSC 2 y los ajustes que especifican la afinación del sonido (p. 71, 72).

12 Secciones FILTER y FILTER ENVELOPE

Ajuste el filtro para modificar el brillo del sonido (p. 28, 73-75).

13 Secciones AMP (amplificador) AMP ENVELOPE (envolvente del amplificador)

Estos ajustes afectan al volumen y la manera en que el sonido se inicia y termina (p. 76).

14 Sección CONTROL

- SOLO SW SOLO SW (interruptor solo)
Actívelo cuando desea utilizar sonidos instrumentales de solista o cuando desea ejecutar solos monofónicos (p. 80).
- VELOCITY
Actívelo cuando desea utilizar la velocidad (dinámica de ejecución del teclado) para afectar simultáneamente a varios parámetros (p. 81, 82).
- MORPHING
Especifique el amplitud de cambio en los parámetros que la velocidad o los mensajes MIDI afectan (p. 82, 84).

15 Sección PANEL SELECT

Aquí puede seleccionar la parte (Superior/Inferior) cuyos ajustes desee modificar desde el panel frontal (p. 63).

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [UPPER], puede entonces utilizar el panel frontal para efectuar ajustes del Modulador de Voz (p. 111).

16 Sección KEY MODE

Seleccione la manera en que los dos patches asignados al performance suenan (p. 50, 51, 60).

17 Pantalla

Aquí se muestra el patch/performance que seleccione y los ajustes de los diversos parámetros.

18 Botones DEC/INC (reducir/incrementar)

Se utilizan para modificar los valores de los diversos ajustes.

Para incrementar rápidamente un valor, mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC]. Para reducir rápidamente un valor, mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC].

19 Jack Headphone

Aquí puede conectar unos auriculares (suministrados por separado). Aunque conecte auriculares, el sonido saldrá de los jacks OUTPUT (p. 18).

20 Control VOLUME LEVEL

Controla el volumen global del JP-8080. Al girar el control en el sentido en que se muevan las agujas del reloj, subirá el volumen (p. 19).

21 Botón PREVIEW

Actívelo cuando desea hacer sonar sonidos desde el panel frontal del JP-8080 sin conectarle un teclado MIDI (p. 24, 65).

22 Botón PERFORM/PATCH SELECT (selección de performance/patch)

Este botón permite alternar entre la visualización de la pantalla de selección de performances y la visualización de la pantalla de selección de patches (p. 59, 61).

23 Botones GROUP DOWN/UP

Estos botones seleccionan los grupos de patch/performance (p. 23, 59, 61).

24 Botones BANK 1-8/parámetros

Estos botones seleccionan los bancos de performances/patches (p. 23, 59, 61).

Cuando [EDIT] está activado, estos botones permiten seleccionar los parámetros que no sean los que son controlados directamente mediante los deslizadores/controles del panel frontal (p. 115-126).

25 Botones NUMBER 1-8

Estos botones seleccionan los números de performance/patch (p. 23, 59, 61).

Manteniendo pulsado [SHIFT] mientras pulsa uno de estos botones, puede alternar entre sets RPS y sets Motion (p. 93, 99).

Estos botones permiten seleccionar parámetros relacionados a la grabación de patrones RPS y a la grabación Motion (p. 94, 100).

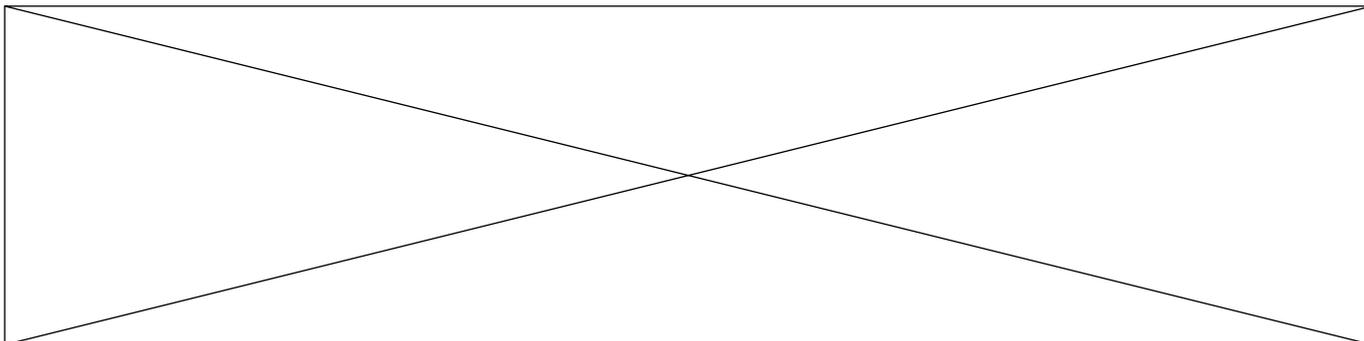
26 Botón EDIT

Cuando este botón está activado, los botones BANK 1-8 permiten seleccionar los parámetros que no sean los que se controlan directamente mediante los deslizadores/controles del panel frontal (p. 115-126).

27 Botón WRITE

Pulse este botón para guardar un patch/performance (p. 33, 128) o llevar a cabo una operación como, por ejemplo, la de Inicializar (p. 140), Copiar (p. 61, 97), efectuar un Volcado de Datos (p. 137) o una operación relacionada con tarjetas (p. 128-136).

Paneles Frontal y Posterior - Panel Frontal/Posterior-



28 Botón SHIFT

Utilice este botón junto con los demás botones para tener acceso a las funciones impresas dentro del cuadro blanco en el panel frontal (es decir, RPS [USER]). (p. 65, 93, 99 111).

29 Botón EXIT

Pulse este botón para cancelar una operación, etc.
Puede pulsar simultáneamente este botón con [SHIFT] para escuchar las canciones de autodemstración (p.21).

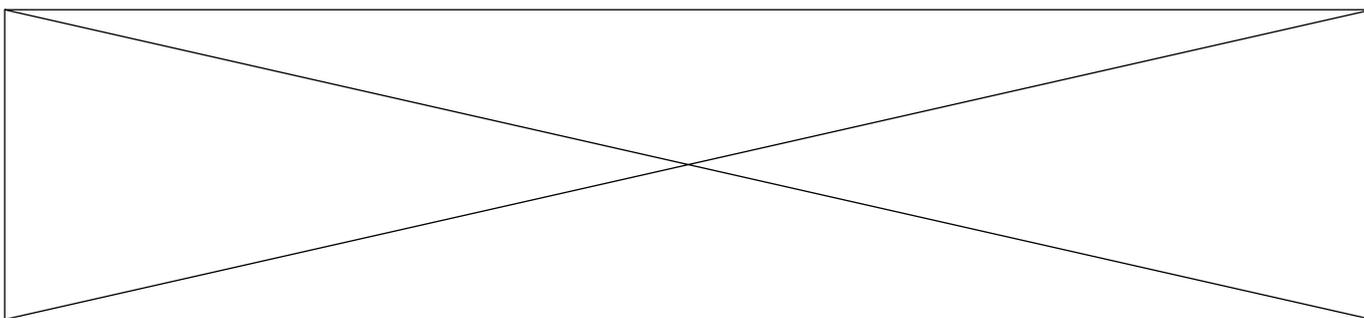
30 Botones MOTION CONTROL 1/2

Pulse estos botones cuando desea utilizar la función Motion Control (1/2) (p. 98).

31 Sección ARPEGGIATOR/RPS

Aquí puede efectuar ajustes del arpegiador/RPS (p. 90, 92). También puede grabar patrones RPS o registrar Movimientos.

.....
Las palabras impresas en azul de debajo de los deslizadores/controles en las secciones 3 EFFECTS - 13 AMP ENVELOPE son parámetros relacionados con el Modulador de Voz.
Puede utilizar los deslizadores/controles con las etiquetas de color impresas en azul para modificar los ajustes del Modulador de Voz.
Los ajustes del Modulador de Voz se guardan en el performance.
.....



32 Jacks EXT IN (entrada externa) (VOCAL/UPPER, INST/LOWER (MONO))

Aquí puede entrar sonidos procedentes de una fuente externa (p. 26, 70, 106, 146-148). Para una entrada monaural, utilice el jack INST/LOWER.

33 Jacks OUTPUT (R, L (MONO))

Puede conectar estos jacks con su amplificador o sistema de mezclador (p. 18). Para una salida monaural, utilice el jack L.

34 Conectores MIDI (OUT, IN, REMOTE KBD IN)

Aquí puede conectar aparatos MIDI externos (p. 18, 145). Utilice cables MIDI (suministrados por separado) para efectuar las conexiones.

35 Entrada AC

Conecte el cable de alimentación incluido a esta entrada (p. 18).

NOTAS IMPORTANTES

Además de "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD" (pág. 2) y "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" (pág. 3), debe leer y observar lo siguiente:

Alimentación

- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea (por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto evitará dañarlas o que funcionen mal

Colocación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para evitar tener este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela a más distancia de la fuente de interferencia.
- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, colocarla cerca de aparatos que generen calor, dejarla dentro de un vehículo cerrado o de cualquier otra manera exponerla a temperaturas extremas. El calor extremo puede deformar la unidad o hacer que se descolore.

Mantenimiento

- Para el mantenimiento diario limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.
- Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo a fin de evitar la deformación o el descoloramiento de la unidad.

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que cuando se repara la unidad, puede perder todos los datos contenidos en la memoria de la unidad. Debe hacer una copia de seguridad de los datos importantes en una tarjeta de memoria o escribirlos en papel (al ser posible). Durante las reparaciones se intenta evitar la pérdida de información. Pero lamentablemente, en algunos casos (por ejemplo cuando los circuitos relacionados con la memoria misma son defectuosos) puede ser imposible restaurar la información y Roland no asume ninguna responsabilidad sobre dicha pérdida de datos.

Seguro de Memoria

- Esta unidad contiene una pila que conserva el contenido de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando dicha pila quede débil, la pantalla mostrará el siguiente mensaje. Una vez mostrado dicho mensaje, para evitar la pérdida de todos los datos contenidos en la memoria, deberá reemplazar la pila cuanto antes. Cuando sea preciso cambiar la pila, consulte con el personal de servicio cualificado, el servicio Postventa de Roland o con un distribuidor autorizado de Roland de la página "Información".

"Battery Low!"

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que puede perder irremediamente el contenido de la memoria debido al malfuncionamiento o a la utilización incorrecta de la unidad. Para protegerse contra la pérdida de datos importantes, recomendamos que haga periódicamente en una tarjeta de memoria una copia de seguridad de los datos importantes guardados en la memoria de la unidad.
- Lamentablemente, una vez que se haya perdido el contenido de los datos guardados en la memoria de la unidad / tarjeta de memoria, puede ser imposible recuperarlo. Roland Corporation no asuma ninguna responsabilidad acerca de la dicha pérdida de datos.
- Debe manejar de forma razonable los botones, los deslizadores y demás controles, jacks y conectores de la unidad. El manejo sin cuidado de la unidad puede dar lugar a que funcione mal.
- Nunca golpee o apriete la pantalla.
- Al conectar / desconectar los cables, cójalos por los extremos y evite estirarlos por el cable mismo. De esta manera evitará dañar los elementos internos del cable.
- La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a sus vecinos, mantenga el nivel de volumen a un nivel razonable o utilice auriculares (sobre todo a altas horas de la madrugada).
- Si desea transportar la unidad, si es posible vuelva a colocarla en el embalaje original. Si no dispone del embalaje original, debe utilizar materiales de embalaje equivalentes.

Antes de Utilizar Tarjetas

Utilizar Tarjetas DATA

- Introduzca cuidadosamente la tarjeta de memoria hasta el fondo hasta el fondo de la ranura.

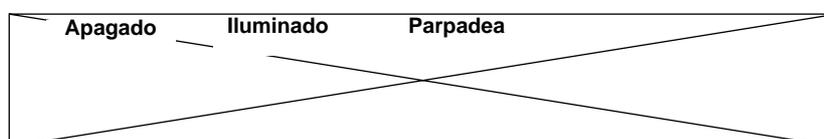
La superficie con los contactos dorados debe estar orientada hacia

- Nunca debe tocar los terminales de la tarjeta de memoria. También, evite ensuciarlos.

Convenciones Tipográficas utilizadas en este Manual

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

- El texto o los números entre corchetes [] indican los botones, deslizadores o controles del panel. Por ejemplo, [WAVEFORM] indica el botón Waveform (forma de onda) y [RATE] indica el control Rate (frecuencia).
- Las indicaciones como, por ejemplo [DOWN]/[UP] significan que puede pulsar cualquiera de los dos botones.
- Referencias como, por ejemplo, (p.***) las indican páginas de este manual que Ud. debe consultar.
- El estado de iluminación - apagado/iluminado/parpadeando - se indica de la siguiente forma.



Performances/Patches para la Explicación de las Funciones

En el JP-8080, se muestran los performances/patches para las explicaciones de la funciones.

- Performance

P1: 83	Plantilla 1:	Trigger Individual (p.118)
P1: 84	Plantilla 2:	Sincronización de Delay, Sincronización de Chorus(p.119, 120)
P1: 85	Plantilla 3:	Sincronización del LFO (p.120)
P1: 86	Plantilla 4:	Modo de Teclado Dividido (p.51)
P1: 87	Plantilla 5:	Modo de Teclado Simple, Dual (p.50, 51)
P1: 88	Plantilla 6:	Modificar el sonido mediante los controladores como, por ejemplo los controles y los deslizadores (p.25-46)
P2: 81	VOCAL MORPH FBK:	Control de Morphing de Voz (p.111)
P2: 82	FILTER BANK:	Filtro de Vocales (p.36)
P2: 86	FORMANT FILTER:	Filtro de Vocales (p.35)
P2: 87	AUDIO SYNTHESIS:	Síntesis de entrada externa (p.27)
P2: 88	With MC-505:	Utilizar el JP-8080 con el MC-505 (p.149)

- Patch

P1: B87	Plantilla1:	Envolvente de tipo caída (p.77)
P1: B88	Plantilla2:	Envolvente de tipo sustain (p.77)

JP-8080

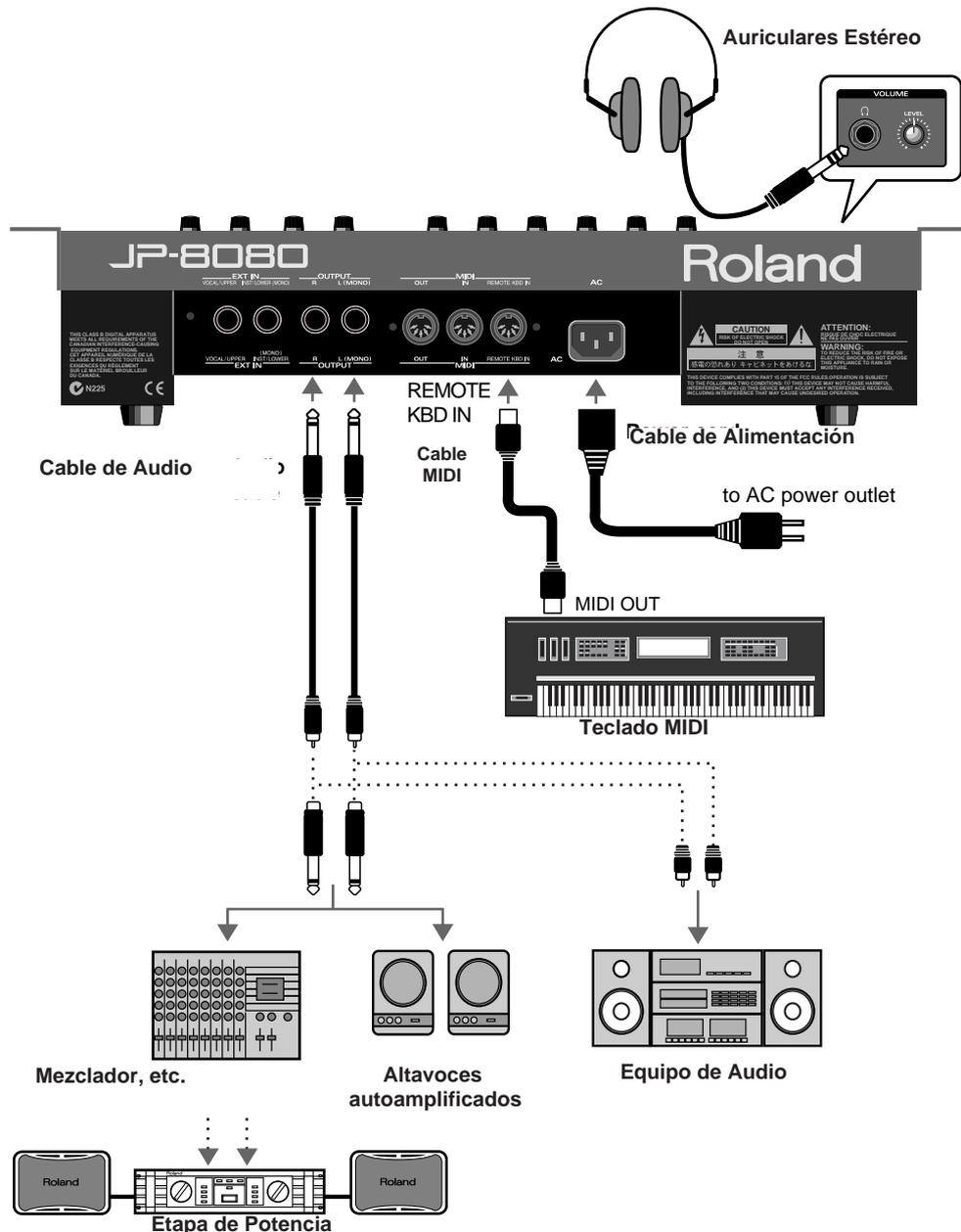
Arranque Rápido

Paso 1. Hacer Sonar Sonidos

Conexiones

El JP-8080 no dispone de amplificador ni altavoces. Para poder escuchar, debe conectar un amplificador de teclado, sistema de audio o auriculares a la unidad.

- * Los cables de audio, cables MIDI y auriculares estéreo no se suministran con la unidad. Puede adquirirlos por separado en su establecimiento especializado.
- * Si instala el JP-8080 en un rack, antes de instalarlo, efectúe las conexiones.



1 Antes de efectuar las conexiones, asegúrese de que todos los aparatos estén apagados.

- * Para evitar que los altavoces u otros aparatos funcionen mal o dañarlos, antes de efectuar las conexiones, siempre debe bajar el volumen y apagar todos los aparatos.

- 2 Conecte el cable de alimentación AC al JP-8080 y a la red eléctrica AC.
- 3 Tal como se muestra en la figura, efectúe las conexiones a su teclado MIDI y al equipo de audio.

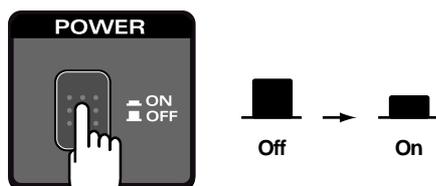
.....
 El JP-8080 dispone de dos conectores para la entrada de mensajes MIDI (IN/REMOTE KBD IN). Para poder controlar el arpegiador (p. 36, 90) y la función RPS (p. 38, 92), asegúrese de conectar el teclado MIDI al conector REMOTE KBD IN. El arpegiador y la función RPS no pueden ser controladas desde el conector MIDI IN.

- * **Ajuste el teclado MIDI en el modo en que transmite mensajes MIDI sólo por un canal.**
- * Para poder aprovechar plenamente el magnífico sonido del JP-8080, recomendamos que lo utilice en estéreo. Si utiliza un sistema monaural, efectúe las conexiones utilizando el jack MIDI IN.
- * Puede comprobar el sonido del JP-8080 sin conectarlo a un teclado MIDI (Visión Previa: p. 24, 65).
- * Si desea conectar un secuenciador al JP-8080, vea la página 145.
- * Si desea utilizar el jack EXT IN, vea las páginas 26, 70, 106 y 146-148.
- * Conecte auriculares a la unidad cuando sea necesario.

El Encendido

Una vez completadas las conexiones (p. 18), encienda los diversos aparatos en el orden especificado. Si los enciende en un orden incorrecto, corre el riesgo de hacer que funcionen mal y/o de dañar los altavoces y demás aparatos.

- 1 **Antes de encender la unidad, compruebe los siguientes puntos.**
 - ¿Está el JP-8080 conectado directamente a los aparatos externos?
 - ¿Están los controles de volumen del JP-8080 y del equipo de audio ajustados al nivel mínimo?
- 2 **Encienda el JP-8080.**



- 3 **Pulse el interruptor power del teclado MIDI conectado a la unidad.**
- 4 **Encienda los elementos del equipo conectados a la unidad.**
- 5 **Gire el control VOLUME [LEVEL] para ajustar el volumen del JP-8080.**



De la misma manera, ajuste el volumen del equipo de audio conectado a la unidad.

- * Esta unidad dispone de un circuito de seguridad. Una vez encendida tardará unos segundos en funcionar con normalidad.

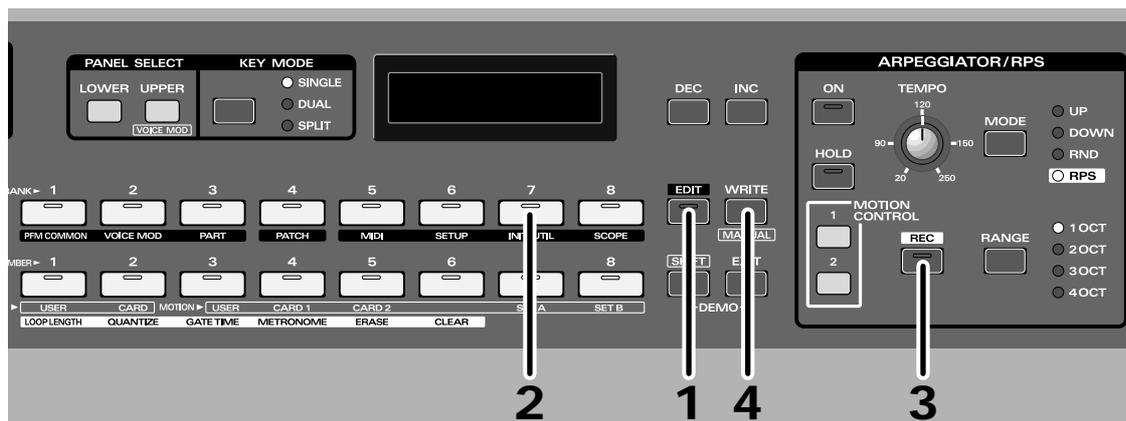
■ Apagar la unidad

- 1 **Antes de apagar la unidad, compruebe los siguientes puntos.**
 - ¿Ha guardado los Performances o Patches que ha creado? (p.32, p.127)
 - ¿Han sido ajustados a la posición mínima los controles de volumen del JP-8080 y de los aparatos de audio?
- 2 **Apague los aparatos de audio conectados a la unidad.**
- 3 **Apague el teclado MIDI conectado a la unidad.**
- 4 **Apague el JP-8080.**

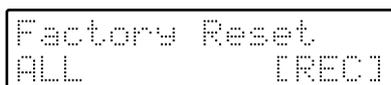
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

Si ha modificado los ajustes del JP-8080, puede que encuentre difícil seguir las explicaciones en esta sección, Arranque Rápido. Si este es el caso, puede utilizar el siguiente procedimiento para recuperar los ajustes de fábrica antes de terminar de leer la sección Arranque Rápido.

- * Al efectuar esta operación, los datos en la memoria recuperarán los ajustes de fábrica. Si la memoria contiene datos que desea conservar, antes de recuperar los ajustes de fábrica, guárdelos en una tarjeta de memoria (p.129).



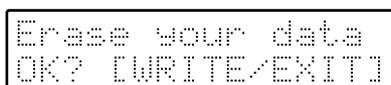
- 1 **Pulse [EDIT].**
El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean.
- 2 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Factory Reset.**
El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.



Asegúrese de que "ALL" esté seleccionado.

Si cualquier otra cosa que no sea ALL está seleccionado, pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar "ALL."

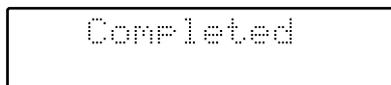
- 3 **Pulse [REC].**
Se mostrará un mensaje de conformidad.



Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

4 Pulse [WRITE].

La pantalla indica "Completed" y después se mostrará la pantalla anterior.



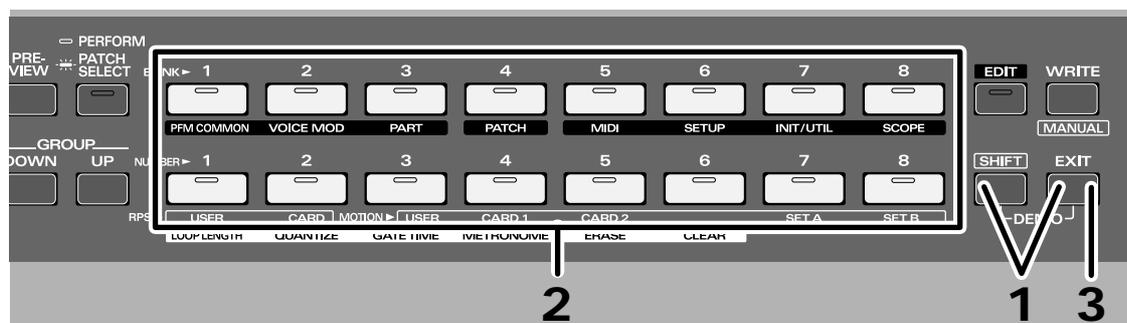
Los ajustes de fábrica han sido recuperados.

- ◆ También es posible seleccionar un tipo específico de datos (como, por ejemplo sólo Patches o sólo patrones RPS, etc.) y recuperar sus ajustes de fábrica.

→ "Recuperar los Ajustes de Fábrica(Factory Reset)" (p.140)

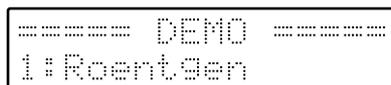
Escuchar las Canciones de Autodemostración

El JP-8080 contiene canciones de autodemostración que demuestran el potencial musical del instrumento. De esta manera puede escuchar estas canciones de autodemostración.



1 Pulse simultáneamente [SHIFT] y [EXIT].

La pantalla muestra "DEMO" y las canciones de autodemostración se reproducen de forma consecutiva.



2 Si desea escuchar una canción desde la mitad, pulse una tecla BANK [1]–[8] o NUMBER [1]–[8].

3 Para volver al estado en que puede hacer sonar el tecla MIDI conectado al JP-8080, pulse [EXIT].

Se vuelve a mostrar la pantalla anterior.

- * Mientras se reproducen las canciones de autodemostración, al ejecutar en el teclado MIDI conectado a la unidad, este no producirá sonido. Además, ningún dato de la música que suena será enviado al MIDI OUT.
- * Todos los derechos reservados. El uso sin autorización de este material para fines que no sean el disfrute privado y personal es una violación de las leyes aplicables.
- * La canción de autodemostración NUMBER [8] permite probar el efecto de filtro de voz. Conecte un micrófono (suministrado por separado) al jack MIC y utilice el control [VOCAL/UPPER] de la sección EXTERNAL INPUT para ajustar el volumen y hable al micrófono.

En la página 52 hay una lista de los compositores de las canciones de autodemostración para su

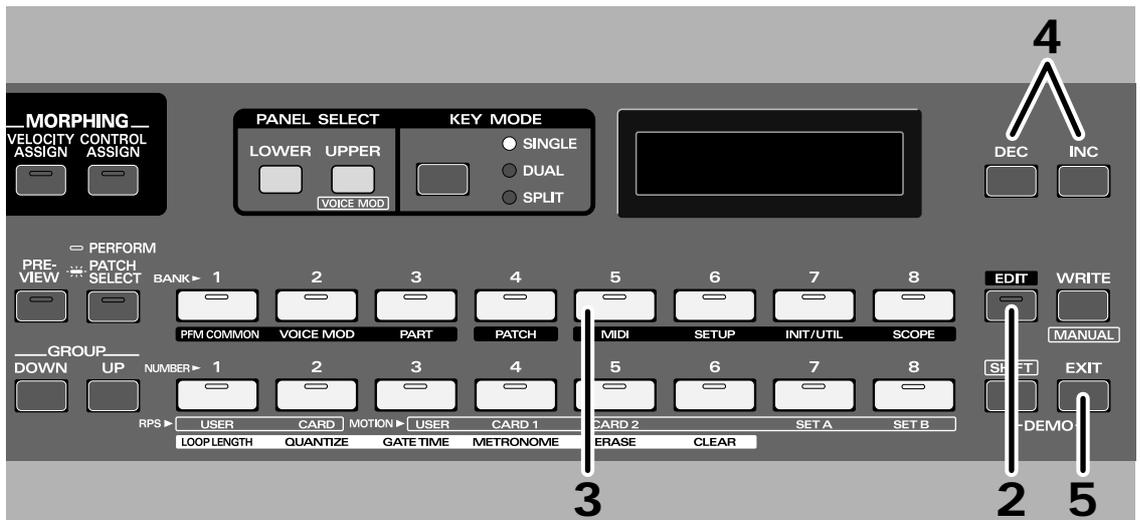
referencia.

Ajustes de los Canales MIDI

El JP-8080 recibe mensajes MIDI procedentes de otro aparato y produce sonido en respuesta. Para hacer sonar el JP-8080 desde un teclado MIDI conectado a REMOTE KBD IN, debe ajustar el canal de transmisión del teclado MIDI para que coincida con el Canal de Teclado Remoto del JP-8080.

En este ejemplo, vamos a ajustar ambos canales a "1."

- * Una vez recuperados los ajustes de fábrica, el Canal de Teclado Remoto del JP-8080 se ajustará en ALL (se recibe en todos los canales). (p.124)



- 1 **Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI a "1."**
Para obtener más detalles acerca de este ajuste, vea el manual del usuario del teclado MIDI.
- 2 **Pulse [EDIT].**
El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores de BANK [1]–[8] parpadean.
- 3 **Pulse varias veces [MIDI] (BANK [5]) para obtener acceso a la pantalla Remote Keyboard Channel.**
El indicador [MIDI] se ilumina.

```
Remote KBD CH
ALL
```

- 4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "1."**

```
Remote KBD CH
1
```

- 5 **Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT].**
El indicador [EDIT] se apaga y se muestra la pantalla anterior.

- ◆ Si un aparato MIDI externo está conectado a MIDI IN/OUT
 - "Ajustar el Canal MIDI para Cada Parte" (p.118)
 - "Efectuar Ctrl CH (Canal de Control de Performance)" (p.124)

.....

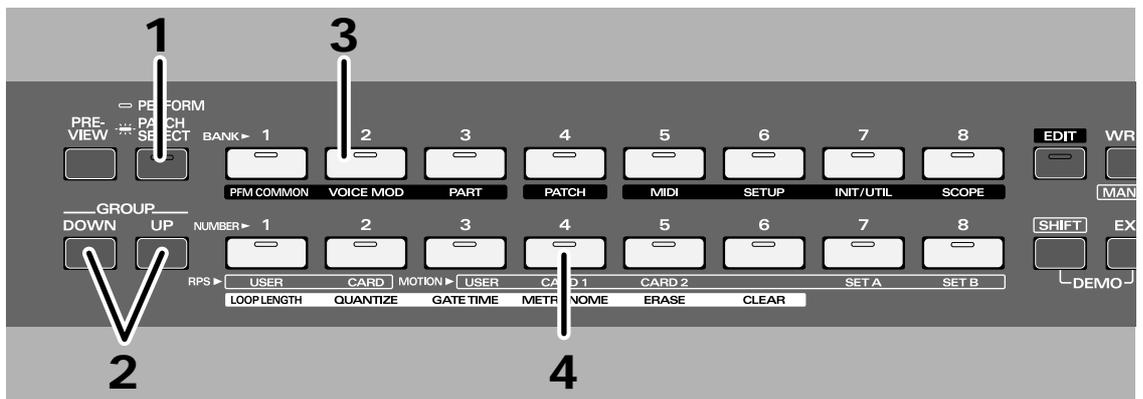
Hacer Sonar Sonidos

El JP-8080 contiene una gran variedad de sonidos. En esta sección vamos a seleccionar Performances para escuchar los diferentes sonidos. Los Performances están organizados en los siguientes grupos.

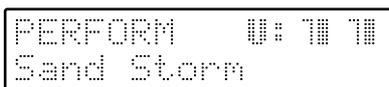
- USER:** Sonidos que puede modificar y guardar
- PRESET1-3:** Sonidos que no puede modificar y guardar
- CARD01-64:** Sonidos guardados en una tarjeta de memoria

- * P2: 83-P2: 86 son performances que utilizan el filtro de voz. Si no entra el sonido de la voz human en el jack MIC, la unidad no produce sonido. (p.103)
- * P2: 87 es un performance que utiliza la entrada de señales externas. Si no entra sonido en el jack EXT IN, la unidad no produce sonido. (p.26, 70)
- * Los sonidos CARD pueden ser seleccionados sólo si una tarjeta de memoria ha sido introducida en la ranura CARD. (p.128)

Los Performances se seleccionan especificando tres ítemes, Grupo (USER/PRESET1-3/CARD01-64), Banco (1-8) y Número (1-8). En este ejemplo, vamos a seleccionar el performance "P1: 24 1979!"



- 1 **Asegúrese de que se muestre "PERFORM" en la parte superior izquierda de la pantalla.**
Si no, pulse [PERFORM/PATCH SELECT] para obtener la pantalla correcta.



- 2 **Utilice GROUP [DOWN]/[UP] para seleccionar un Grupo (P1: Preset1).**
- 3 **Pulse BANK [2] para seleccionar un Banco (2).**
El indicador BANK [2] se ilumina.
- 4 **Pulse NUMBER [4] para seleccionar un Número (4).**
El indicador NUMBER [4] se ilumina.
El Performance ya ha sido seleccionado.
Ejecute en el teclado MIDI conectado a la unidad y escuche el sonido del performance seleccionado.

.....

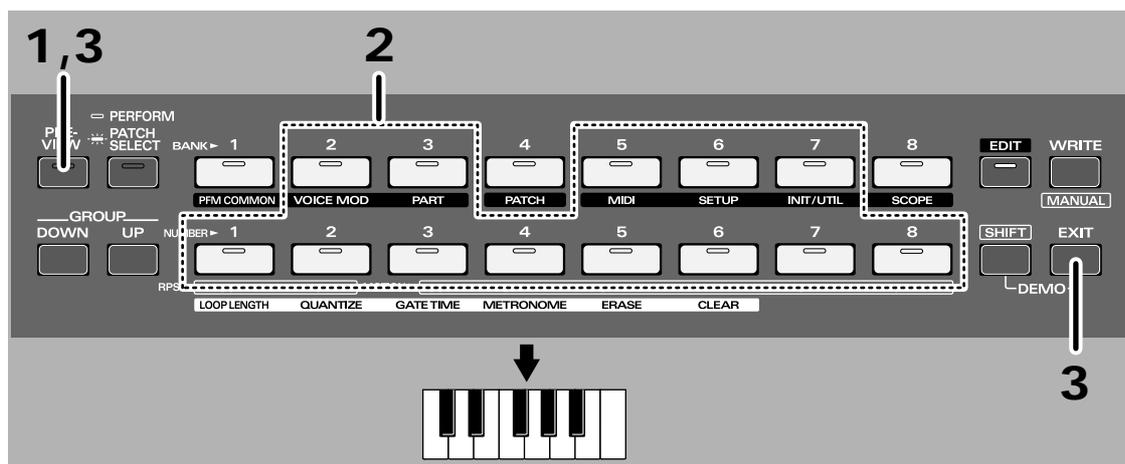
- ◆ Para obtener más detalles acerca de los Performances
→ "Patches y Performances" (p.55)
- ◆ Para obtener más detalles acerca de los números de Performance y de su contenido
→ "Lista de Performances" (p.176)

- ◆ Para obtener más detalles acerca de cómo seleccionar performances
→ “Seleccionar un Performance” (p.59)

- ◆ Para obtener más detalles acerca de de las tarjetas de memoria
→ “Utilizar una Tarjeta de Memoria (SmartMedia)” (p.128)

■ Utilizar la función Visión Previa

El JP-8080 le permite escuchar notas sin conectar un teclado MIDI o cualquier otro aparato externo a el. Esto se denomina la función “Visión Previa”.



1 Pulse [PREVIEW].

El indicador [PREVIEW] parpadea.

Al mismo tiempo, los indicadores BANK [2], [3], [5]-[7] y NUMBER [1]-[8] se iluminan.

Puede utilizar estos botones como teclado de una octava.

2 Pulse cualquiera de los botones BANK [2], [3], [5]-[7] o NUMBER[1]-[8].

El Performance seleccionado sonará.

- * No debe pulsar con fuerza los botones. El volumen no cambiará en respuesta a la fuerza con que se pulse los botones. La velocidad de los mensajes nota activada y nota desactivada está fijada en 80.

Seleccione diferentes Performances y haga que suenen.

- * En el modo Play Visión Previa, puede utilizarlos botones [DOWN]/[UP] y [DEC]/[INC] para seleccionar performances. Si mantiene pulsado uno de los botones [DOWN]/[UP] o [DEC]/[INC] y después pulsa el otro, el cambio será más rápido en la dirección del botón que pulsó en primer lugar. Puede utilizar esta función cuando utiliza los botones [DOWN]/[UP] o [DEC]/[INC] para especificar un valor.

3 Para volver al estado anterior, pulse [PREVIEW] o [EXIT].

El indicador [PREVIEW] se apaga.

- ◆ Para saber más acerca de la función Visión Previa
→ “Hacer Sonar Sonidos Utilizando Solo el JP-8080 (Visión Previa)” (p.65)

Paso 2. Modificar el Sonido

cable de
audio

c a b l e
MIDI

conexión con un
aparato de audio
(p. 18)

Sintetizador (teclado)

En el paso 2 vamos a utilizar los deslizadores y los controles del panel, etc. para modificar el sonido en tiempo real.

.....
 Cada Performance dispone de ajustes para dos sonidos, que se denominan "Patches." Utilizando los deslizadores o los controles, etc. para modificar los ajustes de dichos Patches, puede modificar el sonido de varias maneras.

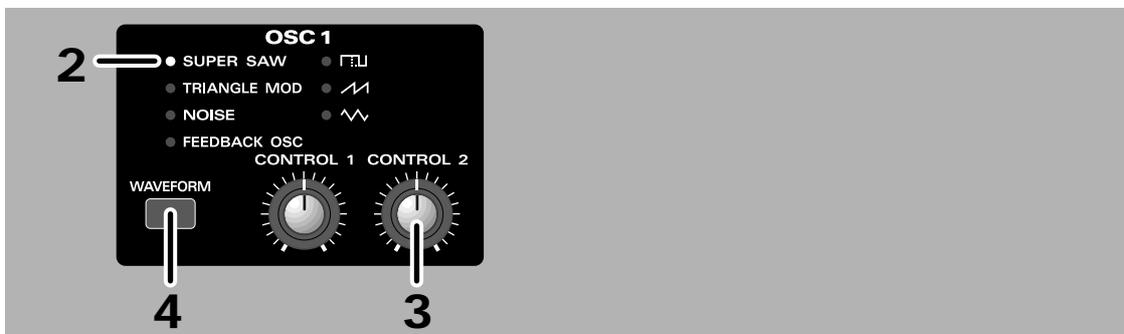
Los dos Patches están asignados a la Parte Inferior y la Parte Superior, respectivamente. Desde el panel puede modificar los ajustes del Patch asignado a la Parte cuya indicador [LOWER] o [UPPER] esté iluminado.

.....

Seleccionar la Forma de Onda Básica del Sonido (Waveform)

Ahora vamos a seleccionar y escuchar una forma de onda — el elemento más básico del Patch.

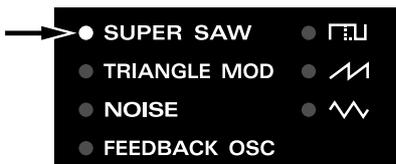
Utilizando los deslizadores y los controles para modificar la forma de onda, puede crear una variedad de sonidos.



- 1 Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).

Al interpretar en el teclado MIDI, escuchará el sonido del Patch Superior. Vamos a Modificar este sonido.

- 2 En la Sección OSC 1, asegúrese de que "SUPER SAW" esté seleccionado.

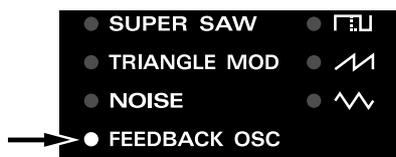


Interprete en el teclado MIDI y escuche SUPER SAW.

- 3 Gire en el sentido en que se mueven las agujas del reloj el control [CONTROL 2] de la sección OSC1.

El sonido será más amplio, como si fuera varios sonidos sonando a la vez.

- 4 Pulse tres veces [WAVEFORM] para seleccionar "FEEDBACK OSC."



Se activa el interruptor Solo SW [MONO] y el JP-8080 sonará monofónicamente. (sólo notas individuales)

- * Al seleccionar FEEDBACK OSC, el interruptor Solo SW [MONO] o [LEGATO] se activará. No puede desactivarlo.

Deje el [CONTROL 2] en la posición mostrada en la figura y gire el [CONTROL 1] para modificar los armónicos.

Al accionar el [CONTROL 1]/[CONTROL 2], la pantalla mostrará el nombre de la forma de onda y nombre del parámetro.



5 Utilizando el mismo procedimiento, escuche el sonido de las demás formas de onda.

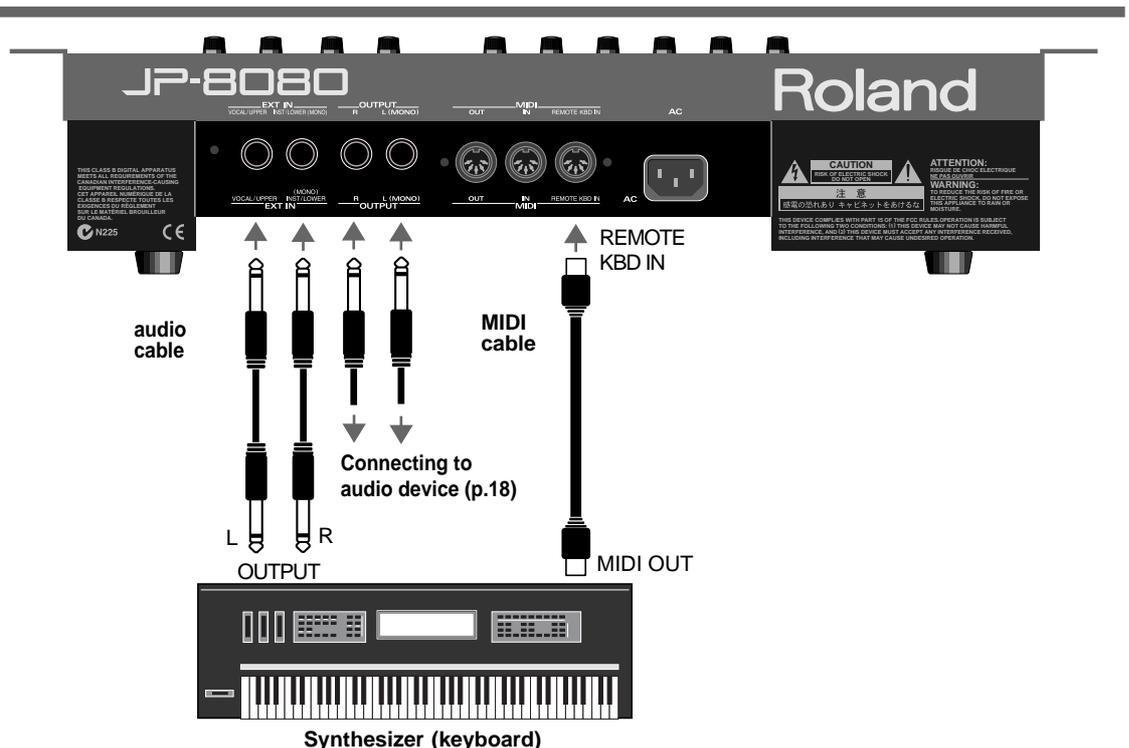
Gire el [CONTROL 1]/[CONTROL 2] para modificar el sonido.

- ◆ Para obtener más detalles acerca de la sección OSC 1
 - “Seleccionar la Forma de Onda Básica del Sonido (1) (Oscilador 1)” (p.66)
- ◆ Para obtener más detalles acerca de otros ajustes relacionados con OSC
 - “Seleccionar la Forma de Onda Básica del Sonido (2) (Oscilador 2)” (p.68)
 - “Modificar la Forma de Onda y la Afinación del Sonido” (p.71)

■ Utilizar las Entradas Externas

Los deslizadoros y los controles pueden ser utilizados para modificar sonidos desde un teclado MIDI, fuente de sonido MIDI, platina o CD conectado a los jacks EXT IN localizados en el panel posterior, de la misma manera que con las formas de onda.

En este ejemplo, vamos a entrar el sonido de un sintetizador (teclado) en estéreo .



- 1 Tal como se muestra en la figura, conecte los jacks EXT IN con los jacks OUTPUT del sintetizador (teclado).
- 2 Seleccione un sonido en el sintetizador.
- 3 Seleccione el performance P2: 87. (p.23)
- 4 Haga sonar el sintetizador (teclado) y escuche el sonido que ha seleccionado en el sintetizador.
- 5 Utilice [INST/LOWER]/[VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT para ajustar el volumen.



El sonido que entra en el jack EXT IN, VOCAL/UPPER, quedará asignado a la parte Superior y el sonido que entra en el jack EXT IN, INST/LOWER, quedará asignado a la parte Inferior.

P2: 87 es un performance que utiliza las entradas externas. Si no entra ninguna señal en los jacks EXT IN, no sonará ningún sonido.

Ajustes han sido efectuados para que, al accionar los deslizadores y los controles, modificará simultáneamente los sonidos Superior e Inferior. Utilice las funciones explicadas a continuación para modificar el sonido.

- * Tenga en cuenta que al seleccionar un sonido en su sintetizador (teclado) a partir del paso 4 hará que el performance del JP-8080 cambie también. (p.60)

.....

- ◆ Para obtener más detalles acerca de los ajustes de las entradas externas

- “Utilizar las Entradas Externas” (p.70)

- ◆ Para aprender más acerca de cómo utilizar las entradas externas

- “Diferentes Maneras de Utilizar el Modulador de Voz” (p.146)

.....

Hacer que el Sonido Sea Más Brillante/Mate (Frecuencia de Corte)

Vamos a modificar el brillo del sonido.



- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**

Haciendo sonar el teclado MIDI, escuchará el sonido del Patch Superior. Vamos a modificarlo

- 2 **Accione el deslizador de la sección FILTER [CUTOFF FREQ].**

Al subir el deslizador el sonido será más brillante.

Al bajar el deslizador, el sonido será más mate y oscuro.

-
- ◆ Para obtener más detalles acerca del [CUTOFF FREQ],
→ “Modificar el Brillo” (p.73)
-

Añadir Carácter al Sonido (Resonance)

Vamos a darle más Carácter al sonido.



- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**

Haciendo sonar el teclado MIDI, escuchará el sonido del Patch Superior. Vamos a modificarlo.

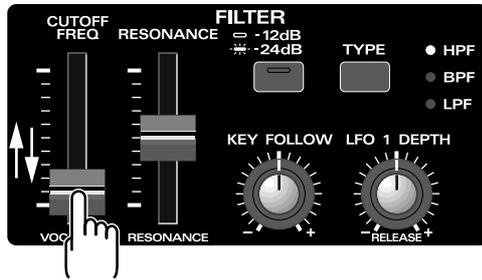
- 2 **Accione el deslizador [RESONANCE] de la sección FILTER.**

Al subir el deslizador, el sonido tendrá un Carácter más distintivo.

Al bajar el deslizador, el sonido será más natural.

- * Con los ajustes excesivamente altos de la [RESONANCE], puede escucharse un sonido adicional diferente al sonido del Patch. Por lo tanto, normalmente debe evitar los ajustes excesivamente altos. (Este fenómeno se denomina “oscilación”).

- Deje el deslizador [RESONANCE] en la posición mostrada en la figura y ahora accione el deslizador [CUTOFF FREQ].



Escuchará un sonido sintetizado característico. Una combinación de modificaciones en la [CUTOFF FREQ] y la [RESONANCE] proporciona una de las modificaciones de sonido más utilizadas en sintetizadores.

- ◆ Para obtener más detalles acerca de la [RESONANCE],
→ “Modificar el Brillo” (p.74)

Modular el Sonido (LFO 1)

La forma de onda del LFO 1 es independiente del OSC 1 (incluso si las formas de onda en sí son las mismas) y se utiliza para modular el sonido (es decir, para aplicar cambios cíclicos al sonido). Vamos a modificar el sonido utilizando el LFO 1 para modular la afinación.



- Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**
Haciendo sonar el teclado MIDI, escuchará el sonido del Patch Superior. Vamos a modificarlo.
- Gire el control [LFO 1 DEPTH] de la sección OSC COMMON.**
El sonido se vuelve cíclicamente más agudo o más grave.
Girando el control [LFO 1 DEPTH] aumentará/disminuirá la cantidad de modulación.
- Gire el control [RATE] de la sección LFO 1.**
Girando el control [RATE] modificará la frecuencia de la modulación.
- Pulse el botón [WAVEFORM] de la sección LFO 1 para cambiar de forma de onda.**
Puede cambiar la manera en que se modula el sonido. Pruebe las diferentes formas de onda.

- ◆ Gire en el sentido de las agujas del reloj el control [LFO1 DEPTH] de la sección FILTER y el brillo cambiará cíclicamente.
→ “Modificar el Brillo” (p.75)

- ◆ Gire en el sentido de las agujas del reloj el control [LFO1 DEPTH] de la sección AMP y el volumen cambiará cíclicamente.
→ “Modificar el Volumen” (p.76)
 - ◆ Para obtener más detalles acerca de los ajustes de la sección LFO 1
→ “Modular el Sonido (LFO 1)” (p.77)
 - ◆ También puede añadir modulación en el punto deseado mientras interpreta.
→ “Añadir Cambios Cíclicos (MODULATION (LFO 2))” (p.87)
-

Ajustar las Frecuencias Altas y Bajas (Tone Control)

Los controles Tone Control se utilizan para ajustar las gamas de frecuencias altas y bajas del sonido, para obtener el timbre deseado. Vamos a utilizar los controles Tone Control para realzar la gama de graves.



1 Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).

Haciendo sonar el teclado MIDI escuchará el sonido del Patch Superior Vamos a modificarlo.

2 Gire el control [BASS] de la sección TONE CONTROL.

Girando el control en el sentido de las agujas del reloj realza la gama de graves, produciendo un sonido sólido.

3 Gire el control [TREBLE] de la sección TONE CONTROL.

Si también gira en el sentido de las agujas del reloj el control [TREBLE] para realzar la gama de agudos, el sonido tendrá un fondo sólido y brillantes agudos.

- ◆ Para obtener más detalles acerca de los ajustes del TONE CONTROL
→ “Ajustar el Timbre Alto y Bajo (Tone Control)” (p.78)
-

Ensanchar el Sonido (Multi Effects Level)

El JP-8080 proporciona 13 tipos de efectos y puede asignarlos al control [MULTI-FX LEVEL] y utilizarlos. En este ejemplo, vamos a seleccionar un performance al cual se ha asignado “chorus” y intentar modificar el sonido. Utilizando Chorus, incluso las notas individuales pueden cobrar el sonido amplio y espacioso producido cuando multiples sonido suenan a la vez.



- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**
Haciendo sonar el teclado MIDI escuchará el sonido del Patch Superior Vamos a modificarlo.
- 2 **Gire el control [MULTI-FX LEVEL] de la sección EFFECTS.**
Esto ajusta la profundidad del efecto de chorus.

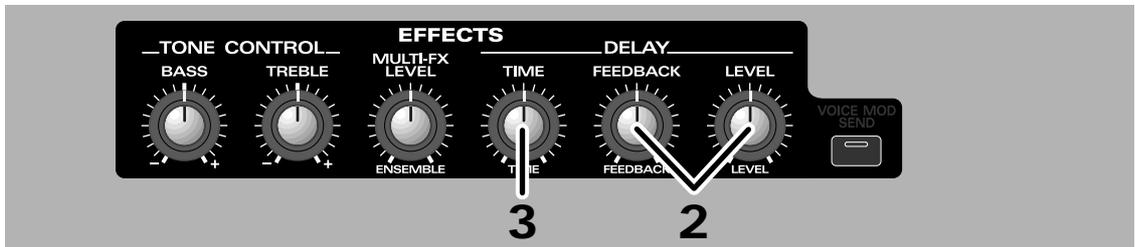
.....

- ◆ Para obtener más detalles acerca de [MULTI-FX LEVEL]
→ “Añadir Espaciosidad y Profundidad al sonido (Multi Effects Level)” (p.78)

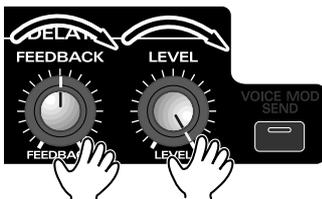
.....

Añadir un Efecto de Eco (Delay)

Vamos a utilizar Delay para añadir un efecto de tipo eco al sonido.



- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**
Haciendo sonar el teclado MIDI escuchará el sonido del Patch Superior Vamos a modificarlo.
- 2 **Gire los controles [FEEDBACK] y [LEVEL] de la sección DELAY hasta llegar a las posiciones mostradas en la figura.**



Se aplica el efecto de eco. (Este efecto se denomina “Delay.”)

- 3 **Gire el control [TIME] de la sección DELAY.**
El intervalo de tiempo entre las repeticiones del sonido de delay cambia.
- * Si acciona [TIME] mientras hace sonar una nota, sonará un sonido diferente. Esto es normal.

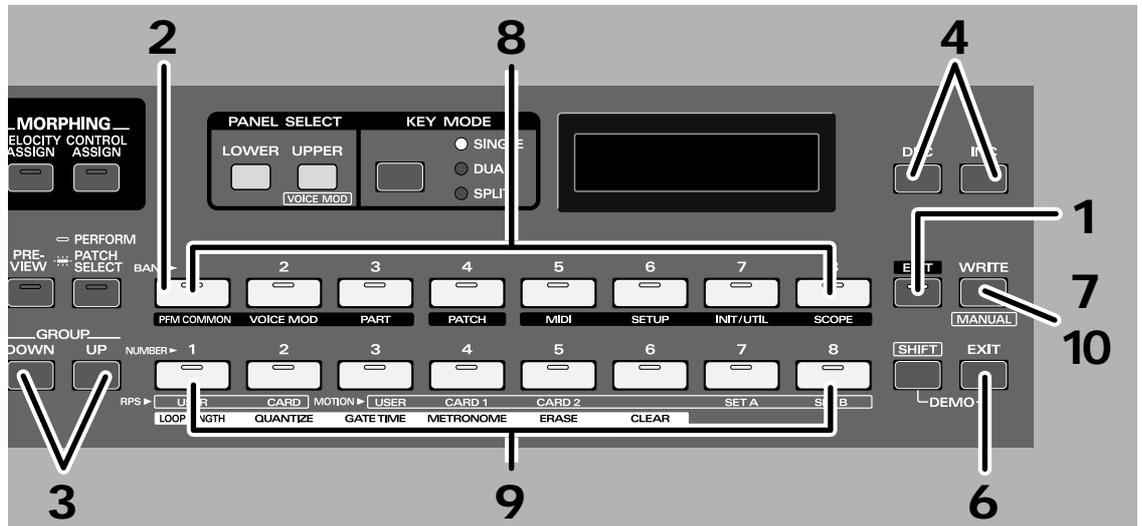
.....

- ◆ Para obtener más detalles acerca del DELAY
→ “Añadir el Efecto de Eco (Delay)” (p.79)

.....

Guardar un Performance

Ahora que ya ha trabajado con los ejemplos en el Paso 2 y ha creado un sonido de su agrado, vamos a escribir el Performance en la memoria.



Una vez haya modificado el sonido con un deslizador/ controllo y botón, se mostrará un asterisco “*” a la izquierda del número del Performance, indicando que los ajustes del Performance seleccionado han sido modificados.

```
PERFORM* P1:EBE3
Template6
```

Si selecciona otro Performance mientras se muestra el asterisco, perderá los ajustes actuales. Si desea conservarlos, debe utilizar el procedimiento siguiente para escribirlos en un Performance del Usuario (un Performance cuyo nombre empieza con “U”). Puede asignar un nombre de hasta 16 caracteres a su Performance.

- * El nuevo Performance modificado se escribe encima del Performance del Usuario que existe en esa posición en la memoria.
- * Si no desea modificar el nombre del Performance, salte los pasos 1-6.

1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK[1]-[8] parpadean..

2 Pulse [PFM COMMON] (BANK [1]) para obtener acceso a la pantalla Performance .

El indicador [PFM COMMON] se ilumina.

Se muestra la pantalla siguiente y el cursor “_” (cursor) aparecerá debajo del nombre del Performance.

```
Performance Name
Template6
```

Si decide no modificar el nombre del Performance, pulse [EXIT].

3 Utilice GROUP [DOWN]/[UP] para desplazar el cursor a la posición donde desea entrar un Carácter.

4 Utilice [DEC]/[INC] para especificar el Carácter deseado.

* Si mantiene pulsado uno de los botones [DEC]/[INC] mientras pulsa el otro, el cambio será más rápido en la dirección del botón pulsado en primer lugar. Puede utilizar esta función cuando utiliza los botones [DEC]/[INC] para especificar un valor..

```
Performance Name
NewLate6
```

Puede seleccionar los siguientes caracteres.

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

.....

Cuando entra caracteres, los botones NUMBER [1]–[8] proporcionan las siguientes funciones útiles.

- [1]: Mostrar un “.” en la posición donde se encuentra el cursor.
- [2]: Mostrar un espacio en la posición donde se encuentra el cursor
- [3]: Mostrar una “A” en la posición donde se encuentra el cursor.
- [4]: Mostrar una “a” en la posición donde se encuentra el cursor.
- [5]: Mostrar un “0” en la posición donde se encuentra el cursor.
- [6]: Cambiar entre caracteres mayúsculas y minúsculas.
- [7]: Insertar un espacio en la posición donde se encuentra el cursor.
- [8]: Suprimir el Carácter en la posición donde se encuentra el cursor y desplazar hacia la izquierda los caracteres subsecuentes.

.....

5 Repita los pasos 3–4 para entrar el nombre del Performance.

6 Pulse [EXIT].

El nombre del performance ya ha sido modificado.

Ahora, vamos a seleccionar un destino y guardar el performance.

7 Pulse [WRITE].

```
To PERF      U: 00
With MC-505
```

8 Pulse BANK [1]–[8] para seleccionar un Banco (1–8).

9 Pulse NUMBER [1]–[8] para seleccionar un Número (1–8).

10 Pulse [WRITE].

La pantalla muestra “Completed” y, a continuación, se volverá a mostrar la pantalla anterior.

```
Completed → PERFORM  U: E3E3
NEW PERFORM NAME
```

El Performance ya ha sido guardado en la memoria.

* Los Patches guardados dentro de un Performance se muestran como “UPPER” y “LOWER.” Tenga en cuenta que no se muestran los números de Patch originales.

-
- ◆ Además de las operaciones explicadas en el Paso 2, cada uno de los deslizadores y controles, etc. del panel frontal puede ser utilizado para modificar el sonido.
→ “Capítulo 3. Funciones que Modifican el Sonido” (p.66)
 - ◆ Si desea recuperar los ajustes de fábrica del Performance encima del cual escribió el nuevo Performance
→ “Recuperar Sólo los Ajustes de Fábrica de un Performance del Usuario o de un Patch del Usuario Específico” (p.141)
 - ◆ Además de los ajustes de sonido, una variedad de ajustes como, por ejemplo, los ajustes del Modo de Tecla y del Arpegiador, etc. también pueden guardarse en un Performance.
→ “Patches y Performances” (p.55)
 - ◆ Los ajuste de Patch pueden guardarse separadamente de los Performances.
→ “Guardar un Performance/Patch” (p.127)
 - ◆ También puede guardar los datos en una tarjeta de memoria.
→ “Guardar Datos en una Tarjeta de Memoria” (p.129)
-

Paso 3. Atajos! Funciones Útiles del JP-8080

Utilizar el Modulador de Voz

El Modulador de Voz del JP-8080 proporciona doce filtros de diferentes bandas de frecuencias. Estos filtros pueden ser utilizados para producir tres efectos. Aquí vamos a escuchar dos de ellos: los efectos "filtro de voz" y "banco de filtros".

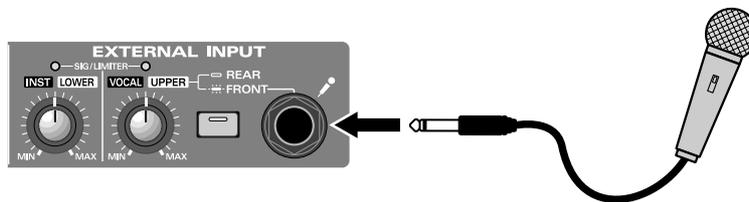
■ Hacer que el Sonido Instrumental Hable (Filtro de Voz)

Con el efecto Filtro de Voz, un grupo de filtros que simula las características de la voz humana (una señal de audio) puede aplicarse a un sonido instrumental, creando la impresión de que el sonido instrumental está hablando. Los ajustes de filtro se crean analizando la señal de audio que entra en la unidad. Normalmente, esta señal de audio entra en la unidad mediante un micrófono.

- * El micrófono no se suministra con la unidad. Puede adquirirlo en tiendas especializadas.

1 Baje al mínimo el volumen del JP-8080 y del sistema de audio y conecte el micrófono.

Una vez conectado el micrófono, ajuste el volumen del JP-8080 y del sistema de audio conectado a la unidad.



2 Seleccione el performance P2: 86 (p.23).

Los indicadores PANEL SELECT [UPPER] y [LOWER] parpadean.

3 Utilice EXTERNAL INPUT [VOCAL/UPPER] para ajustar el volumen de la entrada del micrófono..

4 Mientras interpreta en el teclado MIDI, hable al micrófono.

Dará la impresión de que el sonido del JP-8080 vocalice.

La afinación cambiará según lo que interprete en el teclado MIDI.

- * Los Performances P2: 83–P2: 86 utilizan el Filtro de Voz. La unidad no sonará si una señal de audio no entra en el jack MIC. (p.103)
- * Pueden producirse zumbidos según la posición del micrófono relativa a los altavoces. Puede remediarlo haciendo:
 1. Cambiando la orientación del (de los) micrófono(s).
 2. Alejando el micrófono de los altavoces..
 3. Bajando los niveles de volumen.

.....

- ◆ Para aprender más acerca del filtro de voz

→ "Capítulo 8. Utilizar el Modulador de Voz" (p.103)

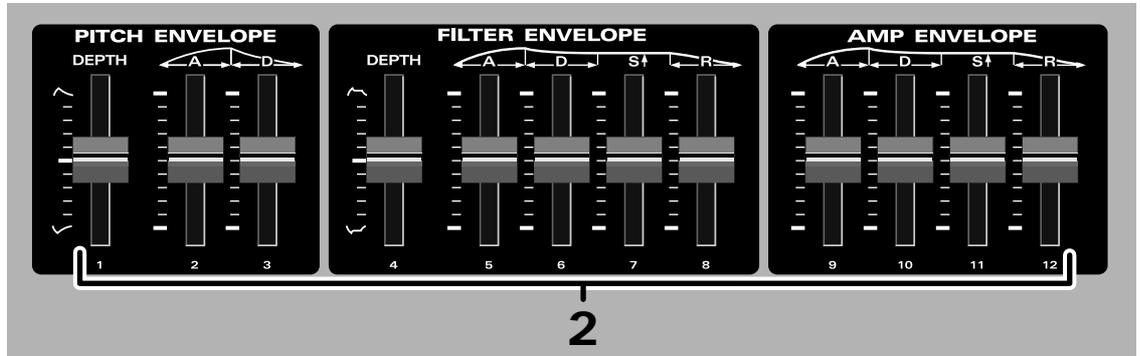
- ◆ También puede entrar una voz humana desde una platina o un CD o utilizar sonidos instrumentales no propios del JP-8080.

→ "Diferentes Maneras de Utilizar el Modulador de Voz" (p.146)

.....

■ Ajustar el Volumen de Cada Gama de Frecuencias para Crear un Sonido Nuevo (Banco de Filtros) • •

Puede crear nuevos sonidos pasando un sonido por doce filtros y ajustando el volumen de la gama de frecuencias. Los doce filtros se denominan colectivamente "banco de filtros".



1 **Seleccionar el performance P2: 82 (p.23).**

Los indicadores PANEL SELECT [UPPER] y [LOWER] parpadean.

2 **Accione los deslizadores 1-12.**

Las frecuencias subirán por el orden de 1-12.

Al subir un deslizador, subirá el volumen de esa gama de frecuencias..

Al bajar a la posición mínima el deslizador, hará que el volumen de la gama de frecuencias sea cero.

- * Mientras parpadean los indicadores [UPPER] y [LOWER], los deslizadores PITCH ENVELOPE, FILTER ENVELOPE y AMP ENVELOPE controlan el volumen de los doce filtros.

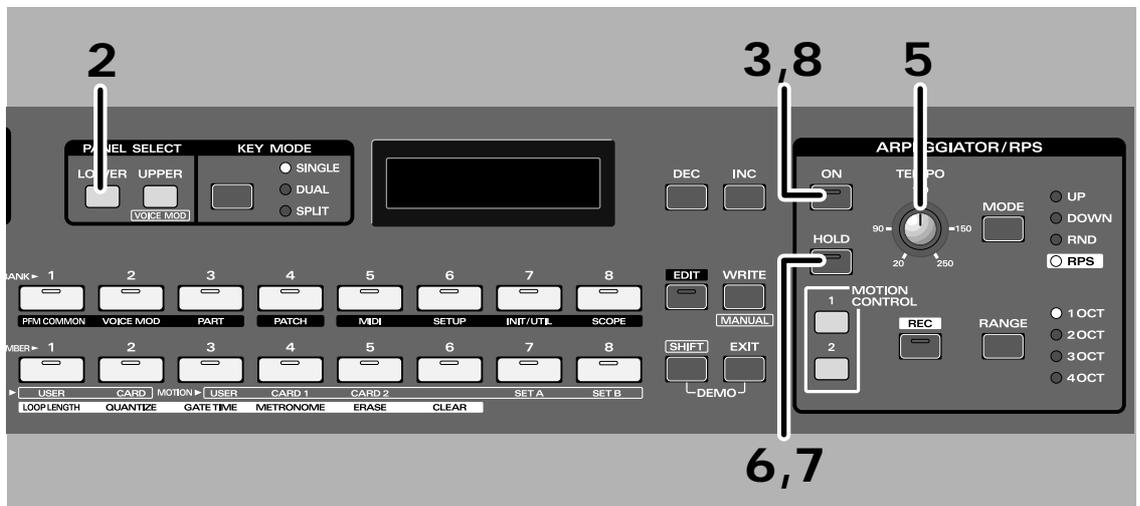
.....

◆ Para aprender más acerca del banco de filtros
 → "Capítulo 8. Utilizar el Modulador de Voz" (p.103)

.....

Producir Arpeggios al Ejecutar Acordes (Arpegiador)

El JP-8080 permite hacer sonar automáticamente un arpeggio simplemente manteniendo pulsado dos o más notas.



Así puede producir el siguiente arpeggio.



1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**

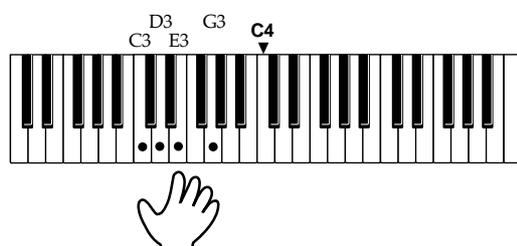
2 **Pulse PANEL SELECT [LOWER].**

Haciendo sonar el teclado MIDI, escuchará el sonido del Patch Inferior. Vamos a hacer sonar el arpeggio utilizando este sonido.

3 **Pulse [ON] de la sección ARPEGGIATOR/RPS.**

El indicador se ilumina y el arpeggiador se activa.

4 **Mantenga pulsado las siguientes notas en el teclado MIDI.**



El arpeggio empieza a sonar.

El arpeggio seguirá sonando hasta que Ud. deje de pulsar las teclas.

5 **Gire [TEMPO] para ajustar el tempo.**

6 **Pulse [HOLD].**

El indicador se ilumina y el arpeggio seguirá sonando aunque Ud. deje de pulsar las teclas del teclado MIDI..

7 **Para detener el arpeggio, pulse otra vez [HOLD].**

El indicador se apaga.

8 **Para desactivar el arpeggiador, pulse [ON].**

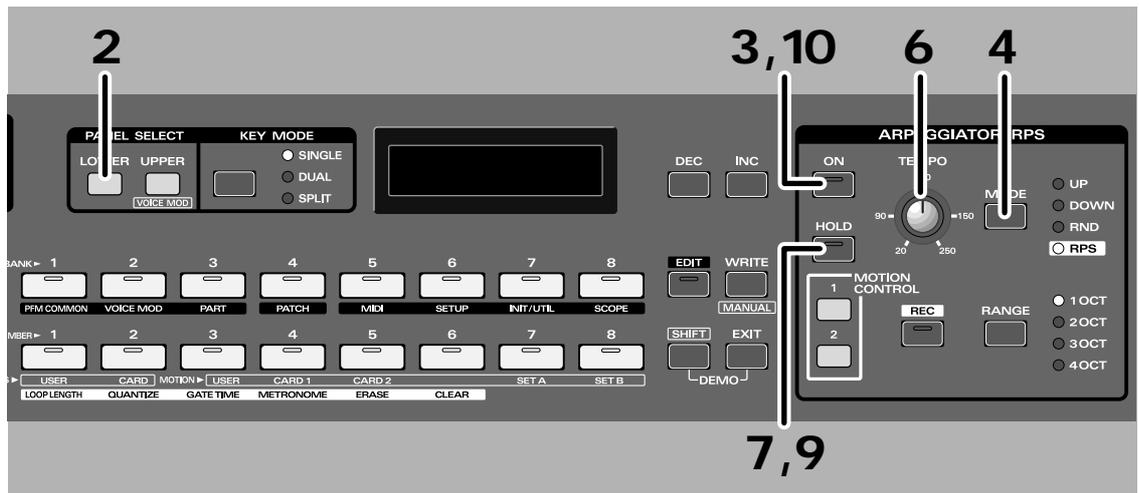
El indicador se apaga.

-
- ◆ Para obtener más detalles acerca de los ajustes de arpeggios
→ “Capítulo 5. Producir Arpeggios al Interpretar Acordes (Arpeggiador)” (p.90)
 - ◆ Puede guardar los ajustes del Arpeggiador en un Performance.
→ “Guardar un Performance” (p.32)
 - ◆ También puede utilizar el Arpeggiador en la Visión Previa.
→ “Hacer Sonar Sonidos Utilizando Sólo el JP-8080 (Visión Previa)” (p.65)
-

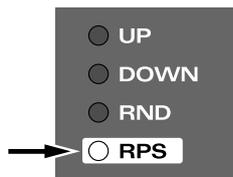
Hacer Sonar Patrones con un Dedo (RPS)

Normalmente, al pulsar una tecla en el teclado MIDI haría sonar sólo la nota que corresponde a la tecla que ha pulsado. No obstante, RPS (Secuencia de Frases a Tiempo Real) es una función que reproduce varios patrones musicales al pulsar una tecla, en vez de la nota que corresponde a dicha tecla. Si hay paisajes musicales que desea hacer sonar repetidamente, puede asignar cada patrón a una tecla y después hacer sonar el patrón deseado simplemente pulsando una tecla.

Primero, vamos a escuchar los patrones asignados a cada tecla.



- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**
- 2 **Pulse PANEL SELECT [LOWER].**
Al hacer sonar el teclado MIDI, escuchará el sonido del Patch Inferior. Vamos a hacer sonar los patrones utilizando este sonido.
- 3 **Pulse [ON] de la sección ARPEGGIATOR/RPS.**
El indicador se ilumina.
- 4 **Pulse varias veces [MODE] para seleccionar RPS.**



El indicador RPS indicador se ilumina.

- 5 **Pulse diferentes teclas y escuche el patrón asignado a cada tecla.**
Hay patrones asignados a las 48 teclas desde Do#2 (número de notar 37) hasta Do6 (número de nota 84). El patrón seguirá sonando hasta que deje de pulsar la tecla.
- 6 **Gire [TEMPO] para ajustar el tempo.**
- 7 **Pulse [HOLD].**
El indicador se ilumina y el patrón seguirá sonando aunque deje de pulsar las teclas del teclado MIDI..
- 8 **Seleccione el patrón deseado y modifique el sonido utilizando [CUTOFF FREQ], etc. de la sección FILTER.**
- 9 **Para detener el patrón, pulse una tecla que está fuera de la tesitura Do#2–Do6, o pulse otra vez [HOLD].**
Pulsando una tecla fuera de la tesitura Do#2–Do6, puede detener el patrón con Hold activado.

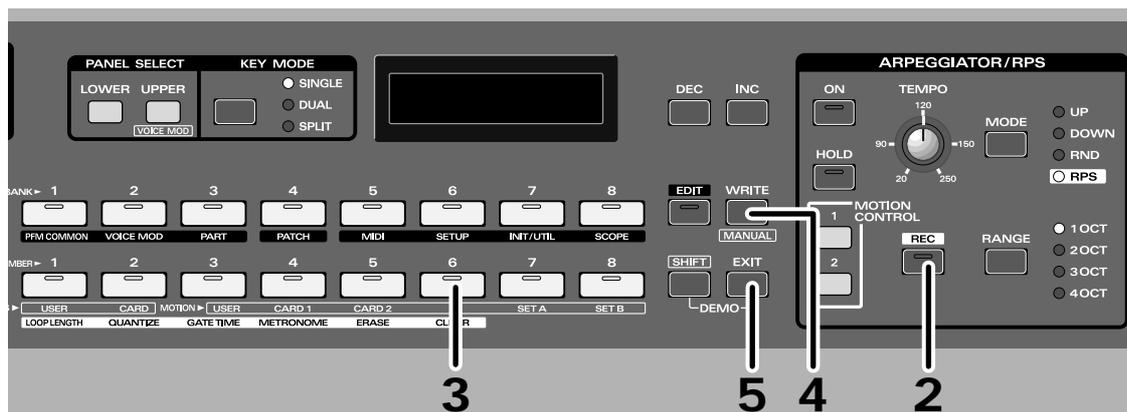
10 Para desactivar la función RPS, pulse [ON].

El indicador se apaga.

- ♦ Si desea que el patrón cambie en un tiempo/compás específico
→ “Ajustar el Punto en que los Patrones Cambian (Cuantificación del Trigger del Patrón)” (p.93)
- ♦ Para hacer sonar un patrón guardado en una tarjeta de memoria
→ “Hacer Sonar un Patrón Guardado en una Tarjeta de Memoria” (p.93)
- ♦ También puede utilizar la función RPS con la Visión Previa.
→ “Hacer Sonar Sonidos Utilizando Sólo el JP-8080 (Visión Previa)” (p.65)

■ Preparativos para Crear Patrones (Pattern Clear)

En la sección siguiente aprenderá cómo crear un patrón RPS, pero primero debe efectuar los preparativos. Para reproducir un patrón que crea, debe asignarlo a una tecla, pero con los ajustes de fábrica, ya hay patrones asignados a todas las teclas (entre Do#2 (Nº de Nota.37) y Do6 (Nº de Nota.84)) y no hay ninguna tecla libre donde puede asignar el patrón. Utilice el siguiente procedimiento para borrar el patrón asignado actualmente a la tecla deseada para dejar libre un lugar donde puede asignar el patrón que ahora va a crear.

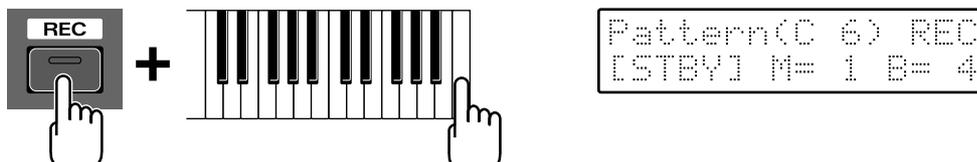


1 Siga los pasos 1–4 en la página 38 para preparar la reproducción del patrón.

2 Mantenga pulsado [REC] y pulse cualquier tecla (Do#2–Do6).

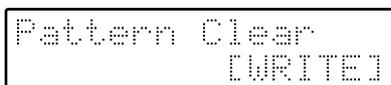
El indicador parpadea y se inicia la reproducción del patrón.

Se muestra lo siguiente.



3 Pulse [CLEAR] (NUMBER [6]).

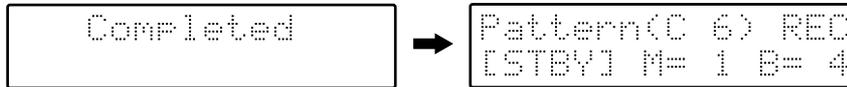
- * En el modo Visión Previa, pulse [PREVIEW] para salir del modo Visión Previa y después pulse [CLEAR]. El indicador parpadea y se muestra la siguiente pantalla.



Para cancelar la operación, pulse [CLEAR] o [EXIT].

4 Pulse [WRITE].

La pantalla muestra "Completed" y el sonido deja de sonar.



El patrón asignado a la tecla ya ha sido borrado.

5 Pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apaga.

.....
 ◆ Para recuperar los ajustes de fábrica del patrón borrado
 Tecla Activada **Presionar los Ajustes d** Tecla Desactivada **Presionar "Factory Reset"** (p.140)

■ Grabar un Patrón

Las notas de Mi3 se borran mientras se pulsa la tecla



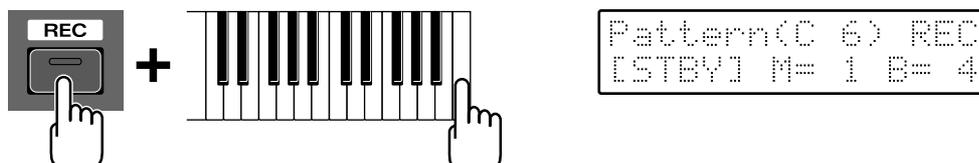
Vamos a crear un patrón como el siguiente.



1 Siga los pasos 1-4 de la página 38 para preparar la reproducción del patrón.

2 Mantenga pulsado [REC] y pulse la tecla donde desee suprimir el patrón.

El indicador parpadea y se muestra la pantalla siguiente.



3 Pulse [LOOP LENGTH] (NUMBER [1]).

El indicador se ilumina y se muestra la duración del patrón en la pantalla.

Como en este ejemplo vamos a crear un patrón de un compás, utilice DEC]/[INC] para seleccionar "1."



4 Pulse [QUANTIZE] (NUMBER [2]).

El indicador se ilumina y la pantalla indica el valor de nota más corto a grabar.

Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "♪."

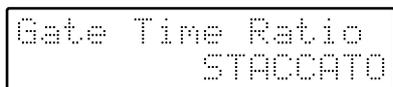


.....
La operación del paso 4 ajusta la función Cuantificación. La Cuantificación es una función que "alinea" la colocación de las notas ejecutadas, alineandolas a intervalos precisos con el valor de nota especificado. Normalmente, debe ajustarla al valor de nota más corta que desee grabar.
.....

5 Pulse [GATE TIME] (NUMBER [3]).

El indicador se ilumina y la pantalla muestra la duración de la nota que se grabará.

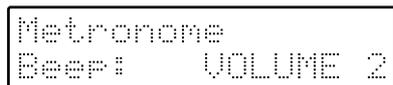
Como en este ejemplo vamos a entrar nota staccato, pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar "STACCATO."



6 Pulse [METRONOME] (NUMBER [4]).

El indicador se ilumina y la pantalla muestra el tipo de sonido de metrónomo y el volumen.

Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar "Beep: VOLUME 2."



7 Pulse [EXIT].

El indicador [METRONOME] se apaga y se vuelve a mostrar la pantalla anterior.

8 Gire [TEMPO] para seleccionar el tempo deseado para la grabación.

Mientras el indicador [REC] parpadea, aunque pulse las teclas del teclado MIDI, no podrá grabar.

Puede ensayar la frase mientras escucha el metrónomo para tocar de forma acompañada.

Con esto, hemos completado los preparativos para la grabación.

Ahora, vamos a grabar el patrón.

9 Pulse [REC].

El indicador se ilumina y se inicia la grabación.



10 Ejecute el ejemplo musical presentado al principio de esta sección y grábelo.

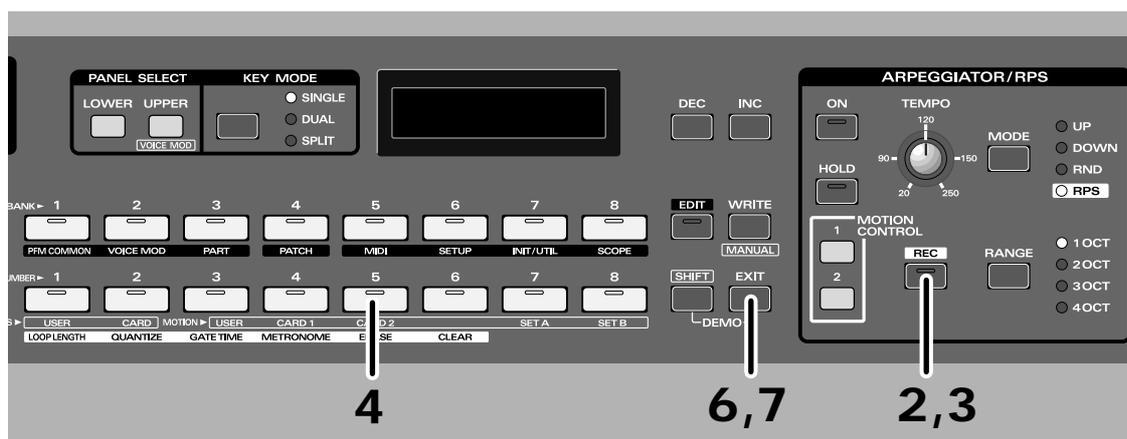
11 **Pulse [EXIT].**
El indicador [REC] se apaga la grabación termina.

12 **Pulse la tecla y escuche la reproducción del patrón.**

- ◆ Para obtener más detalles acerca de los ajustes para la grabación.
→ “Ajustes para la Grabación” (p.94)
- ◆ Para obtener más detalles acerca de la grabación
→ “Grabar un Patrón” (p.95)
- ◆ Puede copiar un patrón en otra tecla.
→ “Copiar un Patrón” (p.97)
- ◆ También puede guardar en una tarjeta de memoria el patrón grabado
→ “Guardar en una tarjeta patrones RPS (PATTERN)”(p.131)

■ Si Comete un Error Mientras Graba

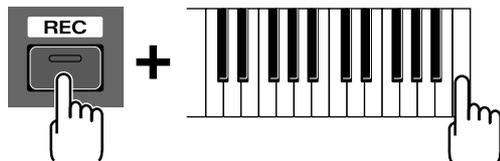
Si comete un error mientras graba, utilice el siguiente procedimiento para borrar la nota errónea.



1 **Siga los pasos 1-4 de la página 38 para preparar la reproducción del patrón.**

2 **Mantenga pulsado [REC] y pulse la tecla que se grabó erróneamente.**

El indicador parpadea y se inicia la reproducción del patrón.

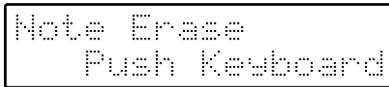


3 **Pulse otra vez [REC].**

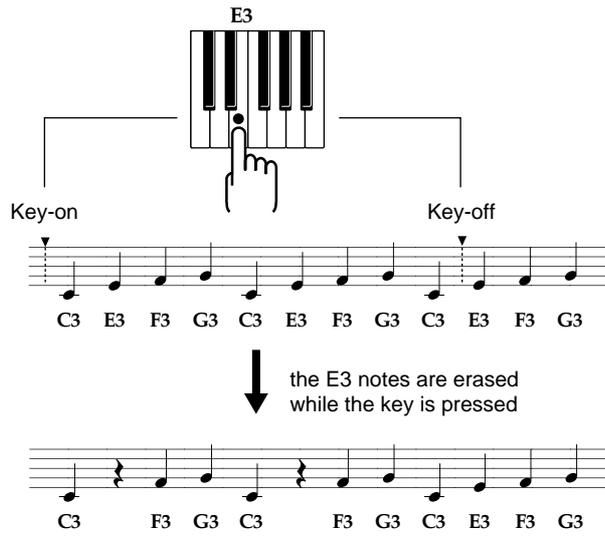
El indicador se ilumina y la grabación se inicia.

4 Pulse [ERASE] (NUMBER [5]).

El indicador se ilumina y se muestra la pantalla siguiente.



5 En el momento en que suena la nota errónea, pulse la tecla que corresponde a dicha the. Mientras mantiene pulsada esa tecla, todas las notas en esa tecla se borran.



6 Una vez borradas todas las notas erróneas, pulse [EXIT].

El indicador [ERASE] se apaga se muestra la pantalla anterior.

Entrará en el modo normal de grabación donde podrá grabar notas nuevas.

7 Para dejar de grabar, pulse [EXIT].

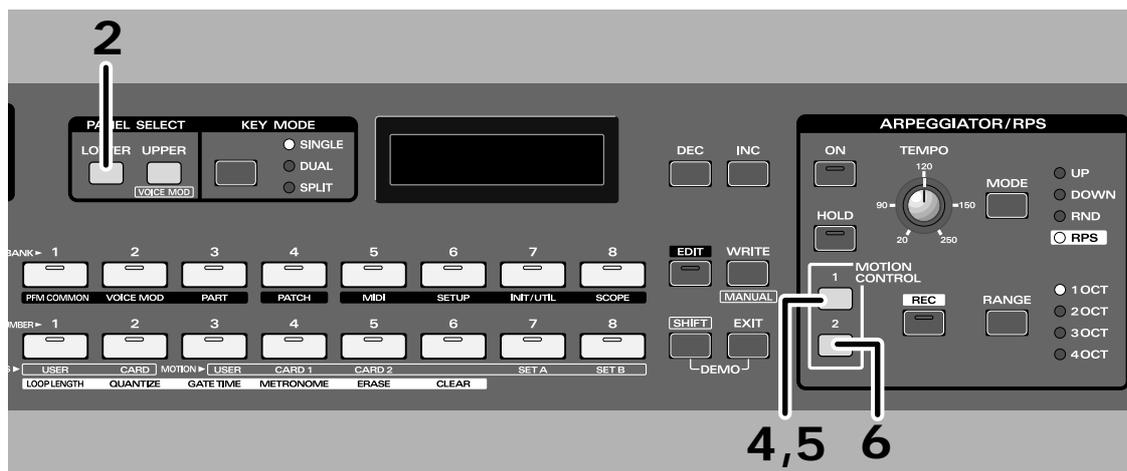
El indicador [REC] se apaga y se detiene la grabación.

-
- ◆ Una gama de notas específica puede ser borrada del patrón..
→ "Borrar Notas no Deseadas" (p.96)
-

Controlar Fácilmente Cambios Tímbricos Complejos (Motion Control)

Normalmente, sólo puede accionar uno o dos deslizadores/controles mientras interpreta, pero puede que haya situaciones en que desearía accionar más deslizadores/controles para producir cambios tímbricos complejos. En tales casos puede utilizar la función Motion Control. Motion Control es la función que permite guardar los movimientos (movimientos) de dos o más deslizadores/controles.

Mientras reproduce el patrón que ha creado en la sección anterior, vamos a reproducir un Movimiento para modificar el sonido.



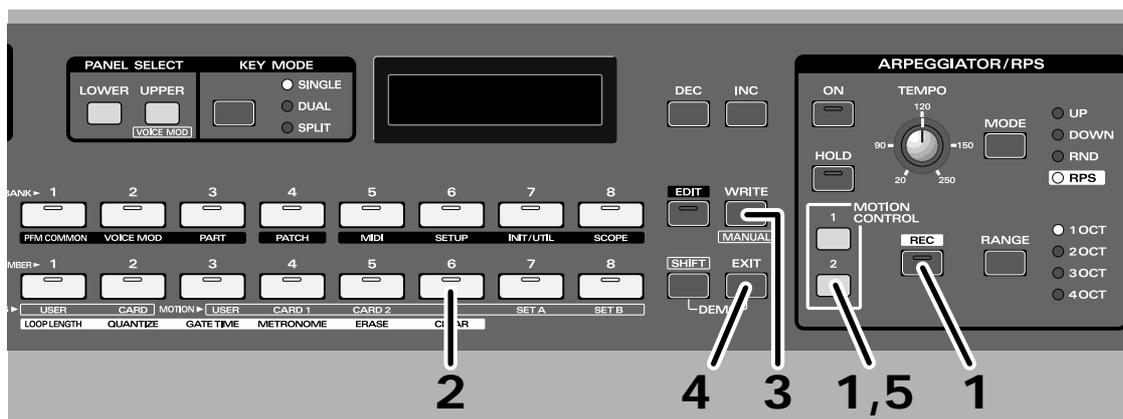
- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**
- 2 **Pulse PANEL SELECT [LOWER].**
Interpretando en el teclado MIDI, escuchará el sonido del patch Inferior. Vamos a modificar este sonido utilizando la función Motion Control.
- 3 **Siga los pasos 1-4 de la página 38 para preparar la reproducción del patrón y reproduzca el patrón que ha creado en la sección anterior.**
- 4 **Pulse MOTION CONTROL [1].**
El indicador parpadea y el Movimiento [1] se reproduce.
El timbre cambiará como lo haría al accionar simultáneamente varios deslizadores/ controles.
- 5 **Para detener el Movimiento, pulse otra vez [1].**
El indicador se apaga.
- 6 **De la misma manera, escuche el Movimiento [2].**

- ◆ Para obtener más detalles acerca de los Movimientos.
→ “Reproducir un Movimiento” (p.98)
- ◆ Para modificar el timbre de maneras adicionales mientras reproduce un Movimiento.
→ “Accionar Deslizadores y Controles Mientras Reproduce Movimientos” (p.99)
- ◆ Para reproducir simultáneamente un Movimiento al seleccionar un Patrón.
→ “Reproducir un Movimiento desde el Principio Cada Vez que se Pula una Tecla. (Motion Restart)” (p.99)
- ◆ El JP-8080 dispone de dos sets de Movimientos, con Movimiento [1] y [2] en el mismo set.
→ “Cambiar de Set de Movimientos” (p.99)

- ◆ La función Motion Control también puede utilizarse durante la Visión Previa.
→ “Hacer Sonar Sonidos Utilizando Sólo el JP-8080 (Visión Previa)” (p.65)

■ Preparativos para la Grabación de un Movimiento (Barrer un Movimiento).....

De la misma manera en que preparamos la grabación en un patrón, primero debe preparar un lugar para el Movimiento a grabar. Utilice el procedimiento siguiente para barrer (borrar) el Movimiento [2].



1 Mantenga pulsado [REC] y pulse MOTION CONTROL [2].

Los indicadores [REC] y [2] parpadean y se muestra la pantalla siguiente.

```
Motion AL2] REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

2 Pulse [CLEAR] (NUMBER [6]).

- * En el modo Visión Previa, pulse [PREVIEW] para salir del modo Visión Previa y entonces pulse [CLEAR]. El indicador se ilumina y se muestra la pantalla siguiente.

```
Motion Clear
[WRITE]
```

Para cancelar la operación, pulse [CLEAR] o [EXIT].

3 Pulse [WRITE].

La pantalla muestra “Completed” y, a continuación, se mostrará la pantalla anterior.

```
Completed → Motion AL2] REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

El Movimiento [2] ya ha sido borrado.

4 Pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apaga.

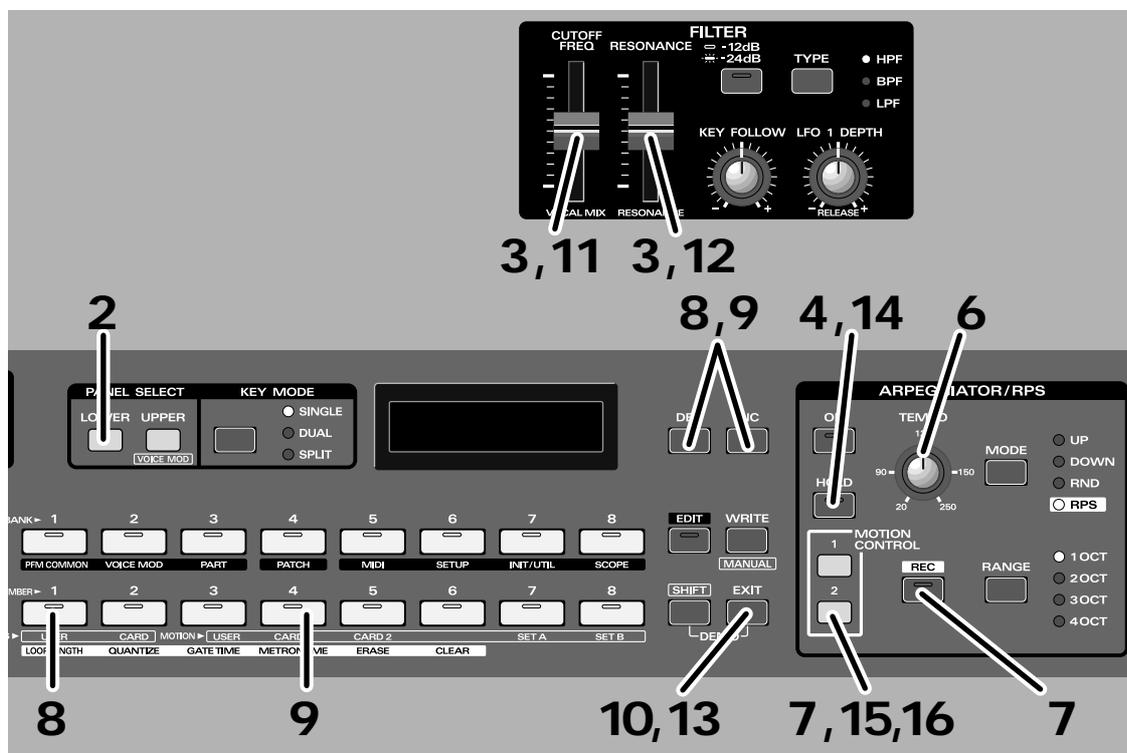
5 Pulse MOTION CONTROL [2].

El indicador se apaga.

- ◆ Para recuperar el Movimiento que ha borrado
→ “Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)” (p.140)

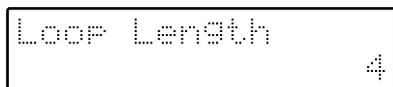
■ Grabar un Movimiento

Ahora, vamos a crear un Movimiento para el patrón que hemos grabado en la sección anterior.



- 1 **Seleccione el Performance P1: 88 (p.23).**
 - 2 **Pulse PANEL SELECT [LOWER].**
El indicador se ilumina y se selecciona el Patch Inferior.
 - 3 **Desplace [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] a la posición central.**
 - 4 **Pulse [HOLD].**
El indicador se ilumina
 - 5 **Siga los pasos 1-4 de la página 38 para preparar la reproducción del patrón y reproduzca el patrón que ha creado en la sección anterior.**
Como Hold está activado en On, aunque deje de pulsar la tecla, la reproducción del patrón seguirá.
 - 6 **Mientras escucha el patrón, gire [TEMPO] para ajustar el tempo deseado para la grabación.**
 - 7 **Mantenga pulsado [REC] y pulse MOTION CONTROL [2] de forma acompasada con el principio del patrón.**
Los indicadores [REC] y [2] parpadean y se muestra la pantalla siguiente.
- ```
Motion AL2] REC
[STBY] M= 1 B= 4
```
- 8 **Pulse [LOOP LENGTH] (NUMBER [1]).**  
El indicador se ilumina y la pantalla muestra la duración del Movimiento.

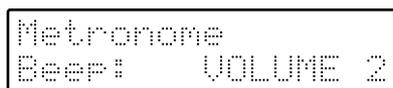
Como en este ejemplo vamos a crear un Movimiento de cuatro compases, pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar "4".



**9 Pulse [METRONOME] (NUMBER [4]).**

El indicador se ilumina y se muestra el tipo y el volumen del metrónomo.

Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar "Beep: VOLUME 2".



**10 Pulse [EXIT].**

El indicador [METRONOME] se apaga y se muestra la pantalla anterior.

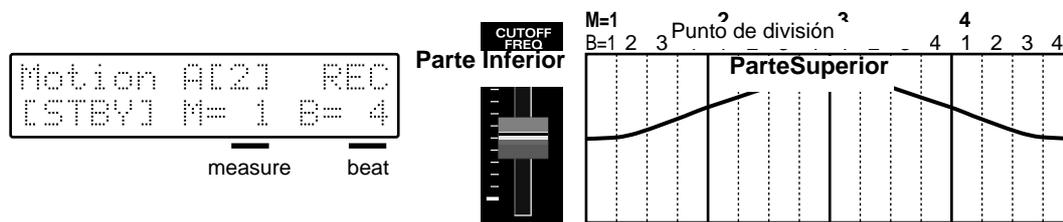
Con esto completamos los preparativos para la grabación.

Ahora vamos a grabar un Movimiento.

**11 Empezando cuando se muestra "M=1 B=1" desplace [CUTOFF FREQ] de esta manera.**

El indicador [REC] se ilumina y la grabación se inicia.

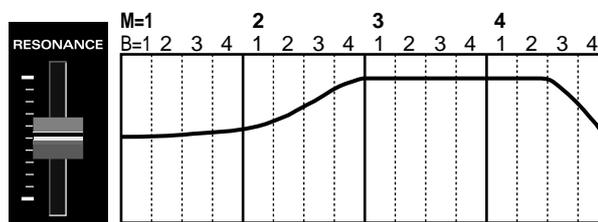
No debe desplazar el deslizador antes de que se muestre "M=1 B=1" en el segundo ciclo. Una vez iniciada la grabación, si sigue desplazando el deslizador mientras se muestra "M=1 B=1" durante el segundo ciclo, los datos del primer ciclo se borrarán al grabar el segundo ciclo.



Al final del cuarto compás, la grabación terminará automáticamente y el indicador [REC] empezará a parpadear.

**12 Empezando cuando se muestra "M=1 B=1", desplace [RESONANCE] de esta manera.**

El indicador [REC] se ilumina y la grabación se inicia.



Al final del cuarto compás, la grabación terminará automáticamente y el indicador [REC] empezará a parpadear.

**13 Pulse [EXIT].**

El indicador [REC] se apaga y la grabación se detiene.

**14 Pulse [HOLD] para detener la reproducción del patrón.**

**15 Pulse MOTION CONTROL [2] para detener la reproducción del Movimiento.**

16 Mientras reproduce el patrón que creó en la sección anterior, pulse MOTION CONTROL [2] y escuche como cambia el sonido del movimiento grabado.

- ♦ Para obtener más detalles acerca de los ajustes de grabación  
→ “Ajustes para la Grabación” (p.100)
- ♦ Para obtener más detalles acerca de la grabación  
→ “Grabar un Movimiento” (p.100)
- ♦ También puede guardar en una tarjeta de memoria el movimiento grabado.  
→ “Guardar el Control de Movimiento en una tarjeta (MOTION CONTROL)” (p.131)

## ■ Si Comete un Error Al Grabar

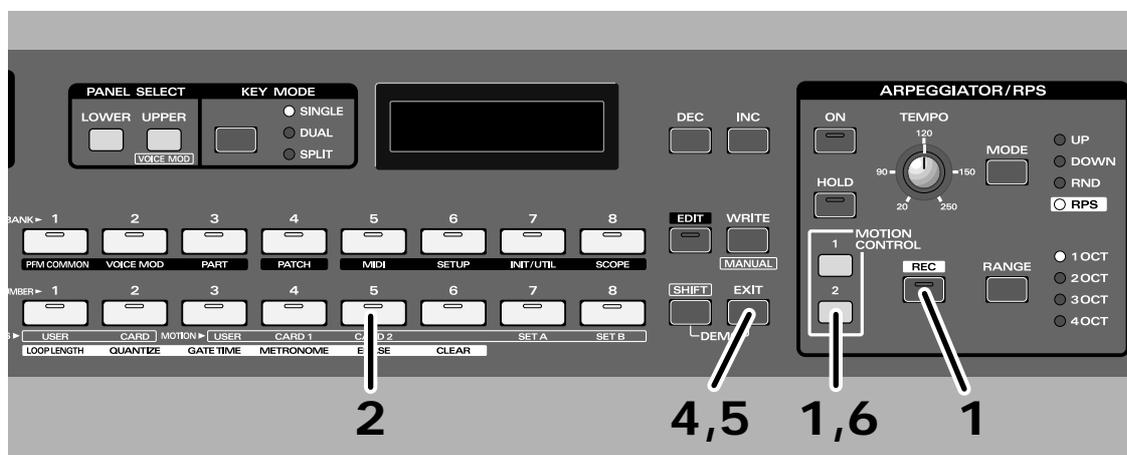
Si comete un error al grabar un Movimiento, utilice el siguiente procedimiento para corregirlo.

### Si el Movimiento que ha grabado no es de su agrado.

Al grabar un Movimiento, se graba encima de los movimiento del mismo deslizador/control. Esto significa que, si desea volver a efectuar un Movimiento, simplemente debe grabar el movimiento de ese deslizador/control. Se escribe el nuevo movimiento encima del antiguo.

### Si ha accionado un deslizador o controlador por equivocación

Si ha accionado un deslizador o control por equivocación, utilice el siguiente procedimiento para borrar los movimientos de ese deslizador o control.



1 Mantenga pulsado [REC] y pulse MOTION CONTROL [2].

Los indicadores [REC] y [2] parpadean.

2 Pulse [ERASE] (NUMBER [5]).

El indicador se ilumina y se muestra la pantalla siguiente.

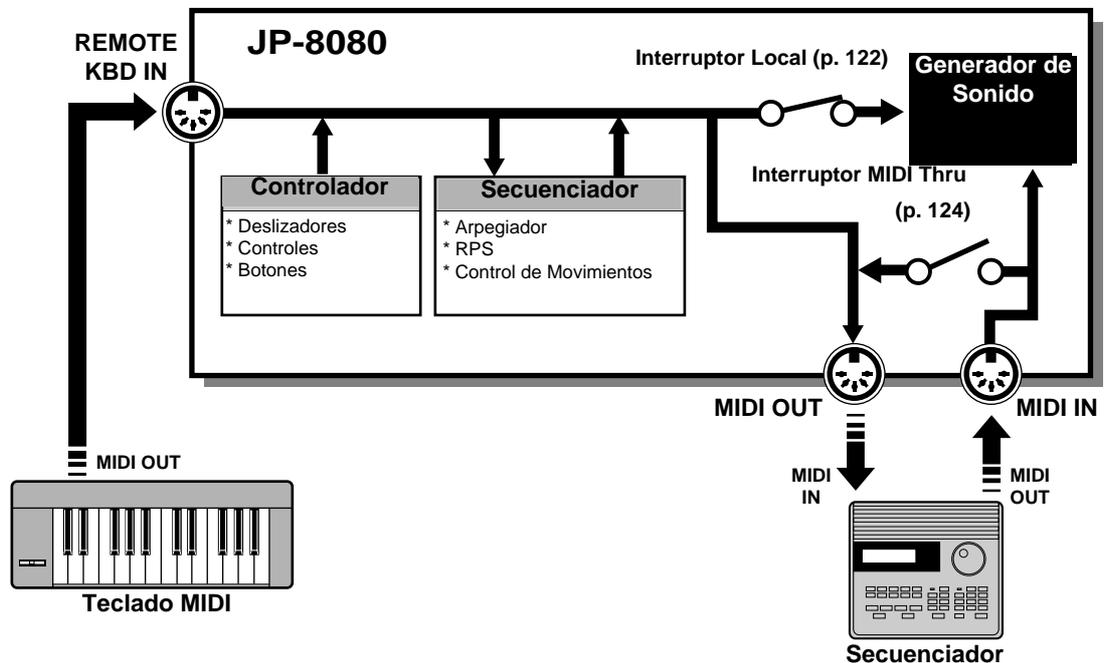
```
Motion Erase
Select Knob
```

**JP-8080**  
**Utilización**  
**Avanzada**

# Capítulo 1. Visión General del JP-8080

## Cómo está Estructurado el JP-8080

La estructura global del JP-8080 es la siguiente.



### Conectores MIDI

El JP-8080 tiene dos conectores MIDI IN (IN/REMOTE KBD IN) y un conector MIDI OUT. Las operaciones llevadas a cabo en un aparato MIDI EXTERNO conectado a REMOTE KBD IN se realizan exactamente de la misma forma que cuando se hacen funcionar los controladores del JP-8080 (incluyendo las pruebas de sonido en el modo visión previa).

Esto significa que cuando se conecta un aparato MIDI externo a REMOTE KBD IN, son posibles las siguientes operaciones. (Estas operaciones no pueden ser controladas desde un conector MIDI IN).

- ◆ Reproducir arpegios (pág. 90)
- ◆ Grabar/hacer sonar patrones RPS (pág. 92, 94)
- ◆ Grabar mensajes de controlador procedentes de un aparato MIDI externo en Control de Movimientos (pág.100)

### Generador de Sonido

El generador de sonido es la sección que produce el sonido. Recibe mensajes de nota procedentes de un aparato MIDI externo y produce sonidos como respuesta a dichos mensajes. En el modo Visión Previa, los sonidos también se pueden hacer sonar pulsando los botones BANK [2], [3], [5]-[7] y los botones NUMBER [1]-[8].

#### ■ Acerca de la polifonía simultánea máxima

El generador de sonidos del JP-8080 puede producir hasta 10 notas simultáneas (voces) cuando el Modulador de Voz está desactivado y hasta 8 notas (voces) cuando el Modulador de Voz está activado. Si los mensajes que entran en la unidad necesitan un número superior de notas en cualquier momento dado, tendrán prioridad las últimas notas recibidas y las notas que llevan más tiempo sonando se apagarán de una a una. Esto significa que algunas de las notas que estaban sonando anteriormente se interrumpirán. Téngalo en cuenta en el momento de hacer sonar sonidos con una caída larga o cuando utilice la función RPS.

### Secuenciador

#### ● Arpegiador

El arpegiador hace sonar arpegios como respuesta a mensajes de nota procedentes de un aparato MIDI externo. En el modo Visión Previa, también se puede controlar al arpegiador pulsando BANK [2], [3], [5]-[7] y NUMBER [1]-[8].

● RPS

Los patrones RPS pueden grabarse/hacerse sonar con mensajes de nota procedentes de un aparato MIDI externo. En el modo Visión Previa, RPS también se puede controlar pulsando BANK [2], [3], [5]-[7] y NUMBER [1]-[8].

● Control de Movimientos

La Función Control de Movimientos graba y reproduce datos procedentes de los controles y los deslizadores del JP-8080 o desde los datos control procedentes de un aparato MIDI externo.

Controles

Los deslizadores, controles y botones del panel se denominan conjuntamente “controles”. Accionando dichos controles, puede modificar el sonido de distintas formas.

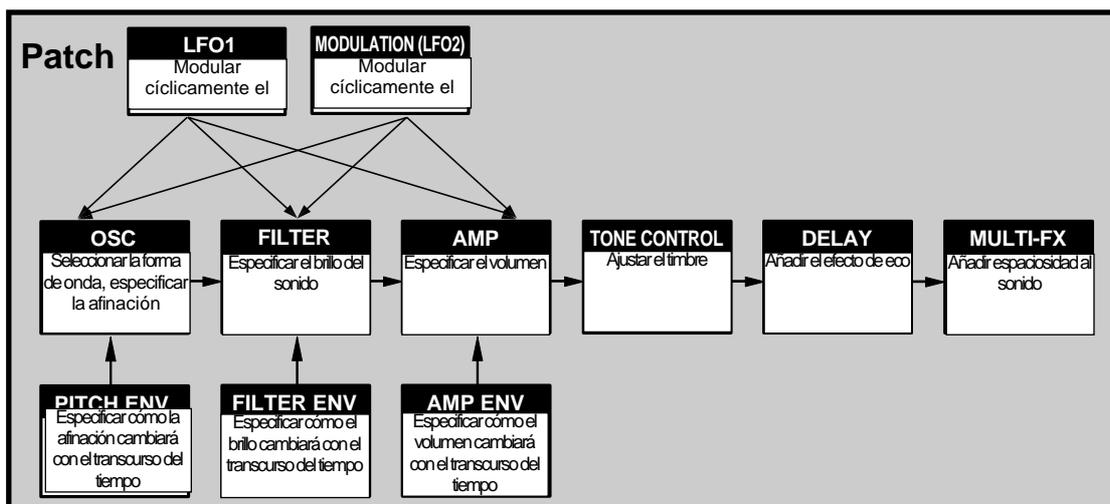
Evidentemente también puede modificar el sonido accionando estos controles (teclado, palanca del bender, palanca de modulación, etc.) de un aparato MIDI externo.

Patches y Performances

Patches

En el JP-8080, todos los sonidos musicales que hace sonar se denominan Patch. El JP-8080 tiene 512 Patches distintos: 128 Patches del Usuario y 384 Patches Preset. (Véase “Acerca de la Memoria,” pág. 56.)

Los Patches tienen la estructura siguiente. Pueden modificarse utilizando los botones, los deslizadores y los controles del panel para ajustar el sonido.



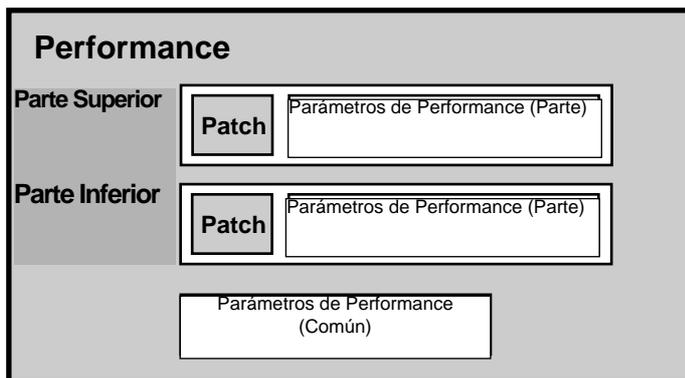
Partes

En el JP-8080 siempre están seleccionados dos Patches y puede elegir entre hacer sonar uno o ambos Patches. Los dos Patches están asignados a localizaciones denominadas Parte Superior y Parte Inferior. Cuando selecciona un Patch, lo que está haciendo realmente es seleccionar el Patch asignado a una de estas Partes. Podría pensarse en la Parte como si fuera el músico y el Patch como el instrumento que está haciendo sonar.

Performances

La selección del Patch para las Partes Superior e Inferior, los ajustes de las secciones panel select, key mode arpeggiator/RPS y otros ajustes diversos (Performance Common: pág. 115, Parte de Performance: pág. 118, Modulador de Voz: pág. 103) se guardan juntos como un Performance. El JP-8080 tiene 256 Performances que, al igual que los Patches, están divididos en 64 Performances del Usuario y 192 Performances Preset. (Véase “Acerca de la Memoria,” pág. 56).

Debido a la dificultad de cambiar rápidamente un número elevado de ajustes mientras está interpretando, puede simplificar las cosas guardando los ajustes adecuados como un Performance. De este modo, puede seleccionar el Performance deseado para realizar todos los ajustes necesarios al mismo tiempo.



En el JP-8080, los números de Patch almacenados como parte integrante de cada Performance no sólo se refieren a Patches almacenados independientemente en la memoria - los ajustes reales del Patch pueden almacenarse en el propio Performance. Esto significa que cuando guarda un Performance, no debe realizar una operación Save (Guardar) independiente para guardar los ajustes de Patch utilizados en ese Performance. También significa que si escribe encima de los ajustes del Patch que utiliza un Performance, los demás Performances que utilizan el Patch no se verán afectados.

Los Patches que han sido guardados como parte de un Performance se manejan independientemente de los Patches almacenados por separado. Cada uno de los Patch tiene su propio número de Patch que lo identifica. Sin embargo, los patches que están guardados como parte de un Performance no tienen números de Patch y se identifican como el "Patch de la Parte Superior (o Inferior) del Performance".

En el JP-8080, los Patches se muestran como sigue

◆ Patches guardados individualmente

Número de Patch

```
PATCH P1:BE3E3
TenPlete 2
```

◆ Patches guardados como parte de un Performance

Parte Inferior

```
PATCH LOWER
TnP6:Lower
```

Parte Superior

```
PATCH UPPER
TnP6:Upper
```

## Acerca de la Memoria

La Memoria es el lugar donde se almacenan los ajustes como, por ejemplo, los Patches. La memoria del JP-8080 incluye la memoria de Sistema, la memoria del Usuario y la memoria Preset.

El JP-8080 también puede utilizar tarjetas de memoria opcionales.

También hay una parte de la memoria denominada Área Provisional, donde los ajustes del Patch o del Performance actualmente seleccionado, a los que las modificaciones que Ud. efectúe afectan, son llamados.

### Memoria de Sistema

La memoria de Sistema es el lugar donde se almacenan los ajustes de los parámetros de sistema que determinan el entorno operativo global del JP-8080 (es decir, todos los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP]).

### Memoria del Usuario

La memoria del Usuario es el lugar donde se almacenan los ajustes que usted realiza. Contiene 128 Patches, 64 Performances, 48 Patrones y 4 Movimientos. Cuando el JP-8080 sale de fábrica, los Patches del Usuario y los Performances del Usuario contienen los mismos ajustes que los Patches Preset2 y Performances Preset2 numerados de la misma forma.

## Memoria Preset

El contenido de la memoria Preset no se puede modificar. La memoria Preset contiene 384 Patches Preset y 192 Performances Preset

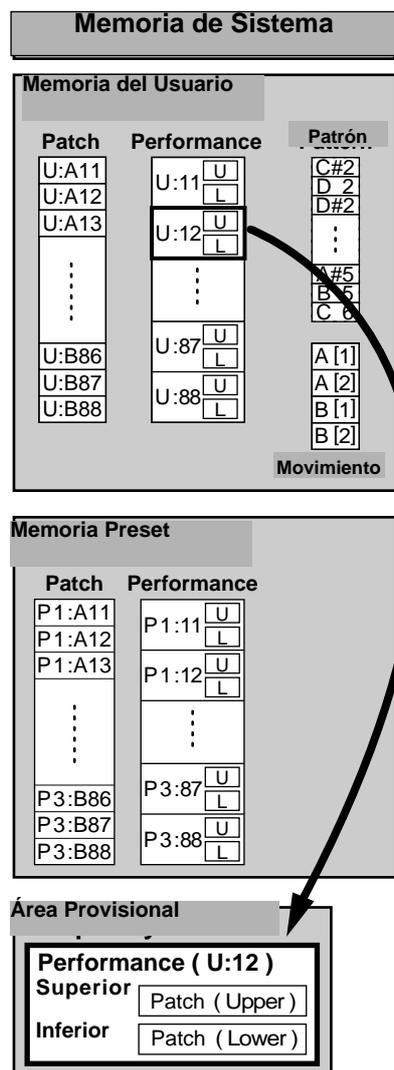
## El Área Provisional

Cuando selecciona un Patch o un Performance, los ajustes del Patch o Performance seleccionado son llamados a un punto provisional de la memoria denominado el Área Provisional.

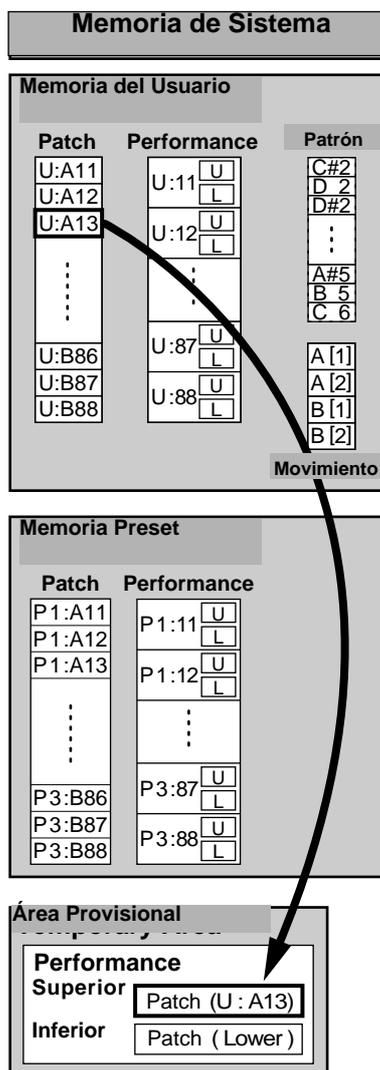
Cuando selecciona un Performance, el Performance seleccionado es llamado al Área Provisional y estos ajustes serán interpretados.

Cuando selecciona un Patch, el Patch seleccionado es llamado a la Parte Superior o Inferior del Performance que actualmente se encuentra en el Área Provisional y estos ajustes serán interpretados. (El Área Provisional siempre contiene un Performance.)

◆ Cuando selecciona un Performance



◆ Cuando selecciona un Patch



El contenido de la memoria se mantiene incluso cuando se apaga la unidad y puede ser llamado en cualquier momento. Sin embargo, los datos del Área Provisional se pierden cuando se apaga la unidad.

Cuando modifica ajustes de Patch o de Performance, sus modificaciones afectan únicamente a los datos del Área Provisional y no afectan directamente a los ajustes almacenados en la memoria. Si desea mantener las modificaciones realizadas, debe escribir los ajustes del Área Provisional en la Memoria del Usuario o en la Tarjeta de Memoria (se venden a parte).

En el caso de los ajustes de Patrón, de Movimiento y de Sistema, sus ajustes se escriben directamente en la memoria, de modo que no debe realizar una nueva operación para guardar los datos.

---

## Tarjeta de Memoria (SmartMedia)

---

Se trata de tarjetas de lectura/escritura que pueden almacenar datos desde el sistema interno de memoria y desde la memoria del usuario. Puede utilizar las tarjetas de memoria para almacenar los datos que no caben en la memoria interna del usuario o los datos que desee utilizar en otro JP-8080.

Para poder utilizar una tarjeta de memoria, debe formatearla. (pág. 129)

- \* Se pueden utilizar tanto las tarjetas de memoria "S2M-5" como las "S4M-5". Las tarjetas de memoria no se suministran con la unidad, pero puede adquirirlas en tiendas especializadas.

# Capítulo 2. La Selección de Sonido y el Procedimiento de Edición

En este manual del usuario, el proceso de modificación de ajustes se denomina “edición” y cada uno de los ajustes que pueden modificarse se denominan “parámetros”.

Este capítulo explica las operaciones básicas de edición: seleccionar un performance/patch y las funciones útiles para realizar los procesos de edición.

## Seleccionar un Performance

Los Performances están estructurados en los siguientes grupos.

|                |           |
|----------------|-----------|
| <b>USER</b>    | <b>64</b> |
| <b>PRESET1</b> | <b>64</b> |
| <b>PRESET2</b> | <b>64</b> |
| <b>PRESET3</b> | <b>64</b> |
| <b>CARD01</b>  | <b>64</b> |
| :              |           |
| <b>CARD32</b>  | <b>64</b> |
| :              |           |
| <b>CARD64</b>  | <b>64</b> |

\* En el caso de la tarjeta de memoria S2M-5 (2M de bytes) serán CARD01-32; en el caso de una tarjeta S4M-5 (4M de bytes) serán CARD01-64.

### USER

Es el grupo de sonidos contenido en el JP-8080 que puede modificarse. Los sonidos que usted crea se almacenan en este grupo. Con los ajustes de fábrica, contiene los mismos performances que Preset2..

### PRESET1-3

Son los grupos de sonido del JP-8080 que no pueden modificarse.

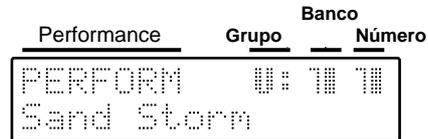
### CARD01-64

Estos grupos utilizan sonidos procedentes de una tarjeta de memoria (suministrada por separado) introducida en la ranura de la tarjeta.

Utilice estos grupos para almacenar sonidos que no caben en el grupo USER interno. Para más información sobre el uso de la tarjeta de memoria, véase la pág. 128.

Los performances se seleccionan especificando tres elementos: grupo (USER/PRESET1-3/CARD01-64), banco (1-8) y número (1-8).

1 Pulse [PERFORM/PATCH SELECT] de modo que la parte superior izquierda de la pantalla indique “PERFORM”.



- 2 Utilice GROUP [DOWN/UP] para seleccionar un Grupo (U: Usuario, P1-3: Preset1-3, C01-64: CARD01-64).
  - 3 Pulse BANK [1]-[8] para seleccionar un Banco (1-8). El indicador del botón pulsado se iluminará.
  - 4 Pulse NUMBER [1]-[8] para seleccionar un Número (1-8). El indicador del botón pulsado se iluminará. El Performance ha sido seleccionado.
- \* También puede modificar los Performances utilizando [DEC]/[INC].
  - \* P2:83-P2:86 contiene Performances que utilizan el filtro de vocales. No producirán sonido a menos que haga entrar señales de audio de voz en el jack MIC o en el jack VOCAL/UPPER. (pág. 103)
  - \* P2:87 es un Performance que utiliza sonidos que entran del exterior. No producirá sonidos a menos que entre sonido a través de los jacks EXT IN (pág. 26, 70).
  - \* Los sonidos CARD sólo pueden ser seleccionados si se introduce una tarjeta de memoria en la ranura CARD. (pág. 128)
  - \* Cuando selecciona performances desde una tarjeta de memoria, no puede seleccionar performances de un grupo donde todavía no se ha escrito nada.
  - \* Para más información sobre los números performance y su contenido, véase la “Lista de Performances.” (pág. 176)

## ■ Seleccionar Performances desde un Aparato Externo

Puede seleccionar performances transmitiendo mensajes de Selección de Banco (número de control 0, 32) y de Cambio de Programa desde un teclado MIDI etc. conectado al JP-8080. En este caso, los ajustes serán ligeramente distintos dependiendo de si el aparato MIDI externo está conectado al conector REMOTE KBD IN o al conector MIDI IN.

Conexión al conector REMOTE KBD IN

- 1 **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del aparato MIDI externo al conector REMOTE KBD IN del JP-8080.**
- 2 **Pulse [PERFORM/PATCH SELECT] de modo que la parte superior izquierda de la pantalla indique "PERFORM".**
- 3 **Ajuste el Canal de Teclado Remoto (Remote KBD CH) en ALL o en el mismo número que el canal de transmisión de su aparato MIDI externo.**
  - 1) Pulse [EDIT]. (El indicador se iluminará.)
  - 2) Pulse [MIDI] (BANK [5]) varias veces para seleccionar "Remote KBD CH."
  - 3) Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el canal.
- \* Después de haber realizado el ajuste, asegúrese de pulsar [EDIT] o [EXIT] de modo que en la parte superior izquierda de la pantalla se lea "PERFORM."
- 4 **Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB (número de controlador 0) al JP-8080.**
- 5 **Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB (número de controlador 32) al JP-8080.**
- 6 **Transmita un mensaje de Cambio de Programa al JP-8080.**

Conexión al conector MIDI IN

- 1 **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del aparato MIDI externo al conector MIDI IN del JP-8080.**
- 2 **Ajuste el canal MIDI de Control de Performance del JP-8080 de modo que coincida con el canal de transmisión del aparato MIDI externo.**
  - 1) Pulse [EDIT]. (El indicador se iluminará.)
  - 2) Pulse [MIDI] (BANK [5]) varias veces para seleccionar "Perform Ctrl CH."
  - 3) Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el canal.
- 3 **Ajuste el Interruptor de Transmisión/Recepción de Cambio de Programa en BANK SEL+PC.**

- 1) Pulse [MIDI] (BANK [5]) varias veces para seleccionar "Tx/Rx ProgChgSW."
  - 2) Pulse [DEC]/[INC] para seleccionar "BANK SEL + PC."
- \* Después de realizar el ajuste, asegúrese de pulsar [EDIT] o [EXIT] de modo que en la parte superior izquierda de la pantalla se lea "PERFORM" o "PATCH."
- 4 **Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB (número de controlador 0) al JP-8080.**
  - 5 **Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB (número de controlador 32) al JP-8080.**
  - 6 **Transmita un mensaje de Cambio de Programa al JP-8080.**
- \* Cuando el JP-8080 sólo recibe un mensaje de Cambio de Programa sin recibir mensajes de Selección de Banco, serán seleccionados los Performances del mismo grupo.
  - \* Si se recibe un mensaje de Selección de Banco distinto a los listados en la tabla de la página 176, dicho mensaje de Selección de Banco es ignorado y los Performances se seleccionan en el mismo grupo

Para la correspondencia entre los números de selección de banco (CC#0, CC#32)/programa (PC#) transmitidos y los performances, véase la "Lista de Performances (pág. 176)."

## ■ Seleccionar un Modo de Teclado

El Modo Teclado especifica cómo se harán sonar los dos patches asignados al performance.

**SINGLE:** Sonará el patch Superior o bien el Inferior.

**DUAL:** Los patches Superior e Inferior sonarán juntos.

**SPLIT:** Dividido por una tecla determinada (Punto de División), el patch Inferior sonará en la parte izquierda del teclado y el patch superior en la parte derecha.

- 1 **Pulse [KEY MODE] para seleccionar el modo.**  
El indicador del modo seleccionado se iluminará.
  - 2 **Si selecciona SINGLE, utilice los botones PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte cuyo patch hará sonar.**
- \* El Punto de División puede modificarse (pág. 116)

## Seleccionar un Patch

Los Patches (excepto los que están guardados en un performance) están organizados en los siguientes grupos.

**USER: A**      64  
**USER: B**      64  
**PRESET1: A**    64  
**PRESET1: B**    64  
 :  
**PRESET3: A**    64  
**PRESET3: B**    64  
**CARD01: A**    64  
**CARD01: B**    64  
 :  
**CARD32: A**    64  
**CARD32: B**    64  
 :  
**CARD64: A**    64  
**CARD64: B**    64

\* En una tarjeta de memoria S2M-5 (2M de bytes) serán CARD01-32: A, B; en una tarjeta S4M-5 (4M de bytes) serán CARD01-64: A, B.

### USER: A, B

Es el grupo de sonidos contenido en el JP-8080 que puede modificarse. Los sonidos que usted crea se almacenan en este grupo. Con los ajustes de fábrica, contiene los mismos performances que Preset 2.

### PRESET1-3: A, B

Son los grupos de sonido del JP-8080 que no pueden modificarse.

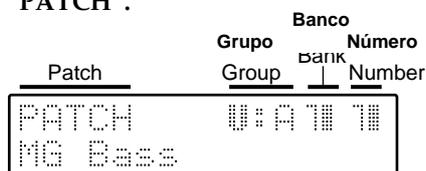
### CARD01-64: A, B

Estos grupos utilizan sonidos procedentes de una tarjeta de memoria (suministrada por separado) introducida en la ranura de la tarjeta. Los sonidos que no caben en el grupo USER interno pueden almacenarse aquí. Para más información sobre el uso de la tarjeta de memoria, véase la pág. 128.

Si desea hacer sonar uno de estos Patches, llame al Patch deseado a la Parte Superior o la Inferior del Performance.

Los patches se seleccionan especificando tres elementos: grupo (USER: A, B / PRESET1-3: A, B / CARD01-64: A, B), banco (1-8) y número (1-8).

- 1 Pulse [PERFORM/PATCH SELECT] de modo que la parte superior izquierda de la pantalla indique "PATCH".



2 **Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte donde será llamado el Patch.**  
 Puede pulsar [LOWER] y [UPPER] simultáneamente para hacer que ambos indicadores se iluminen y seleccionar el mismo Patch para ambas Partes al mismo tiempo.

3 **Utilice GROUP [DOWN/UP] para seleccionar un Grupo (U: A, B, P1-3: A, B, C01-C64: A, B)**

4 **Pulse BANK [1]-[8] para seleccionar un Banco (1-8).**  
 El indicador del botón pulsado se iluminará.

5 **Pulse NUMBER [1]-[8] para seleccionar un Número (1-8).**  
 El indicador del botón pulsado se iluminará.  
 El Patch ha sido seleccionado.

\* También puede cambiar los patches utilizando [DEC]/[INC].

\* Los sonidos CARD sólo pueden ser seleccionados si se introduce una tarjeta de memoria en la ranura CARD. (pág. 128)

\* Cuando selecciona patches desde una tarjeta de memoria, no puede seleccionar patches de un grupo donde todavía no se ha escrito nada.

\* Para más información sobre los números patch y su contenido, véase la "Lista de Patches." (pág. 179)

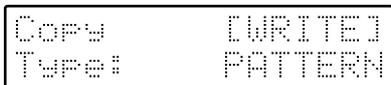
.....  
 ● Para seleccionar un Patch que ha sido guardado en un performance  
 En primer lugar, el patch que ha sido guardado en un performance debe guardarse en USER o CARD (pág. 128). A continuación puede seleccionar el patch.  
 .....

## ■ Copiar el Patch Superior en el Inferior

Puede copiar patches entre las partes Superior e Inferior del performance seleccionado actualmente o intercambiar patches.

Solapando dos copias del mismo patch con una afinación ligeramente diferente puede crear un sonido más espacioso. Utilice la operación Copiar Patch cuando desee crear esta clase de sonido.

- 1 **Pulse [EDIT].**  
 El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.
- 2 **Pulse [INIT/UTIL] (BANK [7]) varias veces para acceder a la pantalla Copiar.**  
 El indicador [INIT/UTIL] se iluminará.



- 3 **Pulse [DEC]/[INC] varias veces para seleccionar una clase de copia.**

### UPPER > LOWER:

Copia el patch Superior en el Inferior

### LOWER > UPPER:

Copia el patch Inferior en el Superior.

### SWAP U <-> L:

Intercambia el patch Superior por el patch Inferior.

- 4 **Pulse [WRITE].**

La pantalla indicará "Completed" y entonces volverá a mostrarse la pantalla anterior.

El patch ha sido copiado o intercambiado.

\* Para más información sobre los patrones de copia, véase la página 97.

## ■ Seleccionar Patches desde un Aparato Externo

Los Patches pueden seleccionarse transmitiendo mensajes de Selección de Banco (número de controlador 0, 32) y de Cambio de Programa desde un teclado MIDI etc. conectado al JP-8080.

En este caso, los ajustes serán ligeramente distintos dependiendo de si el aparato MIDI externo está conectado al conector REMOTE KBD IN o al conector MIDI IN.

Conexión al conector REMOTE KBD IN

- 1 **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del aparato MIDI externo al conector REMOTE KBD IN del JP-8080.**
  - 2 **Pulse [PERFORM/PATCH SELECT] de modo que la parte superior izquierda de la pantalla indique "PATCH".**
  - 3 **Ajuste el Canal de Teclado Exterior del JP-8080 (Remote KBD CH) en ALL o en el mismo número que el canal de transmisión de su aparato MIDI externo.**
    - 1) Pulse [EDIT]. (El indicador se iluminará)
    - 2) Pulse [MIDI] (BANK [5]) varias veces para seleccionar "Remote KBD CH."
    - 3) Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el canal.
- \* Después de haber realizado el ajuste asegúrese de pulsar [EDIT] o [EXIT] de modo que en la parte superior izquierda de la pantalla se lea "PATCH"
- 4 **Utilice los botones PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte que desee modificar.**  
 Puede pulsar [LOWER] y [UPPER] simultáneamente para hacer que ambos indicadores se iluminen y seleccionar el mismo Patch para ambas Partes al mismo tiempo.
  - 5 **Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB (número de controlador 0) al JP-8080.**

- 6 **Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB (número de controlador 32) al JP-8080.**
- 7 **Transmita un mensaje de Cambio de Programa al JP-8080.**

#### Conexión al conector MIDI IN

1 **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del aparato MIDI externo al conector MIDI IN del JP-8080.**

2 **Ajuste el canal MIDI de cada Parte del JP-8080 para que coincida con los canales de transmisión del aparato MIDI externo**

- 1) Pulse [EDIT]. (El indicador se iluminará.)
- 2) Pulse [PART] (BANK [3]) varias veces para seleccionar "Part MIDI CH."
- 3) Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte que desea ajustar.

4) Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el canal.

3 **Ajuste el Interruptor de Transmisión/Recepción de Programa en BANK SEL+PC.**

- 1) Pulse [MIDI] (BANK [5]) varias veces para seleccionar "Tx/Rx ProgChgSW."
- 2) Pulse [DEC]/[INC] para seleccionar "BANK SEL + PC."

\* Después de realizar el ajuste, asegúrese de pulsar [EDIT] o [EXIT] de modo que en la parte superior izquierda de la pantalla se lea "PERFORM" o "PATCH."

4 **Transmita un mensaje de Selección de Banco MSB (número de controlador 0) al JP-8080.**

5 **Transmita un mensaje de Selección de Banco LSB (número de controlador 32) al JP-8080.**

6 **Transmita un mensaje de Cambio de Programa al JP-8080.**

\* Cuando el JP-8080 recibe un mensaje de Cambio de Programa sin recibir mensajes de Selección de Banco, serán seleccionadas los Patches del mismo grupo.

\* Si se recibe un mensaje de Selección de Banco distinto a los que se muestran en la tabla de la página 179, dicho mensaje de Selección de Banco es ignorado y los Patches se seleccionan en el mismo grupo.

\* Si el canal MIDI de cada Parte del JP-8080 tiene el mismo ajuste que el parámetro Performance Ctrl CH (pág. 124), el ajuste Performance Ctrl CH tendrá prioridad. Esto significa que el Performance cambiará cuando se reciba un Cambio de Programa.

Para la correspondencia entre los números de selección de banco (CC#0, CC#32)/programa (PC#) transmitidos y los patches, véase la "Lista de Patches (pág. 179)."

## Editar un Patch

Puede activar los deslizadores y controles etc. del panel anterior para modificar el sonido del Patch seleccionado.

1 **Utilice los botones PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyo Patch desee editar.**

Si pulsa [LOWER] y [UPPER] simultáneamente, ambos indicadores se y puede editar simultáneamente los Patches de ambas Partes.

En este caso, el panel mostrará los ajustes del Patch Superior.

2. **Utilice los deslizadores y controles etc. del panel para editar el Patch.**

\* Cuando los indicadores [UPPER] y [LOWER] están parpadeando, si acciona los deslizadores/controles del panel en azul editarán los parámetros del Modulador de Voz. (pág. 111)

### Comprobar el Valor Actual de un Parámetro (Temporary Scope)

Cuando desee comprobar el valor actual de un parámetro (el valor del parámetro del área provisional) utilice el siguiente procedimiento para visualizar el valor.

\* Mientras se visualiza la página Temporary Scope, los parámetros no se editarán si acciona los deslizadores/controles.

\* Los valores de los siguientes controles pueden visualizarse en la pantalla.

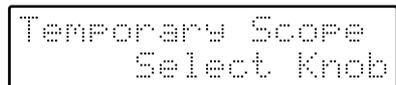
- VOLUME [LEVEL]
- EXTERNAL INPUT [INST/LOWER] y [VOCAL/UPPER]

1 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

2 **Pulse [SCOPE] (BANK [8]) para acceder a la pantalla Temporary Scope.**

El indicador [SCOPE] se iluminará.



3 **Accione los deslizadores/controles del parámetro cuyo valor desea comprobar.**

El nombre del parámetro y el valor provisional del deslizador/control que acaba de activar se mostrará en la pantalla.

Pulsando [DEC]/[INC] puede modificar el valor en pasos de 1 en 1.

```
FLT CUTOFF FREQ
35
```

\* Si en este momento pulsa [SCOPE], la parte inferior izquierda de la pantalla indicará (Edit) y entrará en el modo Edit Scope (véase la siguiente sección).

4 **Para salir de la función Temporary Scope, pulse [EDIT] o [EXIT].**

\* Si utiliza la función Temporary Scope habiendo seleccionado el Modulador de Voz (pág. 111), algunas veces se mostrará una "x" en la pantalla. Esto indica que cuando el algoritmo (pág. 108) está ajustado en "FLT BANK WIDE" o en FLT BANK NARROW", este parámetro no es válido.

### ■ Velocity Scope y Control Scope

La amplitud de cambio de los diversos parámetros asignados a Velocity (pág. 82) o a Control (pág. 84) puede verificarse en la pantalla.

1 **Cuando se visualiza la página Temporary Scope, pulse [VELOCITY ASSIGN] o [CONTROL ASSIGN].**

El indicador parpadeará y la pantalla indicará "Velocity Scope" o "Control Scope".

2 **Desplace el deslizador/control cuyo valor desea verificar.**

El parámetro y la amplitud de cambio del deslizador/control modificado se visualizará.

Puede utilizar [DEC]/[INC] para modificar el valor en pasos de uno en uno.

```
FLT CUTOFF FREQ
Velocity: +15
```

```
FLT CUTOFF FREQ
Control: +15
```

\* Si en este momento pulsa [SCOPE] (BANK [8]), en la pantalla se indicará [E], y entrará en el Edit Scope que corresponda (véase la siguiente sección).

3 **Cuando pulse [VELOCITY ASSIGN], [CONTROL ASSIGN] o [EXIT] volverá a la página de la función Temporary Scope.**

### ■ Editar mientras Visualiza los Valores del Deslizador/Control (Edit Scope)

Si desea editar mientras ve los valores del deslizador/control, puede utilizar el siguiente procedimiento para hacer que el valor del parámetro aparezca en la pantalla.

\* Los valores de los siguientes controles no pueden verse en pantalla

- VOLUME [LEVEL]
- EXTERNAL INPUT [INST/LOWER] y [VOCAL/UPPER]

1 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

2 **Pulse [SCOPE] (BANK [8]) varias veces para acceder a la pantalla Edit Scope.**

El indicador [SCOPE] se iluminará

```
Edit Scope
Select Knob
```

3 **W Mientras visualiza el valor, desplace el deslizador/control que desea editar.**

El valor del deslizador/control que ha movido se mostrará en pantalla.

Pulsando [DEC]/[INC] puede modificar el valor en pasos de 1 en 1.

```
FLT CUTOFF FREQ
(Edit) 35
```

\* Si en este momento pulsa [SCOPE], desaparecerá el indicador (Edit) en la parte inferior izquierda de la pantalla y se mostrará el de Temporary Scope (véase la sección anterior).

4 **Para editar Edit Scope, pulse [EDIT] o [EXIT].**

\* Algunas veces, activar un deslizador/control no modificará el valor que se muestra en la pantalla en aumentos de 1 en 1. En estos casos, utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

\* Cuando se encuentre en las páginas de selección de Performance/Patch, puede mantener pulsado [SHIFT] y activar el deslizador/control para ver el valor a medida que edita. También puede utilizar [DEC]/[INC] para modificar el valor en pasos de uno en uno.

\* Si utiliza la función Edit Scope cuando está seleccionado el panel Modulador de Voz (pág. 111), algunas veces se mostrará una "x" en la pantalla. Esto indica que cuando el algoritmo de los efectos de voz (pág. 108) está ajustado en "FLT BANK WIDE" o en "FLT BANK NARROW", este parámetro no es válido.

- Las funciones Velocity Edit Scope y Control Edit Scope

La amplitud de cambio de los diversos parámetros asignados a Velocity (pág. 82) o a Control (pág. 84) pueden editarse mientras visualiza el valor en la pantalla.

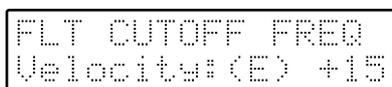
- 1 Cuando la página Edit Scope se muestra en pantalla, pulse [VELOCITY ASSIGN] o [CONTROL ASSIGN].

El indicador parpadeará y la pantalla indicará "Vel. Edit Scope" o "Ctrl Edit Scope".

- 2 Desplace el deslizador/control cuyo valor desee ajustar.

El parámetro y la amplitud de cambio del deslizador/control que movió se visualizará en la pantalla.

Puede utilizar [DEC]/[INC] para modificar el valor en pasos de uno en uno.



- \* Si en este momento pulsa [SCOPE] (BANK [8]), desaparecerá la indicación [E] de la pantalla y entrará en la función Temporary Scope correspondiente (véase la sección anterior).

- 3 Cuando pulse [VELOCITY ASSIGN], [CONTROL ASSIGN] o [EXIT], volverá a la página Edit Scope.

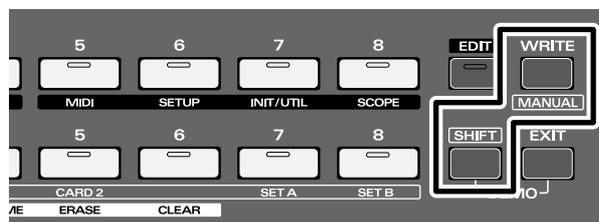
## Volver a Ajustar el Sonido para que tenga los Ajustes del Panel (Manual)

La función Manual hace corresponder los valores del parámetro con las posiciones actuales del deslizador/control.

Al editar un Patch para modificar el sonido, los valores del parámetro no siempre coinciden con las posiciones de los deslizadores/controles. Sin embargo, si se utiliza la función Manual, el sonido coincidirá con los ajustes de los deslizadores/controles, lo cual es útil para crear un sonido de la nada.

Al realizar la operación Manual, los parámetros de patch de la parte seleccionada en el Panel Select se ajustarán según las posiciones de los deslizadores/controles.

- \* Cuando el panel Modulador de Voz (pág. 111) está seleccionado, los parámetros del Modulador de Voz se ajustarán según los ajustes de los deslizadores/controles.
- \* Cuando se realice el siguiente procedimiento, los ajustes de Performance y de Patch del Área Provisional (pág. 57) se perderán. Si desea mantener dichos ajustes, guarde los ajustes Performance y Patch (pág. 127) antes de realizar el siguiente procedimiento.



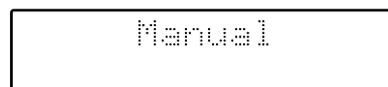
- 1 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte del Patch deseado.

Si pulsa [LOWER] y [UPPER] simultáneamente, se iluminarán ambos indicadores y esto le permite ajustar ambas partes simultáneamente en las posiciones de los deslizadores/controles.

En este momento, el panel mostrará los ajustes del patch Superior.

- 2 Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MANUAL].

Se mostrará la siguiente pantalla y luego se mostrará un asterisco a la izquierda del número de Patch o Performance.



El sonido coincidirá con las posiciones de los controles y de los deslizadores.

# Hacer Sonar Sonidos Utilizando Solo el JP-8080 (Visión Previa)

El JP-8080 le permite hacer sonar sonidos incluso sin conectar un teclado MIDI.

## 1 **Pulse [PREVIEW].**

El indicador [PREVIEW] parpadeará.

Al mismo tiempo, los indicadores BANK [2], [3], [5]-[7] y los NÚMEROS [1]-[8] se iluminarán.

Estos botones pueden utilizarse como teclado de una octava con una tesitura de DO4-DO5 (números de nota 60-72).

## 2 **Pulse uno de los botones BANK [2], [3], [5]-[7] o NÚMEROS [1]-[8].**

Se oirá el sonido seleccionado.

\* El volumen no se verá afectado por la fuerza empleada al pulsar un botón. Por lo tanto, no golpee los botones ni los pulse con una fuerza excesiva.

Esto está fijado en la velocidad de nota activada 80 y la velocidad de nota desactivada 80.

## 3 **Para seleccionar sonidos, utilice [PERFORM/PATCH SELECT], GROUP [DOWN]/[UP] y [DEC]/[INC].**

Cuando utilice los botones [DOWN]/[UP] o [DEC]/[INC], si mantiene pulsado un botón y luego pulsa otro, la modificación tendrá lugar más rápidamente en la dirección del botón pulsado en primer lugar.

## 4 **Para modificar la afinación en pasos de dos octavas, utilice los botones OSC SHIFT [-OCT]/[+OCT].**

**[-OCT] [+OCT]**

**-2OCT rojo verde:** Bajar la afinación dos octavas.

**-1OCT naranja verde:** Bajar la afinación una octava.

**0OCT verde verde:** Afinación normal.

**+1OCT verde naranja:** Subir la afinación una octava.

**+2OCT verde rojo:** Subir la afinación dos octavas.

En el modo Visión Previa, los indicadores [-OCT]/[+OCT] parpadearán.

En el modo Visión Previa, [-OCT]/[+OCT] funcionarán como Desplazamiento de Teclado

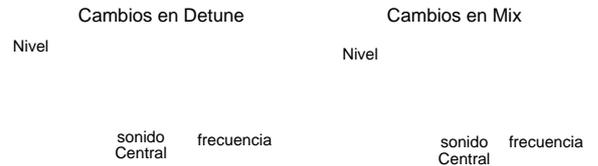
## 5 **Active ARPEGGIATOR/RPS [HOLD].**

En el modo Visión Previa, el sonido se mantendrá sonando si enciende [HOLD] o cuando ARPEGGIATOR/RPS [ON] está apagado.

Los controles, deslizadores y botones funcionarán normalmente, de modo que puede oír varias funciones utilizando sólo el JP-8080.

## 6 **Para volver a la situación anterior, pulse [PREVIEW] o [EXIT].**

El indicador [PREVIEW] se apagará.



En el Capítulo 3 se explican los parámetros relacionados con el sonido. Todos los parámetros que se explican en este capítulo pueden ajustarse independientemente en cada Patch.

Resulta útil utilizar en [LOWER]/[UPPER] para asegurarse del patch en que está realizando los ajustes.

## Seleccionar la Forma de Onda Básica del Sonido (1) (Oscilador 1)

La sección OSC 1 (Oscilador 1) selecciona la Forma de Onda que constituye la base del sonido del sintetizador.



[ WAVEFORM ] / [ CONTROL 1 ] / [ CONTROL 2 ]

[WAVEFORM] selecciona la Forma de Onda OSC 1 y [CONTROL 1]/[CONTROL 2] modifican los parámetros exclusivos de dicha Forma de Onda.

Al activar [CONTROL 1]/[CONTROL 2], la pantalla mostrará el nombre del parámetro que está siendo editado.

En la explicación siguiente, [CONTROL 1] se muestra como [1] y [CONTROL 2] como [2].

### ■ SUPER SAW

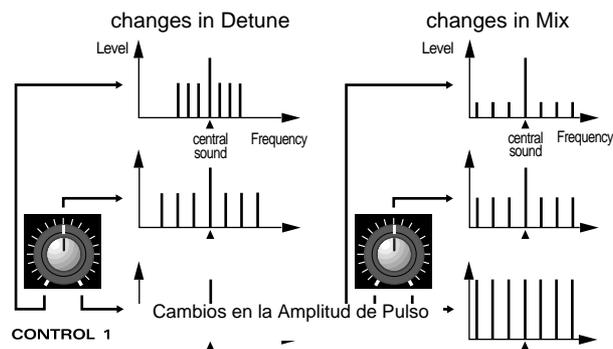
Suena como siete formas de onda diente de sierra sonando al mismo tiempo. Los sonidos con afinación desplazada se añaden a un sonido central. Está especialmente indicado para crear amplios sonidos de tipo cuerda y permite producir sonidos amplios aunque la función Key Mode esté ajustada en Single

#### [1] DETUNE:

Esta función ajusta el grado de variación en la afinación. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, la variación en la afinación será mayor, haciendo que el sonido sea más espaciado.

#### [2] MIX:

Esta función ajusta el volumen de los sonidos con variación en la afinación relativo al sonido central. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, los sonidos con variación en la afinación serán más altos, haciendo que el sonido sea más grueso.

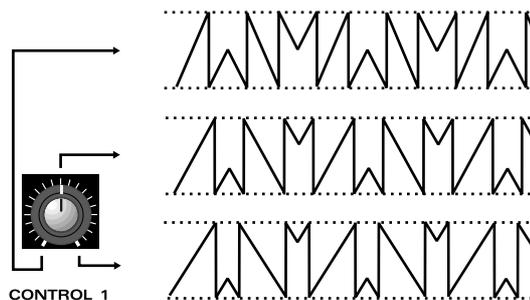


### ■ TRIANGLE MOD (Modulación por Onda Triangular)

Se trata de una modificación de una onda triangular con un gran numero de armónicos. Como hay tanta energía en los armónicos y poca en la fundamental, el resultado es parecido al obtenido aplicando un HPF (filtro pasa altos, pág. 73) a una onda cuadrada.

#### [1] OFFSET:

Esta función especifica el modo en que se da forma a la onda triangular. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, la forma de onda sufrirá un cambio más importante, produciendo una mayor proporción de armónicos.



#### [2] LFO 1 DEPTH:

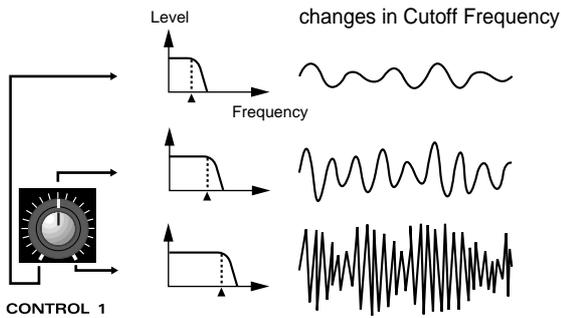
Esta función ajusta la profundidad del efecto que producirá LFO 1 (pág. 77) cuando se le aplica a Offset. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, la modificación de Offset será mayor.

### ■ NOISE

Aplicando un LPS (filtro pasa bajos, pág. 73) al ruido, se pueden producir muchos "colores" distintos de ruido.

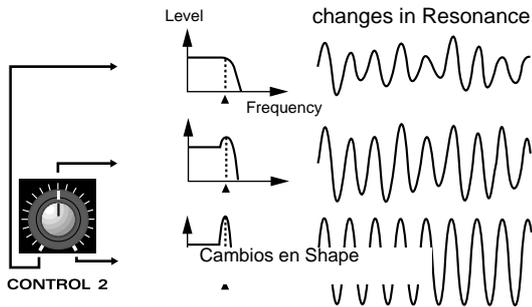
#### [1] CUTOFF FREQ:

Esta función ajusta la frecuencia de corte del LPF. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, el ruido tendrá más componentes de frecuencias altas y al mismo tiempo, el volumen también aumentará. (Cuando el control se gira completamente en el sentido contrario al de las agujas del reloj se produce la total ausencia de sonido.) Además, como la frecuencia de corte cambiará dependiendo de la tecla que esté haciendo sonar, el ruido cambiará. La frecuencia de corte será más alta cuando haga sonar las notas más agudas y será más baja cuando haga sonar las notas más graves.



[ 2 ] RESONANCE :

Regula el énfasis aplicado al área cercana a la frecuencia de corte. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, el sonido será más afinado. Si el control se gira completamente en el sentido de las agujas del reloj, se obtendrá una onda sinusoidal.



.....  
 ● Características de los valores elevados de RESONANCE  
 Cuando RESONANCE=127, se obtendrá una onda sinusoidal, produciendo un sonido afinado. En este momento, ajustar CUTOFF FREQ=64 hará que la afinación corresponda a la tecla que se está haciendo sonar. Cuando se modifica, en pasos de una unidad, el valor de CUTOFF FREQ, la afinación se modificará en pasos de un semitono. Puede considerar conveniente utilizar la función Edit Scope (pág. 64) para visualizar el valor a medida que realiza los ajustes.  
 .....

■ FEEDBACK OSC (Oscilador de Regeneración)

Este sonido es parecido a la regeneración de una guitarra eléctrica. Es adecuado para crear sonidos fuertes y agresivos que destaquen.

\* Si selecciona FEEDBACK OSC, se activarán SOLO SW [MONO] o [LEGATO] y las notas sonarán monofónicamente. No se podrá desactivar [MONO] o [LEGATO]. Tampoco se puede activar [UNISON].

[ 1 ] HARMONICS :  
 Modifica el sonido de los armónicos.

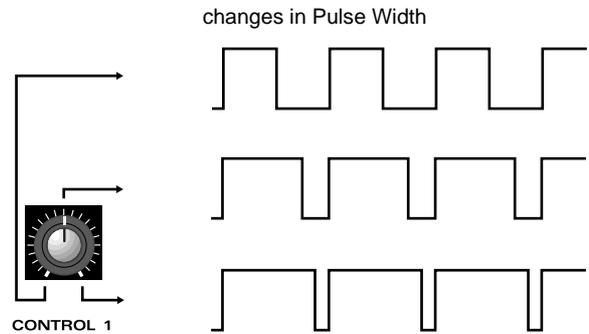
[ 2 ] FEEDBACK AMOUNT :  
 Ajusta la cantidad de regeneración para ajustar el nivel de los armónicos.

■  (Onda Cuadrada)

Este sonido es similar al de un instrumento de viento. También se utiliza para obtener sonidos típicos de "sintetizador".

[ 1 ] PULSE WIDTH :

Esta función ajusta la amplitud (amplitud de pulso) de la onda cuadrada. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, la amplitud de pulso se modifica, produciendo un sonido con más armónicos.



[ 2 ] PWM DEPTH :

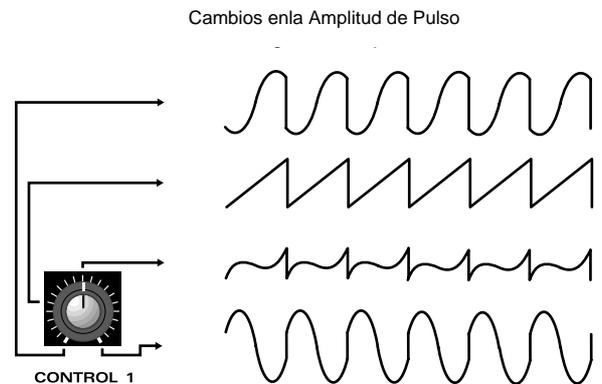
La técnica de aplicar LFO 1 (pág. 77) a la Amplitud de Pulso se denomina Modulación de la Amplitud de Pulso (PWM). La Profundidad PWM determina el grado de aplicación de PWM. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, la Amplitud de Pulso estará más modulada, creando un sonido más amplio y con menos definición.

■  (Diente de sierra)

Esta forma de onda se utiliza en casi todos los instrumentos excepto en los de viento. Muchos sonidos exclusivos de los sintetizadores pueden crearse utilizando esta forma de onda.

[ 1 ] SHAPE :

Especifica el grado de deformación del diente de sierra. Cuando el control está ajustado en cualquier extremo de su gama de ajuste, el sonido tendrá una fundamental fuerte y será adecuado para los sonidos gruesos de bajo, etc. Cuando el control está en la posición central, el sonido será delgado, como si se hubiera aplicado un HPF.



[ 2 ] LFO 1 DEPTH :

Quando se aplica LFO 1 (pág. 77) a Shape, este parámetro especifica el grado en que Shape se verá afectado. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, Shape estará más afectado.

.....

- Shape aplicado a las formas de onda diente de sierra

Los sonidos de las ondas diente de sierra de los distintos sintetizadores son sutilmente diferentes y el sonido de la onda diente de sierra suele determinar las características del sonido del propio sintetizador.

En el JP-8080 puede utilizar el parámetro Shape para realizar ajustes precisos a los sonidos de onda diente de sierra para crear diferentes ondas diente de sierra y para conseguir una gama todavía más extensa de posibilidades de creación de sonidos.

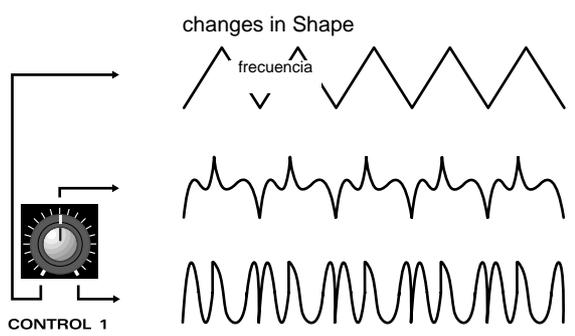
.....

■  (Onda Triangular)

Se trata de un sonido sencillo con pocos armónicos. Se utiliza para crear sonidos de flauta, etc

[1] SHAPE:

Esta función especifica el grado de deformación de la onda triangular. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, la forma de la onda se modificará en mayor grado, produciendo un sonido con más armónicos. Esto producirá un sonido similar a la onda cuadrada con un LPF (filtro pasa bajos, pág. 73) aplicado. Cambios en la Frecuencia de Corte



[2] LFO 1 DEPTH:

Cuando se aplica LFO 1 (pág. 77) a Shape, este parámetro especifica el grado en que Shape se verá afectado. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, Shape estará más afectado

[RING] (Interrupción de frecuencia Modulador en Anillo)  
 Para más información sobre el Modulador en Anillo, véase "Seleccionar la Forma de Onda Base para el Sonido (2) (Oscilador 2)" (pág. 70).

## Seleccionar la Forma de Onda Base para el Sonido (2) (Oscilador 2)

Al igual que en la sección OSC 1, esta función selecciona la forma de onda que constituye la base del sonido. Mediante la combinación de OSC 1 y OSC 2, se pueden crear una serie de sonidos.

También puede hacer entrar sonidos de audio procedentes de una fuente externa sin necesidad de utilizar la forma de onda OSC 2.



[ WAVEFORM ] / [ CONTROL 1 ] / [ CONTROL 2 ]

[WAVEFORM] selecciona la forma de onda de OSC 2. [CONTROL 1]/ [CONTROL 2] modificarán los parámetros exclusivos de estas formas de onda sólo cuando estén seleccionadas la onda cuadrada y el ruido.

Cuando modifique [CONTROL 1]/ [CONTROL 2], el nombre del parámetro que está siendo editado se mostrará en la pantalla.

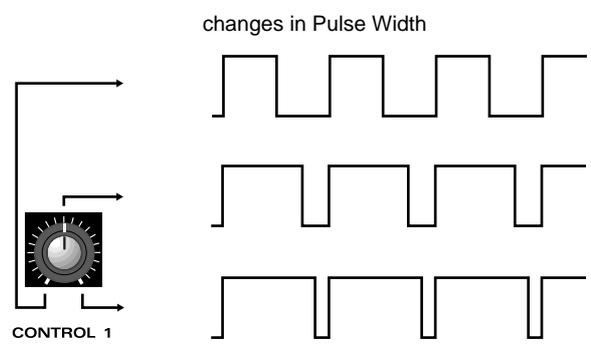
En la explicación que sigue, [CONTROL 1] se abrevia como [1] y [CONTROL 2] como [2].

■  (Onda cuadrada)

Este sonido es similar al de un instrumento de viento. También se utiliza para obtener sonidos típicos de "sintetizador".

[1] PULSE WIDTH:

Ajuste la amplitud (amplitud de pulso) de la onda cuadrada. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, la amplitud de pulso se modifica, produciendo un sonido con más armónicos.



[2] PWM DEPTH:

La técnica de aplicar el LFO 1 (pág. 77) a la Amplitud de Pulso se denomina Modulación de la Amplitud de Pulso (PWM). La Profundidad PWM determina el grado de aplicación de PWM. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, la

Amplitud de Pulso estará más modulada, creando un sonido más amplio y con menos definición

|               |                |
|---------------|----------------|
| -1/2 semitono | + 1/2 semitono |
| - 4 octavas   | + 4 octavas    |
| 0 octavas     | + 4 octavas    |

■  (Diente de sierra)

Esta forma de onda se utiliza en casi todos los instrumentos excepto en los de viento. Muchos sonidos propios de los sintetizadores pueden crearse utilizando esta forma de onda.

■  (Onda Triangular)

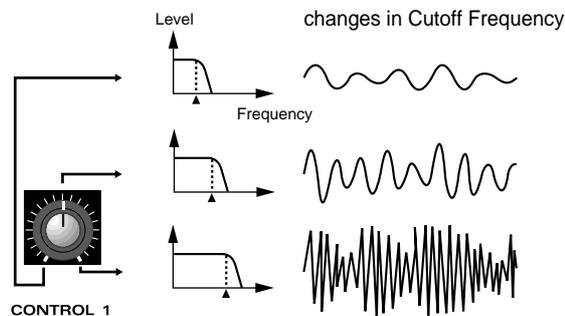
Se trata de un sonido sencillo con pocos armónicos. Se utiliza para crear sonidos de flauta, etc

■ NOISE

Aplicando un LPS (filtro pasa bajos, pág. 73) al ruido, se pueden producir muchos "colores" distintos de ruido.

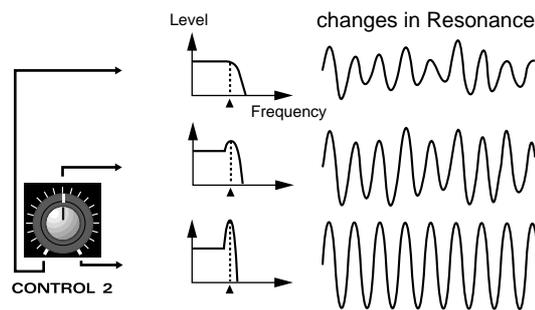
[ 1 ] CUTOFF FREQ :

Esta función ajusta la frecuencia de corte del LPF. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, el ruido tendrá más componentes de frecuencias altas y al mismo tiempo, el volumen también aumentará. (Cuando el control se gira completamente en el sentido contrario al de las agujas del reloj se produce la total ausencia de sonido.) Además, como la frecuencia de corte cambiará dependiendo de la tecla que esté haciendo sonar, el ruido cambiará. La frecuencia de corte será más alta cuando haga sonar las notas más agudas y será más baja cuando haga sonar las notas más graves.



[ 2 ] RESONANCE :

Regula el énfasis aplicado al área cercana a la frecuencia de corte. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, el sonido será más afinado. Si el control se gira completamente en el sentido de las agujas del reloj, se obtendrá una onda sinusoidal.



.....

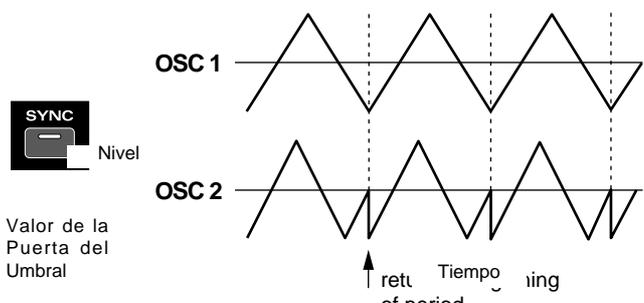
● Características de los valores elevados de RESONANCE  
 Cuando RESONANCE=127, se obtendrá una onda sinusoidal, produciendo un sonido afinado. En este momento, ajustar CUTOFF FREQ=64 hará que la afinación corresponda a la tecla que se está haciendo sonar. Cuando se modifica, en pasos de una unidad, el valor de CUTOFF FREQ, la afinación se modificará en pasos de un semitono. Puede considerar conveniente utilizar la función Edit Scope (pág. 64) para visualizar el valor a medida que realiza los ajustes.

.....

[SYNC] (Interruptor de Sincronía)

Esta función activa sync en on/off. Cuando está activado, el indicador se ilumina y se produce un sonido complejo con muchos armónicos. Es eficaz cuando la afinación de OSC2 es superior a la afinación de OSC1.

Sync hace que la onda resultante de OSC 2 está sincronizada con la onda resultante de OSC 1. ("Funciones que utilizan OSC 1 y OSC 2" (pág. 73)). Es decir, cada vez que la forma de onda de OSC 1 vuelve al inicio de su período, OSC 2 también volverá al inicio de su período, produciendo una forma de onda compleja.



- \* Si es difícil apreciar el efecto de Sync, gire [OSC BALANCE] en el sentido de las agujas del reloj (hacia OSC 2).
- \* No se producirá Sync si NOISE está seleccionado como OSC 2 [WAVEFORM] o si [EXIT] está activado.

● Cambios tímbricos utilizando Sync

Si activa [SYNC] y modifica [RANGE] o [FINE/WIDE], el timbre de OSC 2 se modificará de varias formas mientras que la afinación se mantiene..

[ RANGE ]

Especificar la afinación de OSC 2 en relación a OSC 1 en una gama de +/-24 semitonos (+/- 2 octavas). Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, la afinación de OSC 2 aumenta. Cuando se gira en el sentido contrario al de las agujas del reloj, la afinación de OSC 2 disminuye. Con un ajuste 0, OSC 2 tendrá la misma afinación que OSC 1.

Con ajustes de - WIDE o +WIDE, el control [FINE/WIDE] puede ajustar la afinación de OSC 2 en una gama de +/-4 octavas. Sin embargo, en este caso debe asegurarse de que ha girado el control completamente en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario.

- \* Para que le resulte fácil realizar los ajustes adecuados, los ajustes -24, -12, 0, +12 y +24 tienen mayor amplitud que los demás ajustes.

[ FINE/WIDE ] (Fine tune/Wide)

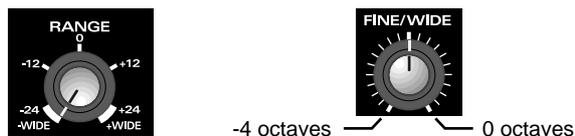
Cuando el ajuste de [RANGE] es -24 a +24, este control proporciona un ajuste +/-50 octavas (+/- 1/2 semitono) a la afinación especificada en el ajuste de [RANGE]. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, la afinación OSC 2 aumenta. Si se gira en el sentido contrario, la afinación de OSC 2 disminuye. Cuando este control se encuentra en la posición central, la afinación será la que especifica el ajuste de [RANGE].

Cuando el control [RANGE] está ajustado en la posición máxima en el sentido contrario al de las agujas del reloj (-WIDE) o en la posición máxima en el sentido de las agujas del reloj (+WIDE), el control puede girarse en el sentido contrario al de las agujas del reloj para ajustar la afinación en -4 a 0 octavas o en el sentido de las agujas del reloj para ajustar la afinación en 0 a +4 octavas.

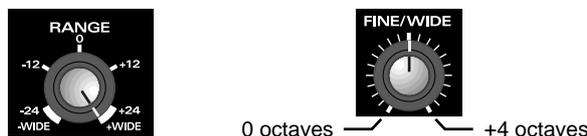
◆ Cuando [RANGE] es -24 - +24



◆ Cuando [RANGE] es -WIDE



◆ Cuando [RANGE] es +WIDE



- \* Para que le resulte fácil realizar los ajustes adecuados, el ajuste central tiene mayor amplitud que los demás ajustes.

● Dar al sonido mayor espaciosidad

Si selecciona la misma forma de onda para OSC 1 y OSC 2, ajuste [RANGE] en 0 y utilice [FINE/WIDE] para crear una afinación ligeramente diferente entre OSC 1 y OSC 2. El sonido será más espacioso (efecto Detune).

[RING] (Interruptor de Modulador en Anillo)

Esta función activa el Modulador en Anillo en on/off. Cuando está activado, el indicador se iluminará y el sonido se vuelve más metálico. Es adecuado para crear sonidos de campanas, etc.

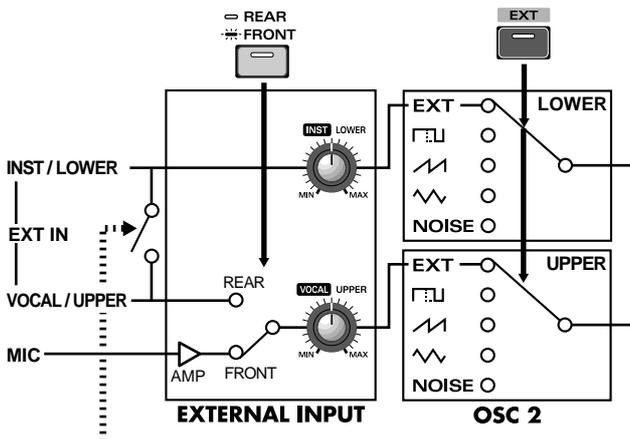
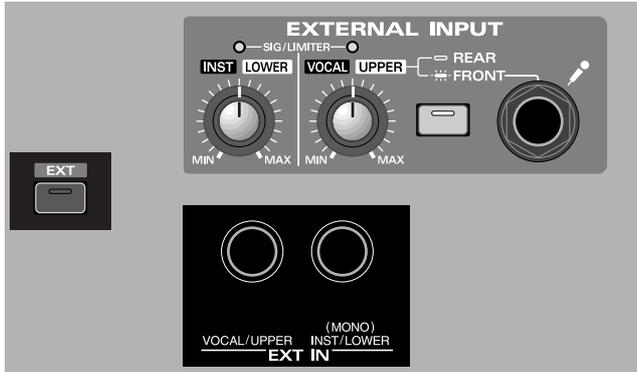
El modulador en anillo multiplica la forma de la onda de OSC1 por la forma de la onda de OSC2, produciendo un sonido que contiene muchos armónicos, que no se encuentran en ninguna de las formas de onda originales. ("Funciones que utilizan OSC1 y OSC2", pág. 73). Puesto que hay un gran número de armónicos inarmónicos, el sonido será desafinado y disonante.

- \* El sonido de los armónicos acabados de generar será generado por OSC 2, de modo que si es difícil apreciar el resultado del modulador en anillo, debe girar OSC COMMON [OSC BALANCE] en el sentido de las agujas del reloj (hacia OSC 2).

## Utilizar las Entradas Externas

Las señales de audio procedentes de una fuente externa pueden entrar a través del jack EXT IN o del jack MIC. En este caso, no se podrá utilizar la forma de onda OSC 2.

Los ajustes relacionados con una entrada externa pueden realizarse en [EXT] (Interruptor de Entrada Externa) de la sección OSC 2 y en la sección EXTERNAL INPUT.



Cuando está conectado un solo jack.

VOCAL/UPPER: El sonido entrará solamente en la parte UPPER.

INST/LOWER: El mismo sonido entrará en ambas partes (UPPER/LOWER).

El sonido que entra a través del jack INST/LOWER puede utilizarse como Profundidad de la Afinación/Modulación Cruzada

El sonido que entra a través del jack VOCAL/UPPER o del jack MIC puede utilizarse como OSC 2 de la parte Superior.

El sonido que entra a través del jack MIC se amplificará mediante el amplificador del micrófono. El sonido que tiempo a través del jack EXT IN VOCAL/UPPER se utilizará en su nivel original.

Al igual que para la forma de onda OSC 2, sólo se producirá sonido mientras se reciban mensajes de nota activada.

[EXT] (Interruptor de Entrada Externa)

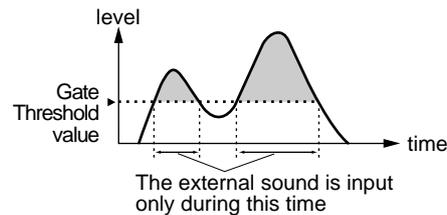
Cuando [EXT] se enciende, la [WAVEFORM] se apagará automáticamente y entrará sonido a través del jack EXT IN o del jack MIC.

Para apagar [EXT], pulse [WAVEFORM] para seleccionar una forma de onda para OSC 2.

Además, cuando [EXT] está encendido, [CONTROL 1] controlará el parámetro siguiente.

[1] GATE THRESHOLD:

Esta función ajusta el nivel de mínimo entrada. Sólo entrarán aquellos sonidos que sean más fuertes que el nivel especificado.



\* Si el Interruptor de Trigger Externo está activado (p.121), entran los sonidos de cualquier nivel. Según el ajuste del Umbral de la Puerta, la envolvente especificada por el Destino del Trigger Externo se inicia. Profundidad de la Afinación/Modulación Cruzada

\* No se asigna ningún parámetro a [CONTROL 2].

### Sección EXTERNAL INPUT

[REAR/FRONT] (Interruptor de Selección de Entrada Vocal) Tiempo

Esta función especifica si utilizará el jack VOCAL/UPPER o el MIC.

[REAR/FRONT] especifica el jack utilizado. Cuando (REAR) está desactivado, se utiliza el jack EXT IN VOCAL/UPPER; cuando (FRONT) está activado, se utiliza el jack MIC.

Este parámetro puede ajustarse independientemente en cada interpretación.

[INST/LOWER] / [VOCAL/UPPER] (Nivel de Entrada)

Esta función ajusta el volumen de la entrada externa. Profundidad de la Afinación/Modulación Cruzada

Incluso si entra tan Tecla Activada, el indicador SIG/LIMITER se iluminará en verde.

El limitador actuará sobre aquellos sonidos que excedan un nivel determinado, ajustando automáticamente el volumen para evitar que el sonido se distorsione. Cuando sucede esto, el indicador SIG/LIMITER se iluminará en rojo. Tiempo

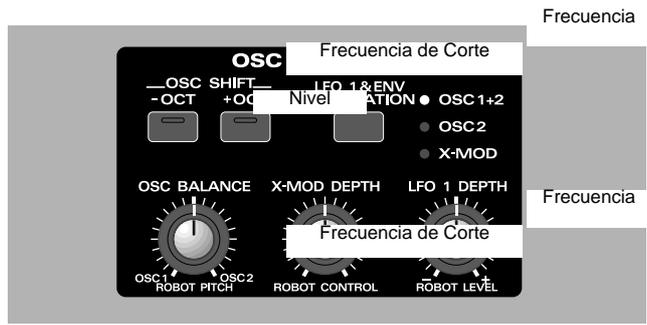
Si desea que el sonido Tecla Activada tenga un nivel de ejecución, ajústelo de modo que el indicador SIG/LIMITER se ilumine ocasionalmente en rojo.

\* El sonido de entrada externa se utiliza con frecuencia en la función Modulador de Voz (pág. 103) o en la función Trigger Externo (pág. 121).

# Modificar la Forma de Onda y la Afinación del Sonido

Nivel  
 En la sección OSC COMMON (Oscilador Común) y en la PITCH ENVELOPE (Envolvente de la Afinación) puede realizar ajustes que afecten tanto a OSC 1 como a Frecuencia

## OSC COM. Sección (Oscilador Común)



[OSC BALANCE] (Balance de Oscilador)  
 Esta función ajusta el balance entre el OSC 1 y OSC 2. Cuando el control se gira en el sentido contrario al de las agujas del reloj, el volumen de OSC 1 aumenta. Si se gira en el sentido de las agujas del reloj, aumenta el volumen de OSC 2. En la posición central, OSC 1 y OSC 2 tienen el mismo volumen.

OSC SHIFT / [+OCT] (Desplazamiento de Oscilador)  
 Desplaza la afinación que se produce cuando hace sonar su aparato MIDI, en pasos de una octava. Esto le permite hacer sonar notas que están por encima o por debajo de la gama real de su teclado MIDI.

Este método es útil cuando desea cambiar únicamente el Patch de una Parte específica en los modos Dual o Split.

Si pulsa [-OCT] la afinación bajará en pasos de una octava y si pulsa [+OCT] subirá en pasos de una octava.

- |       | [-OCT]  | [+OCT]   |                                 |
|-------|---------|----------|---------------------------------|
| -2OCT | rojo    | apagado: | Bajar la afinación dos octavas. |
| -1OCT | naranja | apagado: | Bajar la afinación una octava.  |
| 0OCT  | apagado | apagado: | Afinación normal.               |
| +1OCT | apagado | naranja: | Subir la afinación una octava.  |
| +2OCT | apagado | rojo:    | Subir la afinación dos octavas. |

[X-MOD DEPTH] (Profundidad de la Modulación Cruzada)

La función Modulación Cruzada se produce cuando OSC 2 modifica la frecuencia de OSC 1 ("Funciones que utilizan OSC 1 y OSC 2", pág. 73). La función [X-MOD DEPTH] ajusta la profundidad de esta Modulación Cruzada. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, el sonido de OSC 1 será más complejo, con más armónicos; y será adecuado para crear sonidos metálicos y efectos

especiales.

- \* Si la OSC 1 [WAVEFORM] está ajustada en SUPER SAW o NOISE, no se obtendrá el efecto de la Modulación Cruzada.
- \* Si el efecto de la Modulación Cruzada es difícilmente perceptible, gire OSC COMMON [OSC BALANCE] en el sentido contrario al de las agujas del reloj (posición Nivel) . Forma de Onda (Onda cuadrada)

.....  
 ● Cambios tí <sup>Frecuencia</sup> utilizando la Modulación Cruzada

Deje [X-MOD DEPTH] subido y desplace OSC2 [RANGE] o [FINE/WIDE] para modificar el timbre de varias formas sin modificar la afinación.  
 .....

[LFO 1 & ENV DESTINATION]  
 (LFO 1 & Destino de la Envolvente)

Seleccione una de las tres posibilidades siguientes para especificar cómo se aplicarán LFO 1 (pág. 77) y el generador de envolventes. Nivel Forma de Onda (Onda cuadrada)

OSC 1+2 (Oscilador 1+2):

Se aplican LFO 1 Frecuencia mente a la afinación de OSC 1 y OSC 2.

OSC 2 (Oscilador 2):

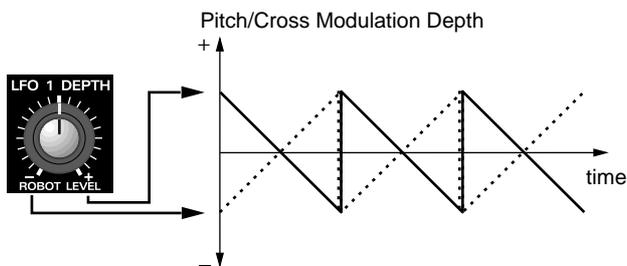
Se aplican LFO 1 y la envolvente a la afinación de OSC 2.

X-MOD (Profundidad de la Modulación Cruzada):

Se aplican LFO 1 y la envolvente a la Profundidad de la Modulación Cruzada.

[LFO 1 DEPTH]

Especificar la profundidad cuando se aplica LFO 1 (pág. 77) a la afinación. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj (posición Nivel) cambiando de Si se gira en el sentido contrario partiendo de la posición central, la forma de onda LFO 1 se inv Frecuencia cambio aumentará en el sentido contrario. Cuando el control está en la posición central, LFO 1 no afectará la afinación



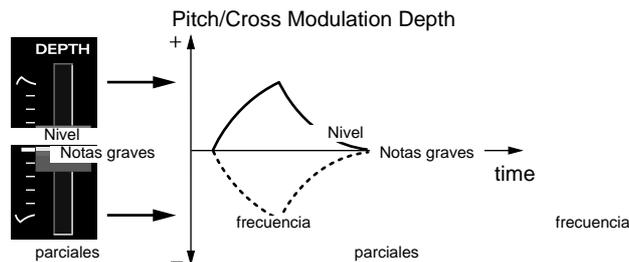
- \* Si se selecciona X-MOD en [LFO 1 & ENV DESTINATION], sustituya "afinación" en la explicación anterior por "profundidad de la modulación cruzada."

## Sección PITCH ENVELOPE



- \* Si se selecciona X-MOD en [LFO 1 & ENV DESTINATION], lea "afinación" en la explicación anterior en el lugar de "profundidad de la modulación cruzada."

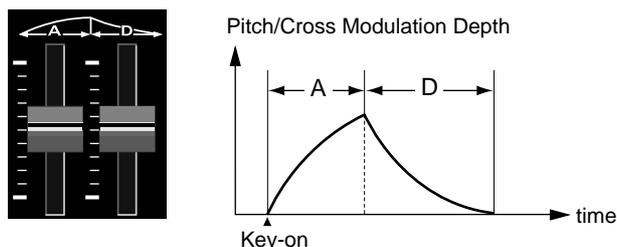
[DEPTH] (Profundidad de la Envolvente)  
 Esta función especifica la profundidad de la envolvente de la afinación. Subir el deslizador por encima de la posición central producirá una modificación mayor. Bajar el deslizador por debajo de la posición central invertirá la forma de la envolvente y producirá una modificación mayor en el sentido contrario. Cuando en deslizador se encuentra en la posición central, la envolvente de la afinación no afectará a la afinación



- \* Nivel (Notas agudas aplica una envolvente Nivel (Notas agudas -) a la Modulación Cruzada, el efecto será más destacado si [X-MOD DEPTH] está ajustado en un ajuste bajo. Cuando se aplica una envolvente negativa (-) a la Modulación Cruzada, el efecto será más destacado si [X-MOD DEPTH] esta ajustado en un ajuste alto.

[A] (Tiempo de Ataque) / [D] (Tiempo de Caída)

Especifica el Tiempo de Ataque y el Tiempo de Caída de la Frecuencia de la envolvente. Su valor aumenta cuando se sube el deslizador (Octava)

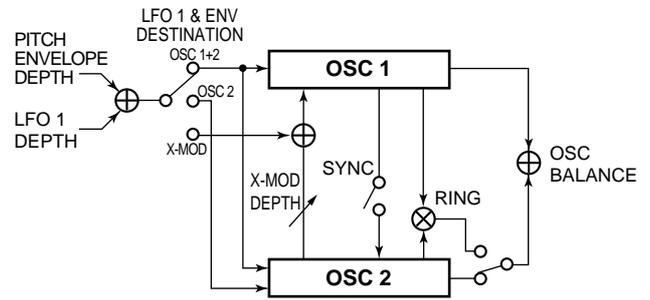


- A: Tiempo desde que se pulsa la tecla hasta alcanzar la afinación máxima.

D: Tiempo desde que se alcanza la modificación de afinación máxima hasta alcanzar la afinación normal

**Frecuencia de Corte**

● Funciones que utilizan OSC 1 y OSC 2.  
 Las funciones que utilizan OSC 1 y OSC 2 (Sync, Modulador de Anillo, Modulación Cruzada) se aplican para modificar el sonido como muestra el siguiente diagrama.



**Modificar el Brillo**

El Sonido está formado por parciales (armónicos) en muchas frecuencias. El filtro permite pasar una gama específica de frecuencias (o restringe la manera en que pasan) y de esta forma modifica el brillo del sonido. La sección FILTER y la sección FILTER ENVELOPE permiten seleccionar la clase de filtro y realizar la modificación de la forma de la onda de salida de varias formas para modificar el brillo

Frecuencia de Corte

tiempo

**Sección FILTER**  
 tecla activada      tecla desactivada



**Sección FILTER**

Seleccione una de las siguientes clases de filtros.

HPF (Filtro Pasa Altos):

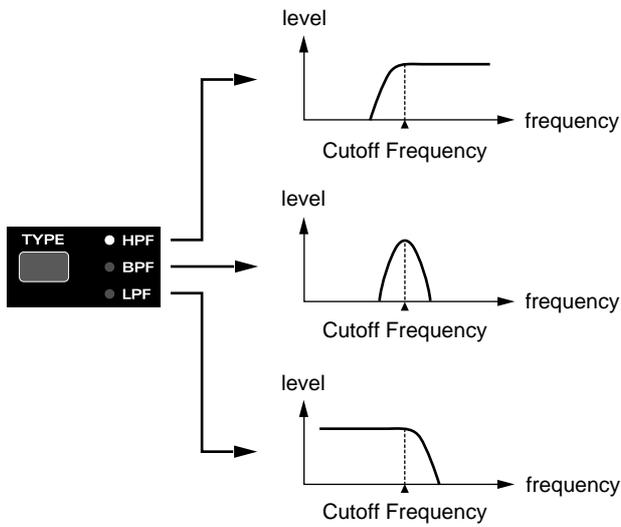
Esta clase de filtro permite que pasen los parciales superiores a la frecuencia de corte. Es útil cuando desea que el sonido sea brillante y definido..

BPF (Filtro Pasa Bandas):

Esta clase de filtro permite que pasen los parciales localizados en el área de la frecuencia de corte. Esto realzará la gama de medios y es útil para crear sonidos con carácter único.

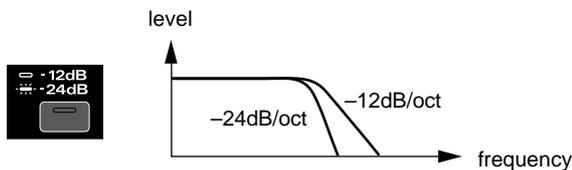
**LPF (Filtro Pasa Bajos):**

Esta clase de filtro permite que pasen los parciales inferiores a la frecuencia de corte. Es el filtro más corriente y es útil cuando desea que el sonido sea menos estridente.



**[-12dB/-24dB] (Gradiente de Corte)**

Esta función selecciona el gradiente del filtro. Cuando el indicador está apagado el gradiente será más gradual (-12dB/oct). Cuando se pulsa [-12dB/-24dB] para que el indicador se ilumine, el filtro tendrá un gradiente pronunciado (-24dB/oct), haciendo una clara distinción entre los armónicos que pasan a través del filtro y los que no pasan.

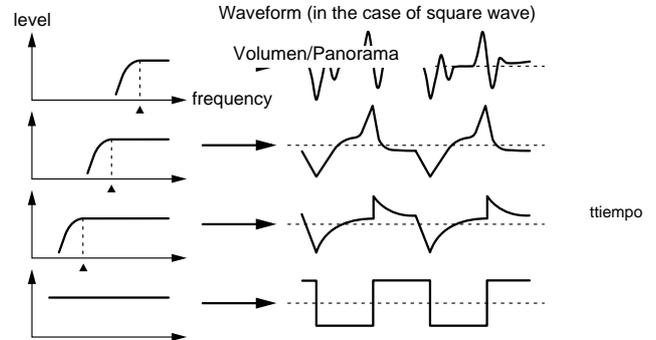


**[CUTOFF FREQ] [Frecuencia de Corte]**

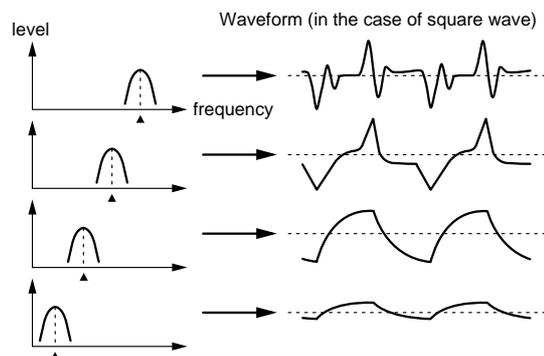
Esta función ajusta la frecuencia de corte del filtro. La frecuencia de corte es un parámetro que especifica la frecuencia en que el filtro empezará a restringir (cortar) los parciales. Modificando la frecuencia de corte se puede controlar el brillo del sonido. Cuando sube el deslizador, la frecuencia de corte será mayor, produciendo un timbre más brillante.

**● Clase de Filtro y Frecuencia de Corte**

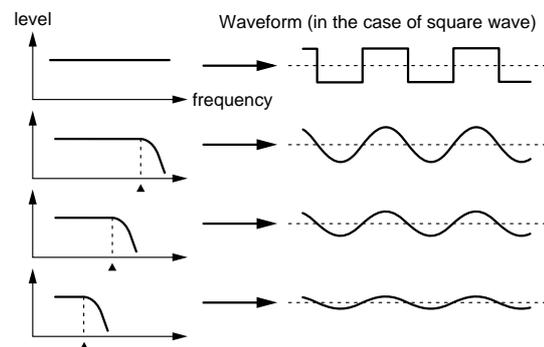
Cuando el filtro está ajustado en HPF, la frecuencia de corte reducirá los parciales inferiores, produciendo un sonido más brillante. Al mismo tiempo, el volumen también bajará. Con los ajustes elevados de este parámetro, algunas formas de onda no producirán sonido alguno.



Cuando el filtro está ajustado en BPF sólo podrán pasar los parciales de la gama de frecuencia especificados por la frecuencia de corte. Con los ajustes elevados de este parámetro, algunas formas de onda no producirán sonido alguno.

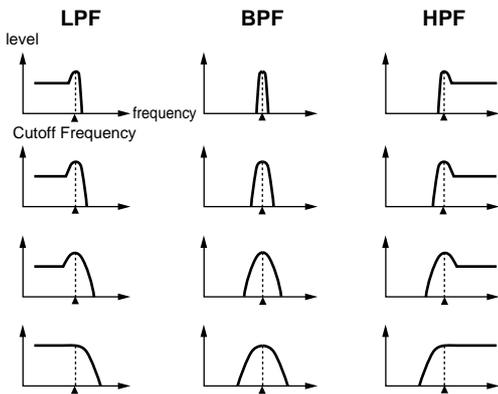


Cuando el filtro está ajustado en LPF, la reducción de la frecuencia de corte disminuirá los parciales superiores, produciendo un sonido menos estridente. Al mismo tiempo, el volumen también bajará.



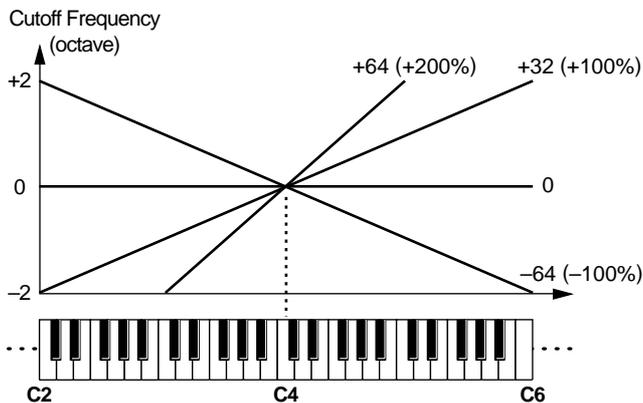
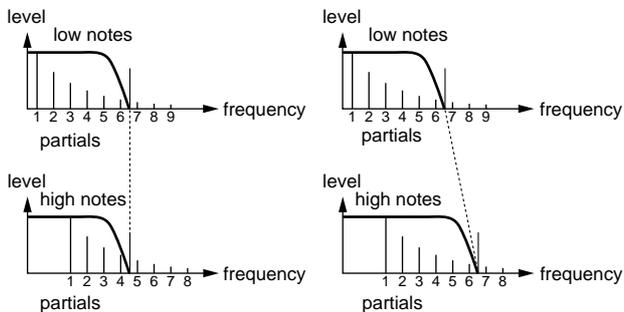
**[ volumen NCE ]**

Cuando se sube este deslizador, los parciales de la región de la frecuencia de corte se realzan, produciendo un sonido distintivo. Si subimos el deslizador todavía más, se oirá un nuevo sonido además del sonido de OSC 1 y OSC 2 (fenómeno denominado oscilación), de modo que generaln tiempo evitar los ajustes tecla activada [volumen] tecla desactivada [NCE] parámetro.



[KEY FOLLOW]

Esta función ajusta la profundidad del Seguimiento de Tecla para el filtro. Cuando el filtro es un LPF, un ajuste central del Seguimiento de Tecla hará que la frecuencia de corte quede fijada y que la afinación del sonido no le afecte (es decir, la nota que hizo sonar). Esto significa que al hacer sonar notas más agudas, el sonido tendrá menos parciales, haciendo que éste sea cada vez menos estridente en comparación con las notas graves. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, las notas más agudas tendrán una frecuencia de corte más alta, permitiendo que las notas agudas mantengan su brillo. El Seguimiento de Tecla en la posición +32 (ajustada mientras visualiza el valor en Edit Scope, pág. 64), el sonido tendrá el mismo brillo en todas las teclas. A la inversa, cuando el control se gira en el sentido contrario al de las agujas del reloj partiendo de la posición central, hacer sonar las notas mas agudas hará que la frecuencia de corte sea más baja. Esto significa que las notas agudas serán todavía menos estridentes que cuando el control está en la posición central.



Tanto para HPF como para BPF, ajustar el Seguimiento de Tecla en +32 permitirá que haga sonar todas las notas con el mismo brillo.

\* Cuando la [CUTOFF FREQ] esté ajustada en la posición central, el efecto del Seguimiento de Tecla se podrá apreciar claramente

.....

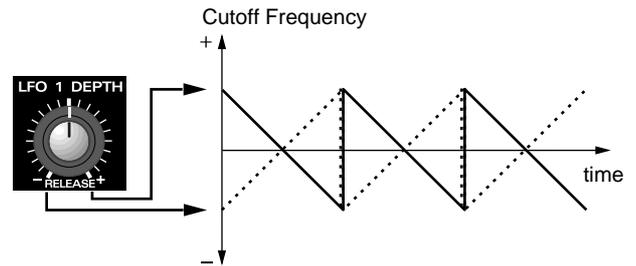
● Formas de utilizar el Seguimiento de Tecla

Si está haciendo sonar un sonido de tipo instrumento metal en un solo, puede hacer girar [KEY FOLLOW] en el sentido contrario al de las agujas del reloj desde la posición central, de modo que las notas agudas sean menos estridentes. Si está haciendo sonar el sonido tipo instrumento de metal como integrante de un acompañamiento, puede girar [KEY FOLLOW] en el sentido de las agujas del reloj desde el centro para que el timbre se mantenga en bemol.

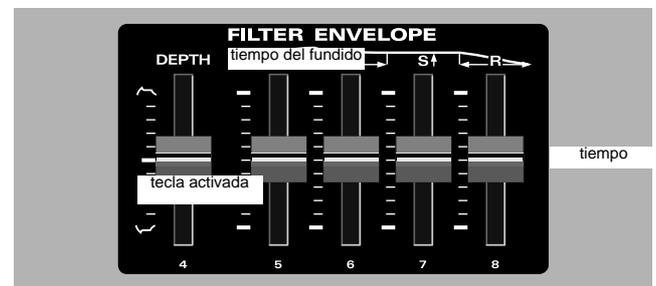
.....

[LFO 1 DEPTH]

Cuando se aplica LFO 1 (pág. 77) a la frecuencia de corte, este parámetro determina la profundidad del efecto. Cuando se gira el control desde el centro en el sentido de las agujas del reloj, el efecto aumenta. Si el control se gira desde el centro en el sentido contrario al de las agujas del reloj, la forma de onda LFO 1 será invertida y el efecto aumentará. Con un ajuste en la posición central, LFO 1 no afectará a la frecuencia de corte (brillo).

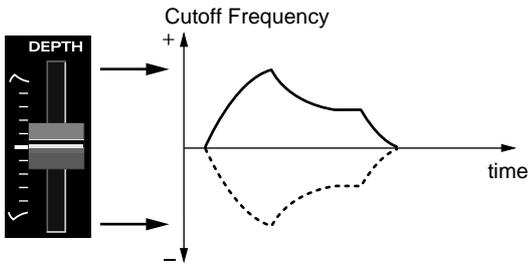


Sección FILTER ENVELOPE



[DEPTH] (Profundidad de la Envolvente)

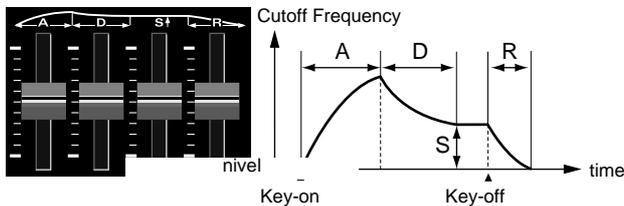
Esta función ajusta la profundidad de la envolvente del filtro. Cuando el deslizador se sube por encima de la posición central, aumenta la modificación. Cuando se baja por debajo de la posición central, la modificación aumenta en el sentido contrario. Con un ajuste en la posición central, la envolvente del filtro no afecta al brillo.



- \* Tenga en cuenta la siguiente precaución cuando el Trigger Individual (pág. 116) o el Trigger Externo (pág. 121) está activado. Si el Destino del Trigger es FILTER o FILTER&AMP, interpretar sin recibir un trigger puede no producir el sonido esperado, puesto que el efecto de la envolvente del filtro no será aplicable.
- \* Cuando se aplica una envolvente positiva (+), el efecto será más apreciable si [CUTOFF FREQ] está ajustado en un ajuste bajo. Cuando se aplica una envolvente negativa (-), el efecto será más apreciable si [CUTOFF FREQ] está ajustado en un ajuste alto.

[A] (Tiempo de Ataque) / [D] (Tiempo de Caída)  
 [S] (Nivel de Sustain) / [R] (Tiempo de Desvanecimiento)

Estos parámetros ajustan el Tiempo de Ataque, el Tiempo de Caída, el Nivel de Sustain y el Tiempo de Desvanecimiento del filtro de la envolvente. Subir el deslizador aumentará el valor correspondiente.



- A:** Tiempo desde que se hace sonar la nota hasta que se alcanza el brillo máximo
- D:** Tiempo hasta que el brillo alcanza un nivel constante
- S:** Nivel en que el brillo se mantendrá constante
- R:** Tiempo desde que la nota se desvanece hasta que el sonido vuelva a cobrar su brillo original

## Modificar el Volumen

Los parámetros de la sección AMP (Amplificador) y de la sección AMP ENVELOPE (Envolvente del Amplificador) modifican el volumen y la forma en que el sonido empieza y termina.

### Sección AMP (Amplificador)



[LEVEL]  
 Esta función especifica el volumen del Patch. El volumen aumenta cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj. El ajuste [LEVEL] está guardado en el Patch, de modo que si desea que cada Patch tenga un volumen distinto, puede ajustar cada Patch de esta forma. En cambio, el VOLUME [LEVEL] se utiliza para ajustar el volumen de todo el JP-8080.

[PAN] (Interruptor del Panorama Automático/Panorama Manual)  
 Seleccione una de las tres formas en que se modificarán el volumen o el panorama (posición estereofónica).

- OFF (apagado):**  
 LFO 1 (pág. 77) modulará el volumen cíclicamente.
- AUTO (Panorama Automático):**  
 LFO 1 desplazará el panorama hacia la izquierda y la derecha cíclicamente.

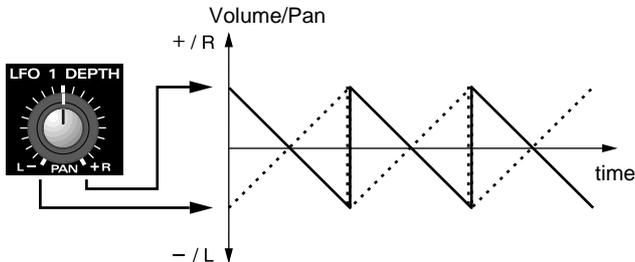
**MANUAL (Panorama Manual):**  
 Ajusta [LFO DEPTH] para desplazar el sonido hacia la izquierda o hacia la derecha en el campo estereofónico.

- \* El ajuste del Tiempo de Desvanecimiento del LFO 1 no afecta al Panorama Automático.
- \* En los casos siguientes, los efectos de Panorama Auto y de Panorama Manual no estarán disponibles.
  - Cuando el sonido se envía desde los jacks de salida en MONO.
  - Cuando la Asignación de Salida (pág. 115) está ajustada en PARALLEL OUT.

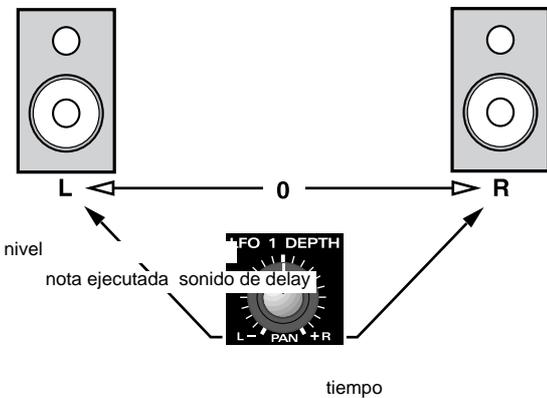
[LFO 1 DEPTH]  
 LFO 1 (pág. 77) se aplicará a Nivel o a Panorama. Al girar el control en el sentido del reloj partiendo del centro producirá una modificación mayor. Girar el control en el sentido contrario al de las agujas del reloj partiendo del centro invierte la forma de onda LFO 1 y produce una modificación mayor en el sentido contrario. Con un ajuste central, LFO 1 no afectará al nivel ni al panorama.

Cuando [PAN] está ajustado en MANUAL, girar el control en el sentido de las agujas del reloj partiendo del centro desplazará el sonido hacia la derecha en el campo estereofónico y girar el control en el sentido contrario al de las agujas del reloj partiendo del centro desplazará el sonido hacia la izquierda en el campo estereofónico. Con un ajuste central, el sonido se podrá escuchar desde el centro.

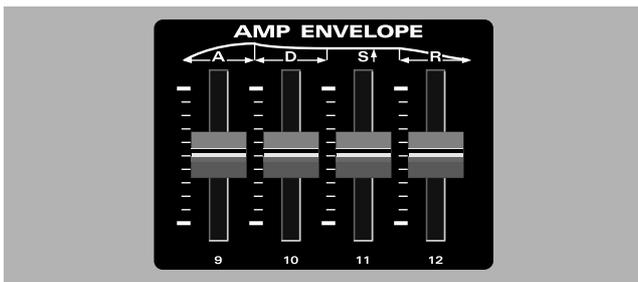
◆ Cuando [PAN] está desactivado (oscuro) o ajustado en AUTO



◆ Cuando [PAN] está ajustado en MANUAL

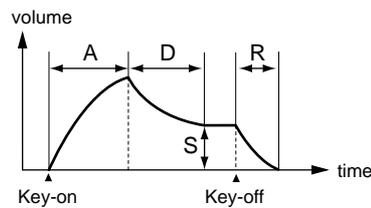


— Tiempo de Delay  
 ■ Sección (Envolvente del Amplificador)



A] (Tiempo de Ataque) / [D] (Tiempo de Caída)  
 [S] (Nivel de Sust<sup>nivel</sup> / Desvanecimiento)  
 Estos parámetros ajustan el Tiempo de Ataque, el Tiempo de Caída, el Nivel de Sustain y el Tiempo de Desvanecimiento del filtro de la envolvente. Subir el deslizador aumenta el tiempo correspondiente nivel

tiempo



- A: Tiempo desde que se hace sonar la nota hasta que se alcanza el volumen máximo
  - D: Tiempo hasta que el volumen alcanza un nivel constante
  - S: Nivel en que el volumen se mantendrá constante
  - R: Tiempo desde que la nota se desvanece hasta que desaparece el sonido
- \* Tenga en cuenta la siguiente precaución cuando el Trigger Individual (pág. 116) o el Trigger Externo (pág. 121) está activado. Si el Destino del Trigger es AMP o FILTER&AMP, interpretar sin recibir un trigger puede no producir el sonido esperado, puesto que el efecto de la envolvente del amplificador no será aplicable.

● Ejemplo de distintas envolventes

Los dos Patches siguientes del JP-8080 contienen ajustes de la envolvente del amplificador típicos. Si desea crear un sonido de tipo caída como el de un piano o un sonido de tipo sostenido como el de un órgano, una forma fácil de conseguirlos es seleccionar uno de los siguientes Patches y ajustar los deslizadores y los controles a su manera.

- P1: B87: Envlovente tipo caída
- P1: B88: Envlovente tipo sostenido

## Modular el Sonido (LFO 1)

La sección LFO 1 (Oscilador de Frecuencias Bajas) produce una forma de onda, al igual que las secciones OSC 1 y OSC 2. Sin embargo, mientras las formas de onda OSC 1 y OSC 2 se utilizan para producir el sonido mismo, la forma de onda del LFO 1 se utiliza para modular cíclicamente la afinación, el brillo o el volumen del sonido.

\* La profundidad de LFO 1 en todos ellos se ajusta con los controles [LFO 1 DEPTH] de la sección OSC COMMON, sección FILTER y sección AMP.



[ WAVEFORM ]  
 Seleccione una de las cuatro opciones siguientes como forma de

onda del LFO 1 de salida. El sonido estará modulado en la forma indicada por la forma de onda LFO 1 seleccionada.

 (Onda Triangular):

Se modulará el sonido continuamente. Esta forma de onda es adecuada para conseguir efectos de vibrato, etc.

 (Onda Diente de Sierra):

Cuando el sonido alcanza su ajuste mínimo vuelve al máximo y luego vuelve a empezar a caer. Si el [LFO 1 DEPTH] de las

secciones OSC COMMON, FILTER y AMP se gira desde el centro en el sentido contrario al de las agujas del reloj, la dirección se invertirá. (Cuando el sonido alcance el ajuste máximo, pasará al mínimo y luego volverá a aumentar otra vez.)

 (Onda Cuadrada):

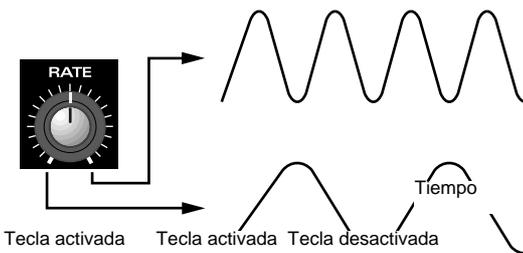
El sonido alternará entre dos ajustes.

 (Muestrear y Mantener):

Este sonido alternará aleatoriamente entre varios ajustes.

[RATE]

Esta función ajusta la velocidad de modulación de LFO 1. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, la frecuencia de modulación aumenta.

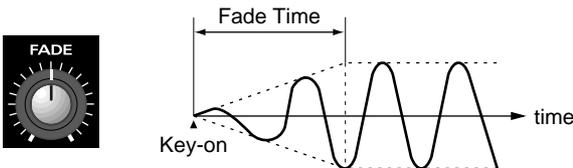


Cada nota dispone de un ataque

\* La Frecuencia LFO 1 puede sincronizarse con los mensajes de Clock MIDI de un secuenciador, etc. Para más información, véase "Sincronizar la Frecuencia LFO 1 con el Tempo (LFO Sync)" (pág. 120) y "Sincronizar Chorus, Delay, LFO 1, Conjunto o Delay del Modulador de Voz" (pág. 144).

[FADE] [FADE] (Tiempo del Fundido)

Esta función especifica el tiempo desde que se pulsa una tecla y se empieza a aplicar el LFO 1 hasta que la modulación alcanza la cantidad especificada por el ajuste de Profundidad de cada sección. Girar el control en el sentido de las agujas del reloj aumenta el tiempo de fundido. Los ataques desaparecen y los notas quedan conectadas sin interrupciones.



## Realizar Ajustes en los Efectos (Effects)

### Ajustar el Timbre Agudo y Grave (Tone Control)

La función TONE CONTROL permite que realce o atenúe las frecuencias agudas o graves del sonido para ajustar el timbre a su gusto.

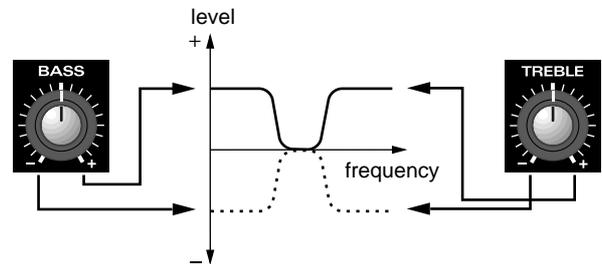


[BASS]

Este control realza/atenua la gama de frecuencias graves. Girar el control en el sentido de las agujas del reloj partiendo del centro realza la gama de frecuencias graves, produciendo un sonido más sólido. Girarlo en el sentido contrario al de las agujas del reloj partiendo del centro atenúa la gama de frecuencias graves.

[TREBLE]

Este control realza/atenua la gama de frecuencias agudas. Girar el control en el sentido de las agujas del reloj partiendo del centro realza la gama de frecuencias agudas, produciendo un sonido con más definición. Girarlo en el sentido contrario al de las agujas del reloj partiendo del centro atenúa la gama de frecuencias agudas.



### Añadir Espaciado y Profundidad al Sonido (Nivel Multi Efectos)

El Nivel Multi Efectos es una función que añade espaciosidad y profundidad al sonido. También puede seleccionar la clase de multi efectos en el ajuste [PATCH]

(BANK [4]) en la línea inferior de la pantalla.



[MULTI-FX] (NIVEL Multi Efectos)

Esta función especifica cantidad de multi efecto aplicado. Cuando se gira el control en el sentido de las agujas del reloj, el efecto se aplica con mayor intensidad.

■ Cambiar de tipo de Multi Efectos (Clase de Multi Efectos)  
 Puede cambiar de multi efecto cuando sea preciso para el sonido o la canción que esté haciendo sonar. El JP-8080 proporciona 13 clases de multi efectos.

- SUPER CHORUS SLW:** Chorus lento con modulación profunda.
- SUPER CHORUS MID:** Chorus con modulación media.
- SUPER CHORUS FST:** Chorus rápido con modulación superficial.
- SUPER CHORUS CLR:** Chorus con sensación de transparencia. Se aplican más chorus a la frecuencia aguda, produciendo una sensación más ligera.

- FLANGER SLOW:** Flanger con modulación retardada.
- FLANGER DEEP:** Flanger con modulación profunda.
- FLANGER FAST:** Flanger con modulación rápida.
- DEEP PHASING SLW:** Phasing lento con modulación profunda.
- JET PHASING:** Efecto reminiscente del sonido de un reactor despegando y aterrizando.
- TWISTING:** Efecto como si el sonido diera vueltas sobre sí mismo.

**FREEZE PHASE 1/2:** Delay corto. Es efectivo para añadir una

**DISTORTION:** Este efecto distorsiona el sonido.

- 1 **Pulse [EDIT].**  
 El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.
- 2 **Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para e de Multi Efectos.**

El indicador [PATCH] se iluminará.



- 3 **Pulse [DEC]/[INC] para seleccionar la Clase de Multi Efectos deseada.**
- 4 **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**  
 Se mostrará de nuevo la pantalla anterior.  
 El ajuste de la Clase de Multi Efectos se ha realizado.

\* La Frecuencia chorus (velocidad de modulación) puede

sincronizarse con los mensajes MIDI Clock procedentes de un secuenciador, etc.

Para más información véase “Sincronizar la Modulación de Chorus con el Tempo / LFO 1 (Chorus Sync)” (pág. 119) y “Sincronizar Chorus, Delay, LFO 1, Conjunto y Delay del Modulador de Voz” (pág. 144).

## Añadir un Efecto de Eco (Delay)

Delay es un efecto que añade ecos al sonido. Los ajustes de la sección DELAY afectan a cómo se oye el sonido de delay. También puede seleccionar la clase de delay en el ajuste [PATCH] (BANK [4]) en la línea inferior de la pantalla.

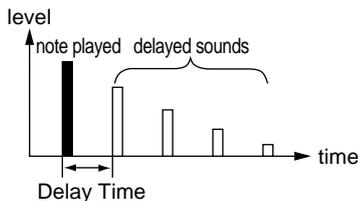


### [ LEVEL ]

Esta función especifica la cantidad de sonido de delay en relación al sonido original (sin delay). Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, el sonido de delay será más alto.

### [ TIME ]

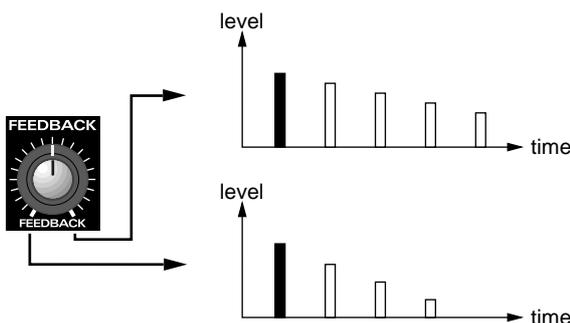
Esta función especifica el tiempo (intervalo entre delays) desde que se pulsa una tecla para hacer sonar un sonido hasta que se oye el sonido de delay. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, el tiempo aumentará.



\* También se puede sincronizar el Tiempo de Delay de los mensajes MIDI Clock de un secuenciador, etc. Para más información véase "Sincronizar el Tiempo de Delay con el Tempo (Delay Sync)" (pág. 119) y "Sincronizar Chorus, Delay, LFO 1, Conjunto y Delay del Modulador de Voz" (pág. 144).

### [ FEEDBACK ]

Esta función especifica la cantidad de regeneración para el sonido de delay; es decir, la forma en que los sonidos de delay disminuirán gradualmente a lo largo del tiempo. Con una pequeña cantidad de regeneración, los sonidos de delay disminuirán rápidamente cuando haya dejado de pulsar la tecla. Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, la regeneración aumenta y los sonidos de delay disminuirán durante un intervalo más largo una vez haya dejado de pulsar la tecla.



## ■ Cambiar de tipo de Delay (Tipo de Delay)

Puede cambiar de tipo de delay para que corresponda con el sonido o la canción que esté haciendo sonar. El JP-8080 proporciona 5 clases de delay

**PANNING L-> R:** El sonido de delay se mueve de izquierda a derecha en el campo estereofónico. Valor para la velocidad máxima.

**PANNING R->L:** El sonido de delay se mueve de derecha a izquierda en el campo estereofónico. Valor para la velocidad mínima.

**PANNING L->R/ R->L:** El tiempo de delay es 1/4 parte del tiempo de respuesta a la velocidad y se desplaza de izquierda a derecha en el campo estereofónico en el orden de derecha a izquierda.

**MONO SHORT:** El sonido de delay está colocado en el centro. El tiempo de delay es igual que el de PANNING SHORT.

**MONO LONG:** El sonido de delay es asignado al centro. El tiempo de delay es el doble que el de PANNING L->R/ R->L.

\* El tiempo de delay variará dependiendo de la clase de delay. Cuando [TIME] se gira totalmente en el sentido de las agujas del reloj, el tiempo de delay de cada clase de delay será el siguiente.

- MONO LONG=1250 ms (1,25 segundos)
- PANNING L->R: Si los ajustes ya han sido efectuados
- PANNING SHORT, MONO SHORT=156 ms

\* En los casos siguientes, no se puede obtener el efecto del delay panorámico.

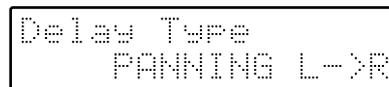
- Cuando el sonido de salida todavía no han sido efectuados, la salida en MONO.
- Cuando la Asignación de Salida (pág. 115) está ajustada en PARALLEL OUT.

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

### 2 Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para acceder a la pantalla Clase de Delay.

El indicador [PATCH] se iluminará.



### 3 Pulse [DEC]/[INC] para seleccionar la Clase de Delay deseada.

### 4 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

El ajuste de la Clase de Delay se ha realizado

## ● Conexiones de efectos

Los efectos (Tone Control, Delay, Multi Effects) del JP-8080 están conectados como sigue.



valor cuando la  
velocidad es la máxima

Valor cuando la  
velocidad es estándar

valor cuando la  
velocidad es la mínima

valor cuando la  
velocidad es la máxima

Valor cuando la  
velocidad es estándar

valor cuando la  
velocidad es la mínima

accionado manteniendo la misma gama de cambio

Ataque suave

Ataque fuerte

afinación

afinación

Además de los parámetros explicados en el capítulo 3, el JP-8080 proporciona una serie de funciones que puede utilizar para modificar el sonido en tiempo real.

## Hacer Sonar Notas Individuales (Interruptor Solo)

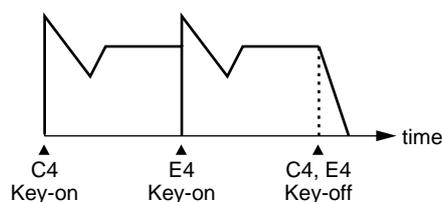
Cuando utilice un sonido de instrumento solista o cuando haga sonar solos de notas individuales, es útil seleccionar Mono, Ligado o Unísono de modo que aunque pulse dos teclas simultáneamente, las notas no se solaparán ni serán poco claras.

Mono/Legato/Unísono pueden ajustarse independientemente para cada Patch.

### MONO:

Las notas se articularán individualmente de forma nítida. Si combina esta función con Portamento, su interpretación será más homogénea.

#### Mono

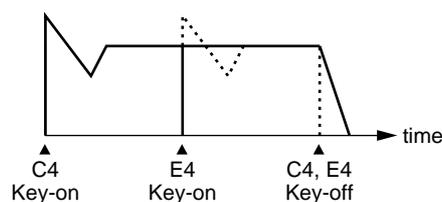


Each note has an attack

### LEGATO:

Las notas sonarán de una a una y sin separaciones entre ellas sólo cuando las interprete con ligados (es decir, pulsando la tecla siguiente antes de soltar la tecla anterior).

#### Legato



Attacks disappear and the notes are connected smoothly

### UNISON:

Todas las voces sonarán juntas. El número de voces que pueden sonar simultáneamente cuando el Modo Teclado es Dual o Split dependerá del ajuste Asignación de Voz (pág. 116). Si [LEGATO] y [UNISON] se pulsan al mismo tiempo, las notas sonarán en Unísono y Ligados.

También puede desplazar la afinación de las voces para crear sonidos gruesos. (Unison Detune)

## Interruptor Solo Activado/Desactivado

- \* Cuando todos los indicadores del interruptor Solo están apagados, el JP-8080 está en modo Polifónico (situación normal de interpretación).
- 1 **Para seleccionar el modo deseado, pulse uno de los botones [MONO]/ [LEGATO]/ [UNISON] para que se ilumine el indicador.**
- 2 **Para desactivar el modo seleccionado, pulse de nuevo el botón para que el indicador se apague.**
- 3 **Para seleccionar la función Unísono/Legato, pulse simultáneamente [LEGATO] y [UNISON] para que se iluminen los indicadores de ambos botones.**
- \* Si en este momento pulsa [MONO]/ [LEGATO]/ [UNISON], el modo del botón pulsado será seleccionado.
- 4 **Para apagar la función Unísono Ligado, pulse simultáneamente [LEGATO] y [UNISON] para que se apaguen los indicadores de ambos botones.**
- \* Cuando se utilizan Mono o Ligado, puede parecer que el sonido tiene un volumen más bajo que cuando interpreta polifónicamente. En este caso, aumente la Ganancia del Patch (pág. 121).
- \* Si selecciona FEEDBACK OSC como WAVEFORM de OSC 1, [MONO] o [LEGATO] se encenderán automáticamente. No es posible desactivarlo. Tampoco se podrá activar [UNISON].

## Hacer Que el Sonido de Unísono Sea Más Grueso (Unison Detune)

Este ajuste especifica la diferencia entre las voces, la con la afinación más aguda y la con la afinación más grave, que se hacen sonar simultáneamente. Pueden ajustarse hasta un máximo de 50 cents (1/2 semitono). Los ajustes más elevados producirán un sonido más grueso.

Los ajustes de la función Unison Detune pueden ajustarse independientemente en cada patch.

- 1 **Pulse [EDIT].**  
El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.
- 2 **Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para entrar en la pantalla Unison Detune.**  
El indicador [PATCH] se iluminará

Unison Detune 0

- 3 **Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyo ajuste desea modificar.**  
Si pulsa [LOWER] y [UPPER] simultáneamente, ambos indicadores se iluminarán y podrá editar simultáneamente los ajustes de ambas Partes.  
En este caso, el panel mostrará los ajustes del Patch Superior.
- 4 **Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el valor.**
- 5 **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**  
Volverá a mostrarse la pantalla anterior.  
Los ajustes Unison Detune han sido realizados.

## Interpretar Solos de tipo Sintetizador Analógico (Tipo de Envoltente en el Solo)

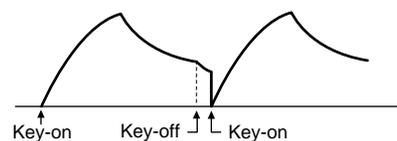
Los sintetizadores Análogos tienen la propiedad que cuando se pulsa una nueva tecla, el sonido no empieza desde cero, sino que sigue sonando a partir de la continuación de la envoltente de la nota anterior.

El JP-8080 <sup>Valor cuando se recibe el valor máximo del aftertouch (127)</sup>

efecto de ti <sup>Valor cuando se recibe el valor mínimo de aftertouch/breath</sup>  
utilizando (o cuando no se recibe el valor de aftertouch o de breath)

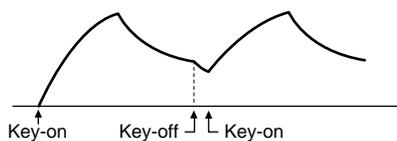
**STANDAR** <sup>Valor cuando se recibe el valor máximo del aftertouch (127)</sup>

La nota em<sub>a</sub>



### ANALOG:

La nota empezará siguiendo la envoltente de la nota anterior.



El ajuste Clase de Envoltente en Solo puede ajustarse independientemente para cada patch.  
si los ajustes ya han sido efectuados

- 1 **Pulse [EDIT].**  
El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.  
si los ajustes todavía no han sido efectuados
- 2 **Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para entrar en la pantalla Clase de Envoltente en Solo.**  
El indicador [PATCH] se iluminará

Env Type in Solo  
STANDARD

### 3 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyo ajuste desea modificar.

Si pulsa [LOWER] y [UPPER] simultáneamente, ambos indicadores se iluminarán y podrá editar simultáneamente los ajustes de ambas Partes.

En este caso, el panel mostrará los ajustes del Patch Superior.

### 4 Pulse [DEC]/[INC] para seleccionar STANDARD o ANALOG.

### 5 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

Los ajustes Clase de Envolverte en Solo han sido realizados

## Utilizar la Dinámica de Ejecución para Afectar los Parámetros (Velocidad)

Puede utilizar la velocidad (la fuerza con que se pulsan y se sueltan las teclas) para controlar simultáneamente varios parámetros.

Los ajustes de velocidad pueden realizarse independientemente para cada Patch.



### ■ Partes que pueden ser controladas

● Cuando están conectadas a REMOTE KBD IN  
La parte controlada dependerá del Modo Teclado.

**Single:** El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada en el Panel Select.

**Split:** Hacer sonar teclas a la derecha del punto de división (incluido) controlará el patch Superior y hacer sonar teclas a la izquierda controlará el patch Inferior.

(a) Valor cuando se recibe el valor máximo del aftertouch (127)

(b) Valor cuando se recibe el valor mínimo de aftertouch/breath (o cuando no se recibe el valor de aftertouch o de breath)

(c) Valor cuando se recibe el valor máximo del aftertouch (127)

un efecto sólo al Patch de una Parte u otra, puede borrar los ajustes de asignación de velocidad del otro Patch.

● Cuando están conectadas a MIDI IN

El patch de la parte ajustada en el mismo canal que el canal de transmisión del aparato MIDI externo será controlado. (Canal Parte MIDI: pág. 118)

### ■ Parámetros que pueden ser controlados

Los parámetros de todos los deslizadores/controles **excepto los siguientes** pueden ser controlados por la velocidad.

- VOLUME [LEVEL]
- [TEMPO]
- VOICE MODULATOR [CONTROL 1] y [CONTROL 2]
- EXTERNAL INPUT [INST/LOWER] y [VOCAL/UPPER]
- Los deslizadores/controles de los parámetros de Modulación de Voz cuando [UPPER] y [LOWER] están parpadeando.

La [R] de las secciones Envolverte del Filtro y Envolverte de la Amp están controladas por la velocidad de nota desactivada. Todos los demás parámetros están controlados por la velocidad de nota activada.

Cuando se utiliza la velocidad para controlar los siguientes parámetros, la modificación sólo tendrá lugar hacia arriba (o hacia la derecha) si el control/deslizador está situado en el centro o hacia la derecha. La modificación sólo se producirá hacia abajo (hacia la izquierda) si el control/deslizador está situado a la izquierda o hacia abajo. No se puede controlar el parámetro en la posición central (cero).

- [LFO1 DEPTH] de la sección OSC Común
- [DEPTH] de la sección Envolverte de la Afinación
- [LFO 1 DEPTH] de la sección Filtro
- [DEPTH] de la sección Envolverte del Filtro
- [LFO 1 DEPTH] de la sección Amp (excepto cuando esté en Panorama Manual)
- [DEPTH] de la sección LFO2

## Velocidad

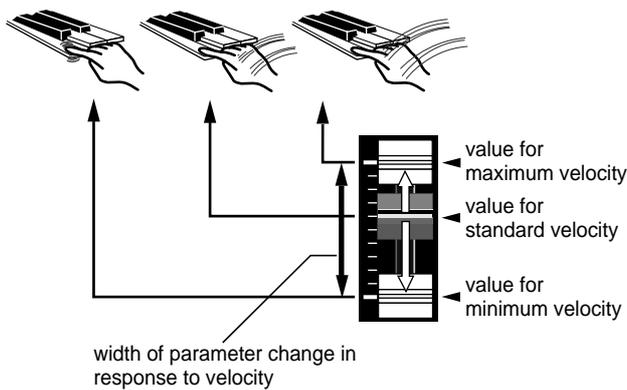
### Activada/Desactivada

Al pulsar [VELOCIDAD], alternará entre Velocity On/Off. Cuando está ajustado en On, el indicador se iluminará y la velocidad afectará al sonido tal como esté especificado en sus ajustes (véase los párrafos siguientes). Cuando está activado en Off, el sonido no modificará la respuesta a su dinámica de interpretación.

\* Cuando la Velocidad está en Off, el sonido se producirá como si la velocidad de Nota Activada (la velocidad con que pulsó la tecla) y la velocidad de Nota Desactivada (la velocidad con que soltó la tecla) fuera 80 (en una gama de 127 pasos). En el JP-8080, estos valores se denominan valores de velocidad estándar.

## Especificar la Amplitud de Cambio en un Parámetro

Cuando ajusta la amplitud de cambio del parámetro que tendrá lugar cuando la velocidad se modifica desde su valor estándar (80) al valor máximo (127), la amplitud de cambio del parámetro que tendrá lugar cuando la velocidad se modifica desde su valor estándar (80) al valor mínimo (0) se ajustará automáticamente



Desplazando el deslizador/control en el sentido opuesto, también puede realizar ajustes que hagan que el valor del parámetro disminuya a medida que aumenta la velocidad.

- 1 Pulse [VELOCITY] para activar la Velocidad en On.
- 2 Desplace los deslizadores/controles para crear el sonido que será producido por las notas que se hacen sonar en el valor de velocidad estándar.
- 3 Pulse MORPHING [VELOCITY ASSIGN].  
El indicador se iluminará y se mostrará la página de asignación de velocidad.

if settings have already been made

Velocity Assign  
All Clear[WRITE]

if settings have not yet been made

Velocity Assign  
(Not Assigned)

Para cancelar los ajustes, pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].

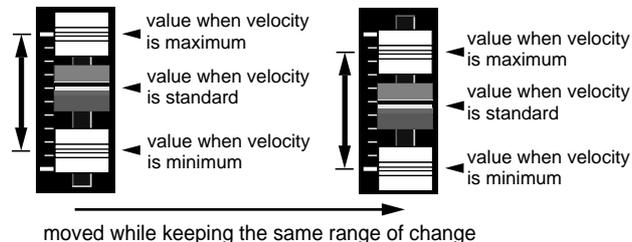
- 4 Cree el sonido que se producirá con las notas que se han hecho sonar a la velocidad máxima.  
Estas operaciones determinarán la amplitud en que los parámetros serán modificados.  
Si desplaza un deslizador/control cuya amplitud de cambio ya ha sido ajustada, los ajustes anteriores se modificarán.
- 5 Pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].  
El indicador se iluminará y volverá a mostrarse la pantalla anterior.  
Este paso completa los ajustes de la velocidad.

Si ya se han realizado los ajustes de la velocidad, el indicador [VELOCITY ASSIGN] estará permanentemente encendido. A la inversa, si el indicador [VELOCITY ASSIGN] está apagado, no se habrá asignado ninguna modificación y el sonido no se modificará como respuesta a su dinámica de interpretación aunque el indicador [VELOCITY] esté encendido.

- 6 Vuelva a colocar los deslizadores/controles en la posición en que fueron ajustados en el paso 2.

Cuando el teclado MIDI se hace sonar a distintas velocidades, los valores distintos de los parámetros se modificarán en la cantidad especificada en el paso 4, en relación a las posiciones actuales del deslizador/control.

Esto significa que si desplaza los deslizadores/controles después de haber realizado ajustes, esta operación modificará los valores de los parámetros que se producen cuando usted interpreta a la velocidad estándar. La amplitud de cambio no se verá afectada.



- \* Cuando desee comprobar la amplitud de cambio del parámetro, pulse [VELOCITY ASSIGN] mientras se muestra la pantalla Temporary Scope y luego desplace los deslizadores/controles (Velocity Scope, pág. 63).
- \* Si desea ver la amplitud de cambio del parámetro en la pantalla mientras realiza el ajuste, pulse [VELOCITY ASSIGN] cuando desee ver la pantalla Edit Scope y luego desplace el deslizador/control (Velocity Edit Scope, pág. 64).
- \* Si la velocidad se utiliza simultáneamente con Control Assign (pág. 84), Vocal Morph Control (pág. 104) o Motion Control (pág. 98), cualesquiera parámetros solapados sumarán sus valores para producir la modificación resultante.

.....

● Ataques de instrumento de metal  
En los instrumentos de metal como la trompeta, se produce una "inestabilidad en la afinación" cuando inicia el ataque. El grado de esta inestabilidad depende de la fuerza del ataque.

Ajustando OSC COMMON [LFO 1 & ENV DESTINATION] en OSC 1+2 y ajustando en PITCH ENVELOPE [DEPTH] y AMP [LEVEL] para la velocidad, las notas que se hacen sonar suavemente modificarán ligeramente la afinación y las notas que se hacen sonar con fuerza modificarán notablemente la afinación, produciendo una simulación más realista de un instrumento de metal.



.....

## Cancelar los Ajustes de un Parámetro

Si sólo desea cancelar el ajuste de un único parámetro de los parámetros controlados, utilice el siguiente procedimiento para ajustar la amplitud de cambio en 0 para ese parámetro.

- 1 **Desplace el deslizador/control hasta la posición más baja (o completamente a la izquierda) para el parámetro cuyo ajuste desea cancelar.**
- 2 **Pulse MORPHING [VELOCITY ASSIGN].**  
El indicador parpadeará y se mostrará la página de asignación de velocidad.
- 3 **Suba ligeramente (o haga girar en el sentido de las agujas del reloj) el deslizador/control y luego vuelva a colocarlo en la posición más baja (completamente a la izquierda).**



- 4 **Pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].**  
El indicador se iluminará (o se apagará si todos los parámetros si todos los parámetros hubieran sido cancelados) y se mostrará de nuevo la pantalla anterior. Los ajustes del parámetro han sido eliminados.
  - 5 **Desplace el deslizador/control hasta la posición deseada.**
- \* También puede utilizar Velocity Edit Scope (pág. 64) para ajustar la amplitud de cambio del parámetro a cero.

## Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros

- 1 **Pulse MORPHING [VELOCITY ASSIGN].**  
El indicador parpadeará y se mostrará la página de asignación de velocidad.
- 2 **Pulse [WRITE].**  
En la pantalla se mostrará "Completado." Ahora, todos los ajustes han sido cancelados.
- 3 **Pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].**  
El indicador se apagará y se mostrará de nuevo la pantalla anterior

## Controlar Varios Parámetros Simultáneamente

Los mensajes MIDI (aftertouch y breath) pueden utilizarse para controlar simultáneamente varios parámetros. Realice ajustes en su aparato MIDI externo de modo que al desplazar un control (deslizador, etc.) transmita mensajes aftertouch/breath. Esto le permitirá modificar el sonido como si varios deslizadores/controles fueran desplazados simultáneamente.

\* El controlador de cinta del sintetizador Roland JP-8080 transmitirá mensajes de aftertouch cuando toque la parte derecha y transmitirá mensajes breath cuando toque la parte izquierda. Esto proporciona una forma sencilla de controlar los ajustes de asignación de control del JP-8080.

También puede modificar los ajustes de forma que los mensajes MIDI excepto los aftertouch o breath puedan utilizarse como control. (pág. 86)

Los ajustes de asignación de control se realizan independientemente para cada patch. Tiempo



- **Parte que será controlada**
  - Cuando está conectada a REMOTE KBD IN  
La parte que será controlada dependerá del modo tecla.
    - Single, Split:** El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada en Panel Select.
    - Dual:** Independientemente del ajuste Panel Select, el efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes. Si desea aplicar un efecto sólo al Patch de una Parte o de la otra, puede borrar los ajustes de asignación de control del otro Patch. La parte que se controla depende del modo de teclado seleccionado.
  - Cuando está conectada a MIDI IN  
El patch de la parte ajustada en el mismo canal que el canal de transmisión del aparato MIDI externo será controlado. (Canal Parte MIDI, pág. 118)
- **Parámetros que pueden ser controlados**  
Los parámetros de todos los deslizadores/controles **excepto los siguientes** pueden ser controlados por los mensajes MIDI (aftertouch y breath).
  - VOLUME [LEVEL]
  - [TEMPO]
  - VOICE MODULATOR [CONTROL 1] y [CONTROL 2]
  - EXTERNAL INPUT [INST/LOWER] y [VOCAL/UPPER]
  - Los deslizadores/controles de los parámetros de Modulación de Voz cuando [UPPER] y [LOWER] están parpadeando.

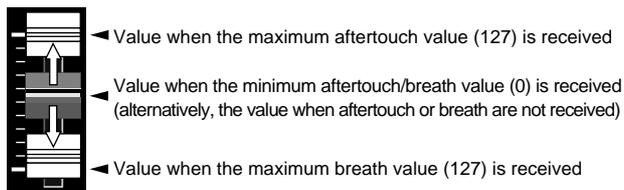
Cuando se utiliza la Asignación de Control para controlar los siguientes parámetros, la modificación sólo tendrá lugar hacia arriba (o hacia la derecha) si el control/deslizador está situado en el centro o hacia la derecha. La modificación sólo se producirá hacia abajo (hacia la izquierda) si el control/deslizador está situado a la izquierda o hacia abajo. No se puede controlar el parámetro en la posición central (cero).

- [LFO 1 DEPTH] de la sección OSC Común
- [DEPTH] de la sección de la Envoltura de Afinación
- [LFO 1 DEPTH] de la sección Filtro
- [DEPTH] de la sección de la Envoltura del Filtro
- [LFO 1 DEPTH] de la sección Amp (excepto cuando esté en Panorama Manual)
- [DEPTH] de la sección LFO2

## Especificar la Amplitud de la Modificación de un Parámetro

La mitad de la amplitud de cambio de un parámetro será controlada por aftertouch y la otra mitad por breath.

Cuando ajusta la amplitud de cambio del parámetro que tendrá lugar cuando el aftertouch se modifica desde su valor mínimo (0) al valor máximo (127), la amplitud de cambio del parámetro que tendrá lugar cuando el breath se modifica de su valor mínimo (0) al valor máximo (127) se ajustará automáticamente.



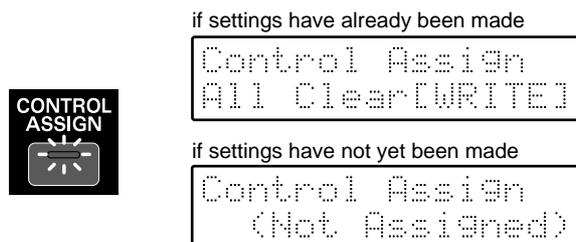
Desplazando el deslizador/control en el sentido opuesto, también puede realizar ajustes que hagan que el valor del parámetro disminuya cuando se recibe aftertouch.

### 1 Desplace los deslizadores/controles para crear el sonido que se oír cuando el valor cero de aftertouch/breath se recibe (o cuando no se han recibido aftertouch o afinación)

Estas operaciones determinarán los valores básicos a partir de los cuales empezarán las modificaciones de los distorsión del Portamento

### 2 Pulse MORPHING [CONTROL ASSIGN].

El indicador se iluminará y se mostrará la página de asignación de velocidad.



Para cancelar los ajustes, pulse [CONTROL ASSIGN] o [EXIT].

### 3 Cree el sonido que se escuchará cuando el valor máximo de aftertouch (127) es recibido.

Estas operaciones determinarán la amplitud en que se modificarán los parámetros.

Si desplaza un deslizador/control cuya amplitud de cambio ya ha sido ajustada, los ajustes anteriores se modificarán.

Accionando el controlador del aparato MIDI externo podrá escuchar los ajustes reales (la modificación del sonido). A la inversa, cuando el indicador [CONTROL ASSIGN] está parpadeando, el sonido no se modificará aunque desplace los deslizadores/controles, a menos que el controlador del aparato MIDI externo sea accionado.

### 4 Pulse [CONTROL ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se iluminará y volverá a mostrarse la pantalla anterior.

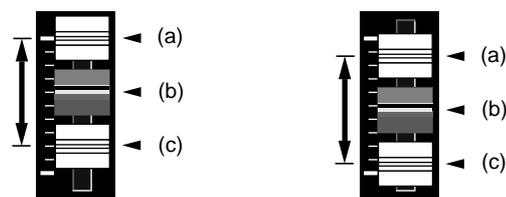
Este paso completa los ajustes de asignación de control.

Si ya se han realizado los ajustes de la asignación de control, el indicador [CONTROL ASSIGN] estará permanentemente encendido. A la inversa, si el indicador [CONTROL ASSIGN] está apagado, no se habrá asignado ninguna modificación de parámetro y el sonido no se modificará aunque accione el controlador de un aparato MIDI externo.

### 5 Vuelva a colocar los deslizadores/controles en la posición en que fueron ajustados en el paso 1.

Cuando acciona el controlador de un aparato MIDI externo, los valores de cada parámetro se modificarán en la cantidad especificada en el paso 3, centrado en las posiciones actuales de los deslizadores/controles.

Esto significa que si acciona los deslizadores/controles después de haber realizado ajustes, los valores de los parámetros que corresponden a un valor cero de aftertouch/breath se modificarán. La amplitud de cambio no se modificará.



moved while keeping the same range of change

- (a) Value when the maximum aftertouch value (127) is received
- (b) Value when the minimum aftertouch/breath value (0) is received (alternatively, the value when aftertouch or breath are not received)
- (c) Value when the maximum breath value (127) is received

\* Cuando desee comprobar la amplitud de cambio del parámetro, pulse [CONTROL ASSIGN] mientras se muestra la pantalla Temporary Scope y luego accione los deslizadores/controles (Control Scope, pág. 63).

\* Si desea ver la amplitud de cambio del parámetro en la pantalla mientras realiza el ajuste, pulse [CONTROL ASSIGN] mientras ve la pantalla Edit Scope y luego

accione los deslizadores/controles (Control Edit Scope, pág. 64).

- \* Si la función Control Assign se utiliza simultáneamente con Velocidad (pág. 81) o Motion Control (pág. 98), cualesquiera parámetros solapados sumarán sus valores para producir la modificación resultante.
- \* Los parámetros Vocal Morph Control (pág. 104) también pueden ser controlados por aftertouch o por breath. Por tanto, si se controlan simultáneamente, los últimos mensajes de control modificarán el valor del parámetro.

## Modificar la Afinación (Interruptor Morph Bend Assign)

Si activa el Morph Bend Assign Switch, la afinación se modificará simultáneamente con los demás parámetros.

Cuando se reciben mensajes Aftertouch, la afinación se modificará según el valor especificado en Bend Range Up (pág. 89). Cuando se reciben mensajes de Breath, la afinación se modificará según el valor especificado en Bend Range Down (pág. 89).

No obstante, esto se aplica sólo a la recepción desde REMOTE KBD IN. En el caso de la recepción desde MIDI IN, no habrá cambio alguno.

Esto puede modificarlo de modo que los mensajes MIDI excepto los Aftertouch o Bend puedan utilizarse como control (pág. 86).

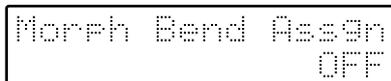
Este parámetro puede ajustarse independientemente para cada patch.

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

### 2 Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para seleccionar la página Morph Bend Assign Switch.

El indicador [PATCH] se iluminará.



Morph Bend Assign  
OFF

### 3 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte cuyos ajustes desea modificar.

Si pulsa [LOWER]/[UPPER] simultáneamente, ambos indicadores se iluminarán y podrá modificar simultáneamente los ajustes de ambas partes.

En este caso, el panel indicará los ajustes del patch Superior.

### 4 Pulse [DEC]/[INC] para ajustar en ON.

### 5 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

El ajuste Morph Bend Assign Switch ha sido realizado.

Si sólo desea cancelar el ajuste de un único parámetro de los parámetros controlados, utilice el siguiente

procedimiento para ajustar la amplitud de cambio en 0 para ese parámetro.

- 1 Desplace el deslizador/control hasta la posición más baja (o completamente a la izquierda) para el parámetro

cuyo ajuste desea cancelar.

- 2 Pulse MORPHING [CONTROL ASSIGN].

El indicador parpadeará y se mostrará la página de asignación de control.

- 3 Suba ligeramente (o haga girar en el sentido de las agujas del reloj) el deslizador/control y luego vuelva a colocarlo en la posición más baja (completamente a la izquierda).



- 4 Pulse [CONTROL ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se iluminará (o se apagará si todos los parámetros hubieran sido cancelados) y se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

Ahora, los ajustes de parámetro han sido cancelados.

- 5 Desplace el deslizador/control hasta la posición deseada.

\* También puede utilizar Control Edit Scope (pág. 64) para ajustar la amplitud de cambio del parámetro a cero.

## Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros

- 1 Pulse MORPHING [CONTROL ASSIGN].

El indicador parpadeará y se mostrará la página de asignación de control.

- 2 Pulse [WRITE].

En la pantalla se mostrará "Completado."

Ahora, todos los ajustes de parámetro han sido cancelados.

Además, el Interruptor de Asignación del Morph Bend se ajustará en OFF.

- 3 Pulse [CONTROL ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se apagará y se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

## Control Utilizando Mensajes Excepto Aftertouch y Breath (Control Up/Down)

Puede realizar ajustes para controlar utilizando mensajes MIDI excepto los aftertouch y breath (MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER: CC95, AFTERTOUCH). Si esta función está activada en OFF, los ajustes de asignación de control no tendrán efecto alguno incluso cuando los controladores de su aparato MIDI externo están siendo utilizados. Los ajustes Control Up/Down son frecuentes en todo el JP-8080.

- 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

- 2 Pulse [MIDI] (BANK [5]) varias veces para acceder a la pantalla Control Up o Control Down.

El indicador [MIDI] se iluminará.

```
Control Up
AFTERTOUCH
```

```
Control Down
BREATH:CC02
```

- 3 Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

- 4 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

Ahora, los ajustes Control Up/Down han sido realizados.

## Añadir Cambios Cíclicos (MODULATION (LFO 2))

En el Capítulo 3 se explicaba cómo utilizar LFO 1 para modular cíclicamente el sonido, pero también puede utilizar la palanca de modulación de un teclado MIDI para aplicar la modulación de LFO 2 a una frecuencia distinta a la de LFO 1. Como el sonido sólo estará afectado cuando desplace la palanca de modulación, es útil para añadir acentos a su interpretación.

La forma de onda del LFO 2 es una onda triangular. Cuando se desplaza la palanca de modulación, la afinación, el brillo y el volumen se modificarán simultáneamente, cada uno dependiendo de los ajustes de Frecuencia y de Profundidad realizados por usted.

Los ajustes LFO 2 se realizan independientemente para cada Patch.



■ La(s) Parte(s) que puede(n) ser controlada(s)

● Cuando está conectada a REMOTE KBD IN La(s) parte(s) que será(n) controlada(s) dependerá(n) del modo tecla.

**Single, Split:** El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada en Panel Select.

**Dual:** Independientemente del ajuste Panel Select, el efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes. Si desea aplicar un efecto sólo al Patch de una Parte o de la otra, puede borrar los ajustes de asignación de control del otro Patch.

La parte que se controla depende del modo de teclado seleccionado.

● Cuando esté conectada a MIDI IN El patch de la parte ajustada en el mismo canal que el canal de transmisión del aparato MIDI externo será controlado. (Canal MIDI Part, pág. 118).

### [DEPTH SELECT]

Pulse [DEPTH SELECT] para seleccionar uno de los tres elementos siguientes para los cuales ajustará la profundidad de modulación.

**PITCH:** Ajuste la profundidad del efecto LFO 2 en la afinación. Esto produce vibrato.

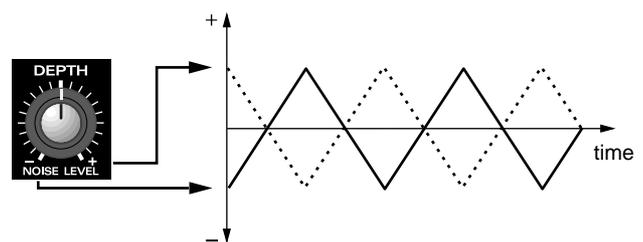
**FILTER:** Ajuste la profundidad del efecto LFO 2 en el filtro (brillo). Esto produce un efecto wah.

**AMP (amplificador):** Ajuste la profundidad del efecto LFO 2 en el amplificador (volumen). Esto produce tremolo.

### [DEPTH]

Gire el control [DEPTH] para ajustar la profundidad del efecto LFO 2 en el elemento Depth Select seleccionado actualmente (PITCH, FILTER o AMP).

Girar el control en el sentido de las agujas del reloj desde la posición central producirá un mayor efecto. Girar el control en el sentido contrario al de las agujas del reloj desde la posición central invertirá la forma de onda LFO 2 y producirá un mayor efecto. Con un ajuste en la posición central, LFO 2 no afectará al sonido.



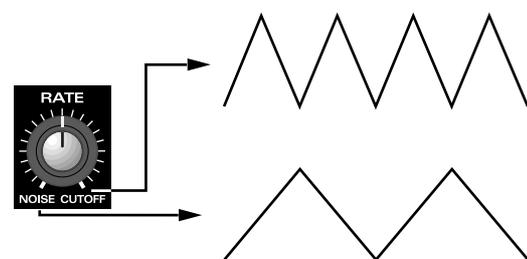
### [RATE]

Gire el control [RATE] para ajustar la velocidad de modulación de LFO 2.

Girar el control en el sentido de las agujas del reloj producirá una modulación más rápida.

El ajuste de la Frecuencia es suele producirse en PITCH, FILTER y AMP.

No se pueden ajustar por separado.



## Hacer que las Notas Cambien con Glisandos (Portamento)

Portamento es una función que hace que las notas queden conectadas por glisandos. La función Portamento es útil cuando se interpreta en modo Mono.

Los ajustes Portamento pueden realizarse independientemente para cada Patch.

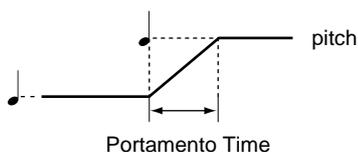


[ON] (Interruptor Portamento)

Cada vez que pulse [ON], el efecto Portamento se activa en on/off. Cuando está activado el indicador se ilumina y la afinación del sonido cambiará suavemente, de forma parecida a la forma en que las notas de un instrumento de cuerda, como por ejemplo el violín, pueden ser desplazadas suavemente deslizando el dedo que tensa la cuerda en el diapasón sin soltar la cuerda. Este efecto es especialmente eficaz cuando se hace sonar sonidos como, por ejemplo de silbido o de trombón.

[TIME]

Gire [TIME] para ajustar el tiempo durante el cual la afinación será modificada (Tiempo Portamento). Cuando el control se gira en el sentido de las agujas del reloj, el Tiempo Portamento aumentará y la modificación de la afinación será más lenta.



## Transportar Su Interpretación (Part Transpose)

La función Part Transpose permite que modifique la afinación que se produce cuando hace sonar un teclado MIDI en una frecuencia de  $\pm 2$  octavas. Cuando deba ajustar el teclado a otros instrumentos o a una interpretación vocal, puede utilizar la función Part Transpose para modificar la afinación mientras utiliza la misma digitación que antes. Esta función también permite que las canciones en una tonalidad difícil (con muchos sostenidos o bemoles) se interprete en una tonalidad sencilla con una digitación más fácil. Como la función Part Transpose puede ajustarse independientemente en cada Parte de un Performance, puede utilizarlo para crear diferencias de afinación entre la afinación de las Partes para producir armonía paralela con un intervalo de una 4ª o una 5ª.

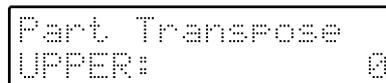
\* Los mensajes de nota transmitidos desde MIDI OUT no son transportados.

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

### 2 Pulse [PART] (BANK [3]) varias veces para acceder a la pantalla Part Transpose.

El indicador [PART] se iluminará.



### 3 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte cuyos ajustes desea modificar.

Si pulsa [LOWER]/[UPPER] simultáneamente, ambos indicadores se iluminarán y podrá modificar simultáneamente los ajustes de ambas Partes.

En este caso, el panel indicará los ajustes del Patch Superior.

### 4 Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

### 5 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

Ahora, los ajustes de Part Transpose se han realizado.

## Modificar la Afinación (Bend Range Up/Down)

Cuando la palanca de afinación de un teclado MIDI se desplaza hacia la izquierda/derecha (o hacia arriba/abajo en el caso de una rueda) la afinación de las notas que hace sonar se modificará. La gama del bender (amplitud de cambio de la afinación) puede ajustarse en pasos de un semitono hasta un máximo de  $\pm 2$  octavas.

Los ajustes Arriba/Abajo de la Gama del Bender pueden realizarse independientemente en cada patch.

### Bend Range Up 0- +24

La palanca de afinación del bender se desplaza hasta la posición máxima hacia la derecha (o si es una rueda, la posición máxima hacia arriba).

**Bend**      **Patrón 1**      **Patrón 2**

La palanca de afinación del bender se desplaza hasta la posición máxima hacia la derecha (o si es una rueda, la posición Mientras se reproduce el Patrón , pulse, en este punto, la tecla para el Patrón 2

■ La(s) Parte(s) que puede(n) ser controlada(s)

● Cuando está conectada a REMOTE KBD IN La(s) parte(s) que será(n) controlada(s) dependerá(n) del modo tecla.

**Single, Split::** El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada en Panel Select.

**Dual:** Independientemente del ajuste Panel Select, el efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes. Si desea aplicar un efecto sólo al Patch de una Parte o de la otra, puede borrar los ajustes de asignación de control del otro Patch

● Cuando está conectada a MIDI IN El patch de la parte ajustada en el mismo canal que el canal de transmisión del aparato MIDI externo será controlado. (Canal MIDI Part, pág. 118)

### ■ Ajustar Bend Range Up/Down

#### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores BANK [1]-[8] parpadearán.

#### 2 Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para seleccionar la página Frecuencia del Bender Up.

El indicador [PATCH] se iluminará.

Bend Range Up  
+2

Bend Range Down  
-2

**3 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte cuyos ajustes desea modificar.**

Si pulsa [LOWER]/[UPPER] simultáneamente, ambos indicadores se iluminarán y podrá modificar simultáneamente los ajustes de ambas partes.

En este caso, el panel indicará los ajustes del patch Superior.

**4 Pulse [DEC]/[INC] para ajustar el valor.**

**5 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**

Se mostrará de nuevo la pantalla anterior.

Ahora, los ajustes de la Frecuencia del Bender han sido realizado.

.....

● Simulación de vibrato de palanca de guitarra

Si el Bend Range Down está ajustado al máximo (2 octavas), podrá producir una caída repentina en la afinación similar a la producida accionando la palanca de una guitarra eléctrica.

.....

Patrón especificado

Compás  
Tiempo de Compás

Los compases 1-2 se reproducen repetidamente      No se reproducen

Los compases 1-2 4 se reproducen repetidamente

**Cuantificación de Entrada**

colocación rítmica con que las notas fueron interpretadas

colocación rítmica con que las notas fueron

A continuación le mostramos cómo utilizar el arpegiador para hacer sonar arpeggios automáticamente.

- \* El arpegiador se controla mediante los mensajes de nota que se reciben en REMOTE KBD IN. No es posible, pues, controlar el arpegiador desde MIDI IN.

## Hacer sonar Arpeggios

El arpegiador (UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM) le permite hacer sonar arpeggios (acordes arpegiados), para lograrlo, basta con mantener sonando un acorde.

- \* Los datos de los arpeggios se transmitirán desde el Cuantificación de Entrada MIDI OUT.



### ■ Partes que serán arpegiadas

La(s) Parte(s) que se arpegiarán dependerán del modo de tono.

**SINGLE:** La Parte seleccionada en Panel Select puede arpegiarse.

**DUAL:** Se puede superponer el sonido de las partes Superior/Inferior exclusivamente, sólo el de la Superior, o el de ambas, Inferior y Superior. Para obtener información más detallada, consulte "Seleccionar la Parte que será arpegiada en Modo Dual (Destino del Arpegio)" (pág. 91).

**SPLIT:** Sólo se arpegiará la Parte Inferior. Al ajustar la función Desplazamiento de Oscilador (pág. 71) en un ajuste positivo (+) podrá conseguir que el arpegio suene con notas más altas que las de la zona Inferior del teclado

## Ajustes para la Interpretación

Los ajustes del arpegiador se realizan en la sección ARPEGGIATOR/RSP.

Dicho ajustes pueden efectuarse de modo independiente para cada Performance.

[ON] (Interruptor Arpegio/RPS).

Active o desactive el arpegiador. Cuando esté ajustado en On, se iluminará el indicador, y el teclado MIDI hará sonar arpeggios. Cuando se halle en ajustado en Off, el indicador permanecerá apagado, lo que significa que podrá tocar el teclado con normalidad. patrón especificado

- \* Cuando seleccione la función RPS para [MODE], el botón [ON] servirá para activar o desactivar dicha función.

[MODE] compás tiempo de compás

Seleccione uno de los cuatro modos siguientes para el arpegiador.

**UP:** Las teclas que pulse sonarán en orden de afinación, comenzando por la más baja.

**DOWN:** Las teclas que pulse sonarán en orden de afinación, comenzando por la más alta.

**UP&DOWN:** Las teclas que pulse sonarán en orden de afinación, desde la más baja hasta la más alta y, a continuación, retrocederá en la escala hasta llegar nuevamente a la más baja. Al realizar este ajuste, los indicadores de UP y de DOWN se iluminarán.

**RND:** Las teclas que pulse sonarán en un orden aleatorio.

- \* Si selecciona RPS, podrá utilizar la función RPS (pág. 92), pero no el arpegiador.

- \* El ajuste Mode puede modificarse incluso cuando el arpegiador permanezca desactivado.

[RANGE] (Tesitura del Arpegio)

Seleccione la tesitura en la que desea que suene el arpegio de entre las cuatro siguientes.

**1 OCT:** El arpegio sonará en una tesitura de una octava (solamente las notas del acorde que pulse).

**2 OCT:** El arpegio sonará en una tesitura de dos octavas.

**3 OCT:** El arpegio sonará en una tesitura de tres octavas.

**4 OCT:** El arpegio sonará en una tesitura de cuatro octavas.

- \* El ajuste de Range puede modificarse incluso cuando el arpegiador permanezca primer pase de grabación

segundo pase de grabación

[HOLD] (Interruptor Hold Arpeggio/RPS)

Este interruptor activa y desactiva la función Hold para el arpegiador. Cuando Hold se encuentre ajustado en On, el indicador se iluminará y el arpegio seguirá sonando incluso cuando usted aparte las manos del teclado. Si interpreta un acorde diferente mientras funciona el arpegio, éste último cambiará.

Para detener el arpegio, pulse [HOLD], de este modo desactivará la función Hold <sup>tercer pase de grabación</sup> ción Hold, el arpegio continuará <sup>sonando siempre que mantenga pulsada(s) la(s) tecla(s).</sup>

[ TEMPO ]

cuarto pase de grabación

Esta función ajusta el tempo del arpegio. Si gira el control en el sentido de las agujas del reloj, acelerará el tempo

\* También es posible sincronizar el tempo con los mensajes MIDI que se transmiten mediante un secuenciador, etc. Para obtener una información más detallada, consulte "Sincronización MIDI" (pág. 123), y "Sincronizar el Arpegio, Patrón de Movimiento" (pág. 144).

## Modificar el Aire Rítmico del Arpegio (Arpegio Beat Pattern)

Este ajuste determina el Patrón Rítmico del arpegio. Mediante su empleo, la localización de los acentos y la duración de las notas del arpegio cambiarán, modificando el ritmo.

El Patrón de Ritmo puede ajustarse de modo independiente para cada Performance.

### Tipos de Patrones de Ritmo

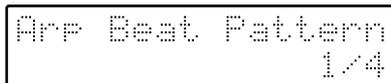
1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-11, PORTA-B1-15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

#### 1 Pulse [EDIT].

El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK[1]-[8] parpadearán.

#### 2 Pulse varias veces [PFM COMMON] (BANK [1]) para acceder a la pantalla del Patrón Rítmico.

El indicador de [PFM COMMON] se iluminará.



#### 3 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

#### 4 Cuando haya acabado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

Habrà realizado, así, el ajuste del Patrón de Rítmico del Arpegio.

## Seleccionar la Parte que será Arpegiada en Modo Dual (Destino del Arpegio)

Cuando el modo Tecla sea Dual, podrá seleccionar un solo modo, de entre tres, en el que desee que la Parte Superior o Inferior se arpegie.

El destino del Arpegio puede ajustarse de modo independiente para cada Performance.

**LOWER & UPPER:** Se producirán arpegios con los sonidos superpuestos de las Partes Superior e Inferior.

**LOWER:** Se producirán arpegios sólo con la Parte Inferior. Por ejemplo, esta función le permitirá hacer sonar acordes en la Parte Superior mientras interpreta arpegios en la Parte Inferior.

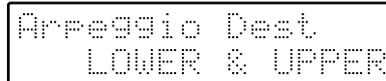
Tecla activada tecla desactivada  
**UPPER:** Se producirán arpegios solamente en la Parte Superior.

#### 1 Pulse [EDIT].

El indicador de [EDIT] <sup>las notas de Mi3 se borrarán al pulsar las teclas</sup> de BANK[1]-[8] parpadeará.

#### 2 Pulse varias veces [PFM COMMON] (BANK [1]) para acceder a la pantalla Arpeggio Destination

El indicador de [PFM COMMON] se iluminará.



#### 3 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

#### 4 Cuando haya acabado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Volverá a mostrarse la pantalla anterior <sup>tecla activada</sup> tecla desactivada

De este modo habrá realizado el ajuste del Destino del Arpegio.

.....  
● Técnica para <sup>las notas Mi3, Fa3, Fa#3 y Sol3 se borrarán al pulsar las teclas</sup> acordes y arpegio

Si desea ajustar el destino del arpegio en LOWER y hacer sonar acordes y arpegios simultáneamente, le recomendamos que utilice el parámetro Asignación de Voz (pág. 116) para reducir el número de voces asignadas al arpegio (Inferior), e incrementar el número de voces asignadas al acorde (Superior).

.....

La función RPS le permite reproducir un patrón pulsando una sola nota.

\* RPS se controla mediante mensajes de nota recibidos en el REMOTE KBD IN. No es posible, pues, controlar la función RPS desde el MIDI IN

## Hacer Sonar Patrones

RPS (Secuencia de Frases a tiempo Real) es una función que le permite asignar varios patrones musicales a cada una de las teclas del teclado MIDI y hacerlas sonar, además, con un solo dedo. Usted puede asignar un patrón propio, que haya grabado previamente, a las cuarenta y ocho teclas desde Do#2 (número de nota 37)-Do6 (número de nota 84); asimismo, en cualquier momento, podrá hacer sonar el patrón que desee utilizando tan sólo un dedo.

\* Los datos de los patrones del RPS se transmitirán desde el conector MIDI OUT.



### ■ Partes que Hacen Sonar Patrones

La(s) Parte(s) que hacen sonar los Patrones dependerán del Modo Tecla.

**SINGLE:** La Parte seleccionada mediante Panel Select hará sonar el patrón.

**DUAL:** El sonido de la parte Superior y de la parte Inferior quedarán superpuestas y hará sonar el patrón.

**SPLIT:** Solamente la Parte Inferior hará sonar el patrón.

### ■ Precauciones a tomar a la hora de hacer sonar Patrones en modo Split

En modo Split, el área Inferior del teclado es la única que puede reproducir patrones. Esto significa que cada vez que haga sonar patrones en modo Split, los patrones que desee utilizar deberán ser asignados a las teclas de la zona Inferior ("Copiar un Patrón", página 97).

Asimismo, cuando haga sonar patrones en modo Split, deberá realizar ajustes de Asignación de Voz (pág. 116) de modo que el número de voces asignadas al área Inferior sea mayor que el número de notas que se produzcan en la misma posición de alineación en el patrón.

Si el número de voces asignadas a LOWER es menor que el número de notas que producen en la misma colocación rítmica en

el patrón, este último no podrá reproducirse correctamente.



Los ajustes de la función RPS se llevan a cabo en la sección ARPEGGIATOR/RPS.

Dichos ajustes pueden realizarse de modo independiente para cada performance.

[ON] (Interruptor Arpeggio/RPS)

Active o desactive el RPS. Cuando esté ajustado en On, el indicador se iluminará y el teclado MIDI hará sonar patrones. Cuando esté ajustado en Off, el indicador permanecerá apagado, lo que significa que podrá tocar el teclado MIDI con normalidad.

\* Cuando seleccione cualquier ajuste diferente que no sea RPS para [MODE], podrá activar o desactivar el arpegiador con el botón [ON].

[MODE]

Para utilizar la función RPS, active el indicador del RPS.

\* Cuando haya seleccionado un ajuste que no sea el RPS, podrá utilizar el arpegiador (pág. 90) pero no la función RPS.

\* El ajuste de Modo puede modificarse incluso una vez el RPS esté desactivado.

[HOLD] (Interruptor Hold Arpeggio/RPS)

Este interruptor sirve para activar y desactivar Hold para la función RPS. Así, cuando Hold se encuentre activado, el indicador se iluminará y el patrón continuará sonando aunque separe las manos del teclado. Sin embargo, si hace sonar una nota diferente mientras está funcionando el patrón, éste se modificará.

Si desea detener un patrón, pulse [HOLD] para desactivarlo, o bien pulse una tecla que no fuera de la tesitura Do#2 (número de nota 36)-C6 (número de nota 84). Así pues, pulsando esta última tecla podrá detener el patrón sin necesidad de desactivar el Hold.

Cuando la función Hold esté desactivada, el patrón sólo sonará si continúa pulsando la(s) tecla(s).

[TEMPO]

Esta función ajusta el tempo del patrón. Si gira el control en el sentido de las agujas del reloj conseguirá acelerar la velocidad del tempo

\* También se puede sincronizar el tempo con los mensajes de Clock MIDI que se transmiten mediante un secuenciador, etc. Para obtener información más detallada, consulte "Sincronización MIDI" (pág. 123) y "Sincronizar el Arpeggio, Patrón o Movimiento" (pág. 144).

Ajustar la Posición en que los Patrones Cambiarán (Cuantificación del Trigger del Patrón)

Si durante la reproducción de un patrón pulsa otra tecla, se seleccionará el patrón correspondiente a la última tecla que pulsó. El ajuste de la Cuantificación del Trigger del Patrón determina la posición en que se seleccionará el siguiente patrón.

El ajuste de Cuantificación del Trigger del Patrón funciona para la totalidad del JP-8080.

**OFF:** Los patrones se cambiarán al pulsar una tecla.

**BEAT:** Los patrones cambiarán al inicio del siguiente tiempo del compás que suene tras pulsar la tecla.

**MEASURE:** Los patrones cambiarán al inicio del siguiente compás tras pulsar la tecla.

El timbre empieza a cambiar cuando pulsa Motion [1]/[2]

While Pattern 1 is playing back, press the key for Pattern 2 at this timing

**OFF** Tecla activada      Movimiento Activado

**BEAT**

**MEASURE**

1 Pulse [EDIT].

El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK [1]-[8] parpadearán.

2 Pulse varias veces [SETUP] (BANK [6]) para acceder a la pantalla de Cuantificación del Trigger del Patrón.

El indicador de [SETUP] se iluminará.

El timbre es modificado por el Movimiento cuando Ud. pulsa una tecla

3 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

4 Cuando haya acabado de realizar los ajustes, pulse Movimiento Activado Tecla activada

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

El ajuste de la Cuantificación del Trigger del Patrón ya se ha realizado.

\* Cuando ajuste "Sincronización MIDI" (pág. 123) para MIDI IN o bien para REMOTE KBD IN, podrá aplicar la Cuantificación del Trigger en sincronía con el principio de un patrón o de un arpegio.

Hacer Sonar un Patrón que ha sido Guardado en una Tarjeta de Memoria.

Podrá guardar hasta cuarenta y ocho patrones en una tarjeta de memoria siempre los haya guardado previamente en la memoria interna (pág. 131).

Aquellos patrones guardados en una tarjeta de memoria se podrán seleccionar y reproducir directamente.

**1 Asegúrese de que haya introducido la tarjeta de memoria en la ranura.**

\* Si la tarjeta no se halla en el interior, desconecte la unidad antes de introducirla.

**2 Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CARD] (NUMBER [1]).**

Mientras mantenga pulsado [SHIFT], el indicador de [CARD] permanecerá iluminado.

A continuación podrá reproducir patrones que hayan sido guardados en la tarjeta de memoria.

Efectúe ajustes para la ejecución (pág. 92) y haga sonar el patrón.

**3 Para volver a hacer sonar patrones internos, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [USER] (NUMBER [1]).**

\* Si no hay ningún patrón almacenado en la tarjeta de memoria, no será posible seleccionar [CARD] RPS.

\* Al hacer sonar un patrón que ha sido guardado previamente en una tarjeta de memoria, podría suceder que la alineación rítmica resultara incorrecta. Si esto sucede, vuelva a almacenar los datos en la memoria interna (pág. 135) antes de hacerlos sonar.

El Movimiento seguirá sonando aunque pulsa otra tecla

Tecla activada      Tecla activada

El Movimiento empezará a sonar desde el principio cuando pulse la tecla

Tecla activada      Tecla activada

# Grabar un Patrón.

En este apartado se explica el procedimiento que requiere la grabación de un patrón.

\* Los patrones deben grabarse en la memoria interna, ya que no es posible grabarlos directamente en una tarjeta de memoria.

## Ajustes para la Grabación

Antes de grabar un patrón, deberá ajustar los parámetros relacionados con esta función.

- 1 **Pulse ARPEGGIATOR/RPS [ON].**  
El indicador se iluminará.
- 2 **Pulse varias veces [MODE] para seleccionar RPS.**  
El indicador de RPS se iluminará.
- 3 **Si ha seleccionado un patrón de tarjeta, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [USER NUMBER (1)] para seleccionar un patrón interno.**
- 4 **Mantenga pulsado el botón [REC] y pulse la tecla para la cual desea grabar un patrón.**



Compás  
Tiempo del compás  
specified pattern  
measure beat

\* En el modo Espera de Grabación (mientras [REC] parpadea), su interpretación en el teclado no quedará grabada.

- 5 **Pulse [LOOP LENGTH]-[METRONOME] (NUMBER [1]-[4]) para seleccionar un parámetro.**

\* En el modo Visión Previa, pulse [PREVIEW] para salir del mismo y seguidamente pulse el botón deseado.

El indicador de dicho botón se iluminará.

- 6 **Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.**
- 7 **Para volver a visualizar la página de espera de grabación, pulse el botón [LOOP LENGTH]-[METRONOME], cuyo indicador esté iluminado, o pulse [EXIT].**

Ahora ya puede grabar un patrón. (pág. 95)

Para salir del modo de espera de grabación, pulse [EXIT].

\* Todos estos ajustes también pueden realizarse durante la grabación (el indicador de [REC] iluminado) (pág. 95).

\* El compás es de 4 tiempos.

### ■ [LOOP LENGTH] 1-4 (compases)

Especifique el número de compases que desea grabar/reproducir en el patrón.

El patrón sonará/grabará repetidamente a partir del primer compás hasta completar el número de compases que haya especificado.

#### ◆ Loop Length: ajuste de 2 compases

Compases 1-2 se reproducen repetidamente No se reproducen

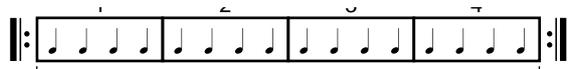


Measures 1-2 are played back repeatedly

Not played back

#### ◆ Loop Length: ajuste de 4 compases

Compases 1-4 se reproducen repetidamente



Measures 1-4 are played back repeatedly

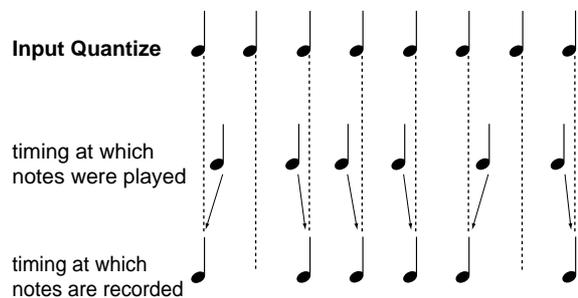
\* Aunque reduzca el Loop Length (duración del bucle), los datos Compases 1-8 se reproducen repetidamente pero, para los compases 5-8, se mantiene el estado existente en el final del compás 4 se mantiene originales continuarán reproduciéndose.

### ■ [QUANTIZE] (Cuantificación de entrada)

La cuantificación de entrada es una función que alinea la colocación rítmica de las notas interpretadas en el teclado MIDI trasladando dicha colocación rítmica a los intervalos precisos a medida que se reproduce una vez sólo hasta el compás 4 y se para la entrada, su grabación resultará rítmicamente "precisa", incluso si la colocación rítmica de su ejecución está ligeramente desplazada.

**OFF** : La cuantificación no se aplicará. Las notas se grabarán en la colocación rítmica con que fueron interpretadas.

- : Las notas se alinearán con el tresillo de semicorcheas más próximo.
- : Las notas se alinearán con la semicorchea más próxima.
- : Las notas se alinearán con el tresillo de corcheas más próximo.
- : Las notas se alinearán con la corchea más próxima.
- : Las notas se alinearán con el tresillo de negras más próximo.
- : Las notas se alinearán con la negra más próxima.



### ■ [GATE TIME] (Proporción del Tiempo de Puerta)

Esta función ajusta la duración de las notas que se han grabado, en relación al ajuste de Cuantificación de Entrada. De este modo se conseguirá que las notas adopten una duración uniforme independientemente de cómo fueron interpretadas, además es una

función muy útil para grabar frases con un aire rítmico mecánico.

\* Si desactiva la Cuantificación de Entrada, el ajuste de la Proporción del Tiempo de Puerta no se ejecutará y las notas se grabarán con la duración en que fueron interpretadas

**REAL:** Las notas se grabarán con la duración en que se interpretaron.

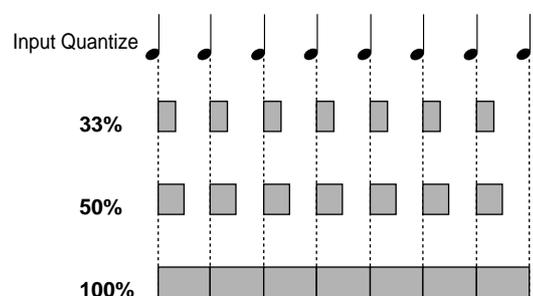
**STACCATO:** Las notas se grabarán con una duración corta (staccato).

**33%:** Se grabarán con una duración que representa el 33% del ajuste de la Cuantificación de Entrada.

**50%:** Se grabarán con una duración que representa el 50% del ajuste de la Cuantificación de Entrada.

**66%:** Se grabarán con una duración que representa el 66% del ajuste de la Cuantificación de Entrada.

**100%:** Se grabarán con una duración que representa el 100% del ajuste de la Cuantificación de Entrada.



primer pase de grabación

segundo pase de grabación

tercer pase de grabación

## ■ [ METRONOME ]

Esta función sirve para seleccionar el tipo de sonido y volumen del metrónomo.

**Beep: VOLUME 4-1:**

Se oirá un sonido electrónico del metrónomo parecido a un chirrido.

**OFF:** El metrónomo no sonará.

**Click: VOLUME 1-4:**

Se oirá un sonido de pulso de metrónomo.

Compás  
Tiempo del compás

## ■ Cómo grabar un Patrón

Los patrones pueden grabarse en las cuarenta y ocho notas de la tesitura Do#2 (número de nota 37)-Do-6 (número de nota 84).

La grabación de los patrones se realiza utilizando el método denominado Grabación de Mezcla en Bucle, mediante el cual, un patrón de duración ajusta se reproduce repetidamente y se añaden nuevas notas a las notas grabadas previamente.

**Efectúe los ajustes para la grabación y en caso de que esté utilizando el modo Espera de Grabación, continúe leyendo a partir del paso número 6.**

\* No apague la unidad durante la grabación de los patrones. De lo contrario, los datos de Patrón o los datos de Movimiento (incluidos los datos grabados previamente) podrían perderse.

1 **Pulse ARPEGGIATOR/RPS [ON].**

El indicador se iluminará.

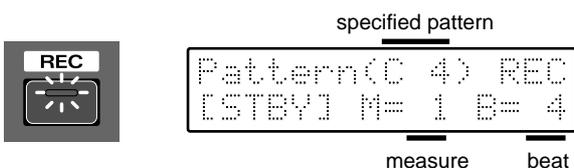
2 **Pulse [MODE] varias veces para seleccionar RPS.**

El indicador de RPS se iluminará.

3 **Si ha seleccionado un patrón de tarjeta, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [USER] (NUMBER [1]) para seleccionar un patrón interno.**

4 **Mantenga pulsado el botón [REC] mientras pulsa la tecla para la cual desea grabar un patrón.**

El indicador parpadeará, lo que significa que habrá accedido al modo Espera de Grabación. El teclado MIDI se situará en el estado de interpretación normal.



5 **Pulse [LOOP LENGTH]-[METRONOME] (NUMBER [1]-[4]) para ajustar los parámetros de grabación "Ajustes para la grabación" (pág. 94).**

Tras realizar los ajustes, regrese al modo Espera de Grabación pulsando cualquiera de los botones [LOOP LENGTH]-[METRONOME] cuyo indicador se encuentre iluminado o bien, pulsando [EXIT].

6 **Utilice [TEMPO] para especificar un tempo cómodo para realizar la grabación.**

En el modo Espera de Grabación (mientras parpadea el indicador de [REC]), no se grabará su interpretación en el teclado MIDI. Puede ensayar para comprobar el tempo.

\* Si graba un patrón mientras el Modo Tecla está fijado en Split, todas las teclas utilizarán el sonido del patch Inferior.

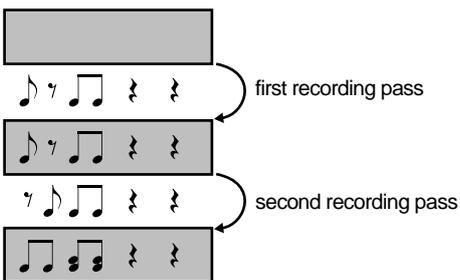
7 **Pulse [REC].**

El indicador de [REC] se iluminará y comenzará/tendrá lugar la grabación.



8 **Escuche el metrónomo, y grabe de forma acompasada con el pulso.**

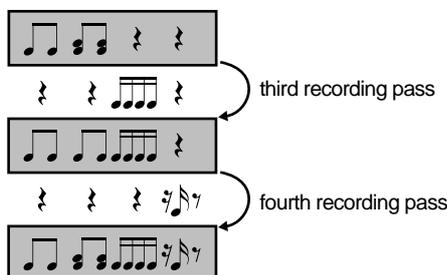
Las notas que interprete en cada pase quedarán superpuestas.



\* Se pueden grabar hasta 10 notas en la misma posición.

9 **Durante la grabación (mientras [REC] permanece iluminado) también puede modificar los parámetros de grabación.**

Si modifica el ajuste de Cuantificación de Entrada y/o el ajuste de Proporción del Tiempo de Puerta, etc., podrá grabar notas de diferente duración.



Tras haber realizado los ajustes, puede regresar a la pantalla de grabación pulsando cualquiera de los botones [LOOP LENGTH]-[METRONOME] cuyo indicador esté encendido o bien, pulsando [EXIT].

10 **Para interrumpir la grabación, pulse [REC] o [EXIT].**

Cuando pulse [REC], el JP-8080 entrará en el estado para empezar a grabar (el indicador de [REC] parpadeará). Puede volver al paso 7 y comenzar a grabar. Pulse [EXIT] para salir del estado "Preparado para Grabar" y volver al estado normal.

Pulse [EXIT] para volver al estado de interpretación normal (el indicador de [REC] está apagado).

El patrón ya está grabado.

\* Los patrones que han sido grabados en la memoria interna ya se pueden guardar en una tarjeta de memoria (pág. 131).

## Borrar Notas no Deseadas

A lo largo de la grabación, podrá borrar todas aquellas notas que no desee con el propósito de corregir el patrón. Utilice el teclado MIDI para especificar la nota que desea borrar y su duración.

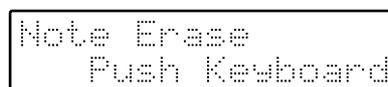
\* No apague la unidad durante la operación Borrado de Patrones, de lo contrario, los datos de patrón o los datos de Movimiento (incluidos los datos grabados previamente) podrían perderse.

\* No es posible borrar notas no deseadas mientras se trabaja en (modo) Espera de Grabación.

1 **Entre en el modo de grabación con el patrón que desea corregir (pág. 95).**

2 **Pulse [ERASE] (NUMBER [5]).**

Se mostrará la pantalla siguiente.



### 3 Borre la(s) nota(s) que no deseada(s).

Si tan sólo desea borrar una nota específica, pulse la tecla correspondiente. Las notas de dicha tecla se irán borrando mientras mantenga pulsada la tecla. Si, por el contrario, lo que desea es borrar una gama específica de notas, pulse la primera y la última tecla de dicha gama. Las notas de esa gama se irán borrando mientras mantenga pulsada la tecla.

#### ◆ Borrar la(s) nota(s) de una sola tecla.

Key-on

Key-off

E3

C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3

the E3 notes are erased while the key is pressed

C3 F3 G3 C3 F3 G3 C3 E3 F3 G3

#### ◆ Borrar las notas de un área específica.

Key-on

Key-off

E3 G3

C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3

the E3, F3, F#3 and G3 notes are erased while the keys are pressed

C3 C3 C3 E3 F3 G3

4 Para reanudar la grabación, pulse [ERASE] o [EXIT].  
Volverá al modo de grabación.

5 Para finalizar la grabación, pulse [EXIT].  
El indicador de [REC] se apagará y la grabación parará

## Copiar un Patrón

El patrón de cualquier tecla (memoria interna o tarjeta de memoria) puede copiarse en una tecla interna diferente. En este momento, usted puede especificar que los datos se copien con una transposición de hasta  $\pm 2$  octavas en semitonos.

- \* Hay que tener en cuenta que un patrón copiado se grabará encima de un patrón que esté grabado para la tecla de destino de la copia.
- \* No apague la unidad durante la operación Copia de Patrón, de lo contrario, los datos de Patrón o de Movimiento (incluidos los datos grabados previamente) podrían perderse.

- 1 Pulse ARPEGGIATOR/RPS [ON].  
El indicador se iluminará.
- 2 Pulse varias veces [MODE] para seleccionar RPS.  
El indicador de RPS se iluminará.
- 3 Pulse [EDIT].  
El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK [1]-[8] parpadearán.
- 4 Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para acceder a la pantalla Copy.  
Los indicadores de [INIT/UTIL] se iluminarán.
- 5 Pulse varias veces [DEC]/[INC] para elegir "PATTERN".

```
Copy [WRITE]
Type: PATTERN
```

- 6 Pulse [WRITE].
- 7 Pulse la tecla correspondiente al patrón fuente de la copia.  
Para ajustar una conexión entre la memoria interna y la tarjeta, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [USER] (NUMBER [1]) o [CARD] (NUMBER [2]).  
También puede utilizar [DEC]/[INC] para seleccionar la tecla.

```
From: [WRITE]
Pattern USER C#4
```

- 8 Pulse [WRITE].
- 9 Pulse la tecla destino de la copia.  
También puede utilizar [DEC]/[INC] para seleccionar la tecla.

```
To: [WRITE]
Pattern USER G 3
```

- 10 Pulse [WRITE].

# Capítulo 8. Utilizar el Modulador de Voz

El término "Modulador de Voz" hace referencia a tres funciones: "filtro de vocales", "banco de filtros" y "control vocal morph".

## Cómo funciona el Modulador de Voz

### ■ Formant Filter (Filtro de Vocales)

Un filtro de vocales analiza "la voz humana" (una señal audio) y utiliza múltiples filtros pasa bandas para simular los efectos producidos por la forma de la garganta y los movimientos de la boca. Al hablar, en vez de las vibraciones de las cuerdas vocales, se utiliza un "sonido instrumental", dando la sensación de que el instrumento habla realmente.

El Modulador de Voz del JP-8080 cuenta con una Entrada de Instrumento para introducir el sonido instrumental, y una Entrada de Voz para introducir la "voz humana". Para poder utilizar el Filtro de Vocales, debe introducir simultáneamente el "sonido instrumental" y "la voz humana".

Como se muestra en la siguiente figura, el JP-8080 proporciona filtros pasa bandas para cada gama de frecuencias. Hay que tener en cuenta que doce filtros conforman un set (el JP-8080 cuenta con dos sets) y cada uno de estos sets comparte las mismas características.

Se introduce una "voz humana" en la Entrada de Voz, y una banda de frecuencias la analiza, así, se detecta la amplitud de cada banda. Se introduce una "sonido instrumental" en la Entrada de Instrumento y, de un modo similar, se divide en bandas de frecuencias. Las amplitudes que detectan los filtros de la Entrada de Voz modulan el sonido procesado a través de los filtros de la Entrada de Instrumento, lo que produce la sensación de que el sonido instrumental habla.

Cuando se introduzca un sonido instrumental en la Entrada de Voz, la amplitud de dicho sonido modulará el sonido procedente de la Entrada de Instrumento, lo que producirá un efecto diferente del que se produce cuando es una voz lo que se utiliza para modular el sonido. Pruebe a introducir break beats o sonidos de instrumentos de percusión.

Como "sonido instrumental", no sólo puede recurrir al patch Superior o al patch Inferior del JP-8080 sino también a cualquier sonido que se introduzca desde el jack EXT IN INST/LOWER. En cualquier caso para lograr el efecto óptimo hay que utilizar sonidos de larga duración, ya que éstos cuentan con un gran número de armónicos.

Como "señales de audio", también puede utilizar la entrada procedente del jack MIC o la entrada procedente del jack EXT IN VOCAL/UPPER.

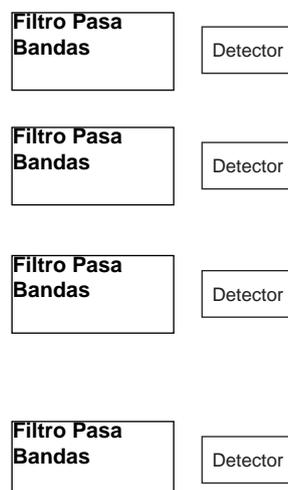
### ■ Filter Banks (Bancos de Filtros)

Cuando un algoritmo (pág. 108) se ajusta en "FLT BANK WIDE" o "FTL BANK NARROW", los dos sets de filtros se pueden utilizar como ajustes de volumen (bancos de filtros) para cada banda de frecuencias.

Si utiliza los filtros como bancos de filtros, la Entrada de Instrumento y la Entrada de Voz tendrán la misma función y se podrán utilizar como una entrada estéreo o una salida estéreo. En este caso, la Entrada de Instrumento se producirá por la izquierda (L) y la Entrada de Voz se producirá por la derecha (R). También es posible utilizar esto con la entrada en un solo lado.

**Entrada Instrumento**

**Entrada de Vocales**



**Filtro de Vocales**



---

## ■ Vocal Morph Control (Control Vocal Morph)

Este control analiza la voz humana (audio) que se introduce en la Entrada de Voz del Modulador de Voz, y convierte las características de dicha voz humana en mensajes MIDI. Estos mensajes MIDI pueden utilizarse para modificar múltiples parámetros de patch de forma simultánea.

La amplitud del cambio de parámetros será la misma que

especifica la Asignación de Control (pág. 84).

Si ajusta el interruptor de Asignación de Morph Bend (pág. 85) en On, podrá modificar la afinación al mismo tiempo que modifica otros parámetros.

Las características de la voz humana se convertirán en los mensajes MIDI especificados por Control Up (pág. 86) si la Sensibilidad de Vocal Morph (pág. 111) está ajustada en "+", o convertida en los mensajes MIDI especificados por el Control Down (pág. 86) si la

---

Sensibilidad de Vocal Morph está ajustada en "-".

La siguiente figura muestra la estructura interna del JP-8080.

## ■ Estructura Interna del JP-8080

sonidos instrumentales/  
señales de audio  
señales de control

\*1 Cuando sólo hay un jack conectado

VOCAL/UPPER: El sonido sólo se introducirá en la parte SUPERIOR.

INST/LOWER: El mismo sonido se introducirá en las dos partes (UPPER/LOWER).

\*2 Este interruptor cambiará automáticamente en función del ajuste del algoritmo.

Si el algoritmo es "SOLID", "SMOOTH" o "WIDE", se ajustará en FORMANT FILTER.

Si el algoritmo es "FLT BANK WIDE" o "FLT BANK NARROW", se ajustará en FORMANT FILTER

\*3 Si ajusta el interruptor del Modulador de Voz **1** en off, el resultado será el mismo que "off" incluso si ajusta [VOICE MOD SEND] en on .

\*4 Pese a que [EXT] esté ajustado en on y pese a que se haya introducido un sonido externo, el sonido sólo se producirá mientras se estén recibiendo los mensajes note-on, del mismo modo como cuando se hallaba seleccionado OSC 2.

No obstante, no puede controlar la afinación.

## ■ Sección VOICE MODULATOR

### ❶ [ON] (Interruptor del Modulador de Voz)

Este es el interruptor on/off para el Modulador de Voz. Cuando desee utilizar el control del filtro de vocales, del banco de filtros o del vocal morph, pulse el botón para hacer que se ilumine el indicador.

Cuando este botón se encuentre ajustado en on, la fuente de sonido del JP-8080 tendrá una polifonía máxima de ocho notas. Cuando se encuentre ajustado en off, la polifonía contará será de diez notas.

## ■ Sección EFFECTS

### ❷ [VOICE MOD SEND]

(Interruptor de Envío del Modulador de Voz)

Cuando desee introducir el sonido del patch Superior o del patch Inferior del JP-8080 en el Modulador de Voz, pulse este botón para que se ilumine el indicador.

La conexión interna cambiará automáticamente en función del ajuste del algoritmo (pág. 108). Si el algoritmo es "SOLID", "SMOOTH" o "WIDE", la señal se introducirá solamente para la Entrada de Instrumento. Si el algoritmo es "FLT BANK WIDE" o "FLT BANK NARROW", se introducirá tanto en la Entrada de Instrumento como en la Entrada de Voz.

En este momento, si el Interruptor del Modulador de Voz está ajustado en off, cuando ajuste [VOICE MOD SEND] en on, obtendrá el mismo resultado que si lo ajusta en off. El efecto filtro de vocales/banco de filtros no se aplicará al patch, y el sonido de éste saldrá sin sufrir modificaciones.

El ajuste on/off de este interruptor se puede ajustar para todos los patches. Antes de ajustar dicho interruptor, utilice el PANEL SELECT [UPPER]/[LOWER] para seleccionar el patch para el que desea efectuar los ajustes.

\* No es necesario activar este interruptor para utilizar el Control Vocal Morph.

## ■ [VOICE MOD] (BANK [2])

### ❸ Ext->Inst Send

(Interruptor de Envío Externo a Instrumento)

Ajuste este interruptor en on cuando desee que el sonido procedente del jack EXT IN INST/LOWER se introduzca directamente en la Entrada de Instrumento del Modulador de Voz.

Este ajuste se efectúa en modo Edit (pág. 108).

Este parámetro se ajusta de manera independiente para cada performance.

### ❹ Ext->Vocal Send

(Interruptor de Envío Externo a Voz)

Ajuste este interruptor en on cuando desee que el sonido procedente del jack EXT IN VOCAL/UPPER o Del jack MIC se introduzca en la Entrada de Voz del Modulador de Voz. Asegúrese de activarlo cada vez que utilice el filtro de vocales y el control vocal morph.

Este ajuste se efectúa en modo Editar (pág. 108).

Este parámetro se ajusta de manera independiente para cada performance

### ❺ Vocal Morph Ctrl

(Interruptor del Control Vocal Morph)

Este interruptor activa y desactiva el control vocal morph. Ajústelo en on cuando desee utilizar el control vocal morph.

Este ajuste se efectúa en modo Edit (pág. 108).

Este parámetro se ajusta de manera independiente para cada performance.

## ■ Sección OSC 2 (oscillator 2)

### ❻ [EXT] (Interruptor de la Entrada Externa)

Cuando [EXT] está ajustado en on, [WAVEFORM] se desactivará automáticamente y el sonido procedente del jack EXT IN o del jack MIC se introducirá en la parte correspondiente. Cuando desee utilizar un sonido de entrada externa que haya sido sintetizado en el JP-8080, pulse el botón para activar el indicador.

Para ajustar [EXT] en off, pulse [WAVEFORM] para seleccionar la forma de onda OSC 2.

El ajuste on/off de este interruptor se ajusta de manera independiente para cada patch. Antes de efectuar dicho ajuste, utilice el PANEL SELECT [UPPER]/[LOWER] para seleccionar el patch para el cual está realizando el ajuste.

\* Si desea utilizar solamente el sonido de entrada externa, ajuste el OSC COMMON [OSC BALANCE] en OSC 2.

Si [EXT] está activado, puede utilizar [CONTROL 1] para ajustar el siguiente parámetro.

#### [1] GATE THRESHOLD:

Esta función ajusta el nivel mínimo de entrada. El sonido sólo se introducirá si sobrepasa el nivel que usted haya especificado.

\* [CONTROL 2] no tiene ningún parámetro asignado.

## ■ Sección EXTERNAL INPUT

### ⑦ [INST/LOWER]/ [VOCAL/UPPER] niveles de entrada

Esta función ajusta el volumen de cada entrada externa.

[INST/LOWER] ajusta el sonido de entrada desde el jack INST/LOWER. [VOCAL/UPPER] ajusta el sonido de entrada desde el jack VOCAL/UPPER o desde el jack MIC.

Por mínima que sea la cantidad de sonido que se introduzca, el indicador se iluminará de color verde. Por encima de un cierto nivel, el limitador ajustará el nivel automáticamente para evitar que el sonido se distorsione. Si el sonido se distorsiona, el indicador se iluminará de color rojo.

Si desea modificar la dinámica del sonido, ajuste estos controles para que el indicador de SIG/LIMITER se ilumina de color rojo intermitentemente

### ⑧ [REAR/FRONT] (Interruptor de Selección de la Entrada de Voz)

Este interruptor especifica qué jack se utilizará, el jack VOCAL/UPPER o el jack MIC. Cuando se encuentre ajustado en off (REAR), se utilizará el jack VOCAL/UPPER y cuando se encuentre ajustado en on, se utilizará el jack MIC (FRONT).

El ajuste on/off de este interruptor se ajusta de manera independiente para cada performance.

### ⑨ Jack MIC

El amplificador del micrófono amplifica el sonido que procede del jack MIC y, a continuación, dicho sonido se envía a la Entrada de Voz del Modulador de Voz y al OSC 2 de la parte Superior.

\* Cuando introduzca un sonido procedente del jack MIC, asegúrese de ajustar el interruptor [REAR/FRONT] en "on" (FRONT).

## ■ Jacks EXT IN

### ⑩ Jack INST/LOWER (MONO)

El sonido que procede del jack INST/LOWER se envía a la Entrada de Instrumento del Modulador de Voz y al OSC 2 de la parte Inferior. Deberá introducir un sonido de nivel de línea.

Además, si ajusta [REAR/FRONT] en "off" (REAR) e introduce un sonido procedente únicamente del jack INST/LOWER sin introducir ningún cable en el jack VOCAL/UPPER, el sonido se dividirá y se introducirá en Upper y Lower. Utilice esta función cuando desee introducir el mismo sonido en las dos partes.

#### Jack VOCAL/UPPER

El sonido que se introduce, procedente del jack VOCAL/UPPER, se envía a la Entrada de Voz del Modulador de Voz y al OSC 2 de la parte Superior. Deberá introducir un sonido de nivel de línea.

\* Cuando introduzca un sonido procedente del jack VOCAL/UPPER, deberá ajustar el interruptor

[REAR/FRONT] en "off" (REAR).

## Configurar el Modulador de Voz para el Uso Inmediato (Inicialización del Modulador de Voz)

Cuando utilice el control del filtro de vocales/banco de filtros/vocal morph, deberá considerar qué tipo de sonidos introducirá en la Entrada de Instrumento y en la Entrada de Voz del Modulador de Voz, y a continuación deberá ajustar los diferentes interruptores de forma apropiada. El JP-8080 dispone de la función "Inicialización del Modulador de Voz", la cual realiza automáticamente este tipo de ajustes.

Cada vez que ejecute la función "Inicialización del Modulador de Voz", los parámetros del Modulador de Voz de el performance del área provisional se ajustarán en los valores recomendados.

Tras ejecutar la función, podrá ajustar varios parámetros del Modulador de Voz para controlar más fácilmente el sonido mediante el uso del control del filtro de vocales/banco de filtros/vocal morph.

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores de BANK [1]-[8] parpadean.

### 2 Pulse [INIT/UTIL] (BANK [7]) varias veces para acceder a la pantalla de "Inicialización del Modulador de Voz".

El indicador de [INIT/UTIL] se iluminará.

### 3 Utilice [DEC/INC] para seleccionar el tipo de "Inicialización del Modulador de Voz" (consulte la página siguiente).

Si decide no efectuar la inicialización, pulse [EXIT].

### 4 Pulse [WRITE].

La pantalla mostrará "Completed", volverá a mostrarse la pantalla anterior.

La función "Inicialización del Modulador de Voz" ha sido completada.

■ Después de inicializar a "F.FLT: VINTAGE," "F.FLT: SILKY," "F.FLT: HUSKYVOICE," "F.FLT: BREAKBEATS"

Conecte un micrófono (suministrado por separado) al jack MIC y utilice [VOCAL/UPPER] para ajustar el volumen de entrada.

Introduzca algún sonido a través del micrófono mientras interpreta en el teclado MIDI y comprobará que se produce un efecto de filtro de vocales que utiliza el sonido del patch Superior e Inferior, sonido que responde a los ajustes del KEY MODE y del PANEL SELECT.

■ Después de inicializar a "F.FLT: ROBOT"  
o "F.FLT: HUSKYROBOT"

Conecte un micrófono (no incluido) al jack MIC y utilice [VOCAL/UPPER] para ajustar el volumen de entrada.

Introduzca cualquier sonido a través del micrófono y comprobará que se produce un efecto de filtro de vocales gracias al uso del oscilador autómatas (pág. 113).

Si introduce algún sonido a través del micrófono durante su interpretación en el teclado MIDI, se producirá un efecto de filtro de vocales que utiliza el patch Superior e Inferior junto con el oscilador autómatas y de acuerdo con los ajustes del KEY MODE y del PANEL SELECT.

■ Después de inicializar a "F.BANK: STANDARD" o "F.BANK: RADIO"

Puede utilizar el banco de filtros para ajustar el patch Superior o el Inferior de acuerdo con los ajustes del KEY MODE y del PANEL SELECT.

Cuando seleccione el Panel del Modulador de Voz (pág. 111), podrá ajustar el volumen de hasta doce filtros de forma inmediata.

■ Después de inicializar a "VOCAL MORPH CTRL"

Después de inicializar a "VOCAL MORPH CTRL"

Si la Asignación de Control (pág. 84) y la Asignación de Morph Bend (pág. 85) no están ajustadas, deberá hacerlo. Así pues, conecte un micrófono (no incluido) al jack MIC y utilice [VOCAL/UPPER] para ajustar el volumen de entrada.

Si introduce algún sonido durante su interpretación en el teclado MIDI, los parámetros especificados, o bien la afinación, se modificarán.

Cuando KEY MODE sea SINGLE o SPLIT, PANEL SELECT, controlará el patch de la parte seleccionada.

Cuando KEY MODE sea DUAL, se controlará el patch de las partes Superior e Inferior, independientemente del ajuste de PANEL SELECT.

La sencillez del control dependerá del tipo de vocal utilizado. El sonido "a" es el más fácil de controlar. Además, experimentará más cambio cuanto más alto sea el volumen.

\* Si utiliza el Control Vocal Morph al mismo tiempo que la Velocidad (pág. 81) o que el Control de Movimiento (pág. 98), se sumarán los valores de los parámetros que se solapan, y cambiarán de conformidad con esta suma.

\* La Asignación de Control también utiliza mensajes MIDI para controlar los parámetros. Esto significa que si utiliza la Asignación de Control y el Control Vocal Morph simultáneamente, el último mensaje del control recibido determinará el valor del parámetro.

.....

● **Cómo funciona el Control Vocal Morph**

De entre los sonidos que se introducen en la Entrada de Voz del Modulador de Voz, el Control Vocal Morph detecta el nivel de señal del área de 1,2 kHz y utiliza este hallazgo para el control. Debido a que el sonido "a" se encuentra en el área de 1,2 kHz, resulta más fácil controlarlo. Con el resto de vocales sólo pueden producirse pequeños cambios. Esto significa que si se introducen sonidos como, por ejemplo, "a-u-a-u" o "a-i-a-i", podrá realizar, de forma alternante, grandes cambios y cambios mínimos.

.....

\* Para encontrar ejemplos de cómo utilizar entradas externas con el filtro de vocales, el banco de filtros, etc., consulte "Diferentes Maneras de Utilizar el Modulador de Voz" (pág. 146).

.....

**Modulador de Voz**

Hay nueve tipos de Inicializaciones de Modulador de Voz

**F.FLT: VINTAGE:** Se trata de un tipo de filtro de vocales que utiliza el algoritmo SOLID. Produce un sonido sólido y con definición

**F.FLT: SILKY:** Se trata de un tipo de filtro de vocales que utiliza el algoritmo SMOOTH. Produce un sonido fino y delicado..

**F.FLT: HUSKYVOICE:** Se trata de un tipo de filtro de vocales que utiliza el algoritmo SOLID. El ruido se mezcla (pág. 113).

**F.FLT: BREAKBEATS:** Se trata de un tipo de filtro de vocales que utiliza el algoritmo WIDE. Le resultará ideal cuando desee introducir en la Entrada de Voz cualquier sonido que no sea una voz, como por ejemplo break beats.

**F.FLT: ROBOT:** Se trata de un tipo de filtro de vocales que utiliza el oscilador automático (pág. 113). Se puede obtener un filtro de vocales incluso cuando no se introduce ningún sonido instrumental en la Entrada de Instrumento.

**F.FLT: HUSKYROBOT:** Utiliza el oscilador automático (pág. 113). Produce una voz ronca de robot. Se puede obtener un filtro de vocales incluso cuando no se introduce ningún sonido instrumental en la Entrada de Instrumento.

**F.BANK: STANDARD:** Se trata del banco de filtros estándar.

**F.BANK: RADIO:** Se trata de un banco de filtros que produce un efecto que recuerda a una radio AM.

**VOCAL MORPH CTRL:** Este modulador de voz proporciona una serie de ajustes que permiten utilizar la función Control Vocal Morph.

Cada vez que ejecute la Inicialización del Modulador de Voz, el algoritmo y los parámetros asignados a [CONTROL 1] y [CONTROL 2] de la sección Modulador de Voz serán como se muestra a continuación:

| Inicialización del Modulador de Voz [CONTROL 1] | Algoritmo [CONTROL 2] |
|-------------------------------------------------|-----------------------|
| F.FLT: VINTAGE                                  | SOLID                 |
| VOCAL MIX                                       | ENSEMBLE LEVEL        |
| F.FLT: SILKY                                    | SMOOTH                |
| VOCAL MIX                                       | ENSEMBLE LEVEL        |
| F.FLT: HUSKYVOICE                               | SOLID                 |
| V NOISE LEVEL                                   | ENSEMBLE LEVEL        |
| F.FLT: BREAKBEATS                               | WIDE                  |
| GATE THRESHOLD                                  | V RELEASE             |
| F.FLT: ROBOT                                    | SOLID                 |
| ROBOT PITCH                                     | ROBOT CONTROL         |
| F.FLT: HUSKYROBOT                               | SOLID                 |
| ROBOT PITCH                                     | V NOISE CUTOFF        |
| F.BANK: STANDARD                                | FLT BANK WIDE         |
| V RESONANCE                                     | ENSEMBLE LEVEL        |
| F.BANK: RADIO                                   | FLT BANK NARROW       |
| V RESONANCE                                     | CHARACTER12           |
| VOCAL MORPH CTRL                                | SOLID                 |
| VOCAL MIX                                       | ENSEMBLE LEVEL        |

\* Para conocer otros valores de ajuste de parámetros del Modulador de Voz, consulte la "Lista de Ajustes de la Inicialización del Modulador de Voz" (pág. 189).

Realizar ajustes del Modulador de Voz en Modo Editar

Todos los parámetros del Modulador de Voz que ajustó en Modo Editar se pueden ajustar de modo independiente para cada performance.

1 **Pulse [EDIT].**

El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK [1]-[8] parpadearán

2 **Pulse [VOICE MOD] (BANK [2]) varias veces para seleccionar el parámetro cuyo ajuste desea modificar.**

\* Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [VOICE MOD] para visualizar la página anterior.

El indicador de [VOICE MOD] se iluminará.

3 **Utilice [DEC/INC] para ajustar el valor.**

\* En el caso de "Asignación de Control" y (Asignación del Control 2", puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [UPPER] para seleccionar el panel de Modulador de Voz. Puede utilizar los deslizadores y los controles para ajustar los valores.

4 **Cuando haya acabado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

Es posible ajustar un total de doce parámetros

## Ajustar el tipo de Filtro de Vocales/Banco de Filtros (Algoritmo)

### ■ Algorithm

Especifica el tipo de filtro de vocales/banco de filtros.

<Formant Filter (Filtro de Vocales)>

**SOLID:** Produce un sonido fuerte y preciso.

**SMOOTH:** Produce un sonido suave y limpio.

**WIDE:** La gama de frecuencias es más amplia que la de los algoritmos SOLID o SMOOTH. Es ideal para introducir cualquier sonido, que no sea la voz, en la Entrada de Voz..

<Filter Bank (Banco de filtros)>

**FLT BANK WIDE:** Se trata de un banco de filtros con bandas de frecuencias anchas.

**FLT BANK NARROW:** Se trata de un banco de filtros con bandas de frecuencias estrechas. Produce un efecto que recuerda a una radio AM.

Cuando utilice el filtro de vocales, seleccione SOLID, SMOOTH o WIDE.

Cuando utilice el banco de filtros, seleccione FLT BANK WIDE o FLT BANK NARROW.

---

## ■ Cambiar el parámetro asignado a [CONTROL 1]/[CONTROL 2]

■ **Control1 Assign** (Asignación de Control1)

■ **Control2 Assign** (Asignación de Control2)

Cuando utilice el panel de selección para elegir el Panel Modulador de Voz (pág. 111), podrá utilizar los controles o deslizadores en letras azules para ajustar los parámetros del Modulador de Voz.

Dichos parámetros pueden asignarse libremente a [CONTROL 1] / [CONTROL 2] de la sección Modulador de Voz.

[CONTROL 1]/[CONTROL 2] de la sección Modulador de Voz pueden utilizarse siempre mientras el interruptor Modulador de Voz esté activado.

Esto significa que a pesar del estado en que se encuentre el panel de selección, siempre podrá ajustar dos parámetros del Modulador de Voz en tiempo real.

Puede asignar los parámetros siguientes:

### **ENSEMBL LEVEL**

**V DELAY TIME (Tiempo de Delay del Modulador de Voz)**

**V DELAY FEEDBACK (Regeneración del Delay del Modulador de Voz)**

sonidos de delay **\_LEVEL (Nivel de Delay del Modulador de Voz)**

\* **VOCAL MIX**

**V RESONANCE (Resonancia del Modulador de Voz)**

\* **V RELEASE (Tiempo de Desvanecimiento de la Envolvente del Modulador de Voz)**

**V PAN(Panorama del Modulador de Voz)**

**V LEVEL (Nivel del Modulador de Voz)**

\* **V NOISE CUTOFF (Frecuencia de Corte de Ruido del Modulador de Voz)**

\* **GATE THRESHOLD**

\* **ROBOT PITCH (Afinación del Oscilador Automata)**

\* **ROBOT CONTROL (Control de Oscilador Automata)**

\* **ROBOT LEVEL (Nivel del Oscilador Automata)**

### **CHARACTER 1-12**

\* Los parámetros señalados con un asterisco (\*) no se activarán cuando el algoritmo se encuentre ajustado en "FLT BANK WIDE" o "FLT BANK NARROW". En la pantalla se mostrará una "x" para indicar que estos parámetros no son válidos.

\* Consulte las págs. 112-114 para obtener una explicación de cada parámetro.



■ V Delay Sync  
(Sincronización del Delay del Modulador de Voz)

Esta función especifica si el tiempo de delay del Modulador de Voz estará o no sincronizado con el tiempo del secuenciador interno.

**OFF:** el tiempo de delay del Modulador de Voz no estará sincronizado con el tiempo del secuenciador interno. El tiempo de delay sonará de acuerdo con el ajuste DELAY[TIME] que existía cuando seleccionó el panel Modulador de Voz.

- |                                                                |                                                            |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea)              | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de corcheas) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea con puntillo) | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea)              |
| <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de negras)       | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea con puntillo) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra)                    | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de blancas)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra con puntillo)       | <input checked="" type="checkbox"/> (blanca) :             |

El tiempo de delay se sincronizará con el tiempo del secuenciador interno para que el delay suene a intervalos del valor de la nota especificada.

\* Si se ajusta el ajuste de la Sincronización MIDI (pág. 123) en MIDI IN o en REMOTE KBD IN, el tiempo de delay se sincronizará con el clock MIDI externo (pág.144).

\* En el JP-8080 el tiempo de delay no puede superar las 1250 ms (1,25 segundos) en el caso de un delay mono, ni tampoco superar las 625 ms en el caso de un delay panorámico. Si intenta ajustar un tiempo de delay superior a las cifras indicadas, el tiempo de delay se dividirá por la mitad, por lo que los delays sonarán a la mitad del intervalo.

\* El tiempo de delay también sonará a la mitad de la duración si el tempo es más lento que cualquiera de los siguientes valores.

- |                                                           |                   |
|-----------------------------------------------------------|-------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 24              |                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 32              |                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 36              |                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 8, 24           | Mono = 24         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 64, 32          | Mono = 32         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 72, 36          | Mono = 36         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 96, 48, 24      | Mono = 48, 24     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 128, 64, 32     | Mono = 64, 32     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 144, 72, 36     | Mono = 72, 36     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 192, 96, 48, 24 | Mono = 96, 48, 24 |

■ Efectuar ajustes de Ensemble

“Ensemble” es un efecto exclusivo del Modulador de Voz, que es totalmente independiente respecto a los multi efectos que contiene la sección EFFECTS.

■ Ensemble Type (Tipo de Ensemble)

Seleccione el tipo de ensemble que se aplicará a la salida del Modulador de Voz. Ensemble es un tipo de efecto chorus más profundo que el correspondiente efecto producido por los multi efectos. Le permite seleccionar otros efectos además de ensemble.

**ENSEMBLE MILD:** un efecto ensemble convencional.

**ENSEMBLE CLEAN:** un ensemble con una gama de alta frecuencias extendida.

**ENSEMBLE FAST:** un ensemble con modulación rápida.

**SUPER CHORUS SLW:** un chorus con modulación profunda y lenta.

**SUPER CHORUS MID:** un chorus con modulación moderada.

**SUPER CHORUS FST:** un chorus con modulación suave y rápida.

**SUPER CHORUS CLR:** un chorus transparente. Se produce una sensación de suavidad, dado que se aplica más chorus a la gama de frecuencias altas.

**FLANGER SLOW:** un flanger con modulación profunda.

**FLANGER FAST:** un flanger con modulación rápida.

**DEEP PHASING SLW:** un phaser con modulación profunda y lenta.

**JET PHASING:** un efecto que recuerda al sonido que produce un reactor al despegar.

**TWISTING:** un efecto que produce una sensación como si el sonido diera vueltas sobre si.

**FREZE PHASE 1/2:** un delay corto; útil para añadir un carácter metálico al sonido.

■ Ensemble Sync (Sincronización de Ensemble)

Esta función especifica si la frecuencia de ensemble (la frecuencia de modulación para el ensemble) estará sincronizada o no con el tiempo del secuenciador interno.

**OFF:** la frecuencia de ensemble no estará sincronizada con el tiempo del secuenciador interno. El ensemble se aplicará de acuerdo con el Tipo de Ensemble especificado (véase el apartado anterior).

- |                                                                |                                                            |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea)              | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de corcheas) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea con puntillo) | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea)              |
| <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de negras)       | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea con puntillo) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra)                    | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de blancas)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra con puntillo)       | <input checked="" type="checkbox"/> (blanca)               |
| <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de redondas)     | <input checked="" type="checkbox"/> (blanca con puntillo)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (redonda)                  | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo nota doble)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (redonda con puntillo)     | <input checked="" type="checkbox"/> (nota doble)           |

### 3-8 MEASURES:

La frecuencia de ensemble estará sincronizada con el tempo del secuenciador interno, y el ensemble se aplicará al intervalo de la nota o del compás especificados.

\* Si el ajuste MIDI Sync (pág. 123) se ajusta en MIDI IN o en REMOTE KBD IN, la frecuencia de ensemble se sincronizará con el clock MIDI externo (pág.144).

## Efectuar ajustes del Control de Vocal Morph

■ Vocal Morph Ctrl OFF, ON  
(Interruptor del Control de Vocal Morph)

Se trata del interruptor que activa/desactiva el Control de Vocal Morph. ActíVELO cuando desee utilizar el Control de Vocal Morph.

■ Vocal Morph Sens -64+63  
(Sensibilidad del Vocal Morph)

Especifica en qué medida quedará afectado el vocal morph por la voz. Utilizando un ajuste de 0, no se producirá ningún tipo de efecto. Con un ajuste de +63, basta con un suave sonido de entrada para que el control cambie de 0 al máximo valor positivo. Con un ajuste de -64, basta con un suave sonido de entrada para que el control cambie de 0 al máximo valor negativo. En general, debería utilizarlo con un ajuste que oscilara entre +32 y -32.

Cuando la Sensibilidad de Vocal Morph se encuentra en un valor positivo (+), las características de la voz de entrada se convertirán en mensajes MIDI especificados para Control Up (pág. 86). Cuando la Sensibilidad de Vocal Morph se encuentra en un valor negativo (-), las características de la voz de entrada se convertirán en mensajes MIDI especificados para Control Down (pág. 86).

■ Vocal Morph Thrsh 0-127  
(Umbral de Vocal Morph)

Esta función ajusta el nivel de entrada mínimo para la voz. El parámetro estará controlado por cualquier sonido que sea superior al nivel especificado aquí.

.....  
● Ejemplo de Control de Vocal Morph.

Seleccione el performance P2:81 VOCAL MORPH FBK, e introduzca el sonido "a" por el micrófono. El patch Superior quedará modificado por la voz. Asimismo, se producirá un efecto de filtro de vocales en el patch Inferior.

\* Consulte la página 163 donde encontrará un ejemplo de cómo se crea un sonido que utiliza el Control de Vocal Morph  
.....

## Controlar los Parámetros de Modulador de Voz en Tiempo Real

Utilice el Panel de Selección para seleccionar el panel Modulador de Voz

Para modificar parámetros de Modulador de Voz en tiempo real, utilice los deslizadores o los controles. Para ello, el panel deberá ser el panel Modulador de Voz.

### 1 Mantenga pulsado [SHIFT] y a continuación pulse PANEL SELECT [UPPER].

Los PANEL SELECT[LOWER] y [UPPER] parpadearán y el panel Modulador de Voz estará activado. El Modulador de Voz [ON] permanecerá activado. En tales condiciones, puede accionar los deslizadores o controles en letras azules del panel frontal para modificar los parámetros de Modulador de Voz (Consulte el apartado siguiente).

\* Mientras esté seleccionado el panel Modulador de Voz, no podrá modificar parámetros patch (excepto para [VOICE MOD SEND]en la sección EFFECTS) desde el panel frontal.

### 2 Para volver al estado anterior, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse PANEL SELECT [UPPER] o bien pulse [EXIT].

\* Si utiliza el modo Edit (pág. 108) para ajustar [PART] y [PATCH], mientras tiene seleccionado el Panel Modulador de Voz, en el PANEL SELECT [LOWER]y [UPPER] sólo parpadeará el botón de la parte que esté ajustando.

## Tipos de Parámetros de Modulador de Voz

Los siguientes parámetros de Modulador de Voz pueden editarse en tiempo real desde el panel Modulador de Voz. Al accionar un deslizador o un control, la pantalla mostrará el nombre del parámetro.

\* Estos parámetros pueden ajustarse de manera independiente en cada performance.

Los parámetros señalados con un asterisco (\*) serán ignorados cuando el algoritmo se encuentre ajustado en "FLT BANK WIDE" o "FLT BANK NARROW". Cuando accione el correspondiente deslizador o control, en la pantalla se mostrará una "x" para indicar que estos parámetros no son válidos.

---

■ ENSEMBLE LEVEL 0-127

[ ENSEMBLE ]

Especifique la profundidad del ensemble. Ensemble es un tipo de chorus que dispone de mayor profundidad. Gire el control en el sentido de las agujas del reloj para conseguir un efecto más profundo.

■ VOICE MODULATOR DELAY LEVEL 0-127

[ LEVEL ]

Especifique el volumen del sonido de delay del Modulador de Voz relativo al sonido original. Gire el control en el sentido de las agujas del reloj para conseguir que el delay suene más fuerte.

■ VOICE MODULATOR DELAY TIME 0-127

[ TIME ]

Especifique el tiempo desde que suena el sonido original hasta que se produce el sonido de delay del Modulador de Voz (es decir, el intervalo entre las repeticiones del delay). Gire el control en el sentido de las agujas del reloj para alargar el tiempo.

■ VOICE MODULATOR DELAY FEEDBACK 0-127

[ FEEDBACK ]

Especifique la cantidad de regeneración para el sonido de delay del Modulador de Voz (cómo irán disminuyendo con el tiempo los sonidos delay que se repiten). Con poca regeneración, el sonido de delay disminuirá con rapidez y acabará desapareciendo. Al girar el control en el sentido de las agujas del reloj, aumentará la cantidad de regeneración, por lo que el delay se repetirá más veces

■ \* VOCAL MIX 0-127

[ VOCAL MIX ]

Especifique la cantidad de las consonantes que son extraídos del sonido antes de que se introduzca en la Entrada de Voz del Modulador de Voz, y que se combine con el sonido de salida del Modulador de Voz. Al accionar el deslizador hacia arriba se mezclará una cantidad mayor de las consonantes que se hayan extraído con el sonido de salida.

Si desea que el sonido de salida del Modulador de Voz sea diferente accione el deslizador hacia la gama superior.

■ VOICE MODULATOR RESONANCE 0-127

[ RESONANCE ]

Al accionar el deslizador hacia arriba conseguirá que el sonido de los áreas de cada uno de los doce filtros pasa bandas se enfatice simultáneamente, lo que producirá un carácter distintivo.

Normalmente, trabajará con el deslizador al mínimo.

Suba el deslizador solamente cuando desee aportar un carácter distintivo al sonido.

\* El volumen aumentará al accionar el deslizador hacia arriba. Para evitar un volumen excesivo, no suba demasiado el deslizador. Hacerlo podría perjudicar al amplificador o al altavoz.

● Precauciones a tomar cuando utilice el Control de Vocal Morph

Si se aumenta el valor de resonancia del Modulador de Voz, a su vez aumentará la sensibilidad de detección del Control de Vocal Morph. Eso significa que la salida del Control de Vocal Morph alcanzará rápidamente el valor máximo, por lo que le

podría resultar difícil crear cambios sutiles.

Si desea efectuar cambios sutiles reduzca la Sensibilidad del Vocal Morph (pág. 111). Cuando la Resonancia del Modulador de Voz sea 0 la Sensibilidad del Vocal Morph debería oscilar normalmente entre +32 y -32 pero, si usted ha aumentado la Resonancia del Modulador de Voz, deberá ajustarlo en una gama de +10 a +20 o de -10 a -20.

.....

■ \* VOICE MODULATOR RELEASE 0-127

(Tiempo de Desvanecimiento de la Envolvente del Modulador de Voz)

[RELEASE]

Especifique el tiempo hasta que el sonido de salida del Modulador de Voz desaparezca. Gire el control en el sentido de las agujas del reloj para alargar el tiempo

■ \* VOCAL HOLD OFF, ON

(Interruptor del Vocal Hold)

[VOCAL HOLD]

Si pulsa este botón mientras introduce una voz en la Entrada de Voz, se mantendrá el resultado analizado del sonido que se introduce en el momento de pulsar el botón. Como resultado, se aplicará el efecto de filtro de vocales, aunque se deje de introducir la otra voz.

No se producirá ningún efecto si pulsa este botón cuando no se introduce ninguna voz en la Entrada de Voz.

- \* Cuando se recibe Hold-1 (Do Do#64) en el Canal de Control de Performance (pág. 124), obtendrá el mismo resultado que si hubiera activado el Interruptor del Vocal Hold.
- \* No puede almacenarse el ajuste on/off del Interruptor del Vocal Hold en una performance. Cuando seleccione una performance, este interruptor siempre estará ajustado en "off".
- \* Si el algoritmo (pág. 108) se ajusta en "FLT BANK WIDE" o "FLT BANK NARROW", el Interruptor del Vocal Hold quedará ajustado en "off".

■ VOICE MODULATOR PAN -64-+63

[PAN]

**Cuando el Algoritmo es SOLID, SMOOTH o WIDE**

Ajusta el panorama (posición estereofónica) del sonido de salida del Modulador de Voz. Cuando el control se encuentra en su posición central, el sonido estará localizado en el centro. Cuando el control se encuentre totalmente girado en el sentido contrario al de las agujas del reloj el sonido se localizará en la parte situada más a la izquierda y cuando se encuentre totalmente girado en el sentido de las agujas del reloj el sonido se localizará en la parte situada más a la derecha.

**Cuando el Algoritmo es FLT BANK WIDE o FLT BANK NARROW**

El sonido que se introduce en la Entrada de Instrumento saldrá del OUTPUT L, y el sonido que se introduce en la Entrada de Voz saldrá del OUTPUT R. Este parámetro ajustará el balance de estos sonidos de salida.

Cuando el control se encuentra en su posición central, las salidas L y R serán iguales. Cuando el control se encuentre totalmente girado en el sentido contrario al de las agujas del reloj la salida L será la máxima y la salida R será cero. Cuando el control se encuentre totalmente girado en el sentido contrario, la salida L será cero y la salida R será la máxima.

■ VOICE MODULATOR LEVEL 0-127

[LEVEL]

Ajuste el volumen de salida del Modulador de Voz. El volumen aumentará al girar el control en el sentido de las agujas del reloj.

■ \* VOICE MODULATOR NOISE LEVEL 0-127

[NOISE LEVEL]

Especifique el nivel del ruido que se mezclará con el sonido que se introduzca en la Entrada de Instrumento. Cuando el control esté girado hasta el máximo en el sentido contrario al de las agujas del reloj, no se mezclará ningún ruido. Al girar el control en el sentido de las agujas del reloj, se mezclará más ruido.

Gire el control en el sentido de las agujas del reloj para conseguir un sonido ronco.

■ \* VOICE MODULATOR NOISE CUTOFF 0-127

[NOISE CUTOFF]



[1]-[12]

**Cuando el Algoritmo es SOLID, SMOOTH o WIDE**

Doce filtros pasa bandas dividen el sonido que se introduce en la Entrada de Voz en doce bandas de frecuencias; asimismo, estos deslizadores ajustarán el volumen de cada banda.

Al accionar un deslizador hacia arriba se aumentará el volumen de aquella banda de frecuencias.

Al accionar un deslizador hacia abajo, situándolo en su posición mínima, el volumen de aquella banda de frecuencias será cero.

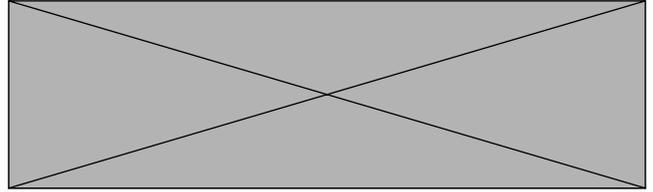
Si desea crear un sonido de baja fidelidad, suba el volumen de las bandas de la gama media, y baje el volumen de las otras bandas de frecuencias.

**Cuando Algoritmo es FLT BANK WIDE o FLT BANK NARROW**

Doce filtros pasa bandas dividen el sonido que se introduce en la Entrada de Voz en doce bandas de frecuencias; asimismo, estos deslizadores ajustarán el volumen de cada banda. Los sonidos de entrada de la Entrada de Instrumento y de la Entrada de Voz quedarán ajustados simultáneamente en el mismo volumen.

Además de los parámetros que se editan directamente con los controles o los deslizadores, el JP-8080 le permite ajustar muchos otros parámetros.

Estos parámetros se asignan al [PFM COMMON]-[SETUP] (BANK[1]-BANK [6]) situados debajo de la pantalla.



### Ajustes para el Performance Íntegro (Performance Común)

**1 Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK[1]-[8] parpadearán.

**2 Pulse [PFM COMMON](BANK[1]) varias veces para seleccionar el parámetro cuyos ajustes desee modificar.**

\* Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [PFM COMMON], volverá a la pantalla anterior.

El indicador [PFM COMMON] se iluminará.

**3 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.**

**4 Cuando haya terminado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

Además de los ajustes Modo Tecla, Selección de Panel y Arpeggiador /RPS que se ajustan directamente desde el panel frontal, también pueden ajustarse para cada Performance los once parámetros que presentamos a continuación.

\* Si desea obtener información más detallada sobre los parámetros □, consulte la página correspondiente.

□ **Performance Name**

“Asignar un nombre” (pág. 127)

■ **Part Detune**

■ **Output Assign**

■ **Voice Assign**

■ **Split Point**

□ **Arpeggio Dest (Destino del Arpeggio)**

“Seleccionar la Parte para la Arpegiación en Modo Dual (Destino del Arpeggio)” (pág. 91)

□ **Arp Beat Pattern (Patrón Rítmico del Arpeggio)**

“Cambiar el Ritmo del Arpeggio (Patrón Rítmico del Arpeggio)” (pág. 91)

- Indv Trig Switch (Interruptor de Trigger Individual)
- Indv Trig Dest (Destino del Interruptor de Trigger)
- Indv Trig Src CH  
(Canal Fuente del Trigger Individual)
- IndvTrigSrc Note  
(Nota Fuente del Trigger Individual)

## ■ Crear una diferencia en la Afinación de las Partes (Part Detune)

■ Part Detune -50- +50  
 Cuando el Modo Tecla es Dual, ajuste la diferencia en la afinación entre la Parte Superior y la Parte Inferior, hasta un máximo de +/-50 centésimas (1/2 semitono). Los ajustes positivos (+) subirán la afinación Superior y bajarán la afinación Inferior. Con los ajustes negativos (-) se obtendrá el efecto contrario.

.....  
 ● Crear un sonido más espacioso (2)  
 Si selecciona el mismo Patch para las partes Superior e Inferior y ajusta el Detune en 20, aproximadamente, el sonido se producirá con una sensación de espacio.  
 .....

## ■ Destino de la Salida para Cada Parte (Output Assign)

■ Output Assign  
 Esta función especifica de qué manera los sonidos Superiores e Inferiores saldrán de los jacks de salida y del jack para auriculares.

**MIX OUT:** Tanto los sonidos Superiores como los Inferiores saldrán de L y de R.

**PARALLEL OUT:** El sonido Inferior saldrá de L y el Superior de R.

\* Cuando seleccione PARALLEL OUT, no podrá obtener los efectos Auto Pan/Manual Pan (pág. 76) ni Panning Delay (pág. 79).

## ■ Ajustar el Número de Voces para Cada Parte (Voice Assign)

■ Voice Assign  
 (6) 8-2 (2), (5) 7-3 (3), (4) 6-4 (4), (4) 5-5 (4), (4) 4-6 (4), (3) 3-7(5), (2) 2-8 (6)

\* Los números entre ( ) son los que se utilizan cuando el Modulador de Voz está activado.

Cuando el Modo Tecla sea Dual o Split, este ajuste especificará el número de voces que se asignarán a las partes Inferior y Superior, respectivamente.

La polifonía simultánea máxima diferirá dependiendo de si el Modulador de Voz está activado o desactivado. Si está activado, habrá ocho voces disponibles; si está desactivado, habrá diez voces disponibles. Las combinaciones de números de voces cuando el Modulador de Voz está activado o desactivado son fijas.

## ■ Ajustar el Punto de División

■ Split Point C-1-G9

Cuando el Modo Tecla sea Split, este ajuste especificará el punto de división. El teclado estará dividido en zonas superiores e inferiores alrededor del punto de división especificado.

## ■ Sonidos de delay en Envolvente Individual Mientras se mantiene pulsada una Tecla (1) (Trigger Individual)

En una interpretación normal, las envolventes de afinación, filtro y amplitud empezarán en el momento en que interprete en el teclado MIDI, lo que provocará que el sonido empiece a modificarse. Sin embargo, en el JP-8080 puede hacer que sólo las envolventes del filtro o de amplitud se activen en un punto diferente respecto a las otras envolventes.

El factor que hace que se activen las envolventes del filtro o del amplificador se denomina "trigger".

Si el trigger consiste en datos de nota, dicha función se denomina "trigger individual".

Si usted varía la velocidad de los datos de nota trigger, el sonido se modificará de acuerdo con los ajustes de Asignación de Velocidad (pág. 81).

<Ejemplo>

Conecte un teclado MIDI al REMOTE KBD IN y utilice sólo su interpretación en el teclado para controlar la función Trigger Individual (Modo Tecla: Split)

- \* Si el Interruptor de Trigger Individual está ajustado en ON y usted interpreta sin haber recibido datos de nota trigger, las envolventes de filtro o de amplificador no surtirán efecto y es posible que el sonido resultante no sea el que buscaba.

Hay cuatro parámetros para el Trigger Individual. Además, se pueden efectuar varias aplicaciones dependiendo de si recibe datos de nota trigger y datos de nota de performance procedentes del conector MIDI IN o del conector REMOTE KBD IN.

■ Indv Trig Switch  
(Interruptor de Trigger Individual)

Esta función activa / desactiva el Trigger Individual.

**OFF:** no se utilizará el Trigger Individual; manténgalo desactivado para efectuar una interpretación normal.

**ON:** se utilizará el Trigger Individual.

- \* No se puede utilizar el Trigger Individual si el Interruptor de Trigger Externo está activado.

■ Indv Trig Dest  
(Destino del Trigger Individual)

Seleccione la envolvente que activará los mensajes de nota. Llegados a este punto, el resultado será claramente perceptible si ajusta la envolvente para que produzca un sonido muy definido.

Por ejemplo, si se selecciona FILTER, aumente el FILTER ENVELOPE [DEPTH] a un ajuste superior, y baje el FILTER [CUTOFF FREQ]. Si se selecciona AMP, suba el ajuste AMP [LEVEL].

**FILTER:** se activará la envolvente de filtro.

**AMP:** se activará la envolvente de amplificador.

**FILTER&AMP:** se activarán las envolventes de filtro y de amplificador.

■ Indv Trig Src CH 1-16  
(Canal Fuente de Trigger Individual)

Especifique el canal MIDI en que los mensajes de nota utilizados como triggers se transmitirán y recibirán. Ajústelo a un canal MIDI diferente al canal de Parte MIDI (pág. 118).

- \* Los mensajes trigger procedentes del conector REMOTE KBD IN se recibirán en el Canal de Teclado Remoto (pág. 124), y no en el Canal Fuente de Trigger Individual. Sin embargo, los mensajes de nota de trigger que se reciben serán transmitidos desde el conector MIDI OUT al Canal Fuente de trigger.

■ IndvTrigSrc Note  
(Nota Fuente del Trigger Individual)

Cuando los mensajes de nota procedentes de un aparato externo se utilicen como trigger, podrá especificar las teclas de los mensajes de nota que se tratarán como triggers.

**C-1-G9:** mensajes de nota de la tecla especificada funcionarán como triggers. Los mensajes de nota de otras teclas pueden utilizarse cuando efectúe una interpretación normal.

**ALL:** los mensajes de nota de todas las teclas funcionarán como triggers.

- \* En el caso de Split, cuando se reciben los triggers desde el conector REMOTE KBD IN, no se ejecutará el ajuste de Nota de Fuente de Trigger. Todas las notas por debajo del Punto de División (pág. 116) serán triggers.

Sin embargo, los mensajes de nota trigger que se reciban, se transmitirán desde el conector MIDI OUT de acuerdo con los ajustes de nota de Fuente de Trigger. Así pues, si se ajusta en "All", los mensajes de nota recibidos se transmitirán sin haber sufrido modificaciones. Pero si se ajusta en "Do-1-Sol9", los mensajes de nota recibidos se convertirán a los números de nota especificados, y a continuación se transmitirán.

■ Recibir mensajes de nota trigger procedentes del MIDI IN

Si desea recibir triggers procedentes del MIDI IN, ajuste el Modo Tecla en SINGLE o DUAL.

- \* Esta función se puede utilizar incluso cuando el Modo Tecla es SPLIT. En tal caso, sólo se activarán las envolventes del Patch Superior. En cambio, no podrá aplicar triggers a las envolventes del Patch Inferior.

● Recibir mensajes de nota para performances procedentes del REMOTE KBD IN

- \* Los mensajes de nota para el performance se recibirán en el Canal de Teclado Remoto (pág. 124).

Cuando el Modo Tecla sea SINGLE, la(s) envolvente(s) de la parte seleccionada por el panel de selección empezarán en el punto en que se recibe el trigger.

Cuando el Modo Tecla sea DUAL, la(s) envolvente(s) de los patches de las partes Superior e Inferior empezarán en el punto en que se recibe el trigger.

**Por ejemplo,** puede conectar un teclado MIDI (interpretación musical) a REMOTE KBD IN, y conectar un secuenciador (trigger) a MIDI IN.

● Recibir mensajes de nota de interpretación musical vía MIDI IN

\* Los mensajes de nota de la interpretación musical deberán recibirse en el canal Part MIDI (pág. 118).

Si se reciben mensajes de nota trigger y mensajes de nota superior/inferior en canales diferentes la(s) envolvente(s) del patch que recibe los mensajes de nota empezarán en el punto en que se recibe el trigger.

**Por ejemplo,** puede utilizar esta capacidad para recibir mensajes de nota de un secuenciador para la interpretación musical y los triggers

■ Recibir mensajes de nota trigger desde REMOTE KBD IN

Si desea recibir triggers desde REMOTE KBD IN, ajuste el Modo Tecla en SPLIT.

En tal caso, los triggers se recibirán en el Canal de Teclado Remoto (pág. 124) y no en el Canal Fuente de Trigger Individual.

Además, no se ejecutará el ajuste Nota Fuente de Trigger Individual. Todos los mensajes de nota por debajo del Punto de División (pág. 116) serán triggers.

En cuanto a SPLIT, sólo se activarán la(s) envolvente(s) del Patch Superior. No podrá aplicar triggers a las envolventes del Patch Inferior.

\* Si el Modo Tecla es SINGLE o DUAL los triggers sólo podrán recibirse desde el conector MIDI IN. Los triggers no podrán recibirse desde el REMOTE KBD IN.

● Recibir mensajes de nota de interpretación musical desde el REMOTE KBD IN.

\* Los mensajes de nota para la interpretación musical deberán recibirse en el Canal de Teclado Remoto (pág. 124).

Los mensajes de nota para el Punto de División y los situados por encima de éste se utilizarán para interpretación musical. Cuando se reciben estos mensajes de nota se activarán la(s) envolvente(s) del Patch Superior en el punto en que se recibe el trigger.

Notas que suenan desde el teclado MIDI a REMOTE Superior estar utilizando la Parte Superior, y utilizar

la Parte Inferior para interpretar notas trigger.

sonidos que entran por el jack VOACAL UPPER (trigger)

reproducción  
resultante

● Recibir mensajes de nota para interpretación musical desde MIDI IN

\* Los mensajes de nota para interpretación musical deberán recibirse en el Canal MIDI de la Parte Superior.

Si los mensajes de nota trigger y los mensajes de nota Superior se reciben en canales diferentes, la(s) envolvente(s) del Patch Superior empezarán en el punto en que se recibe el trigger.

**Por ejemplo,** puede conectar el teclado MIDI (trigger) a REMOTE KBD IN y conectar un secuenciador (interpretación musical) al MIDI IN.

■ Ejemplo de cómo utilizar el Trigger Individual

Probemos la función Trigger Individual interpretando en un teclado MIDI conectado al REMOTE KBD IN.

1 **Seleccione Performance P1:83**

2 **Pulse las notas que desee en la Parte Superior y manténgalas en esta posición.**

3 **Pulse teclas en la Parte Inferior.**

La Parte Superior sonará en el punto en que suene el arpeggio Inferior.

Si desea crear un sonido utilizando el Trigger Individual, basta con seleccionar el Performance anterior y, a continuación, ajustar los deslizadores y controles a su gusto para crear la Interpretación que desee.

## Ajustes para cada Parte (Parte de Performance)

### 1 Pulse [EDIT]

El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK [1]-[8] parpadearán.

### 2 Pulse [PART] (BANK[3]) varias veces para seleccionar el parámetro cuyos ajustes desee modificar.

\* Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [PART], volverá a la pantalla anterior.

El indicador de [PART] se iluminará.

### 3 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyos ajustes desee modificar.

Si pulsa a la vez los indicadores de [LOWER] y de [UPPER], éstos se iluminarán y usted podrá editar simultáneamente los Patches de ambas Partes.

En tal caso, el panel mostrará los ajustes del Patch Superior.

### 4 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

### 5 Cuando haya terminado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Se mostrará la pantalla anterior.

Los cinco parámetros siguientes pueden ajustarse de manera independiente para cada parte de la interpretación.

\* Para obtener información más detallada sobre los parámetros , consulte la página correspondiente

#### Part Transpose

“Transportar su Interpretación (Transposición de Parte)” (pág. 88)

#### ■ Part MIDI CH (Canal MIDI de Parte)

#### ■ Chorus Sync

#### ■ Delay Sync

#### ■ LFO Sync

## Ajustar el Canal MIDI para cada Parte

#### ■ Part MIDI CH 1-16, OFF (Canal MIDI de Parte)

Si utiliza los conectores MIDI IN/ MIDI OUT, los datos musicales para cada parte serán transmitidos/recibidos en este canal MIDI. Si no desea utilizar mensajes MIDI para seleccionar el Patch de una Parte o para transmitir/recibir datos musicales vía MIDI, deje este ajuste en OFF.

Los mensajes MIDI recibidos en el REMOTE KBD IN responderán a los ajustes Canal de Teclado Remoto (pág. 124). Éstos no guardan relación alguna con el ajuste Canal MIDI de Parte.

\* Si desea seleccionar patches para cada parte mediante el conector MIDI IN, ajuste el Canal MIDI de Parte en un ajuste diferente al del Canal de Control de Performance (pág. 124). Si éstos están ajustados en el mismo canal MIDI, el ajuste del Canal de Control de Performance tendrá prioridad, lo que significa que cuando se reciba un cambio de programa cambiará la interpretación.

\* Si desea hacer sonar los patches de cada parte utilizando el conector MIDI IN, ajuste el Canal MIDI de Parte en un ajuste diferente al del Canal Fuente de Trigger Individual (pág.117). Si éstos están ajustados en el mismo canal MIDI, tendrá prioridad el ajuste del Canal Fuente de Trigger Individual, lo que significa que el patch no sonará, aunque se reciban mensajes de nota.

## Sincronizar la Modulación de Chorus al Tempo/ LFO 1 (Chorus Sync)

### ■ Chorus Sync

Este ajuste le permite sincronizar la Frecuencia de Chorus (frecuencia de la modulación) con el tempo del secuenciador interno o con el LFO 1.

Chorus Sync es válido para los tipos de multi efectos que no sean de destino.

**OFF:** La Frecuencia de Chorus no estará sincronizada con el tempo del secuenciador interno. El chorus se aplicará de acuerdo con el ajuste Tipo Multi-FX (pág. 78).

|                                                     |                                                 |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> (semicorchea)              | <input type="checkbox"/> (tresillo de corcheas) |
| <input type="checkbox"/> (semicorchea con puntillo) | <input type="checkbox"/> (corchea)              |
| <input type="checkbox"/> (tresillo de negras)       | <input type="checkbox"/> (corchea con puntillo) |
| <input type="checkbox"/> (negra)                    | <input type="checkbox"/> (tresillo de blancas)  |
| <input type="checkbox"/> (negra con puntillo)       | <input type="checkbox"/> (blanca)               |
| <input type="checkbox"/> (tresillo de redondas)     | <input type="checkbox"/> (blanca con puntillo)  |
| <input type="checkbox"/> (redonda)                  | <input type="checkbox"/> (tresillo nota doble)  |
| <input type="checkbox"/> (redonda con puntillo)     | <input type="checkbox"/> (nota doble)           |

### 3-8 MEASURES:

La Frecuencia de Chorus estará sincronizada con el tempo del secuenciador interno y el chorus se aplicará en intervalos correspondientes al valor de la nota especificada o al número de compases.

\* Si MIDI Sync (pág. 123) está ajustado en MIDI IN o en REMOTE KBD IN, puede sincronizarse la Frecuencia de Chorus con el tempo de un aparato MIDI externo (pág.144).

**LFO 1** La Frecuencia de Chorus estará sincronizada con la Frecuencia LFO 1.

### ■ Ejemplo de cómo utilizar la función Chorus Sync

Probemos el efecto Chorus Sync.

#### 1 Seleccione Performance P1: 84.

#### 2 Pulse [LOWER].

Se seleccionará el Patch Inferior.

#### 3 Interprete en el teclado para hacer sonar un arpeggio.

#### 4 Accione [TEMPO].

La Frecuencia de Chorus se modificará en sincronía con el tiempo.

Si desea crear un sonido, utilizando la función Chorus Sync, basta con seleccionar el Performance anterior y, a continuación, utilizar los deslizadores y controles para modificar el sonido a su gusto.



#### ■ Delay Sync

Especifique si el Tiempo Delay estará sincronizado o no con el tiempo del secuenciador interno.

**OFF:** el Tiempo Delay no estará sincronizado con el tiempo del secuenciador interno. El delay sonará de acuerdo con el ajuste de **Frecuencia de Chorus** de la sección DELAY.

- |                                                                |                                                            |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea)              | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de corcheas) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea con puntillo) | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea)              |
| <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de negras)       | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea con puntillo) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra)                    | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de blancas)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra con puntillo)       | <input checked="" type="checkbox"/> (blanca)               |

El Tiempo Delay estará sincronizado con el tiempo del secuenciador interno, lo que producirá sonidos de delay en intervalos del valor de nota especificada.

\* Si MIDI Sync (pág. 123) está ajustado en MIDI IN o en REMOTE KBD IN, el Tiempo de Delay estará sincronizado con un clock MIDI externo (pág.144).

\* En el JP-8080 el tiempo de delay no puede superar las 1250 ms (1,25 segundos) en el caso de un delay mono, ni tampoco superar las 625 ms en el caso de un delay panorámico. Si intenta ajustar un tiempo de delay superior a las cifras indicadas, el tiempo de delay se dividirá por la mitad, por lo que los delays sonarán a la mitad del intervalo especificado.

Para los valores de tiempo más lentos respecto a los que presentamos a continuación, el Tiempo Delay se dividirá por la mitad.

- |                                                           |                   |
|-----------------------------------------------------------|-------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 24              |                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 32              |                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 36              |                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 48, 24          | Mono = 24         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 64, 32          | Mono = 32         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 72, 36          | Mono = 36         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 96, 48, 24      | Mono = 48, 24     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 128, 64, 32     | Mono = 64, 32     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 144, 72, 36     | Mono = 72, 36     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pan = 192, 96, 48, 24 | Mono = 96, 48, 24 |

#### ■ Ejemplo de cómo utilizar Delay Sync

Probemos el efecto Delay Sync.

- 1 Seleccione Performance P1: 84.**  
Se seleccionará el Patch Superior.
- 2 Interprete un arpeggio en el teclado MIDI.**
- 3 Accione [TEMPO].**  
El Tiempo de Delay cambiará en sincronía con el tiempo.

Si desea crear un sonido, utilizando la función Delay Sync, basta con seleccionar el Performance anterior y accionar los deslizadores y controles para crear el Performance deseada.

#### ■ Sincronizar la Frecuencia del LFO 1 con el Tiempo (LFO Sync)

Este ajuste especifica si la Frecuencia del LFO 1 estará sincronizada o no con el tiempo del secuenciador interno.

**OFF:** La Frecuencia del LFO 1 no estará sincronizada con el tiempo del secuenciador interno. El sonido estará modulado por el ajuste de [RATE] de la sección LFO1 Aparato MIDI Externo.

- |                                                                |                                                            |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea)              | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de corcheas) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (semicorchea con puntillo) | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea)              |
| <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de negras)       | <input checked="" type="checkbox"/> (corchea con puntillo) |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra)                    | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de blancas)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (negra con puntillo)       | <input checked="" type="checkbox"/> (blanca)               |
| <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo de redondas)     | <input checked="" type="checkbox"/> (blanca con puntillo)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (redonda)                  | <input checked="" type="checkbox"/> (tresillo nota doble)  |
| <input checked="" type="checkbox"/> (redonda con puntillo)     | <input checked="" type="checkbox"/> (nota doble)           |

#### 3-8 MEASURES:

La Frecuencia del LFO 1 estará sincronizada con el tiempo del secuenciador interno, lo que modulará el sonido en intervalos del valor de nota especificada o de número de compases.

\* Si la función MIDI Sync (pág. 123) está ajustada en REMOTE KBD IN, la Frecuencia LFO 1 puede estar sincronizada con el tiempo de un aparato MIDI externo (pág.144).

#### ■ Ejemplo de cómo utilizar la función LFO Sync

Probemos el efecto LFO Sync

- 1 Seleccione Performance P1: 85.**  
Se seleccionará el Patch Superior.
- 2 Interprete un arpeggio en el teclado MIDI.**  
El LFO 1 cambiará el desplazamiento de izquierda a derecha (Auto Pan).
- 3 Accione [TEMPO].**  
La Frecuencia LFO 1 cambiará en sincronía con el tiempo.

Si desea crear un sonido utilizando LFO Sync, basta con seleccionar el Performance anterior y, a continuación, utilizar los deslizadores y controles para modificar el sonido a su gusto.

## Efectuar ajustes para cada Patch (Patch)

- 1 Pulse [EDIT].**  
El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK[1]-[8] parpadearán.
- 2 Pulse [PATCH] (BANK [4]) varias veces para seleccionar el parámetro cuyos ajustes desee modificar.**  
\* Si pulsa [PATCH] mientras mantiene pulsado [SHIFT] podrá volver a la pantalla anterior.  
El indicador de [PATCH] se iluminará.
- 3 Pulse PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyos ajustes desee modificar.**  
Si pulsa a la vez [LOWER] y [UPPER], se iluminarán los dos indicadores; de este modo podrá editar simultáneamente los Patches de ambas Partes.  
En tal caso, en el panel se indicarán los ajustes del Patch Superior.
- 4 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor**  
Cuando asigne el Nombre del Patch, también podrá utilizar Group [DOWN]/[UP] para accionar el cursor hasta el punto en que desee introducir un carácter.
- 5 Cuando haya terminado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**  
Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

Los diez parámetros siguientes pueden ajustarse de manera independiente para cada patch.

- \* Si desea obtener información más detallada, consulte la página correspondiente.
- Patch Name**  
"Asignar un Nombre" (pág. 127)
- Multi-FX Type (Multi Effect Type)**  
"Cambiar de tipo de Multi Efectos (Multi Effect Type)" (pág. 78)
- Delay Type**  
"Cambiar el tipo de delay (Delay Type)" (pág. 79)
- Bend Range Up**  
"Cambiar la Afinación (Bend Range Up/Down)" (pág. 89)
- Bend Range Down**  
"Cambiar la Afinación (Bend Range Up/Down)" (pág. 89)
- Morph Bend Assign**

"Modificar la Afinación (Morph Bend Assign Switch)" (pág. 85)

- Unison Detune**

"Engrosar el Sonido Unísono (Unison Detune)" (pág. 80)

- Env Type in Solo (Envelope Type in Solo)**

"Interpretar Solos de Tipo Sintetizador (Envelope Type In Solo)" (pág. 81)

- **Patch Gain**

- **Ext Trig Switch (Interruptor de Trigger Externo)**

- **Ext Trig Switch (Destino de Trigger Externo)**

## Aumentar el Volumen de un Patch específico (Patch Gain)

- **Patch Gain** 0dB, +6dB, +12dB

Cuando se utilizan Mono o Legato, las notas de la voz sonarán individualmente, lo que significa que en comparación con una interpretación polifónica (interpretación de tipo normal), el volumen será más suave. En tal caso, puede utilizar la Ganancia del patch para realzar el volumen de un patch en particular. Un ajuste de +6dB equivaldrá al doble de la amplitud de 0dB, y un ajuste de +12dB equivaldrá a cuatro veces la de 0dB.

- \* Un ajuste de +6dB o de +12dB puede provocar que se corte el sonido, según el patch que se utilice. En caso de que esto sucediera vuelva a colocar el ajuste en 0dB.

Activar una Envolvente Individual Mientras se Mantiene Pulsada una Tecla (2) (Trigger Externo)

Cuando efectúe una interpretación normal, las envolventes de afinación, de filtro y de amplitud se activarán en el momento en que usted interprete en el teclado MIDI, lo que comportará que se modifique el sonido. Sin embargo, en el JP-8080, puede hacer que sólo las envolventes de filtro o de amplitud se activen en un punto diferente al de las demás envolventes.

El factor que hace que la envolvente del filtro o del amplificador se active se denomina "trigger".

Si el trigger es un sonido de entrada externa, esta función se denomina "trigger externo".

<Ejemplo>

Introduzca un sonido trigger en el jack EXT IN VOCAL / UPPER (Modo Tecla: Single, Panel Select: Upper).

- \* Si el Interruptor de Trigger Externo está ajustado en ON, y usted interpreta sin haber introducido un sonido trigger, las envolventes de filtro o de amplificador no funcionarán, por lo que posiblemente el sonido resultante no será el deseado.

Hay dos parámetros para el Trigger Interno. También tendrá que efectuar ajustes para la entrada externa.

#### ■ Ext Trig Switch

(Interruptor del Trigger Externo)

Este interruptor activa/desactiva el Trigger Externo.

**OFF:** No se utilizarán los triggers externos. Cuando efectúe una interpretación normal, manténgalo desactivado.

**ON:** Se utilizarán los triggers externos.

Esto ajusta el Trigger Externo en On/Off.

#### ■ Ext Trig Dest

(Destino de Trigger Externo)

Especifique la(s) envolvente(s) que activarán el sonido de entrada externa.

Entonces, el resultado será claramente perceptible si ajusta la envolvente para que produzca un sonido muy definido.

Por ejemplo, si se selecciona FILTER, aumente el FILTER ENVELOPE [DEPTH] a un ajuste superior, y baje el FILTER [CUTOFF FREQ]. Si se selecciona AMP, suba el ajuste AMP [LEVEL].

**FILTER:** Se activará la envolvente de filtro.

**AMP:** Se activará la envolvente de amplificador.

**FILTER&AMP::** Se activarán las envolventes de filtro y de amplificador .

#### ■ Ajustes de entradas externas.

Efectúe los cuatro ajustes siguientes.

- Introducir un sonido trigger procedente del jack EXT IN o del jack MIC.

El sonido procedente del jack EXT IN INST/LOWER se introducirá al igual que el OSC2 del Patch Inferior. La(s) envolvente(s) del Patch Inferior empezarán en el punto en que se produzca el sonido de entrada.

El sonido procedente del jack EXT IN VOCAL/UPPER o del jack MIC se introducirá al igual que el OSC2 del Patch Superior. El ajuste EXTERNAL INPUT [REAR/FRONT] determinará el jack que será utilizado. Cuando (REAR) esté ajustado en off, se utilizará el jack EXT IN VOCAL/UPPER, y cuando (FRONT) esté ajustado en on, se utilizará el jack MIC. La(s) envolvente(s) del Patch Superior se activarán en el punto en que se produzca el sonido de

entrada.

El sonido que se introduce desde el jack MIC será amplificado por el amplificador del micrófono. El sonido que se introduce desde el jack EXT IN se utilizará a su nivel original.

Asimismo, si [REAR/FRONT] está ajustado en off (REAR) y sólo se introduce sonido desde el jack INST/LOWER, sin introducir un jack en VOCAL/UPPER, el sonido se dividirá y se introducirá en las partes inferior y superior. Si desea introducir el mismo sonido en ambas partes, siga este procedimiento,.

## ● Active [EXT] para OSC 2

Si se introduce el sonido desde el jack INST/LOWER, active [EXT] para el Patch Inferior. Si el sonido se introduce desde el jack VOCAL/UPPER o desde el jack MIC, active [EXT] para el Patch Superior.

## ● Ajustar el nivel del sonido de la entrada externa

Utilice EXTERNAL INPUT [INST/LOWER]/[VOCAL/UPPER] para ajustar el volumen del sonido de entrada externa.

Con tan solo una pequeña cantidad de sonido de entrada, el indicador de SIG/LIMITER se iluminará de color verde.

El limitador actuará en sonidos que excedan un nivel especificado, ajustando automáticamente el volumen para evitar que se distorsione el sonido. Si esto sucede el indicador de SIG/LIMITER se iluminará de color rojo.

Utilice OSC 2 [CONTROL 1] para especificar el nivel de entrada en el cual se inicia la envolvente. El ataque de la envolvente se inicia cuando el nivel de entrada sobrepasa el valor especificado y el desvanecimiento de la envolvente se inicia cuando el nivel de entrada cae debajo del valor especificado.

## ● Ajuste el OSC COMMON [OSC BALANCE]

Si se introduce sonido desde el jack INST/LOWER, ajuste [OSC BALANCE] para la Parte Inferior. Si se introduce desde el jack VOCAL/UPPER o desde el jack MIC, ajuste [OSC BALANCE] para el Patch Superior.

Por ejemplo, si está ajustado en OSC 1, el sonido de entrada externa se utilizará como trigger, por lo que no se oirá.

Asimismo, si está ajustado en OSC 2, el sonido de entrada externa activará la envolvente del sonido de entrada externa.

## Ajustes MIDI (MIDI)

Estos ajustes funcionan para la totalidad del JP-8080.

\* Para obtener información más detallada sobre MIDI, consulte "¿Qué es MIDI?" (pág. 168).

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK [1]-[8] parpadearán.

### 2 Pulse varias veces [MIDI (BANK[5]) para seleccionar el parámetro cuyos ajustes desee modificar.

\* Si mantiene pulsado [SHIFT] y, a continuación, pulse [MIDI], volverá a la pantalla anterior.

El indicador [MIDI] se iluminará.

### 3 Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.

### 4 Cuando haya acabado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

## ■ Local Switch (Interruptor Local)

Este interruptor determina si los controladores del JP-8080 (controles, deslizadores y botones) estarán conectados o no a su generador de sonido (pág.54), y si los controladores (teclado, deslizadores, etc.) conectados al REMOTE KBD IN estarán conectados a la fuente del sonido.

\* Para evitar problemas como, por ejemplo, que el sonido no, el Interruptor Local estará ajustado automáticamente en ON cuando se encienda el JP-8080.

**OFF:** Los controladores del JP-8080 no controlarán su fuente de sonido incorporada. Asimismo, los mensajes MIDI procedentes del conector REMOTE KBD IN tampoco controlarán la fuente de sonido.

Serán exclusivamente los mensajes MIDI procedentes del conector MIDI IN quienes controlen la fuente de sonido.

\* Sin embargo, si el Interruptor de Edición de la Transmisión/Recepción (pág. 124) está desactivado, los mensajes procedentes de los controladores del JP-8080 y los mensajes MIDI (que no sean mensajes de nota) procedentes de los conectores REMOTE KBD IN y MIDI IN controlarán la fuente de sonido.

**ON:** Los controladores del JP-8080 controlarán su fuente de sonido interna. Los mensajes MIDI procedentes de los conectores REMOTE KBD IN y MIDI IN también controlarán la fuente de sonido.

Si desea interpretar en un teclado MIDI que se halle conectado al REMOTE KBD IN y, además, grabar lo que está interpretando en un aparato MIDI externo (en un secuenciador, etc.), ajuste el Interruptor Local en OFF. Haciendo esto evitará que se transmitan mensajes MIDI idénticos, recibidos en REMOTE KBD IN y MIDI IN, por duplicado a la fuente de sonido

\* En lo referente a las conexiones indicadas anteriormente, también deberá ajustar el Interruptor MIDI Thru en OFF (pág. 124).

#### ■ MIDI Sync

Esta función especifica si el tempo estará sincronizado o no con los mensajes Clock MIDI que haya recibido de un aparato externo.

**OFF:** El secuenciador interno operará utilizando el ajuste [TEMPO]. No ejecutará ningún mensaje Clock MIDI que haya recibido de un aparato externo.

**MIDI IN:** Mientras recibe mensajes de Clock MIDI desde el conector MIDI IN, el secuenciador interno se sincronizará con el Clock MIDI. Si accione [TEMPO] mientras no esté recibiendo mensajes de Clock MIDI, el secuenciador interno operará utilizando el ajuste de [TEMPO].

**REMOTE KBD IN:** Mientras recibe mensajes de Clock MIDI, desde el REMOTE KBD IN, el secuenciador interno se sincronizará con el Clock MIDI. Si mueve el [TEMPO] mientras no esté recibiendo mensajes de Clock MIDI, el secuenciador interno operará utilizando el ajuste [TEMPO].

\* Algunos aparatos MIDI externos sólo transmiten mensajes de Clock MIDI si están grabando o reproduciendo. Si un aparato MIDI externo está conectado, no olvide de que el tempo sólo puede sincronizarse con el Clock MIDI si el aparato MIDI externo está grabando o reproduciendo.

\* Asimismo, si se está sincronizando el JP-8080 con un

aparato MIDI externo que transmita Stop (FC), al finalizar el bucle durante la reproducción en bucle (o grabación), puede que la sincronización sea asimétrica. No transmita mensajes de Stop durante la grabación cuando esté sincronizando con un aparato MIDI externo, mientras esté grabando Patrones o Movimientos. Si se transmite mensajes de Stop, el performance no se grabará correctamente.

● Acerca de La Sincronización de Chorus/Delay/LFO /La Sincronización del Delay del Modulador de Voz/ Ensemble Sync y MIDI Sync.

Cuando la Sincronización de Chorus/Delay/LFO (pág. 119,120) y la Sincronización del Delay del Modulador de Voz/ Ensemble Sync (pág. 110) están ajustados en un valor de nota o en un intervalo de compás, el ajuste MIDI Sync determinará si la Frecuencia de Chorus, Tiempo de Delay, Frecuencia LFO 1, Tiempo del Modulador de Voz y Frecuencia de Ensemble estarán sincronizados con el tempo especificado por el [TEMPO] del JP-8080, o con el tempo de un aparato MIDI externo..

.....

■ **Device ID (Número de Identificación de Aparato)** 17-32

Cada tipo de aparato MIDI dispone de su propio Número de Identificación de modelo, lo que le permite distinguirse de otros aparatos. Sin embargo, cuando se transmiten/reciben datos MIDI entre dos o más aparatos idénticos, el Número de Identificación no será suficiente para distinguirlos dado que sus Números de Identificación de modelo coincidirán. Esto explica que se asigne un Número de Identificación del Aparato para que dos o más unidades de JP-8080 se distingan entre si. El Número de Identificación del Aparato de fábrica es 17. Si utiliza un único JP-8080 no tendrá que cambiarlo.

■ **Rx Exclusive SW** OFF, ON  
(Interruptor de Recepción de Mensaje Exclusives)

Este interruptor especifica si se recibirán o no mensajes exclusivos procedentes del conector MIDI IN.

\* Siempre se reciben los mensajes exclusive en el REMOTE KBD IN, independientemente del ajuste de Interruptor de Recepción de Mensaje Exclusive.

■ **Perform Ctrl CH** 1-16, OFF  
(Canal de Control de Performance)

Esta función selecciona el canal MIDI en el que se transmitirán y recibirán los mensajes MIDI de Cambio de Programa para seleccionar Performances. Si no desea seleccionar Performances vía MIDI, desactive esta función.

■ **Remote KBD CH** 1-16, ALL  
(Canal de Teclado Remoto)

Los mensajes MIDI recibidos en el conector REMOTE KBD IN se recibirán en este canal MIDI. Si está ajustado en ALL, se recibirán los mensajes MIDI de todos los canales. Los mensajes MIDI que transmiten y reciben los conectores MIDI IN/OUT responderán a los ajustes de Canal MIDI de la Parte(pág. 118), que no guardan relación alguna con el ajuste de Canal de Teclado Remoto.

Las operaciones efectuadas en un aparato MIDI externo conectado al REMOTE KBD IN seguirán el mismo procedimiento que los controladores del JP-8080 (incluyendo la interpretación de prueba en el modo visión previa).

Esto significa que cuando un aparato MIDI externo se halla conectado al REMOTE KBD IN, podrá efectuar cualquiera de las siguientes operaciones (éstas no estarán controladas por el conector MIDI IN)

- Reproducir Arpeggios (pág. 90)
- Grabar/Reproducir patrones RPS (págs. 92, 94)
- Grabar mensajes de controlador procedentes de un aparato MIDI externo como Control de Movimiento (pág. 100)

■ **MIDI Thru (Interruptor MIDI Thru)**

Este ajuste especifica si los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se transmitirán o no desde el conector MIDI OUT.

**OFF:** No se transmitirán mensajes MIDI.

**ON (w/o SysEx):** Se transmitirán mensajes MIDI, excepto los mensajes exclusivos.

**ON (ALL):** Se transmitirán todos los mensajes MIDI.

.....

● ¿Cuándo debe ajustarse el Interruptor MIDI Thru en On? Ajuste el Interruptor MIDI Thru en ON (w/ o SysEx) o en ON (ALL) cuando haya dos o más fuentes de sonido conectadas, como se indicará a continuación, y cuando desee utilizar diferentes canales para interpretar sonidos en diferentes fuentes de sonido.

La superficie sin contactos dorados debe estar orientada hacia arriba

.....

■ Tx/Rx Edit SW OFF, ON  
(Interruptor de Edición de Transmisión/Recepción)

Este ajuste especifica si los mensajes MIDI se transmitirán/recibirán cuando se utilice los botones del panel, los deslizadores y los controles para editar un Patch, un Performance o ajustes de Sistema. Sin embargo, la recepción de mensajes exclusivos estará determinada por el ajuste del Interruptor de Recepción Exclusiva.

■ Tx/Rx Edit Mode (Modo de Edición de Transmisión/Recepción)

Cuando se accione cualquier deslizador o control del JP-8080, **que no sea ninguno de los que se listarán a continuación**, este ajuste especificará si los datos editados se transmitirán o no como mensajes MIDI.

- VOLUME [LEVEL]
- [TEMPO]
- VOICE MODULATOR [CONTROL 1], [CONTROL 2]
- EXTERNAL INPUT [INST/LOWER], [VOCAL/UPPER]
- Cuando parpadeen [UPPER] y [LOWER], deslizadores o controles para los parámetros del Modulador de Voz.

**MODE1:** Los datos de edición de los deslizadores y controles se transmitirán y recibirán, utilizando los mensajes MIDI indicados anteriormente.

**MODE2:** Mediante la edición de datos de los deslizadores y controles podrá especificar mensajes MIDI, que se utilizarán para transmitir y recibir datos de edición. Los ajustes de Transmisión/Recepción fijarán los mensajes MIDI que se asignarán a cada controlador.

Para obtener información más detallada sobre los mensajes MIDI, que se asignan a cada deslizador y controlador en el MODE1, y sobre los ajustes de fábrica del MODE2, consulte el apartado "Lista de ajustes de Transmisión/Recepción" (pág. 188).

\* Si se utiliza el MODE2 para transmitir y recibir ajustes

de los deslizadores y de los controles, el método de comunicación no se incluirá en las Especificaciones MIDI. No olvide que este modo hace un uso especial de MIDI.

\* Si desea que el JP-8080 reciba los mensajes MIDI que transmitió, el Modo Transmisión/Recepción de la Edición no puede variar durante la transmisión y la recepción. Si se utilizan ajustes diferentes, los mensajes MIDI no llegarán a recibirse.

■ Tx/Rx Setting (Ajuste de Transmisión/Recepción)

Los mensajes MIDI se asignan a cada deslizador y a cada control cuando el Modo de Edición de la Transmisión/Recepción <sup>Protector de Tarjeta</sup> MODE2.

Cuando la pantalla de este ajuste esté activada, cualquier movimiento que se realice en los controles o deslizadores hará que el mensaje MIDI, asignado a aquel controlador, aparezca en pantalla. En este momento, puede utilizar [DEC]/[INC] para especificar el mensaje MIDI deseado.

Los mensajes MIDI que indicamos a continuación pueden asignarse a cada control <sup>Visión Lateral</sup>

**OFF:** No se asignarán mensajes MIDI. Al accionar los controladores no se transmitirán mensajes MIDI.

**MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER: CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE:**

Se asignarán los mensajes MIDI correspondientes.

- \* CC indica el número de controlador (pág. 169).
- \* Cuando la pantalla del ajuste esté activada, cualquier movimiento de los deslizadores o de los controles provocará que no se editen los diferentes parámetros. Asimismo, tampoco se transmitirán los mensajes MIDI asignados a los diferentes controladores.
- \* Si desea que el JP-8080 reciba el mensaje MIDI correspondiente al controlador o al deslizador que transmitió, el ajuste de Transmisión/Recepción no podrá variar durante la transmisión ni durante la recepción.

■ Tx/Rx ProgChg SW (Interruptor de Cambio de Programa de Transmisión/Recepción)

Si desea seleccionar a distancia sonidos en un aparato MIDI externo desde el JP-8080, o bien seleccionar patches o performances del JP-8080, desde un aparato MIDI externo conectado al conector MIDI IN del JP-8080, deberá efectuar ajustes en los que especifique si los mensajes de cambio de programa y de selección de banco se recibirán y se transmitirán.

**OFF:** No se transmitirán ni se recibirán los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco.

**PC:** Sólo se transmitirán y se recibirán los mensajes de Cambio de Programa.

**BANK SEL + PC:** Se transmitirán y se recibirán los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco.

\* Los mensajes se recibirán en el conector REMOTE KBD IN, si el KBD CH Remoto está ajustado en ALL, o si el canal MIDI de cambio de programa o de selección de banco coincide con el ajuste del canal MIDI.

## ■ Control Up/Control Down

Algunos mensajes MIDI pueden modificar parámetros de forma simultánea. Usted puede seleccionar qué mensajes MIDI modificarán parámetros. Si desea obtener información más detallada, consulte “Controle cómo utilizar Mensajes MIDI que no sean Aftertouch y Breath (Control Up/Down)” (pág. 86).

## Efectuar ajustes Globales (Configuración)

Estos ajustes funcionan para la totalidad del JP-8080.

### 1 **Pulse [EDIT].**

El indicador de [EDIT] se iluminará y los indicadores de BANK[1]-[8] parpadearán.

### 2 **Pulse [SETUP](BANK[6]) varias veces para seleccionar el parámetro cuyos ajustes desee modificar.**

\* Si mantiene pulsado [SHIFT] y, a continuación, pulsa [PFM COMMON], volverá a la pantalla anterior.  
El indicador de [SETUP] se iluminará.

### 3 **Utilice [DEC]/[INC] para ajustar el valor.**

### 4 **Cuando haya acabado de efectuar los ajustes, pulse [EDIT] o [EXIT].**

Volverá a mostrarse la pantalla anterior.

Puede ajustar los cinco parámetros siguientes

\* Para obtener información más detallada sobre los parámetros □, consulte la página correspondiente.

## ■ **Contraste del LCD**

## ■ **Afinación Global**

## ■ **Modo el Encendido**

## □ **Pattern Trig Qtz (Cuantificación del trigger del patrón)**

“Ajustar el punto en que los patrones cambiarán (Pattern Trigger Quantize)” (pág.93)

## □ **Reiniciar Movimiento (Motion Restart)**

“Reproducir un movimiento desde el principio cada vez que pulsa una tecla (Motion Restart)” (pág.99)

## ■ **Ajustar el contraste de la LCD**

## ■ **LCD Contrast (Contraste del LCD) 1-8**

Esta función ajusta el brillo de la pantalla. Ajústelo para conseguir la mejor calidad de imagen.

---

## Afinación Global

### ■ Master Tune 427.5–452.9 (Hz)

Pasos de una centésima para un ajuste de la afinación de +/-50 centésimas. Esta cifra se visualizará como unidad de frecuencia (Hz).

.....

#### ● Acerca de la afinación

El ajuste 427.5 Hz-452.9 Hz, que indica la afinación de La4 (La central), se denomina "afinación estándar" y hace referencia a la nota que se utiliza normalmente para indicar la afinación de un instrumento. Se pueden afinar dos o más instrumentos, ajustando sus afinaciones La4 para que coincidan.

.....

## Ajustar el Estado Existente al Encender la Unidad (Modo El Encendido)

### ■ Power Up Mode

Este modo especifica el estado en que se encontrarán los ajustes del panel al encender la unidad.

**PERFORM U:11:** Se seleccionará el Performance U.11.

**LAST-SET:** El panel estará en el mismo estado que cuando se apagó la unidad.

- Los Performances/patches que cree pueden ser guardados en la memoria interna, una tarjeta de memoria o en un secuenciador externo. Además, los performances/patches que han sido guardados en la memoria interna pueden ser guardados en una tarjeta de memoria o en un secuenciador externo en grupos..
- Los patrones RPS no pueden ser guardados directamente en tarjetas de memoria, pero los patrones RPS que han sido guardados en la memoria interna sí pueden ser guardados en una tarjeta de memoria.
- El Control de Movimientos no puede ser guardado directamente en una tarjeta de memoria. No obstante, el Control de Movimientos que ha sido guardado en la memoria interna sí puede ser guardado en una tarjeta de memoria. o en un secuenciador externo.
- Los ajustes de Sistema (todos los parámetros ajustados mediante [MIDI] y [SETUP] (p.122–126)) pueden ser guardados en una tarjeta de memoria o en un secuenciador externo.

## Guardar un Performance/Patch

Al modificar el sonido con un deslizador/control y botón, se mostrará un “ \* ” (asterisco) en la pantalla, indicando que los ajustes del Performance han sido modificados.

Si selecciona otro Performance/Patch mientras se muestra el asterisco, los ajustes actuales se pierden. Si desea conservar los ajustes actuales, debe utilizar el procedimiento siguiente para escribirlos en la memoria interna o en una tarjeta de memoria.

Puede asignar un nombre compuesto por hasta 16 caracteres a su Performance/Patch.

\* Los performances/patches pueden ser guardados también en un secuenciador externo. (p.137)

## Asignar un Nombre

Antes de guardar los datos, sería una buena idea modificar el nombre para poder identificar los datos.

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK

[1]–[8] parpadean.

- 2 Si se trata de un performance, pulse [PFM COMMON] (BANK [1]) para seleccionar la página Performance Name.

Si se trata de un, pulse [PATCH] (BANK [4]) para seleccionar la página Patch Name.

Se muestra la pantalla siguiente y el “\_” (cursor) aparece debajo del nombre.

- 3 Si se trata de un patch, también deberá pulsar PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte.

Si decide no modificar el nombre. pulse [EXIT].

- 4 Utilice GROUP [DOWN]/[UP] para desplazar el cursor a la posición donde desee introducir el carácter.

- 5 Utilice [DEC]/[INC] para especificar el carácter.

\* Si mantiene pulsado uno de los botones [DEC]/[INC] y después pulsa el otro, el cambio se volverá más rápido en la dirección de botón que pulsó en primer lugar. Puede utilizar esta función siempre cuando utilice los botones [DEC]/[INC] para especificar un valor. Puede seleccionar los siguientes caracteres.

espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # \$ % & ‘ ( ) \* + , - . / : ; < = > ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }

.....  
Al introducir caracteres, los botones NUMBER [1]–[8] dispondrán de las siguientes funciones.

- [1]: Mostrar un “.” en la posición del cursor.
- [2]: Mostrar un espacio en la posición del cursor.
- [3]: Mostrar una “A” en la posición del cursor.
- [4]: Mostrar una “a” en la posición del cursor.
- [5]: Mostrar un “0” en la posición del cursor.
- [6]: Cambiar entre caracteres mayúsculas y minúsculas.
- [7]: Introducir un espacio en la posición del cursor.
- [8]: Suprimir el carácter en la posición del cursor y desplazar los caracteres subsecuentes hacia la izquierda.

.....

- 6 Repita los pasos 4–5 para introducir el nombre.

- 7 Pulse [EDIT] o [EXIT].

El nombre ya ha sido modificado.

## ■ Guardar Datos

Especifique el destino de los datos (USER interno/tarjeta de memoria) y guarde el performance o el patch.

Si desea guardar datos en una tarjeta de memoria, asegúrese de introducir una tarjeta de memoria formateada (p.129) en la ranura de tarjeta.

- 1 Pulse [PERFORM/PATCH SELECT] para especificar si se guarda un performance o un patch.

Si se trata de un performance, se muestra “PERFORM” en la parte superior izquierda de la pantalla y si se trata de un patch, “PATCH.”

- 2 Si guarda un patch, también debe pulsar PANEL SELECT [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte.

- 3 Pulse [WRITE].

- 4 Utilice GROUP [DOWN]/[UP] para seleccionar el grupo destino.

### <Al guardar un performance>

U: USER  
C01: CARD01  
:  
C32: CARD32  
:  
C64: CARD64

### <Al guardar un patch>

U: A, U: B: USER A, USER B  
C01: A, C01: B: CARD01 A, CARD01 B  
:  
C01: A, C01: B: CARD01 A, CARD01 B  
:  
C01:A, C01:B: CARD01 A, CARD01 B

- 5 Pulse BANK [1]–[8] para seleccionar el Banco (1–8).

- 6 Pulse NUMBER [1]–[8] para seleccionar un Número (1–8).

\* También puede utilizar [DEC]/[INC] para seleccionar el banco y el número.

- 7 Pulse [WRITE].

La pantalla muestra “Completed” y después se volverá a mostrar la pantalla anterior

El Performance/Patch ya ha sido guardado en la memoria.

Si ha modificado el nombre, los datos se guardan bajo ese nombre.

\* Los Patches guardados en un Performance se muestran como “UPPER” y “LOWER.” Tenga en cuenta que los números de Patch originales no se muestran.

- \* Si guarda datos de sonido en un grupo donde nunca se había guardado datos anteriormente, datos inicializados (INIT PERFORMANCE: p.142, 143, INIT PATCH: p.143) serán escritos automáticamente en todas las demás posiciones de ese grupo.

## Utilizar una Tarjeta de Memoria (SmartMedia)

El JP-8080 es capaz de utilizar tarjetas de memoria (S2M-5 (2MByte) o S4M-5 (4MByte)).

Utilice esta tarjeta cuando desea guardar datos que no caben en el grupo interno USER, o para que los datos que ha creado pueden ser utilizados en otro JP-8080.

Antes de utilizar la Tarjeta de Memoria, deberá formatearla.

### Antes de Utilizar una Tarjeta de Memoria

- \* Antes de introducir o extraer una tarjeta de memoria, deberá apagar el JP-8080. Si introduce una tarjeta de memoria estando encendida la unidad, puede destruir los datos contenidos en la tarjeta o la tarjeta de memoria puede quedar inutilizable.
- \* Asegúrese de introducir la tarjeta hasta en fondo de la ranura.
- \* No debe tocar los contactos de la tarjeta de memoria ni ensuciarlos.
- \* Nunca debe extraer una tarjeta de memoria ni apagar la unidad mientras se lleva a cabo una operación (formateo, o lectura/escritura de datos) de tarjeta. Al hacerlo, destruirá los datos contenidos en la tarjeta o dejará inutilizable la tarjeta.
- \* Si pega la etiqueta de protección contra la escritura en el área de protección de la tarjeta, puede ser imposible formatear la tarjeta o escribir datos en ella. Si desea formatearla o escribir datos en ella, hágalo sin haber pegado la etiqueta. Para obtener más detalles acerca de la etiqueta de protección contra la escritura, vea las instrucciones suministradas con la tarjeta de memoria.

Si intenta formatear la tarjeta o escribir datos en ella habiendo pegado la etiqueta de protección, se muestra el mensaje siguiente.

## Formatear una Tarjeta de Memoria

- 1 **Con la unidad apagada, introduzca la tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.**

- 2 **Encienda la unidad.**

- 3 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean.

- 4 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

- 5 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar "FORMAT."**

- 6 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar sin formatear, pulse [EXIT].

- 7 **Pulse [WRITE].**

Al finalizarse la operación de formateo, la pantalla mostrará "Completed."

La tarjeta de memoria ya ha sido formateada.

- 8 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

.....

● **Instalar el Protector de Tarjeta**

Con el JP-8080 se suministra un protector de tarjeta para evitar el robo de la tarjeta. Utilice el siguiente procedimiento para instalar el protector de tarjeta.

- 1 **Utilice un destornillador para extraer los dos tornillos localizados en ambos extremos de la ranura de tarjeta.**
- 2 **Introduzca la tarjeta en la ranura de tarjeta.**
- 3 **Tal como se muestra en la figura siguiente, utilice los tornillos para fijar el protector de tarjeta.**

.....

## ■ Guardar Datos en una Tarjeta de Memoria

\* Al efectuar la operación Save, se escribirán los datos nuevos encima de los datos existentes en el destino.

Una tarjeta de memoria admite las siguientes cantidades de datos.

|                                                                   | <b>S2M-5</b><br>(2M bytes) | <b>S4M-5</b><br>(4M bytes) |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <b>Performances</b>                                               | 64 x 32 grupos             | 64 x 64 grupos             |
| <b>Patches</b>                                                    | 128 x 32 grupos            | 128 x 64 grupos            |
| <b>Patrones RPS</b>                                               | 1 set (48 patrones)        | 1 set (48 patrones)        |
| <b>Motion control</b>                                             | 4 x 2 grupos               | 4 x 2 grupos               |
| <b>Ajustes de Sistema</b>                                         | 1 set 1 set                |                            |
| (todos los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP] (p.122-126)) |                            |                            |

### ■ Guardar performances en una tarjeta (PERFORMANCE)

Todos los performances del usuario pueden ser guardados juntos en una tarjeta de memoria.

\* Para guardar directamente el performance localizado en el área provisional en una tarjeta de memoria, vea "Guardar Datos (p.128)."

- 1 **Asegúrese de introducir una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**
- 2 **Pulse [EDIT].**  
El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean.

- 3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**  
El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

- 4 **Pulse [DEC]/[INC] para seleccionar "USER->CARD."**

- 5 **Pulse [WRITE].**

- 6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PERFORMANCE."**

- 7 **Pulse [WRITE].**

- 8 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar el destino del almacenamiento.**

- 9 **Pulse [WRITE].**  
Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar sin guardar, pulse [EXIT].

- 10 **Pulse [WRITE].**  
La pantalla muestra "Completed."  
Los datos de performance ya han sido guardados en la tarjeta.

- 11 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**  
Los Performances guardados en la tarjeta pueden ser seleccionados y utilizados directamente. (p.59)

### ■ Guardar Patches en una Tarjeta (PATCH)

Todos los patches del usuario pueden ser guardados juntos en una tarjeta de memoria.

Los datos pueden ser guardados de tres maneras: USER A y B, sólo USER A, o sólo USER B.

\* Si desea guardar el patch en el área provisional directamente en la tarjeta, vea "Guardar Datos (p.128)."

- 1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**
- 2 **Pulse [EDIT].**  
El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean.
- 3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**  
El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.
- 4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "USER->CARD."**

5 Pulse [WRITE].

6 Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PATCH."

7 Pulse [WRITE].

8 Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el contenido a Guardar.

**USER A&B:** Patches USER A,B

**USER A:** Patches USER A

**USER B:** Patches USER B

9 Pulse [WRITE].

10 Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar el destino del almacenamiento.

11 Pulse [WRITE].

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar sin guardar, pulse [EXIT].

12 Pulse [WRITE].

La pantalla muestra "Completed".

Los datos de patch ya han sido guardados en la tarjeta.

13 Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Los Patches que han sido guardados en la tarjeta de memoria pueden ser seleccionados y utilizados directamente. (p.61)

\* Si guarda patches "USER A"/"USER B" en un grupo en el cual nunca había guardado datos anteriormente, datos de patch inicializados (INIT PATCH: p.143) serán escritos automáticamente en el otro grupo (A o B).

■ Guardar patrones RPS en una tarjeta (PATTERN)

Los patrones que han sido grabados en la memoria interna pueden ser guardados en una tarjeta de memoria.

Puede guardar los patrones de tres maneras: –todos los 48 patrones juntos," –en grupos de 24," o –individualmente."

\* Según el contenido de los datos, al guardar "48" o "24" ítemes, a veces puede que la operación de almacenamiento tarde algún tiempo en finalizarse.

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**

2 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean.

3 Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

4 Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "USER->CARD."

5 Pulse [WRITE].

6 Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PATTERN."

7 Pulse [WRITE].

8 Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar los datos a Guardar.

Si desea guardar patrones RPS individuales en una tarjeta de memoria, active el ARPEGGIATOR/RPS [ON], y ajuste [MODE] en RPS para que pueda pulsar una tecla y seleccionar el contenido a guardar.

**ALL PATTERNS:** todos los 48 patrones

**USER C#2-C 4:** 24 patrones (C#2-C 4)

**USER C#4-C 6:** 24 patrones (C#4-C 6)

**USER C#2:** el patrón de Do#2

:

**USER C 6:** el patrón de Do 6

9 Pulse [WRITE].

10 Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar el destino del almacenamiento.

\* Si en el paso 7 seleccionó ALL PATTERNS, no se mostrará este ajuste.

11 Pulse [WRITE].

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar la operación Saving, pulse [EXIT].

12 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

El patrón ya ha sido guardado en la tarjeta.

13 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Los Patrones que han sido guardados en la tarjeta de memoria pueden ser seleccionados y utilizados directamente. (p.93)

■ **Guardar el Control de Movimientos en una tarjeta (MOTION CONTROL)**

Hasta ocho (cuatro sets) de Movimientos que han sido grabados en la memoria interna pueden ser guardados en una tarjeta de memoria.

Los datos de Movimiento pueden ser guardados de tres maneras: "todos los cuatro (2 sets) juntos," "dos (1 set) juntos," o "individualmente."

\* Según el contenido de los datos, la operación de almacenamiento puede tardar algún tiempo.

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean.

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "USER->CARD."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "MOTION CONTROL."**

7 **Pulse [WRITE].**

8 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar los datos a Guardar.**

**USER SET A&B:** Todos los cuatro Movimientos

**USER SET A:** Los dos Movimientos del SET A

**USER SET B:** Los dos Movimientos del SET B

**USER SET A [1]:** Movimiento [1] del SET A

**USER SET A [2]:** Movimiento [2] del SET A

**USER SET B [1]:** Movimiento [1] del SET B

**USER SET B [2]:** Movimiento [2] del SET B

9 **Pulse [WRITE].**

10 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar el destino del almacenamiento.**

11 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

12 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

El Movimiento ya ha sido guardado en la tarjeta.

13 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Los Movimientos guardados en la tarjeta pueden ser seleccionados y utilizados directamente. (p.99)

■ **Guardar Ajustes de Sistema en una Tarjeta (Sistema SETUP)**

Los ajustes de sistema se refieren a todos los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP] (p.122-126). Estos ajustes pueden ser guardados como grupo en una tarjeta de memoria.

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "USER->CARD."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "Sistema SETUP."**

7 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

8 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Los ajustes de sistema ya han sido guardados en la tarjeta.

9 Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Los ajustes de sistema que han sido guardados en una tarjeta de memoria no pueden ser utilizados si no los vuelve a cargar en la memoria interna. (p.136)

- Guardar simultáneamente todos los ajustes del JP-8080 en una tarjeta (ALL)

Todos los ajustes (performances del usuario, patches del usuario, patrones RPS, control de movimiento y sistema) pueden ser guardados como grupo en una tarjeta de memoria.

Al guardar los datos ALL (todos), los datos de performance, patch y control de movimiento se guardarán automáticamente en el último grupo de la tarjeta, tal como se muestra en la tabla siguiente.

|                              | Para una S2M-5<br>(2M bytes) | Para una S4M-5<br>(4M bytes) |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| <b>Performances</b>          | CARD32                       | CARD64                       |
| <b>Patches</b>               | CARD32                       | CARD64                       |
| <b>Control de Movimiento</b> | CARD2                        | CARD2                        |

\* Si guarda "ALL", la operación de almacenamiento tardará varios minutos en finalizarse.

- 1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**

- 2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean

- 3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

- 4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "USER->CARD."**

- 5 **Pulse [WRITE].**

- 6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "ALL."**

- 7 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar guardar los datos, pulse [EXIT].

- 8 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Todos los ajustes del JP-8080 ya han sido guardados en la tarjeta de memoria.

- 9 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior..**

se se guardó en la Tarjeta

En algunos casos, al intentar guardar datos en una tarjeta de memoria, se mostrará "Card Memory Full!" y no será posible guardar los datos. Esto ocurre cuando la tarjeta de memoria contiene patrones o movimientos que contienen grandes cantidades de datos. En estos casos, puede borrar patrones o movimientos individuales de la tarjeta de memoria.

\* No es posible borrar ajustes de performance, de patch, o de sistema.

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "ERASE."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PATTERN" o "MOTION CONTROL."**

7 **Pulse [WRITE].**

8 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el contenido a borrar.**

(Para un PATTERN)

**CARD C#2:** patrón de Do#2

:

**CARD C 6:** patrón de Do6

(Para un MOTION CONTROL)

**CARD\* SET A[1]:** CARD\* movimiento [1] del SET A

**CARD\* SET A[2]:** CARD\* movimiento [2] del SET A

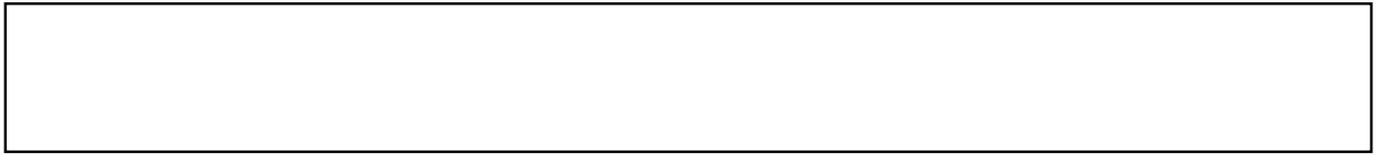
**CARD\* SET B[1]:** CARD\* movimiento [1] del SET B

**CARD\* SET B[2]:** CARD\* movimiento [2] del SET B

\*: 1 o 2

9 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.



Si decide no borrar los datos, pulse [EXIT].

10 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

El patrón o el movimiento especificado ya ha sido borrado.

11 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

## Recuperar en el JP-8080 los ajustes guardados en tarjetas

Si desea modificar los ajustes guardados en una tarjeta de memoria o utilizar los ajustes de sistema guardados en una tarjeta de memoria, utilice el siguiente procedimiento para volver a cargarlos en la memoria interna.

\* Cuando se recuperan datos en la memoria interna, los datos nuevos se escriben encima de los datos antiguos y estos se pierden. No obstante, puede recuperar los datos de fábrica efectuando la operación Factory Reset. (p.140)

■ Recuperar datos de performance en la memoria interna (PERFORMANCE)

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria formateada en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "CARD->USER."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PERFORMANCE."**

7 **Pulse [WRITE].**

8 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el contenido a recuperar.**

**CARD\*\*:** Performances de CARD\*\*

\*\* : 01-32 (para la S2M-5 (2M bytes))

\*\* : 01-64 (para la S4M-5 (4M bytes))

9 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar sin recuperar los datos, pulse [EXIT].

10 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Los datos de performance ya han sido recuperados en la memoria interna.

11 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

■ Recuperar en la memoria interna los datos de patch (PATCH)

Puede recuperar en la memoria interna los datos de patch de tres maneras: A y B, sólo A, o sólo B.

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "CARD->USER."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PATCH."**

7 **Pulse [WRITE].**

8 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el contenido a recuperar.**

**CARD\*\* A&B:** Patches de CARD\*\* A, B

**CARD\*\* A:** Patches de CARD\*\* A

**CARD\*\* B:** Patches de CARD\*\* B

\*\* : 01-32 (para la S2M-5 (2M bytes))

\*\* : 01-64 (para la S4M-5 (4M bytes))

9 **Pulse [WRITE].**

10 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el destino de la recuperación**

\* Si ha seleccionado CARD\*\* A&B en el paso 8, este ajuste no es necesario.

11 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar sin recuperar los datos, pulse [EXIT].

12 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Los datos de performance ya han sido recuperados en la memoria interna.

13 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

---

■ Recuperar en la memoria interna los patrones RPS (PATTERN)

Los patrones RPS pueden ser recuperados en la memoria interna de tres maneras: todos los 48 juntos, en grupos de 24, o individualmente.

\* En el JP-8080, todos los patrones y movimientos comparten el mismo espacio en la memoria. Esto significa que según cómo se utiliza la memoria interna, cuando se recuperan en la memoria interna los datos de una tarjeta de memoria, es posible que se muestre el mensaje "Memory Full!", significando que no será posible recuperar correctamente los datos. Si esto ocurriera, suprima los patrones innecesarios de la memoria interna (p.97, 102) y recupere otra vez los datos en la memoria interna

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "CARD->USER."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "PATTERN."**

7 **Pulse [WRITE].**

8 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el contenido a recuperar.**

Si desea recuperar en la memoria interna un patrón RPS individual contenido en una tarjeta de memoria, active ARPEGGIATOR/RPS [ON] y ajuste [MODE] en RPS para poder pulsar una tecla y seleccionar el contenido a recuperar.

**ALL PATTERNS:** Todos los 48 patrones

**CARD C#2-C 4:** 24 patrones (Do#2–Do 4)

**CARD C#4-C 6:** 24 patrones (Do#4–Do 6)

**CARD C#2:** El patrón de Do#2 pattern

:

**CARD C 6:** El patrón de Do6

9 **Pulse [WRITE].**

10 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el destino de la recuperación**

\* Si ha seleccionado ALL PATTERNS en el paso 8, no se muestra este ajuste.

---

11 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar sin recuperar los datos, pulse [EXIT].

12 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Los datos de performance ya han sido recuperados en la memoria interna..

13 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

■ **Recuperar en la memoria interna los Control de Movimiento (MOTION CONTROL)**

Los datos de Control de Movimiento pueden ser recuperados en la memoria interna de tres maneras: todos los cuatro (dos sets) juntos, dos (un set), o individualmente.

\* En el JP-8080, todos los patrones y movimientos comparten el mismo espacio en la memoria. Esto significa que según cómo se utiliza la memoria interna, cuando se recuperan en la memoria interna los datos de una tarjeta de memoria, es posible que se muestre el mensaje "Memory Full!", significando que no será posible recuperar correctamente los datos. Si esto ocurriera, suprima los patrones innecesarios de la memoria interna (p.97, 102) y recupere otra vez los datos en la memoria interna

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "CARD->USER.**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "MOTION CONTROL."**

7 **Pulse [WRITE].**

8 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el contenido a recuperar.**

**CARD\* SET A&B:** Todos los cuatro movimientos CARD\*

**CARD\* SET A:** Dos movimientos del CARD\* SET A

**CARD\* SET B:** Dos movimientos de CARD\* SET B

**CARD\* SET A [1]:** Movimiento [1] de CARD\* SET A

**CARD\* SET A [2]:** Movimiento [2] de CARD\* SET A

**CARD\* SET B [1]:** Movimiento [1] de CARD\* SET B

**CARD\* SET B [2]:** Movimiento [2] de CARD\* SET B

\*: 1 o 2

9 **Pulse [WRITE].**

10 **Pulse varias veces [DEC]/[INC] para seleccionar el destino de la recuperación**

\* Si ha seleccionado CARD\* SET A&B en el paso 8, no se muestra este ajuste.

11 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar, pulse [EXIT].

12 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Los datos de movimiento ya han sido recuperados en la memoria interna..

13 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

■ Recuperar en la memoria interna los ajustes de Sistema (Sistema SETUP)

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "CARD->USER."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "Sistema SETUP."**

7 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

8 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed".

Los ajustes de Sistema ya han sido recuperados en la memoria interna.

9 **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

■ Recuperar simultáneamente en la memoria interna todos los ajustes del JP-8080 (ALL)

Al utilizar ALL par recuperar todos los datos en la memoria interna, los datos de performance, patch y control de movimiento se recuperarán automáticamente del último grupo de la tarjeta, tal como se muestra en la tabla siguiente.

|                       | Para una S2M-5<br>(2M bytes) | Para una S4M-5<br>(4M bytes) |
|-----------------------|------------------------------|------------------------------|
| <b>Performances</b>   | CARD32                       | CARD64                       |
| <b>Patches</b>        | CARD32                       | CARD64                       |
| <b>Motion Control</b> | CARD2                        | CARD2                        |

Además, todos los patrones RPS, patrones y ajustes de Sistema se recuperan en la memoria interna.

1 **Asegúrese de haber introducido una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.**

2 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]-[8] parpadean

3 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para obtener acceso a la pantalla Card.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina

4 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "CARD->USER."**

5 **Pulse [WRITE].**

6 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar "ALL."**

7 **Pulse [WRITE].**

Se muestra un mensaje de confirmación.

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].



## Tipos de Volcados de Datos

Los tipos de datos que pueden ser volcados y el contenido transmitido son los siguientes.

- \* Al efectuar ALL, PERFORM: USER ALL, PATCH: USER ALL, PATCH: USER A o PATCH: USER B, los ajustes provisionales no se transmitirán.

**ALL:** Todos los Patches del Usuario, todos los Performances del Usuario, Todos los Controles de Movimiento y Ajustes de Sistema (los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP] (p.122–126).)

**PERFORM: USER ALL:** Todos los Performances del Usuario

**PERFORM: TEMP:** Performance seleccionado actualmente

**PATCH: USER ALL:** Todos los Patches del Usuario

**PATCH: USER A:** Patches del Usuario del grupo A

**PATCH: USER B:** Patches del Usuario del grupo B

**PATCH: TEMP UPPER:**

El Patch seleccionado actualmente para Upper

**PATCH: TEMP LOWER:**

El Patch seleccionado actualmente para Lower

**PATCH: TEMP UP&LO:**

Los Patches seleccionados actualmente para Upper y Lower

**MOTION: ALL:** Todos los Movimientos

**MOTION: SET A [1]:** Movimiento [1] del Motion Set A

**MOTION: SET A [2]:** Movimiento [2] del Motion Set A

**MOTION: SET B [1]:** Motion [1] del Motion Set B

**MOTION: SET B [2]:** Movimiento [2] del Motion Set B

**Sistema SETUP:** Ajustes de Sistema (parámetro ajustado con [MIDI] y [SETUP] (P.122–126))

- \* Si desea volcar datos desde una tarjeta de memoria, primero debe recuperar los datos en la memoria interna (p.134–136) y después volcarlos.
- \* No es posible volcar patrones RPS.

## Recuperar en el JP-8080 el Volcado de datos

Cuando desee recuperar en la memoria interna los ajustes guardados en el volcado de datos, conecte el aparato MIDI externo al conector MIDI IN del JP-8080. Si el aparato MIDI externo está conectado al REMOTE KBD IN, la unidad recibe de los datos del volcado de datos sólo los parámetros de patch y los parámetros del Modulador de Voz contenidos en los datos de performance .

- \* Al recuperar los datos en la memoria interna, los datos existentes en la memoria interna se pierden. No obstante, puede recuperar los datos de fábrica efectuando la operación Factory Reset. (p.140)

1 **Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del secuenciador externo con el conector MIDI IN del JP-8080.**

2 **Ajuste el Número de Identificación de Aparato al mismo ajuste existente cuando efectuó el Volcado de Datos.**

[MIDI]: Número de Identificación de Aparato (p.123)

3 **Ajuste el Interruptor de Recepción de Mensajes Exclusive en ON.**

[MIDI]: Rx Exclusive SW (d.124)  
| Sintetizador (Teclado)

4 **Transmita (reproduzca) los datos desde el secuenciador externo.**

- \* Inicie la reproducción en el secuenciador externo con el mismo tempo que utilizó para grabar el volcado de datos. Si el tempo de la reproducción es más rápido, puede ser imposible recuperar correctamente los ajustes.

- \* En el JP-8080, todos los patrones y movimientos comparten el mismo espacio en la memoria. Esto significa que según cómo se utiliza la memoria interna, cuando se recuperan en la memoria interna los datos de una tarjeta de memoria, es posible que se muestre el mensaje "Memory Full!", significando que no será posible recuperar correctamente los datos. Si esto ocurre en un Reproductor de CD/Cassette, los datos innecesarios de la memoria interna (p.97, 102) y recupere otra vez los datos en la memoria interna.

.....

### ● Sugerencias

Al grabar sus interpretaciones en un secuenciador externo, sería conveniente utilizar el Volcado de Datos para grabar los ajustes de PERFORM: TEMP al principio de la grabación.

Al hacerlo, cuando reproduce la canción, el JP-8080 dispondrá automáticamente de dichos ajustes de Performance y de esta manera Ud. no tendrá que seleccionar el Performance antes de iniciar la reproducción. Además, aunque modifique los ajustes de Performance después de grabar la canción, la reproducción utilizará

---

exactamente los mismos ajustes.

.....

ISintetizador (Teclado)

IReproductor de CD/Casette

ISintetizador (Teclado)

IReproductor de CD/Casette

Teclado MIDI

- Notas referentes al volcado de datos de sonido desde el secuenciador JP-8000 de Roland en el JP-8080

El JP-8080 dispone de parámetros que no existen en el JP-8000 (Unísono, Modulador de Voz, etc.). Cuando datos del JP-8000 son volcados en el JP-8080, no se escriben datos encima de los parámetros propios del JP-8080, sino conservan sus ajustes anteriores.

Por lo tanto, si desea volcar sonidos del JP-8000 en el JP-8080 y reproducir los ajustes idénticos, siga el procedimiento siguiente.

El procedimiento varía según el tipo de volcado de datos.

- \* Si vuelca ajustes de movimiento del JP-8000 en el JP-8080, no requiere ninguna operación especial antes de volcar los datos.
- \* El JP-8080 no puede recibir ajustes de patrón del JP-8000 como volcado de datos.

- Volcar un performance/patch desde el área provisional del JP-8000 en el JP-8080

Vea la tabla siguiente e inicialice el performance/patch en el área provisional del JP-8080 (p.140). Entonces, efectúe el volcado de datos.

**Volcado de Datos efectuado en el JP-8000 inicializados en el JP-8080**

|                                                                  |             |
|------------------------------------------------------------------|-------------|
| <u>PERFORM: TEMP<br/>TEMPORARY</u>                               | P E R F :   |
| <u>PATCH: TEMP UPPER<br/>TEMPORARY (sólo superior )</u>          | P A T C H : |
| <u>PATCH: TEMP LOWER<br/>TEMPORARY (sólo inferior )</u>          | P A T C H : |
| <u>PATCH: TEMP UP&amp;LO<br/>TEMPORARY (superior e inferior)</u> | P A T C H : |

- Volcar datos del área del usuario del JP-8000 en el JP-8080

Vea la tabla siguiente y recupere los ajustes de fábrica en el área del usuario del JP-8080 (Factory Reset: p.140). Entonces, efectúe el volcado de datos.

**Volcado de datos transmitido desde el JP-8000 Recuperar los ajustes de fábrica en el JP-8080**

|                                   |               |
|-----------------------------------|---------------|
| <u>ALL</u>                        | J P - 8 0 0 0 |
| <u>ALL</u>                        |               |
| <u>PERFORM: USER ALL<br/>PERF</u> | J P - 8 0 0 0 |
| <u>PATCH: USER ALL<br/>PATCH</u>  | J P 8 0 0 0   |

|                                |             |
|--------------------------------|-------------|
| <u>PATCH: USER A<br/>PAT.A</u> | J P 8 0 0 0 |
| <u>PATCH: USER B<br/>PAT.B</u> | J P 8 0 0 0 |

- \* Aunque seleccione ALL en el JP-8000 y efectúe el volcado de datos, el JP-8080 no recibirá los ajustes de patrón de RPS.

ISintetizador (Teclado)

IReproductor de CD/Casette

Teclado MIDI

La función "Initialize" (Iniciar) permite recuperar los valores básicos de los performances o patches del JP-8080.

La función "Factory Preset" permite recuperar los ajustes de fábrica de los performances, patches, patrones, movimientos y ajustes de sistema.

## Ajustar Performances/Patches a los Valores Básicos (Initialize)

El performance o el patch en el área provisional puede ser ajustado a un set estándar de valores básicos. (p.142, 143). Esto es útil cuando desea crear sonido propios de la nada.

1 **Pulse [EDIT].**

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean.

2 **Pulse varias veces [INIT/UTIL] (Mezclador) para seleccionar la página Inicialize.**

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

Etapa de Potencia

3 **Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar el tipo de inicialización deseado.**

**PERF: TEMPORARY:**

el performance en el área provisional

**PATCH: TEMPORARY:**

el patch en el área provisional

Si decide no inicializar, pulse [EXIT].

4 **Si ha seleccionado PATCH: TEMPORARY, utilice PANEL SELECT [UPPER]/[LOWER] para seleccionar la parte que desee inicializar.**

Si pulsa simultáneamente [LOWER]/[UPPER], ambos indicadores se iluminan y los patches de ambas partes se inicializan.

5 **Pulse [WRITE].**

La pantalla muestra "Completed" y se vuelve a mostrar la pantalla anterior.

La operación de inicialización ya ha finalizado.

\* Para obtener más información acerca de la Inicialización del Modulador de Voz que ajusta el performance en el área provisional a los ajustes que le permitirán utilizar el Modulador de Voz, vea la página 106.

## Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

Utilizando esta función puede recuperar los ajustes de fábrica de los datos en la memoria del usuario del JP-8080 (performances, patches, patrones, movimientos) y los datos contenidos en la memoria del sistema (todos los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP]).

También se proporciona un ítem del menú que ajusta los performances/patches del usuario a los ajustes de performance/patch preset del JP-8080, para cuando desea volcar datos de sonido (p.139) desde un sintetizador JP-8000 de Roland en el JP-8080.

\* Al efectuar la operación Factory Reset, los datos en la memoria volverán a cobrar los ajustes de fábrica (o ajustes del JP-8000). Antes de efectuar esta operación, asegúrese de haber guardado todos los datos importantes en una tarjeta de memoria (p.129–132) o en un aparato MIDI externo vía volcado de datos. (p.137).

### 1 Pulse [EDIT].

El indicador [EDIT] se ilumina y los indicadores BANK [1]–[8] parpadean.

### 2 Pulse varias veces [INIT/UTIL] (BANK [7]) para seleccionar la página Inicialize.

El indicador [INIT/UTIL] se ilumina.

### 3 Utilice [DEC]/[INC] para seleccionar el tipo de reajuste de fábrica deseado (vea las explicaciones siguientes).

### 4 Pulse [REC].

Se muestra un mensaje de confirmación.

Si decide no efectuar la operación Factory Reset, pulse [EXIT].

### 5 Pulse [WRITE].

La pantalla muestra "Completed" y, a continuación, se vuelve a mostrar la pantalla anterior.

Con esto, la operación ha finalizado.

## Tipos de Reajuste de Fábrica

- Los datos que recuperan los ajustes de fábrica

**ALL:** Todos los performances del usuario, patches del usuario, patrones del usuario, movimientos del usuario y ajustes de sistema (todos los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP] (p.122–126))

**PERF ALL:** Todos los performances del usuario

**PATCH ALL:** Todos los patches del usuario

**PTN ALL:** Todos los patrones

**PTN C#2-C4:** patrones Do#2–Do4

**PTN C#4-C6:** patrones Do#4–Do6

**PTN CUR:** el patrón seleccionado actualmente (el patrón del teclado pulsado anteriormente)

**MOTION ALL:** todos los movimientos

**MOTION A1:** movimiento [1] del SET A

**MOTION A2:** movimiento [2] del SET A

**MOTION B1:** movimiento [1] del SET B

**MOTION B2:** movimiento [2] del SET B

**SYS SETUP:** ajustes de sistema (todos los parámetros ajustados con [MIDI] y [SETUP] (p.122–126))

- Recuperar los sonidos del JP-8000

**JP8000PATCH:** Todos los patches del usuario se ajustan en los patches preset del JP-8000.

**JP8000PAT.A:** Todos los patches del usuario A se ajustan en los patches preset A del JP-8000.

**JP8000PAT.B:** Todos los patches B del usuario se ajustan en los patches preset B del JP-8000.

**JP8000 PERF:** Todos los performances del usuario se ajustan en los performances preset del JP-8000.

**JP8000 ALL:** Todos los patches del usuario, performances del usuario, movimientos y ajustes de sistema se ajustan en los performances preset, patches preset, movimientos y ajustes de sistema del JP-8000.

\* Si efectúa la operación reajuste de fábrica con "JP8000 ALL", los ajustes de MIDI Thru (un parámetro que no se encuentra en el JP-8000) se ajusta en OFF.

The image features a stylized logo for 'JP-8080'. The text 'JP-8080' is rendered in a white, bold, sans-serif font with a slight shadow effect, set against a solid black rectangular background. To the left of this black rectangle is a vertical grey bar. Below the text, there is a horizontal grey bar. The entire graphic is centered on the page.

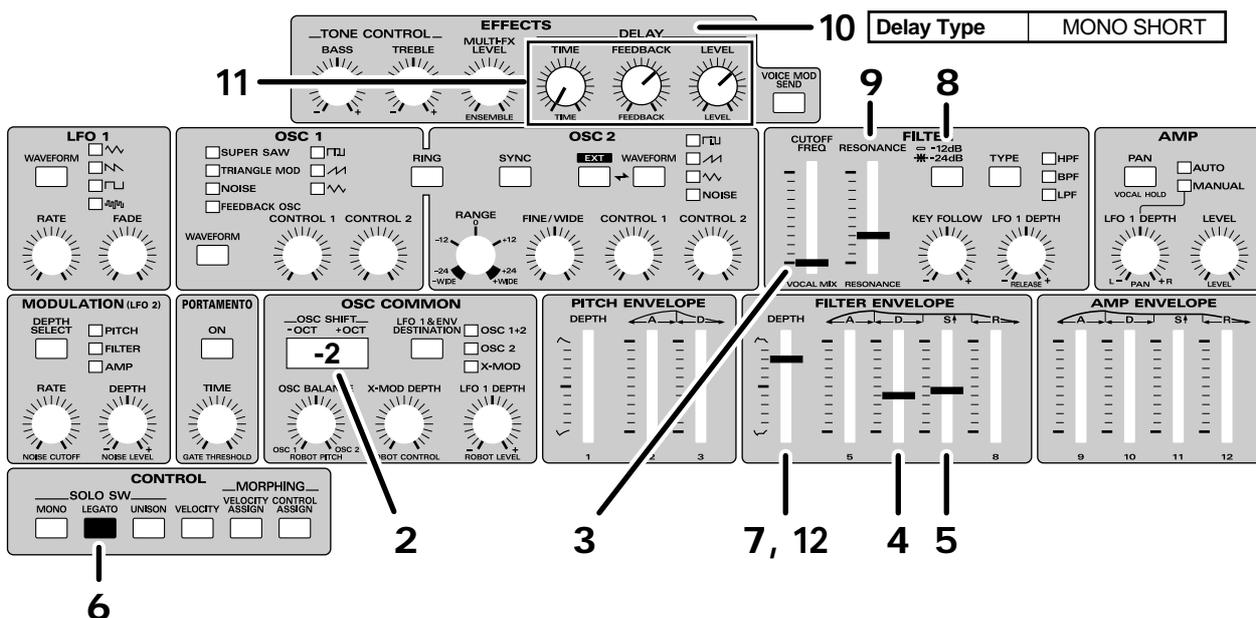
JP-8080

# Sugerencias para la Creación de Sonidos

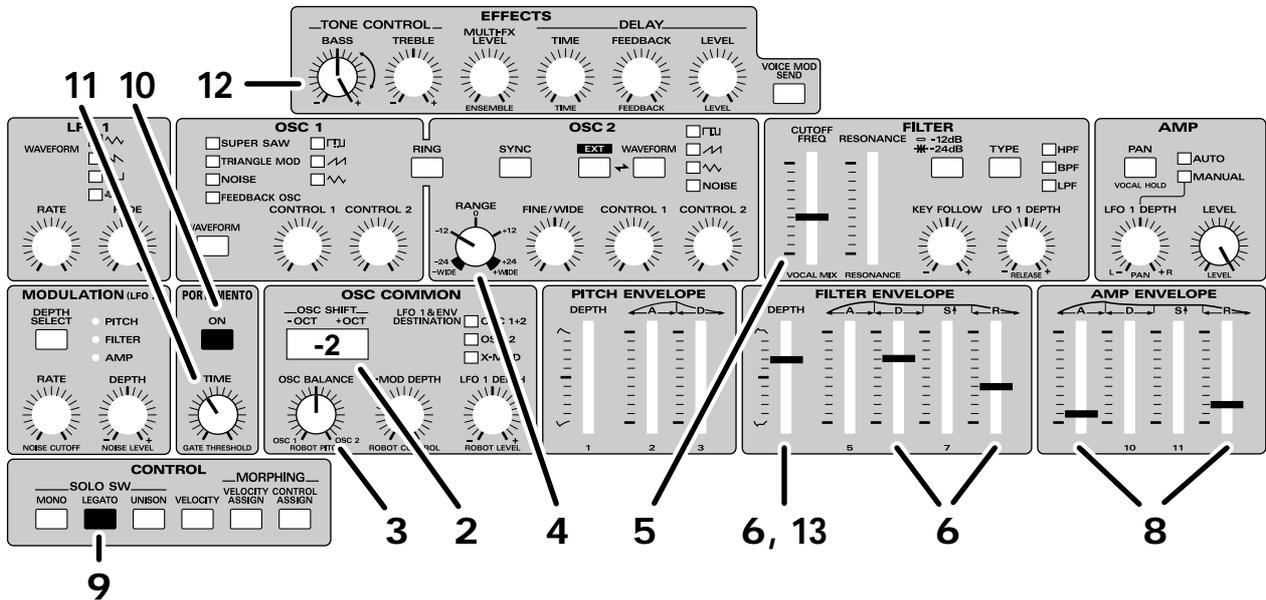
Esta sección proporciona sugerencias para la edición de patches para crear diferentes tipos de sonido. Vea las explicaciones y las figuras de panel y efectúe estas operaciones en el JP-8080 para escuchar los resultados.

\* No es necesario ajustar los ítemes para los cuales no se proporciona ajustes en la figura de panel.

## Bajo (1)

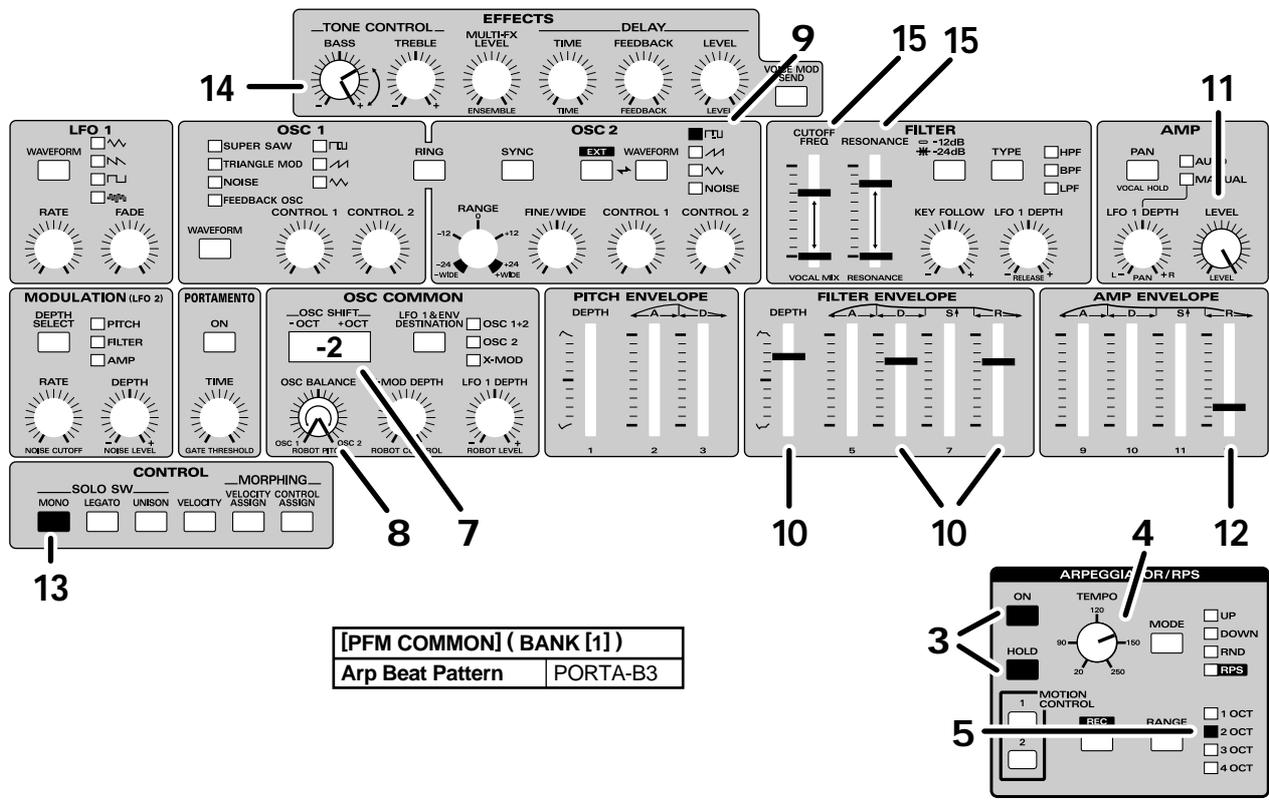


- Utilice la operación Initialize para que el Performance tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY
- Como el bajo es un instrumento de tesitura baja, ajuste OSC SHIFT de la sección OSC COMMON en "-2 OCT."
- Ajuste [CUTOFF FREQ] en la sección FILTER a su ajuste mínimo.  
No habrá sonido.
- Desplace [D] de la sección FILTER ENVELOPE a la posición mostrada en la figura para crear la porción de ataque del sonido.
- Desplace [S] de la sección FILTER ENVELOPE a la posición mostrada en la figura para crear la porción que viene después del ataque del sonido.
- Haga que se ilumina SOLO SW [LEGATO] para activarla.  
Con un ajuste de legato, podrá producir un efecto similar al sonido producido al deslizar el dedo a otro traste sin dejara de pulsar la cuerda.
- Desplace [DEPTH] de la sección FILTER ENVELOPE a la posición mostrada en la figura para determinar el sonido general.  
El ataque quedará menos evidente y el timbre un poco más oscuro.
- Haga que el indicador [-12dB/-24dB] se apague para seleccionar -12 dB.  
La parte principal del sonido no experimenta cambios, pero el timbre será un poco menos brillante.
- Si lo desea, puede ajustar [RESONANCE] de la sección FILTER para añadir un carácter distintivo al sonido.
- Ajuste Delay Type en MONO SHORT.  
[PATCH]: Delay Type: MONO SHORT
- Ajuste DELAY [TIME] ten el ajuste mínimo y desplace [FEEDBACK] y [LEVEL] a las posiciones mostradas en la figura.
- Ajuste otra vez [DEPTH] de la sección FILTER ENVELOPE para ajustar el timbre general.



## Bajo (2)

- 1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY
- 2 Como el bajo es un instrumento de tesitura baja, ajuste **OSC SHIFT** de la sección **OSC COMMON** en **"-2 OCT."**
- 3 En la sección **OSC COMMON**, desplace **OSC BALANCE** a la posición mostrada en la figura.  
OSC1 y OSC2 tendrán el mismo volumen.
- 4 En la sección **OSC2**, desplace **[RANGE]** a la posición mostrada en la figura.  
OSC2 sonará una octava más grave.
- 5 En la sección **FILTER**, desplace **[CUTOFF FREQ]** a la posición mostrada en la figura.  
El sonido quedará menos brillante.
- 6 En la sección **FILTER ENVELOPE**, desplace **[DEPTH] [D] [R]** a la posición mostrada en la figura.
- 7 En la sección **AMP**, ajuste **[LEVEL]** al valor máximo.
- 8 En la sección **AMP ENVELOPE**, desplace **[A]** y **[R]** a la posición mostrada en la figura.
- 9 Haga que se ilumina **SOLO SW [LEGATO]** para activarla.  
Con un ajuste de legato, podrá producir un efecto similar al sonido producido al deslizar el dedo a otro traste sin dejara de pulsar la cuerda.
- 10 Haga que **PORTAMENTO [ON]** se ilumine para activarlo.
- 11 Desplace **PORTAMENTO [TIME]** a la posición mostrada en la figura.
- 12 Aumente **TONE CONTROL [BASS]** a su gusto para realzar la gama de graves.  
\* Tenga cuidado. Si aumenta excesivamente este ajuste, puede dañar a los altavoces de su sistema, etc.
- 13 Al aumentar **[DEPTH]** de la sección **FILTER ENVELOPE** obtendrá un sonido de "ataque con dedos".

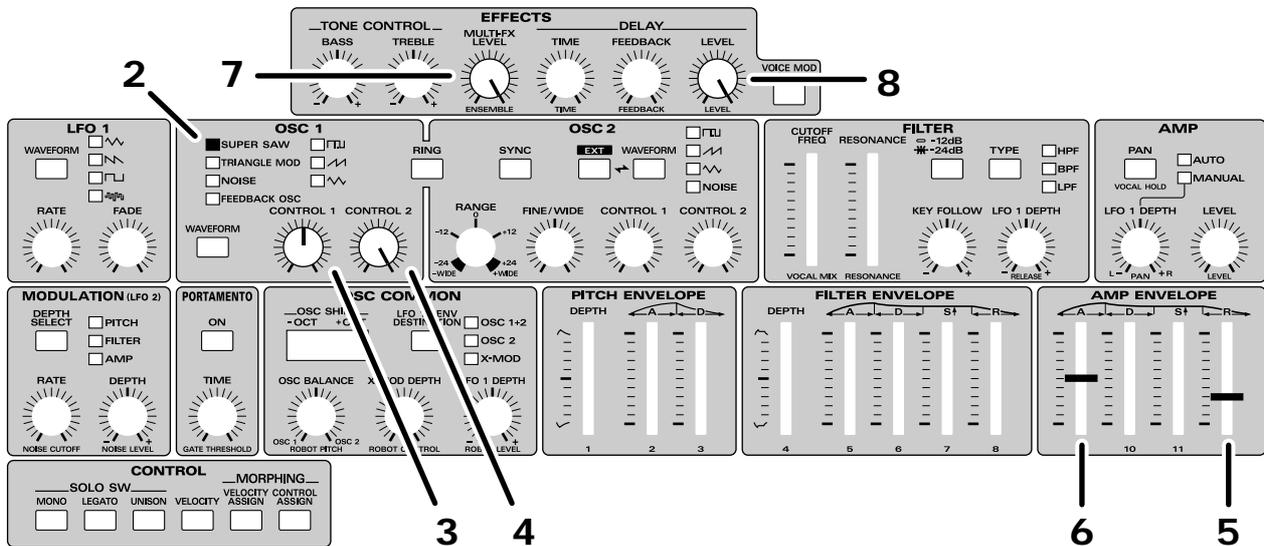


Vamos a crear una simulación del sonido TB-303 l con el mínimo aire “techno”.

Vamos a hacer sonar un arpeggio mientras creamos el sonido.

- 1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY
- 2 Ajuste el patrón rítmico del arpeggio en “PORTA-B3.”  
[PFM COMMON]: Arp Beat Pattern: PORTA-B3
- 3 Haga que los indicadores de ARPEGGIATOR/RPS [ON] y [HOLD] se iluminen para activar las funciones.
- 4 Desplace ARPEGGIATOR/RPS [TEMPO] a la posición mostrada en la figura.
- 5 Ajuste ARPEGGIATOR/RPS [RANGE] en “2 OCT.”
- 6 Haga sonar C 4.  
Empieza a sonar el sonido.
- 7 En la sección OSC COMMON, ajuste OSC SHIFT en “-2OCT.”
- 8 En la sección OSC COMMON, desplace OSC BALANCE a su gusto para ajustar el balance del volumen de OSC1 y OSC2.

- 9 En la sección OSC2, ajuste [WAVEFORM] en onda cuadrada.
- 10 En la sección FILTER ENVELOPE, desplace [DEPTH] [D] [R] a las posiciones mostradas en la figura.
- 11 En la sección AMP, aumente [LEVEL] para que tenga el nivel máximo.
- 12 En la sección AMP ENVELOPE, desplace [R] a la posición mostrada en la figura.
- 13 Haga que SOLO SW [MONO] se ilumine para activar la función.
- 14 Aumente TONE CONTROL [BASS] para realzar la gama de graves a su gusto.  
\* Tenga cuidado. Si aumenta excesivamente este ajuste, puede dañar a los altavoces de su sistema, etc.
- 15 En la sección FILTER, desplace gradualmente [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE].  
Disfrute del sonido mientras cambia de diferentes maneras.

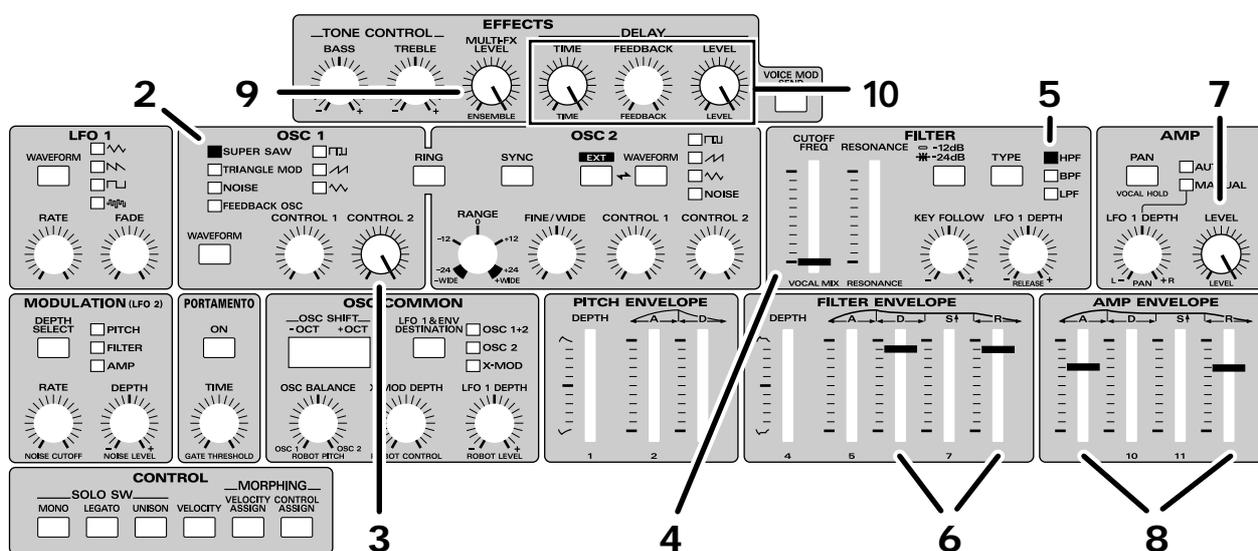


Mientras crea el sonido de instrumento de cuerda, sería aconsejable comprobar el sonido interpretando acordes de cuatro notas. Esto le dará una mejor idea del carácter del sonido de la que obtendría interpretando notas individuales.

- 1 Utilice la operación Inicialize para que el Performance tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initalize: PERF: TEMPORARY
- 2 Para [WAVEFORM] de la sección OSC1, seleccione SUPER SAW.
- 3 Desplace [CONTROL 1] (DETUNE) de la sección OSC1 a la posición mostrada en la figura.
- 4 Desplace [CONTROL 2] (MIX) de la sección OSC1 a la posición máximo.  
Esto proporcionará la sensación de que está sonando un conjunto de cuerda más grande.
- 5 Desplace [R] de la sección AMP ENVELOPE a la posición mostrada en la figura para que después de dejar de pulsar las teclas, el sonido siga sonando durante un tiempo.
- 6 Desplace [A] de la sección AMP ENVELOPE a la posición mostrada en la figura para que el ataque sea un poco más lento.

- 7 Ajuste [MULTI-FX LEVEL] al nivel máximo.  
Esto hará que el sonido tenga más profundidad y amplitud.
- 8 Ajuste DELAY [LEVEL] al nivel máximo.  
Esto añade reverberación.

# Sweep Pad



Vamos a crear un pad utilizando el HPF.

- 1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY

- 2 En la sección **OSC1**, ajuste **[WAVEFORM]** en **SUPER SAW**.

- 3 En la sección **OSC1**, ajuste **[CONTROL 2]**(MIX) al nivel máximo.

- 4 En la sección **FILTER**, ajuste **[CUTOFF FREQ]** al nivel mínimo.

Ya no se oye el sonido.

- 5 En la sección **FILTER**, ajuste **[TYPE]** en "HPF."

Se vuelve a oír el sonido.

- 6 En la sección **FILTER ENVELOPE**, desplace **[D]** y **[R]** a las posiciones mostradas en la figura.

[D] determina el tiempo que tardará el sonido hasta que alcance un brillo constante. Puede modificar este ajuste como desee.

- 7 En la sección **AMP**, ajuste **[LEVEL]** al nivel máximo.

- 8 En la sección **AMP ENVELOPE**, ajuste **[A]** y **[R]** a las posiciones mostradas en la figura.

Después de dejar de pulsar la tecla, el sonido seguirá sonando un rato.

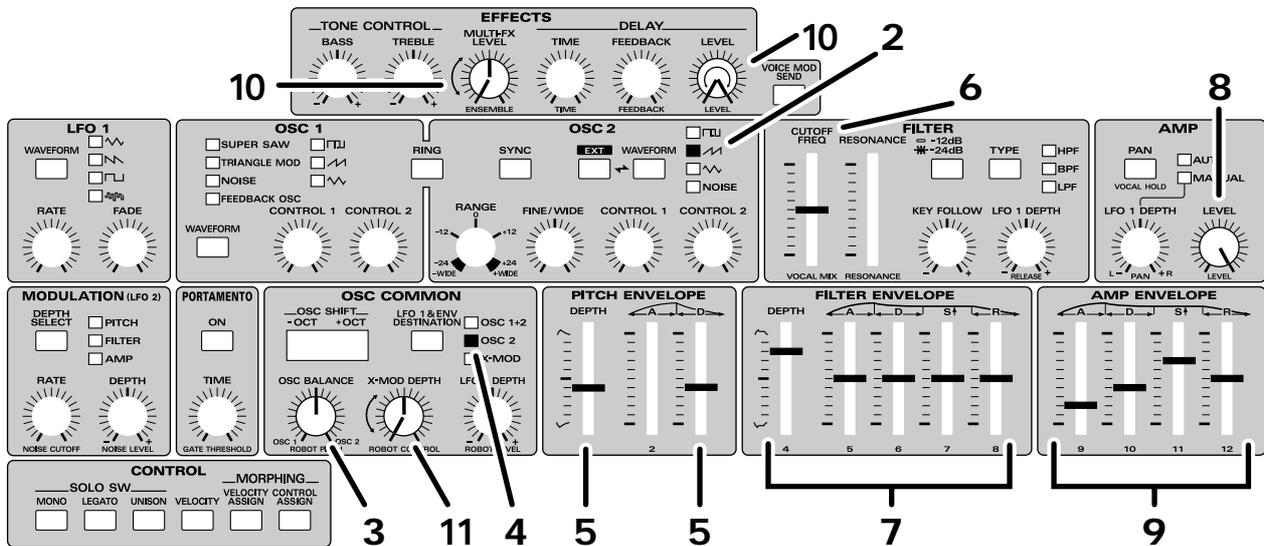
- 9 Ajuste **[MULTI-FX LEVEL]** al nivel máximo.

El efecto de chorus añade espaciosidad al sonido.

- 10 Ajuste **DELAY [TIME]** y **[LEVEL]** al nivel máximo.

El efecto de delay añade riqueza tímbrica al sonido.

# Synth Brass



Mediante el uso de la envolvente de la afinación, puede crear un sonido de tipo synth brass.

1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY

2 En la sección **OSC2**, ajuste **[WAVEFORM]** en onda diente de sierra.

3 En la sección **OSC COMMON**, desplace **OSC BALANCE** a la posición mostrada en la figura.

OSC1 y OSC2 tendrán el mismo volumen.

4 En la sección **OSC COMMON**, ajuste **[LFO 1 & ENV DESTINATION]** en "OSC 2."

Esto hace que se aplica la envolvente sólo al OSC2.

5 En la sección **PITCH ENVELOPE**, ajuste **[DEPTH]** y **[D]** a las posiciones mostradas en la figura.

El principio de la nota tendrá el sonido característico de un instrumento de metal. El secreto para la crear un buen sonido de metal es de aplicar una ligera envolvente de la afinación sólo al OSC2.

6 En la sección **FILTER**, ajuste **[CUTOFF FREQ]** a la posición mostrada en la figura.

El sonido queda más mate.

7 En la sección **FILTER ENVELOPE**, ajuste todos los deslizadores a las posiciones mostradas en la figura.

El sonido volverá más brillante.

8 En la sección **AMP**, ajuste **[LEVEL]** al valor mínimo.

9 En la sección **AMP ENVELOPE**, ajuste todos los deslizadores a las posiciones mostradas en la figura.

El sonido seguirá sonando después de que deje de pulsar las teclas.

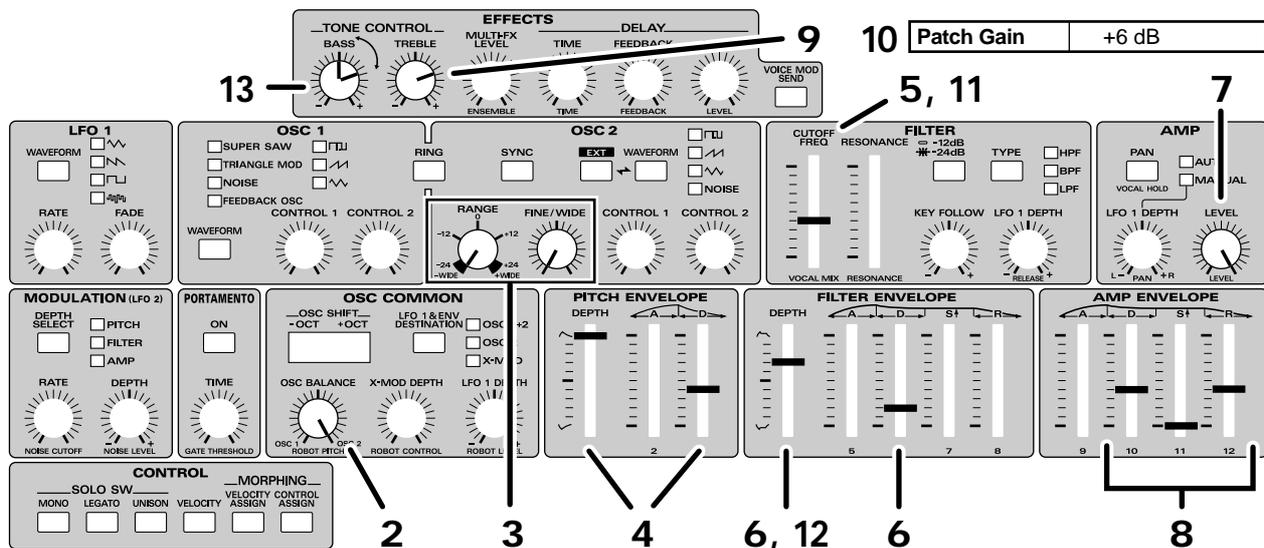
10 Aumente **[MULTI-FX LEVEL]** y **DELAY [LEVEL]** a su gusto.

El sonido se vuelve más espacioso.

11 En la sección **OSC COMMON**, aumente **[X-MOD DEPTH]** como desee.

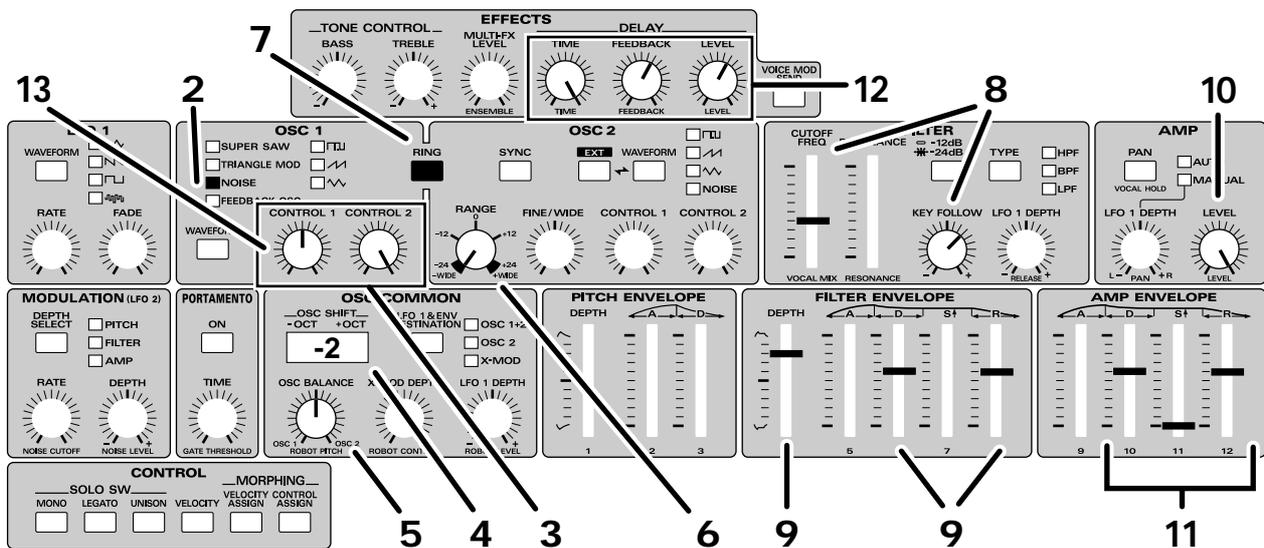
El sonido será potente cuando el control esté ajustado a la posición central..

# Bombo de Sintetizador



- 1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY
  - 2 En la sección **OSC COMMON**, ajuste **OSC BALANCE** a la posición más a la derecha.  
Se utiliza sólo el sonido del OSC2.
  - 3 En la sección **OSC2**, ajuste **[RANGE]** y **[FINE/WIDE]** a la posición más a la izquierda.  
Esto producirá un sonido ultra grave.
  - 4 En la sección **PITCH ENVELOPE**, ajuste **[DEPTH]** y **[D]** a las posiciones mostradas en la figura.  
Esto producirá un sonido de tipo bombo de sintetizador.
  - 5 En la sección **FILTER**, ajuste **[CUTOFF FREQ]** a la posición mostrada en la figura.
  - 6 En la sección **FILTER ENVELOPE**, ajuste **[DEPTH]** y **[D]** a las posiciones mostradas en la figura.
  - 7 En la sección **AMP**, ajuste **[LEVEL]** al nivel máximo.
  - 8 En **AMP ENVELOPE**, ajuste **[D][S][R]** a las posiciones mostradas en la figura.
  - 9 Ajuste **TONE CONTROL [TREBLE]** a la posición mostrada en la figura.
  - 10 Ajuste **Patch Gain** a "+6dB."  
[PATCH]: Patch Gain: +6dB
- \* Tenga cuidado de no dañar a sus altavoces, etc.
- 11 En la sección **FILTER**, desplace **[CUTOFF FREQ]** y observe como afecta al carácter tímbrico del bombo.
  - 12 En la sección **FILTER ENVELOPE**, aumente **[DEPTH]** para añadir más ataque.
  - 13 Aumente **TONE CONTROL [BASS]** como desee para realzar los graves.
- \* Evite aumentarlo excesivamente debido a que esto puede dañar a sus altavoces, etc..

# Tubular Bells



Vamos a utilizar el modulador en anillo para crear el sonido de campana.

1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY

2 En la sección **OSC1**, ajuste **[WAVEFORM]** en "NOISE."

3 En la sección **OSC1**, ajuste **[CONTROL 1]**(CUTOFF FREQ) y **[CONTROL 2]**(RESONANCE) a las posiciones mostradas en la figura.

4 En la sección **OSC COMMON**, ajuste **OSC SHIFT** en "+2OCT."

5 En la sección **OSC COMMON**, ajuste **OSC BALANCE** a la posición mostrada en la figura.

OSC1 y OSC2 tendrán el mismo volumen.

6 En la sección **OSC2**, ajuste **[RANGE]** a la posición mostrada en la figura.

7 En la sección **OSC2**, active **[RING]** haciendo que se ilumine.

Esto producirá un sonido similar al sonido de campana.

8 En la sección **FILTER**, ajuste **[RESONANCE]** y **[KEY FOLLOW]** a las posiciones mostradas en la figura.

9 En la sección **FILTER ENVELOPE**, ajuste **[DEPTH]** **[D]** **[R]** a las posiciones mostradas en la figura.

El sonido será más brillante.

10 En la sección **AMP**, ajuste **[LEVEL]** a la posición máxima.

11 En la sección **AMP ENVELOPE**, ajuste **[D]** **[S]** **[R]** a las posiciones mostradas en la figura.

El sonido seguirá sonando después de que deje de pulsar la tecla..

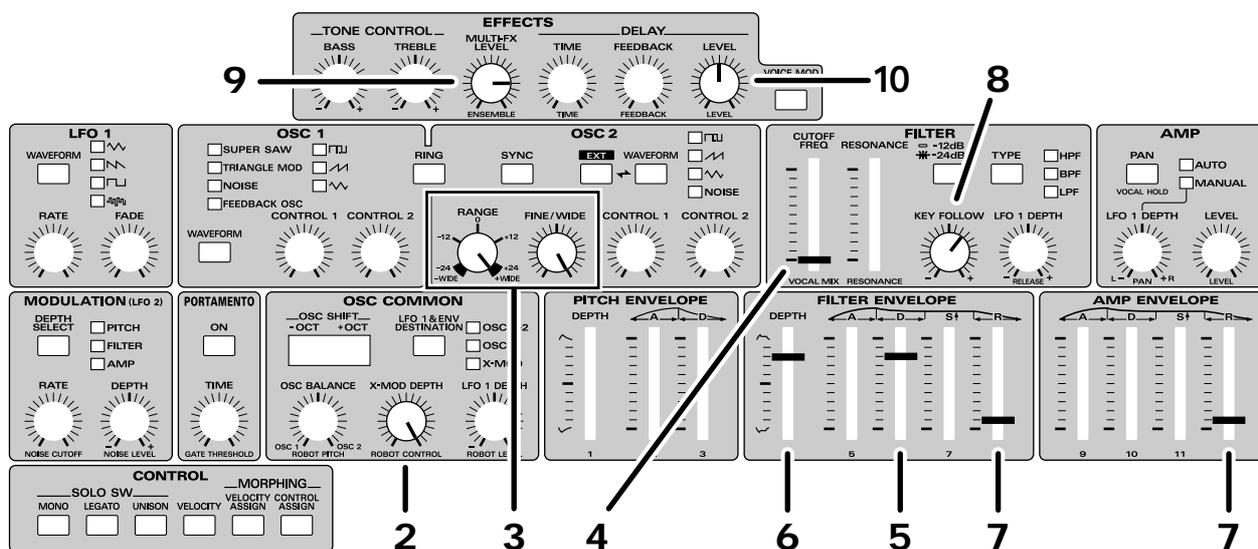
12 Desplace **DELAY [TIME]** y **[FEEDBACK]** a las posiciones mostradas en la figura y aumente **[LEVEL]** tal como desee.

Se aplica un delay haciendo que el sonido suene aun más como una campana.

13 En la sección **OSC1**, puede desplazar **[CONTROL 1]** (**CUTOFF FREQ**) para modificar la afinación.

También puede modificar la afinación desplazando **OSC2 [RANGE]**.

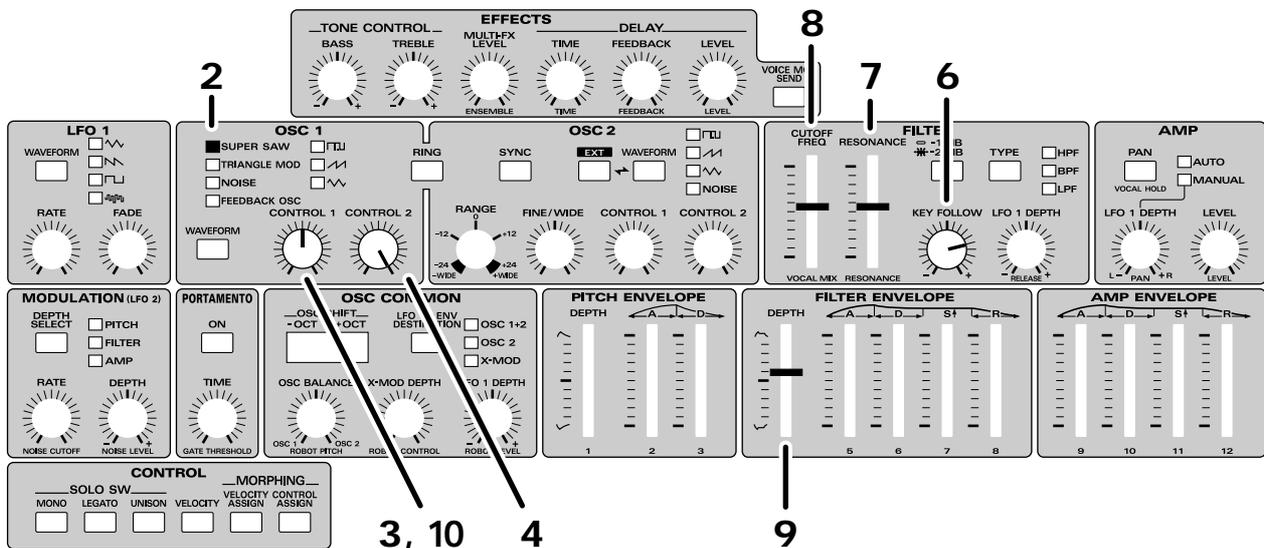
# Piano Eléctrico



Existen límites inevitables cuando se utiliza la síntesis sustractiva convencional para intentar simular el sonido de un piano eléctrico, pero utilizando X-MOD (modulación cruzada) puede producir la forma de onda compleja que se requiere.

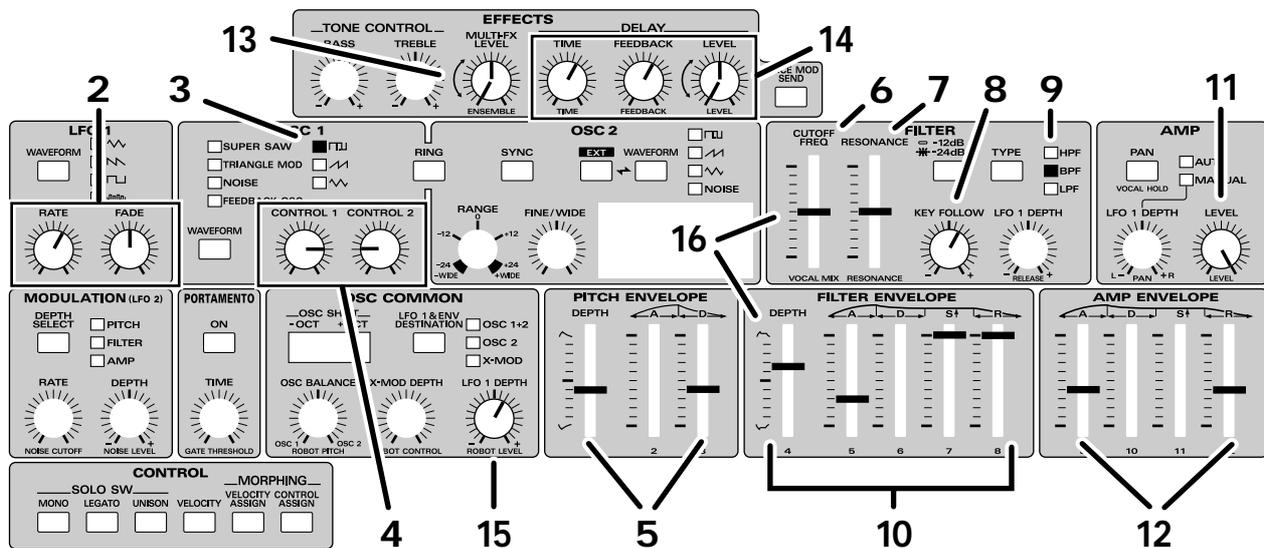
- 1 Utilice la operación Initialize para que el Performance tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY
- 2 En la sección OSC COMMON, ajuste [X-MOD DEPTH] al valor máximo.
- 3 En la sección OSC2, ajuste [RANGE] y [FINE/WIDE] al nivel máximo.
- 4 En la sección FILTER ajuste [CUTOFF FREQ] al valor mínimo.  
Ya no se oye el sonido.
- 5 En la sección FILTER ENVELOPE, desplace [D] a la posición mostrada en la figura, para especificar cómo el brillo desvanece.
- 6 En la sección FILTER ENVELOPE, ajuste [DEPTH] para modificar el timbre a su gusto.
- 7 En las secciones FILTER ENVELOPE y AMP ENVELOPE, ajuste [R] a las posiciones mostradas en la figura.  
Esto eliminará el "click" que se produce al dejar de pulsar la tecla.

- 8 En la sección FILTER, ajuste [KEY FOLLOW] a la posición deseada.  
Interprete y compare las notas en las tesituras altas y graves mientras modifica el ajuste.
- 9 Desplace [MULTI-FX LEVEL] a la posición mostrada en la figura.  
Esto hace que el sonido sea más espacioso y profundo, haciendo que sea más redondo.
- 10 Desplace DELAY [LEVEL] a la posición mostrada en la figura para añadir reverberación al sonido.
- 11 Si desea que la dinámica de ejecución afecte al brillo ([DEPTH] de la sección FILTER ENVELOPE) y al volumen ([LEVEL] de la sección AMP), ajuste la Velocidad (p.81). Antes de efectuar estos ajustes, active [VELOCITY] en la sección CONTROL.



- 1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY
- 2 En la sección **OSC1 [WAVEFORM]**, seleccione **SUPER SAW**.
- 3 En la sección **OSC1**, desplace **[CONTROL 1]** (**DETUNE**) a la posición mostrada en la figura.
- 4 En la sección **OSC1**, desplace **[CONTROL 2]** (**MIX**) a la posición máxima.
- 5 Se muestra la página **Edit Scope**.  
[SCOPE]: Edit Scope  
Accionando los deslizadores/controles, puede ajustar diferentes parámetros mientras observa los valores. Si desea efectuar cambios precisos, puede utilizar **[DEC]/[INC]** para cambiar los valores por pasos de una unidad.
- 6 En la sección **FILTER**, ajuste el valor de **[KEY FOLLOW]** a +32.
- 7 En la sección **FILTER**, ajuste el valor de **[RESONANCE]** dentro de la gama 65–75.
- 8 En la sección **FILTER**, ajuste el valor de **[CUTOFF FREQ]** a 71.  
Esto utiliza la oscilación de filtro para añadir armonía paralela a una quinta.  
Al modificar el valor de la frecuencia de corte por pasos de 1, cambiará la afinación del oscilador por pasos de un semitono. Si lo desea, puede seleccionar otro afinación  
Ejemplos) 64 → 1 octava  
68 → tercera  
75 → séptima
- 9 En la sección **FILTER ENVELOPE**, ajuste **[DEPTH]** a la posición mostrada en la figura.  
Esto eliminará el “click” que se produce al dejar de pulsar la tecla.
- 10 Tal como desee, en la sección **OSC1**, puede desplazar **[CONTROL 1]** (**DETUNE**) para ajustar la frecuencia de rotación del altavoz rotatorio.

# “Voz” de Sintetizador



Vamos a utilizar el BPF para crear una voz humana (voz de sintetizador).

1 Utilice la operación **Initialize** para que el **Performance** tenga los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Initialize: PERF: TEMPORARY

2 En la sección LFO1, ajuste [RATE] y [FADE] a las posiciones mostradas en la figura.

3 En la sección OSC1, ajuste [WAVEFORM] en onda cuadrada.

4 En la sección OSC, ajuste [CONTROL 1] (PULSE WIDTH) y [CONTROL 2] (PWM DEPTH) a las posiciones mostradas en la figura.

5 En la sección PITCH ENVELOPE, ajuste [DEPTH] y [D] a las posiciones mostradas en la figura.  
Puede utilizar [D] para hacer que la voz tenga “hipo”.

6 En la sección FILTER, ajuste [CUTOFF FREQ] a la posición mostrada en la figura.  
El sonido queda más mate.

7 En la sección FILTER, ajuste [RESONANCE] a la posición mostrada en la figura.  
La frecuencia de corte y la resonancia son las claves para simular las características de la voz humana.

8 En la sección FILTER, ajuste [KEY FOLLOW] a la posición mostrada en la figura

9 En la sección FILTER, ajuste [TYPE] en “BPF.”

10 En la sección FILTER ENVELOPE, ajuste [DEPTH] [A] [S] [R] a las posiciones mostradas en la figura.

11 En la sección AMP, ajuste [LEVEL] al nivel máximo.

12 En la sección AMP ENVELOPE, ajuste [A] [R] a las posiciones mostradas en la figura.  
El sonido seguirá sonando incluso después de dejar de pulsar las teclas.

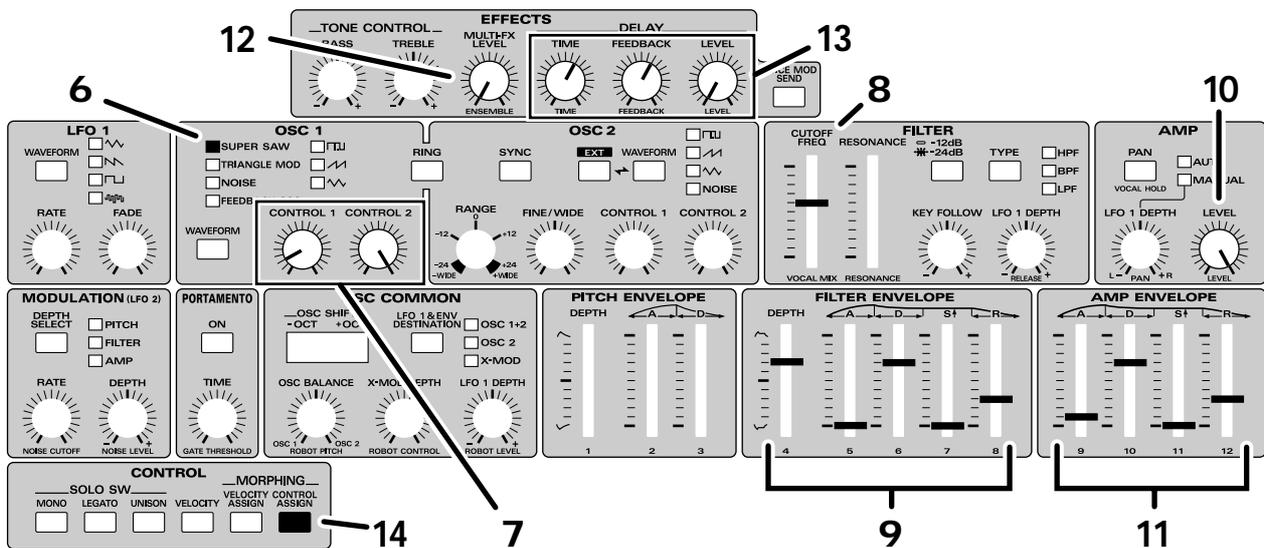
13 Aumente [MULTI-FX LEVEL] tal como desee.

14 Ajuste DELAY [TIME] y [FEEDBACK] a las posiciones mostradas en la figura y aumente [LEVEL] al nivel deseado.  
El sonido se vuelve más espacioso.

15 En la sección OSC COMMON, ajuste [LFO 1 DEPTH] a la posición mostrada en la figura.  
Se aplica vibrato al sonido.

16 En la sección FILTER, modificando [CUTOFF FREQ] o en la sección FILTER ENVELOPE, modificando [DEPTH], puede el modificar el sonido de vocal, modificando de esta manera la “vocalización”.

# Morphing



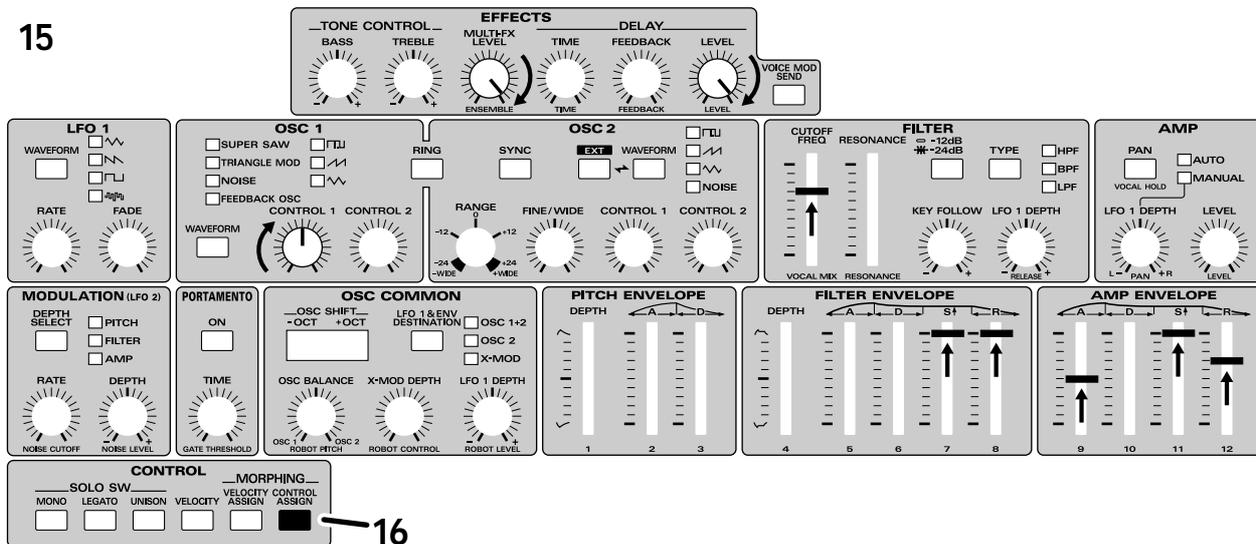
Vamos a crear un sonido utilizando el Control Vocal Morph.

Vamos a crear un sonido que permite transformar un piano eléctrico en un sonido de cuerda entrando la voz de Ud. en la unidad.

- 1 Conecte un micrófono (suministrado por separado) al jack MIC.
- 2 En la sección EXTERNAL INPUT, active [REAR/FRONT] (FRONT) para que se ilumine el indicador.
- 3 En la sección EXTERNAL INPUT, utilice [VOCAL/UPPER] para ajustar el nivel de entrada de su voz.
- 4 Ejecute la operación de Inicialización para recuperar los ajustes básicos.  
[INIT/UTIL]: Inicialize: PERF: TEMPORARY
- 5 Ejecute la operación Inicializar el Modulador de Voz para que pueda utilizar el Control Vocal Morph.  
[INIT/UTIL]: VMod Init: VOCAL MORPH CTRL

Ahora, vamos a crear el sonido de piano eléctrico.

- 6 En la sección OSC1, ajuste [WAVEFORM] en "SUPER SAW."
- 7 En la sección OSC1, ajuste [CONTROL 1](DETUNE) y [CONTROL 2](MIX) a las posiciones mostradas en la figura..
- 8 En la sección FILTER, ajuste [CUTOFF FREQ] a la posición mostrada en la figura.
- 9 En la sección FILTER ENVELOPE, ajuste todos los deslizadores a las posiciones mostradas en la figura.
- 10 En la sección AMP, ajuste [LEVEL] a la posición máxima.
- 11 En la sección AMP ENVELOPE, ajuste todos los deslizadores a las posiciones mostradas en la figura.
- 12 Ajuste [MULTI-FX LEVEL] a la posición mínima.
- 13 Desplace DELAY [TIME] y [FEEDBACK] a las posiciones mostradas en la figura y ajuste [LEVEL] a la posición mínima.  
Con esto, completamos el sonido de piano eléctrico.
- 14 Pulse [CONTROL ASSIGN] para que parpadee el indicador.



15 Ahora, vamos a especificar la amplitud del cambio para los parámetros que serán controlados por los cambios en su voz.

Los siguientes parámetros serán modificados. Efectúe los ajustes tal como muestra la figura.

- Sección OSC, [CONTROL 1] (DETUNE)
- Sección FILTER, [CUTOFF FREQ]
- Sección FILTER ENVELOPE, [S] [R]
- Sección AMP ENVELOPE, [A] [S] [R]
- [MULTI-FX LEVEL]
- DELAY [LEVEL]

Si entra un sonido "a" mediante el micrófono al efectuar estos ajustes, oirá la manera en que los ajustes afectan al sonido.

16 Pulse [CONTROL ASSIGN] para que el indicador se ilumine.

17 Vuelva a colocar los deslizadores/controles que ajustó en le paso 15 a las posiciones en que se encontraban para el sonido de piano eléctrico.

18 Cante o diga "a" al micrófono.

El sonido de piano eléctrico cambia se transforma en sonido de cuerda.

Este mismo efecto también puede ser producido recibiendo los mensajes MIDI especificados para Control Up ([MIDI]) (Asignación de Control: p.84). Cuando utiliza mensajes MIDI para obtener este cambio, en la sección VOICE MODULATOR desactive [ON], para que el ruido captado por el micrófono no produzca cambios en el sonido.

# Entender los Conceptos del Sonido

Como puede modificar el sonido accionando los controladores del panel frontal del JP-8080, es fácil crear sonidos nuevos. No obstante, si desea un sonido específico, es posible que no logre crearlo accionando aleatoriamente los controladores. Para poder crear el sonido deseado, debe entender los conceptos básicos del sonido. Esta sección proporciona los conceptos básicos del "sonido" que Ud. necesita. Leer y entender este apartado le ayudará a crear los sonidos que desee.

## Conceptos Básicos del Sonido

Estamos rodeados de todo tipo de sonidos. Dichos sonidos existen en forma de "ondas" o vibraciones en el aire. Cuando dichas vibraciones llegan a nuestros oídos, desde donde son enviados a nuestro cerebro, serán interpretados como "sonido". La forma de estas "ondas" determina qué tipo de sonido que nuestro cerebro percibe que es.

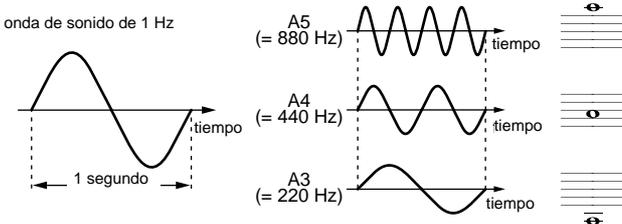
### Tres Elementos de Sonido

Tres elementos de sonido son "afinación", "brillo" y "volumen".

#### Afinación

La afinación se determina por la frecuencia con que la onda se repite. A una onda que se repite con una frecuencia de una vez por segundo se le refiere como onda "1 Hz" (Hercio) wave.

Al aumentar la frecuencia, la afinación subirá. Al bajar la frecuencia, bajará la afinación. Por ejemplo, A4 (La central) tiene una frecuencia de 440.0 Hz, pero si subimos esta nota una octava, la frecuencia queda doblada (A5 = 880.0 Hz), y si la bajamos una octava, quedará en la mitad (A3 = 220.00 Hz).



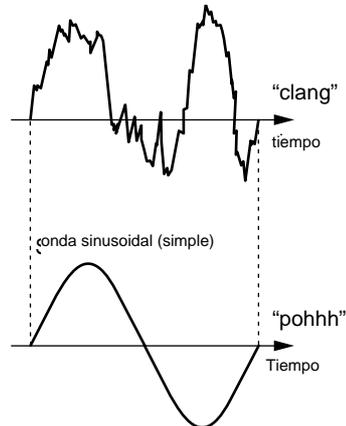
→ **OSC COMMON OSC SHIFT [-OCT]/[+OCT] (p.71)**

#### Brillo

El brillo lo determina la forma de la onda. Por ejemplo si comparamos una forma de onda de un piano con una forma de onda sinusoidal, veremos que la forma de onda de piano es mucho más compleja. Estas diferencias en la complejidad de estructura son interpretadas por nuestros oídos como "brillo".

El brillo está relacionado estrechamente con los "parciales" (armónicos), que explicaremos más adelante.

forma de onda de piano (complejo)

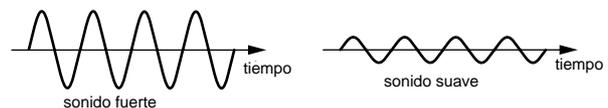


→ **OSC 1 [WAVEFORM] (p.66)**

→ **OSC 2 [WAVEFORM] (p.68)**

#### Volumen

El Volumen lo determina la amplitud (tamaño) de la forma de onda. Una mayor amplitud significa más volumen y una amplitud menor, menos volumen.



→ **AMP [LEVEL] (p.76)**

### Parciales

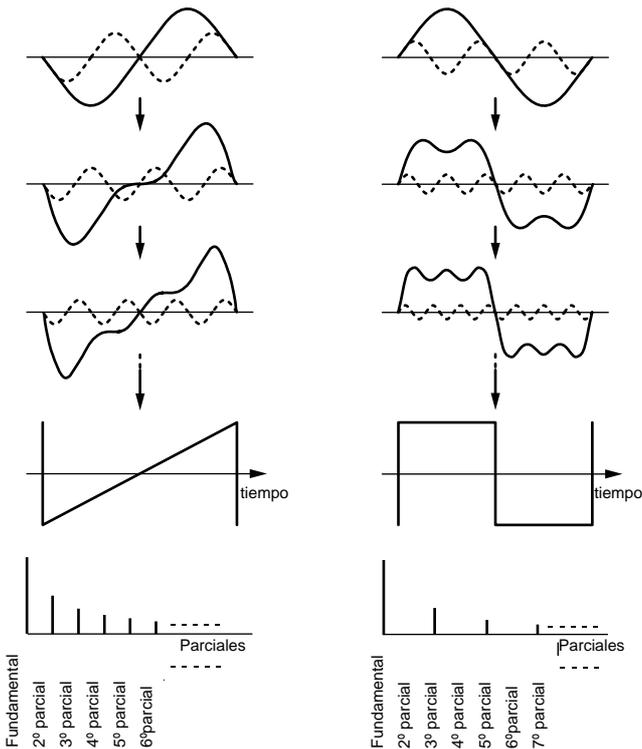
Hemos comentado que el brillo lo determina el contorno de la forma de onda. ¿Pero qué determina el contorno de la forma de onda?

Se sabe que las formas de onda están formadas por múltiples ondas sinusoidales. Por ejemplo, las ondas diente de sierra o las ondas cuadradas contienen una fundamental (la frecuencia "base") y múltiplos de número entero de la frecuencia fundamental como, por ejemplo, 2x, 3x, ... etc. Dichos múltiplos de la frecuencia fundamental se denominan "armónicos" o "parciales".

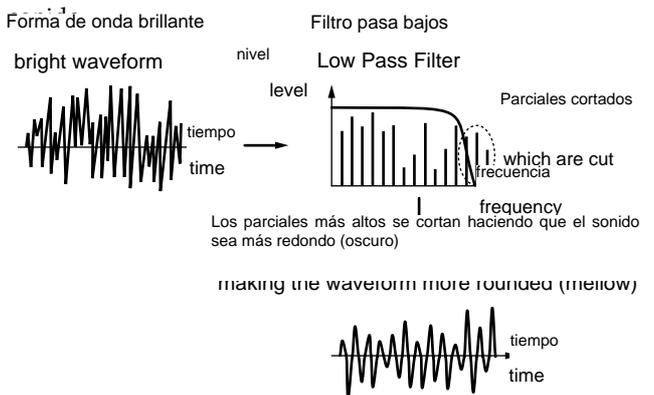
Los parciales que son múltiplos de números enteros de la frecuencia fundamental se denominan "parciales armónicos" y los parciales que no lo son, "parciales inarmónicos". Combinando estos parciales, puede crear una gama infinita de sonidos.

**Onda Diente de Sierra**

**Onda Cuadrada**



Cuanto más parciales de frecuencia alta hayan en el sonido, más brillante será. Cuanto más parciales de frecuencia baja hayan en el sonido, más oscuro será. La técnica de cortar estos parciales para modificar el brillo (= forma de onda) se denomina "síntesis sustractiva" y es uno de los métodos más corrientes de síntesis. Esto significa que los sintetizadores que utilizan este método de síntesis deben contener formas de onda que disponen de un amplio abanico de parciales. Utilizando un filtro para cortar selectivamente estos parciales puede modificar el brillo del



**→ FILTER [TYPE]/[CUTOFF FREQ]/[RESONANCE] [-12dB/-24dB]/[KEY FOLLOW] (p.73, 74)**

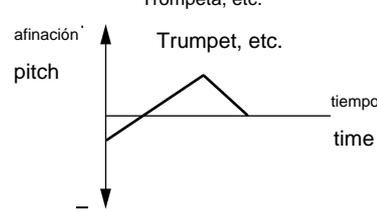
Además del filtro, la forma de onda puede ser modificada mediante la Sincronización, el Modulador en Anillo o la Modulación Cruzada.

**Cambios de Tiempo Variable (Envolvente)**

En cualquier instrumento acústico, la forma de onda experimenta diferentes cambios entre el principio y el final

de la nota. Esto sucede porque cada uno de los tres elementos de sonido (afinación, brillo y volumen) cambia al transcurrir el tiempo. Estos cambios de tiempo variable se denominan "envolvente" y cada instrumento natural dispone de su propio envolvente característico.

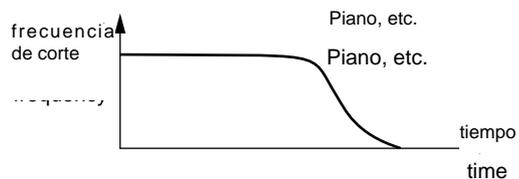
**■ Envolvente de la Afinación**



Los instrumentos de metal como, por ejemplo, la trompeta producen una ligera variación en la afinación cuando el músico inicia el ataque. En los sintetizadores este "cambio de tiempo variable" se crea mediante el la Envolvente de la Afinación.

**→ PITCH ENVELOPE [A]/[D] (p.72)**

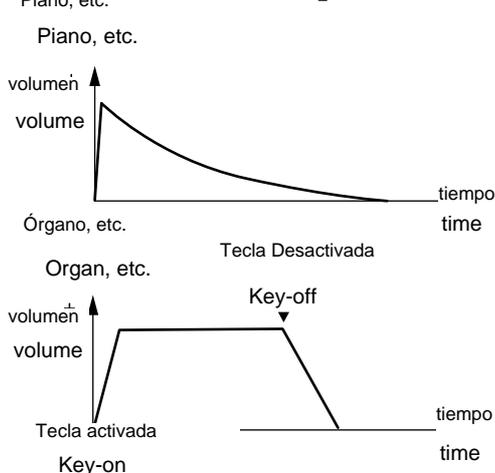
**■ Envolvente del Filtro**



Las notas del piano, etc. contienen más parciales (es decir, son las más brillantes) cuando la nota se inicia y al caerse la nota, los parciales superiores disminuirán gradualmente, haciendo que el timbre se vuelva más oscuro. En los sintetizadores, este "cambio de tiempo variable en el brillo" se crea mediante la Envolvente del Filtro.

**→ FILTER ENVELOPE [A]/[D]/[S]/[R] (p.75)**

**■ Envolvente del Amplificador**



En el piano, el sonido empieza en el instante en que se pulsa la tecla y disminuye gradualmente en volumen. No obstante, en el órgano el mismo volumen es mantenido hasta que se deja de pulsar la tecla. En los sintetizadores, este tipo de "cambio de tiempo variable en el volumen" se crea mediante la Envolvente del Amplificador

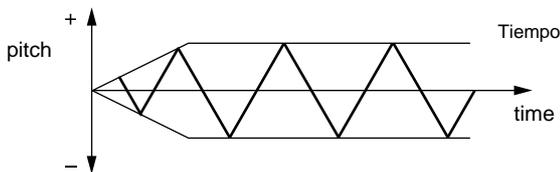
→ AMP ENVELOPE [A]/[D]/[S]/[R] (p.76)

# Añadir Expresión al Sonido

Además de los "tres elementos de sonido", existen muchas maneras de añadir expresividad al sonido. Esta sección explica algunas de estas maneras.

## Utilizar el LFO

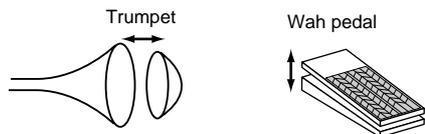
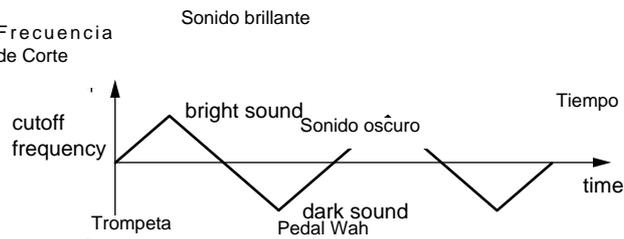
Afinación *rato*



Vibrato es la modulación cíclica de la afinación. Es una técnica de ejecución utilizada por cantantes y violinistas o flautistas para añadir expresividad al sonido.

→ LFO 1 [RATE] (p.77) +OSC COMMON [LFO 1 DEPTH] (p.72) etc.

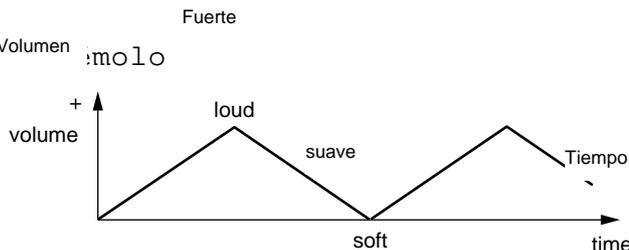
Frecuencia de Corte



Wah es lka modulación cíclica del brillo. Puede apreciar esta técnica de ejecución en el sonido producido al utilizar una sordina en un instrumento de metal o al utilizar un pedal wah con una guitarra eléctrica.

→ LFO 1 [RATE] (p.77) +FILTER [LFO 1 DEPTH] (p.75) etc.

Volumen *mollo*



Trémolo es la modulación cíclica del volumen. Es un efecto

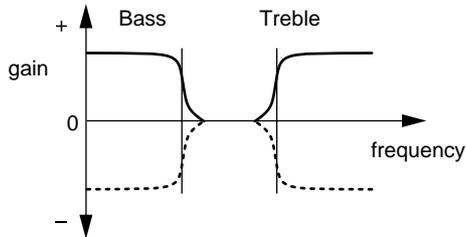
utilizado a menudo con los pianos eléctricos.

→ LFO 1 [RATE] (p.77) + AMP [LFO 1 DEPTH] (p.76) etc.



Los efectos pueden ser de dos tipos generales: los que modifican la estructura de los armónicos (parciales) para modificar el sonido original en sí y los que añaden sonido adicional al sonido original.

■ Control de Timbre

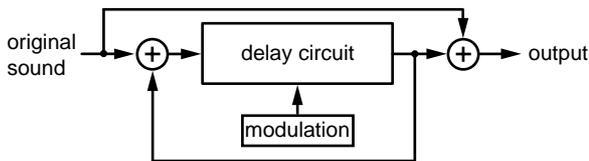


Este efecto ajusta el balance entre las frecuencias altas y bajas realzando/atenuando las gamas de frecuencias altas/bajas.

→ **TONE CONTROL [BASS]/[TREBLE] (p.78)**

■ Multi Efectos

(Excepto Distorsión)



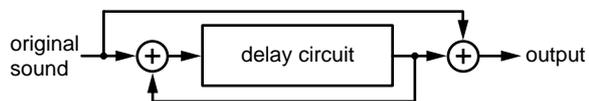
(Distorsión)



Este efecto añade un sonido de delay al sonido original haciendo que éste sea profundo y espacioso:

→ **[MULTI-FX LEVEL] (p.78)**

■ Delay



Añade un sonido de delay al sonido original creando un efecto de eco.

→ **DELAY [TIME]/[FEEDBACK]/[LEVEL] (p.79)**

Nombre de nota

Número de nota

MIDI (Interfaz Digital para Instrumentos Musicales) es un estándar mundial para el intercambio de datos musicales entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores, etc. MIDI no puede manejar datos de "audio" propiamente, sino maneja los datos de ejecución musical y los comandos en forma digital. Las señales digitales manejadas por MIDI se denominan mensajes MIDI.

## Conectores MIDI

Cualquier aparato que disponga de conectores MIDI puede ser conectado vía cables MIDI a otro para intercambiar datos musicales, a pesar de su fabricante o modelo.

### REMOTE KBD IN:

Este conector recibe los mensajes MIDI procedentes de los aparatos MIDI externos. Los mensajes MIDI recibidos aquí pueden controlar la función RPS o el arpegiador.

### MIDI IN:

Este conector recibe los mensajes MIDI procedentes de los aparatos MIDI externos. La función RPS y el arpegiador no pueden ser controlados vía este conector..

### MIDI OUT:

Los mensajes MIDI del JP-8080 son transmitidos por este conector. Los datos musicales producidos por los mensajes MIDI recibidos en REMOTE KBD IN también son transmitidos desde este conector. Por ejemplo, si hace sonar la función RPS o el arpegiador, estos datos musicales serán transmitidos.

Además, si MIDI Thru está ajustado en ON (ALL), los mensajes MIDI recibidos desde MIDI IN serán retransmitidos desde este conector sin experimentar cambios. Si MIDI Thru está ajustado en ON (w/o SysEx), cualquier mensaje exclusive será omitido de los mensajes MIDI transmitidos.

## Canales MIDI

MIDI es capaz de transmitir muchas vías de información por un único cable. Esto lo hacen posible los "canales MIDI". Existen 16 canales MIDI: 1-16. Los mensajes MIDI se reciben cuando los canales de los aparatos de transmisión y de recepción coinciden.

En el JP-8080, el canal de transmisión MIDI OUT y el canal de recepción MIDI IN son el mismo. Si ajusta el canal MIDI de las partes Superior e Inferior para que coincidan con los ajustes de canal del aparato MIDI externo, los mensajes MIDI podrán ser transmitidos y recibidos en ese canal. El canal de recepción REMOTE KBD IN lo ajusta el Canal de Teclado Remoto.

## Los Mensajes MIDI Principales Utilizados por el JP-8080

MIDI proporciona una amplia variedad de mensajes que pueden ser utilizados para comunicar diferentes tipos de datos. Los mensajes MIDI son, en general, mensajes que se manejan separadamente por canal (mensajes de Canal) o mensajes que se manejan a pesar del canal que los transmite (mensajes de Sistema). Los tipos principales de los mensajes MIDI que el JP-8080 utiliza son los siguientes.

### Mensajes de Canal

Estos mensajes son utilizados para comunicar operaciones de ejecución musical y forman la mayor parte de los mensajes MIDI.

#### ■ Nota Activada

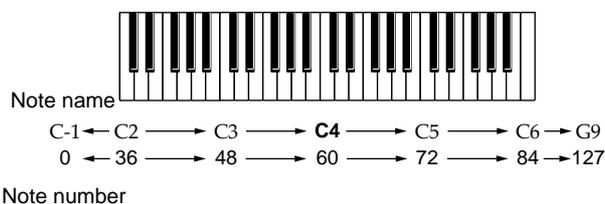
Este mensaje se transmite cuando se hace sonar una tecla. Cada mensaje de Nota Activada incluye los siguientes tres secciones de datos, que se transmiten juntos como un único mensaje.

**Nota Activada:** se ha hecho sonar una tecla

**Número de Nota:** la tecla (número) que se ha hecho sonar

**Velocidad:** la fuerza empleada (la rapidez) al hacerlo sonar

Los números de nota se expresan como un número dentro de una gama de 0-127, siendo C (C4) 60.



#### ■ Nota Desactivada

Este mensaje se transmite cuando se deja de hacer sonar la tecla. Cuando se recibe este mensaje, el sonido de esa tecla se apaga. Cada mensaje de nota desactivada incluye los siguientes tres secciones de datos, que se transmiten juntos como un único mensaje.

**Note-off:** a key was released

**Note number:** key (number) that was released

**Velocity:** how strongly (quickly) it was released

## ■ Desplazamiento de la Afinación

Estos mensajes indican la posición a la que Ud. ha desplazado la Palanca del Bender

### ■ Aftertouch

Estos mensajes indican la fuerza empleada al pulsar las teclas después del ataque inicial. Existen dos tipos de mensajes de Aftertouch: Aftertouch de canal, que se aplica al canal íntegro y Aftertouch Polifónico, que se aplica a las notas individuales.

En el JP-8080 puede utilizar el ajuste de Transmisión/Recepción Setting (p.125) para asignar assign aftertouch al controlador del panel.

Con los ajustes de fábrica, el mensaje de aftertouch es seleccionado como la asignación de control para Control Up. (p.86)

### ■ Cambio de Programa

Generalmente, estos mensajes se utilizan para seleccionar sonidos. En el JP-8080, los número de programa 1-128 de este mensaje seleccionan Patches o Performances (p.60, 62).

### ■ Cambio de Control

Los mensajes de Cambio de Control sirven para realizar la expresividad de un performance.

En el JP-8080, mensajes de Selección de Banco (CC# (Número de Controlador) 0, CC#32) son utilizados junto con mensajes de Cambio de Programa para seleccionar Patches o Performances (p.60, 62).

Modulación (CC#1), Panorama (CC#10), Expresión (CC#11), y Hold (CC#64) pueden ser controlados vía los pedales o la palanca del bender para añadir expresividad a las ejecuciones de Ud. (p.87).

Una variedad de otros mensajes de cambio de control pueden ser asignados a diferentes deslizadores/controles mediante el Ajuste de Transmisión/Recepción (p.125).

## ■ Mensajes de Sistema

Los mensajes de Sistema incluyen los mensajes Exclusive, utilizados para mantener funcionando correctamente el sistema MIDI.

### ■ Mensajes Exclusive

Se utilizan estos mensajes para comunicar información entre aparatos del mismo fabricante y modelo (o modelo compatible), para que los datos exclusivos de estos aparatos (como ajustes de datos de sonido) puede intercambiarse.

Si MIDI sólo pudiera ser utilizado para comunicar mensajes definidos por las especificaciones MIDI, no sería posible comunicar mensajes exclusivos de un fabricante ni tampoco exclusivos de un aparato específico. Por lo tanto, cada fabricante define su propio formato de mensajes exclusivos y utiliza este formato para comunicar datos propietarios.

En el JP-8080, el Ajuste Transmisión/Recepción (p. 125) permite asignar mensajes exclusive a los deslizadores/controles. Además, los mensajes exclusive pueden ser utilizados para transmitir datos como, por ejemplo, ajustes de Patch a un secuenciador para su almacenamiento ("Guardar Ajustes en un Secuenciador Externo (Volcado de Datos)" p. 137).

.....  
● Acerca de la Carta de MIDI Implementado  
MIDI maneja una gran variedad de mensajes relacionados con la ejecución, pero los tipos de mensajes que pueden ser transmitidos o recibidos por cada tipo de aparato varían. La Tabla de MIDI Implementado incluida en el manual del usuario de todos los aparatos MIDI le comunica a primera vista qué tipos de mensajes pueden ser transmitidos y recibidos por ese aparato específico. Los mensajes indicados con una "O" en ambas tablas pueden ser intercambiados entre los dos aparatos.  
.....

---

Si la unidad no produce sonido o no funciona de la forma esperada, primero debe comprobar los siguientes puntos. Si esto no soluciona el problema, contacte con su servicio post-venta de Roland más cercano. contact your dealer

\* Roland no asume ninguna responsabilidad para la recuperación de datos o ajustes, ni de los daños incurridos. al hacerlo

## La unidad no se enciende

- **¿Está el cable de alimentación conectado correctamente al JP-8080 y a la red eléctrica.?**

Compruebe las conexiones del cable de alimentación.

## No hay sonido/el Volumen es bajo

- **¿Están los aparatos conectados a la unidad encendidos?**

Asegúrese de que el amplificador o el mezclador esté encendido.

- **¿Está el volumen ajustado demasiado bajo?**

Compruebe el volumen del JP-8080 y del los aparatos conectados a éste..

- **¿Hay sonido en los auriculares?**

Si hay sonido en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén en mal estado o que el amplificador o el mezclador estén funcionando incorrectamente. Compruebe otra vez las conexiones y el equipo.

- **¿Está seleccionado la reproducción de la canción de autodemstración?**

Pulse [EXIT] para salir del modo reproducción de la Canción de Autodemstración (p.121).

- **¿Está el Interruptor Local apagado?**

Ajuste el Interruptor Local en ON (p.122).

- **¿Son bajos los niveles de la sección AMP?**

Compruebe los ajustes de [LEVEL] en la sección AMP (p.76).

- **¿Está el nivel de Sustain de la sección AMP ENVELOPE ajustado demasiado bajo?**

Compruebe el ajuste de [S] de la sección AMP ENVELOPE (p.76).

- **¿Está la frecuencia de la sección FILTER ajustado demasiado bajo?**

Compruebe el ajuste de [CUTOFF FREQ]en la sección FILTER (p.73).

- **¿Está la frecuencia de la sección LFO1 ajustado en slow?**

Compruebe el ajuste de [RATE] en la sección LFO1 (p.77).

- **¿Han sido recibidos mensajes de volumen desde un aparato MIDI externo para bajar el volumen?**  
Compruebe el volumen.
- **¿Coinciden el canal de transmisión y el canal de recepción?**  
Asegúrese de que los canales de transmisión y de recepción del JP-8080 y del aparato MIDI externo coincidan (p.118, 124).
- **¿Está el Interruptor de trigger Individual ajustado en ON?**  
Ajústelo en OFF (p.116).
- **¿Está el Interruptor de trigger Externo ajustado en ON?**  
Ajústelo en OFF (p.121).

No hay sonido a pesar de entrar  
sonido externo en la unidad

- **¿Ha sido ajustado a un nivel bajo el volumen del aparato externo?**  
Compruebe el volumen del aparato externo conectado a la unidad.
- **¿Ha sido bajado el nivel de [INST/LOWER]/[VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT?**  
Compruebe los ajustes de [INST/LOWER]/[VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT (p.71).
- **¿Está ajustado correctamente [REAR/FRONT] en la sección EXTERNAL INPUT?**  
Si entran señales desde el jack VOCAL/UPPER, apáguelo (REAR). Si entran señales desde el jack MIC , actívelo (FRONT) (p.71).
- **¿Ha sido apagado [EXT] en la sección OSC 2 ?**  
Si las señales entran mediante el jack INST/LOWER , active [EXT] Inferior. Si las señales entran mediante el jack VOCAL/UPPER, active [EXT] Superior (p.71).
- **¿Ha sido ajustado OSC COMMON [OSC BALANCE] a la posición OSC 1?**  
Si entran señales en el jack INST/LOWER, ajuste Lower [OSC BALANCE] en OSC 2. Si entran señales en el jack VOCAL/UPPER, ajuste Upper [OSC BALANCE] en OSC 2 (p.71).

- **¿Ha aumentado el (GATE THRESHOLD) de la sección OSC 2 [CONTROL 1]?**

Si entran señales en el jack INST/LOWER, ajuste Lower [OSC BALANCE] en OSC 2. Si entran señales en el jack VOCAL/UPPER, ajuste Upper [OSC BALANCE] en OSC 2 (p.71)..

- **¿Están ajustados correctamente PANEL SELECT y KEY MODE ?**

Piense en la parte en la cual está entrando sonido externo y la parte cuyo sonido desea utilizar y compruebe los ajustes de PANEL SELECT y KEY MODE (p.60).

- **¿Seguro que se están siendo recibidos los mensajes de nota activada?**

Si [EXT] está activado y está entrando un sonido externo, el sonido se oír sólo mientras se recibe mensajes de nota activada, de la misma manera como cuando la forma de onda OSC2 está seleccionada.

## El Filtro de Vocales no funciona

- **¿Ha sido desactivado [ON] en la sección VOICE MODULATOR?**

Active [ON] en la sección VOICE MODULATOR (p.105).

- **¿Está el interruptor mic switch desactivado?**

Actívelo.

- **¿Ha sido bajado el nivel de [VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT?**

Compruebe el ajuste de [VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT (p.106).

- **¿Está ajustado correctamente [REAR/FRONT] en la sección EXTERNAL INPUT?**

Si entran señales desde el jack VOCAL/UPPER, apáguelo (REAR). Si entran señales desde el jack MIC , actívelo (FRONT) (p.106)..

- **¿Ha apagado Ext->Vocal Send?**

Active Ext->Vocal Send (p.109).

- **¿Ha apagado [VOICE MOD SEND]?**

Al entrar el sonido del patch Superior o del patch Inferior en el Modulador de Voz, active el [VOICE MOD SEND] de cada parte (p.105).

- **¿Ha apagado Ext->Inst Send?**

Al entrar sonido desde el jack INST/LOWER directamente en el Modulador de Voz, ajuste esto en on. (p.109).

- **¿Está el Algoritmo ajustado correctamente?**

Para el Filtro de Vocales, ajústelo en "SOLID", "SMOOTH" o "WIDE" (p.108).

- **¿No está entrando simultáneamente una voz humana y el sonido instrumental en la unidad?**

Para poder utilizar el filtro de vocales, debe entrar simultáneamente una voz humana y un sonido instrumental (p.103).

- **¿Ha subido el umbral de puerta?**

Seleccione el panel Voice Modulator y compruebe el ajuste de [GATE THRESHOLD] (p.113).

- **¿Están ajustados correctamente PANEL SELECT KEY MODE ?**

Teniendo en cuenta la parte a utilizar, compruebe los ajustes de PANEL SELECT y KEY MODE (p.60).

## El Banco de Filtros no funciona

- **¿Ha sido desactivado [ON] en la sección VOICE MODULATOR?**

Active [ON] en la sección VOICE MODULATOR (p.105).

- **¿Ha sido desactivado [VOICE MOD SEND]?**

Si está entrando el sonido del Patch Superior o del patch Inferior en el Modulador de Voz, active el [VOICE MOD SEND] de cada parte (p.105).

- **¿Ha sido desactivado Ext->Inst Send?**

Si desea que el sonido procedente del jack INST/LOWER entre directamente en el Modulador de Voz, active esto. (p.109).

- **¿Ha sido desactivado Ext->Vocal Send been?**

Si desea que el sonido procedente del jack VOCAL/UPPER entre directamente en el Modulador de Voz, active esto. (p.109).

- **¿Está ajustado correctamente [REAR/FRONT] en la sección EXTERNAL INPUT ?**

Si entra sonido en la unidad desde el jack VOCAL/UPPER, apague esto (REAR). Si entra sonido en la unidad desde el jack MIC jack, active esto (FRONT) (p.106).

- **¿Está ajustado correctamente el Algoritmo?**

Al utilizar el Banco de Filtros, ajuste esto en "FLT BANK WIDE" o "FLT BANK NARROW" (p.108).

- **¿Están ajustados correctamente PANEL SELECT KEY MODE?**

Teniendo en cuenta la parte a utilizar, compruebe los ajustes de PANEL SELECT y KEY MODE (p.60).

## El Control de Vocal Morph no funciona

### ● ¿Ha apagado [ON] en la sección VOICE MODULATOR ?

Active [ON] en la sección VOICE MODULATOR (p.105).

### ● ¿Está el interruptor mic desactivado?

ActíVELO.

### ● ¿Ha bajado el nivel de [VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT ?

Compruebe el ajuste de [VOCAL/UPPER] en la sección EXTERNAL INPUT (p.106).

### ● ¿Está ajustado correctamente [REAR/FRONT] en la sección EXTERNAL INPUT?

Si entran señales vía el jack VOCAL/UPPER, apague esto (REAR). Si entran señales vía el jack MIC active esto (FRONT).

Can't Change  
Data on Card

(p.106).

### ● ¿Ha sido desactivado Ext->Vocal Send?

Active Ext->Vocal Send (p.109).

### ● ¿Ha especificado la amplitud de cambio del parámetro para el Control Vocal Morph?

Especifique la amplitud de cambio del parámetro. (p.84).

Se mezcla el sonido externo con el sonido del JP-8080

Al utilizar el filtro de vocales o el banco de filtros, algunos ajustes puede hacer que se escucha el sonido externo mezclado con el sonido del JP-8080.

○ Deseo utilizar sólo el sonido de JP-8080

### ● ¿Ha sido desactivado Ext->Inst Send?

Desactive Ext->Inst Send (p.109).

Si desea dejar activado Ext->Inst Send, ajuste [INST/LOWER] de la sección EXTERNAL INPUT a la posición mínima (p.106) o ajuste el volumen del aparato externo al mínimo.

### ● ¿Ha sido activado Ext->Vocal Send? (Sólo para el Banco de Filtros)

Desactive Ext->Vocal Send (p.109).

Si desea dejar activado Ext->Vocal Send, ajuste [VOCAL/UPPER] de la sección EXTERNAL INPUT a la posición mínima (p.106) o ajuste el volumen del aparato externo al mínimo.

○ Deseo utilizar sólo el sonido externo sintetizado por el JP-8080.

### ● Desactive Ext->Inst Send?

Desactive Ext->Inst Send (p.109).

### ● ¿Ha sido activado Ext->Vocal Send? (sólo para el Banco de Filtros)

Desactive Ext->Vocal Send (p.109).

○ Deseo entrar el sonido externo directamente en el Modulador de Voz.

### ● ¿Está recibiendo mensajes de nota activada la unidad?

Si la unidad está recibiendo mensajes de nota activada, se escuchará siempre el sonido del JP-8080. Asegúrese de que no reciba mensajes de nota activada.

Alternativamente, ajuste [LEVEL] de la sección AMP al valor mínimo para la parte correspondiente, para que no se escuche el sonido del JP-8080 (p.76).

La afinación es incorrecta

### ● ¿Son correctos los ajustes de Range de la sección OSC2?

Compruebe los ajustes de [RANGE] en la sección OSC2 (p.69).

### ● ¿Son correctos los ajustes de Fine tune/Wide en la sección OSC2?

Compruebe los ajustes de [FINE/WIDE] de la sección OSC2 (P.69).

### ● ¿Es correcto el ajuste de Part Transpose?

Compruebe el ajuste de Part Transpose (P.88).

### ● ¿Es correcto el ajuste de Master Tune?

Compruebe el ajuste de Master Tune (p.126).

### ● ¿Ha sido recibido, desde el aparato externo, un mensaje de Desplazamiento de la Afinación, dejando "colgada" la afinación?

Pruebe de accionar la palanca del bender del aparato externo.

No se puede seleccionar sonidos

- **¿Está apagado el Interruptor Local?**  
Ajústelo en ON (p.122).
- **¿Está apagado el Interruptor de de Transmisión/Recepción de Cambio de Programa?**  
Ajústelo en ON (p.125).

## Las Notas quedan cortadas

- **¿Está seleccionado Mono/Legato/Unison?**  
Al seleccionar Mono, Legato o Unison, solo sonarán notas individuales aunque pulse dos o más teclas. Si desea hacer sonar dos más notas a la vez, pulse [MONO], [LEGATO] o [UNISON] para que el indicador se apague, así seleccionando Poly (p.80).
- **¿Está ajustado en FEEDBACK OSC el [WAVEFORM] de la sección OSC1?**  
Si [WAVEFORM] de la sección OSC1 está ajustado en FEEDBACK OSC, el interruptor Mono o Legato queda ajustado en ON. Si desea hacer sonar dos o más notas a la vez, ajuste [WAVEFORM] de la sección OSC1 en cualquier forma de onda excepto FEEDBACK OSC (p.67).
- **¿Ha excedido la polifonía máxima simultánea?**  
El JP-8080 es capaz de producir simultáneamente hasta 10 notas (voces) cuando el Modulador de Voz está desactivado y hasta 8 notas cuando está activado. No puede hacer sonar simultáneamente más notas.

## El sonido se distorsiona

- **¿Está ajustado excesivamente alto el nivel de la sección AMP?**  
Compríbe el ajuste de [LEVEL] de la sección AMP (p.76).
- **Ha sido ajustado a +6dB o +12dB la Ganancia del Patch?**  
Ajuste la Ganancia del Patch a 0 (p.121).

## Al pulsar las teclas, se oye un "click"

En algunos sonidos, al pulsar o dejar de pulsar una tecla, se oirá un "click". (Esto se percibe en algunos sonidos, pero no en todos) Esto se debe a los ajustes extremadamente rápidos de Tiempo de Ataque o a los ajustes del Tiempo de Desvanecimiento del filtro/amplificador y es útil para crear el sonido característico del ataque de órgano eléctrico.

Si desea evitar oír el sonido "click", suba el Tiempo de Ataque y los ajustes del Tiempo de Desvanecimiento de las secciones filtro y amplificador y baje la Profundidad de la Envoltura de la sección filtro.

## Los mensajes MIDI no se transmiten/reciben correctamente

### ● ¿Son correctos los diferentes ajustes del canal MIDI?

| No. (PC#)   | Performance Name | Lower Patch Name  | Upper Patch Name   | No. (PC#)   | Performance Name | Lower Patch Name    | Upper Patch Name |
|-------------|------------------|-------------------|--------------------|-------------|------------------|---------------------|------------------|
| P1:11 (001) | Chariots         | Chariots L        | Chariots U         | P1:51 (033) | Wicked           | Wicked L ★★         | Wicked U ★★      |
| P1:12 (002) | Fizzoid Bass     | Fizzoid Bass L    | Fizzoid Bass U ★★  | P1:52 (034) | Velo NRG         | Velo NRG L ★★       | Velo NRG U       |
| P1:13 (003) | Skreachy         | Skreachy L        | Skreachy U         | P1:53 (035) | Circuit Bent     | Circuit Bent L      | Circuit Bent U   |
| P1:14 (004) | Feedback Lead    | INIT PATCH        | Feedback Lead U ★★ | P1:54 (036) | Arpegg<>Juno Pad | Arp<>Juno Pad L ★   | Arp<>Juno Pad U  |
| P1:15 (005) | Trancer          | Trancer L ★★      | Trancer U          | P1:55 (037) | Didjeribbon      | Didjeribbon L ★★    | Didjeribbon U ★★ |
| P1:16 (006) | Whisper          | Whisper L         | Whisper U          | P1:56 (038) | Faze Strings     | Faze Strings L      | Faze Strings U   |
| P1:17 (007) | Dance Split      | Dance Split L     | Dance Split U      | P1:57 (039) | Dual SynthKlavs  | DualSynthKlavs L    | DualSynthKlavs U |
| P1:18 (008) | Comb Strings     | Comb Strings L    | Comb Strings U     | P1:58 (040) | Pulsing Sweep    | Pulsing Sweep L     | Pulsing Sweep U  |
| P1:21 (009) | Descender        | Descender L       | Descender U        | P1:61 (041) | Mini 5th         | Mini 5th L ★★       | Mini 5th U ★★    |
| P1:22 (010) | Glass Columns    | Glass Columns L ★ | Glass Columns U    | P1:62 (042) | Tubular          | Tubular L           | Tubular U        |
| P1:23 (011) | BPM Pulsating    | BPM Pulse L       | BPM Pulse U        | P1:63 (043) | Synthboy Split   | Synthboy Split L ★★ | Synthboy Split U |
| P1:24 (012) | 1979!            | 1979 L            | 1979 U             | P1:64 (044) | Water Orchestra  | WaterOrchestra L    | WaterOrchestra U |
| P1:25 (013) | Elliptical       | Elliptical L      | Elliptical U       | P1:65 (045) | Split of 5ths    | Split of 5ths L ★★  | Split of 5ths U  |
| P1:26 (014) | MKS80 Bell/Space | MKS80Bell/SpaceL  | MKS80Bell/SpaceU   | P1:66 (046) | Road To Goa      | Road To Goa L ★★    | Road To Goa U ★  |
| P1:27 (015) | Legato TB-303    | Legato TB-303 L ★ | Legato TB-303 U ★★ | P1:67 (047) | Rain Drops       | Rain Drops L        | Rain Drops U     |
| P1:28 (016) | Massive Pad      | Massive Pad L     | Massive Pad U      | P1:68 (048) | Wide Quark Rings | WideQuarkRings L    | WideQuarkRings U |
| P1:31 (017) | AKS Sweep        | AKS Sweep L ★     | AKS Sweep U        | P1:71 (049) | Tritouch Layer   | Tritouch Layer L    | Tritouch Layer U |
| P1:32 (018) | Sweepers         | Sweepers L        | Sweepers U         | P1:72 (050) | Aquapeggios      | Aquapeggios L       | Aquapeggios U    |
| P1:33 (019) | Juliano          | Juliano L         | Juliano U          | P1:73 (051) | OB Eight         | OB Eight L          | OB Eight U       |
| P1:34 (020) | Stargate         | Stargate L        | Stargate U         | P1:74 (052) | Swynk            | Swynk L ★           | Swynk U          |
| P1:35 (021) | Dual Mini's      | Dual Mini's L ★★  | Dual Mini's U ★★   | P1:75 (053) | GR-300 Solo      | GR-300 Solo L ★     | GR-300 Solo U ★  |
| P1:36 (022) | Spacescapes      | Spacescapes L     | Spacescapes U      | P1:76 (054) | Ring Split       | Ring Split L        | Ring Split U     |
| P1:37 (023) | Trance Floor     | Trance Floor L    | Trance Floor U     | P1:77 (055) | Observatory      | Observatory L       | Observatory U    |
| P1:38 (024) | Arctic E-know    | INIT PATCH        | Arctic E-know U    | P1:78 (056) | Tron Strings     | Tron Strings L      | Tron Strings U   |
| P1:41 (025) | Smooth Split     | Smooth Split L ★★ | Smooth Split U ★★  | P1:81 (057) | Mirror Balls     | Mirror Balls L      | Mirror Balls U   |
| P1:42 (026) | Fanfare          | Fanfare L         | Fanfare U          | P1:82 (058) | Entropy          | Entropy L           | Entropy U        |
| P1:43 (027) | Touchy Alarmist  | TouchyAlarmist L  | TouchyAlarmist U   | P1:83 (059) | Template1 ♦      | Tmp1:Trig Src.      | Tmp1:Trig Dst.   |
| P1:44 (028) | Last Emperor     | Last Emperor L    | Last Emperor U ★★  | P1:84 (060) | Template2        | Tmp2:ChorusSync     | Tmp2:DelaySync   |
| P1:45 (029) | Euroneuro        | Euroneuro L       | Euroneuro U        | P1:85 (061) | Template3        | INIT PATCH          | Tmp3:LFO Sync    |
| P1:46 (030) | Babylon          | Babylon L         | Babylon U          | P1:86 (062) | Template4        | Tmp4:Lower          | Tmp4:Upper ★★    |
| P1:47 (031) | Str/Whistle      | Str/Whistle L     | Str/Whistle U ★★   | P1:87 (063) | Template5        | Tmp5:Lower          | Tmp5:Upper       |
| P1:48 (032) | Back To The 60's | BackToThe60's L   | BackToThe60's U    | P1:88 (064) | Template6        | Tmp6:Lower          | Tmp6:Upper       |

Compruebe los ajustes del Canal de Teclado Remoto, del canal MIDI de Parte y del canal de Control de Performance (p.118, 124).

### ● ¿Son correctos los diferentes ajustes del interruptor de transmisión/recepción?

Compruebe los ajustes del Interruptor de Transmisión/Recepción del Cambio de Programa (p.125) y del Interruptor de Recepción Exclusive (p.124).

### ● ¿Es correcto el ajuste del Número de Identificación de Aparato?

Ajuste el Número de Identificación de Aparato que se utilizó al grabar los datos exclusive en el secuenciador. (p.123).

### ● ¿Es correcto el ajuste del Volcado de datos (tipo)?

Compruebe el ajuste del Volcado de datos (p.137).

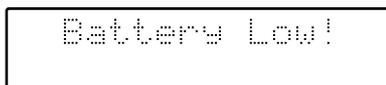
### ● ¿Es correcto el tiempo de la reproducción en el secuenciador?

Inicie la reproducción en el secuenciador con el tiempo que se utilizó al grabar los datos exclusive (p.138).

| No. (PC#)   | Performance Name | Lower Patch Name  | Upper Patch Name   | No. (PC#)   | Performance Name | Lower Patch Name    | Upper Patch Name    |
|-------------|------------------|-------------------|--------------------|-------------|------------------|---------------------|---------------------|
| P2:11 (001) | Sand Storm       | Sand Storm L      | Sand Storm U       | P2:51 (033) | Danger Zone      | Danger Zone L       | Danger Zone U       |
| P2:12 (002) | Morph Trance     | Morph Trance L    | Morph Trance U     | P2:52 (034) | Space Drum       | Space Drum L        | Space Drum U        |
| P2:13 (003) | Jay Age Syncope  | JayAgeSyncope L   | JayAgeSyncope U ★  | P2:53 (035) | Unison Bass      | Unison Bass L       | Unison Bass U ☆     |
| P2:14 (004) | Hard Sync        | Hard Sync L       | Hard Sync U        | P2:54 (036) | Bio Feedback     | Bio Feedback L      | Bio Feedback U      |
| P2:15 (005) | Paradise Pad     | Paradise Pad L    | Paradise Pad U     | P2:55 (037) | Brassy Strings   | Brassy Strings L    | Brassy Strings U    |
| P2:16 (006) | Sonar            | Sonar L           | Sonar U            | P2:56 (038) | High Tides       | High Tides L        | High Tides U        |
| P2:17 (007) | Ambient Strings  | AmbientStrings L  | AmbientStrings U   | P2:57 (039) | Club Chord       | Club Chord L        | Club Chord U        |
| P2:18 (008) | Outland          | Outland L         | Outland U          | P2:58 (040) | Battlefield      | Battlefield L       | Battlefield U       |
| P2:21 (009) | Reezo Pad        | Reezo Pad L       | Reezo Pad U        | P2:61 (041) | Morphecho        | Morphecho L         | Morphecho U         |
| P2:22 (010) | Groove 4U        | Groove 4U L       | Groove 4U U        | P2:62 (042) | Ambient Bassline | AmbientBasslineL    | AmbientBasslineU    |
| P2:23 (011) | Distorted TB     | Distorted TB L    | Distorted TB U     | P2:63 (043) | Fat Bass Synth   | Fat Bass Synth L    | Fat Bass Synth U    |
| P2:24 (012) | Guitar Killer    | Guitar Killer L   | Guitar Killer U    | P2:64 (044) | Slim Fuzz        | Slim Fuzz L ★★      | Slim Fuzz U ★★      |
| P2:25 (013) | Click Strings    | Click Strings L   | Click Strings U    | P2:65 (045) | Cosmic Strings   | Cosmic Strings L    | Cosmic Strings U ★  |
| P2:26 (014) | Divin'           | Divin' L          | Divin' U           | P2:66 (046) | Trance Pulses    | Trance Pulses L     | Trance Pulses U     |
| P2:27 (015) | Letterbox        | Letterbox L       | Letterbox U        | P2:67 (047) | Hybrid Bass      | Hybrid Bass L ★★    | Hybrid Bass U ★     |
| P2:28 (016) | Pool             | Pool L            | Pool U             | P2:68 (048) | Den              | Den L               | Den U               |
| P2:31 (017) | Quasar           | Quasar L          | Quasar U           | P2:71 (049) | Wide Synbrass    | Wide Synbrass L     | Wide Synbrass U     |
| P2:32 (018) | Contact          | Contact L         | Contact U          | P2:72 (050) | Meteor           | Meteor L            | Meteor U            |
| P2:33 (019) | Throb            | Throb L           | Throb U ★          | P2:73 (051) | Staccato Synth   | Staccato Synth L    | Staccato Synth U    |
| P2:34 (020) | Sync Detune      | Sync Detune L     | Sync Detune U ★★ ☆ | P2:74 (052) | Splitter         | Splitter L ★★       | Splitter U          |
| P2:35 (021) | Down 2 Earth     | Down 2 Earth L    | Down 2 Earth U     | P2:75 (053) | Raving Dutchman  | RavingDutchman L    | RavingDutchman U    |
| P2:36 (022) | Cherry Blossom   | Cherry Blossom L  | Cherry Blossom U ★ | P2:76 (054) | Burn             | Burn L              | Burn U              |
| P2:37 (023) | LullabyLand      | LullabyLand L     | LullabyLand U      | P2:77 (055) | Methods ofMayday | MethodsofMaydayL ★  | MethodsofMaydayU ★  |
| P2:38 (024) | Morph RSS        | Morph RSS L       | Morph RSS U        | P2:78 (056) | No Arpeggio!     | No Arpeggio! L      | No Arpeggio! U      |
| P2:41 (025) | Scape            | Scape L           | Scape U            | P2:81 (057) | VOCAL MORPH FBK  | VOCALMORPH FBK L    | VOCALMORPH FBK U    |
| P2:42 (026) | One finger Rave  | Onefinger Rave L  | Onefinger Rave U   | P2:82 (058) | FILTER BANK      | FILTER BANK L       | FILTER BANK U       |
| P2:43 (027) | Talking Bass     | Talking Bass L ★★ | Talking Bass U ★   | P2:83 (059) | VOICE + ARPEGGIO | VOICE + ARPGIO L    | VOICE + ARPGIO U    |
| P2:44 (028) | Lite Lead        | Lite Lead L       | Lite Lead U ★★     | P2:84 (060) | ROBOT VOICE      | ROBOT VOICE L       | ROBOT VOICE U       |
| P2:45 (029) | Riff Synth       | Riff Synth L      | Riff Synth U       | P2:85 (061) | RPS + VOICE MD   | RPS + VOICE MD L    | RPS + VOICE MD U    |
| P2:46 (030) | Two Tribes       | Two Tribes L      | Two Tribes U       | P2:86 (062) | FORMANT FILTER   | FORMANT FILTER L    | FORMANT FILTER U    |
| P2:47 (031) | Trance Mission ♦ | Trance Mission L  | Trance Mission U   | P2:87 (063) | AUDIO SYNTHESIS  | AUDIO SYNTHESIS L ★ | AUDIO SYNTHESIS U ★ |
| P2:48 (032) | Hold it!         | Hold it! L        | Hold it! U         | P2:88 (064) | With MC-505      | With MC-505 L ★★    | With MC-505 U ★     |

Si se efectúa una operación incorrecta o si la operación no se puede llevar a cabo correctamente, se muestra un mensaje de error.

Vea las explicaciones siguientes y efectúe la operación apropiada.



- La pila de seguridad de memoria interna (la pila que mantiene los datos en la memoria del usuario interna) está casi sin carga.

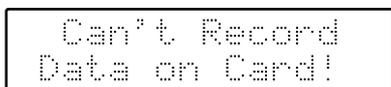
→ **Contacte con su servicio post-venta Roland para que**

**cambie la pila.**

| No. (PC#)   | Performance Name   | Lower Patch Name | Upper Patch Name  | No. (PC#)   | Performance Name | Lower Patch Name  | Upper Patch Name |
|-------------|--------------------|------------------|-------------------|-------------|------------------|-------------------|------------------|
| P3:11 (001) | PlyLowC,ThenChrd ◆ | PlyLoCthenChrd L | PlyLoCthenChrd U  | P3:51 (033) | Fommrujebo       | Fommrujebo L      | Fommrujebo U     |
| P3:12 (002) | Str/Onde           | Str/Onde L       | Str/Onde U ★★     | P3:52 (034) | Deviant          | Deviant L         | Deviant U ★★     |
| P3:13 (003) | La Fiesta          | La Fiesta L      | La Fiesta U       | P3:53 (035) | Swallowtail      | Swallowtail L ★   | Swallowtail U    |
| P3:14 (004) | Pad<=>Feedback     | Pad<=>FeedbackL  | Pad<=>FeedbackU ★ | P3:54 (036) | Adrenaline II    | Adrenaline II L   | Adrenaline II U  |
| P3:15 (005) | Garage Chord       | Garage Chord L   | Garage Chord U    | P3:55 (037) | Minor Seven      | Minor Seven L     | Minor Seven U    |
| P3:16 (006) | Rich Strings       | Rich Strings L   | Rich Strings U    | P3:56 (038) | Atomic Split     | Atomic Split L ★★ | Atomic Split U   |
| P3:17 (007) | Nova               | Nova L           | Nova U            | P3:57 (039) | Perc Clavi&Bass  | Perc Clavi&BassL  | Perc Clavi&BassU |
| P3:18 (008) | Ghost Sine         | Ghost Sine L     | Ghost Sine U      | P3:58 (040) | X hits the spot. | X hitsTheSpot. L  | X hitsTheSpot. U |
| P3:21 (009) | Experience         | Experience L     | Experience U      | P3:61 (041) | Move your S      | Move your S L ★★  | Move your S U ★  |
| P3:22 (010) | Tresor of Age      | Tresor of Age L  | Tresor of Age U   | P3:62 (042) | Arpeg<>Dream Pad | Arpeg<>DreamPadL  | Arpeg<>DreamPadU |
| P3:23 (011) | Love Rise          | Love Rise L      | Love Rise U       | P3:63 (043) | Animated Audio   | Animated Audio L  | Animated Audio U |
| P3:24 (012) | Vive la Goa        | Vive la Goa L    | Vive la Goa U ★★  | P3:64 (044) | Blip Pad         | Blip Pad L        | Blip Pad U       |
| P3:25 (013) | Rasta Blaster      | Rasta Blaster L  | Rasta Blaster U   | P3:65 (045) | Bells of Life    | Bells of Life L   | Bells of Life U  |
| P3:26 (014) | Fiberoptics        | Fiberoptics L    | Fiberoptics U     | P3:66 (046) | Eros Synth       | Eros Synth L      | Eros Synth U     |
| P3:27 (015) | Soft Techno        | Soft Techno L ★★ | Soft Techno U     | P3:67 (047) | Cosmic Terror    | Cosmic Terror L   | Cosmic Terror U  |
| P3:28 (016) | Miditation Zone    | Miditation ZoneL | Miditation ZoneU  | P3:68 (048) | Mechanic Love    | Mechnic Love L    | Mechnic Love U   |
| P3:31 (017) | Tunnel of Pirate   | TunnelofPirate L | TunnelofPirate U  | P3:71 (049) | Arpeggiatornado  | ArpeggiatornadoL  | ArpeggiatornadoU |
| P3:32 (018) | Ambi Split         | Ambi Split L     | Ambi Split U      | P3:72 (050) | Dimension 8000   | Dimension 8000 L  | Dimension 8000 U |
| P3:33 (019) | Phenomena          | Phenomena L      | Phenomena U ★     | P3:73 (051) | Dirty at Work    | Dirty at Work L   | Dirty at Work U  |
| P3:34 (020) | Dreamboat          | Dreamboat L      | Dreamboat U       | P3:74 (052) | Pizz Bass        | Pizz Bass L       | Pizz Bass U      |
| P3:35 (021) | Dance 7th          | Dance 7th L      | Dance 7th U ★     | P3:75 (053) | Euro Percussion2 | EuroPercussion2L  | EuroPercussion2U |
| P3:36 (022) | Euro Synchro       | Euro Synchro L   | Euro Synchro U    | P3:76 (054) | Suspense         | Suspense L        | Suspense U       |
| P3:37 (023) | Maniac             | Maniac L         | Maniac U          | P3:77 (055) | Nautilus         | Nautilus L        | Nautilus U       |
| P3:38 (024) | Birdy Sweep        | Birdy Sweep L ★  | Birdy Sweep U     | P3:78 (056) | LFO Boy          | LFO Boy L         | LFO Boy U        |
| P3:41 (025) | L:rhythm R:chord ◆ | L:rhyM R:chrd L  | L:rhyM R:chrd U   | P3:81 (057) | Arptrigger C2 ◆  | Arptrigger C2 L   | Arptrigger C2 U  |
| P3:42 (026) | Talisman           | Talisman L       | Talisman U        | P3:82 (058) | Arlequin         | Arlequin L        | Arlequin U       |
| P3:43 (027) | Avengers           | Avengers L       | Avengers U        | P3:83 (059) | Our Friend Digit | Our FriendDigitL  | Our FriendDigitU |
| P3:44 (028) | Eastern Dawn       | Eastern Dawn L   | Eastern Dawn U ★★ | P3:84 (060) | Compu Bass       | Compu Bass L      | Compu Bass U ★★  |
| P3:45 (029) | Bounce             | Bounce L         | Bounce U ★★       | P3:85 (061) | FM System        | FM System L       | FM System U      |
| P3:46 (030) | Big Analog         | Big Analog L     | Big Analog U      | P3:86 (062) | Meditate         | Meditate L        | Meditate U       |
| P3:47 (031) | Top Organ          | Top Organ L      | Top Organ U       | P3:87 (063) | Arp Perc         | Arp Perc L        | Arp Perc U ★     |
| P3:48 (032) | Signals            | Signals L        | Signals U         | P3:88 (064) | Octopus Garden   | Octopus Garden L  | Octopus Garden U |

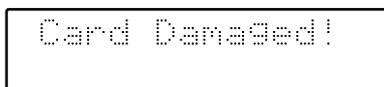
- Como ha seleccionado datos de tarjeta (RPS), no era posible efectuar la operación de inicialización a Presets de Fábrica.

→ **Seleccione datos internos (RPS) y efectúe la operación de inicialización (Factory Reset).**



- Como se seleccionó datos (RPS o Control de Movimiento) en una tarjeta de memoria, no es posible entrar en el modo grabación

→ **Seleccione datos internos (RPS o Control de Movimiento) y después entre en el modo grabación (p.95, 101).**



- La tarjeta está dañada.
- **O la tarjeta de memoria se ha caducado o ha sido dañada. Adquiera una nueva tarjeta de memoria.**

Card Data  
Empty!

- Ha intentado seleccionar un tipo de datos (de performance, patch, patrón RPS, control de movimiento, o configuración de sistema) que nunca ha

| No. (PC#) Patch Name            | No. (PC#) Patch Name           | No. (PC#) Patch Name           | No. (PC#) Patch Name          |
|---------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| P1:A11 (001) Spit'n Slide Bs ★★ | P1:A51 (033) Intervalic ★★     | P1:B11 (065) Whammy Mammy ★★   | P1:B51 (097) Stargate         |
| P1:A12 (002) Velo Decay Bass ★★ | P1:A52 (034) Squared Away      | P1:B12 (066) Wicked Lead ★★    | P1:B52 (098) Lost in Time     |
| P1:A13 (003) Wall Bob ★★        | P1:A53 (035) Velo Syncoïd      | P1:B13 (067) Drefull Dr.       | P1:B53 (099) Circular         |
| P1:A14 (004) Juno Sub Bass ★★   | P1:A54 (036) Resonance Chord   | P1:B14 (068) Wiggle Mod        | P1:B54 (100) Space Choir      |
| P1:A15 (005) Subsonic Bass ★★   | P1:A55 (037) Resorelease       | P1:B15 (069) Feedback Lead ★★  | P1:B55 (101) Hypass Sweep     |
| P1:A16 (006) Big & Dark ★★      | P1:A56 (038) Waspy Synth       | P1:B16 (070) Crunch ★★         | P1:B56 (102) BPF Tides        |
| P1:A17 (007) Bass Flow ★★       | P1:A57 (039) Euro SAW          | P1:B17 (071) Chaos Lead ★★     | P1:B57 (103) Matrix Sweep     |
| P1:A18 (008) Juno Bass Vel ★★   | P1:A58 (040) Dance Sweep       | P1:B18 (072) Out of Control ★★ | P1:B58 (104) MKS80 Bells      |
| P1:A21 (009) Dubb Bass ★★       | P1:A61 (041) Trance Food       | P1:B21 (073) String Machine    | P1:B61 (105) Tiny bells       |
| P1:A22 (010) Juice Bass ★★      | P1:A62 (042) One Shot Reso     | P1:B22 (074) Tron Vlns         | P1:B62 (106) Chimey           |
| P1:A23 (011) Dreams Are Made ★★ | P1:A63 (043) The Fat Guy       | P1:B23 (075) Luxury Symp       | P1:B63 (107) Juno Arp         |
| P1:A24 (012) Reso Bass Line ★★  | P1:A64 (044) Spit Brass        | P1:B24 (076) Debussy           | P1:B64 (108) Sonar Ping       |
| P1:A25 (013) Bass Pedals ★★     | P1:A65 (045) Poly Sync         | P1:B25 (077) BPF Velo Strings  | P1:B65 (109) Air Harp         |
| P1:A26 (014) Hard Core Bass ★★  | P1:A66 (046) Rave 5th          | P1:B26 (078) Detuned Str.      | P1:B66 (110) Velo FX Percs    |
| P1:A27 (015) MC-202 Bass ★★     | P1:A67 (047) UK Shorty         | P1:B27 (079) Juno B81 Pad      | P1:B67 (111) Quizzled         |
| P1:A28 (016) Rubber SH-2 ★      | P1:A68 (048) Old Rhodes        | P1:B28 (080) Richland          | P1:B68 (112) Intermittent     |
| P1:A31 (017) Raging Bass ★      | P1:A71 (049) Wurly Piano 1     | P1:B31 (081) MOD Strings       | P1:B71 (113) Brain Static     |
| P1:A32 (018) Blipper Bass ★★    | P1:A72 (050) Wurly Piano 2     | P1:B32 (082) Jupiter Pad       | P1:B72 (114) Computone        |
| P1:A33 (019) JP-303 ★★          | P1:A73 (051) Moody Organ       | P1:B33 (083) Soft Strings      | P1:B73 (115) Pin Matrix       |
| P1:A34 (020) Rave Time          | P1:A74 (052) Org/Rotary>Ribbon | P1:B34 (084) Shan-gri-la       | P1:B74 (116) Space Cheese     |
| P1:A35 (021) Fretless Bass ★★   | P1:A75 (053) VK09 PercEchoes   | P1:B35 (085) Fine Wine         | P1:B75 (117) Rough Day        |
| P1:A36 (022) Digi Strat         | P1:A76 (054) Sine Lead ★★      | P1:B36 (086) Glue Pad          | P1:B76 (118) The Etruscan. ★  |
| P1:A37 (023) Fire Wire          | P1:A77 (055) Wichita Lead      | P1:B37 (087) True Pad          | P1:B77 (119) Varese           |
| P1:A38 (024) Proflike Clavit    | P1:A78 (056) Creamy ★★         | P1:B38 (088) Foreboding        | P1:B78 (120) Pipe Dream       |
| P1:A41 (025) Withmod Comp       | P1:A81 (057) Smoothy ★★        | P1:B41 (089) Skreachea         | P1:B81 (121) Meteor           |
| P1:A42 (026) Juno Clav          | P1:A82 (058) Soaring Mini ★★   | P1:B42 (090) BPM Pulse 1       | P1:B82 (122) Snowman          |
| P1:A43 (027) Gritty Power       | P1:A83 (059) Ribn F/B Lead ★★  | P1:B43 (091) BPM Pulse 2       | P1:B83 (123) Space Ghost      |
| P1:A44 (028) Separate ways      | P1:A84 (060) Sup-Jup Lead ★★   | P1:B44 (092) Hi-Pass Puls      | P1:B84 (124) Ozone            |
| P1:A45 (029) For RPS            | P1:A85 (061) Modular Lead ★★   | P1:B45 (093) Sample&Hold Me    | P1:B85 (125) Cool-a little... |
| P1:A46 (030) Bread'n Butter     | P1:A86 (062) Syncrosolo ★★     | P1:B46 (094) MKS80 Space       | P1:B86 (126) Electro Gulls    |
| P1:A47 (031) Silk 5ths          | P1:A87 (063) Ripper ★★         | P1:B47 (095) Arctic Sweep      | P1:B87 (127) Template 1       |
| P1:A48 (032) Ancient Asia       | P1:A88 (064) Phantom Lead ★★   | P1:B48 (096) Replicant CS      | P1:B88 (128) Template 2       |

sido guardado en la tarjeta de memoria.

- **Guarde los datos en la tarjeta de memoria antes de seleccionarlos.**

Card Memory  
Full!

- Debido a que no habia suficiente espacio en la tarjeta de memoria, no era posible guardar el control de movimiento o el patrón. Como los controles de movimiento y los patrones comparten el mismo área en la tarjeta de memoria, puede resultar imposible escribir un ccontrol de movimiento o patrón adicional si la tarjeta ya contiene controles de movimiento o patrones que ocupan áreas grandes en la memoria.

- **Suprima de la tarjeta de memoria los movimientos o los patrones inecesarios (p.133).**

| No. (PC#) Patch Name           | No. (PC#) Patch Name          | No. (PC#) Patch Name            | No. (PC#) Patch Name          |
|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| P2:A11 (001) MG Bass ★         | P2:A51 (033) WONDERLAND 1     | P2:B11 (065) Virtual Voltage ★★ | P2:B51 (097) Open 54          |
| P2:A12 (002) Trance Bass 4 ★★  | P2:A52 (034) WONDERLAND 2     | P2:B12 (066) DAD or alive ★★    | P2:B52 (098) Kling Klang 4    |
| P2:A13 (003) Trance Bass 5 ★★  | P2:A53 (035) Jupiter8Arpeggio | P2:B13 (067) Freeze Frame       | P2:B53 (099) Epic             |
| P2:A14 (004) Trance Bass 6 ★★  | P2:A54 (036) Fuel             | P2:B14 (068) Rave2theRhythm     | P2:B54 (100) Multiples 1      |
| P2:A15 (005) Bone Sa Mo        | P2:A55 (037) Shake            | P2:B15 (069) Cheesy Lead 1      | P2:B55 (101) Lodality         |
| P2:A16 (006) Bone Yall         | P2:A56 (038) Model            | P2:B16 (070) Cheesy Lead 2      | P2:B56 (102) Lode in Stereo   |
| P2:A17 (007) PHM 1             | P2:A57 (039) Vanishing Key    | P2:B17 (071) Cheesy Lead 3      | P2:B57 (103) Wonderland Brs   |
| P2:A18 (008) PHM 2             | P2:A58 (040) Fade Away        | P2:B18 (072) Cheesy Lead 4      | P2:B58 (104) Hard Pad         |
| P2:A21 (009) PHM 3             | P2:A61 (041) Hard Key 1       | P2:B21 (073) Cheesy Lead 5      | P2:B61 (105) Gate in Stereo 1 |
| P2:A22 (010) Static Bass 1 ★★  | P2:A62 (042) Hard Key 2       | P2:B22 (074) Coreline Nine ★    | P2:B62 (106) Gate in Stereo 2 |
| P2:A23 (011) Static Bass 2     | P2:A63 (043) Hard Key 3       | P2:B23 (075) Wonderland Pad 1   | P2:B63 (107) Gate in Stereo 3 |
| P2:A24 (012) M Bass            | P2:A64 (044) Cheesy Key 1     | P2:B24 (076) Wonderland Pad 2   | P2:B64 (108) S/H in Stereo    |
| P2:A25 (013) PHM 4             | P2:A65 (045) Cheesy Key 2     | P2:B25 (077) Wonderland Pad 3   | P2:B65 (109) Bub              |
| P2:A26 (014) PHM 5             | P2:A66 (046) DM 1             | P2:B26 (078) seqaT nortoleM     | P2:B66 (110) Simple E.Drums   |
| P2:A27 (015) Mini Bass         | P2:A67 (047) DM 2             | P2:B27 (079) Venusian Strings   | P2:B67 (111) Boom your Woofer |
| P2:A28 (016) Wonderland Bass   | P2:A68 (048) Hard Key 4       | P2:B28 (080) Wonderland Pad 4   | P2:B68 (112) Multiples 2      |
| P2:A31 (017) Hard Bass         | P2:A71 (049) Hard Key 5       | P2:B31 (081) GRAMMAPHONE 1      | P2:B71 (113) Midnight 1-900   |
| P2:A32 (018) Fretless Synth ★★ | P2:A72 (050) Hard Key 6       | P2:B32 (082) GRAMMAPHONE 2      | P2:B72 (114) 100% After       |
| P2:A33 (019) Lead Bass         | P2:A73 (051) DM 3             | P2:B33 (083) GRAMMAPHONE 3      | P2:B73 (115) Time and Space   |
| P2:A34 (020) JP Fat Synbrass   | P2:A74 (052) Arpy 3           | P2:B34 (084) Oil Canvas 1       | P2:B74 (116) LFO 1            |
| P2:A35 (021) Gate me!          | P2:A75 (053) Arpy 4           | P2:B35 (085) Oil Canvas 2       | P2:B75 (117) LFO 2            |
| P2:A36 (022) Kling Klang 2     | P2:A76 (054) J Echo           | P2:B36 (086) Oil Canvas 3       | P2:B76 (118) HLAH             |
| P2:A37 (023) Rising Key        | P2:A77 (055) Mini Seq. 1      | P2:B37 (087) Oil Canvas 4       | P2:B77 (119) Blade            |
| P2:A38 (024) Flat Out 1        | P2:A78 (056) Mini Seq. 2      | P2:B38 (088) Oil Canvas 5       | P2:B78 (120) Cyborg           |
| P2:A41 (025) Flat LFO          | P2:A81 (057) Pulsar 88        | P2:B41 (089) Blossoms 1         | P2:B81 (121) Fall             |
| P2:A42 (026) Flat Out 2        | P2:A82 (058) Kling Klang 3    | P2:B42 (090) Blossoms 2         | P2:B82 (122) Rise             |
| P2:A43 (027) Flat Out 3        | P2:A83 (059) Straight Jacket  | P2:B43 (091) Broom              | P2:B83 (123) Radioactive 1    |
| P2:A44 (028) MiniSynth 1       | P2:A84 (060) DM 4             | P2:B44 (092) J Pad              | P2:B84 (124) Radioactive 2    |
| P2:A45 (029) AW/DM Resonance1  | P2:A85 (061) CHEM 1           | P2:B45 (093) Dream Kate         | P2:B85 (125) DroneOn          |
| P2:A46 (030) AW/DM Resonance2  | P2:A86 (062) CHEM 2           | P2:B46 (094) Temple 1           | P2:B86 (126) Duss             |
| P2:A47 (031) AW/DM Resonance3  | P2:A87 (063) Dusseldorf 1     | P2:B47 (095) Temple 2           | P2:B87 (127) Hydro Noise      |
| P2:A48 (032) AW/DM Resonance4  | P2:A88 (064) Dusseldorf 2     | P2:B48 (096) Thick              | P2:B88 (128) From Space...    |

Card Not Ready!

- No ha introducido una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta o la tarjeta no ha sido introducida hasta el fondo de la ranura..

→ **Apague la unidad e introduzca una tarjeta de memoria hasta el fondo de la ranura.**

Check Sum Error!

- Los datos exclusivos no han sido recibidos correctamente. Es posible que el valor del Check Sum es incorrecto o que el cable MIDI está averiado.

→ **Compruebe el valor del Check Sum. Si es incorrecto, corrígelo y vuelva a efectuar la operación.**

Si el Check Sum en los datos transmitidos es correcto, siga el siguiente procedimiento.

→ **Intente efectuar la operación otra vez utilizando otro cable MIDI, el más corto que tenga.**

→ **Si otro aparato MIDI (como, por ejemplo, un aparato que dispone de la función MIDI Thru) está conectado entre el aparato de transmisión y el JP-8080 (el aparato de recepción), desconecte dicho aparato MIDI y conecte el aparato de transmisión directamente al JP-8080. Entonces,**

intente de nuevo la operación.

| No. (PC#) Patch Name             | No. (PC#) Patch Name             | No. (PC#) Patch Name             | No. (PC#) Patch Name          |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| P3:A11 (001) Culture Bass        | P3:A51 (033) Viking              | P3:B11 (065) Eurodance Perc 2    | P3:B51 (097) 70's Mono ★      |
| P3:A12 (002) Techno Brie         | P3:A52 (034) Nova Pad            | P3:B12 (066) Lo-Fi Chops         | P3:B52 (098) Mega HPF Lead ★  |
| P3:A13 (003) Wired Funk          | P3:A53 (035) HPF Saws            | P3:B13 (067) Tranceients         | P3:B53 (099) Siren's Song     |
| P3:A14 (004) Deep Thought        | P3:A54 (036) 5th Saws Key        | P3:B14 (068) Voicetransformer    | P3:B54 (100) Retro Strings    |
| P3:A15 (005) Trance Bass ★★      | P3:A55 (037) Eros Synth          | P3:B15 (069) AW/DM               | P3:B55 (101) Ambient Pad      |
| P3:A16 (006) Baroque Bass        | P3:A56 (038) Mov'Mov Synth !     | P3:B16 (070) Braindead ★★        | P3:B56 (102) Mystery Room     |
| P3:A17 (007) Pulse 303           | P3:A57 (039) Formula Stack 1     | P3:B17 (071) I get a Kick        | P3:B57 (103) ElectronicHarmon |
| P3:A18 (008) 101 Sub Bass        | P3:A58 (040) Formula Stack 2     | P3:B18 (072) Upside down         | P3:B58 (104) Jungle Pad       |
| P3:A21 (009) Serious Low Ant1 ★★ | P3:A61 (041) Raveline            | P3:B21 (073) Hoppy Lead          | P3:B61 (105) Filtersweep 1    |
| P3:A22 (010) Serious Low Ant2 ★★ | P3:A62 (042) Ravers Delite       | P3:B22 (074) Magic Ribbon ★★     | P3:B62 (106) Filtersweep 2    |
| P3:A23 (011) Bone                | P3:A63 (043) Super Saw Soup      | P3:B23 (075) Nice Lead ★★        | P3:B63 (107) Sizzler          |
| P3:A24 (012) JX Dyna Bass        | P3:A64 (044) Chainsawmassacre    | P3:B24 (076) Solo Sine&Square ★★ | P3:B64 (108) Hi-Pass Saws     |
| P3:A25 (013) Xa Bass             | P3:A65 (045) Daft Five           | P3:B25 (077) Vintage Voltage ★★  | P3:B65 (109) Piping Pad       |
| P3:A26 (014) Offbeat Bass ★      | P3:A66 (046) Coming up           | P3:B26 (078) Trusty Lead ★       | P3:B66 (110) Odyssey Astral   |
| P3:A27 (015) Drone Bass ★★       | P3:A67 (047) Power of 80's       | P3:B27 (079) Dream P5            | P3:B67 (111) Agitation        |
| P3:A28 (016) Clean Wow Bass      | P3:A68 (048) Jericho Horns       | P3:B28 (080) Eastern Lead 1 ★★   | P3:B68 (112) Safari LFO       |
| P3:A31 (017) FM Solid            | P3:A71 (049) Milling Lead        | P3:B31 (081) Eastern Lead 2 ★★   | P3:B71 (113) Tricky LFO       |
| P3:A32 (018) FM Tube Bass        | P3:A72 (050) Dark Loonie ★       | P3:B32 (082) Tri&Saw Lead        | P3:B72 (114) Extra Hi-Fi      |
| P3:A33 (019) FM Rave Bass        | P3:A73 (051) X-Mod May-Day !     | P3:B33 (083) Crystal Noise       | P3:B73 (115) Rhythmic Synth   |
| P3:A34 (020) Velo Organ          | P3:A74 (052) Dirty Mania         | P3:B34 (084) Happy Euro Lead ★   | P3:B74 (116) Asteroid Mode    |
| P3:A35 (021) Club Organ          | P3:A75 (053) Vinyl Story         | P3:B35 (085) Alphabet Lead       | P3:B75 (117) Disaster 1       |
| P3:A36 (022) Old Organ           | P3:A76 (054) Zipper Hymn         | P3:B36 (086) Feedbacky ★         | P3:B76 (118) Fuzzy Logic      |
| P3:A37 (023) PercussivToyPno     | P3:A77 (055) Nova Attack         | P3:B37 (087) Trance Lead ★★      | P3:B77 (119) QZ Sub Naut      |
| P3:A38 (024) Noise Toys          | P3:A78 (056) Super Attack        | P3:B38 (088) CheeseOscillator ★★ | P3:B78 (120) Searing          |
| P3:A41 (025) Apostle Piano       | P3:A81 (057) Beep 8000           | P3:B41 (089) Prod Lead ★         | P3:B81 (121) Disaster 2       |
| P3:A42 (026) Clavi-Club          | P3:A82 (058) Optic Perc          | P3:B42 (090) Dirty Electrons     | P3:B82 (122) Scrapers         |
| P3:A43 (027) Perc Clavsynth      | P3:A83 (059) 8008-Cow Signal     | P3:B43 (091) Kitch Vinyllead     | P3:B83 (123) Trip in Stereo   |
| P3:A44 (028) Cyber Cellopluck    | P3:A84 (060) X-FM Metallic       | P3:B44 (092) Killerbeez ★        | P3:B84 (124) CHEM             |
| P3:A45 (029) Pulse Key           | P3:A85 (061) Pluck & Pray        | P3:B45 (093) *\ Ethnomad !       | P3:B85 (125) Xform            |
| P3:A46 (030) Nova Catch          | P3:A86 (062) Bermuda Triangle ★★ | P3:B46 (094) P5 Sync ★           | P3:B86 (126) Amuck            |
| P3:A47 (031) Eurodance Perc 1    | P3:A87 (063) Home of the Rave    | P3:B47 (095) Ergot Rye Seed ★★   | P3:B87 (127) Cat Conversation |
| P3:A48 (032) Tribal Party        | P3:A88 (064) Paris spirit        | P3:B48 (096) FB 5th              | P3:B88 (128) Pulsing Sweep    |

Si, a pesar de efectuar esta rectificación, se vuelve a mostrar el mismo mensajes, contacte con el servicio posventa de Roland.

Memory Card  
Protected!

- Como la etiqueta de seguridad está colocada en la tarjeta de memoria, no se ha podido guardar los datos en la tarjeta de memoria.

→ Quite la etiqueta de seguridad de la tarjeta de memoria.

Memory Damaged!

- Los datos en la memoria del usuario han sido dañados.

# Lista de Parámetros

## Parámetros de Patch

| Parámetro                     |                       | Nombre completo             | Valor                                                             |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <b>Sección EFFECTS</b>        |                       |                             |                                                                   |
| TONE CONTROL                  | BASS                  | Tone Control Bass           | -64+63                                                            |
|                               | TREBLE                | Tone Control Treble         | -64+63                                                            |
| MULTI-FX LEVEL                |                       | Multi Effects Level         | 0-127                                                             |
| DELAY                         | TIME                  | Delay Time                  | 0-127                                                             |
|                               | FEEDBACK              | Delay Feedback              | 0-127                                                             |
|                               | LEVEL                 | Delay Level                 | 0-127                                                             |
|                               | VOICE MOD SEND        | Voice Modulator Send Switch | OFF, ON                                                           |
| <b>Sección LFO 1</b>          |                       |                             |                                                                   |
|                               | WAVEFORM              | LFO 1 Waveform              | TRI, SAW, SQR, S/H                                                |
|                               | RATE                  | LFO 1 Rate                  | 0-127                                                             |
|                               | FADE                  | LFO 1 Fade Time             | 0-127                                                             |
| <b>MODULATION</b>             |                       |                             |                                                                   |
|                               | RATE                  | LFO 2 Rate                  | 0-127                                                             |
| <b>Sección (LFO 2)</b>        |                       |                             |                                                                   |
|                               | DEPTH SELECT          | Depth Select                | PITCH, FILTER, AMP                                                |
|                               | DEPTH (PITCH)         | Pitch LFO 2 Depth           | -64+63                                                            |
|                               | DEPTH (FILTER)        | Filter LFO 2 Depth          | -64+63                                                            |
|                               | DEPTH (AMP)           | Amplifier LFO 2 Depth       | -64+63                                                            |
| <b>Sección PORTAMENTO</b>     |                       |                             |                                                                   |
|                               | ON                    | Portamento Switch           | OFF, ON                                                           |
|                               | TIME                  | Portamento Time             | 0-127                                                             |
| <b>Sección OSC1</b>           |                       |                             |                                                                   |
|                               | WAVEFORM              | Oscillator 1 Waveform       | SUPER SAW, TRIANGLE MOD, NOISE, FEEDBACK OSC, SQR (PWM), SAW, TRI |
|                               | CONTROL 1             | Oscillator 1 Control 1      | 0-127                                                             |
|                               | CONTROL 2             | Oscillator 1 Control 2      | 0-127                                                             |
| <b>Sección OSC2</b>           |                       |                             |                                                                   |
|                               | WAVEFORM              | Oscillator 2 Waveform       | SQR (PWM), SAW, TRI, NOISE                                        |
|                               | EXT                   | External Input Switch       | OFF, ON                                                           |
|                               | SYNC                  | Sync Switch                 | OFF, ON                                                           |
|                               | RANGE                 | Oscillator 2 Range          | -WIDE, -24+24, +WIDE                                              |
|                               | FINE/WIDE             | Oscillator 2 Fine Tune/Wide | -50+50cent/-4-0oct/0+4oct                                         |
|                               | CONTROL 1             | Oscillator 2 Control 1      | 0-127                                                             |
|                               | CONTROL 2             | Oscillator 2 Control 2      | 0-127                                                             |
|                               | RING                  | Ring Modulator Switch       | OFF, ON                                                           |
| <b>Sección OSC COMMON</b>     |                       |                             |                                                                   |
|                               | OSC BALANCE           | Oscillator Balance          | -64 (OSC1)+63 (OSC2)                                              |
|                               | X-MOD DEPTH           | Cross Modulation Depth      | 0-127                                                             |
|                               | LFO 1&ENV DESTINATION | LFO 1& Envelope Destination | OSC1+2, OSC2, X-MOD                                               |
|                               | LFO 1 DEPTH           | Oscillator LFO 1 Depth      | -64+63                                                            |
|                               | OSC SHIFT             | Oscillator Shift            | -2OCT+2OCT                                                        |
| <b>Sección PITCH ENVELOPE</b> |                       |                             |                                                                   |
|                               | DEPTH                 | Pitch Envelope Depth        | -64+63                                                            |
|                               | A                     | Pitch Envelope Attack Time  | 0-127                                                             |
|                               | D                     | Pitch Envelope Decay Time   | 0-127                                                             |
| <b>Sección FILTER</b>         |                       |                             |                                                                   |
|                               | TYPE                  | Filter Type                 | HPF, BPF, LPF                                                     |
|                               | -12dB/-24dB           | Cutoff Slope                | -12dB/oct, -24dB/oct                                              |
|                               | CUTOFF FREQ           | Cutoff Frequency            | 0-127                                                             |
|                               | RESONANCE             | Resonance                   | 0-127                                                             |
|                               | KEY FOLLOW            | Cutoff Frequency Key Follow | -64+63                                                            |
|                               | LFO 1 DEPTH           | Filter LFO 1 Depth          | -64+63                                                            |

|                                |                  |                                  |                                                                                                                                                     |
|--------------------------------|------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sección FILTER ENVELOPE</b> | DEPTH            | Filter Envelope Depth            | -64+63                                                                                                                                              |
|                                | A                | Filter Envelope Attack Time      | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | D                | Filter Envelope Decay Time       | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | S                | Filter Envelope Sustain Level    | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | R                | Filter Envelope Release Time     | 0-127                                                                                                                                               |
| <b>Sección AMP</b>             | LEVEL            | Amplifier Level                  | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | PAN              | Auto Pan/Manual Pan Switch       | OFF, AUTO, MANUAL                                                                                                                                   |
|                                | LFO 1 DEPTH      | Amplifier LFO 1 Depth            | -64 (L)+63 (R)                                                                                                                                      |
| <b>Sección AMP ENVELOPE</b>    | A                | Amplifier Envelope Attack Time   | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | D                | Amplifier Envelope Decay Time    | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | S                | Amplifier Envelope Sustain Level | 0-127                                                                                                                                               |
|                                | R                | Amplifier Envelope Release Time  | 0-127                                                                                                                                               |
| <b>Sección CONTROL</b>         |                  |                                  |                                                                                                                                                     |
| SOLO SW                        | MONO             | Mono Switch                      | OFF, ON                                                                                                                                             |
|                                | LEGATO           | Legato Switch                    | OFF, ON                                                                                                                                             |
|                                | UNISON           | Unison Switch                    | OFF, ON                                                                                                                                             |
| VELOCITY                       |                  | Velocity Switch                  | OFF, ON                                                                                                                                             |
| MORPHING                       | VELOCITY ASSIGN  | Velocity Assign                  | -127+127 / -100+100 / -50+50                                                                                                                        |
|                                | CONTROL ASSIGN   | Control Assign                   | -127+127 / -100+100 / -50+50                                                                                                                        |
| <b>[PATCH] (BANK [4])</b>      | Patch Name       | Patch Name                       | ASCII Character (max.16)                                                                                                                            |
|                                | Multi-FX Type    | Multi Effects Type               | SUPER CHORUS SLW / MID / FST /<br>CLR, FLANGER SLOW / DEEP /<br>FAST, DEEP PHASING SLW,<br>JET PHASING, TWISTING, FREEZE<br>PHASE 1 / 2, DISTORTION |
|                                | Delay Type       | Delay Type                       | PANNING L->R / R->L / SHORT,<br>MONO SHORT / LONG                                                                                                   |
|                                | Bend Range Up    | Bend Range Up                    | 0+24 semitone                                                                                                                                       |
|                                | Bend Range Down  | Bend Range Down                  | -24-0 semitone                                                                                                                                      |
|                                | Morph Bend Assgn | Morph Bend Assign Switch         | OFF, ON                                                                                                                                             |
|                                | Unison Detune    | Unison Detune                    | 0-50                                                                                                                                                |
|                                | Env Type in Solo | Envelope Type in Solo            | STANDARD, ANALOG                                                                                                                                    |
|                                | Patch Gain       | Patch Gain                       | 0dB, +6dB, +12dB                                                                                                                                    |
|                                | Ext Trig Switch  | External Trigger Switch          | OFF, ON                                                                                                                                             |
|                                | Ext Trig Dest    | External Trigger Destination     | FILTER, AMP, FILTER&AMP                                                                                                                             |

## Parámetros Comunes de Performance

| Parámetro                      |                                                       | Nombre Completo del Parámetro     | Valor                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sección PANEL SELECT</b>    | LOWER, UPPER                                          | Lower, Upper                      | LOWER, UPPER,<br>LOWER & UPPER, VOICE MOD                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Sección KEY MODE</b>        | KEY MODE                                              | Key Mode Select                   | SINGLE, DUAL, SPLIT                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Sección ARPEGGIATOR/RPS</b> | ON                                                    | Arpeggio/RPS Switch               | OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                | MODE                                                  | Mode                              | UP, DOWN, UP & DOWN,<br>RANDOM, RPS                                                                                                                                                                                                          |
|                                | RANGE                                                 | Arpeggio Range                    | 1OCT-4OCT                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                | HOLD                                                  | Arpeggio/RPS Hold Switch          | OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                | TEMPO                                                 | Tempo                             | 20-250                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Sección VOICE MODULATOR</b> | ON                                                    | Voice Modulator Switch            | OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>EXTERNAL INPUT Section</b>  | REAR/FRONT                                            | Vocal Input Select Switch         | OFF (REAR), ON (FRONT)                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>[PFM COMMON]</b>            | Performance Name                                      | Performance Name                  | ASCII Character (max.16)                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>(BANK [1])</b>              | Part Detune                                           | Part Detune                       | -50+50                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                | Output Assign                                         | Output Assign                     | MIX OUT, PARALLEL OUT                                                                                                                                                                                                                        |
|                                | Voice Assign                                          | Voice Assign                      | (6) 8-2 (2), (5) 7-3 (3), (4) 6-4 (4),<br>(4) 5-5 (4), (4) 4-6 (4), (3) 3-7 (5),<br>(2) 2-8 (6)                                                                                                                                              |
|                                | (Only DUAL & SPLIT Mode) *( ) = Voice Modulator is ON |                                   |                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                | Split Point                                           | Split Point                       | C-1-G 9                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                | (Only SPLIT Mode)                                     |                                   |                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                | Arpeggio Dest                                         | Arpeggio Destination              | LOWER & UPPER, LOWER,<br>UPPER                                                                                                                                                                                                               |
|                                | (Only DUAL Mode)                                      |                                   |                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                | Arp Beat Pattern                                      | Arpeggio Beat Pattern             | 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32,<br>PORTA-A1-11, PORTA-B1-15,<br>SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5,<br>SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8,<br>ECHO1-3, MUTE1-16,<br>STRUMMING1-8, REFRAIN1-2,<br>PERCUSSION1-4, WALKING BASS,<br>HARP, RANDOM           |
|                                | Indv Trig Switch                                      | Individual Trigger Switch         | OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                | Indv Trig Dest                                        | Individual Trigger Destination    | FILTER, AMP, FILTER & AMP                                                                                                                                                                                                                    |
|                                | Indv Trig Src CH                                      | Individual Trigger Source Channel | 1-16                                                                                                                                                                                                                                         |
|                                | IndvTrigSrc Note                                      | Individual Trigger Source Note    | C-1-G 9, ALL                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>[VOICE MOD]</b>             | Algorithm                                             | Algorithm                         | SOLID, SMOOTH, WIDE, FLT BANK<br>WIDE, FLT BANK NARROW                                                                                                                                                                                       |
| <b>(BANK [2])</b>              | Control1 Assign                                       | Control 1 Assign                  | ENSEMBLE LEVEL, V DELAY TIME,<br>V DELAY FEEDBACK,<br>V DELAY LEVEL, VOCAL MIX,<br>V RESONANCE, V RELEASE,<br>V PAN, V LEVEL, V NOISE CUTOFF,<br>V NOISE LEVEL, GATE THRESHOLD,<br>ROBOT PITCH, ROBOT CONTROL,<br>ROBOT LEVEL, CHARACTER1-12 |
|                                | Control2 Assign                                       | Control 2 Assign                  | ENSEMBLE LEVEL, V DELAY TIME,<br>V DELAY FEEDBACK,<br>V DELAY LEVEL, VOCAL MIX,<br>V RESONANCE, V RELEASE,<br>V PAN, V LEVEL, V NOISE CUTOFF,<br>V NOISE LEVEL, GATE THRESHOLD,<br>ROBOT PITCH, ROBOT CONTROL,<br>ROBOT LEVEL, CHARACTER1-12 |

|                              |                  |                                       |                                                                                                                                                        |
|------------------------------|------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | Ext->Inst Send   | External To Instrumental Send Switch  | OFF, ON                                                                                                                                                |
|                              | Ext->Vocal Send  | External To Vocal Send Switch         | OFF, ON                                                                                                                                                |
|                              | V Delay Type     | Voice Modulator Delay Type            | PANNING L->R/R->L/SHORT,<br>MONO SHORT/LONG                                                                                                            |
|                              | V Delay Sync     | Voice Modulator Delay Sync            | OFF, 1/16, 1/8 (3), 1/16 (.), 1/8,<br>1/4 (3), 1/8 (.), 1/4, 1/2 (3), 1/4 (.),<br>1/2                                                                  |
|                              | Ensemble Type    | Ensemble Type                         | ENSEMBLE MILD/CLEAN/FAST,<br>SUPER CHORUS SLW/MID/FST/<br>CLR, FLANGER SLOW/DEEP/FAST,<br>DEEP PHASING SLW, JET PHASING,<br>TWISTING, FREEZE PHASE 1/2 |
|                              | Ensemble Sync    | Ensemble Sync                         | OFF, 1/16, 1/8 (3), 1/16 (.), 1/8,<br>1/4 (3), 1/8 (.), 1/4, 1/2 (3), 1/4 (.),<br>1/2, 1/1 (3), 1/2 (.), 1/1, 2/1 (3),<br>1/1 (.), 2/1, 3-8MEASURES    |
|                              | Vocal Morph Ctrl | Vocal Morph Control                   | OFF, ON                                                                                                                                                |
|                              | Vocal Morph Sens | Vocal Morph Sens                      | -64+63                                                                                                                                                 |
|                              | VocalMorph Thrsh | Vocal Morph Threshold                 | 0-127                                                                                                                                                  |
| <b>Panel VOICE MODULATOR</b> | ENSEMBL LEVEL    | Ensemble Level                        | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V DELAY LEVEL    | Voice Modulator Delay Level           | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V DELAY TIME     | Voice Modulator Delay Time            | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V DELAY FEEDBACK | Voice Modulator Delay Feedback        | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | VOCAL MIX        | Vocal Mix                             | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V RESONANCE      | Voice Modulator Resonance             | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V RELEASE        | Voice Modulator Envelope Release Time | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | VOCAL HOLD       | Vocal Hold Switch                     | OFF, ON                                                                                                                                                |
|                              | V PAN            | Voice Modulator Pan                   | -64+63                                                                                                                                                 |
|                              | V LEVEL          | Voice Modulator Level                 | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V NOISE LEVEL    | Voice Modulator Noise Level           | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | V NOISE CUTOFF   | Voice Modulator Noise Cutoff          | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | GATE THRESHOLD   | Gate Threshold                        | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | ROBOT LEVEL      | Robot Oscillator Level                | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | ROBOT PITCH      | Robot Oscillator Pitch                | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | ROBOT CONTROL    | Robot Oscillator Control              | 0-127                                                                                                                                                  |
|                              | CHARACTER1-12    | Character1-12                         | 0-127                                                                                                                                                  |

## Parámetro de Parte de Performance

| Parámetro             |                | Nombre Completo   | Valor                                                                                                                                  |
|-----------------------|----------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [PFM PART] (BANK [3]) | Part Transpose | Part Transepose   | -24--+24 semitone                                                                                                                      |
|                       | Part MIDI CH   | Part MIDI Channel | 1-16, OFF                                                                                                                              |
|                       | Chorus Sync    | Chorus Sync       | OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(.), 1/8, 1/4(3), 1/8(.), 1/4, 1/2(3), 1/4(.), 1/2, 1/1(3), 1/2(.), 1/1, 2/1(3), 1/1(.), 2/1, 3-8MEASURES, LFO1 |
|                       | Delay Sync     | Delay Sync        | OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(.), 1/8, 1/4(3), 1/8(.), 1/4, 1/2(3), 1/4(.), 1/2                                                              |
|                       | LFO Sync       | LFO Sync          | OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(.), 1/8, 1/4(3), 1/8(.), 1/4, 1/2(3), 1/4(.), 1/2, 1/1(3), 1/2(.), 1/1, 2/1(3), 1/1(.), 2/1, 3-8MEASURES       |

## Parámetros de Sistema

| Parámetro          |                  | Nombre Completo                        | Valor                                                                  |
|--------------------|------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| [MIDI] (BANK [5])  | Local Switch     | Local Switch                           | OFF, ON                                                                |
|                    | MIDI Sync        | MIDI Sync Switch                       | OFF, MIDI IN, REMOTE KBD IN                                            |
|                    | Device ID        | Device ID Number                       | 17-32                                                                  |
|                    | Rx Exclusive SW  | Exclusive Receive Switch               | OFF, ON                                                                |
|                    | Perform Ctrl CH  | Performance Control Channel            | 1-16, OFF                                                              |
|                    | Remote KBD CH    | Remote Keyboard Channel                | 1-16, ALL                                                              |
|                    | MIDI Thru        | MIDI Thru Switch                       | OFF, ON (w/o SysEx), ON (ALL)                                          |
|                    | Tx/Rx Edit SW    | Edit Transmit/Receive Switch           | OFF, ON                                                                |
|                    | Tx/Rx Edit Mode  | Edit Transmit/Receive Mode             | MODE1, MODE2                                                           |
|                    | Tx/Rx Setting    | Transmit/Receive Setting               | OFF, MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER: CC95, AFTERTOUCHEX, EXCLUSIVE |
|                    | Tx/Rx ProgChg SW | Program Change Transmit/Receive Switch | ON, PC, BANK SEL + PC                                                  |
|                    | Control Up       | Control Up                             | OFF, MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER: CC95, AFTERTOUCHEX            |
|                    |                  | Control Down                           | Control Down                                                           |
| [SETUP] (BANK [6]) | LCD Contrast     | LCD Contrast                           | 1-8                                                                    |
|                    | Master Tune      | Master Tune                            | 427.5-452.9 Hz                                                         |
|                    | Power Up Mode    | Power Up Mode                          | PERFORM U: 11, LAST-SET                                                |
|                    | Pattern Trig Qtz | Pattern Trigger Quantize               | OFF, BEAT, MEASURE                                                     |
|                    | Motion Restart   | Motion Restart Switch                  | OFF, ON                                                                |

## Parámetros de Grabación

| Parámetro      |                 | Nombre Completo     | Valor                                           |
|----------------|-----------------|---------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Pattern</b> | Loop Length     | Pattern Loop Length | 1-4 measures                                    |
|                | Input Quantize  | Input Quantize      | OFF, 1/16 (3), 1/16, 1/8 (3), 1/8, 1/4 (3), 1/4 |
|                | Gate Time Ratio | Gate Time Ratio     | REAL, STACCATO, 33%, 50%, 66%, 100%             |
|                | Metronome       | Pattern Metronome   | Beep: VOLUME 4-1, OFF, Click: VOLUME 1-4        |
| <b>Motion</b>  | Loop Length     | Motion Loop Length  | 1-8 measures, 99 (PLAY ONCE) measures           |
|                | Metronome       | Motion Metronome    | Beep: VOLUME 4-1, OFF, Click: VOLUME 1-4        |

# Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción

| Parámetro                         |                  | MODE1             | MODE2             |
|-----------------------------------|------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Sección EFFECTS</b>            |                  |                   |                   |
| TONE CONTROL                      | BASS             | TREMOLO: CC92     | TREMOLO: CC92     |
|                                   | TREBLE           | PHASER: CC95      | PHASER: CC95      |
| MULTI-FX LEVEL                    |                  | CHORUS: CC93      | CHORUS: CC93      |
|                                   | DELAY            | TIME              | EFFECT-CTL1: CC12 |
|                                   | FEEDBACK         | EFFECT-CTL2: CC13 | EFFECT-CTL2: CC13 |
|                                   | LEVEL            | CELESTE: CC94     | CELESTE: CC94     |
| <b>Sección LFO 1</b>              |                  |                   |                   |
|                                   | RATE             | GENERAL1: CC16    | GENERAL1: CC16    |
|                                   | FADE             | EXCLUSIVE         | CC20              |
| <b>Sección MODULATION (LFO 2)</b> |                  |                   |                   |
|                                   | RATE             | GENERAL2: CC17    | GENERAL2: CC17    |
|                                   | DEPTH (PITCH)    | EXCLUSIVE         | CC22              |
|                                   | DEPTH (FILTER)   | EXCLUSIVE         | CC23              |
|                                   | DEPTH (AMP)      | EXCLUSIVE         | CC24              |
| <b>Sección PORTAMENTO</b>         |                  |                   |                   |
|                                   | TIME             | PORTA-TIME: CC05  | PORTA-TIME: CC05  |
| <b>Sección OSC 1</b>              |                  |                   |                   |
|                                   | CONTROL 1        | FOOT-TYPE: CC04   | FOOT-TYPE: CC04   |
|                                   | CONTROL 2        | SOUND-CTL7: CC76  | SOUND-CTL7: CC76  |
| <b>Sección OSC 2</b>              |                  |                   |                   |
|                                   | RANGE            | EXCLUSIVE         | CC21              |
|                                   | FINE/WIDE        | SOUND-CTL8: CC77  | SOUND-CTL8: CC77  |
|                                   | CONTROL 1        | SOUND-CTL9: CC78  | SOUND-CTL9: CC78  |
|                                   | CONTROL 2        | SOUND-CTL10: CC79 | SOUND-CTL10: CC79 |
| <b>Sección OSC COMMON</b>         |                  |                   |                   |
|                                   | OSC BALANCE      | BALANCE: CC08     | BALANCE: CC08     |
|                                   | X-MOD DEPTH      | SOUND-CTL1: CC70  | SOUND-CTL1: CC70  |
|                                   | LFO 1 DEPTH      | GENERAL3: CC18    | GENERAL3: CC18    |
| <b>Sección PITCH ENVELOPE</b>     |                  |                   |                   |
|                                   | DEPTH            | EXCLUSIVE         | CC25              |
|                                   | A                | EXCLUSIVE         | CC26              |
|                                   | D                | EXCLUSIVE         | CC27              |
| <b>Sección FILTER</b>             |                  |                   |                   |
|                                   | CUTOFF FREQ      | SOUND-CTL5: CC74  | SOUND-CTL5: CC74  |
|                                   | RESONANCE        | SOUND-CTL2: CC71  | SOUND-CTL2: CC71  |
|                                   | KEY FOLLOW       | EXCLUSIVE         | CC30              |
|                                   | LFO 1 DEPTH      | GENERAL4: CC19    | GENERAL4: CC19    |
| <b>Sección FILTER ENVELOPE</b>    |                  |                   |                   |
|                                   | DEPTH            | GENERAL6: CC81    | GENERAL6: CC81    |
|                                   | A                | GENERAL7: CC82    | GENERAL7: CC82    |
|                                   | D                | GENERAL8: CC83    | GENERAL8: CC83    |
|                                   | S                | EXCLUSIVE         | CC28              |
|                                   | R                | EXCLUSIVE         | CC29              |
| <b>Sección AMP</b>                |                  |                   |                   |
|                                   | LFO 1 DEPTH      | GENERAL5: CC80    | GENERAL5: CC80    |
|                                   | LEVEL            | VOLUME: CC07      | VOLUME: CC07      |
| <b>Sección AMP ENVELOPE</b>       |                  |                   |                   |
|                                   | A                | SOUND-CTL4: CC73  | SOUND-CTL4: CC73  |
| D                                 | SOUND-CTL6: CC75 | SOUND-CTL6: CC75  |                   |
|                                   | S                | EXCLUSIVE         | CC31              |
|                                   | R                | SOUND-CTL3: CC72  | SOUND-CTL3: CC72  |

\* Con los ajustes de fábrica, el Modo Transmisión/Recepción de Edición está ajustado en MODE1. Al ajustar el Modo Transmisión/Recepción de Edición está ajustado en MODE2, podrá ajustar los mensajes MIDI de cada parámetro mediante el Ajustes de Transmisión/Recepción (p.125). En esta tabla, los ajustes de fábrica de Ajustes de Transmisión/Recepción se refieren al "MODE2".

# Lista de Ajustes de la Inicialización del Modulador de

**FILTRO DE VOALESs**

|                        | <b>VINTAGE</b> | <b>SILKY</b>   | <b>HUSKYVOICE</b> | <b>BREAKBEATS</b> |
|------------------------|----------------|----------------|-------------------|-------------------|
| REAR/FRONT             | ON (FRONT)     | ON (FRONT)     | ON (FRONT)        | ON (FRONT)        |
| VOICE MOD SEND (UPPER) | ON             | ON             | ON                | ON                |
| VOICE MOD SEND (LOWER) | ON             | ON             | ON                | ON                |
| VOICE MOD ON/OFF SW    | ON             | ON             | ON                | ON                |
| PANEL SELECT           | LOWER/UPPER    | LOWER/UPPER    | LOWER/UPPER       | LOWER/UPPER       |
| Algorithm              | SOLID          | SMOOTH         | SOLID             | WIDE              |
| Control1 Assign        | VOCAL MIX      | VOCAL MIX      | V NOISE LEVEL     | GATE THRESHOLD    |
| Control2 Assign        | ENSEMBLE LEVEL | ENSEMBLE LEVEL | ENSEMBLE LEVEL    | V RELEASE         |
| Ext->Inst Send         | ON             | ON             | ON                | ON                |
| Ext->Vocal Send        | ON             | ON             | ON                | ON                |
| V Delay Type           | PANNING L->R   | PANNING L->R   | PANNING L->R      | PANNING L->R      |
| V Delay Sync           | OFF            | OFF            | OFF               | OFF               |
| Ensemble Type          | ENSEMBLE MILD  | ENSEMBLE CLEAN | ENSEMBLE MILD     | ENSEMBLE CLEAN    |
| Ensemble Sync          | OFF            | OFF            | OFF               | OFF               |
| Vocal Morph Ctrl       | OFF            | OFF            | OFF               | OFF               |
| Vocal Morph Sens       | +32            | +32            | +32               | +32               |
| VocalMorph Thrsh       | 10             | 10             | 10                | 10                |
| ENSEMBLE LEVEL         | 0              | 0              | 0                 | 0                 |
| V DELAY TIME           | 64             | 64             | 64                | 64                |
| V DELAY FEEDBACK       | 64             | 64             | 64                | 64                |
| V DELAY LEVEL          | 0              | 0              | 0                 | 0                 |
| VOCAL MIX              | 32             | 32             | 0                 | 0                 |
| V RESONANCE            | 0              | 0              | 0                 | 0                 |
| V RELEASE              | 64             | 64             | 64                | 64                |
| V PAN                  | 0              | 0              | 0                 | 0                 |
| V LEVEL                | 127            | 127            | 127               | 127               |
| V NOISE CUTOFF         | 96             | 96             | 64                | 96                |
| V NOISE LEVEL          | 0              | 0              | 96                | 0                 |
| GATE THRESHOLD         | 10             | 10             | 10                | 40                |
| ROBOT PITCH            | 50             | 50             | 50                | 50                |
| ROBOT CONTROL          | 64             | 64             | 64                | 64                |
| ROBOT LEVEL            | 0              | 0              | 0                 | 0                 |
| CHARACTER1             | 60             | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER2             | 60             | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER3             | 80             | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER4             | 100            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER5             | 127            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER6             | 127            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER7             | 127            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER8             | 127            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER9             | 127            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER10            | 127            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER11            | 120            | 127            | 127               | 127               |
| CHARACTER12            | 110            | 127            | 127               | 127               |

\* Sólo [VOICE MOD SEND] es un parámetro de patch. Todos los demás parámetros son parámetros de performance.

| MORPH CTRL | FILTRO DE VOCALES |            | BANCO DE FILTROS |       | V O C A L |
|------------|-------------------|------------|------------------|-------|-----------|
|            | ROBOT             | HUSKYROBOT | STANDARD         | RADIO | V O C A L |

|                        |                 |               |                |     |     |
|------------------------|-----------------|---------------|----------------|-----|-----|
| <b>MORPH CTRL</b>      |                 |               | 0              | 0   | 0   |
| REAR/FRONT             | ON (FRONT)      | ON (FRONT)    | V LEVEL        | 127 | 127 |
| OFF (REAR)             | OFF (REAR)      | ON (FRONT)    | 127            | 127 | 127 |
| VOICE MOD SEND (UPPER) | ON              | ON            | V NOISE CUTOFF | 96  | 96  |
| ON                     | ON              | OFF           | 96             | 96  | 96  |
| VOICE MOD SEND (LOWER) | ON              | ON            | V NOISE LEVEL  | 0   | 96  |
| ON                     | ON              | OFF           | 0              | 0   | 0   |
| VOICE MOD ON/OFF SW    | ON              | ON            | GATE THRESHOLD | 10  | 10  |
| ON                     | ON              | ON            | 10             | 10  | 10  |
| PANEL SELECT           | LOWER/UPPER     | LOWER/UPPER   | ROBOT PITCH    | 50  | 50  |
| VOICE MOD              | VOICE MOD       | LOWER/UPPER   | 50             | 50  | 50  |
|                        |                 |               | ROBOT CONTROL  | 64  | 64  |
| Algorithm              | SOLID           | SOLID         | 64             | 64  | 64  |
| FLT BANK WIDE          | FLT BANK NARROW |               | ROBOT LEVEL    | 127 | 127 |
| SOLID                  |                 |               | 0              | 0   | 0   |
| Control1 Assign        | ROBOT PITCH     | ROBOT PITCH   | CHARACTER1     | 127 | 127 |
| V RESONANCE            | V RESONANCE     | VOCAL MIX     | 127            | 0   | 60  |
| Control2 Assign        | ROBOT CONTROL   | V NOISE       | CHARACTER2     | 127 | 127 |
| CUTOFF                 | ENSEMBLE LEVEL  | CHARACTER12   | 127            | 64  | 60  |
| ENSEMBLE LEVEL         |                 |               | CHARACTER3     | 127 | 127 |
| Ext->Inst Send         | ON              | ON            | 127            | 96  | 80  |
| ON                     | ON              | OFF           | CHARACTER4     | 127 | 127 |
| Ext->Vocal Send        | ON              | ON            | 127            | 127 | 100 |
| ON                     | ON              | ON            | CHARACTER5     | 127 | 127 |
| V Delay Type           | PANNING L->R    | PANNING L->R  | 127            | 127 | 127 |
| PANNING L->R           | PANNING L->R    | PANNING L->R  | CHARACTER6     | 127 | 127 |
| V Delay Sync           | OFF             | OFF           | 127            | 127 | 127 |
| OFF                    | OFF             | OFF           | CHARACTER7     | 127 | 127 |
| Ensemble Type          | ENSEMBLE MILD   | ENSEMBLE MILD | 127            | 127 | 127 |
| ENSEMBLE CLEAN         | ENSEMBLE CLEAN  | ENSEMBLE MILD | CHARACTER8     | 127 | 127 |
| Ensemble Sync          | OFF             | OFF           | 127            | 127 | 127 |
| OFF                    | OFF             | OFF           | CHARACTER9     | 127 | 127 |
| Vocal Morph Ctrl       | OFF             | OFF           | 127            | 127 | 127 |
| OFF                    | OFF             | ON            | CHARACTER10    | 127 | 127 |
| Vocal Morph Sens       | +32             | +32           | 127            | 96  | 127 |
| +32                    | +32             | +32           | CHARACTER11    | 127 | 127 |
| VocalMorph Thrsh       | 10              | 10            | 127            | 64  | 120 |
| 10                     | 10              | 10            | CHARACTER12    | 127 | 127 |
|                        |                 |               | 127            | 0   | 110 |
| ENSEMBLE LEVEL         | 0               | 0             |                |     |     |
| 0                      | 0               | 0             |                |     |     |
| V DELAY TIME           | 64              | 64            |                |     |     |
| 64                     | 64              | 64            |                |     |     |
| V DELAY FEEDBACK       | 64              | 64            |                |     |     |
| 64                     | 64              | 64            |                |     |     |
| V DELAY LEVEL          | 0               | 0             |                |     |     |
| 0                      | 0               | 0             |                |     |     |
| VOCAL MIX              | 0               | 0             |                |     |     |
| 0                      | 0               | 32            |                |     |     |
| V RESONANCE            | 0               | 0             |                |     |     |
| 0                      | 0               | 0             |                |     |     |
| V RELEASE              | 64              | 64            |                |     |     |
| 0                      | 0               | 64            |                |     |     |
| V PAN                  | 0               | 0             |                |     |     |

| Mark | Meaning              | Range                                                                             |
|------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| n:   | MIDI channel         | 0H-FH (ch.1 - ch.16)                                                              |
| vv:  | Value, Velocity etc. | 00H-7FH (0 - 127)<br>(Only for note-on velocity, this will be 01H-7FH (1 - 127).) |
| kk:  | Note Number          | 00H-7FH (0 - 127): C-1 - G9                                                       |
| xx:  | ON/OFF               | 00H-3FH (0 - 63): OFF<br>40H-7FH (64 - 127): ON                                   |

## 1. MIDI messages received at MIDI IN

### ■ Channel voice messages

- \* When MIDI Thru ([MIDI]) is other than OFF, MIDI messages arriving at MIDI IN will be re-transmitted from MIDI OUT.

#### ● Note Off

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| 8nH    | kkH      | vvH      |
| 9nH    | kkH      | 00H      |

- \* Notes of the part whose Part MIDI Ch ([PART]) matches the MIDI channel of the received note-off will be turned off.
- \* When the Individual Trigger Switch ([PFM COMMON]) is ON, and if MIDI channel number of received Note Off is coincident with Triger Source Channel ([PFM COMMON]), and also the Note Number of received Note Off is coincident with Trigger Source Note ([PFM COMMON]), the Envelope of Trigger Destination ([PFM COMMON]) will be released.

#### ● Note On

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| 9nH    | kkH      | vvH      |

- \* Notes of the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the MIDI channel of the received note-on will be sounded.
- \* When the Individual Trigger Switch ([PFM COMMON]) is ON, and if MIDI channel number of received Note On is coincident with Triger Source Channel ([PFM COMMON]), and also the Note Number of received Note On is coincident with Trigger Source Note ([PFM COMMON]), the Envelope of Trigger Destination will be started.

#### ● Control Change

- \* If Control Up/Control Down ([MIDI]) is set to a control change, this will function as controller up or down for the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the MIDI channel of the received control change message.
- \* If Tx/Rx Edit SW ([MIDI]) is ON and Tx/Rx Edit Mode ([MIDI]) is set to MODE2, the Tx/Rx Setting ([MIDI]) setting will be valid. This will affect the value of the parameter which is assigned to the control change that was received by the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the MIDI channel of the received control change.
- \* Tx/Rx settings ([MIDI]) can be made for controller numbers 1 to 31 and 33 to 95. Refer to Transmit/Receive Setting List (p.188) for the default settings.

#### ○ Bank Select (Controller number 0, 32)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 00H      | mmH      |
| BnH    | 20H      | llH      |

mm,ll=Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

- \* This is received only when Tx/Rx ProgChg SW ([MIDI]) is BANK SEL + PC.
- \* If this is received on the Perform Ctrl CH ([MIDI]), it will specify the performance bank. If this is received on the Part MIDI CH ([PART]), it will specify the patch bank for that part. If the Perform Ctrl CH and the Part MIDI CH are the same, it will specify only the performance bank.
- \* Bank Select processing will be suspended until a Program Change message is received.

\* If an unavailable (nonexistent) Bank Select number is received it will be ignored, and only the Program Change will be received.

\* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

| Bank MSB | Select LSB | Program No. | Group      | Patch No. |
|----------|------------|-------------|------------|-----------|
| 50H      | 00H        | 00H - 3FH   | User A     | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | User B     | 11 - 88   |
| 51H      | 00H        | 00H - 3FH   | Preset 1 A | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | Preset 1 B | 11 - 88   |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Preset 2 A | 11 - 88   |
|          | 01H        | 40H - 7FH   | Preset 2 B | 11 - 88   |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Preset 3 A | 11 - 88   |
|          | 02H        | 40H - 7FH   | Preset 3 B | 11 - 88   |
| 52H      | 00H        | 00H - 3FH   | Card 01 A  | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | Card 01 B  | 11 - 88   |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Card 02 A  | 11 - 88   |
|          | 01H        | 40H - 7FH   | Card 02 B  | 11 - 88   |
|          | :          | :           | :          | :         |
|          | 1FH        | 00H - 3FH   | Card 32 A  | 11 - 88   |
|          | 1FH        | 40H - 7FH   | Card 32 B  | 11 - 88   |
|          | -----      |             |            |           |
|          | *) 20H     | 00H - 3FH   | Card 33 A  | 11 - 88   |
|          | 20H        | 40H - 7FH   | Card 33 B  | 11 - 88   |
|          | 21H        | 00H - 3FH   | Card 34 A  | 11 - 88   |
|          | 21H        | 40H - 7FH   | Card 34 B  | 11 - 88   |
|          | :          | :           | :          | :         |
|          | 3FH        | 00H - 3FH   | Card 64 A  | 11 - 88   |
| 3FH      | 40H - 7FH  | Card 64 B   | 11 - 88    |           |

\*) Bank Select LSB 20H - 3FH are available only with the S4M-5.

\* The Performances corresponding to each Bank Select are as follows.

| Bank MSB | Select LSB | Program No. | Group    | Perform No. |
|----------|------------|-------------|----------|-------------|
| 50H      | 00H        | 00H - 3FH   | User     | 11 - 88     |
| 51H      | 00H        | 00H - 3FH   | Preset 1 | 11 - 88     |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Preset 2 | 11 - 88     |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Preset 3 | 11 - 88     |
| 52H      | 00H        | 00H - 3FH   | Card 01  | 11 - 88     |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Card 02  | 11 - 88     |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Card 03  | 11 - 88     |
|          | :          | :           | :        | :           |
|          | 1FH        | 00H - 3FH   | Card 32  | 11 - 88     |
|          | -----      |             |          |             |
|          | *) 20H     | 00H - 3FH   | Card 33  | 11 - 88     |
|          | :          | :           | :        | :           |
|          | 3FH        | 00H - 3FH   | Card 64  | 11 - 88     |

\*) Bank Select LSB 20H - 3FH are available only with the S4M-5.

#### ○ Modulation (Controller number 1)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 01H      | vvH      |

\* This will control the pitch, cutoff, or amplitude modulation depth for the respective PITCH/FILTER/AMP [DEPTH] parameter of the MODULATION (LFO2) in the patch of the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the channel on which the message was received.

\* This is not reset to the default value when a patch program change is received.

\* This will be reset to the default value when a performance program change is received.

#### ○ Breath type (Controller number 2)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 02H      | vvH      |

#### ○ Foot type (Controller number 4)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 04H      | vvH      |

#### ○ Portamento Time (Controller number 5)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 05H      | vvH      |

\* This will modify the PORTAMENTO [TIME] value for the patch of the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the channel on which the message was received.

#### ○ Data Entry (Controller number 6, 38)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 06H      | mmH      |
| BnH    | 26H      | llH      |

mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN  
mm=MSB, ll=LSB

#### ○ Volume (Controller number 7)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 07H      | vvH      |

\* If this is received on the Perform Ctrl CH ([MIDI]), it will set the volume of the performance. If it is received on the Part MIDI CH ([PART]) it will set the volume of that part. If the Perform Ctrl CH and the Part MIDI CH are the same, only the volume of the performance will be set.

\* This is not reset to the default value when a patch program change is received.

\* This is reset to the default value when a performance program change is received.

#### ○ Balance (Controller number 8)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 08H      | vvH      |

#### ○ Panpot (Controller number 10)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 0AH      | vvH      |

#### ○ Expression (Controller number 11)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 0BH      | vvH      |

\* When this is received on the Perform Ctrl CH ([MIDI]), it will adjust the volume of the performance. When this is received on the Part MIDI CH ([PART]), it will adjust the volume of that part. If the Perform Ctrl CH and the Part MIDI CH are the same, only the volume of the performance will be adjusted.

\* It can be used to independently from Volume messages. Expression messages are used for musical expression within a performance; e.g., expression pedal movements, crescendo and decrescendo.

\* This is not reset to the default value when a patch program change is received.

\* This is reset to the default value when a performance program change is received.

#### ○ Effect Control1 (Controller number 12)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 0CH      | vvH      |

#### ○ Effect Control2 (Controller number 13)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 0DH      | vvH      |

#### ○ General Purpose Controller1-4 (Controller number 16-19)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 10-13H   | vvH      |

#### ○ Hold1 (Controller number 64)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 40H      | xxH      |

\* This holds the notes which are currently in a note-on state.

#### ○ Portamento (Controller number 65)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 41H      | xxH      |

\* This switches PORTAMENTO [ON] on/off.

#### ○ Sound Controller1-10 (Controller number 70-79)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 46-4FH   | vvH      |

#### ○ General Purpose Controllers 5-8 (Controller number 80-83)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 50-53H   | vvH      |

#### ○ Portamento Control (Controller number 84)

|        |          |          |
|--------|----------|----------|
| status | 2nd byte | 3rd byte |
| BnH    | 54H      | kkH      |

kk = Source Note Number: 00H - 7FH (C-1 - G9)

\* For the part whose Part MIDI CH ([PART]) is the same as the channel on which this message was received, the note-on received immediately after Portamento Control will be sounded with a pitch that changes smoothly from the pitch of the Source Note Number.

\* If a voice is already sounding at the same note number as the source note number, that voice will change pitch to the pitch of the newly received Note On, and continue sounding (i.e., will be played legato).

Example 1.

| On MIDI  | Description                  | Result                              |
|----------|------------------------------|-------------------------------------|
| 90 3C 40 | Note on C4                   | C4 on                               |
| B0 54 3C | (Portamento Control from C4) | no change (C4 voice still sounding) |
| 90 40 40 | Note on E4                   | glide from C4 to E4                 |
| 80 3C 40 | Note off C4                  | no change                           |
| 80 40 40 | Note off E4                  | E4 off                              |

Example 2.

| On MIDI  | Description                  | Result                                |
|----------|------------------------------|---------------------------------------|
| B0 54 3C | (Portamento Control from C4) | no change                             |
| 90 40 40 | (Note on E4)                 | E4 is played with glide from C4 to E4 |
| 80 40 40 | (Note off E4)                | E4 off                                |

\* The speed of the pitch change caused by Portamento is determined by the PORTAMENTO TIME parameter value.

### ○ Effects Depth 2–5 (Controller number 92–95)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 5C-5FH   | kkH      |

### ○ RPN LSB/MSB (Controller number 100,101)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 65H      | mmH      |
| BnH    | 64H      | llH      |

mm=MSB of the parameter number specified by RPN

ll=LSB of the parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended parameters whose function is defined in the MIDI specification.

When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) is transmitted to specify the parameter you wish to control. Then, Data Entry messages (Controller numbers 6 and 38) are used to set the value of the specified parameter. Once a RPN parameter has been specified, all further Data Entry messages on that channel are considered to apply to that specified parameter. In order to prevent accidents, when the desired setting has been made for the parameter, it is recommended that RPN be set to Null.

This device receives the following RPNs.

| RPN     | Data entry | Notes                                                                                                                                                |
|---------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MSB LSB | MSB LSB    | Notes                                                                                                                                                |
| 00H 00H | mmH        | Pitch Bend Sensitivity<br>mm : 00H - 0CH (0 - 12 semitones)<br>ll : ignored (processed as 00H)<br>Up to 1 octave can be specified in semitone steps. |

\* On the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the channel on which this message was received, the Bend Range Up and Bend Range Down ([PATCH]) settings will change simultaneously.

|         |         |                                                                                                            |
|---------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00H 01H | mmH llH | Master Fine Tuning<br>mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H<br>(-8192 * 50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 cent) |
|---------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

\* When this is received on the Performance Control Channel ([MIDI]), the Master Tune setting ([SETUP]) will change. When this is received on the Part MIDI Channel ([PART]), it will be added to Master Tune and the Fine Tuning of the Part will change. If the Performance Control Channel matches the Part MIDI Channel, the Master Tune setting will change.

|         |     |          |
|---------|-----|----------|
| 7FH 7FH | — — | RPN null |
|---------|-----|----------|

\* RPN and NRPN will be set as “unspecified”. Once this setting has been made, subsequent Data Entry messages will be ignored. (It is not necessary to transmit Data Entry for RPN Null settings.) Parameter values that were previously set will not change.

mm, ll: ignored

## ● Program Change

| status | 2nd byte |
|--------|----------|
| CnH    | ppH      |

pp=Program number : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* This is received when Tx/Rx ProgChg SW ([MIDI]) is PC or BANK SEL + PC.

\* If this is received on the Perform Ctrl CH ([MIDI]), the performance will change. If this is received on the Part MIDI CH ([PART]), the patch of that part will change. If the Perform Ctrl CH and the Part MIDI CH are the same, only the performance will change.

\* In the case of a performance change, program numbers outside the range of 00H - 3FH will be ignored.

\* When this message is received, all voices will be turned off.

## ● Channel Pressure

| status | 2nd byte |
|--------|----------|
| DnH    | vvH      |

\* The Tx/Rx Setting ([MIDI]) will be valid when Tx/Rx Edit SW ([MIDI]) is ON and Tx/Rx Edit Mode ([MIDI]) is set to MODE2. In this case, this message will change the value of the parameter assigned to AFTERTOUCH in the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the MIDI channel of the channel pressure message which was received.

\* If Control Up/Control Down ([MIDI]) is set to AFTERTOUCH, this message will operate as controller up or down for the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the MIDI channel on which the channel pressure message was received. With the factory settings, Control Up is set to AFTERTOUCH.

## ● Pitch Bend Change

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| EnH    | llH      | mmH      |

mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

\* This will modify the pitch of the notes of the part whose Part MIDI CH ([PART]) matches the MIDI channel on which the pitch bend change was received.

\* The width of pitch change will be according to the patch parameter Bend Range Up ([PATCH]) and Bend Range Down ([PATCH]). A pitch bend value in the range of 00 00H - 3F 7FH will follow the Bend Range Down setting, and a value in the range of 40 01H - 7F 7FH will follow the Bend Range Up setting.

## ■ Channel Mode messages

### ● All Sound Off (Controller number 120)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 78H      | 00H      |

\* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

### ● Reset All Controllers (Controller number 121)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 79H      | 00H      |

\* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

| Controller        | Reset value                                  |
|-------------------|----------------------------------------------|
| Pitch Bend Change | ±0 (center)                                  |
| Modulation        | 0 (minimum)                                  |
| Expression        | 127 (maximum)                                |
| Hold 1            | 0 (off)                                      |
| RPN               | Unset. Previously set data will not change.  |
| Control Up        | 0 (minimum) Default setting is Aftersustain. |
| Control Down      | 0 (minimum) Default setting is Breath.       |

### ● All Note Off (Controller number 123)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7BH      | 00H      |

\* When All Note Off is received, all currently sounding notes of the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is on, the sound will be held until these are turned off.

### ● Omni Off (Controller number 124)

status 2nd byte 3rd byte  
BnH 7CH 00H

\* The same processing as when All Note Off is received will be done.

### ● Omni On (Controller number 125)

status 2nd byte 3rd byte  
BnH 7DH 00H

\* The same processing as when All Note Off is received will be done.

### ● Mono (Controller number 126)

status 2nd byte 3rd byte  
BnH 7EH mmH

mm=Mono number: 00H - 10H (0 - 16)

\* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the MONO Switch parameter will be set to ON.

### ● Poly (Controller number 127)

status 2nd byte 3rd byte  
BnH 7FH 00H

\* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the MONO Switch parameter will be set to OFF.

## ■ System Realtime messages

### ● Active Sensing

status  
FEH

\* When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. During monitoring, if more than 400 ms passes without a message being received, the same processing will be done as when All Sound Off, All Note Off, and Reset All Controllers messages are received. Then monitoring will be halted.

### ● Timing Clock

status  
F8H

\* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to MIDI IN.

### ● Start

status  
FAH

\* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to MIDI IN.

### ● Continue

status  
FBH

\* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to MIDI IN.

### ● Stop

status  
FCH

\* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to MIDI IN.

## ■ System Exclusive messages

\* When MIDI Thru is ON (ALL), messages arriving at MIDI IN will be re-transmitted from MIDI OUT without change.

\* These are not received when Rx Exclusive SW ([MIDI]) is OFF.

status data byte status  
F0H iiH, ddH, ....., eeH F7H

F0H: System Exclusive message status

ii = ID number: This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

### ● Data Request 1 RQ1

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.

When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

status data byte status  
F0H 41H, dev, 00H, 06H, 11H, aaH, bbH, F7H  
ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum

| Byte | Remarks                                            |
|------|----------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                   |
| 41H  | ID number (Roland)                                 |
| dev  | device ID (dev: 10H - 1FH, factory setting is 10H) |
| 00H  | model ID (JP-8080)                                 |
| 06H  | model ID (JP-8080)                                 |
| 11H  | command ID (RQ1)                                   |
| aaH  | address MSB                                        |
| bbH  | address                                            |
| ccH  | address                                            |
| ddH  | address LSB                                        |
| ssH  | size MSB                                           |
| ttH  | size                                               |
| uuH  | size                                               |
| vvH  | size LSB                                           |
| sum  | checksum                                           |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                             |

\* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data, and data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in "4. Parameter address map" (p.200)

\* For details on the address, size, and checksum values, refer to "Examples of exclusive messages and calculating the checksum" (p.206).

### ● Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status data byte status  
F0H 41H, dev, 00H, 06H, 12H, aaH, bbH, F7H  
ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum

| Byte | Remarks                                                                                              |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                                                                     |
| 41H  | ID number (Roland)                                                                                   |
| dev  | device ID (dev: 10H - 1FH, factory setting is 10H)                                                   |
| 00H  | model ID (JP-8080)                                                                                   |
| 06H  | model ID (JP-8080)                                                                                   |
| 12H  | command ID (DT1)                                                                                     |
| aaH  | address MSB                                                                                          |
| bbH  | address                                                                                              |
| ccH  | address                                                                                              |
| ddH  | address LSB                                                                                          |
| eeH  | data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address. |
| :    | :                                                                                                    |
| ffH  | data                                                                                                 |
| sum  | checksum                                                                                             |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                                                                               |

- \* For details on the address, size, and checksum values, refer to “Examples of exclusive messages and calculating the checksum” (p.206).
- \* Data whose size is greater than 256 bytes should be divided into packets of 256 bytes or less and transmitted. Successive “Data Set 1 messages should have at least 20 ms of time interval between them.

### ● Identity Request

| <u>status</u> | <u>data byte</u>   | <u>status</u>                                                       |
|---------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|
| F0H           | 7EH, dev, 06H, 01H | F7H                                                                 |
| F0H           | Exclusive status   |                                                                     |
| 7EH           | ID number          | (Universal Non-Realtime Messages)                                   |
| dev           | device ID          | (dev: 10H-1FH (1-32) or 7FH (Broadcast), default value is 10H (17)) |
| 06H           | Sub ID#1           | (General Information)                                               |
| 01H           | Sub ID#2           | (Identity Request)                                                  |
| F7H           | EOX                | (End Of Exclusive)                                                  |

- \* “dev” matches the unit’s own device ID, or is 7FH (Broadcast).
- \* Even if an identity request message is received with a setting of Broadcast, the reply will be sent using the unit’s own device ID.

## 2. MIDI messages received at Remote Keyboard In

### ■ Channel voice messages

#### ● Note Off

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| 8nH           | kkH             | vvH             |
| 9nH           | kkH             | 00H             |

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the note-off matches.
- \* Note-off messages that are received will turn off notes of the part according to the PANEL SELECT and KEY MODE settings. At the same time, a note-off message will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) of that part.
- \* If ARPEGGIATOR/RPS [ON] is on, the received note-off messages can control the arpeggiator or RPS.
- \* If the Indv Trig Switch ([PFM COMMON]) is ON and KEY MODE is SPLIT, received note-off messages that are below the Split Point ([PFM COMMON]) will release the envelope specified by Indv Trig Dest ([PFM COMMON]).

#### ● Note On

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| 9nH           | kkH             | vvH             |

- \* Received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the note-on message matches.
- \* Note-on messages that are received will sound notes on the part according to the PANEL SELECT and KEY MODE settings. At the same time, a note-on message will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) of that part.
- \* When ARPEGGIATOR/RPS [ON] is on, received note-on messages can control the arpeggiator or RPS.
- \* When Indv Trig Switch ([PFM COMMON]) is ON and KEY MODE is SPLIT, received note-on messages that are below the Split Point ([PFM COMMON]) will start the envelope specified by Indv Trig Dest ([PFM COMMON]).

#### ● Control Change

- \* Received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the control change matches.
- \* If Control Up/Control Down ([MIDI]) is set to control change, this message will function as controller up or down for the part specified by PANEL SELECT (when KEY MODE is SINGLE or SPLIT) or for both the Upper and Lower parts regardless of PANEL SELECT (when KEY MODE is DUAL). At the same time, a control change message will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) of that part.

\* When Tx/Rx Edit SW ([MIDI]) is ON and Tx/Rx Edit Mode ([MIDI]) is set to MODE2, the Tx/Rx Setting ([MIDI]) will be valid. In this case, this message will change the value of the parameter assigned to the received control change for the part specified by PANEL SELECT. Also, a control change will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) of that part.

\* Tx/Rx settings ([MIDI]) can be made for controller numbers 1 to 31 and 33 to 95. Refer to Transmit/Receive Setting List (p.188) for the default settings.

**○ Bank Select (Controller number 0, 32)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 00H      | mmH      |
| BnH    | 20H      | llH      |

mm,ll=Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

\* Regardless of the Tx/Rx ProgChg SW ([MIDI]) setting, this is received when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the bank select message matches.

\* If [PERFORM/PATCH SELECT] is off (PERFORM) when this message is received, the performance bank will be specified. If [PERFORM/PATCH SELECT] is on (PATCH), the bank of the patch for the part selected by PANEL SELECT will be specified.

\* Bank Select processing will be suspended until a Program Change message is received.

\* If an unavailable (nonexistent) Bank Select number is received it will be ignored, and only the Program Change will be received.

\* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

| Bank MSB | Select LSB | Program No. | Group      | Patch No. |
|----------|------------|-------------|------------|-----------|
| 50H      | 00H        | 00H - 3FH   | User A     | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | User B     | 11 - 88   |
| 51H      | 00H        | 00H - 3FH   | Preset 1 A | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | Preset 1 B | 11 - 88   |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Preset 2 A | 11 - 88   |
|          | 01H        | 40H - 7FH   | Preset 2 B | 11 - 88   |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Preset 3 A | 11 - 88   |
|          | 02H        | 40H - 7FH   | Preset 3 B | 11 - 88   |
| 52H      | 00H        | 00H - 3FH   | Card 01 A  | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | Card 01 B  | 11 - 88   |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Card 02 A  | 11 - 88   |
|          | 01H        | 40H - 7FH   | Card 02 B  | 11 - 88   |
|          | :          | :           | :          | :         |
|          | 1FH        | 00H - 3FH   | Card 32 A  | 11 - 88   |
|          | 1FH        | 40H - 7FH   | Card 32 B  | 11 - 88   |
|          | *) 20H     | 00H - 3FH   | Card 33 A  | 11 - 88   |
|          | 20H        | 40H - 7FH   | Card 33 B  | 11 - 88   |
|          | 21H        | 00H - 3FH   | Card 34 A  | 11 - 88   |
| 21H      | 40H - 7FH  | Card 34 B   | 11 - 88    |           |
| :        | :          | :           | :          |           |
| 3FH      | 00H - 3FH  | Card 64 A   | 11 - 88    |           |
| 3FH      | 40H - 7FH  | Card 64 B   | 11 - 88    |           |

\*) Bank Select LSB 20H - 3FH can be used only with the S4M-5.

\* The Performances corresponding to each Bank Select are as follows.

| Bank MSB | Select LSB | Program No. | Group    | Perform No. |
|----------|------------|-------------|----------|-------------|
| 50H      | 00H        | 00H - 3FH   | User     | 11 - 88     |
| 51H      | 00H        | 00H - 3FH   | Preset 1 | 11 - 88     |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Preset 2 | 11 - 88     |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Preset 3 | 11 - 88     |
| 52H      | 00H        | 00H - 3FH   | Card 01  | 11 - 88     |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Card 02  | 11 - 88     |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Card 03  | 11 - 88     |
|          | :          | :           | :        | :           |
|          | 1FH        | 00H - 3FH   | Card 32  | 11 - 88     |
|          | *) 20H     | 00H - 3FH   | Card 33  | 11 - 88     |
|          | :          | :           | :        | :           |
|          | 3FH        | 00H - 3FH   | Card 64  | 11 - 88     |

\*) Bank Select LSB 20H - 3FH can be used only with the S4M-5.

**○ Modulation (Controller number 1)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 01H      | vvH      |

\* This will control the pitch, cutoff, or amplitude modulation depth for the respective PITCH/FILTER/AMP[DEPTH] parameter of MODULATION(LFO2).

\* This is not reset to the default value when a patch program change is received.

\* This will be reset to the default value when a performance program change is received.

**○ Breath type (Controller number 2)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 02H      | vvH      |

**○ Foot type (Controller number 4)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 04H      | vvH      |

**○ Portamento Time (Controller number 5)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 05H      | vvH      |

\* This will modify the PORTAMENTO [TIME] value.

**○ Data Entry (Controller number 6, 38)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 06H      | mmH      |
| BnH    | 26H      | llH      |

mm,ll= the value of the parameter specified by RPN/NRPN

mm=MSB, ll=LSB

**○ Volume (Controller number 7)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 07H      | vvH      |

**○ Balance (Controller number 8)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 08H      | vvH      |

**○ Panpot (Controller number 10)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 0AH      | vvH      |

**○ Expression (Controller number 11)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 0BH      | vvH      |

\* This adjusts the volume of the part. Expression messages are used to create variation in dynamics (expression pedal, crescendo, decrescendo etc.) while you play.

\* This is not reset to the default value when a patch program change is received.

\* This is reset to the default value when a performance program change is received.

**○ Effect Control1 (Controller number 12)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 0CH      | vvH      |

**○ Effect Control2 (Controller number 13)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 0DH      | vvH      |

**○ General Purpose Controller1-4 (Controller number 16-19)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 10-13H   | vvH      |

**○ Hold1 (Controller number 64)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 40H      | xxH      |

\* This will hold notes which are currently in a note-on state.

**○ Portamento (Controller number 65)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 41H      | xxH      |

\* This switches PORTAMENTO [ON] on/off.

**○ Sound Controller1-10 (Controller number 70-79)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 46-4FH   | vvH      |

**○ General Purpose Controllers 5-8 (Controller number 80-83)**

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 50-53H   | vvH      |

## ○ Portamento Control

(Controller number 84)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 54H      | kkH      |

kk = Source Note Number: 00H - 7FH (C-1 - G9)

- \* A Note On message received immediately after a Portamento control will be sounded with the pitch changing smoothly from the source note number.
- \* If a voice is already sounding at the same note number as the source note number, that voice will change pitch to the pitch of the newly received Note On, and continue sounding (i.e., will be played legato).

Example 1.

| On MIDI  | Description                  | Result                              |
|----------|------------------------------|-------------------------------------|
| 90 3C 40 | Note on C4                   | C4 on                               |
| B0 54 3C | (Portamento Control from C4) | no change (C4 voice still sounding) |
| 90 40 40 | Note on E4                   | glide from C4 to E4                 |
| 80 3C 40 | Note off C4                  | no change                           |
| 80 40 40 | Note off E4                  | E4 off                              |

Example 2.

| On MIDI  | Description                  | Result                                |
|----------|------------------------------|---------------------------------------|
| B0 54 3C | (Portamento Control from C4) | no change                             |
| 90 40 40 | (Note on E4)                 | E4 is played with glide from C4 to E4 |
| 80 40 40 | (Note off E4)                | E4 off                                |

- \* The speed of the pitch change caused by Portamento is determined by the PORTAMENTO TIME parameter value.

## ○ Effects Depth 2-5

(Controller number 92–95)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 5C-5FH   | kkH      |

## ○ RPN LSB/MSB

(Controller number 100, 101)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 65H      | mmH      |
| BnH    | 64H      | llH      |

mm=MSB of the parameter number specified by RPN

ll=LSB of the parameter number specified by RPN

## ● Program Change

| status | 2nd byte |
|--------|----------|
| CnH    | ppH      |

pp=Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- \* Regardless of the Tx/Rx ProgChg SW ([MIDI]) setting, this message is received if the system parameter Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or if the MIDI channel of the program change matches.
- \* When this is received, a performance change will occur if [PERFORM/PATCH SELECT] is off (PERFORM). If [PERFORM/PATCH SELECT] is on (PATCH), the patch will change for the part selected by PANEL SELECT.
- \* In the case of a performance change, program numbers outside the range of 00H - 3FH will be ignored.
- \* When this message is received, all voices will be turned off.

## ● Channel Pressure

| status | 2nd byte |
|--------|----------|
| DnH    | vvH      |

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or if the MIDI channel of the channel pressure matches.
- \* When Tx/Rx Edit SW ([MIDI]) is ON and Tx/Rx Edit Mode ([MIDI]) is set to MODE2, the Tx/Rx Setting ([MIDI]) will be valid. In this case, the message will change the value of the parameter which is assigned to AFTERTOUCH for the part specified by PANEL SELECT. At the same time, a channel pressure message will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) of that part.
- \* If Control Up/Control Down ([MIDI]) is set to AFTERTOUCH, this message will function as controller up or down for the part specified by PANEL SELECT (if KEY MODE is SINGLE or SPLIT), or for both Upper and Lower parts regardless of the PANEL SELECT setting (if KEY MODE is DUAL). With the factory settings, Control Up is set to AFTERTOUCH. At the same time, channel pressure messages will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) of that part.

## ● Pitch Bend Change

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| EnH    | llH      | mmH      |

mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the Pitch Bend Change matches.
- \* Pitch bend change messages that are received will modify the pitch of the part specified by PANEL SELECT (if KEY MODE is SINGLE or SPLIT) or of both Upper and Lower parts regardless of the PANEL SELECT setting (if KEY MODE is DUAL). At the same time, pitch bend change messages will be transmitted from MIDI OUT on the Part MIDI CH ([PART]) for that part.
- \* The range of pitch change will be according to the patch parameter Bend Range Up ([PATCH]) and Bend Range Down ([PATCH]). Pitch bend values in the range of 00 00H - 3F 7FH will apply according to Bend Range Down, and values in the range of 40 01H - 7F 7FH will apply according to Bend Range Up.

## ■ Channel Mode messages

### ● Reset All Controllers (Controller number 121)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 79H      | 00H      |

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the Reset All Controllers matches.
- \* When this message is received, the values of the following controllers will be reset for the part selected by PANEL SELECT if KEY MODE is SINGLE or SPLIT, or for both Upper and Lower parts regardless of the PANEL SELECT setting if KEY MODE is DUAL.

| Controller        | Reset value                                 |
|-------------------|---------------------------------------------|
| Pitch Bend Change | ±0 (center)                                 |
| Modulation        | 0 (minimum)                                 |
| Expression        | 127 (maximum)                               |
| Hold 1            | 0 (off)                                     |
| RPN               | Unset. Previously set data will not change. |
| Control Up        | 0 (minimum) Default setting is Aftertouch.  |
| Control Down      | 0 (minimum) Default setting is Breath.      |

### ● All Note Off (Controller number 123)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7BH      | 00H      |

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the All Note Off matches.
- \* When this message is received, all notes of the part specified by PANEL SELECT which are currently on will be turned off. However if Hold 1 is on, the sound will continue until this is turned off.

### ● Omni Off (Controller number 124)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7CH      | 00H      |

- \* The same processing as when All Note Off is received will be done.

### ● Omni On (Controller number 125)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7DH      | 00H      |

- \* The same processing as when All Note Off is received will be done.

### ● Mono (Controller number 126)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7EH      | mmH      |

mm=Mono number: 00H - 10H (0 - 16)

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the Mono message matches.
- \* The mono number is always handled as 1.
- \* The same processing will be performed as when All Note Off is received, and [MONO] will be turned on for the patch of the part specified by PANEL SELECT.

## ● Poly

## (Controller number 127)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7FH      | 00H      |

- \* This is received only when Remote KBD CH ([MIDI]) is ALL or when the MIDI channel of the poly message matches.
- \* The same processing will be performed as when All Note Off is received, and [MONO] will be turned off for the patch of the part specified by PANEL SELECT.

## ■ System Realtime messages

### ● Active Sensing

| status |
|--------|
| FEH    |

- \* When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. During monitoring, if more than 400 ms passes without a message being received, the same processing will be done as when All Note Off and Reset All Controllers messages are received. Then monitoring will be halted.

### ● Timing Clock

| status |
|--------|
| F8H    |

- \* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to REMOTE KBD IN.

### ● Start

| status |
|--------|
| FAH    |

- \* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to REMOTE KBD IN.

### ● Continue

| status |
|--------|
| FBH    |

- \* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to REMOTE KBD IN.

### ● Stop

| status |
|--------|
| FCH    |

- \* This is received when MIDI Sync ([MIDI]) is set to REMOTE KBD IN.

## ■ System Exclusive messages

- \* This is always received, regardless of the Rx Exclusive SW ([MIDI]) setting.

| status | data byte            | status |
|--------|----------------------|--------|
| F0H    | iiH, ddH, ....., eeH | F7H    |

F0H: System Exclusive message status

ii = ID number: This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

## ● Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

| status | data byte                                                      | status |
|--------|----------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 41H, dev, 00H, 06H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum | F7H    |

| Byte | Remarks                                                                                              |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                                                                     |
| 41H  | ID number (Roland)                                                                                   |
| dev  | device ID (dev: 10H - 1FH, factory setting is 10H)                                                   |
| 00H  | model ID (JP-8080)                                                                                   |
| 06H  | model ID (JP-8080)                                                                                   |
| 12H  | command ID (DT1)                                                                                     |
| aaH  | address MSB                                                                                          |
| bbH  | address                                                                                              |
| ccH  | address                                                                                              |
| ddH  | address LSB                                                                                          |
| eeH  | data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address. |
| :    | :                                                                                                    |
| ffH  | data                                                                                                 |
| sum  | checksum                                                                                             |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                                                                               |

- \* Only data set 1 for patch parameters and performance parameters is received. For patch parameters, this message will affect the patch parameters of the part selected by PANEL SELECT at that time, regardless of the parameter address which was received.
- \* For details on address, size, and checksum settings, refer to "Examples of exclusive messages and calculating the checksum" (p.206).
- \* Data whose size is greater than 256 bytes should be divided into packets of 256 bytes or less and transmitted. Successive "Data Set 1 messages should have at least 20 ms of time interval between them.

### 3. MIDI messages transmitted from MIDI OUT

- \* When MIDI Thru is ON (ALL), messages received at MIDI IN will be re-transmitted from MIDI OUT except for Active Sensing messages.
- \* When MIDI Thru is ON (w/o Sys.Ex), MIDI messages received at MIDI IN will be re-transmitted from MIDI OUT except for Active Sensing and System Exclusive messages.

#### ■ Channel voice messages

##### ● Note Off

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| 8nH    | kkH      | vvH      |
| 9nH    | kkH      | 00H      |

##### ● Note On

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| 9nH    | kkH      | vvH      |

##### ● Control Change

- \* When the Tx/Rx Edit SW ([MIDI]) is ON and Tx/Rx Edit Mode ([MIDI]) is set to MODE2, the Tx/Rx Setting ([MIDI]) setting will be valid. In this case, operating the sliders/knobs will cause the control change assigned to that parameter to be transmitted on the Part MIDI CH ([PART]) of the part specified by PANEL SELECT.
- \* Tx/Rx settings ([MIDI]) can be made for controller numbers 1 to 31 and 33 to 95. Refer to Transmit/Receive Setting List (p.188) for the default settings.

##### ○ Bank Select (Controller number 0,32)

| status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 00H      | mmH      |
| BnH    | 20H      | llH      |

mm,ll=Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

- \* This is transmitted when Tx/Rx ProgChg SW ([MIDI]) is BANK SEL + PC.

- \* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

| Bank MSB | Select LSB | Program No. | Group      | Patch No. |
|----------|------------|-------------|------------|-----------|
| 50H      | 00H        | 00H - 3FH   | User A     | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | User B     | 11 - 88   |
| 51H      | 00H        | 00H - 3FH   | Preset 1 A | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | Preset 1 B | 11 - 88   |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Preset 2 A | 11 - 88   |
|          | 01H        | 40H - 7FH   | Preset 2 B | 11 - 88   |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Preset 3 A | 11 - 88   |
|          | 02H        | 40H - 7FH   | Preset 3 B | 11 - 88   |
| 52H      | 00H        | 00H - 3FH   | Card 01 A  | 11 - 88   |
|          | 00H        | 40H - 7FH   | Card 01 B  | 11 - 88   |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Card 02 A  | 11 - 88   |
|          | 01H        | 40H - 7FH   | Card 02 B  | 11 - 88   |
|          | :          | :           | :          | :         |
|          | 1FH        | 00H - 3FH   | Card 32 A  | 11 - 88   |
|          | 1FH        | 40H - 7FH   | Card 32 B  | 11 - 88   |
|          | *) 20H     | 00H - 3FH   | Card 33 A  | 11 - 88   |
|          | 20H        | 40H - 7FH   | Card 33 B  | 11 - 88   |
|          | 21H        | 00H - 3FH   | Card 34 A  | 11 - 88   |
|          | 21H        | 40H - 7FH   | Card 34 B  | 11 - 88   |
|          | :          | :           | :          | :         |
|          | 3FH        | 00H - 3FH   | Card 64 A  | 11 - 88   |
|          | 3FH        | 40H - 7FH   | Card 64 B  | 11 - 88   |

\*) Bank Select LSB 20H - 3FH is available only with the S4M-5.

- \* The Performances corresponding to each Bank Select are as follows.

| Bank MSB | Select LSB | Program No. | Group    | Perform No. |
|----------|------------|-------------|----------|-------------|
| 50H      | 00H        | 00H - 3FH   | User     | 11 - 88     |
| 51H      | 00H        | 00H - 3FH   | Preset 1 | 11 - 88     |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Preset 2 | 11 - 88     |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Preset 3 | 11 - 88     |
| 52H      | 00H        | 00H - 3FH   | Card 01  | 11 - 88     |
|          | 01H        | 00H - 3FH   | Card 02  | 11 - 88     |
|          | 02H        | 00H - 3FH   | Card 03  | 11 - 88     |
|          | :          | :           | :        | :           |
|          | 1FH        | 00H - 3FH   | Card 32  | 11 - 88     |
|          | *) 20H     | 00H - 3FH   | Card 33  | 11 - 88     |
|          | :          | :           | :        | :           |
|          | 3FH        | 00H - 3FH   | Card 64  | 11 - 88     |

\*) Bank Select LSB 20H - 3FH is available only with the S4M-5.

---

○ **Modulation** (Controller number 1)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 01H             | vvH             |

○ **Breath type** (Controller number 2)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 02H             | vvH             |

\* When Control Up/Control Down ([MIDI]) is assigned to BREATH, settings of

|                      |          |
|----------------------|----------|
| VOICE MODULATOR [ON] | ON       |
| Vocal Morph Ctrl     | ON       |
| Vocal Morph Sens     | -64 - -1 |
| VocalMorph Thrsh     | 0 - 126  |

will mean that when audio is input to VOCAL/UPPER, breath type messages will be transmitted on the Part MIDI CH of the part specified by PANEL SELECT (when KEY MODE is SINGLE or SPLIT) or of both Upper and Lower parts regardless of PANEL SELECT (when KEY MODE is DUAL). With the factory settings, BREATH is assigned to Control Down.

○ **Foot type** (Controller number 4)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 04H             | vvH             |

○ **Portamento Time** (Controller number 5)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 05H             | vvH             |

○ **Data Entry** (Controller number 6, 38)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 06H             | mmH             |
| BnH           | 26H             | llH             |

mm,ll= the value of the parameter specified by RPN/NRPN  
mm=MSB, ll=LSB

○ **Volume** (Controller number 7)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 07H             | vvH             |

○ **Balance** (Controller number 8)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 08H             | vvH             |

○ **Panpot** (Controller number 10)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 0AH             | vvH             |

○ **Expression** (Controller number 11)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 0BH             | vvH             |

○ **Effect Control1** (Controller number 12)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 0CH             | vvH             |

○ **Effect Control2** (Controller number 3)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 0DH             | vvH             |

○ **General Purpose Controller1-4** (Controller number 16-19)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 10-13H          | vvH             |

○ **Hold1** (Controller number 64)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 40H             | xxH             |

○ **Portamento** (Controller number 65)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 41H             | xxH             |

○ **Sound Controller1-10** (Controller number 70-79)

| <u>status</u> | <u>2nd byte</u> | <u>3rd byte</u> |
|---------------|-----------------|-----------------|
| BnH           | 46-4FH          | vvH             |

---

○ **General Purpose Controllers 5–8** (Controller number 80–83)

status    2nd byte    3rd byte  
BnH        50-53H        vvH

○ **Portamento Control** (Controller number 84)

status    2nd byte    3rd byte  
BnH        54H            kkH

kk = Source Note Number: 00H - 7FH (C-1 - G9)

- \* This is transmitted when ARPEGGIATOR/RPS [ON] is turned on, ARPEGGIATOR / RPS [MODE] is set to UP/DOWN/UP&DOWN/RND, Arp Beat Pattern is set to PORTA-A1 - PORTA-B15 and you play an arpeggio.

○ **Effects Depth 2-5** (Controller number 92–95)

status    2nd byte    3rd byte  
BnH        5C-5FH        kkH

● **Program Change**

status    2nd byte  
CnH        ppH

pp=Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- \* This is transmitted when Tx/Rx ProgChg ([MIDI]) is PC or BANK SEL + PC.
- \* This is transmitted on the Perform Ctrl CH ([MIDI]) when a performance is changed, and on the Part MIDI CH ([PART]) of that part when a patch is changed.

● **Channel Pressure**

status    2nd byte  
DnH        vvH

- \* When Tx/Rx Edit SW ([MIDI]) is ON and Tx/Rx Edit Mode ([MIDI]) is set to MODE2, the Tx/Rx Setting ([MIDI]) setting will be valid. In this case when AFTERTOUCHE is assigned to a controller (slider or knob), operating that controller will transmit Channel Pressure messages on the Part MIDI CH ([PART]) of that part. With the factory settings, AFTERTOUCHE is not assigned to controllers.

- \* When Control Up/Control Down ([MIDI]) is assigned to AFTERTOUCHE, settings of

|                      |         |
|----------------------|---------|
| VOICE MODULATOR [ON] | ON      |
| Vocal Morph Ctrl     | ON      |
| Vocal Morph Sens     | 1 - 63  |
| VocalMorph Thrsh     | 0 - 126 |

will mean that when audio is input to VOCAL/UPPER, Channel Pressure messages will be transmitted on the Part MIDI CH of the part specified by PANEL SELECT (when KEY MODE is SINGLE or SPLIT) or of both Upper and Lower parts regardless of PANEL SELECT (when KEY MODE is DUAL). With the factory settings, AFTERTOUCHE is assigned to Control Up.

● **Pitch Bend Change**

status    2nd byte    3rd byte  
EnH        llH            mmH

mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- \* When performance parameters are set as follows,

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| VOICE MODULATOR [ON] | ON             |
| Vocal Morph Ctrl     | ON             |
| Vocal Morph Sens     | other than 0   |
| VocalMorph Thrsh     | other than 127 |

and Morph Bend Assgn is also turned ON, inputting audio to VOCAL/UPPER will cause Pitch Bend Change messages to be transmitted on the Part MIDI CH of the part specified by PANEL SELECT (when KEY MODE is SINGLE or SPLIT) or of both Upper and Lower parts regardless of PANEL SELECT (when KEY MODE is DUAL).

■ **System Realtime messages**

● **Active Sensing**

status  
FEH

- \* This is transmitted at intervals of approximately 200 msec.

## ■ System Exclusive messages

| status | data byte            | status |
|--------|----------------------|--------|
| F0H    | iiH, ddH, ....., eeH | F7H    |

F0H: System Exclusive message status

ii = ID number: This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

## ● Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

| status | data byte                                                      | status |
|--------|----------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 41H, dev, 00H, 06H, 12H, aaH, bbH, cCH, ddH, eeH, ... fFH, sum | F7H    |

| Byte | Remarks                                                                                              |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                                                                     |
| 41H  | ID number (Roland)                                                                                   |
| dev  | device ID (dev: 10H - 1FH, factory setting is 10H)                                                   |
| 00H  | model ID (JP-8080)                                                                                   |
| 06H  | model ID (JP-8080)                                                                                   |
| 12H  | command ID (DT1)                                                                                     |
| aaH  | address MSB                                                                                          |
| bbH  | address                                                                                              |
| cCH  | address                                                                                              |
| ddH  | address LSB                                                                                          |
| eeH  | data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address. |
| :    | :                                                                                                    |
| ffH  | data                                                                                                 |
| sum  | checksum                                                                                             |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                                                                               |

\* For details on setting the address, size, and checksum, refer to "Examples of exclusive messages and calculating the checksum" (p.206).

\* Large-sized data must be divided into packets of 256 bytes or less, and transmitted at intervals of approximately 20 ms or longer.

## ● Identity Reply

| status | data byte                                                       | status |
|--------|-----------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 06H, 01H, 00H, 01H, 00H, 02H, 00H, 00H | F7H    |

|     |                                                    |
|-----|----------------------------------------------------|
| F0H | Exclusive status                                   |
| 7EH | ID number (Universal Non-Realtime Messages)        |
| dev | device ID (dev: 10H - 1FH, factory setting is 10H) |
| 06H | Sub ID#1 (General Information)                     |
| 02H | Sub ID#1 (Identity Reply)                          |
| 41H | ID number (Roland)                                 |
| 06H | Device Family Code (LSB)                           |
| 01H | Device Family Code (MSB)                           |
| 00H | Device Family Number Code (LSB)                    |
| 01H | Device Family Number Code (MSB)                    |
| 00H | Software Revision Level                            |
| 02H | Software Revision Level                            |
| 00H | Software Revision Level                            |
| 00H | Software Revision Level                            |
| F7H | EOX (End Of Exclusive)                             |

\* Even when an identity request message is received with a setting of Broadcast, the unit's own device ID will be used in the reply.

## 4. Parameter address map

### JP-8080 (Model ID = 00H 06H)

\* Data of addresses marked by # is divided into two bytes for transmission. If the most significant bit of the original data is 1, transmit 01H and the remaining 7 bits as is. If the most significant bit is 0, transmit 00H and the remaining 7 bits as is.

Example)

If the original data is BCH, the binary expression of BCH is 10111100. Thus, 01H is transmitted as the first byte. As the next byte, we transmit the remaining 0111100 = 3CH without change. For reception, data will be ignored if the two bytes are not received together.

\* Parameter names given as — are parameters which are used only by the JP-8000. They will be ignored if received by the JP-8080.

| Start Address | Description                                |     |
|---------------|--------------------------------------------|-----|
| 00 00 00 00   | System Area                                | 4-1 |
| 01 00 00 00   | Performance Temporary Area                 | 4-2 |
| 02 00 00 00   | User Patch (Patch U:All - U:B88)           | 4-4 |
| 03 00 00 00   | User Performance (Performance U:11 - U:88) | 4-5 |
| 09 00 00 00   | Motion Control Data (Motion A, Motion B)   | 4-6 |

### 4-1. System Area

| Offset Address | Description      |       |
|----------------|------------------|-------|
| 00 00 00 00    | System Parameter | 4-1-1 |
| 00 00 20 00    | Motion Setup     | 4-1-2 |
| 00 00 30 00    | Tx/Rx Setting    | 4-1-3 |

#### 4-1-1. System Parameter size = 19H (25 byte)

| Offset Address | Parameter Name              | Sys.Ex.Value | Meaning of Value                     |
|----------------|-----------------------------|--------------|--------------------------------------|
| 00 00 00 00    | Performance Bank            | 01h - 03h    | USER, PRESET, CARD                   |
| 00 00 00 01    | Performance No.             | 00h - 3Fh    | 11 - 88                              |
| 00 00 00 02    | Performance Control Channel | 00h - 10h    | 1 - 16, OFF                          |
| 00 00 00 03    | Power Up Mode               | 00h - 01h    | PERFORM U-11, LAST-SET               |
| 00 00 00 04    | MIDI Sync                   | 00h - 02h    | OFF, MIDI IN, REMOTE KBD IN          |
| 00 00 00 05    | Local Switch                | 00h - 01h    | OFF, ON                              |
| 00 00 00 06    | Tx/Rx Edit Mode             | 00h - 01h    | MODE1, MODE2                         |
| 00 00 00 07    | Tx/Rx Edit Switch           | 00h - 01h    | OFF, ON                              |
| 00 00 00 08    | Tx/Rx Program Change Switch | 00h - 02h    | OFF, PC, BANK SEL + PC               |
| 00 00 00 09    | ---                         | ---          | ---                                  |
| 00 00 00 0A    | Master Tune                 | 00h - 64h    | 427.5 - 452.9 [Hz]                   |
| 00 00 00 0B    | Pattern Trigger Quantize    | 00h - 02h    | OFF, BEAT, MEASURE                   |
| 00 00 00 0C    | Motion Restart              | 00h - 01h    | OFF, ON                              |
| 00 00 00 0D    | Motion Set                  | 00h - 01h    | SET A, SET B                         |
| 00 00 00 0E    | Gate Time Ratio             | 00h - 05h    | REAL, STACCATO, 33%, 50%, 66%, 100%  |
| 00 00 00 0F    | Input Quantize              | 00h - 06h    | OFF, 1/16(3), 1/16, 1/8(3), ..., 1/4 |
| 00 00 00 10    | Pattern Metronome           | 00h - 08h    | Beep VOL4 - 1, OFF, Click VOL1 - 4   |
| 00 00 00 11    | Motion Metronome            | 00h - 08h    | Beep VOL4 - 1, OFF, Click VOL1 - 4   |
| 00 00 00 12    | ---                         | ---          | ---                                  |
| 00 00 00 13    | ---                         | ---          | ---                                  |
| 00 00 00 14    | ---                         | ---          | ---                                  |
| 00 00 00 15    | ---                         | ---          | ---                                  |
| 00 00 00 16    | ---                         | ---          | ---                                  |
| 00 00 00 17    | Performance Group No.       | 00h - 3Fh    | Group 1..64 (*)                      |
| 00 00 00 18    | Remote Keyboard Channel     | 00h - 10h    | 1 - 16, ALL                          |

(\*) The range of Performance Group numbers will be as follows depending on the Performance Bank value.

| Perf. Bank        | Perf Group No. |
|-------------------|----------------|
| 01H: USER         | 00H only       |
| 02H: PRESET       | 00H - 02H      |
| 03H: CARD (S2M-5) | 00H - 1FH      |
| (S4M-5)           | 00H - 3FH      |

#### 4-1-2. Motion Setup size = 04H (4 byte)

| Offset Address | Parameter Name                | Sys.Ex.Value | Meaning of Value           |
|----------------|-------------------------------|--------------|----------------------------|
| 00 00 00 00    | Motion Control A1 Loop length | 00h - 08h    | PLAY ONCE, 1 - 8 [measure] |
| 00 00 00 01    | Motion Control A2 Loop length | 00h - 08h    | PLAY ONCE, 1 - 8 [measure] |
| 00 00 00 02    | Motion Control B1 Loop length | 00h - 08h    | PLAY ONCE, 1 - 8 [measure] |
| 00 00 00 03    | Motion Control B2 Loop length | 00h - 08h    | PLAY ONCE, 1 - 8 [measure] |

### 4-1-3. Tx/Rx Setting

size = 2AH (42 byte)

| Offset      | Address | Parameter Name                         | Sys.Ex.Value | Meaning of Value                     |
|-------------|---------|----------------------------------------|--------------|--------------------------------------|
| 00 00 00 00 |         | Tx/Rx Setting (LFO1 Rate)              | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 01 |         | Tx/Rx Setting (LFO1 Fade)              | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 02 |         | Tx/Rx Setting (LFO2 Rate)              | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 03 |         | Tx/Rx Setting (Cross Modulation Depth) | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 04 |         | Tx/Rx Setting (Oscillator Balance)     | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 05 |         | Tx/Rx Setting (OSC LFO1 Depth)         | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 06 |         | Tx/Rx Setting (Pitch LFO2 Depth)       | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 07 |         | Tx/Rx Setting (Pitch Env. Depth)       | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 08 |         | Tx/Rx Setting (Pitch Env. Attack Time) | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 09 |         | Tx/Rx Setting (Pitch Env. Decay Time)  | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 0A |         | Tx/Rx Setting (OSC1 Control1)          | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 0B |         | Tx/Rx Setting (OSC1 Control2)          | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 0C |         | Tx/Rx Setting (OSC2 Range)             | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 0D |         | Tx/Rx Setting (OSC2 Fine Tune)         | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 0E |         | Tx/Rx Setting (OSC2 Control1)          | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 0F |         | Tx/Rx Setting (OSC2 Control2)          | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 10 |         | Tx/Rx Setting (Cutoff Frequency)       | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 11 |         | Tx/Rx Setting (Resonance)              | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 12 |         | Tx/Rx Setting (Cutoff Key Follow)      | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 13 |         | Tx/Rx Setting (Filter LFO1 Depth)      | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 14 |         | Tx/Rx Setting (Filter LFO2 Depth)      | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 15 |         | Tx/Rx Setting (Filter Env Depth)       | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 16 |         | Tx/Rx Setting (Filter Env Attack Time) | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 17 |         | Tx/Rx Setting (Filter Env Decay Time)  | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 18 |         | Tx/Rx Setting (Filter Env Sus. Level)  | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 19 |         | Tx/Rx Setting (Filter Env Rel. Time)   | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 1A |         | Tx/Rx Setting (Amplifier Level)        | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 1B |         | Tx/Rx Setting (Amplifier LFO1 Depth)   | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 1C |         | Tx/Rx Setting (Amplifier LFO2 Depth)   | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 1D |         | Tx/Rx Setting (Amp. Env. Attack Time)  | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 1E |         | Tx/Rx Setting (Amp. Env. Decay Time)   | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 1F |         | Tx/Rx Setting (Amp. Env. Sus. Level)   | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 20 |         | Tx/Rx Setting (Amp. Env. Release Time) | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 21 |         | Tx/Rx Setting (Tone Control Base)      | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 22 |         | Tx/Rx Setting (Tone Control Treble)    | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 23 |         | Tx/Rx Setting (Multi Effects Level)    | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 24 |         | Tx/Rx Setting (Delay Time)             | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 25 |         | Tx/Rx Setting (Delay Feedback)         | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 26 |         | Tx/Rx Setting (Delay Level)            | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 27 |         | Tx/Rx Setting (Portamento Time)        | 00h - 60h    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95, SYSEX |
| 00 00 00 28 |         | Tx/Rx Setting (Morph Control Up)       | 00h - 5Fh    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95        |
| 00 00 00 29 |         | Tx/Rx Setting (Morph Control Down)     | 00h - 5Fh    | OFF, CC#1-31, AFTER, CC#33-95        |

### 4-2. Performance

| Offset      | Address | Description              |
|-------------|---------|--------------------------|
| 00 00 00 00 |         | Performance Common 4-2-1 |
| 00 00 08 00 |         | Voice Modulator 4-2-2    |
| 00 00 10 00 |         | Part (Upper) 4-2-3       |
| 00 00 11 00 |         | Part (Lower) 4-2-3       |
| 00 00 40 00 |         | Patch (Upper) 4-3        |
| 00 00 42 00 |         | Patch (Lower) 4-3        |

### 4-2-1. Performance Common size = 25h (37 byte)

| Offset       | Address | Parameter Name                    | Sys.Ex.Value | Meaning of Value                        |
|--------------|---------|-----------------------------------|--------------|-----------------------------------------|
| 00 00 00 00  |         | Performance Name 1                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 01  |         | Performance Name 2                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 02  |         | Performance Name 3                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 03  |         | Performance Name 4                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 04  |         | Performance Name 5                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 05  |         | Performance Name 6                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 06  |         | Performance Name 7                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 07  |         | Performance Name 8                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 08  |         | Performance Name 9                | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 09  |         | Performance Name 10               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 0A  |         | Performance Name 11               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 0B  |         | Performance Name 12               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 0C  |         | Performance Name 13               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 0D  |         | Performance Name 14               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 0E  |         | Performance Name 15               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 0F  |         | Performance Name 16               | 20h - 7Fh    | ASCII Code                              |
| 00 00 00 10  |         | Key Mode                          | 00h - 02h    | SINGLE, DUAL, SPLIT                     |
| 00 00 00 11  |         | Split Point                       | 00h - 7Fh    | C-1 - G9 (only in SPLIT mode)           |
| 00 00 00 12  |         | Panel Select                      | 00h - 02h    | UPPER, LOWER, UPPER&LOWER               |
| 00 00 00 13  |         | Part Detune                       | 00h - 64h    | -50 - +50                               |
| 00 00 00 14  |         | Output Assign                     | 00h - 01h    | MIX OUT, PARARELL OUT                   |
| 00 00 00 15  |         | Arpeggio Destination              | 00h - 02h    | LOWER&UPPER, LOWER, UPPER (*)           |
| 00 00 00 16  |         | Voice Assign                      | 00h - 06h    | 8-2, 7-3, 5-5, 3-7, 2-8, 6-4, 4-6 (**)  |
| 00 00 00 17  |         | Arpeggio Switch                   | 00h - 01h    | OFF, ON                                 |
| 00 00 00 18  |         | Arpeggio Mode                     | 00h - 04h    | UF, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, RPS          |
| 00 00 00 19  |         | Arpeggio Beat Pattern             | 00h - 59h    | 1/4, 1/6, ... SEQUENCE-A1, ... , RANDOM |
| 00 00 00 1A  |         | Arpeggio Octave Range             | 00h - 03h    | 1 - 4 [octave]                          |
| 00 00 00 1B  |         | Arpeggio Hold                     | 00h - 01h    | OFF, ON                                 |
| 00 00 00 1C  |         |                                   | ---          | ---                                     |
| 00 00 00 1D  |         | Individual Trigger Switch         | 00h - 01h    | OFF, ON                                 |
| 00 00 00 1E  |         | Individual Trigger Destination    | 00h - 02h    | FILTER ENV, AMPLITUDE ENV, FILTER&AMP   |
| 00 00 00 1F  |         | Individual Trigger Source Channel | 00h - 0Fh    | 1 - 16                                  |
| #00 00 00 20 |         | Individual Trigger Source Note    | 00h - 80h    | 0 - 127 as C-1 - G9, and 128 as ALL     |
| #00 00 00 22 |         | Tempo                             | 14h - FAh    | 20 - 250 [beat per minute]              |
| 00 00 00 24  |         | Vocal/Upper Input Jack Front/Rear | 00h - 01h    | REAR, FRONT                             |

(\*) "Arpeggio Destination" parameter is effective only when "Key Mode" parameter is DUAL.

(\*\*) "Voice Assign" parameter is effective only when "Key Mode" parameter is DUAL or SPLIT.

## 4-2-2. Voice Modulator (41 byte)

size = 29h

| Offset       | Address                              | Parameter Name                 |       |
|--------------|--------------------------------------|--------------------------------|-------|
| Sys.Ex.Value | Meaning of Value                     |                                |       |
| 00 00        | 00 00                                | Voice Modulator Switch         | 00h - |
| 01h          | OFF, ON                              |                                |       |
| 00 00        | 00 01                                | Voice Modulator Panel Mode     | 00h - |
| 01h          | OFF, ON                              |                                |       |
| 00 00        | 00 02                                | Algorithm                      | 00h - |
| 04h          | SOLID, SMOOTH, ..., FILTER BANK WIDE |                                |       |
| 00 00        | 00 03                                | Voice Modulator Delay Type     | 00h - |
| 04h          | PANNING L->R - MONO LONG             |                                |       |
| 00 00        | 00 04                                | Ensemble Type                  | 00h - |
| 0Eh          | ENSEMBLE MILD, ..., FREEZE PHAZE 2   |                                |       |
| 00 00        | 00 05                                | External to Inst Send Switch   | 00h - |
| 01h          | OFF, ON                              |                                |       |
| 00 00        | 00 06                                | External to Vocal Send Switch  | 00h - |
| 01h          | OFF, ON                              |                                |       |
| 00 00        | 00 07                                | Vocal Morph Control Switch     | 00h - |
| 01h          | OFF, ON                              |                                |       |
| 00 00        | 00 08                                | Vocal Morph Threshold          | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 09                                | Vocal Morph Sensitivity        | 00h - |
| 7Fh          | -64 - +63                            |                                |       |
| 00 00        | 00 0A                                | Control 1 Assign               | 00h - |
| 1Ah          | CHARACTER 1 - V DELAY LEVEL          |                                |       |
| 00 00        | 00 0B                                | Control 2 Assign               | 00h - |
| 1Ah          | CHARACTER 1 - V DELAY LEVEL          |                                |       |
| 00 00        | 00 0C                                | Character 1                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 0D                                | Character 2                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 0E                                | Character 3                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 0F                                | Character 4                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 10                                | Character 5                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 11                                | Character 6                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 12                                | Character 7                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 13                                | Character 8                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 14                                | Character 9                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 15                                | Character 10                   | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 16                                | Character 11                   | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 17                                | Character 12                   | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 18                                | Vocal Mix                      | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 19                                | Voice Modulator Release        | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 1A                                | Voice Modulator Resonance      | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 1B                                | Voice Modulator Pan            | 00h - |
| 7Fh          | L64 - R63                            |                                |       |
| 00 00        | 00 1C                                | Voice Modulator Level          | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 1D                                | Voice Modulator Noise Cutoff   | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 1E                                | Voice Modulator Noise Level    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 1F                                | Gate Threshold                 | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 20                                | Robot Pitch                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 21                                | Robot Control                  | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 22                                | Robot Level                    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 23                                | Ensemble Level                 | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 24                                | Voice Modulator Delay Time     | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 25                                | Voice Modulator Delay Feedback | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 26                                | Voice Modulator Delay Level    | 00h - |
| 7Fh          | 0 - 127                              |                                |       |
| 00 00        | 00 27                                | Ensemble Sync                  | 00h - |
| 15h          | OFF, 1/16, 1/8(3), ..., 8MEASURE     |                                |       |
| 00 00        | 00 28                                | Voice Modulator Delay Sync     | 00h - |
| 0Ah          | OFF, 1/16, 1/8(3), ..., 1/2          |                                |       |

|       |                                      |                 |       |
|-------|--------------------------------------|-----------------|-------|
| 00 00 | 00 04                                | Delay Sync      | 00h - |
| 0Ah   | OFF, 1/16, 1/8(3), ..., 1/2          |                 |       |
| 00 00 | 00 05                                | LFO Sync        | 00h - |
| 16h   | OFF, 1/16, 1/8(3), ..., 8 MEAS       |                 |       |
| 00 00 | 00 06                                | Chorus Sync     | 00h - |
| 17h   | OFF, 1/16, 1/8(3), ..., 8 MEAS, LFO1 |                 |       |
| 00 00 | 00 07                                | Patch Group No. | 00h - |
| 3Fh   | Group 1 - Group 64 (**)              |                 |       |

(\*) Patch No. is valid only when Patch Bank is other than IN PERFORMANCE.

(\*\*) The range of Patch Group numbers will depend on the Patch Bank value, as follows.

| Patch Bank          | Patch Group No. |
|---------------------|-----------------|
| 00H: IN PERFORMANCE | invalid         |
| 01H: USER           | 00H only        |
| 02H: PRESET         | 00H - 02H       |
| 03H: CARD (S2M-5)   | 00H - 1FH       |
| (S4M-5)             | 00H - 3FH       |

## 4-2-3. Part (8 byte)

size = 08h (8 byte)

| Offset       | Address                                | Parameter Name |       |
|--------------|----------------------------------------|----------------|-------|
| Sys.Ex.Value | Meaning of Value                       |                |       |
| 00 00        | 00 00                                  | Patch Bank     | 00h - |
| 03h          | IN PERFORMANCE, USER, PRESET, CARD (*) |                |       |
| 00 00        | 00 01                                  | Patch No.      | 00h - |
| 7Fh          | All - B88 (*)                          |                |       |
| 00 00        | 00 02                                  | MIDI Channel   | 00h - |
| 10h          | 1 - 16, OFF                            |                |       |
| 00 00        | 00 03                                  | Part Transpose | 00h - |
| 30h          | -24 - + 24 [semitone]                  |                |       |

**4-3. Patch  
(248 byte)**

**size = 01h 78h**

| Offset | Address                 | Parameter Name                       | Meaning of Value |
|--------|-------------------------|--------------------------------------|------------------|
| 00 00  | 00 00                   | Patch Name 1                         |                  |
| 7Fh    | 00 01                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 02                   | Patch Name 2                         |                  |
| 7Fh    | 00 03                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 04                   | Patch Name 3                         |                  |
| 7Fh    | 00 05                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 06                   | Patch Name 4                         |                  |
| 7Fh    | 00 07                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 08                   | Patch Name 5                         |                  |
| 7Fh    | 00 09                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 0A                   | Patch Name 6                         |                  |
| 7Fh    | 00 0B                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 0C                   | Patch Name 7                         |                  |
| 7Fh    | 00 0D                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 0E                   | Patch Name 8                         |                  |
| 7Fh    | 00 0F                   | ASCII Code                           |                  |
| 00 00  | 00 10                   | LFO1 Waveform                        |                  |
| 03h    | 00 11                   | TRI, SAW, SQR, S/H                   |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | LFO1 Rate                            |                  |
| 00 00  | 00 12                   | LFO1 Fade                            |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | LFO1 Rate                            |                  |
| 00 00  | 00 13                   | LFO2 Rate                            |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | LFO2 Rate                            |                  |
| 00 00  | 00 14                   | LFO2 Depth Select                    |                  |
| 02h    | 00 15                   | PITCH, FILTER, AMPLIFIER             |                  |
| 01h    | 00 16                   | Ring Modulator Switch                |                  |
| 00 00  | 00 17                   | Cross Modulation Depth               |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Oscillator Balance                   |                  |
| 7Fh    | -64(OSC1) - +63(OSC2)   | Oscillator Balance                   |                  |
| 00 00  | 00 18                   | LFO1 & Envelope Destination          |                  |
| 02h    | 00 19                   | OSCI+2, OSC2, X-MOD DEPTH            |                  |
| 00 00  | 00 1A                   | OSC LFO1 Depth                       |                  |
| 7Fh    | -64 - +63               | Pitch LFO2 Depth                     |                  |
| 7Fh    | -64 - +63               | Pitch Envelope Depth                 |                  |
| 00 00  | 00 1B                   | Pitch Envelope Attack Time           |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Pitch Envelope Decay Time            |                  |
| 00 00  | 00 1C                   | Pitch Envelope Decay Time            |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Pitch Envelope Decay Time            |                  |
| 00 00  | 00 1D                   | Pitch Envelope Decay Time            |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Pitch Envelope Decay Time            |                  |
| 00 00  | 00 1E                   | OSC1 Waveform                        |                  |
| 06h    | 00 1F                   | SUPER SAW, TWM, ..., PULSE, SAW, TRI |                  |
| 00 00  | 00 20                   | OSC1 Control1                        |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | OSC1 Control1                        |                  |
| 00 00  | 00 21                   | OSC1 Control2                        |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | OSC1 Control2                        |                  |
| 00 00  | 00 22                   | OSC2 Waveform                        |                  |
| 03h    | 00 23                   | PULSE, TRI, SAW, NOISE (*)           |                  |
| 01h    | 00 24                   | OSC2 Sync Switch                     |                  |
| 00 00  | 00 25                   | OSC2 Range                           |                  |
| 32h    | -WIDE, -24 - +24, +WIDE | OSC2 Range                           |                  |
| 00 00  | 00 26                   | OSC2 Fine/Wide                       |                  |
| 64h    | -50 - +50 [cent]        | OSC2 Fine/Wide                       |                  |
| 00 00  | 00 27                   | OSC2 Control1                        |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | OSC2 Control1                        |                  |
| 00 00  | 00 28                   | OSC2 Control2                        |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | OSC2 Control2                        |                  |
| 00 00  | 00 29                   | Filter Type                          |                  |
| 02h    | 00 2A                   | LPF, BPF, HPF                        |                  |
| 01h    | 00 2B                   | Cutoff Slope                         |                  |
| 00 00  | 00 2C                   | Cutoff Frequency                     |                  |
| 7Fh    | -12, -24 [dB/oct]       | Cutoff Frequency                     |                  |
| 00 00  | 00 2D                   | Resonance                            |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Resonance                            |                  |
| 00 00  | 00 2E                   | Cutoff Frequency Key Follow          |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Cutoff Frequency Key Follow          |                  |
| 00 00  | 00 2F                   | Filter LFO1 Depth                    |                  |
| 7Fh    | -64 - +63               | Filter LFO1 Depth                    |                  |
| 00 00  | 00 30                   | Filter LFO2 Depth                    |                  |
| 7Fh    | -64 - +63               | Filter LFO2 Depth                    |                  |
| 00 00  | 00 31                   | Filter Envelope Depth                |                  |
| 7Fh    | -64 - +63               | Filter Envelope Depth                |                  |
| 00 00  | 00 32                   | Filter Envelope Attack Time          |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Filter Envelope Attack Time          |                  |
| 00 00  | 00 33                   | Filter Envelope Decay Time           |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Filter Envelope Decay Time           |                  |
| 00 00  | 00 34                   | Filter Envelope Sustain Level        |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Filter Envelope Sustain Level        |                  |
| 00 00  | 00 35                   | Filter Envelope Release Time         |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Filter Envelope Release Time         |                  |
| 00 00  | 00 36                   | Amp Level                            |                  |
| 7Fh    | 0 - 127                 | Amp Level                            |                  |
| 00 00  | 00 37                   | Amp LFO1 Depth                       |                  |
| 7Fh    | -64 - +63 (**)          | Amp LFO1 Depth                       |                  |
| 00 00  | 00 38                   | Amp LFO2 Depth                       |                  |
| 7Fh    | -64 - +63               | Amp LFO2 Depth                       |                  |

|        |                                   |                                     |       |
|--------|-----------------------------------|-------------------------------------|-------|
| 00 00  | 00 36                             | Amp Envelope Attack Time            | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Amp Envelope Attack Time            | 00h - |
| 00 00  | 00 37                             | Amp Envelope Decay Time             | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Amp Envelope Decay Time             | 00h - |
| 00 00  | 00 38                             | Amp Envelope Sustain Level          | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Amp Envelope Sustain Level          | 00h - |
| 00 00  | 00 39                             | Amp Envelope Release Time           | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Amp Envelope Release Time           | 00h - |
| 00 00  | 00 3A                             | Auto Pan/Manual Pan Switch          | 00h - |
| 02h    | OFF, AUTO PAN, MANUAL PAN (**)    | Auto Pan/Manual Pan Switch          | 00h - |
| 00 00  | 00 3B                             | Tone Control Bass                   | 00h - |
| 7Fh    | -64 - +63                         | Tone Control Bass                   | 00h - |
| 00 00  | 00 3C                             | Tone Control Treble                 | 00h - |
| 7Fh    | -64 - +63                         | Tone Control Treble                 | 00h - |
| 00 00  | 00 3D                             | Multi Effects Type                  | 00h - |
| 0Ch    | SUPER CHORUS SLW, ..., DISTORTION | Multi Effects Type                  | 00h - |
| 00 00  | 00 3E                             | Multi Effects Level                 | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Multi Effects Level                 | 00h - |
| 00 00  | 00 3F                             | Delay Type                          | 00h - |
| 04h    | PANNING L->R, ..., MONO LONG      | Delay Type                          | 00h - |
| 00 00  | 00 40                             | Delay Time                          | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Delay Time                          | 00h - |
| 00 00  | 00 41                             | Delay Feedback                      | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Delay Feedback                      | 00h - |
| 00 00  | 00 42                             | Delay Level                         | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Delay Level                         | 00h - |
| 00 00  | 00 43                             | Bend Range Up                       | 00h - |
| 18h    | 0 - 24 [semitone]                 | Bend Range Up                       | 00h - |
| 00 00  | 00 44                             | Bend Range Down                     | 00h - |
| 18h    | 0 - 24 [semitone]                 | Bend Range Down                     | 00h - |
| 00 00  | 00 45                             | Portamento Switch                   | 00h - |
| 01h    | OFF, ON                           | Portamento Switch                   | 00h - |
| 00 00  | 00 46                             | Portamento Time                     | 00h - |
| 7Fh    | 0 - 127                           | Portamento Time                     | 00h - |
| 00 00  | 00 47                             | Mono Switch                         | 00h - |
| 01h    | OFF, ON                           | Mono Switch                         | 00h - |
| 00 00  | 00 48                             | Legato Switch                       | 00h - |
| 01h    | OFF, ON                           | Legato Switch                       | 00h - |
| 00 00  | 00 49                             | Oscillator Shift                    | 00h - |
| 04h    | -2 - +2 [octave]                  | Oscillator Shift                    | 00h - |
| #00 00 | 00 4A                             | Control: LFO1 Rate                  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: LFO1 Rate                  | 00h - |
| #00 00 | 00 4C                             | Control: LFO1 Fade                  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: LFO1 Fade                  | 00h - |
| #00 00 | 00 4E                             | Control: LFO2 Rate                  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: LFO2 Rate                  | 00h - |
| #00 00 | 00 50                             | Control: Cross Modulation Depth     | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Cross Modulation Depth     | 00h - |
| #00 00 | 00 52                             | Control: Oscillator Balance         | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Oscillator Balance         | 00h - |
| #00 00 | 00 54                             | Control: Pitch LFO1 Depth           | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Pitch LFO1 Depth           | 00h - |
| #00 00 | 00 56                             | Control: Pitch LFO2 Depth           | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Pitch LFO2 Depth           | 00h - |
| #00 00 | 00 58                             | Control: Pitch Envelope Depth       | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Pitch Envelope Depth       | 00h - |
| #00 00 | 00 5A                             | Control: Pitch Envelope Attack Time | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Pitch Envelope Attack Time | 00h - |
| #00 00 | 00 5C                             | Control: Pitch Envelope Decay Time  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Pitch Envelope Decay Time  | 00h - |
| #00 00 | 00 5E                             | Control: OSC1 Control1              | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: OSC1 Control1              | 00h - |
| #00 00 | 00 60                             | Control: OSC1 Control2              | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: OSC1 Control2              | 00h - |
| #00 00 | 00 62                             | Control: OSC2 Range                 | 4Dh - |
| B1h    | -127 - +127                       | Control: OSC2 Range                 | 4Dh - |
| #00 00 | 00 64                             | Control: OSC2 Fine/Wide             | 1Bh - |
| E3h    | -127 - +127                       | Control: OSC2 Fine/Wide             | 1Bh - |
| #00 00 | 00 66                             | Control: OSC2 Control1              | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: OSC2 Control1              | 00h - |
| #00 00 | 00 68                             | Control: OSC2 Control2              | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: OSC2 Control2              | 00h - |
| #00 00 | 00 6A                             | Control: Cutoff Frequency           | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Cutoff Frequency           | 00h - |
| #00 00 | 00 6C                             | Control: Resonance                  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Resonance                  | 00h - |
| #00 00 | 00 6E                             | Control: Cutoff Freq. Key Follow    | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Cutoff Freq. Key Follow    | 00h - |
| #00 00 | 00 70                             | Control: Filter LFO1 Depth          | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter LFO1 Depth          | 00h - |
| #00 00 | 00 72                             | Control: Filter LFO2 Depth          | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter LFO2 Depth          | 00h - |
| #00 00 | 00 74                             | Control: Filter Env. Depth          | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter Env. Depth          | 00h - |
| #00 00 | 00 76                             | Control: Filter Env. Attack Time    | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter Env. Attack Time    | 00h - |
| #00 00 | 00 78                             | Control: Filter Env. Decay Time     | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter Env. Decay Time     | 00h - |
| #00 00 | 00 7A                             | Control: Filter Env. Sustain Level  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter Env. Sustain Level  | 00h - |
| #00 00 | 00 7C                             | Control: Filter Env. Release Time   | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Filter Env. Release Time   | 00h - |
| #00 00 | 00 7E                             | Control: Amp Level                  | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp Level                  | 00h - |
| #00 01 | 01 00                             | Control: Amp LFO1 Depth             | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp LFO1 Depth             | 00h - |
| #00 01 | 01 02                             | Control: Amp LFO2 Depth             | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp LFO2 Depth             | 00h - |
| #00 01 | 01 04                             | Control: Amp Env. Attack Time       | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp Env. Attack Time       | 00h - |
| #00 01 | 01 06                             | Control: Amp Env. Decay Time        | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp Env. Decay Time        | 00h - |
| #00 01 | 01 08                             | Control: Amp Env. Sustain Level     | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp Env. Sustain Level     | 00h - |
| #00 01 | 01 0A                             | Control: Amp Env. Release Time      | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Amp Env. Release Time      | 00h - |
| #00 01 | 01 0C                             | Control: Tone Control Bass          | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Tone Control Bass          | 00h - |
| #00 01 | 01 0E                             | Control: Tone Control Treble        | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Tone Control Treble        | 00h - |
| #00 01 | 01 10                             | Control: Multi Effects Level        | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Multi Effects Level        | 00h - |
| #00 01 | 01 12                             | Control: Delay Time                 | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Delay Time                 | 00h - |
| #00 01 | 01 14                             | Control: Delay Feedback             | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Delay Feedback             | 00h - |
| #00 01 | 01 16                             | Control: Delay Level                | 00h - |
| Feh    | -127 - +127                       | Control: Delay Level                | 00h - |
| #00 01 | 01 18                             | Morph Bend Assign                   | 00h - |
| 01h    | OFF, ON                           | Morph Bend Assign                   | 00h - |
| #00 01 | 01 19                             | Control: Portamento Time            | 00h - |

# Tabla de MIDI Implementado

| Function...      |                                                                                                              | Transmitted                                                                                                                                                                                                                       | Recognized                                                               | Remarks                                                                                                                                                                            |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Basic Channel    | Default<br>Changed                                                                                           | 1-16<br>1-16                                                                                                                                                                                                                      | 1-16<br>1-16                                                             |                                                                                                                                                                                    |
| Mode             | Default<br>Messages<br>Altered                                                                               | Mode 3<br>x<br>*****                                                                                                                                                                                                              | Mode 3<br>Mode 3, 4 (M=1)                                                | * 1                                                                                                                                                                                |
| Note Number :    | True Voice                                                                                                   | 0-127<br>*****                                                                                                                                                                                                                    | 0-127 * 3<br>0-127 * 3                                                   |                                                                                                                                                                                    |
| Velocity         | Note ON<br>Note OFF                                                                                          | O<br>O (8n, v=1-127)                                                                                                                                                                                                              | O * 3<br>O                                                               |                                                                                                                                                                                    |
| After Touch      | Key's<br>Ch's                                                                                                | x<br>O                                                                                                                                                                                                                            | x<br>O * 2, * 4                                                          |                                                                                                                                                                                    |
| Pitch Bend       |                                                                                                              | O                                                                                                                                                                                                                                 | O                                                                        |                                                                                                                                                                                    |
| Control Change   | 1-31, 33-95<br>0, 32<br>1<br>5<br>7<br>10<br>11<br>64<br>65<br>84<br>98, 99<br>100, 101                      | O * 2<br>O * 2<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>O<br>x<br>x                                                                                                                                                                  | O * 2, * 4<br>x * 2<br>O<br>O * 4<br>O<br>O<br>O<br>O * 4<br>O<br>x<br>O | See page 191, 194<br>Bank Select<br>Modulation<br>Portamento Time<br>Volume<br>Panpot<br>Expression<br>Hold 1<br>Portamento<br>Portamento Control<br>NRPN LSB, MSB<br>RPN LSB, MSB |
| Prog Change      | : True #                                                                                                     | O * 2<br>*****                                                                                                                                                                                                                    | O * 2<br>0-127                                                           | Program Number 1-128                                                                                                                                                               |
| System Exclusive |                                                                                                              | O                                                                                                                                                                                                                                 | O * 2                                                                    |                                                                                                                                                                                    |
| System Common    | : Song Pos<br>: Song Sel<br>: Tune                                                                           | x<br>x<br>x                                                                                                                                                                                                                       | O<br>x<br>x                                                              |                                                                                                                                                                                    |
| System Real Time | : Clock<br>: Command<br>: Start<br>: Continue<br>: Stop                                                      | x<br>x<br>x<br>x<br>x                                                                                                                                                                                                             | O * 2<br>x<br>O * 2<br>O * 2<br>O * 2                                    |                                                                                                                                                                                    |
| Aux Message      | : All sound off<br>: Reset all controllers<br>: Local ON/OFF<br>: All Notes OFF<br>: Active Sense<br>: Reset | x<br>x<br>x<br>x<br>O<br>x                                                                                                                                                                                                        | O<br>O<br>x<br>O (123-127)<br>O<br>x                                     |                                                                                                                                                                                    |
| Notes            |                                                                                                              | * 1 Recognized as M=1 even if M≠1.<br>* 2 O x is selectable.<br>* 3 RPS patterns can record these messages received from REMOTE KBD IN connector.<br>* 4 Motions can record these messages received from REMOTE KBD IN connector. |                                                                          |                                                                                                                                                                                    |

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : No

|              |      |   |      |                                  |           |             |  |
|--------------|------|---|------|----------------------------------|-----------|-------------|--|
| FEh          | -127 | - | +127 |                                  |           |             |  |
| #00 00 01 1B |      |   |      | Velocity Switch                  | 00h - 01h | OFF, ON     |  |
| #00 00 01 1C |      |   |      | Velocity: LFO1 Rate              | 00h - FEh | -127 - +127 |  |
| #00 00 01 1E |      |   |      | Velocity: LFO1 Fade              | 00h - FEh | -127 - +127 |  |
| #00 00 01 20 |      |   |      | Velocity: LFO2 Rate              | 00h - FEh | -127 - +127 |  |
| #00 00 01 22 |      |   |      | Velocity: Cross Modulation Depth | 00h - FEh | -127 - +127 |  |

|              |      |   |      |                                      |       |  |  |
|--------------|------|---|------|--------------------------------------|-------|--|--|
| #00 00 01 24 |      |   |      | Velocity: Oscillator Balance         | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 26 |      |   |      | Velocity: Pitch LFO1 Depth           | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 28 |      |   |      | Velocity: Pitch LFO2 Depth           | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 2A |      |   |      | Velocity: Pitch Envelope Depth       | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 2C |      |   |      | Velocity: Pitch Envelope Attack Time | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 2E |      |   |      | Velocity: Pitch Envelope Decay Time  | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 30 |      |   |      | Velocity: OSC1 Control1              | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 32 |      |   |      | Velocity: OSC1 Control2              | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 34 |      |   |      | Velocity: OSC2 Range                 | 4Dh - |  |  |
| B1h          | -50  | - | +50  |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 36 |      |   |      | Velocity: OSC2 Fine/Wide             | 1Bh - |  |  |
| E3h          | -100 | - | +100 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 38 |      |   |      | Velocity: OSC2 Control1              | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 3A |      |   |      | Velocity: OSC2 Control2              | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 3C |      |   |      | Velocity: Cutoff Frequency           | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 3E |      |   |      | Velocity: Resonance                  | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 40 |      |   |      | Velocity: Cutoff Freq. Key Follow    | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 42 |      |   |      | Velocity: Filter LFO1 Depth          | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 44 |      |   |      | Velocity: Filter LFO2 Depth          | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 46 |      |   |      | Velocity: Filter Env. Depth          | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 48 |      |   |      | Velocity: Filter Env. Attack Time    | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 4A |      |   |      | Velocity: Filter Env. Decay Time     | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 4C |      |   |      | Velocity: Filter Env. Sus. Level     | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 4E |      |   |      | Velocity: Filter Env. Release Time   | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 50 |      |   |      | Velocity: Amp Level                  | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 52 |      |   |      | Velocity: Amp LFO1 Depth             | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 54 |      |   |      | Velocity: Amp LFO2 Depth             | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 56 |      |   |      | Velocity: Amp Env. Attack Time       | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 58 |      |   |      | Velocity: Amp Env. Decay Time        | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 5A |      |   |      | Velocity: Amp Env. Sustain Level     | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 5C |      |   |      | Velocity: Amp Env. Release Time      | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 5E |      |   |      | Velocity: Tone Control Bass          | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 60 |      |   |      | Velocity: Tone Control Treble        | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 62 |      |   |      | Velocity: Multi Effects Level        | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 64 |      |   |      | Velocity: Delay Time                 | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 66 |      |   |      | Velocity: Delay Feedback             | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 68 |      |   |      | Velocity: Delay Level                | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 6A |      |   |      | Velocity: Portamento Time            | 00h - |  |  |
| FEh          | -127 | - | +127 |                                      |       |  |  |
| #00 00 01 6C |      |   |      | Active Indicator of Bender           | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | NOT ACTIVE, ACTIVE (***)             |       |  |  |
| #00 00 01 6D |      |   |      | Active Indicator of Velocity Assign  | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | NOT ACTIVE, ACTIVE (***)             |       |  |  |
| #00 00 01 6E |      |   |      | Active Indicator of Control Assign   | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | NOT ACTIVE, ACTIVE (***)             |       |  |  |
| #00 00 01 6F |      |   |      | Envelope Type in Solo                | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | STANDARD, ANALOG                     |       |  |  |
| #00 00 01 70 |      |   |      | (reserved)                           |       |  |  |
| (reserved)   |      |   |      | (reserved)                           |       |  |  |
| #00 00 01 71 |      |   |      | OSC2 External Input Switch           | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | OFF, ON (*)                          |       |  |  |
| #00 00 01 72 |      |   |      | Voice Modulator Send Switch          | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | OFF, ON                              |       |  |  |
| #00 00 01 73 |      |   |      | Unison Switch                        | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | OFF, ON                              |       |  |  |
| #00 00 01 74 |      |   |      | Unison Detune                        | 00h - |  |  |
| 32h          |      |   |      | 0 - 50 [cent]                        |       |  |  |
| #00 00 01 75 |      |   |      | Patch Gain                           | 00h - |  |  |
| 02h          |      |   |      | 0dB, +6dB, +12dB                     |       |  |  |
| #00 00 01 76 |      |   |      | External Trigger Switch              | 00h - |  |  |
| 01h          |      |   |      | OFF, ON                              |       |  |  |
| #00 00 01 77 |      |   |      | External Trigger Destination         | 00h - |  |  |
| 02h          |      |   |      | FILTER, AMP, FILTER&AMP              |       |  |  |

(\*) OSC2 Waveform is invalid when OSC2 External Input Switch is ON.  
(\*\*) Amp LFO1 Depth will be handled as Pan LFO Depth if Auto Pan/Manual Pan Switch is set to AUTO PAN. Amp LFO1 Depth will be handled as Pan if Auto Pan/Manual Pan is set to MANUAL PAN.  
(\*\*\*) " Active Indicator of Bender ", " Active Indicator of Velocity Assign ", and " Active Indicator of Control Assign " messages can be transmitted, but can not be received.

#### 4-4. User Patch Area

| Offset      | Address | Description          |
|-------------|---------|----------------------|
| 00 00 00 00 |         | User Patch 1 (A11)   |
| 00 00 02 00 |         | User Patch 2 (A12)   |
| 00 00 04 00 |         | User Patch 3 (A13)   |
| 00 00 06 00 |         | User Patch 4 (A14)   |
| :           | :       | :                    |
| 00 00 7C 00 |         | User Patch 63 (A87)  |
| 00 00 7E 00 |         | User Patch 64 (A88)  |
| 00 01 00 00 |         | User Patch 65 (B11)  |
| 00 01 04 00 |         | User Patch 67 (B13)  |
| :           | :       | :                    |
| 00 01 7C 00 |         | User Patch 127 (B87) |
| 00 01 7E 00 |         | User Patch 128 (B88) |

#### 4-5. User Performance Area

| Offset      | Address | Description              |
|-------------|---------|--------------------------|
| 00 00 00 00 |         | User Performance 1 (11)  |
| 00 01 00 00 |         | User Performance 2 (12)  |
| 00 02 00 00 |         | User Performance 3 (13)  |
| 00 03 00 00 |         | User Performance 4 (14)  |
| :           | :       | :                        |
| 00 3D 00 00 |         | User Performance 62 (86) |
| 00 3E 00 00 |         | User Performance 63 (87) |
| 00 3F 00 00 |         | User Performance 64 (88) |

#### 4-6. Motion Control Data

| Offset      | Address | Description           |
|-------------|---------|-----------------------|
| 00 00 00 00 |         | Motion Control A Data |
| 00 40 00 00 |         | Motion Control B Data |

#### 4-4. User Patch Area

## ■ Address block map

|                |                |             |         |
|----------------|----------------|-------------|---------|
| 00 00 00 00    | +-----+ . . .  | 00 00 00 00 | +-----+ |
| refer to 4-1-1 | System Area    | System      |         |
| Setup          | refer to 4-1-2 | 00 00 20 00 | +-----+ |
| Setting        | refer to 4-1-3 | 00 00 30 00 | +-----+ |
|                |                |             |         |
| 01 00 00 00    | +-----+ . . .  | 00 00 00 00 | +-----+ |
| Common         | refer to 4-2-1 | 00 00 08 00 | +-----+ |
| Modulator      | refer to 4-2-2 | 00 00 10 00 | +-----+ |
| (upper)        | refer to 4-2-3 | 00 00 11 00 | +-----+ |
| (lower)        | refer to 4-2-3 | 00 00 40 00 | +-----+ |
| (upper)        | refer to 4-3   | 00 00 42 00 | +-----+ |
| (lower)        | refer to 4-3   |             |         |
| 02 00 00 00    | +-----+ . . .  | 00 00 00 00 | +-----+ |
| U:A11          | refer to 4-3   | 00 00 02 00 | +-----+ |
| U:A12          | refer to 4-3   | 00 00 04 00 | +-----+ |
|                |                | 00 01 7E 00 | +-----+ |
| U:B88          | refer to 4-3   |             |         |
| 03 00 00 00    | +-----+ . . .  | 00 00 00 00 | +-----+ |
| U:11           | refer to 4-5   | 00 00 08 00 | +-----+ |
| U:12           |                | 00 00 10 00 | +-----+ |
| U:13           |                | 00 00 11 00 | +-----+ |
| U:88           |                | 00 00 40 00 | +-----+ |
|                |                | 00 00 42 00 | +-----+ |
| Ctrl A         |                | 00 40 00 00 | +-----+ |
| Ctrl B         |                |             |         |

## 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 x 128 + bb.

#### <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 x 128 + 52 = 2356

#### ○ Examples of actual MIDI messages

##### <Example 1> 92 3E 5F

9n is the Note On status and 'n' is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note On message of MIDI CH = 3, note number 62 (note name D4) and velocity 95.

##### <Example 2> CE 49

CnH is the Program Change status and 'n' is the MIDI channel number. Since EH = 14, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 15, Program number 74 (in the GS sound map, Flute).

##### <Example 3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status and 'n' is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB of the Pitch Bend value, and the 3rd byte (28H=40) is the MSB. However since the Pitch Bend is a signed number with 0 at 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), the Pitch Bend value in this case is

$$28\ 00H - 40\ 00H = 40 \times 128 + 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$$

If we assume that the Pitch Bend Sensitivity is set to two semitones, the pitch will change only -200 cents for a Pitch Bend value of -8192 (00 00H). Thus, this message is specifying a Pitch Bend of  $-200 \times (-3072) / (-8192) = -75$  cents on MIDI CH = 11.

**<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F**

BnH is the Control Change status, and 'n' is the MIDI channel number. In Control Change messages, the 2nd byte is the controller number, and the 3rd byte is the parameter value. MIDI allows what is known as "running status," when if messages of the the same status follow each other, it is permitted to omit the second and following status bytes. In the message above, running status is being used, meaning that the message has the following content.

```
B3 64 00 MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 00H
(B3) 65 00 MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 00H
(B3) 06 0C MIDI CH = 4, parameter value MSB: 0CH
(B3) 26 00 MIDI CH = 4, parameter value LSB: 00H
(B3) 64 7F MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 7FH
(B3) 65 7F MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 7FH
```

Thus, this message transmits a parameter value of 0C 00H to RPN parameter number 00 00H on MIDI CH = 4, and then sets the RPN parameter number to 7F 7FH.

The function assigned to RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the parameter value indicates semitone steps. Since the MSB of this parameter value is 0CH = 12, the maximum width of pitch bend is being set to -/+12 semitones (1 octave) (GS sound sources ignore the LSB of Pitch Bend Sensitivity, but it is best to transmit the LSB (parameter value 0) as well, so that the message can be correctly received by any device.

Once the parameter number has been set for RPN or NRPN, all subsequent Data Entry messages on that channel will be effective. Thus, it is recommended that after you have made the change you want, you set the parameter number to 7F 7FH (an 'unset' or 'null' setting). The final (B3) 64 7F (B3) 65 7F is for this purpose.

It is not a good idea to store many events within the data of a song (e.g., a Standard MIDI File song) using running status as shown in <Example 4>. When the song is paused, fast-forwarded or rewound, the sequencer may not be able to transmit the proper status, causing the sound source to misinterpret the data. It is best to attach the proper status byte to all events.

It is also important to transmit RPN or NRPN parameter number settings and parameter values in the correct order. In some sequencers, data events recorded in the same clock (or a nearby clock) can sometimes be transmitted in an order other than the order in which they were recorded. It is best to record such events at an appropriate interval (1 tick at TPQN=96, or 5 ticks at TPQN=480).

\* TPQN :Ticks Per Quarter Note (i.e., the time resolution of the sequencer)

**○ 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.

$$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{total}$$

$$\text{total} / 128 = \text{quotient} \dots \text{remainder}$$

$$128 - \text{remainder} = \text{checksum}$$

**<Example 1>**

**Setting the Temporary Performance Upper Part Transpose to +5 (DT1).**

The "Parameter address map" indicates that the starting address of the Temporary Performance is 01 00 00 00H, that Temporary Performance upper Part offset address is 10 00H, Part Transpose is 00 03H. Thus, the address is:

```
01 00 00 00H
 10 00H
+) 00 03H

01 00 10 03H
```

Since +5 is parameter value 1DH,

```
F0 41 10 00 06 12 01 00 10 03 1D ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) address data checksum (6)
```

- (1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) device ID (17)
- (4) model ID (JP-8080) (5) command ID (DT1) (6) EOX

Next we calculate the checksum.

$$01H + 00H + 10H + 03H + 1DH = 1 + 0 + 16 + 3 + 29 = 49 \text{ (sum)}$$

$$49 \text{ (total)} \div 128 = 0 \text{ (quotient)} \dots 49 \text{ (remainder)}$$

$$\text{checksum} = 128 - 49 \text{ (quotient)} = 79 = 4FH$$

This means that the message transmitted will be F0 41 10 00 06 12 01 00 10 03 1D 4F F7 .

**<Example 2>**

**Retrieving data for Patch of Performance USER: 13 Lower Part.**

The "Parameter address map" indicates that the starting address of the User Performance is 03 00 00 00H, the start address of Performance USER:13 is 03 00 00 00H, and that the offset address of Performance Lower Patch is 00 00 42 00H. Thus, the address is:

```
03 00 00 00H
 00 02 00 00H
+) 00 00 42 00H

03 02 42 00H
```

Since the size of the Performance Patch is 00 00 01 78H,

```
F0 41 10 00 06 11 03 02 42 00 00 00 01 78 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) address data checksum (6)
```

- (1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) device ID (17)
- (4) model ID (JP-8080) (5) command ID (DT1) (6) EOX

Next we calculate the checksum.

$$03H + 02H + 42H + 00H + 00H + 01H + 78H = 3 + 2 + 66 + 0 + 0 + 0 + 1 + 120 = 192 \text{ (sum)}$$

$$192 \text{ (total)} \div 128 = 1 \text{ (quotient)} \dots 64 \text{ (remainder)}$$

$$\text{checksum} = 128 - 64 \text{ (quotient)} = 64 = 40H$$

Thus, a message of F0 41 10 00 06 11 03 02 42 00 00 00 01 6D 40 F7 would be transmitted.

**<Example 3> Retrieving data for Temporary Performance (RQ1)**

The "Parameter address map" gives the following start addresses for Temporary Performance data.

- 01 00 00 00H Temporary Performance Common
- 01 00 08 00H Voice Modulator
- 01 00 10 00H Part (Upper)
- 01 00 11 00H Part (Lower)
- 01 00 40 00H Patch(Upper)
- 01 00 42 00H Patch(Lower)

Since Patch has a size of 00 00 01 78H, we add that size to the start address of the Temporary Patch Lower Part, resulting in:

```
01 00 42 00H
+) 00 00 01 78H

01 00 43 78H
```

Thus, the Size for the retrieved data will be:

```
01 00 43 78H
-) 01 00 00 00H

00 00 43 78H
```

```
F0 41 10 00 06 11 01 00 00 00 00 00 43 78 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) address size checksum (6)
```

- (1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) device ID (17)
- (4) model ID (JP-8080) (5) command ID (RQ1) (6) EOX

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 00 06 11 01 00 00 00 00 43 6FH 44 F7 to be transmitted.

● ASCII code table

| 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  |      |      |
| R    | 52H  | r    | 72H  | (    | 28H  |      |      |
| 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".

## Sección Sintetizador

- Partes  
2 (Superior, Inferior)
- Modo de Teclado  
Simple, Dual, Dividido
- Polifonía Máxima  
10 Voces (Modulador de Voz en OFF)  
8 Voces (Modulador de Voz en ON)
- Forma de Onda  
**OSC 1**  
SUPER SAW  
TRIANGLE MOD  
NOISE  
FEEDBACK OSC  
SQUARE (PWM)  
SAW  
TRIANGLE  
**OSC 2**  
SQUARE (PWM)  
SAW  
TRIANGLE  
NOISE
- Efectos  
Control de Timbre  
**Multi-FX (13 tipos)**  
SUPER CHORUS SLW, SUPER CHORUS MID, SUPER CHORUS FST, SUPER CHORUS CLR, FLANGER SLOW, FLANGER DEEP, FLANGER FAST, DEEP PHASING SLW, JET PHASING, TWISTING, FREEZE PHASE 1, FREEZE PHASE 2, DISTORTION  
**Delay (5 tipos)**  
PANNING L->R, PANNING R->L, PANNING SHORT, MONO SHORT, MONO LONG
- Memoria Interna  
Performances Usuario: 64  
Preset: 192  
Patches Usuario: 128  
Preset: 384
- Modulador de Voz  
Dos filtros pasa bandas de 12 bandas  
Ruido  
Oscilador Automata  
Unidad de efectos dedicada al Modulador de Voz (Ensemble, Delay)

## Sección Arpeggiator/RPS

- Modo Arpeggio  
UP  
DOWN  
UP&DOWN  
RANDOM
- Patrones Ritmicos de Arpeggio  
1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1—A11, PORTA-B1—B15, SEQUENCE-A1—A7, SEQUENCE-B1—B5, SEQUENCE-C1—C2, SEQUENCE-D1—D8, ECHO1—3, MUTE1—16, STRUMMING1—8, REFRAIN1—2, PERCUSSION1—4, WALKING BASS, HARP, RANDOM (total 90 tipos)
- Tesitura de Arpeggio  
1—4 octavas
- Hold  
ON/OFF
- Datos de Patrón RPS (Memoria Interna)  
Patrones: 48  
Duración Máxima de Bucle (Compases): 4
- Resolución  
24 pulsaciones por negra
- Tiempo de Puerta  
REAL, STACCATO, 33%, 50%, 66%, 100%
- Cuantificación de Entrada  
OFF, TRIPLET1/16, 1/16, TRIPLET1/8, 1/8, TRIPLET1/4, 1/4
- Método de Grabación  
A Tiempo Real (Grabación en Bucle)
- Tempo  
20 a 250

---

## Sección Control de Movimiento

---

- Datos de Movimiento (Memoria Interna)  
Movimientos: 2 x 2 sets (SET A, B)  
Duración Máxima de Bucle (Compases): 8  
Duración Máxima de Grabación (Compases): 99
- Método de Grabación  
A Tiempo Real (Grabación en Bucle y Grabación de un solo pase)
- Tempo  
20 a 250

---

## Otras Especificaciones

---

- Aparato de Almacenamiento Externo (SmartMedia)

### Almacenamiento:

#### •S2M-5 (2M byte)

Performances: 64 x 32  
Patches: 128 x 32  
Patrones RPS : 48  
Control de Movimiento: 2 x 4  
Ajustes de Sistema: 1

#### •S4M-5 (4M byte)

Performances 64 x 64  
Patches 128 x 64  
Patrones RPS 48  
Control de Movimientos 2 x 4  
Ajuste de Sistema 1

- Pantalla  
16 caracteres, 2 líneas (LCD iluminado a contra luz)
- Conectores  
Conectores MIDI  
REMOTE KBD IN  
IN  
OUT  
Jacks de Salidas  
L(MONO): Tipo fono 1/4  
R: Tipo fono 1/4  
Jacks de Entrada Externa  
INST/LOWER(MONO): Tipo fono 1/4  
VOCAL/UPPER: Tipo fono 1/4  
Jack MIC: Tipo fono 1/4  
Jack para Auriculares Estéreo tipo fono 1/4
- Nivel de Entrada  
Jacks de Entrada Externa  
INST/LOWER (MONO): -30dBm- +4dBm  
VOCAL/UPPER: -30dBm- +4dBm  
Jack MIC : -60dBm- -20dBm

- Impedancia de Entrada  
Jacks Entrada Externa  
INST/LOWER (MONO): 24 k $\Omega$   
VOCAL/UPPER: 24 k $\Omega$   
Jack MIC : 5 k $\Omega$

- Impedancia de Salida  
Jacks de Salida  
L(MONO): 2.2 k $\Omega$   
R: 2.2 k $\Omega$   
Jack para Auriculares: 100  $\Omega$

- Alimentación  
AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

- Consumo  
17 W (AC 117 V), 17 W (AC 230 V), 17 W(AC 240 V)

- Dimensiones  
482 (ancho) x 88 (profundo) x 264 (alto) mm

- Peso  
4.5 kg (sin cable de alimentación)

- Accesorios  
Manual del Usuario  
Cable de Alimentación  
Protector de tarjeta

- Opciones  
SmartMedia: S2M-5 (2M bytes)  
S4M-5 (4M bytes)

\* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las especificaciones de este producto están sujetas a cambios sin notificación previa.

**A**

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| A                               |        |
| AMP ENVELOPE.....               | 76     |
| FILTER ENVELOPE.....            | 75     |
| PITCH ENVELOPE.....             | 72     |
| Aftertouch.....                 | 169    |
| Algorithm .....                 | 108    |
| Sección AMP ENVELOPE.....       | 76     |
| Sección AMP .....               | 76     |
| Patrón Rítmico de Arpegio ..... | 91     |
| Arpegiador .....                | 37, 90 |
| Destino del Arpegio .....       | 91     |
| Asterisco.....                  | 32     |
| Tiempo de Ataque                |        |
| AMP ENVELOPE.....               | 76     |
| FILTER ENVELOPE.....            | 75     |
| PITCH ENVELOPE.....             | 72     |
| AUTO (PAN).....                 | 76     |

**B**

|                                              |            |
|----------------------------------------------|------------|
| Filtro Pasa Bandas .....                     | 73         |
| BANK 1-8 .....                               | 23, 59, 61 |
| BASS .....                                   | 30, 78     |
| Gama del Bender Ascendente/Descendente ..... | 89         |
| BPF.....                                     | 73         |
| Acorde Arpegiado.....                        | 36         |
| Volcado de Datos.....                        | 137        |

**C**

|                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| Cancelar                            |         |
| Asignación de Control.....          | 86      |
| Asignación de Velocidad .....       | 83      |
| Tarjeta.....                        | 128     |
| Tarjeta                             |         |
| Recuperar Ajustes Guardados.....    | 134-136 |
| Guardar.....                        | 129-132 |
| Mensajes de Canal .....             | 168     |
| CHARACTER1-12 .....                 | 114     |
| Sincronización de Chorus .....      | 119     |
| CLEAR                               |         |
| Control de Movimiento.....          | 45, 102 |
| Patrón.....                         | 39, 97  |
| CONTROL 1/2                         |         |
| OSC 1.....                          | 66      |
| OSC 2.....                          | 68      |
| VOICE MODULATOR.....                | 109     |
| Asignación de Control 1/2 .....     | 109     |
| CONTROL ASSIGN.....                 | 84      |
| Cambio de Control .....             | 169     |
| Visualización de Control .....      | 63      |
| Control Ascendente/Descendente..... | 86      |
| Controlador .....                   | 55      |
| Copiar                              |         |
| Patch.....                          | 61      |

## Información

Cuando necesita servicio técnico, pongase en contacto con el Servicio Postventa de Roland o con el distribuidor autorizado de Roland de su país.

### ARGENTINA

**Instrumentos Musicales S.A.** □  
Florida 638 □  
(1005) Buenos Aires  
ARGENTINA □  
TEL: (01) 394 4029 □

### BRAZIL

**Roland Brasil Ltda.** □  
R. Coronel Octaviano da Silveira  
203 05522-010 □  
Sao Paulo BRAZIL □  
TEL: (011) 843 9377 □

### CANADA

**Roland Canada Music Ltd.** □  
**(Head Office)** □  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4 CANADA □  
TEL: (0604) 270 6626 □

**Roland Canada Music Ltd.** □  
**(Toronto Office)** □  
Unit 2, 109 Woodbine Downs  
Blvd, Etobicoke, ON □  
M9W 6Y1 CANADA □  
TEL: (0416) 213 9707 □

### MEXICO

**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.** □  
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de  
los Padres 01780 Mexico D.F.  
MEXICO □  
TEL: (525) 668 04 80 □

**La Casa Wagner de  
Guadalajara s.a. de c.v.** □  
Av. Corona No. 202 S.J.  
Guadalajara, Jalisco Mexico  
C.P.44100 MEXICO □  
TEL: (03) 613 1414

### PANAMA

**Productos Superiores, S.A.** □  
Apartado 655 - Panama 1 □  
REP. DE PANAMA □  
TEL: 26 3322

### U. S. A.

**Roland Corporation U.S.** □  
7200 Dominion Circle □  
Los Angeles, CA. 90040-3696, □  
U. S. A. □  
TEL: (0213) 685 5141

### VENEZUELA

**Musiland Digital C.A.** □  
Av. Francisco de Miranda, □  
Centro Parque de Cristal, Nivel  
C2 Local 20 Caracas □  
VENEZUELA □  
TEL: (02) 285 9218

### AUSTRALIA

**Roland Corporation  
Australia Pty. Ltd.** □  
38 Campbell Avenue □  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA □  
TEL: (02) 9982 8266

### NEW ZEALAND

**Roland Corporation (NZ) Ltd.** □  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3, NEW ZEALAND □  
TEL: (09) 3098 715

### CHINA

**Beijing Xinghai Musical  
Instruments Co., Ltd.** □  
6 Huangmunchang Chao Yang  
District, Beijing, CHINA □  
TEL: (010) 6774 7491

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.  
Service Division** □  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories, □  
HONG KONG □  
TEL: 2415 0911

### INDIA

**Rivera Traders Pvt. Ltd.** □  
409, Nirman Kendra, □  
off Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai 400011, INDIA □  
TEL: (022) 498 3079

### INDONESIA

**PT Galestra Inti** □  
Kompleks Perkantoran □  
Duta Merlin Blok E No.6—7 □  
Jl. Gajah Mada No.3—5, □  
Jakarta 10130, □  
INDONESIA □  
TEL: (021) 6335416

### KOREA

**Cosmos Corporation  
Service Station** □  
261 2nd Floor Nak-Won Arcade  
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA □  
TEL: (02) 742 8844 □

### MALAYSIA

**Bentley Music SDN BHD** □  
140 & 142, Jalan Bukit Bintang  
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA □  
TEL: (03) 2443333

### PHILIPPINES

**G.A. Yupangco & Co. Inc.** □  
339 Gil J. Fuyat Avenue □  
Makati, Metro Manila 1200, □  
PHILIPPINES □  
TEL: (02) 899 9801

### SINGAPORE

**Swee Lee Company** □  
BLOCK 231, Bain Street #03-23 □  
Bras Basah Complex, □  
SINGAPORE 180231 □  
TEL: 3367886 □

### CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E,  
#02-2148, SINGAPORE 489980 □  
TEL: 243 9555

### TAIWAN

**ROLAND TAIWAN  
ENTERPRISE CO., LTD.** □  
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan  
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,  
R.O.C. □  
TEL: (02) 2561 3339

### THAILAND

**Theera Music Co., Ltd.** □  
330 Vergng Nakorn Kasem, Soi 2,  
Bangkok 10100, THAILAND □  
TEL: (02) 2248821

### VIETNAM

**Saigon music distributor** □  
160 Nguyen Dinh Chieu St. Dist 3  
Ho chi minh City □  
VIETNAM □  
TEL: 88-242531

### BAHRAIN

**Moon Stores** □  
Bab Al Bahrain Road, □  
P.O.Box 20077 □  
State of BAHRAIN □  
TEL: 211 005

### ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon &  
Sons Ltd.** □  
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St. □  
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL □  
TEL: (03) 682366

### JORDAN

**AMMAN Trading Agency** □  
Prince Mohammed St. P. O. Box  
825 Amman 11118 JORDAN □  
TEL: (06) 641200

### KUWAIT

**Easa Husain Al-Yousifi** □  
P.O. Box 126 Safat 13002 □  
KUWAIT □  
TEL: 5719499

### LEBANON

**A. Chahine & Fils** □  
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.  
Chahine Building, Achrafieh □  
Beirut, LEBANON □  
TEL: (01) 335799

### OMAN

**OHI Electronics & Trading  
Co. LLC** □  
P. O. Box 889 Muscat □  
Sultanate of OMAN □  
TEL: 959085

### QATAR

**Badie Studio & Stores** □  
P.O.Box 62, □  
DOHA QATAR □  
TEL: 423554

### SAUDI ARABIA

**Abdul Latif S. Al-Ghamdi** □  
**Trading Establishment** □  
Middle East Commercial Center  
Al-Khobar Dharan Highway □  
P.O. Box 3631 Al-Khobar □  
31952 SAUDIARABIA □  
TEL: (03) 898 2332 □

### aDawlah Universal

**Electronics APL** □  
P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952,  
SAUDI ARABIA □  
TEL: (03) 898 2081

### SYRIA

**Technical Light & Sound  
Center** □  
Khaled Ibn Al Walid St. □  
P.O.Box 13520 □  
Damascus - SYRIA □  
TEL: (011) 2235 384

### TURKEY

**Barkat Muzik aletleri ithalat  
ve ihracat limited ireketi** □  
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.  
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY □  
TEL: (0212) 2499324

### U.A.E

**Zak Electronics & Musical  
Instruments Co.** □  
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,  
No. 14, Grand Floor DUBAI  
U.A.E. □  
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E □  
TEL: (04) 360715

### EGYPT

**Al Fanny Trading Office** □  
P.O.Box 2904, □  
El Horrieh Heliopolos, Cairo,  
EGYPT □  
TEL: (02) 4171828 □  
(02) 4185531 □

### KENYA

**Musik Land Limited** □  
P.O Box 12183 Moi Avenue  
Nairobi Republic of KENYA □  
TEL: (2) 338 346

### REUNION

**Maison FO - YAM Marcel** □  
25 Rue Jules Merman ZL  
Chaudron - BP79 97491 □  
Ste Clotilde REUNION □  
TEL: 28 29 16

### SOUTH AFRICA

**That Other Music Shop  
(PTY) Ltd.** □  
11 Melle Street (Cnr Melle and  
Juta Street) □  
Braamfontein 2001 □  
Republic of SOUTH AFRICA □  
TEL: (011) 403 4105 □

**Paul Bothner (PTY) Ltd.** □  
17 Werdmuller Centre Claremont  
7700 □  
Republic of SOUTH AFRICA □  
TEL: (021) 64 4030 □

### AUSTRIA

**E. Dematte & Co.** □  
Neu-Rum Siemens-Strasse 4 □  
6063 Innsbruck AUSTRIA □  
TEL: (0512) 26 44 260

### BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

**Roland Benelux N. V.** □  
Houtstraat 3 B-2260 Oevel  
(Westerlo) BELGIUM □  
TEL: (014) 575811

### BELORUSSIA

**TUSHE** □  
UL. Rabkorovskaya 17 □  
220001 MINSK □  
TEL: (0172) 764-911

### CYPRUS

**Radex Sound Equipment Ltd.** □  
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,  
Nicosia CYPRUS □  
TEL: (02) 453 426

### DENMARK

**Roland Scandinavia A/S** □  
Langebrogade 6 Post Box 1937  
DK-1023 Copenhagen K.  
DENMARK □  
TEL: 32 95 3111

### FRANCE

**Roland France SA** □  
4, Rue Paul Henri SPAAK □  
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.  
Thibault Lagny Cedex FRANCE □  
TEL: 01 600 73 508

### FINLAND

**Roland Scandinavia As,  
Filial Finland** □  
Lauttasarentie 54 B □  
Fin-00201 Helsinki, FINLAND □  
TEL: (9) 682 4020

### GERMANY

**Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH.** □  
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,  
GERMANY □  
TEL: (040) 52 60090

### GREECE

**V. Dimitriadis & Co. Ltd.** □  
20, Alexandras St. & Bouboulinas  
54 St. 106 82 Athens, GREECE □  
TEL: (01) 8232415

### HUNGARY

**Intermusica Ltd.** □  
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83 □  
H-2046 Torokbalint, HUNGARY □  
TEL: (23) 511011

### IRELAND

**The Dublin Service Centre  
Audio Maintenance Limited** □  
11 Brunswick Place Dublin 2  
Republic of IRELAND □  
TEL: (01) 677322

### ITALY

**Roland Italy S. p. A.** □  
Viale delle Industrie, 8 □  
20020 Arese Milano, ITALY □  
TEL: (02) 937 781

### NORWAY

**Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge** □  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo □  
NORWAY □  
TEL: 273 0074 □

### POLAND

**P. P. H. Brzostowicz Marian** □  
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa  
POLAND □  
TEL: (022) 679 44 19

### PORTUGAL

**Caius - Tecnologias Audio e  
Musica , Lda.** □  
Rue de SANTA Catarina 131 □  
4000 Porto, PORTUGAL □  
TEL: (02) 38 4456

### RUSSIA

**Slami Music Company** □  
Sadojava-Triumfalnaja st., 16  
103006 Moscow, RUSSIA □  
TEL: 095 209 2193 □

### ESPAÑA

**Roland Electronics  
de España, S.A.  
Calle Bolivia 239 08020  
Barcelona, España**  
Tel: (93) 308 1000

### SWEDEN

**Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE** □  
Danvik Center 28, 2 tr. □  
S-131 30 Nacka SWEDEN □  
TEL: (08) 702 0020

### SWITZERLAND

**Roland (Switzerland) AG** □  
**Musitronic AG** □  
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,  
SWITZERLAND □  
TEL: (061) 921 1615

### UKRAINE

**TIC-TAC** □  
Mira Str. 19/108 □  
P.O.Box 180 □  
295400 Munkachevo, UKRAINE □  
TEL: (03131) 414-40

### UNITED KINGDOM

**Roland (U.K.) Ltd., Swansea  
Office** □  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park SWANSEA □  
West Glamorgan SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM □  
TEL: (01792) 700139 □

□

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Patrón.....                               | 97 |
| Profundidad de la Modulación Cruzada..... | 71 |
| Ctrl Edit Scope .....                     | 64 |

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| CUTOFF FREQ .....        | 28, 73 |
| Gradiente de Corte ..... | 73     |

## D

|                                           |        |
|-------------------------------------------|--------|
| D                                         |        |
| AMP ENVELOPE.....                         | 76     |
| FILTER ENVELOPE.....                      | 75     |
| PITCH ENVELOPE.....                       | 72     |
| Tiempo de Caída                           |        |
| AMP ENVELOPE.....                         | 76     |
| FILTER ENVELOPE.....                      | 75     |
| PITCH ENVELOPE.....                       | 72     |
| DELAY .....                               | 31, 79 |
| Sincronización de Delay .....             | 119    |
| Tipo de Delay .....                       | 79     |
| DEMO .....                                | 21     |
| DEPTH                                     |        |
| FILTER ENVELOPE.....                      | 75     |
| MODULATION.....                           | 87     |
| PITCH ENVELOPE.....                       | 72     |
| DEPTH SELECT.....                         | 87     |
| Número de Identificación de Aparato ..... | 123    |
| DUAL .....                                | 51, 60 |

## E

|                                     |                |
|-------------------------------------|----------------|
| Edición .....                       | 63             |
| Modo Editar                         |                |
| PFM COMMON .....                    | 115            |
| VOICE MOD .....                     | 108            |
| PART .....                          | 118            |
| PATCH.....                          | 120            |
| MIDI .....                          | 122            |
| SETUP .....                         | 125            |
| Visualización de la Edición.....    | 64             |
| Sección EFFECTS .....               | 30, 31, 78, 79 |
| ENSEMBLE.....                       | 112            |
| Sincronización de Ensemble .....    | 110            |
| Tipo de Ensemble .....              | 110            |
| Tipo de Envolvente en el Solo ..... | 81             |
| Profundidad de la Envolvente        |                |
| FILTER ENVELOPE.....                | 75             |
| PITCH ENVELOPE.....                 | 72             |
| Borrar                              |                |
| Control de Movimiento .....         | 48, 102        |
| Tarjeta de Memoria .....            | 133            |
| Patrón.....                         | 43, 96         |
| Mensajes de Error .....             | 174            |
| Mensajes Exclusive .....            | 169            |
| EXT .....                           | 71, 105        |
| Jacks EXT IN .....                  | 27, 106        |
| Ext Trig Dest.....                  | 121            |
| Ext Trig Switch.....                | 121            |

|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| Ext->Inst Send .....        | 105, 109 |
| Ext->Vocal Send.....        | 105, 109 |
| Sección EXTERNAL INPUT..... | 71, 106  |

## F

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| Reajuste de Fábrica.....     | 20, 140 |
| FADE .....                   | 77      |
| FEEDBACK                     |         |
| DELAY.....                   | 31, 79  |
| VOICE MODULATOR DELAY .....  | 112     |
| FEEDBACK OSC .....           | 25, 67  |
| Banco de Filtros.....        | 36, 103 |
| Sección FILTER ENVELOPE..... | 75      |
| Sección FILTER .....         | 28, 73  |
| Tipo de Filtro .....         | 73      |
| FINE/WIDE .....              | 69      |
| Filtro de Vocales .....      | 35, 103 |
| Formato.....                 | 129     |

## G

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| GATE THRESHOLD .....                  | 113        |
| Proporción del Tiempo de Puerta ..... | 94         |
| GROUP DOWN/UP .....                   | 23, 59, 61 |

## H

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Filtro Pasa Altos..... | 73     |
| HOLD                   |        |
| ARPEGGIATOR.....       | 37, 91 |
| RPS .....              | 38, 92 |
| HPF.....               | 73     |

## I

|                                           |             |
|-------------------------------------------|-------------|
| Indv Trig Dest .....                      | 116         |
| Indv Trig Src CH.....                     | 117         |
| Indv Trig Switch .....                    | 116         |
| IndvTrigSrc Note .....                    | 117         |
| Inicializar .....                         | 140         |
| Cuantificación de la Entrada.....         | 94          |
| INST/LOWER (Sección EXTERNAL INPUT )..... | 27, 71, 106 |
| Jack INST/LOWER (MONO) .....              | 106         |

## K

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| KEY FOLLOW.....              | 74     |
| KEY MODE .....               | 50, 60 |
| Desplazamiento de Tecla..... | 65     |

## 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.

### Precaución

Las pilas reemplazadas incorrectamente pueden dar lugar al peligro de explosión. Reemplácelas sólo con pilas del tipo equivalente o con las recomendadas por el fabricante.

### 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 requerimientos de los Directivos Europeos EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC