



# UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

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

### Los avisos de ATENCIÓN y PRECAUCIÓN

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

### Los símbolos

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

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

#### **ATENCIÓN**

- Antes de utilizar este equipo, lea las instrucciones siguientes y el Manual del Usuario. 
- No abra ni realice modificaciones en el equipo o en el adaptador. 
- No intente reparar el equipo, o cambiar partes internas (excepto si el manual le proporciona instrucciones para hacerlo). Si requiere servicio técnico, lleve el equipo al Centro de Servicio Roland autorizado, tal y como se lista en la página "Información". 
- No utilice ni guarde la unidad en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej. en el interior de un vehículo cerrado al sol, cerca de un conducto de calefacción, encima de un generador de calor); o 
  - Húmedos (p.ej. en cuartos de baño, en suelos mojados); o 
  - Expuestos a la lluvia; o
  - Expuestos al polvo; o
  - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Coloque siempre el equipo en posición horizontal y sobre una superficie estable. No lo coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse, o sobre superficies inclinadas. 
- Utilice sólo el adaptador de CA que se entrega junto con la unidad. Compruebe también que el voltaje de la línea coincida con el voltaje de entrada especificado en el cuerpo del adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden utilizar polaridades distintas o estar diseñados para otros niveles de voltaje, por lo que su uso puede producir daños, averías o descargas eléctricas. 

#### **ATENCIÓN**

- No dañe el cable de alimentación. No lo doble en exceso, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar descargas o riesgo de incendio. No utilice nunca un cable dañado. 
- Esta unidad, por si sola o en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede ser capaz de producir niveles de sonido que podrían producir pérdidas permanentes en la capacidad auditiva. No trabaje por largos períodos de tiempo con el volumen a un nivel elevado ni en niveles no confortables. Si experimenta pérdidas en la capacidad auditiva o zumbidos en los oídos, deje inmediatamente de utilizar la unidad y acuda a un especialista del oído. 
- Evite que cualquier tipo de objeto (por ejemplo materiales inflamables, monedas o agujas); ni ningún tipo de líquido (agua, bebidas, etc.) penetre en la unidad.   

- Desactive de inmediato la alimentación, desconecte el alimentador de CA de la toma de corriente y acuda al servicio técnico o distribuidor Roland más cercano, tal como se indica en la página "Información" si:
  - El adaptador de CA, el cable de alimentación o el conector presentan daños; o
  - En el interior de la unidad se han introducido líquidos u objetos; o
  - La unidad ha quedado expuesta a la lluvia (o si se ha mojado); o
  - La unidad no parece funcionar con normalidad o exhibe un cambio evidente en sus prestaciones.

## ATENCIÓN

- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas básicas para un uso seguro. 
- Proteja el equipo contra los golpes. (¡No lo deje caer!) 
- No conecte el cable de alimentación del equipo a la misma toma que muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los aparatos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (vatios/ amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse. 
- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen en la página "Información". 

## ATENCIÓN

- La unidad y el adaptador de CA deben estar colocados de manera que su posición no interfiera con su correcta ventilación. 
- Coja siempre el enchufe, y no el cable, al enchufar y desenchufar el cable de alimentación de una toma de corriente. 
- Siempre que tenga que estar durante un largo período de tiempo sin utilizar la unidad, desconecte el adaptador de CA. 
- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables se deberían colocar de forma que no estuvieran al alcance de los niños. 
- No se suba ni coloque objetos pesados encima del equipo. 
- No manipule nunca el cable de alimentación o el enchufe con las manos húmedas al enchufarlo o desenchufarlo. 
- Antes de mover el equipo, desconecte el cable de la toma de corriente, y retire todos los cables de los dispositivos externos. 
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente. 
- Cuando haya posibilidades de tormenta eléctrica en la zona, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente. 

# Contenido

■ Funciones Principales .....	9
■ NOTAS IMPORTANTES .....	10
■ Nombres de los Botones y las Funciones .....	12
Panel Frontal.....	12
Panel Posterior .....	14
Convenciones que Utiliza este Manual.....	15

## Comienzo Rápido

■ Prepararse para Reproducir Sonido .....	16
■ Intentar Reproducir Sonido.....	20
■ Crear una Canción .....	33
■ Cambiar la Reproducción de una Canción .....	44
■ Grabar una Interpretación de Guitarra.....	49

---

■ Capítulo 1 Vista General del JS-5 .....	55
Canciones .....	55
Estilos .....	55
Partes .....	55
Pistas.....	55
Formas.....	55
Estilos y Conversiones de Acorde.....	56
Crear Canciones de Usuario .....	56
Crear Estilos de Usuario.....	56
Memoria .....	57
Cambiar Datos.....	57
Procedimientos para Cambiar Ajustes .....	58
Cambiar Páginas.....	58
Cómo utilizar [CURSOR] y [VALUE] .....	58

■ <b>Capítulo 2 Reproducir una Canción .....</b>	<b>59</b>
Guardar los ajustes modificados .....	59
Reproducir una Canción .....	59
Cambiar el Tempo .....	60
Cambiar el Tono .....	60
Añadir una Claqueta (Count-in).....	60
Visualizar la Progresión de Acorde .....	60
Reproducir con una Progresión de Acorde Diferente .....	61
Reproducir con un Estilo Diferente .....	61
Reproducir con Formas seleccionadas por el Usuario.....	62
Reproducir con Acordes seleccionados por el Usuario.....	62
Enmudecer el Sonido de una Parte Específica.....	63
Enmudecer un Sonido de Percusión Específico .....	63
Reproducir más de Una Canción de forma Continuada (Song Chain) .....	64
Saltar al último o compás de la canción.....	64
■ <b>Capítulo 3 Componer Canciones con EZ Compose .....</b>	<b>65</b>
■ <b>Capítulo 4 Crear Canciones de Usuario.....</b>	<b>66</b>
Seleccionar el Destino de la Grabación .....	66
Seleccionar un Estilo.....	66
Seleccionar una pista de grabación.....	66
Cuando No hay Datos en el Destino de Grabación.....	66
Grabar Formas.....	67
Realtime Recording .....	67
Step Recording.....	67
Añadir Fill-ins y Breaks .....	68
Borrar Formas .....	69
Copiar Formas.....	69
Grabar la Progresión de Acorde .....	70
Realtime Recording.....	70
Step Recording.....	71
Borrar Acordes.....	72
Copiar Acordes .....	72
Utilizar una Canción Predefinida como Base para Crear una Nueva Canción .....	73
Poner Nombre a la Canción.....	74

<b>■ Capítulo 5 Editar Canciones .....</b>	<b>75</b>
Borrar Formas .....	75
Borrar Acordes.....	75
Borrar Formas y Acordes Simultáneamente.....	76
Copiar Formas .....	77
Copiar una Progresión de Acorde .....	78
Copiar Formas y Acordes Simultáneamente.....	79
Eliminar Compases .....	80
Introducir Compases.....	80
Eliminar una Canción Entera/Eliminar los Datos de una Pista Especificada.....	81
Copiar una Canción Entera.....	82
<b>■ Capítulo 6 Ajustar el Balance Entre Partes .....</b>	<b>83</b>
Guardar los ajustes modificados .....	83
Ajustar el Volumen para Cada Parte .....	83
Cambiar la Panoramización para Cada Parte.....	84
Cambiar la Cantidad de Chorus y Reverberación Aplicados en Cada Parte .....	84
<b>■ Capítulo 7 Cambiar Ajustes de Efectos .....</b>	<b>86</b>
Guardar los ajustes modificados .....	86
Cambiar Ajustes de Reverberación.....	86
Cambiar Ajustes de Chorus.....	87
Utilizar los Efectos Inserción .....	88
Seleccionar la Parte para Utilizar con los Efectos Inserción .....	88
Seleccione el Tipo .....	88
Cambiar los Ajustes para Cada Tipo .....	89
<b>■ Capítulo 8 Cambiar los instrumentos de la interpretación .....</b>	<b>109</b>
Para guardar los ajustes modificados.....	109
Cambiar los instrumentos de la parte de percusión .....	109
Cambiar los instrumentos de la parte bass.....	110
Cambiar los instrumentos de la parte INST.....	110
<b>■ Capítulo 9 Grabar sus propias interpretaciones .....</b>	<b>111</b>
Notas .....	111
Antes de la grabación.....	111
Acerca del tiempo de grabación.....	111
Seleccionar la introducción de grabación .....	111
Seleccionar la Calidad de Audio .....	112

Comprobar el tiempo de grabación disponible .....	112
Ajustes de la Claqueta .....	112
<b>Operaciones de grabación (nuevas grabaciones) .....</b>	<b>112</b>
Reproducción .....	113
<b>Grabar de nuevo (Regrabar).....</b>	<b>113</b>
<b>Borrar los datos grabados.....</b>	<b>114</b>
<b>Utilizar el JS-5 como Phrase Trainer.....</b>	<b>115</b>
<b>Confirmar el Tempo utilizado para grabar .....</b>	<b>115</b>
<b>■ Capítulo 10 Varias técnicas de interpretación .....</b>	<b>116</b>
<b>Reproducir una canción repetidamente (Reproducción en bucle) .....</b>	<b>116</b>
Ajustar un bucle mientras se para la interpretación .....	116
Como reproducir bucles .....	116
<b>Utilizar la pedalera para iniciar/parar la reproducción.....</b>	<b>117</b>
Cómo conectar la pedalera.....	117
Ajustar las funciones de pedalera .....	117
<b>■ Capítulo 11 Crear Estilos de Usuario .....</b>	<b>119</b>
<b>Puntos a tener en cuenta al crear Estilos de Usuario .....</b>	<b>119</b>
Acerca del Modo de Arranger .....	119
<b>Preparar la Grabación.....</b>	<b>120</b>
<b>Operación de Grabación .....</b>	<b>120</b>
<b>Borrar un Estilo de Usuario/Borrar Datos de la Forma Especificada.....</b>	<b>122</b>
<b>Copiar Formas .....</b>	<b>122</b>
<b>Borrar Partes .....</b>	<b>123</b>
<b>Copiar Estilos .....</b>	<b>123</b>
<b>Dar nombre al Estilo .....</b>	<b>124</b>
<b>■ Capítulo 12 Utilizar tarjetas de memoria.....</b>	<b>125</b>
<b>Tarjetas de memoria.....</b>	<b>125</b>
<b>Inicializar la Tarjeta de Memoria .....</b>	<b>125</b>
<b>Guardar Todos los Ajustes del JS-5 en la Tarjeta .....</b>	<b>126</b>
<b>Volver a los Archivos de Seguridad Guardados en una Tarjeta del JS-5.....</b>	<b>127</b>
<b>Borrar Datos en una Tarjeta.....</b>	<b>127</b>
<b>■ Capítulo 13 Cambiar el Entorno Operativo .....</b>	<b>128</b>
<b>Ajustar el Contraste de la Pantalla.....</b>	<b>128</b>
<b>Afinar el generador de sonido del JS-5 .....</b>	<b>128</b>
<b>Cambiar los Ajustes del Metrónomo.....</b>	<b>128</b>

Copiar Canciones de Usuario y Estilos entre el JS-5 y Tarjetas de Memoria .....	129
Borrar Datos en un Grupo .....	129
Volver a los ajustes por defecto de fábrica.....	130
Visualizar la Memoria Restante .....	130
<b>■ Capítulo 14 Controlar el JS-5 con el MIDI .....</b>	<b>131</b>
¿Qué es el MIDI? .....	131
Conectores MIDI.....	131
Canales MIDI .....	131
Información MIDI Gestionada por el JS-5.....	131
Acerca de la Tabla de Implementación MIDI.....	132
Utilizar el JS-5 como un Módulo de Sonido MIDI.....	132
Sincronizar una Interpretación .....	133
Guardar Datos en un Instrumento MIDI externo (Volcado General).....	134
Recuperar los Datos desde un Instrumento MIDI externo (Carga General) .....	135
<hr/>	
<b>■ Solucionar problemas .....</b>	<b>136</b>
<b>■ Mensajes de Error .....</b>	<b>139</b>
<b>■ Lista de Canciones Predefinidas .....</b>	<b>141</b>
<b>■ Lista de Estilos Predefinidos .....</b>	<b>142</b>
<b>■ Lista de Instrumentos .....</b>	<b>143</b>
<b>■ Lista del Grupo de Percusión .....</b>	<b>144</b>
<b>■ Diagrama de Tipo de Acordes .....</b>	<b>146</b>
<b>■ Implementación MIDI .....</b>	<b>147</b>
<b>■ MIDI Implementation Chart.....</b>	<b>152</b>
<b>■ Especificaciones .....</b>	<b>153</b>
<b>■ Índice .....</b>	<b>154</b>

# Funciones Principales

El JS-5 es una unidad de acompañamiento equipada con un generador de acompañamientos que ofrece nuevas funciones que facilitan la creación de información de acompañamiento para cuatro voces, incluyendo personas que no tienen conocimientos de secuenciadores o de música.

También está equipada con una función de grabación digital, de forma que puede grabar solos de guitarra y vocales.

Esto significa que puede hacer una canción entera sin utilizar nada más que el JS-5.

## Generador de Acompañamiento

La información de acompañamiento para cuatro voces se crea seleccionando y combinando canciones y estilos predefinidos según se desee utilizar.

## 200 Canciones Predefinidas

Se incluyen unas 200 canciones de una gran variedad de géneros, incluidos el rock y el jazz. Puede empezar a tocar la guitarra enseguida, simplemente eligiendo una canción. También puede copiar canciones predefinidas para utilizar cuando cree sus propias canciones originales.

También es posible enmudecer una parte de acompañamiento para utilizarlo como unidad de ritmo con bajo.

## Botón de Entrada para 15 Tipos de Acordes

Esta entrada también soporta acordes complejos, y le permite entrar progresiones de acorde nada más escribirlos.

## Crear Canciones de Usuario

Puede componer canciones (Canciones de Usuario) especificando un Estilo y grabando la Forma y la Progresión de Acorde. Puede guardar un máximo de 100 Canciones de Usuario en la unidad. Si utiliza una tarjeta de memoria (SmartMedia), puede guardar hasta un máximo de 100 canciones en la tarjeta.

## Función de Componer EZ

Esta función interactiva le permite completar fácilmente información de canción, haciendo sólo un mínimo de ajustes.

## Función de Grabación Digital

Puede grabar unos dos minutos de reproducción de guitarra, vocales, u otros sonidos. También puede utilizar una tarjeta de memoria (SmartMedia). Por ejemplo, con un smart media de 64 megabyte (MB), se pueden grabar unos 68 minutos

El tiempo para grabar información se ejecuta automáticamente, dependiendo del acompañamiento tempo, para sincronizarlo con el acompañamiento.

## Función Bucle

Puede establecer un punto de bucle para cada canción individual. Este ajuste permite grabar o reproducir en bucle dentro de un pasaje particular.

## Control de Uso de las Pedaleras

Si conecta una pedalera (adquirida aparte), puede utilizarla para iniciar y parar la reproducción, o para cambiar formas.

## Reproducir en Sync con Instrumentos MIDI

La unidad es compatible con el Puntero de Posición de Canción MIDI, de forma que puede reproducir en sync con un instrumento MIDI, como el BR-8 o un secuenciador.

\* SmartMedia es una marca comercial de Toshiba Corporation.

# NOTAS IMPORTANTES

Además de los consejos de “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” en las páginas 2–3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

## Alimentación

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros aparatos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- El adaptador de CA se calentará después de una hora de utilizarlo de forma continua. Es normal, y no debe preocuparse.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos apague todas las unidades. Con ello evitará la aparición de funcionamiento anómalo y/o no dañará los altavoces ni las demás unidades.

## Ubicación

- Si utiliza esta unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) pueden oírse zumbidos. Para solucionar este problema debe cambiar la orientación de la unidad o alejarla de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede interferir en la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que generen calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado ni la exponga en ningún caso a temperaturas extremas. Una temperatura excesiva puede decolorar y/o deformar la unidad.
- Para evitar posibles averías, no utilice la unidad en una zona húmeda, como un lugar expuesto a la lluvia.

## Mantenimiento

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

## Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contiene la memoria de la unidad se pueden perder cuando lleve el equipo a reparar. Debe hacer una copia de seguridad de los datos importantes en una tarjeta de Memoria (SmartMedia), o guardarlo escrito (si es posible). Durante la reparación, se tiene cuidado para evitar pérdidas de datos. Aún así, en algunos casos (como cuando el circuito de memoria no funciona), es posible que no se puedan restaurar los datos, y Roland no asume ninguna responsabilidad en relación a esta pérdida de datos.

## Guardar en Memoria

- Esta unidad contiene una batería que activa la memoria de la unidad mientras el equipo está apagado. Cuando la batería se descargue, aparecerá un mensaje en la pantalla como el que se muestra a continuación. Cuando vea este mensaje, cambie la batería por una de nueva tan pronto como sea posible para evitar la pérdida de todos los datos de la memoria. Para cambiar la batería, consulte con su distribuidor, el Servicio Roland más cercano, o un distribuidor Roland autorizado, como se lista en la página “Información”.

“Battery Low !”

## Precauciones Adicionales

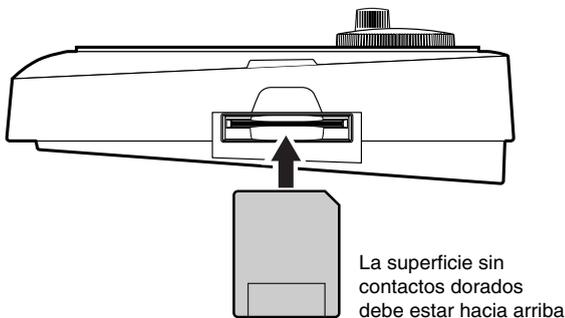
- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria se puede perder de forma irrecuperable debido a un defecto o al mal uso de la unidad. Para evitar el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que periódicamente haga una copia de seguridad de los datos importantes que haya guardado en la memoria de la unidad en una tarjeta de memoria (SmartMedia).
- Desafortunadamente, es imposible recuperar el contenido de los datos guardados en una tarjeta de Memoria (SmartMedia) una vez se han perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad en relación a esta pérdida de datos.
- Tenga cuidado al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad, así como con los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar funcionamiento anómalo.
- No efectúe nunca una fuerte presión sobre la pantalla.
- Al conectar/desconectar cables, no coja nunca el cable en sí. De esta manera evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.

- Para evitar molestar a los vecinos, ajuste el volumen de la unidad a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares para no tener que preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Cuando deba transportar la unidad, protéjala con la caja (y los materiales de protección) original siempre que sea posible. En caso contrario, utilice unos materiales de embalaje similares.
- Utilice un cable de Roland para hacer la conexión. Si utiliza algún otro tipo de cable, tenga en cuenta las siguientes precauciones.
  - Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No utilice cables de este tipo para esta unidad. El uso de algún tipo de cable puede hacer que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Para obtener información sobre las características del cable, contacte con el fabricante del cable.

## Antes de Utilizar Tarjetas de Memoria

### Utilizar Tarjetas de Memoria

- Introduzca la tarjeta con cuidado—hasta que esté bien colocada en su sitio.



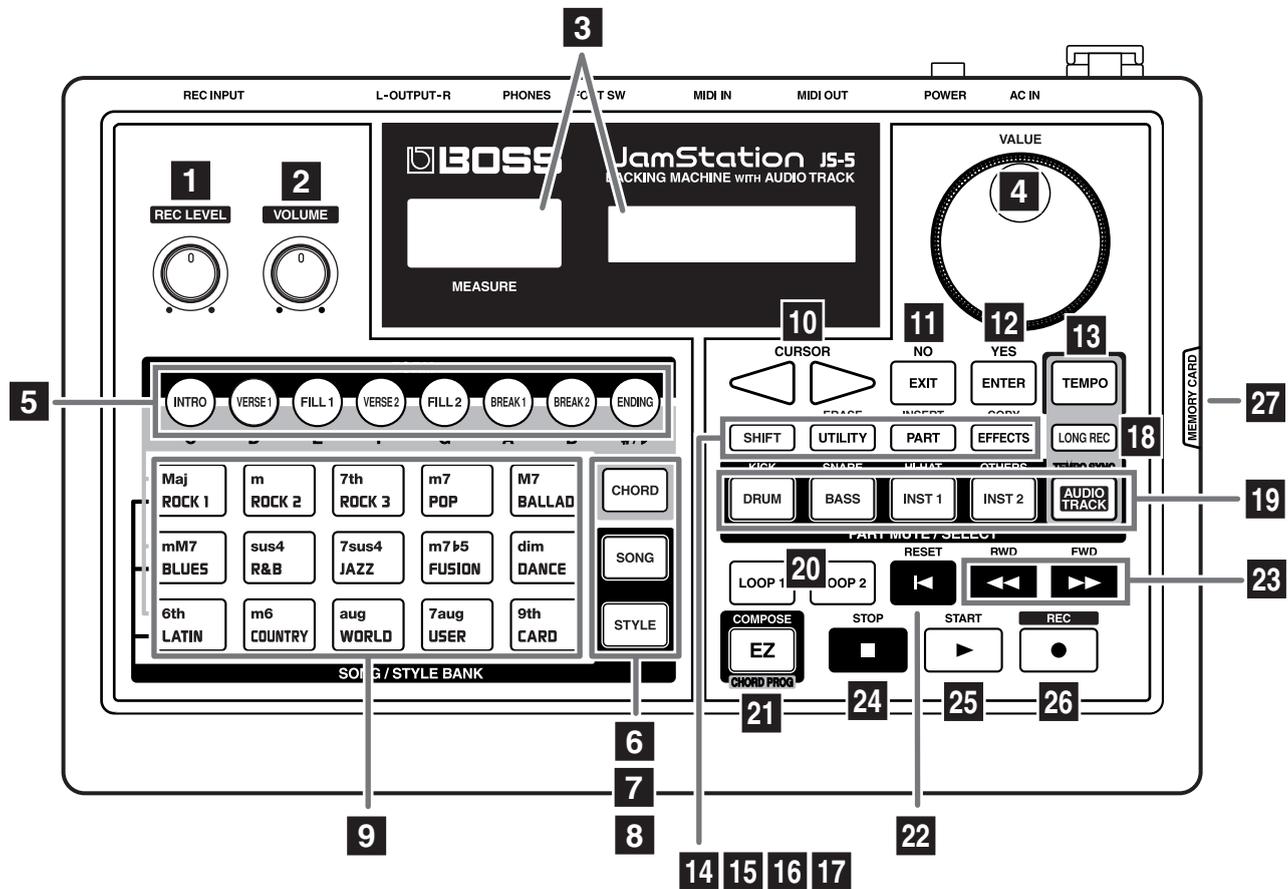
- No toque nunca las terminales de la tarjeta de memoria, y evite que se ensucien.

## Copyright

- La ley prohíbe la reproducción, distribución, venta, cesión, demostración pública, difusión o similares, total o parcial, de un trabajo (composición musical, vídeo, emisión, demostración pública, o similares) cuyo copyright pertenece a una tercera persona.
- No utilice esta unidad para fines que puedan infringir el copyright de una tercera persona. BOSS/Roland no asume ninguna responsabilidad en relación con cualquier infracción de un copyright propiedad de una tercera persona que se pueda derivar del uso de esta unidad.

# Nombres de los Botones y las Funciones

## Panel Frontal



### 1. Mando REC LEVEL

Ajusta el sonido de entrada de un dispositivo conectado al jack REC INPUT.

### 2. Mando VOLUME

Ajusta el nivel de volumen en general del JS-5.

### 3. Display

Izquierda: Muestra el compás y la claqueta.

Derecha: Muestra la variedad de información en relación con el estado del trabajo.



Si la pantalla izquierda muestra "□", asegúrese de no desconectar el equipo o de sacar la tarjeta de memoria (Smart Media).

### 4. Dial VALUE

Cambia los valores de ajustes por parámetros. Manteniendo pulsado el botón SHIFT mientras gira el dial, hace cambiar los valores en incrementos mayores.

### 5. Botones FORM

Selecciona una Forma para reproducir o grabar de entre las ocho Formas (patrones de interpretación) alineados desde Intro hasta Ending.

Cuando el botón CHORD se enciende, selecciona el directorio del acorde.

### 6. Botón CHORD

Púselo para hacer ajustes relacionados con el acorde, como entrada de acorde o muestra de la progresión del acorde.

### 7. Botón SONG

Utilícelo para hacer ajustes relacionados con la canción, como selección y grabación de canción.

## 8. Botón STYLE

Utilícelo para hacer ajustes relacionados con el estilo, como selección y grabación de estilo.

## 9. SONG/STYLE BANK Botones (Song Bank/Style Bank)

### Botón SONG iluminado:

Selecciona una categoría de canción (ROCK 1 a través de CARD)

### Botón STYLE iluminado:

Selecciona una categoría de estilo (ROCK 1 a través de CARD).

### Botón CHORD iluminado:

Selecciona un tipo de acorde (Maj a través de 9°).

## 10. Botones CURSOR

Se utilizan para seleccionar parámetros y cambiar pantallas (páginas).

\* Si continúa manteniendo pulsado el botón, el cambio será continuo.

\* Si mantiene pulsado un botón y pulsa otro botón, el cambio será más rápido.

## 11. Botón EXIT

Púlselo para interrumpir una operación.

## 12. Botón ENTER

Utilícelo para "guardar" un valor que haya establecido o para ejecutar una operación.

## 13. Botón TEMPO

Utilícelo para ajustar el tempo.

## 14. Botón SHIFT

Se utiliza en combinación con otros botones.

## 15. Botón UTILITY

Utilícelo para hacer ajustes referentes al uso del entorno para el JS-5.

### Botón ERASE:

Manteniendo pulsado el botón SHIFT y pulsando el botón UTILITY obtendrá la función del botón ERASE, que le permitirá borrar o eliminar datos.

## 16. Botón PART

Utilícelo para hacer ajustes relacionados con parte.

### Botón INSERT:

Manteniendo pulsado el botón SHIFT y pulsando el botón PART obtendrá la función del botón INSERT, que le permitirá introducir datos.

## 17. Botón EFFECTS

Utilícelo para hacer ajustes de reverberación, chorus, o introducir efecto.

### Botón COPY:

Manteniendo pulsado el botón SHIFT y pulsando el botón EFFECTS obtendrá la función del botón COPY, que le permitirá copiar datos.

## 18. Botón LONG REC (Long Recording)

Si está grabando su propia interpretación, este botón le va cambiando entre grabación de alta calidad y grabación de larga duración.

## 19. Botón PART MUTE/SELECT

Enmudece (silencia) una parte cuando está reproduciendo una canción. Cuando haga los ajustes de una parte, seleccione el destino de la parte.

## 20. Botones LOOP 1 y 2

Utilícelos para la reproducción en bucle.

## 21. Botón EZ (Componer EZ)

Utilícelo con la función Componer EZ. Este botón también se utiliza para cambiar la progresión de acorde temporalmente durante la interpretación de una canción.

## 22. Botón RESET

Si ha interrumpido parcialmente la reproducción de una canción, este botón le volverá al principio de la canción.

## 23. Botones RWD (Rewind) y FWD (Forward)

**RWD:** Cada vez que pulse este botón rebobinará un compás la posición de la canción.

**FWD:** Cada vez que pulse este botón adelantará un compás la posición de la canción.

\* Si continúa manteniendo el botón pulsado, el cambio será continuo.

\* Si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro botón, el cambio será más rápido.

## Nombres de los Botones y las Funciones

### 24. Botón STOP

Interrumpe la interpretación.

### 25. Botón START

Inicia la interpretación.

### 26. Botón REC (Record)

Cuando el JS-5 tiene este botón activado, es posible hacer una grabación.

## Panel Lateral

### 27. Ranura de la Tarjeta de Memoria

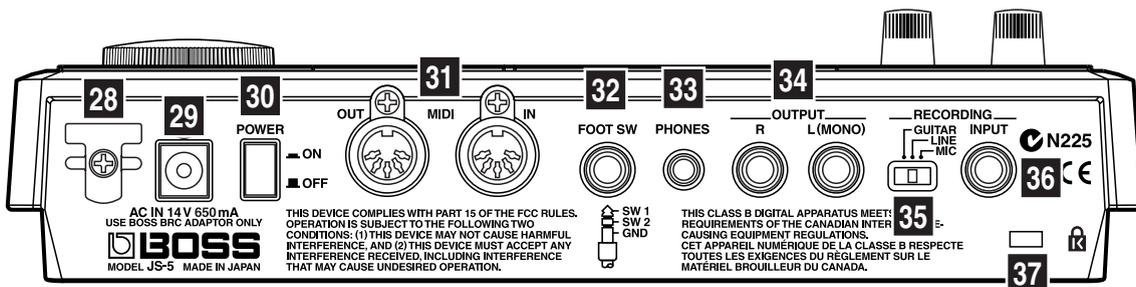
Sirve para insertar la tarjeta de memoria (smart media).



Adquiera la smartmedia en un distribuidor informático local o en un distribuidor de cámaras digitales.

- \* *El JS-5 puede utilizar una smartmedia de 8 MB hasta 64 MB con un voltaje de 3.3 V.*
- \* *La SmartMedia Roland S2M-5/S4M-5 no se puede utilizar.*

## Panel Posterior



### 28. Sujetacables

Sirve para fijar el cable del adaptador integrado de CA. Evita la pérdida de energía debida a la desconexión del enchufe, o la energía excesiva aplicada al jack del adaptador de CA si se tira del cable accidentalmente.

### 29. Jack del Adaptador de CA

Sirve para conectar el adaptador de CA integrado (series BRC).

### 30. Conmutador POWER

Activa y desactiva la energía.

### 31. Conectores MIDI IN y OUT

Sirven para conectar instrumentos MIDI externos. Utilice los cables MIDI (se venden por separado) para hacer las conexiones.

### 32. Jack FOOT SW (Foot Switch)

Sirve para conectar una pedalera como el FS-5U (se vende por separado). Utilizando el cable de conexión PCS-31, que se vende por separado, podrá conectar dos pedaleras.

### 33. Jack PHONES (Headphones)

Sirve para conectar los auriculares.

### 34. Jacks OUTPUT R y L (MONO)

Son jacks de salida para señales de audio. Se utilizan para conectar un amplificador, un sistema de audio o similares.

Utilice un cable de audio (se venden por separado) para hacer la conexión.

### 35. Conmutador Selector REC INPUT

Hace compatible el sonido de entrada de un dispositivo conectado al jack REC INPUT con el JS-5.

### 36. Jack REC INPUT

Sirve para conectar un instrumento que esté tocando, como una guitarra eléctrica o un micrófono.

### 37. Ranura de Seguridad MicroSaver ( )

MicroSaver y Kensington son marcas registradas de Kensington Microware Limited.

© 1997 Kensington Microware Limited  
Kensington Microware Limited  
2855 Campus Drive  
San Mateo, CA 94403 U.S.A.  
Web:www.kensington.com

## Convenciones que Utiliza este Manual

---

Este manual utiliza las convenciones tipográficas que se muestran a continuación para exponer métodos de trabajo de una forma precisa.

- El texto entre “[ ]” indica botones, mandos, y otros controles en el panel.
  - [SONG]: Botón Song
  - [VOLUME]: Mando Volume
  - [VALUE]: Dial Value
- [SHIFT] + [\*\*\*] significa “mientras mantiene pulsado el botón Shift, pulse el botón \*\*\*.”

# Prepararse para Reproducir Sonido

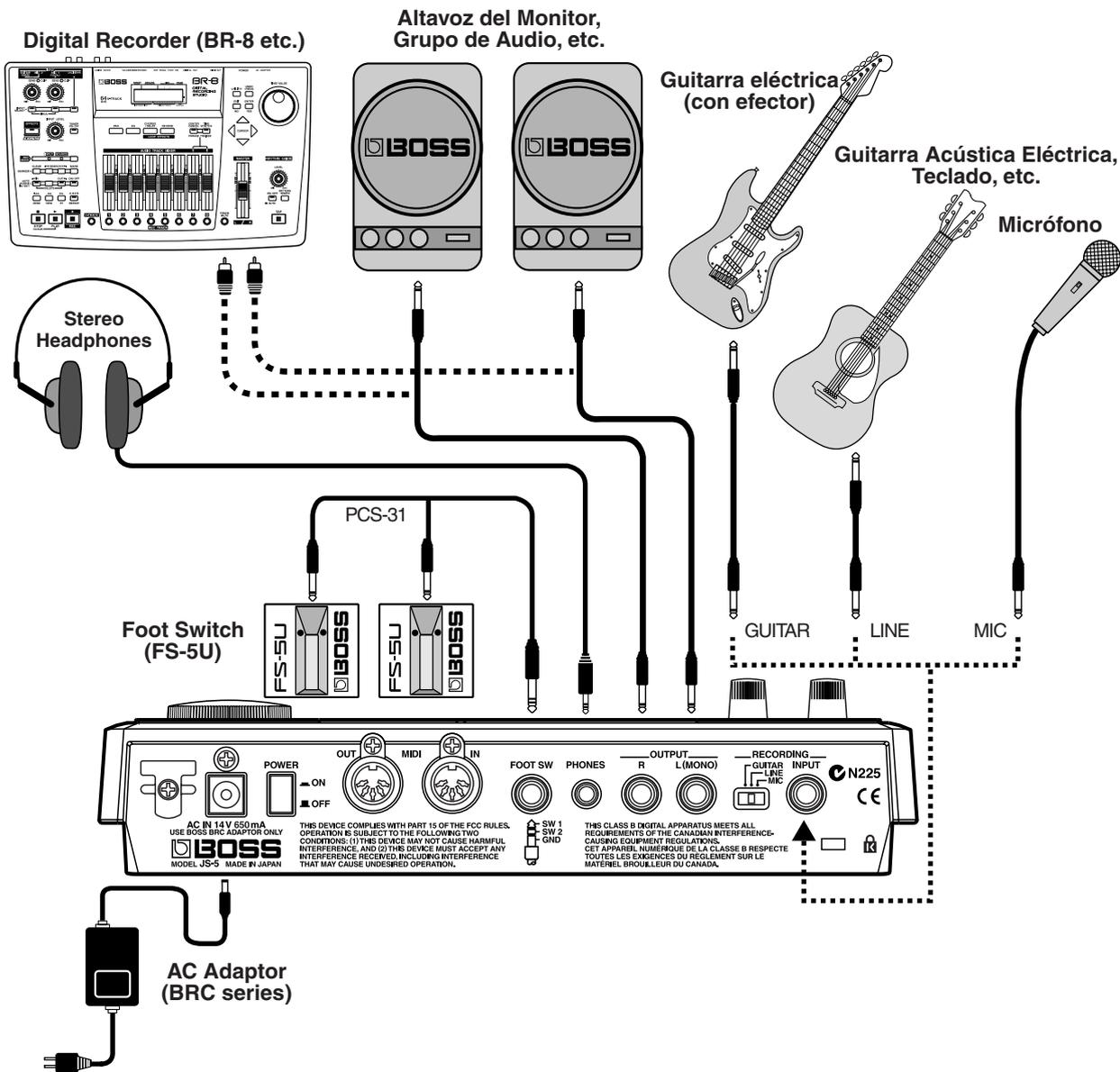
## Hacer las Conexiones

El JS-5 no tiene amplificadores o altavoces integrados. Para reproducir sonidos, necesita tener un amplificador o un equipo de audio, o auriculares estéreo.

\* No se incluyen cables de audio, cables MIDI, auriculares estéreo ni pedalera. Se deben adquirir por separado.



Para evitar un mal funcionamiento y/o daños de los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen, y apague todos los dispositivos antes de hacer cualquier conexión.



1

Antes de hacer conexiones, compruebe lo siguiente.

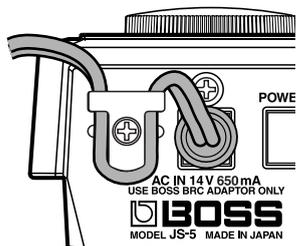
¿El nivel de volumen de la unidad y el amplificador conectado o algún otro dispositivo están al mínimo?

¿La unidad y el amplificador conectado o algún otro dispositivo están apagados?

**2**

**Conecte el adaptador integrado de CA al JS-5, después enchufar el adaptador de CA en la toma de corriente**

\* Para evitar una involuntaria interrupción de corriente en la unidad (el conector puede desconectarse accidentalmente), y para evitar la aplicación de fuerza excesiva al jack del adaptador de CA, sujete el cable de corriente utilizando el sujetacables, tal como se muestra en la ilustración.



**3**

**Conecte el amplificador o el equipo de audio tal como se muestra en la figura.**

Si es necesario, conecte los auriculares estéreo.

\* Para obtener la mejor interpretación del JS-5, recomendamos la utilización de estéreo.

Para un uso monaural, haga la conexión al jack OUTPUT L (MONO).

- Para hacer conexiones a los conectores MIDI, consulte (p. 131).
- Para hacer una conexión al jack FOOT SW, consulte (p. 117).

# Activar el Equipo

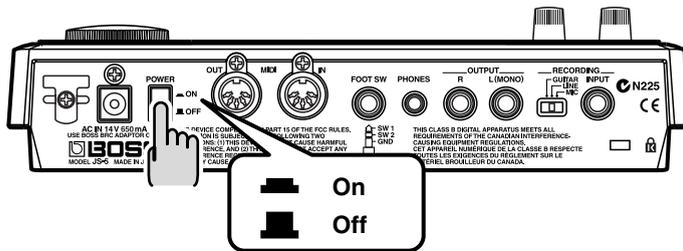
Una vez efectuadas las conexiones, active los diversos dispositivos en el orden especificado. Si los activa en un orden equivocado, se arriesga a que los altavoces u otros dispositivos funcionen mal o se dañen.

## 1 Antes de activar el equipo, compruebe lo siguiente.

¿Los dispositivos externos están conectados correctamente?

¿El nivel del volumen de la unidad y el amplificador conectado o algún otro dispositivo están al mínimo?

## 2 Active el conmutador POWER del panel posterior del JS-5.

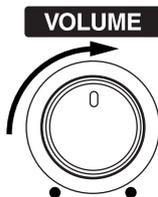


\* Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un pequeño intervalo de tiempo (unos segundos) después de activarlo antes de que la unidad funcione normalmente.

## 3 Active el amplificador u otros dispositivos.

## 4 Ajuste el nivel del volumen en el JS-5.

Pulse [START] para empezar a reproducir. Utilice [VOLUME] para ajustar el volumen al nivel apropiado.



## 5 Ajuste también el volumen del amplificador conectado o de otros dispositivos al nivel apropiado.

- 6** Después de ajustar el volumen, pulse [STOP] para interrumpir la reproducción.

## **Desactivar el Equipo**

- 1** Antes de desactivar el equipo, compruebe lo siguiente.  
¿El nivel del volumen de la unidad y del amplificador conectado o de algún otro dispositivo están al mínimo?
- 2** Desconecte el amplificador u otros dispositivos.
- 3** Desconecte el JS-5.

# Intentar Reproducir Sonido

## Escuchar las Canciones Predefinidas

El JS-5 tiene 200 Canciones Predefinidas (integradas). Intente elegir y reproducir varias canciones.

Las 200 Canciones Predefinidas están clasificadas por **categoría**, como rock o jazz.

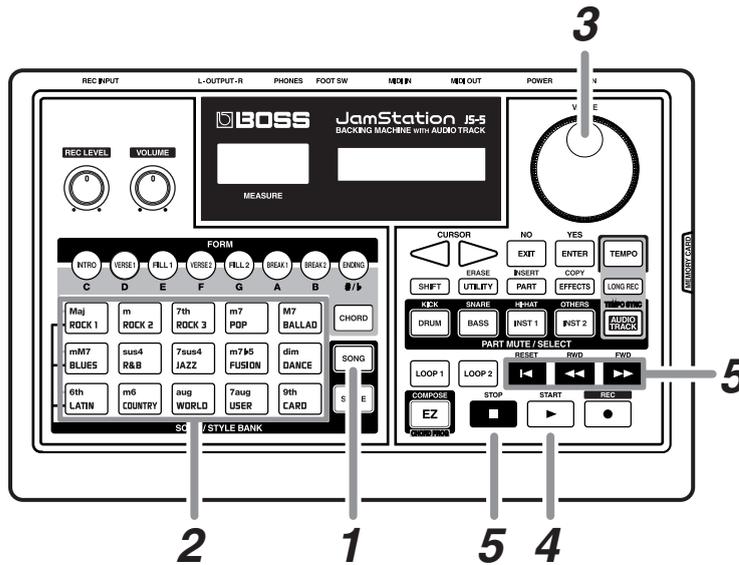


Lista de Canciones Predefinidas (p. 141)



En el JS-5, cada composición de llama **canción**.

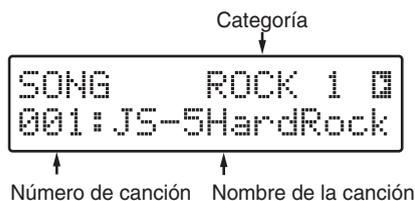
Las canciones que están integradas en la unidad de llaman **Canciones Predefinidas**, mientras que las que crea el usuario se llaman **Canciones de Usuario**.



1

Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.

Aparecerá la pantalla Song.



2

Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.

Aparecerá la categoría que seleccione.

- ROCK 1..... Rock duro, Heavy metal
- ROCK 2..... Rock típico de los sesenta hasta los noventa
- ROCK 3..... Rock básico
- POP ..... Pops, 8 tiempos, y 16 tiempos
- BALLAD..... Balada
- BLUES..... Blues
- R&B ..... Rhythm and blues, funk, y soul

- JAZZ ..... Jazz
- FUSION ..... Fusion
- DANCE..... Hip hop, techno, etc.
- LATIN..... Salsa, bossa nova y samba, etc.
- COUNTRY ..... Country
- WORLD ..... Música World
- USER..... Canciones de Usuario de 1 a 100
- CARD ..... Canciones de Tarjeta del Usuario de 1 a 100

\* Si no tiene tarjeta de memoria, no puede seleccionar "CARD" aunque [CARD] esté en la lista.

### 3 Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

Aparecerá el nombre de la canción que seleccione (nombre de canción).

```
SONG      ROCK 2 0
002:90sMixedRock
```

\* El nombre de canciones varía de una categoría a otra.

### 4 Pulse [START] para empezar a reproducir la canción.

[START] parpadea al tiempo establecido en el Estilo seleccionado.

\* Si ha hecho el ajuste de la claqueta (p.60), aparecerá la claqueta en la parte izquierda de la pantalla, y se reproducirá el sonido de claqueta al mismo tiempo. Después de la pantalla de la claqueta, la canción empezará a reproducirse.

Los botones iluminados [FORM] (entre [INTRO] y [ENDING]) cambian según el sonido que se está reproduciendo, mostrando el patrón de interpretación actual (forma).



¿Qué es una Forma? (p. 27)

### 5 Pulse [STOP] para interrumpir la reproducción.

Pulse [FWD] para ir al siguiente compás.

Pulse [RWD] para retroceder un compás.

Pulse [RESET] para volver al principio de la canción.

\* Cuando la interpretación llega al final, se para automáticamente.

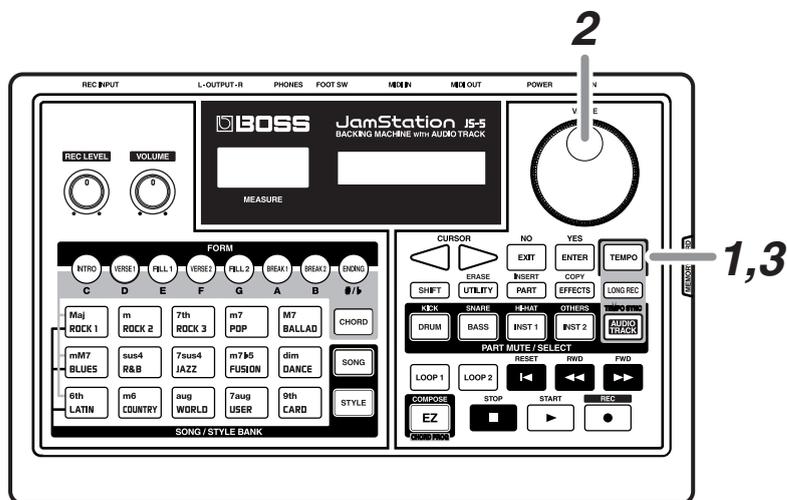
■ Puede reproducir compases específicos una y otra vez.

→ "Reproducir una Canción Repetidamente (Reproducción en Bucle)" (p. 116)

## Intentar Reproducir Sonido

### Cambiar el Tempo de una Interpretación

Después, intente cambiar el tempo de la canción que se está reproduciendo.



**1** Pulse [TEMPO], de forma que se ilumine el botón.

El tempo actual aparecerá en la pantalla.



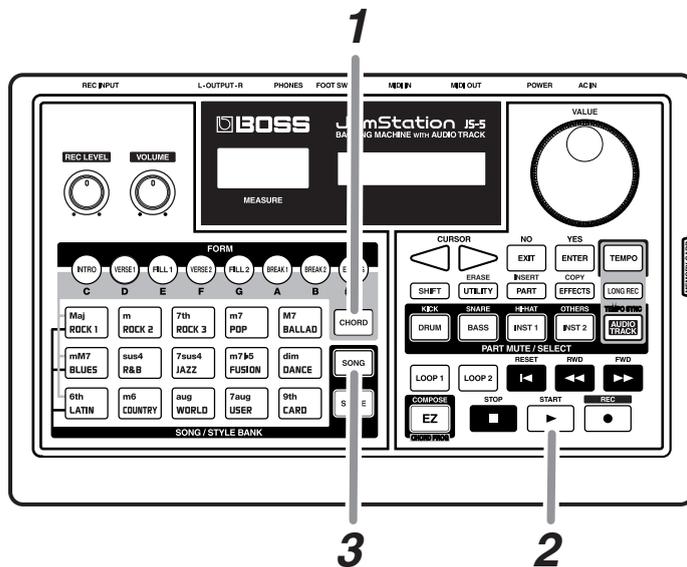
**2** Gire [VALUE] para ajustar el tempo.

Valores de ajustes: 40–250

**3** Una vez haya ajustado el tempo, pulse [TEMPO], de forma que el botón se apague.

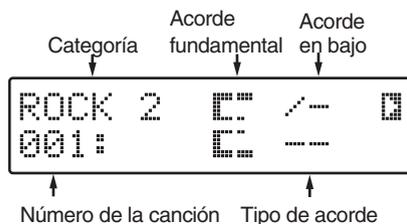
## Visualizar la Progresión del Acorde

Puede ir a una pantalla (pantalla Chord) donde se visualiza la progresión del acorde, y puede comprobar esta progresión.



**1** Pulse [CHORD], de forma que se ilumine el botón.

Aparecerá la pantalla Chord.



**2** Pulse [START] para empezar la reproducción de la canción.

Cuando el acorde cambia, la pantalla muestra el siguiente acorde.



**3** Para volver a la pantalla Song, pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.



El directorio especifica la nota básica de un acorde. Todos los acordes están estructurados con el directorio como base, y el nombre del tono directorio también aparece en mayúsculas en el nombre de acorde.

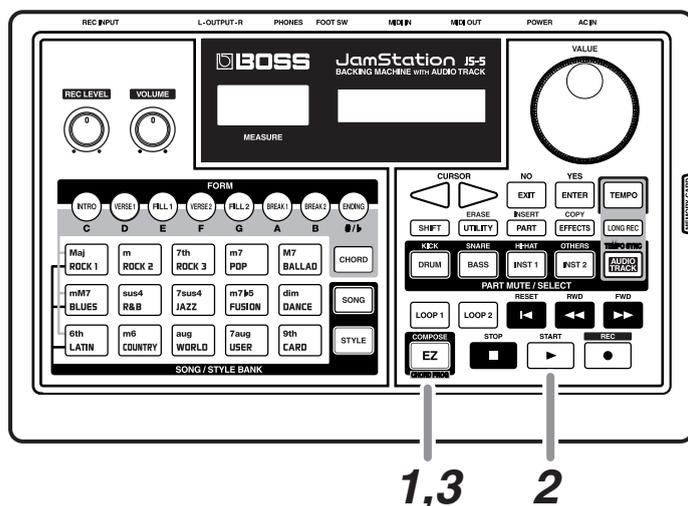


Un acorde on-bass es un acorde que utiliza el bajo para una nota que no es el directorio, como un acorde "F (Maj)" con "G" como nota de bajo. Normalmente se expresa como "F/G" o "F en G."

## Intentar Reproducir Sonido

### Escuchar con una Progresión de Acorde Diferente

Las Canciones Predefinidas cuentan con una Progresión de Acorde adicional. Intente reproducir una Canción Predefinida después de cambiar esta Progresión de Acorde.



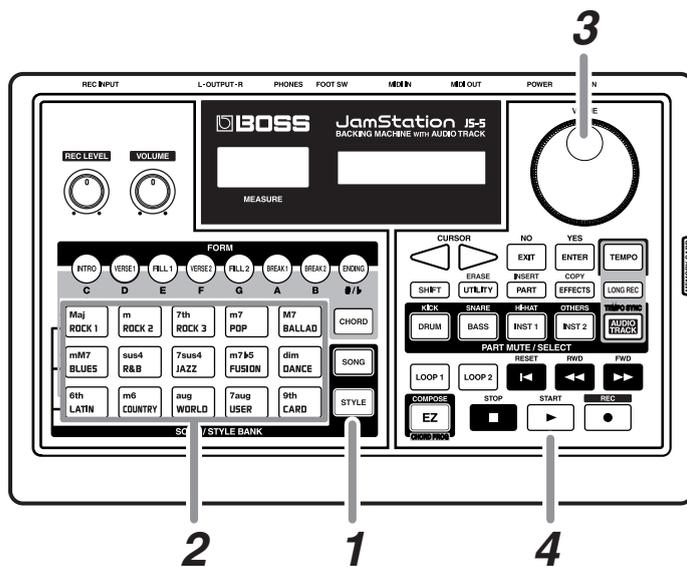
- 1 Cuando se acabe la reproducción, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EZ], de forma que se ilumine el botón.
- 2 Cuando pulse [START], la interpretación empezará con una progresión de acorde diferente.
- 3 Para volver a la Progresión de Acorde original, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EZ] mientras termina la reproducción, de forma que el botón se apague.

\* No podrá cambiar la Progresión de Acorde si pulsa [SHIFT] + [EZ] mientras se está reproduciendo la canción.

## Cambiar el Estilo de una Canción Predefinida

Es posible que desee cambiar el Estilo de una Canción Predefinida. El JS-5 tiene 200 tipos de Estilos Predefinidos (integrados). Intente elegir y reproducir diversos Estilos.

Los 200 Estilos Predefinidos están clasificados por **categoría**, como rock o jazz. Cuando cambia el Estilo, la canción suena de forma que combina con el Estilo elegido, aun cuando el ajuste de progresión de acorde para la Canción Predefinida sigue siendo el mismo.



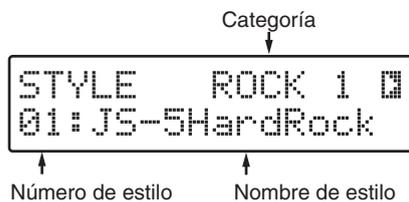
### Acerca de los Estilos

La música incluye canciones de una gran variedad de categorías (estilos musicales), como rock y jazz. Las canciones de una misma categoría utilizan más o menos los mismos patrones de interpretación (fraseado) y de instrumentos, o el tempo y similares són más o menos lo mismo, y esto hace que podamos reconocer el aspecto distintivo de la categoría. El JS-5 integra Estilos Predefinidos que agrupan los patrones de acompañamiento de interpretación, instrumentos (partes), y tempos para cada categoría, de forma que con estos Estilos puede crear canciones fácilmente con aspecto distintivo.

1

Mientras se termina la reproducción, pulse [STYLE], de forma que se ilumine el botón.

Aparecerá la pantalla **Style**.



2

Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.

Aparecerá la categoría que haya seleccionado.

## Intentar Reproducir Sonido

ROCK 1.....	Rock duro, Heavy metal
ROCK 2.....	Rock típico de los sesenta hasta los noventa
ROCK 3.....	Rock básico
POP .....	Pops, 8 tiempos, y 16tiempos
BALLAD.....	Ballada
BLUES.....	Blues
R&B .....	Rhythm y blues, funk, y soul
JAZZ .....	Jazz
FUSION .....	Fusion
DANCE.....	Hip hop, techno, etc.
LATIN.....	Salsa, bossa nova y samba, etc.
COUNTRY.....	Country
WORLD .....	Música World
USER.....	Estilos de Usuario de 1 a 20
CARD .....	Estilos de Tarjeta del Usuario de 1 a 20

\* Si no tiene tarjeta de memoria, no podrá seleccionar "CARD" aunque pulse [CARD].

### 3 Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.

Aparecerá el nombre del Estilo que elija (nombre de Estilo).

```
STYLE   ROCK 2 0
01:90sGrooveRck
```

\* El número de Estilos varía de una categoría a otra.

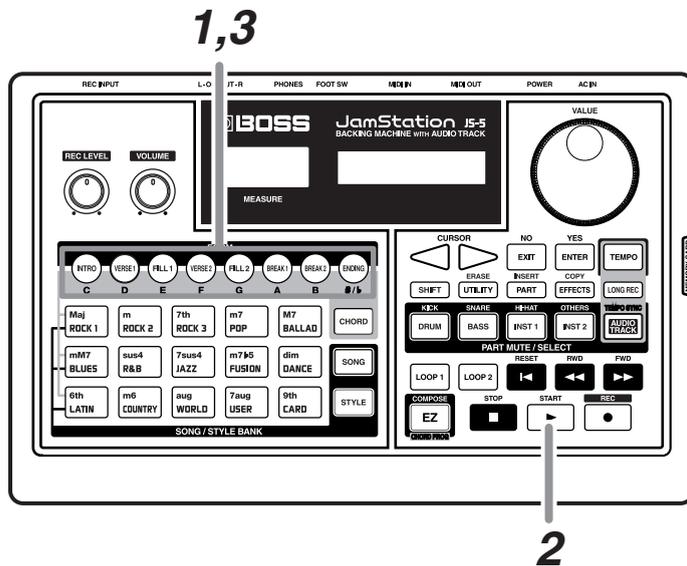
### 4 Pulse [START] para empezar a reproducir la canción.

■ Puede crear su propio Estilo original.

→ "Crear Estilos de Usuario" (p. 119)

## Cambiar Formas

Intente reproducir una Canción Predefinida utilizando las Formas que haya seleccionado.



\* Cuando se cambia una Forma, la secuencia de ajustes de formas se desactiva. Si pulsa [RESET], la secuencia de ajustes de forma se restablece.

1

Pulse [FORM] (entre [INTRO] y [ENDING]) para seleccionar la primera Forma que desea reproducir.

Si selecciona una forma diferente a la actual (cuyo botón está iluminado), el botón parpadeará, y la reproducción se interrumpirá.

2

Pulse [START], y empezará la reproducción con la forma seleccionada.

Cuando la primera forma seleccionada finalice, la reproducción cambiará a la forma donde se había interrumpido. El botón cambiará de parpadeo (pausa) a iluminado (reproduciendo).

3

Pulse [FORM] (INTRO-ENDING) para cambiar la Forma.

La forma cambiará en el compás a partir del punto donde haya pulsado el botón, y el botón cambiará de parpadeo a iluminado.

- En el caso de VERSE 1 y VERSE 2, la interpretación se repetirá hasta que la reproducción cambie a la siguiente forma.
- Si va a FILL 1, FILL 2, BREAK 1, o BREAK 2, la reproducción se cambiará automáticamente a la selección previa de VERSE 1 o VERSE 2 cuando termine la interpretación.

### ¿Qué es una Forma?

Las Formas són patrones de interpretación desde los cuales una canción se agrupa.

El JS-5 tiene ocho tipos de Formas disponibles para seleccionar para cada Estilo.

#### INTRO:

Intro

#### VERSE 1, 2:

Patrones de interpretación principales. 1 es el patrón base, y 2 es una variación.

#### FILL (Fill-In) 1, 2:

Patrones de interpretación ornamental insertados en puntos concretos, como donde una Frase se conecta con otra. Seleccione 1 o 2 dependiendo de la siguiente forma.

#### BREAK 1, 2:

Secciones en blanco que interrumpen temporalmente una melodía o ritmo. Se pueden aplicar dos Breaks diferentes.

#### ENDING:

Patrones de interpretación que concluyen una composición musical.

## Intentar Reproducir Sonido

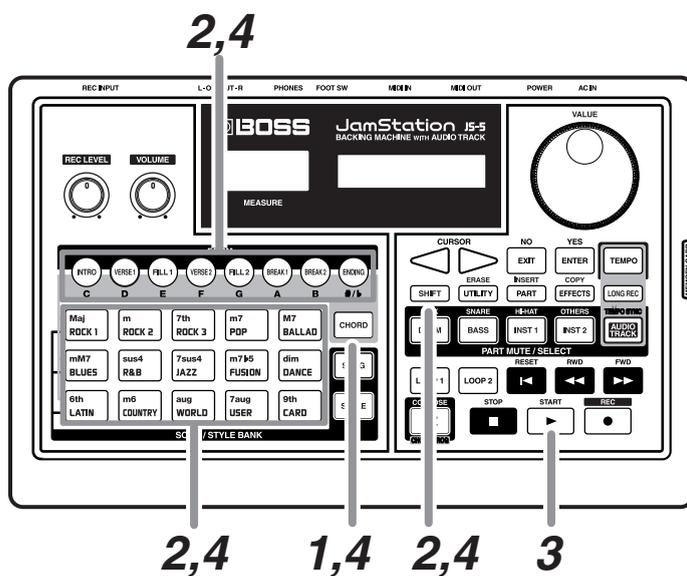
- En el caso de ENDING, deberá volver al principio de la canción cuando la reproducción se acabe.

\* Cuando la reproducción llegue al número de compases específicos para cada canción, ésta se interrumpirá, y deberá volver al principio de la canción.

## Introducir un Acorde

Intente reproducir una Canción Predefinida con los acordes que haya introducido.

\* Cuando introduce un acorde, se desactiva el grupo de acordes de la canción. Pulse [RESET] y se activará la progresión del grupo de acordes.



1

Pulse [CHORD], de forma que el botón se ilumine.

Aparecerá la pantalla Chord.

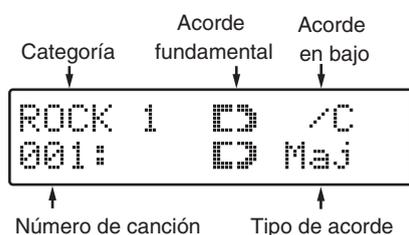
2

Utilice los siguientes botones para introducir un acorde.

- Utilice desde [C] hasta [B] y [# / b] para especificar el directorio del acorde.

Pulsando [# / b] repetidamente pasará por las selecciones “#,” “b,” y “none.”

- Utilice desde [Maj] hasta [9th] para especificar el tipo de acorde.
- Para especificar un acorde On-Bass, mantenga pulsado [SHIFT] y utilice desde [C] hasta [B] y [# / b] para especificar el tono de bajo.



El directorio especifica la nota básica de un acorde. Todos los acordes están estructurados con el directorio como base, y el nombre del tono directorio también aparece en mayúsculas en el nombre de acorde.



Un acorde on-bass es un acorde que utiliza el bajo para una nota que no es del directorio, como un acorde “F (Maj)” con “G” como nota de bajo. Normalmente se expresa como “F/G” o “F en G.”

**3** Si pulsa [START], la interpretación empieza con el acorde introducido.

**4** Introduzca los acordes que necesite.

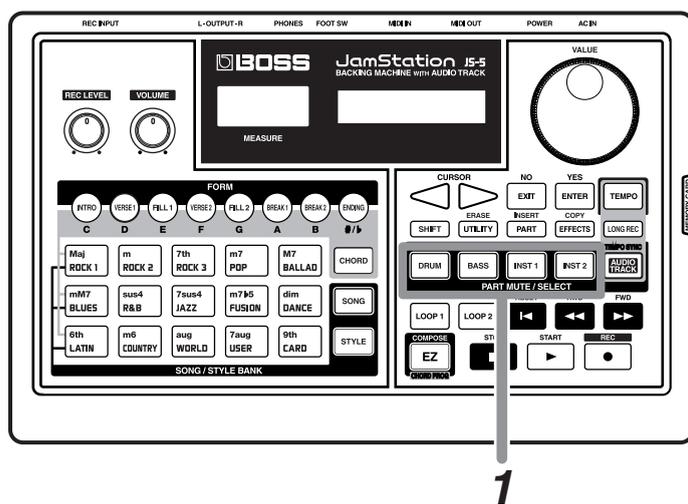
- Puede introducir tipos de acorde no disponibles con [Maj]–[9th].  
→ “Reproduzca sonidos con los acordes que haya introducido” (p. 62)

## Intentar Reproducir Sonido

### Utilizarlo como una Unidad de Ritmo

El patrón de interpretación de una canción se reproduce utilizando estas cuatro partes: "Inst (instrumento) 1," "Inst (instrumento) 2," "Percusión," y "Bajo."

Reproduciendo sólo la percusión de una canción, podrá utilizar el JS-5 como unidad de ritmo.



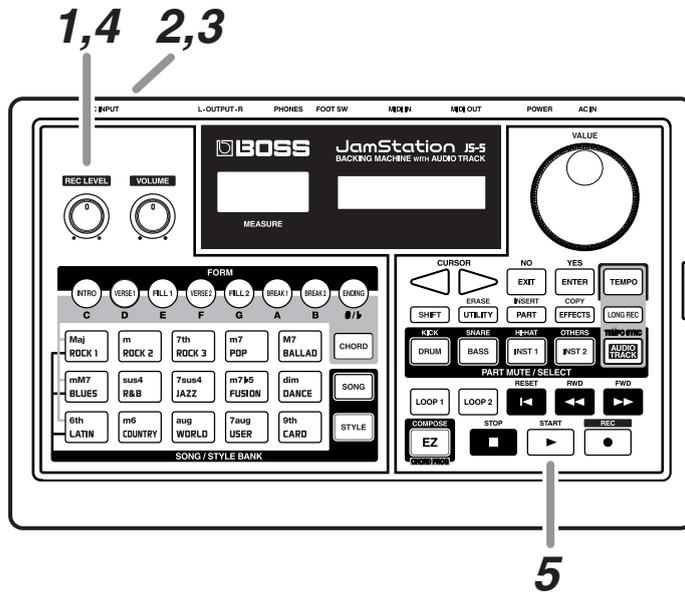
1

**Pulse los botones [PART MUTE] [BASS], [INST 1], y [INST 2] de forma que los botones iluminados se apaguen.**

Cuando un botón está apagado, su parte correspondiente se enmudece (silencio).

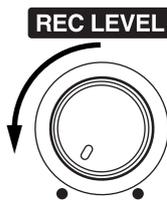
## Seguir el compás de una Canción con la Guitarra

Intente conectar una guitarra eléctrica al JS-5 y siga el compás de una canción con la guitarra



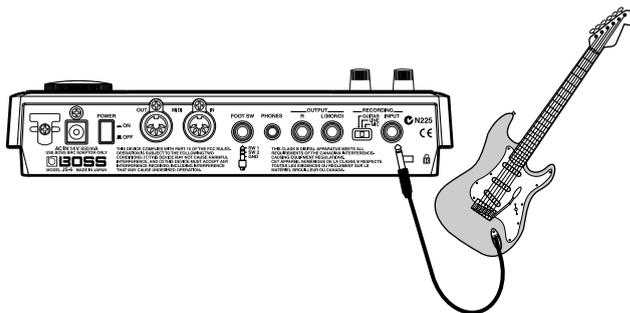
1

Gire [REC LEVEL] siempre en sentido opuesto a las agujas del reloj.



2

Conecte la guitarra eléctrica al jack REC INPUT.



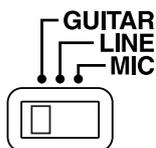
### 3 Ajuste el conmutador selector REC INPUT correctamente.

**GUITAR:** Cuando se conecta una guitarra eléctrica (o bajo), o cuando se conecta una guitarra eléctrica (o bajo) y un procesador de efectos

(El Simulador de Amplificador de Guitarra está funcionando.)

**LINE:** Cuando se conecta una guitarra eléctrica acústica, o cuando se conecta un teclado

**MIC:** Cuando se conecta un micrófono



### 4 Gire [REC LEVEL] para ajustar el nivel de volumen del equipo conectado

\* Se podría acoplar dependiendo de la situación de los micrófonos en relación con los altavoces. Se puede arreglar:

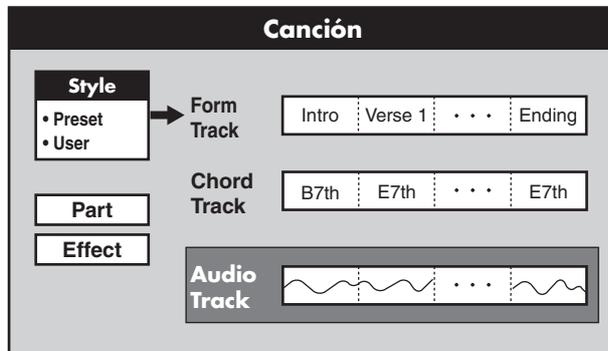
- 1) Cambiando la orientación del micrófono(s).
- 2) Resituando el micrófono(s) a una mayor distancia de los altavoces.
- 3) Bajando los niveles de volumen.

### 5 Seleccione una canción, y luego pulse [START] para empezar a reproducir la canción.

# Crear una Canción

Con el JS-5, puede crear un máximo de 100 canciones originales (Canciones de Usuario). Intente crear una canción real.

Antes de crear una canción, observe como se agrupa una canción.



## **Style:**

Selecciona un Estilo en una categoría que combina su concepto para la canción.

## **Form track:**

Especifica la secuencia para reproducir Formas como intro, fill-in y ending en correspondencia con el Estilo que ha elegido.

## **Chord track:**

Especifica la progresión de acorde para reproducir las Formas.

## **Audio track (sólo Canción de Usuario):**

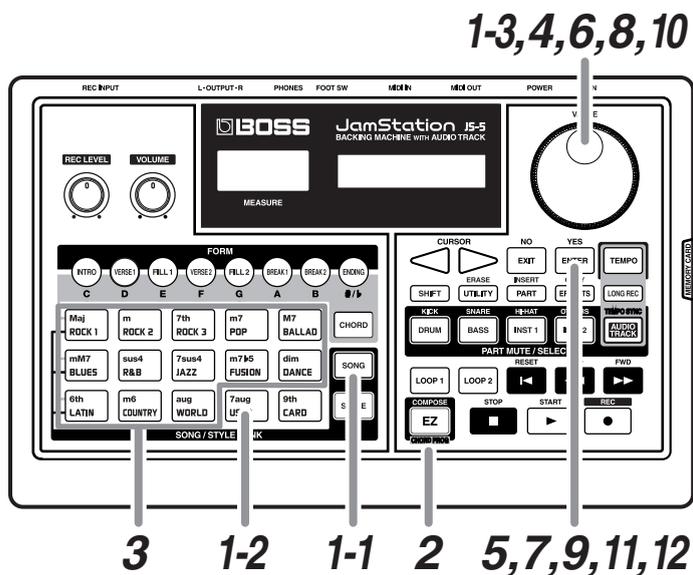
Graba interpretaciones de guitarra, vocales, u otros sonidos conectados a REC INPUT.



El Form track y el Chord track juntos se llaman Sequence tracks.

## Componer su propia Canción Original (EZ Compose)

EZ Compose le facilita la creación de sus propias canciones originales.



1

Seleccione una Canción de Usuario para grabar.

1-1 Pulse [SONG], de forma que el botón se ilumine.

1-2 Pulse [USER].

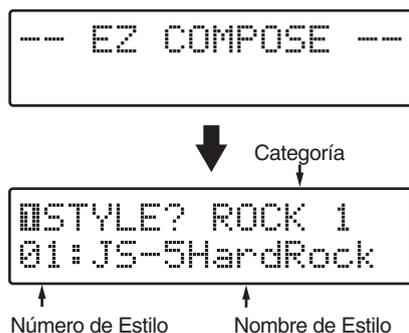
1-3 Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

Si una Canción de Usuario no ha grabado datos, se indica con "\*" en la pantalla.

2

Pulse [EZ], de forma que el botón se ilumine.

La pantalla de inicio de EZ Compose aparece en un segundo más o menos, y luego aparece la pantalla de Selección de Estilo.



Para cancelar EZ Compose, pulse [EZ] para que el botón se apague.

**3** Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.

**4** Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.

\* Cuando pulsa [START], se reproduce el Estilo según las Formas seleccionadas en ese momento. (No se añadirá ninguna progresión de acorde.)

**5** Una vez haya decidido el Estilo, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de selección Chord template.

```

CHORD TEMPLATE?
10:MajorChord 1
    
```

**6** Gire [VALUE] para seleccionar un Chord template.

Un **Chord template** reúne las secuencias de Formas y las progresiones de acorde en un grupo individual.

**BluesChord 1–9:** Seleccionado cuando se crean canciones con progresiones de acorde de blues.

**MajorChord 1–24:** Seleccionado cuando se crean canciones con melodías mayores.

**MinorChord 1–17:** Seleccionado cuando se crean canciones con melodías menores.

**7** Una vez haya decidido el Chord template, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ajustes de Tempo.

```

TEMPO?
          ♩=210
    
```

**8** Gire [VALUE] para ajustar el tempo.

Valores de ajustes: 40–250

**9** Una vez haya decidido el tempo, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de ajustes Key.

```

KEY?
          C
    
```

## Crear una Canción

**10** Gire [VALUE] para especificar el tono (directorio) de la canción.

Puede especificar un tono desde C hasta B, en intervalos de semitono.

**11** Una vez haya decidido el tono de la canción, pulse [ENTER].

Aparecerá una pantalla para confirmar que desea proceder con EZ Compose.

```
EZ COMPOSE  
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

**12** Pulse [ENTER] para realizar el EZ Compose.

Empezará la generación de los datos de la canción.

```
EZ COMPOSE  
Now Working...
```

Cuando acabe la generación de los datos de la canción, aparecerá la pantalla siguiente. Después, aparecerá la pantalla Song.

```
Completed!
```

\* La canción generada dará automáticamente un nombre de canción, que será el mismo que el del Chord template.

■ El nombre de la canción se puede cambiar.

→ “Poner nombre a la Canción” (p. 66)

## Crear una Canción desde una Partitura

Puede componer una canción eligiendo un Estilo y grabando las Formas y la Progresión de Acorde.

Esta sección pone ejemplos sobre los pasos a seguir para componer una canción como la que se muestra a continuación.

**Es la grabación de una canción que combina el Estilo Rock con una Progresión de Acorde de Blues.**

STYLE: ROCK 1    04: 80'sHardRock

1	2	3	4
INTRO			
EN.C			
5	6	7	8
VERSE 1			
E7th	A7th	E7th	E7th
9	10	11	12
-----			
A7th	A7th	E7th	E7th
13	14	15	16
-----			
B7th	A7th	E7th	FILL 1
B7th			
17	18	19	20
ENDING			
EN.C			
21	22		
-----			
-----			

### N.C. (Tipo No Acorde)

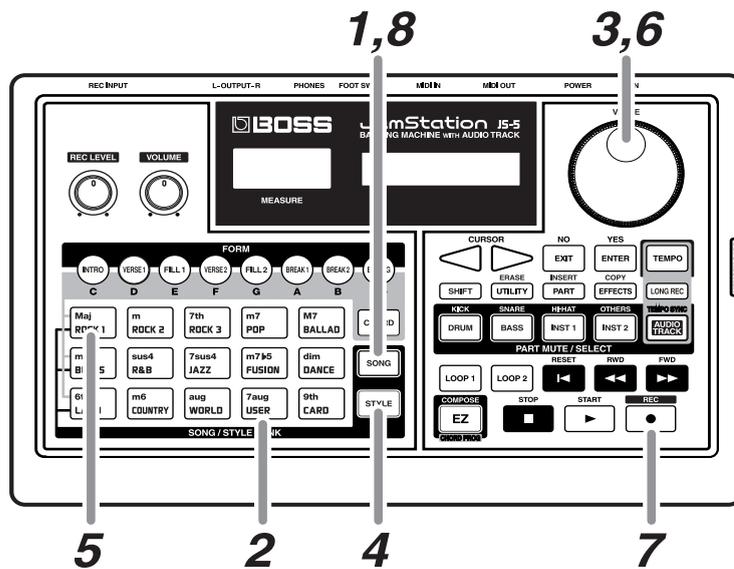
Seleccione este tipo cuando desee obtener los datos de interpretación originales, sin ninguna conversión de acordes.

**Si las Progresiones de Acorde "Intro" y "Ending" están incluidas en los datos de interpretación originales, puede obtener las Progresiones de Acorde tal como son originalmente especificando el tipo No Acorde.**

Normalmente, cuando el Tipo de Acorde con directorio "C" se cambia por "N.C.," los datos de interpretación se reproducen sin conversión de acordes.

Si el directorio no es "C," los datos de interpretación se reproducen basándose en el directorio existente. Por ejemplo, cuando se selecciona "D" con tipo No Acorde, los datos de interpretación originales se reproducen en un intervalo superior al de los datos originales.

## Crear una Canción



### (1) Seleccione el destino para grabar.

Seleccione el destino para grabar la Canción de Usuario.

**1** Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.

**2** Pulse [USER].

**3** Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

Si los datos de una Canción de Usuario no se han grabado, se visualizará “?” al lado del número de canción.

### (2) Seleccione un Estilo.

**4** Pulse [STYLE], de forma que se ilumine el botón.

**5** Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.  
Por ejemplo, seleccione “ROCK 1.”

**6** Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.

Por ejemplo, seleccione “Rock duro 04: 80.”

### (3) Seleccione una pista de grabación.

**7** Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón.

[SONG], [CHORD], y [AUDIO TRACK] parpadearán, y aparecerá la pantalla de selección de Recording Track.

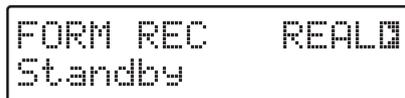


\* Para cancelar, pulse [EXIT].

Primero, grabe la Forma.

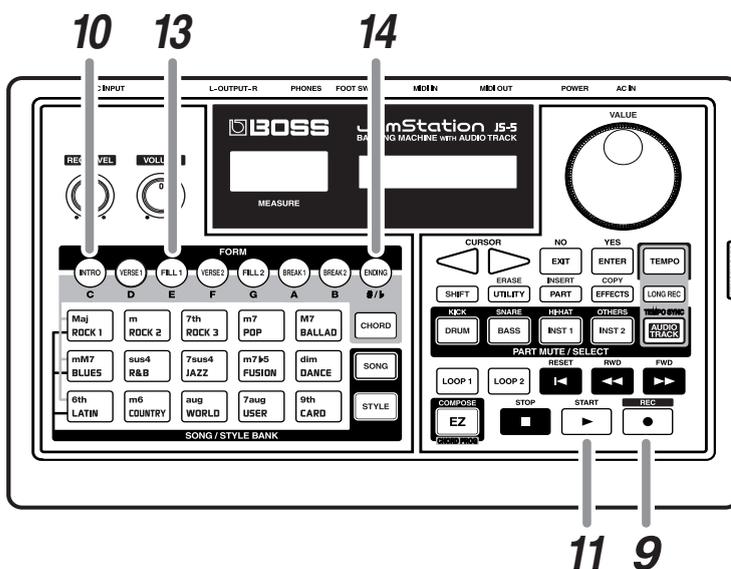
**8** Pulse [SONG] para seleccionar la pista de la Forma.

Aparecerá la pantalla Recording Standby para la Forma. [SONG] se iluminará.



### (4) Grabar las Formas.

Grabe las Formas en la pista de la Forma. Por ejemplo, intente utilizar **Realtime Recording**.



El Realtime Recording es un método para grabar Formas seleccionadas en la pista de la Forma pulsando [FORM] y reproduciendo las Formas una detrás de otra. Otro método de grabación es el **Step recording**, en el cual se especifica una Forma para cada compás o tiempo.

Para más información, consulte “Acercas de la creación de Canciones de Usuario” (p. 56).

## Crear una Canción

### 9 Pulse [REC] para visualizar "REAL."

El Realtime Recording está seleccionado.



### 10 Pulse [FORM] para seleccionar la primera Forma a grabar.

Pulse [INTRO], de forma que se ilumine el botón.

### 11 Pulse [START].

Aparecerá la pantalla Realtime Recording para la Forma, y la primera grabación empezará desde la introducción seleccionada.



Cuando la introducción finaliza la reproducción, el JS-5 cambia automáticamente para reproducir de Verse 1. En este caso, el JS-5 cambia a Verse 1 en el segundo compás, y [VERSE 1] se ilumina.

### 12 Continúe reproduciendo Verse 1 en compases de 5 a 15.

### 13 Cuando se esté reproduciendo el último tiempo del compás 15, pulse [FILL1].

El botón parpadeará.

En el principio del compás 16, empezará la interpretación de Fill 1, y el botón dejará de parpadear y estará iluminado continuamente.

### 14 Cuando se esté reproduciendo el compás 16, Pulse [ENDING].

El botón parpadeará.

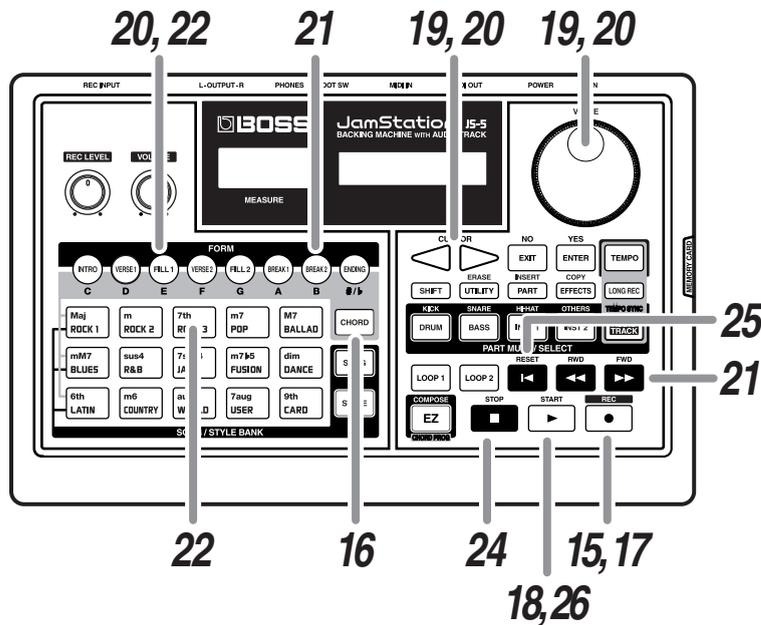
En el principio del compás 17, empezará la interpretación del final, y el botón dejará de parpadear y estará iluminado continuamente.

Cuando la parte editada de la interpretación finaliza, la interpretación se para. La grabación ha finalizado.

[REC] se apaga, y reaparece la pantalla Song.

## (5) Grabar los acordes.

Grabe la progresión de acorde en la pista de Acorde. Por ejemplo, intente utilizar la **Step Recording**.

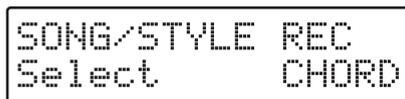


El Step Recording es un método para grabar en el cual se especifica un acorde para cada compás o tiempo individuales. Otro método de grabación es el Realtime, en el cual se especifican acordes combinados con las Formas que se están reproduciendo. Para más información, consulte "Crear Canciones de Usuario" (p. 56).

15

Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón.

[SONG], [STYLE], [CHORD], y [AUDIO TRACK] parpadearán, y aparecerá la pantalla de selección de Recording Track.



Pista de Grabación

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

16

Pulse [CHORD] para seleccionar una pista de Acorde.

Aparecerá la pantalla Recording Standby para Acorde. [CHORD] se iluminará.



Cuantizar

## Crear una Canción

### 17 Pulse [REC] para visualizar "STEP."

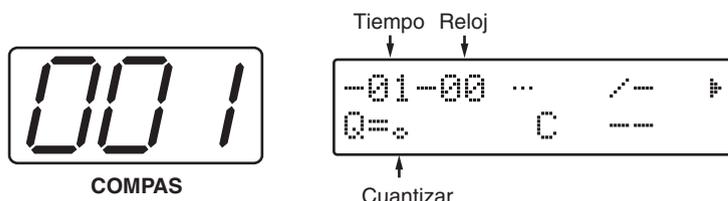
El Step Recording está seleccionado.

### 18 Pulse [CURSOR] para hacer parpadear la pantalla Quantize, después gire [VALUE] para ajustar la cuatización.

Por ejemplo, ajústelo a "0" (todas las notas).

### 19 Pulse [START].

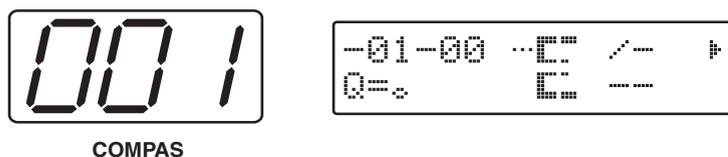
Aparecerá la pantalla Step Recording para acordes, y empezará la grabación.



### 20 Grabe el acorde (Non-Chord Tipo "E") para el primer compás.

Pulse [E].

Después pulse [CURSOR ►], de forma que la pantalla Chord Type parpadee, luego gire [VALUE] para seleccionar "--" (Tipo No Acorde).



### 21 Pulse [FWD] diversas veces.

La operación se ejecuta con la temporización (intervalos) para grabar el siguiente acorde (E7th). En el ejemplo, se dirige al compás 5.

### 22 Grabe el siguiente acorde.

Pulse [E] [7th].

#### RECUERDE

Cuantizar cuando se utiliza Step Recording, ajusta la resolución de los intervalos pertinentes cuando se pulsa [FWD] o [RWD] en operaciones posteriores.

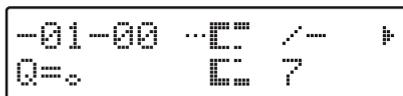
La resolución con la cual se divide un compás la establecen las notas, y aumentando la resolución de las notas se aumenta el número de intervalos (el tiempo de grabación para la Forma).

#### RECUERDE

Un reloj es una parte aun más pequeña que un tiempo. Un tiempo es igual a 96 relojes.



COMPAS



## 23

Repita los pasos 21–22 para grabar todos los acordes de la partitura

p. 37.

\* Si continúa el mismo acorde, puede grabar el primer acorde y omitir el resto de grabación para este acorde. Vaya a la temporización en la cual desea grabar un acorde diferente.

## 24

Cuando acabe de grabar los acordes, pulse [STOP].

[REC] se apagará, y aparecerá la pantalla Chord.

\* Pulse [SONG] para visualizar la pantalla Song.

## (6) Escuchar la canción que ha compuesto.

## 25

Pulse [RESET].

## 26

Pulse [START].

La canción empezará a reproducirse.

■ Puede haber acordes grabados a un intervalo un octavo más alto o más bajo que los reproducidos.

→ “Step Recording” (p. 71)

■ Puede poner un nombre a la canción que ha creado.

→ “Poner Nombre a la Canción” (p. 67)

■ Si utiliza una tarjeta de memoria (SmartMedia), podrá guardar hasta un máximo de 100 canciones originales (Canciones de Usuario) en la tarjeta.

→ “Capítulo 4 Crear Canciones de Usuario” (p. 66)

# Cambiar la Reproducción de una Canción

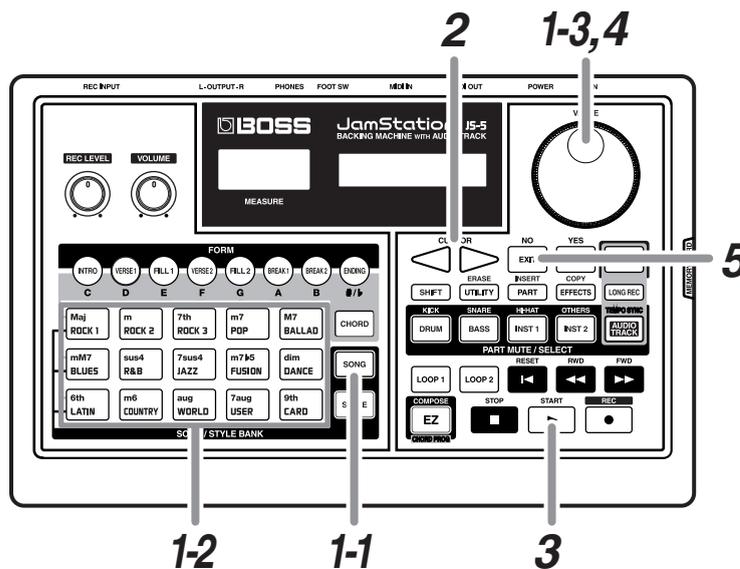
## Cambiar el Tono

Puede utilizar la tecla **Transpose** para cambiar (transponer) el tono de una canción.

\* Aunque los tonos de los acordes que se están reproduciendo se transponen al ajustar el Key Transpose, los tonos que se visualizan en la pantalla durante las interpretaciones o la grabación, no cambian.



La transposición de tono supone conmutar toda la afinación de las notas que se reproducen.



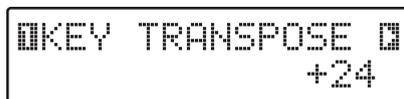
1

**Seleccione una canción.**

- 1-1 Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.
- 1-2 Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.
- 1-3 Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

2

Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "1 KEY TRANSPOSE."



3

**Pulse [START].**

La canción empezará a reproducirse.

4

**Gire [VALUE] para ajustar el tono.**

Valores de ajustes: -24– +24

Puede ajustar el tono en intervalos de semitono entre un rango de dos octavas más altas o más bajas.

\* Si cambia los ajustes de una canción predefinida, no los podrá guardar. Si desea guardar los ajustes, haga una copia en una canción de usuario. (p. 82)

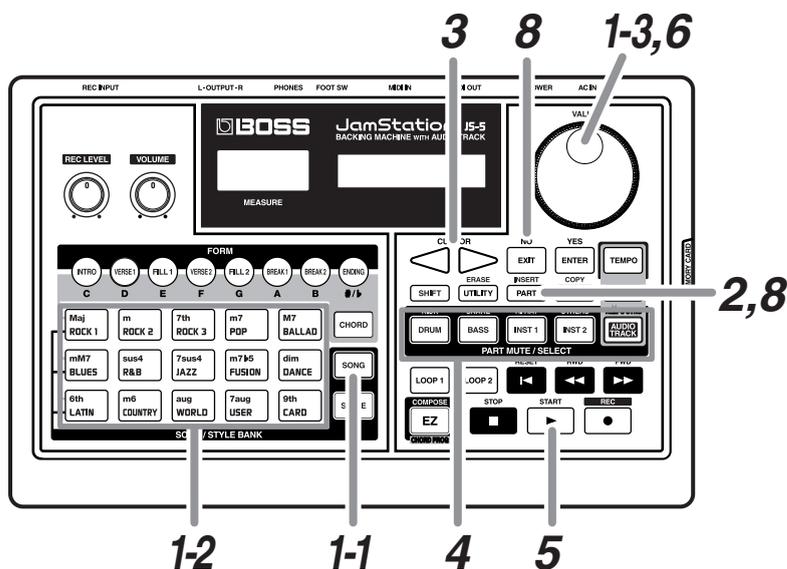
### 5 Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [EXIT].

La pantalla regresa a la visualización original.

## Ajustar el Volumen de Cada Parte

Puede ajustar el nivel de volumen de cada una de las partes que configuran un Estilo: Inst 1, Inst 2, Percusión, y Bajo.

\* Cuando se graba una interpretación en una pista de Audio, también puede ajustar el nivel de volumen de esta pista.



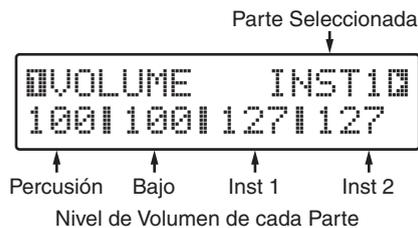
### 1 Seleccione una canción.

- 1-1 Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.
- 1-2 Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.
- 1-3 Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

### 2 Pulse [PART].

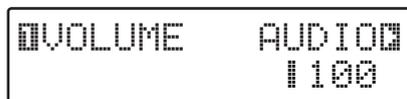
### 3 Pulse [CURSOR] para seleccionar "1 VOLUME."

## Cambiar la Reproducción de una Canción



- 4** Pulse [PART SELECT] y seleccione la parte de la cual desea cambiar el volumen.

Si pulsa [AUDIO TRACK] cuando haya seleccionado una Canción de Usuario, visualizará la siguiente pantalla.



- 5** Pulse [START].

La canción empezará a reproducirse.

- 6** Gire [VALUE] para cambiar el volumen.

Valores de ajustes: 0-127

- 7** Repita los pasos 4 y 5 si es necesario.

*\* Si modifica los ajustes de una canción predefinida, no se guardarán. Si desea guardar los ajustes, haga una copia en una canción de usuario. (p.82)*

- 8** Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].

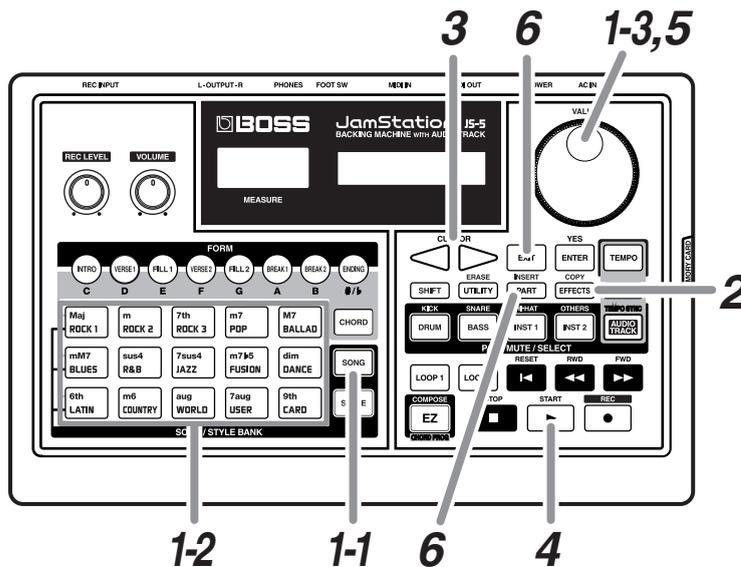
La pantalla regresará a la visualización original.

## Utilizar Efectos

El JS-5 proporciona **efectos** como la Reverberación y el Chorus.

En el ejemplo siguiente, se cambiarán los ajustes de la Reverberación para comprobar el efecto que causan.

\* No es posible utilizar efectos en la entrada de sonido desde REC INPUT.



Un efecto modifica y produce un sonido, como si se añadieran reverberaciones a un sonido para expresar profundidad o retardo del sonido para obtener un efecto especial.

**1**

Seleccione una canción.

1-1 Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.

1-2 Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.

1-3 Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

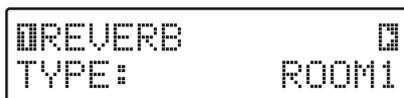
**2**

Pulse [EFFECTS].

**3**

Pulse [CURSOR] y seleccione "1 REVERB TYPE."

Esta es la pantalla para ajustar un tipo de Reverberación



**4**

Pulse [START].

La canción empezará a reproducirse.

## Cambiar la Reproducción de una Canción

### 5 Gire [VALUE] para seleccionar un tipo.

Intente cambiarlo por varios tipos y compruebe los diferentes efectos.

*\* Si modifica los ajustes de una canción predefinida, no se guardarán. Si desea guardar los ajustes, haga una copia en una canción de usuario. (p. 82)*

### 6 Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [EFFECT] otra vez, o pulse [EXIT].

La pantalla regresará a la visualización original.

■ **Puede cambiar la cantidad de Reverberación aplicada a cada Parte.**

→ “Cambiar la Cantidad de Chorus y Reverberación aplicadas a Cada Parte.”  
(p. 84)

■ **Puede cambiar los ajustes para efectos de diversas formas.**

→ “Cambiar Ajustes de Efectos” (p. 86)

# Grabar una Interpretación de Guitarra

Puede grabar sus propias interpretaciones en una pista de Audio de una canción (Predefinida/de Usuario)

Seleccione la canción Predefinida que desee, haga una copia en Canciones de Usuario del JS-5, y luego grabe la interpretación de guitarra (o vocal, o cualquier otro instrumento) junto con esta canción.

**\* A continuación se muestra el tiempo de grabación disponible utilizando el JS-5.**

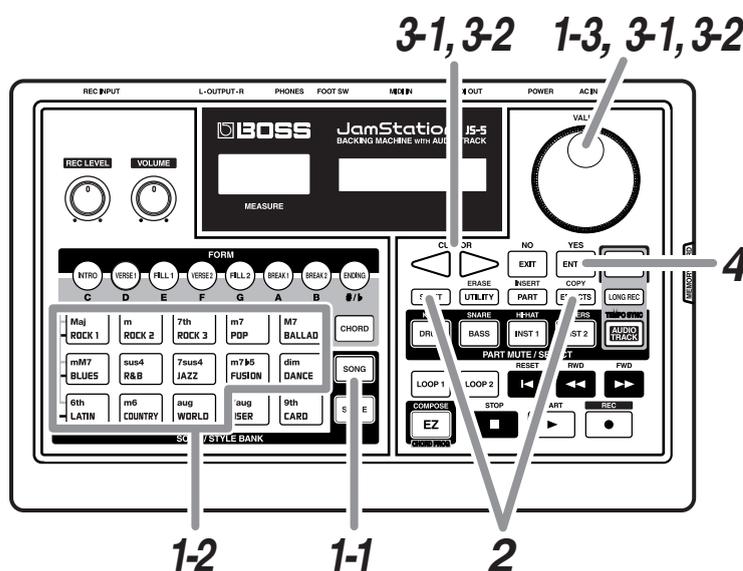
**Hi-Fi:** 1 minuto, 35 segundos

**LONG:** 1 minuto, 58 segundos



Los datos de interpretación grabados en la pista de Audio se llaman "audio data."

## Copiar una Canción Predefinida



1

Seleccione la Canción Predefinida que desea utilizar como base de copia.

1-1 Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.

1-2 Pulse [ROCK 1] a través de [WORLD] y seleccione una categoría.

1-3 Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

2

Pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

Aparecerá la pantalla de designación de la base de copia.



↑  
Canción de Destino  
↑  
categoría / número

## Grabar una Interpretación de Guitarra

### 3 Seleccione la Canción de Usuario que desea utilizar como destino de copia.

Seleccione una de las Canciones de Usuario del JS-5.

- 3-1 Pulse [CURSOR], y el indicador Category empezará a parpadear. Después gire [VALUE] para seleccionar "USER" (el JS-5).
- 3-2 Pulse [CURSOR], y el indicador Song Number empezará a parpadear. Después gire [VALUE] para seleccionar el número de canción.

\* Las Canciones de Usuario que no tienen datos grabados se indican con "\*" en la pantalla.

### 4 Cuando haya decidido el destino de la copia, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de confirmación de copia.

```
COPY to USER:001
Are You Sure?
```

### 5 Pulse [ENTER] cuando desee ejecutar la copia.

La copia empezará. Antes de que acabe, aparecerá la siguiente pantalla, después de la cual se visualizará la pantalla de la Canción destino de copia.

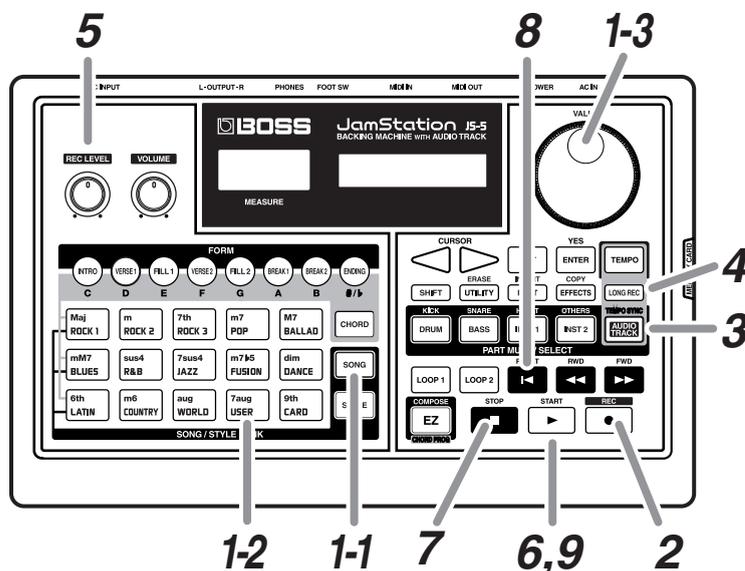
```
Completed!
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla Copy.

#### RECUERDE

Cada vez que pulse el botón [EXIT] retrocederá una pantalla.

# Grabar



1

**Seleccione la Canción de Usuario para grabar.**

Siga el procedimiento descrito previamente para seleccionar la canción copiada.

- 1-1 Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.
- 1-2 Pulse [USER].
- 1-3 Gire [VALUE] para seleccionar un número de canción.

2

**Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón.**

[SONG], [CHORD], y [AUDIO TRACK] parpadearán, y aparecerá la pantalla de selección Recording Track.

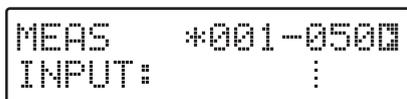


Pista de grabación

3

**Pulse [AUDIO TRACK] para seleccionar la pista de Audio.**

Aparecerá la pantalla Recording Standby para la pista de Audio.



\* si no hay datos de audio, aparece "\*" en la pantalla.

## Grabar una Interpretación de Guitarra

### 4 Pulse [LONG REC] y seleccione la calidad de grabación.

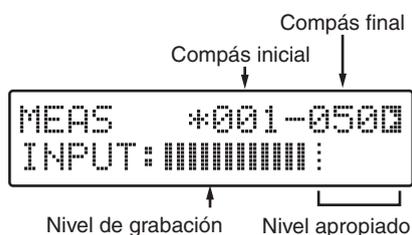
**Hi-Fi:** Selecciónelo si desea una grabación de alta calidad.

**LONG:** Selecciónelo si desea alargar el tiempo de grabación.

Cuando seleccione "LONG," [LONG REC] se iluminará.

### 5 Ajuste el nivel de grabación.

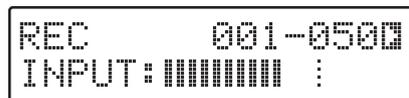
Toque la guitarra, y gire [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación del sonido que está conectado a REC INPUT de forma que "■" situado en el extremo derecho del medidor de nivel se visualiza en una variedad de niveles apropiados (observe el siguiente diagrama).



### 6 Pulse [START], de forma que se ilumine el botón, y empiece a grabar.

Si ha realizado el ajuste para claqueta (p. 60), la claqueta aparecerá en la parte izquierda de la pantalla, y al mismo tiempo se reproducirá el sonido de contador.

Después de visualizar la claqueta, empezará la grabación.



### 7 Cuando la grabación finalice, pulse [STOP].

[REC] se apagará, y reaparecerá la pantalla Song.

## Reproducir

### 8 Pulse [RESET].

### 9 Pulse [START].

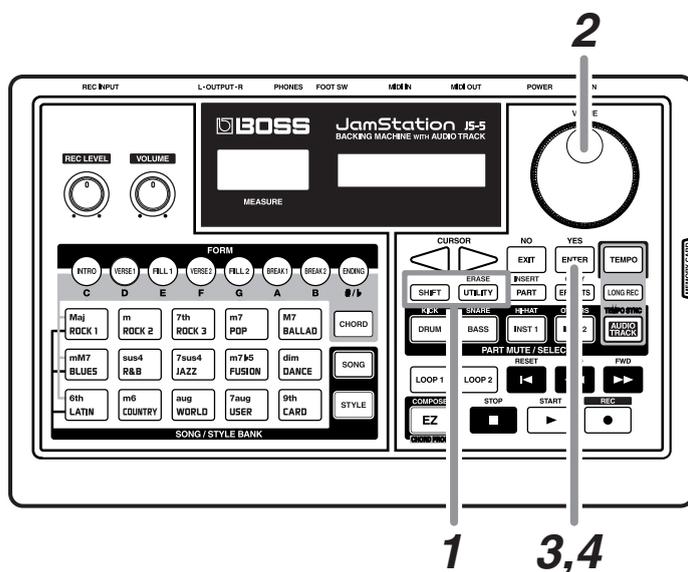
Los datos de audio se reproducen al mismo tiempo con la interpretación.



La claqueta es un sonido de contador (metrónomo) de una o dos barras introducidas antes del compás en el cual empieza la grabación. La utilización de la claqueta le permite comprobar el tiempo y el tiempo para empezar a grabar.

## Eliminar Datos Grabados

Para eliminar todos los datos de audio de la Canción de Usuario seleccionada, siga los siguientes pasos.

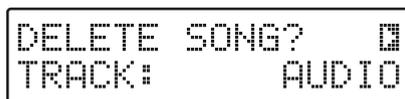


- 1 En la pantalla Song, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]). Aparecerá la pantalla Delete para eliminar una Canción.



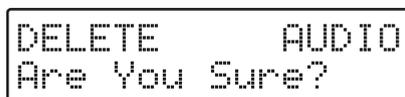
↑  
Datos a borrar

- 2 Gire [VALUE] para seleccionar "AUDIO."



- 3 Pulse [ENTER]. Aparecerá una pantalla para confirmar la eliminación de los datos de audio.

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Volverá al punto 2.



## Grabar una Interpretación de Guitarra

4

Para eliminar datos, pulse [ENTER].

Se han eliminado los datos de audio.

Aparecerá la pantalla siguiente.

```
DELETE      AUDIO
Now Working...
```

Cuando el proceso de eliminación finaliza, reaparece la pantalla Song.

```
Completed?
```

■ **¿Desea saber más acerca de grabar en pistas de Audio?**

→ “Capítulo 9 Grabar sus propias Interpretaciones” (p. 111)

■ **Utilizar una tarjeta de memoria (smart media) permite grabar más tiempo.**

→ “Acerca del Tiempo de Grabación” (p. 111)

■ **Puede grabar sólo los compases en una parte especificada.**

→ “Grabar de Nuevo (Regrabar)” (p. 113)

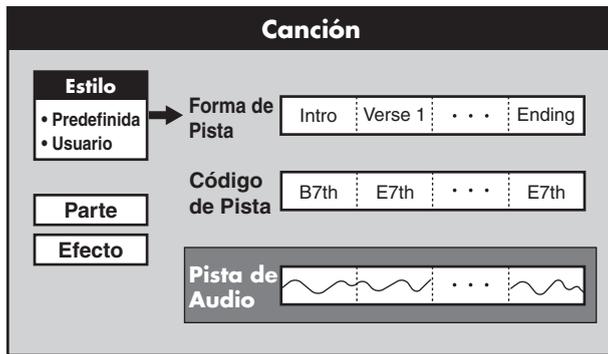
# Capítulo 1 Vista General del JS-5

## Canciones

Una canción individual en el JS-5 se llama **Canción**. Las 200 Canciones internas del JS-5 se llaman **Canciones Predefinidas**, mientras que las canciones creadas por el usuario se llaman **Canciones de Usuario**.

El JS-5 puede contener hasta un máximo de 100 canciones, y se pueden guardar hasta un máximo de 100 canciones en las tarjetas de memoria opcionales (SmartMedia).

Las 200 Canciones Predefinidas están clasificadas por **categoría**, como "Rock" y "Jazz."



## Estilos

Los Estilos comprenden grupos de tempos, patrones de interpretación e instrumentos (Partes) en las secciones de acompañamiento en cada categoría. Puede crear una canción de un género concreto basando la canción en un Estilo.

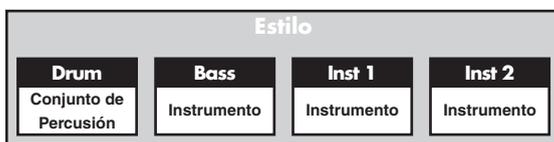
Cada uno de los 200 Estilos integrados en el JS-5 se llama **Estilo Predefinido**, mientras que cualquier estilo creado por el usuario se llama **Estilo de Usuario**. Puede crear veinte tipos de Estilos de Usuario.

El JS-5 puede contener hasta un máximo de 20 Estilos de usuario, y puede guardar hasta un máximo de 20 estilos en las tarjetas de memoria opcionales (SmartMedia).

Además, hasta con Estilos de la misma categoría, se necesitan patrones de interpretación ligeramente diferentes para las distintas secciones de una Canción (introducción, rellenos, etc.). Un patrón de interpretación de este tipo se llama **Forma**, y se pueden utilizar hasta ocho formas diferentes en un Estilo.

## Partes

Los patrones de interpretación de Estilo se reproducen utilizando cuatro partes: "INST 1"; "INST 2"; PERCUSIÓN; y BAJO.



## Pistas

Las Canciones cuentan con las tres siguientes pistas.

### Form Track:

Especifica el orden en el cual se han de reproducir la introducción, rellenos, finales, y otras Formas del Estilo seleccionado.

### Chord Track:

Especifica la progresión de acorde, la cual determina la Forma que se ha de reproducir.

\* La Pista de Forma y la Pista de Acorde juntas se llaman **Pistas de Secuencia**.

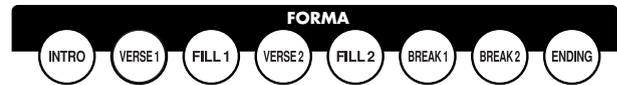
### Audio Track:

Graba interpretaciones de guitarra, vocales, y otros sonidos conectados a REC INPUT.

\* Los datos de interpretación grabados en la Pista de Audio se llaman "datos de audio."

## Formas

A continuación se muestran ocho tipos de Formas diferentes que se pueden instalar en cada Estilo.



### INTRO:

Introducción

### VERSE 1, 2:

Los patrones de interpretación principales. 1 es el patrón base, y 2 es la variación.

### FILL (Fill-In) 1, 2:

Patrones de interpretación ornamentales insertados en puntos concretos, como cuando una Frase se enlaza con otra. Seleccione 1 o 2 dependiendo de la forma siguiente.

### BREAK 1, 2:

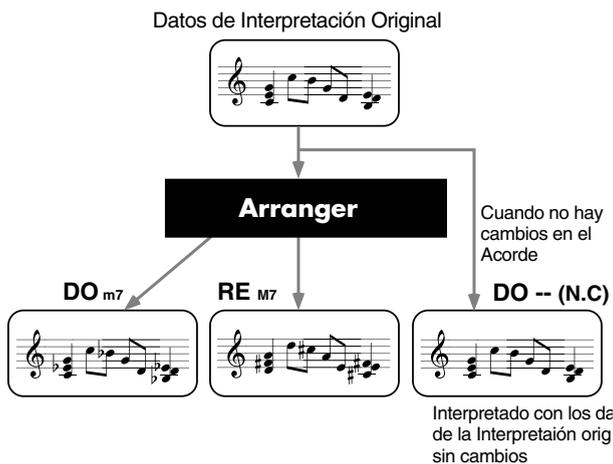
Secciones en blanco que interrumpen temporalmente una melodía o ritmo. Se pueden aplicar dos Breaks diferentes.

### ENDING:

Patrones de interpretación que concluyen una composición musical.

## Estilos y Conversiones de Acorde

Con el JS-5, los datos de interpretación de Estilo se convierten en relación con el "Nombre de Acorde" grabado en la pista Chord Track. Los datos de interpretación de Estilo predefinidos se crean basándose en la conversión de acordes, y los datos se convierten e interpretan simplemente designando los acordes.



\* Las interpretaciones pueden cambiar dependiendo de los ajustes del modo Arrange en el momento en que los acordes se convierten (p. 119).

Grabando el "N.C (Tipo No Acorde) en la pista Chord Track, podrá reproducir datos de interpretación sin hacer ningún cambio.

## Crear Canciones de Usuario

A continuación se muestran los principales pasos a seguir para crear una Canción de Usuario.

- (1) Seleccione el Estilo que desee utilizar de Estilos Predefinidos o Estilos de Usuario.**
- (2) Grabe la secuencia de Formas en la pista Form Track.**

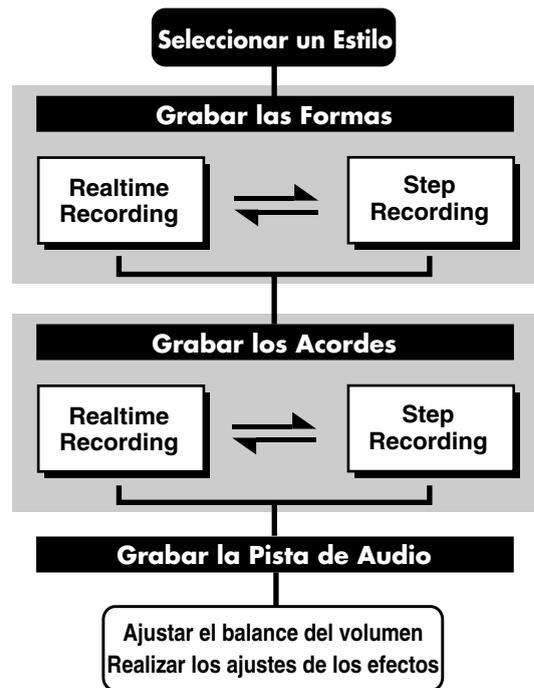
Se utilizan dos métodos para grabar Formas, **Realtime Recording**, con el cual cada Forma seleccionada se graba en la pista Form Track en el momento en que se interpreta, pulsando el botón [FORM]; y el **Step Recording**, en el cual se especifican las Formas para un compás o tiempo a la vez.

- (3) Grabe los acordes reproducidos en las Formas en la pista Chord Track.**

Hay dos métodos para grabar Formas, **Realtime Recording**, en el cual los Acordes se graban en sincronización con la interpretación de Formas, y **Step Recording**, en el cual los Acordes se especifican al mismo tiempo para cada compás o tiempo.

\* La edición de Formas y Acordes se lleva a cabo en el modo Step Recording.

- (4) Grabe su propia interpretación (sonidos conectados al REC INPUT) en la pista Audio Track.**
- (5) Ajuste el balance de volumen y realice los ajustes de efectos.**



## Crear Estilos de Usuario

Puede crear hasta un máximo de 20 Estilos propios diferentes. Sólo con los Estilos Predefinidos, puede crear cada Estilo de Usuario utilizando hasta ocho Formas diferentes.

Los patrones de interpretación se han creado designando los tonos (instrumentos) para cada parte.

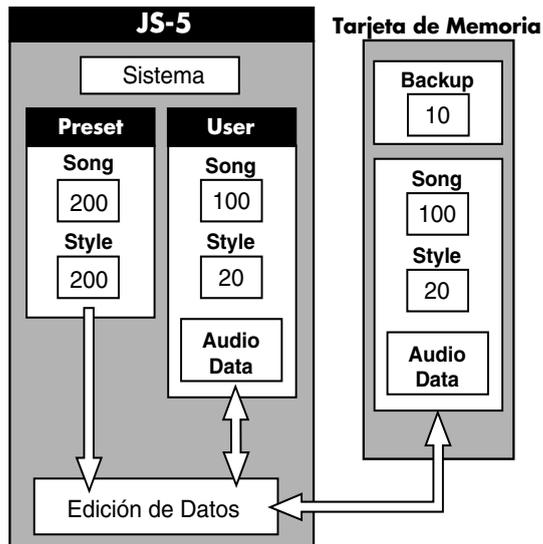
La grabación de Estilos de Usuario también se puede hacer con el método **Realtime Recording**.

Aunque puede grabar interpretaciones al mismo tiempo que se reproducen utilizando el Realtime Recording, **no puede hacer una grabación con Realtime Recording utilizando sólo el JS-5.**

Grabe patrones de interpretación utilizando un teclado MIDI conectado al conector MIDI IN del JS-5.

## Memoria

“Memoria” se refiere al lugar donde se guardan los ajustes, como los de “Canciones” y “Estilos”. El JS-5 consta de tres tipos de memoria: Memoria del Sistema (System), Memoria de Usuario (User), y Memoria Predefinida (Preset). También puede utilizar tarjetas de memoria opcionales (SmartMedia).



### Memoria del Sistema

Es la memoria donde se guardan los ajustes para los parámetros que determinan el sistema operativo del JS-5 (como los parámetros Master Tune y MIDI).

### Memoria de Usuario

Es una memoria que contiene datos que se pueden reescribir, permitiendo al usuario guardar ajustes que hace él mismo. Esta memoria se puede utilizar para guardar hasta un máximo de 100 Canciones de Usuario y hasta un máximo de 20 Estilos de Usuario diferentes.

Los datos de Audio también se guardan aquí.

### Memoria Predefinida

Esta memoria contiene ajustes que no se pueden reescribir. Tiene almacenadas 200 Canciones Predefinidas y 200 Estilos Predefinidos diferentes.

\* Cuando se graba en la pista Audio Track de una Canción Predefinida, los datos de audio se guardan en la Memoria de Usuario o en una tarjeta de memoria.

## Tarjetas de Memoria (SmartMedia)

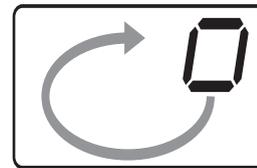
Son tarjetas de lectura/escritura en las cuales se pueden escribir datos. Igual que la Memoria de Usuario, las tarjetas de memoria pueden guardar hasta un máximo de 100 Canciones de Usuario y un máximo de 20 Estilos de Usuario diferentes.

Las Canciones de Usuario y los Estilos de Usuario guardados en la tarjeta de memoria se pueden manipular exactamente de la misma forma que las Canciones de Usuario y los Estilos de Usuario guardados en la Memoria de Usuario.

## Cambiar Datos

### Cambiar Datos en la Memoria de Usuario

Los datos se van escribiendo en la Memoria de Usuario durante distintas operaciones, como cuando se cambia de página o cuando se pulsa [ENTER], [EXIT], o [STOP]. En este momento, aparecerá “ □ ” a la izquierda de la pantalla, y durante la ejecución el “ □ ” girará en sentido contrario a las agujas del reloj.



### NOTA

No apague nunca el JS-5 ni saque la tarjeta de memoria mientras aun visualice el “ □ ” a la izquierda de la pantalla (cuando los datos se están escribiendo), ya que puede hacer que los datos no se escriban correctamente, y puede afectar operaciones posteriores.

### Cambiar Datos en la Memoria Predefinida

Los datos de la Memoria Predefinida se pierden cuando se realiza una operación diferente, o cuando se apaga el JS-5. Si desea guardar los datos, primero debe **copiar** los datos en la Memoria de Usuario o en una tarjeta de memoria.

### Cambiar Ajustes Guardados en la Memoria del Sistema.

En la Memoria del Sistema, los datos se actualizan continuamente, desde que se cambian ajustes y se crean datos directamente.

# Procedimientos para Cambiar Ajustes

Esta sección explica las operaciones del JS-5 necesarias para las distintas funciones.

## Cambiar Páginas

Cuando aparece una página en la pantalla, se visualiza un "▣" a la derecha de la página

En este caso, pulsando [CURSOR ►] un determinado número de veces cambia la pantalla a la siguiente página. Para volver a páginas anteriores, pulse [CURSOR ◀] un determinado número de veces.

\* Puede reducir el número de veces que necesita pulsar el botón manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] mientras pulsa [CURSOR].

```
▣SETUP          ▣
LCD CONTRAST:  4
```



```
▣SETUP          ▣
M. TUNE:       440.0Hz
```



⋮

```
▣MEMORY FREE
CARD:         65536KB
```

## Cómo utilizar [CURSOR] y [VALUE]

Puede utilizar [CURSOR] y [VALUE] para cambiar los ajustes que aparecen en la pantalla.

### [CURSOR]

Pulse estos botones para ir hacia la posición que muestra el ajuste que desea cambiar. Los ajustes que se pueden cambiar parpadean en la pantalla.

- \* Si continúa manteniendo el botón pulsado, los ajustes continuarán cambiando.
- \* Si mantiene pulsado un botón y pulsa otro botón, el cambio será más rápido.

### [VALUE]

Gire el dial [VALUE] para cambiar el valor de los ajustes. Los cambios en los valores se hacen de forma continua.

Manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] mientras se gira el dial aumenta la frecuencia a la cual el valor cambia.

# Capítulo 2 Reproducir una Canción

## Guardar los ajustes modificados

Si modifica los ajustes de una canción de usuario, el contenido modificado se perderá cuando cambie a otra canción/estilo. Si desea guardar los ajustes, siga el siguiente procedimiento.

### 1. Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón.

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

### 2. Pulse [STOP].

Aparecerá la siguiente pantalla, y los ajustes se guardarán.



Cuando los ajustes se hayan guardado, regresará a la pantalla anterior.



No apague nunca el JS-5 ni saque la tarjeta de memoria mientras se visualice el " " a la izquierda de la pantalla (cuando los datos se están escribiendo), ya que puede hacer que los datos no se escriban correctamente, y puede afectar operaciones posteriores.



Si ha cambiado los ajustes de las Canciones Predefinidas y desea guardar los ajustes, haga una copia en la Canción de Usuario (p. 82).



Si pulsa [SHIFT] + [REC], los ajustes se guardan inmediatamente.

## Reproducir una Canción

En el siguiente ejemplo se selecciona y interpreta una canción de entre las 200 Canciones Predefinidas y las Canciones de Usuario (en la unidad o en una tarjeta de memoria).

### 1. Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.

Aparecerá la pantalla Song.

### 2. Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.

aparecerá la categoría seleccionada.

ROCK 1 Rock duro, Heavy metal

ROCK 2 Rock típico de los sesenta hasta los noventa

ROCK 3 Rock básico

POP Pops, 8 tiempos, y 16 tiempos

BALLAD Baladas

BLUES Blues

R&B Rhythm y blues, funk, y soul

JAZZ Jazz

FUSION Fusion

DANCE Hip hop, techno, etc.

LATIN Salsa, bossa nova y samba, etc.

COUNTRY Country

WORLD Música World

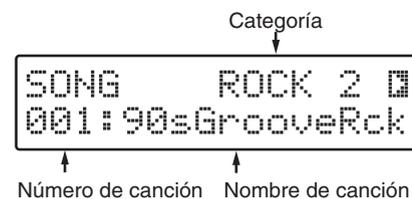
USER Canciones de Usuario de 1 a 100

CARD Canciones de Usuario de Tarjeta de 1 a 100

\* Si no tiene tarjeta de memoria, no puede seleccionar "CARD" aunque pulse [CARD].

### 3. Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

Aparecerá el nombre de la canción que seleccione (nombre de canción).



\* El número de canciones varía de una categoría a otra.

\* Una Canción de Usuario en la cual no se hayan grabado datos tendrá un "\*" después del número de canción.

### 4. Pulse [START] para empezar a reproducir la canción.

[START] parpadea a la vez que el tiempo establecido en el Estilo seleccionado.

\* Si ha hecho el ajuste para claqueta (p. 60), aparecerá la claqueta a la izquierda de la pantalla, y al mismo tiempo se reproducirá el sonido de contador. Después de visualizar la claqueta, el sonido empezará a reproducirse.

Los botones [FORM] iluminados desde ([INTRO] hasta [ENDING]) cambian según lo que se está reproduciendo, mostrando el patrón de interpretación actual (forma).

Además, si pulsa un botón durante la reproducción, ésta cambia a la Forma del botón que ha pulsado.

### 5. Pulse [STOP] para interrumpir la reproducción.

Pulse [FWD] para ir al siguiente compás.

Pulse [RWD] para retroceder un compás.

Pulse [RESET] para volver al principio de la canción.

\* Cuando la interpretación llega al final, se para automáticamente.



Puede empezar la reproducción en medio de una canción utilizando [FWD] y [RWD] para especificar el compás, y después pulsando [START].

\* Si reproduce desde en medio de una canción, la claqueta no estará disponible.

### Cambiar el Tempo

Cómo cambiar el tempo para reproducir la canción.

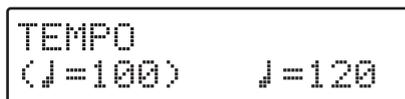
1. Pulse [TEMPO], de forma que se ilumine el botón.  
Aparecerá el tempo actual a la izquierda de la pantalla.



2. Gire [VALUE] para ajustar el tempo.
3. Una vez lo haya cambiado, pulse [TEMPO] de forma que se apague el botón.

Si la canción seleccionada contiene datos de audio, el tempo utilizado cuando se grabaron los datos de audio (el tempo original) aparecerá a la izquierda de la pantalla.

fig.RE02-22



Tempo Original

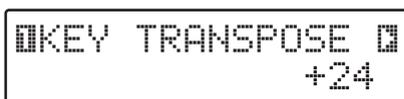
\* Si pulsa [ENTER], el tempo actual se ajusta al mismo valor que el del tempo original. No puede cambiar el tempo original.

\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 59).

### Cambiar el Tono

Puede utilizar la **Tecla Transpose** para cambiar (transponer) el tono de una canción.

1. En la pantalla Song, pulse [CURSOR ►] y seleccione "1 KEY TRANSPOSE."



2. Gire [VALUE] para cambiar el ajuste de valor.  
Valores de ajuste: -24+ +24  
Puede realizar el ajuste en intervalos de semitono en una variedad de dos octavas arriba o abajo.

\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 59).

\* Aunque los tonos de acorde que se están reproduciendo se

transponen cuando se utiliza la tecla Transpose, los tonos que se muestran en la pantalla durante las interpretaciones o durante la grabación, no cambian.

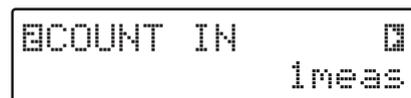
### Añadir una Claqueta (Count-in)

Puede añadir una claqueta de uno o dos compases cuando reproduzca una canción.

Cuando añada una claqueta, ésta aparece a la izquierda de la pantalla. Pulsando [START] empieza el sonido de contador (la claqueta), y después de la claqueta, la canción empieza a reproducirse.

\* La claqueta que establezca aquí, sólo permanecerá efectiva durante la grabación a tiempo real para Formas o acordes (p. 67, 70), o cuando grabe en la pista Audio Track (p. 112).

1. En la pantalla Song, pulse [CURSOR ►] para seleccionar "2 COUNT IN."



2. Gire [VALUE] y haga el ajuste para la claqueta.

Valores de ajuste: OFF, 1meas, o 2meas

Para añadir una claqueta, introdúzcala en "1meas" (compás) o "2meas" (compases).

Si no desea añadir una claqueta, sitúese en "OFF."

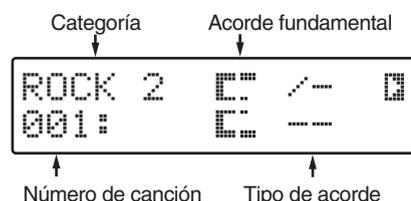
\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 59).

\* La claqueta se puede oír cuando se reproduce o se graba la canción desde el principio (el primer compás). La claqueta no se oye si empieza a reproducir o grabar desde una posición posterior de la canción, aunque haya realizado el ajuste para que la claqueta se reproduzca.

### Visualizar la Progresión de Acorde

Esta función cambia la pantalla Song por una pantalla donde se visualiza la progresión de acorde (pantalla Chord).

1. Pulse [CHORD], de forma que se ilumine el botón.  
Aparecerá la pantalla Chord.



\* Puede dirigirse a la pantalla Chord mientras se esté reproduciendo una canción.

2. Pulse [START] para empezar a reproducir la canción.  
Cuando cambie el acorde, se visualizará el siguiente acorde.



3. Para volver a la pantalla Song, pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.

## Reproducir con una Progresión de Acorde Diferente

Las Canciones Predefinidas constan de una Progresión de Acorde adicional. Puede reproducir una Canción Predefinida después de cambiar esta Progresión de Acorde.

1. Mientras se acaba la reproducción, pulse [SHIFT] + [EZ], de forma que el botón parpadee.
2. Mientras pulse [START], empezará la interpretación con diferentes progresiones de acorde.
3. Para volver a la Progresión de Acorde original, pulse [SHIFT] + [EZ] mientras se acaba la reproducción, de forma que el botón se apague.

\* No podrá cambiar la Progresión de Acorde si pulsa [SHIFT] + [EZ] mientras la canción se está reproduciendo.



Cuando copia una canción (p. 82), se copia la Progresión de Acorde seleccionada en ese momento.

## Reproducir con un Estilo Diferente

Puede seleccionar un Estilo entre 200 tipos de Estilos Predefinidos y un máximo de 20 tipos de Estilos de Usuario, y cambiar al Estilo seleccionado.

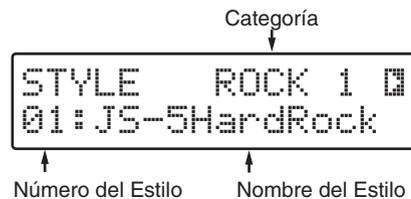
Cuando cambia el Estilo, la canción se reproduce en el Estilo seleccionado, mientras que la progresión de acorde establecida para la Canción Predefinida se mantiene.

1. Mientras se acaba la reproducción, pulse [STYLE], de forma que se ilumine el botón.
2. Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.  
Aparecerá la categoría que elija.  
ROCK 1 Rock duro, Heavy metal  
ROCK 2 Rock típico de los sesenta hasta los noventa

ROCK 3 Rock básico  
POP Pops, 8 tiempos, y 16tiempos  
BALLAD Baladas  
BLUES Blues  
R&B Rhythm y blues, funk, y soul  
JAZZ Jazz  
FUSION Fusion  
DANCE Hip hop, techno, etc.  
LATIN Salsa, bossa nova y samba, etc.  
COUNTRY Country  
WORLD Música World  
USER Estilos de Usuario de 1 a 20  
CARD Estilos de Usuario de Tarjeta de 1 a 20

\* Si no tiene tarjeta de memoria, no podrá seleccionar "CARD" aunque pulse [CARD].

3. Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.  
Aparecerá el nombre del Estilo que elija (nombre de Estilo).



\* El número de Estilos varía de una categoría a otra

4. Pulse [START] para empezar a reproducir la canción.  
\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 59).



Si cambia a un Estilo de Usuario (Usuario o Tarjeta) que utiliza mucha memoria, se visualizará el mensaje "No More Memory!", y en algunos casos, los datos no se reproducen, aunque estén grabados en la Forma. En situaciones así, puede cambiar a una Canción Predefinida o una Canción de Usuario que utilice menos memoria, o puede activar la reproducción de todas las Formas reduciendo datos de la Canción o el Estilo.

Además, tenga en cuenta que en situaciones como las mencionadas, donde no puede reproducir Formas grabadas anteriormente, si intenta grabar un Estilo se pueden reescribir todas las Formas.

### Reproducir con Formas seleccionadas por el Usuario

Se puede obtener una canción reproducida con Formas seleccionadas por el usuario.

\* Cuando se cambia una Forma, se desactiva toda la secuencia de formas definidas en la Canción. Si pulsa [RESET], se reinicia la secuencia de formas de la Canción.

**1. Pulse [FORM] (de [INTRO] a [ENDING]) para seleccionar la primera Forma a reproducir.**

Si selecciona una forma que no es la actual (la que tiene el botón iluminado), el botón parpadeará, y la reproducción se interrumpirá.

**2. Pulse [START], y la reproducción empezará con la actual forma seleccionada.**

Cuando la primera forma seleccionada finalice, la reproducción regresará a la forma que se había interrumpido. El botón dejará de parpadear (pausa) y quedará iluminado (reproduciendo).

**3. Pulse [FORM] (INTRO-ENDING) para cambiar la Forma.**

La forma cambiará en el compás donde haya pulsado el botón, y el botón pasará de parpadear a quedar iluminado.

■ En el caso de VERSE 1 y VERSE 2, la interpretación se continuará repitiendo hasta que la reproducción cambie a la siguiente forma.

■ Si cambia a FILL 1, FILL 2, BREAK 1, o BREAK 2, la reproducción cambiará automáticamente a la selección VERSE 1 o VERSE 2 cuando la interpretación finalice.

■ En el caso de ENDING, volverá al principio de la canción cuando la reproducción finalice.

\* Cuando la reproducción llega al número de compases especificados para la canción, la reproducción se interrumpe y puede regresar al principio de la canción.

### Reproducir con Acordes seleccionados por el Usuario

Se puede reproducir una canción con acordes seleccionados por el usuario.

\* Cuando introduce un acorde, todos los acordes definidos en la canción se desactivan. Si pulsa [RESET] se activa la progresión de acordes de la canción.

#### Mientras finaliza la Interpretación

\* Pulsando [RESET] regresa al primer compás; pulse [RWD] o [FWD] para ir al compás anterior o al siguiente.

**1. Pulse [CHORD], de forma que se ilumine el botón.**

**2. Utilice los siguientes botones para introducir un acorde.**

■ Utilice de [C] a [B] y [#/b] para especificar el directorio del acorde.

Pulsando [#/b] repetidamente pasará por las selecciones “#,” “b,” y “none.”

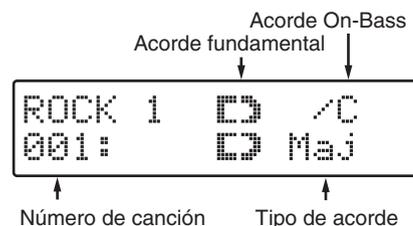
\* Dependiendo del directorio del acorde, los símbolos que se pueden seleccionar pueden diferir.

■ Utilice de [Maj] a [9th] para especificar el tipo de acorde.

Si selecciona un tipo de Acorde que no sea de [Maj] a [9th], pulse [CURSOR], de forma que la pantalla parpadee, y gire [VALUE] para seleccionar el tipo de acorde.

-- (N.C)	Maj	M7	M9
7	7b5	7(13)	7b9
7#9	6	69	m6
m69	9	add9	madd9
mM9	m	mM7	m7
m7b5	m9	dim	sus4
7sus4	aug	aug7	

■ Para especificar un acorde On-Bass, mantenga pulsado [SHIFT] y utilice de [C] a [B] y [#/b] para especificar el tono de bajo.



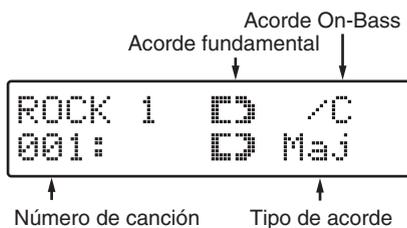
**3. Cuando pulse [START], la interpretación empezará con el acorde introducido.**

**4. Introduzca los acordes necesarios.**

\* No puede seleccionar un tipo de acorde diferente de [Maj] a [9th] mientras la canción se está reproduciendo.

## Durante la Interpretación

1. Pulse [CHORD], de forma que se ilumine el botón.
2. Utilice los siguientes botones para introducir un acorde.
  - Utilice de [C] a [B] y [#b] para especificar el directorio del acorde.  
Pulsando [#b] repetidamente pasará a través de las selecciones “#,” “b,” y “none.”  
\* *Dependiendo del directorio del acorde, los símbolos que se pueden seleccionar pueden diferir.*
  - Utilice de [Maj] a [9th] para especificar el tipo de acorde.  
\* *No puede seleccionar un tipo de acorde diferente de [Maj] a [9th] mientras la canción se está reproduciendo.*
  - Para especificar un acorde On-Bass, mantenga pulsado [SHIFT] y utilice de [C] a [B] y [#b] para especificar el tono de bajo.



3. Repita el paso 2 si es necesario.

## Enmudecer el Sonido de una Parte Específica

Puede enmudecer cualquier parte (Percusión, Bajo, Inst 1, o Inst 2) o la pista Audio Track cuando reproduzca una canción.

1. Pulse uno de los botones PART MUTE/SELECT (de [DRUM] a [INST 2]) de forma que el botón se apague.  
Cuando el botón está apagado, el sonido está enmudecido. Cuando el botón está iluminado, el sonido se reproduce.



reproducido reproducido enmudecido reproducido enmudecido

2. Para cancelar el enmudecimiento, pulse el botón correspondiente de forma que se ilumine.

\* *Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 59).*

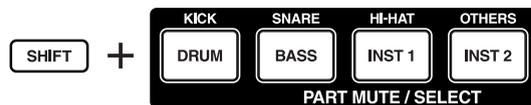
## Enmudecer un Sonido de Percusión Específico

Puede enmudecer sólo el sonido de un instrumento de percusión específico (como el de caja) de entre los sonidos de percusión utilizados para la Parte de Percusión.

\* *Esta función no se puede utilizar cuando la Parte de Percusión está enmudecida (cuando el botón está apagado).*

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón correspondiente al sonido de percusión que desea enmudecer (de [DRUM] a [INST 2]) de forma que el botón se apague.

Cuando el botón está apagado, el sonido está enmudecido. cuando el botón está encendido, el sonido se reproduce.



[SHIFT] + [DRUM]: Bombo (KICK)

[SHIFT] + [BASS]: Caja (SNARE)

[SHIFT] + [INST 1]: Charles (HI-HAT)

[SHIFT] + [INST 2]: Todo menos bombo, caja o charles (OTHERS)

### RECUERDE

Puede comprobar qué sonidos de percusión están enmudecidos manteniendo pulsado [SHIFT] de forma que visualice qué botones están iluminados o apagados.

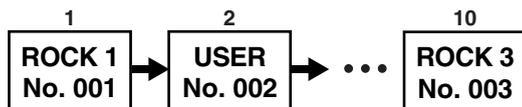
2. Para cancelar el enmudecimiento, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón correspondiente de forma que se ilumine.

\* *Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 59).*

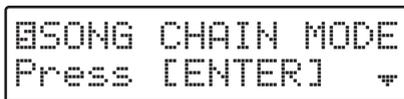
# Reproducir más de Una Canción de forma Continuada (Song Chain)

Puede obtener hasta 10 canciones reproducidas una detrás de otra en una interpretación. Esta función se llama Song Chain.

\* Puede combinar Canciones de Usuario en la unidad y en la tarjeta de memoria para obtener la reproducción continuada.

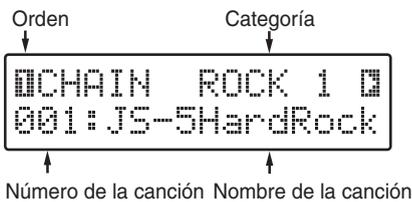


1. En la pantalla Song, pulse [CURSOR ►] para seleccionar "5 SONG CHAIN MODE."



2. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de Ajustes de Song Chain.



3. Seleccione las canciones que desea reproducir consecutivamente, y el orden con el cual desea que se reproduzcan.

- Pulse [CURSOR] para definir el orden de las canciones (de 1 hasta 10).
- Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.
- Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar el Número de Canción.
- Si pulsa [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), la canción que se muestra en este momento se cancelará, y dejará el espacio en blanco. Si pulsa [ERASE] mientras se visualiza el espacio en blanco, las siguientes canciones se moverán una posición para llenar el espacio en blanco.
- Si pulsa [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), aparecerá un espacio en blanco. Si introduce un espacio en blanco cuando las 10 canciones ya están especificadas, la décima canción se cancelará.

\* Si no hay ninguna canción seleccionada, aparece la siguiente pantalla.



4. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [CURSOR ◀] para volver el orden de las canciones a "1," después pulse [RESET].

5. Pulse [START].

La Cadena de Canciones se reproduce en el orden definido, empezando con la selección de la canción inicial. La pantalla cambiará, mostrando la siguiente canción, y se irá reproduciendo cada canción sucesiva de la cadena.

\* Cuando se visualiza una pantalla que no es la pantalla de Ajustes de la Cadena de Canciones, la función Song Chain se desactiva, y no se puede reproducir una interpretación consecutiva.

\* Se producirá una pequeña pausa antes de que empiece la siguiente canción.



Pulsando [SHIFT] + [SONG] en la pantalla Song, puede saltar a la pantalla de Ajustes de Song Chain.

## Saltar al último o compás de la canción

Puede saltar al último compás de la canción seleccionada en un momento determinado.

1. Con la reproducción de la canción interrumpida, pulse [SHIFT] + [FWD].

El último compás aparecerá a la izquierda de la pantalla.

# Capítulo 3 Componer Canciones con EZ Compose

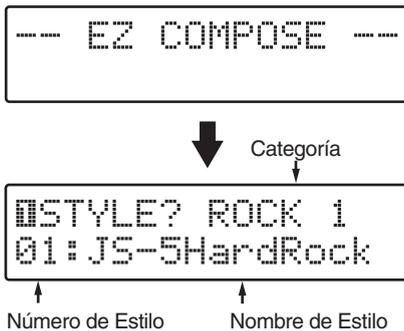
Utilizando el EZ Compose le será más fácil crear sus propias canciones originales.

## 1. Seleccione una Canción de Usuario para grabar (p. 59).

\* Si no ha introducido ninguna tarjeta, no podrá seleccionar ninguna Canción de Usuario de tarjeta.

## 2. Pulse [EZ], de forma que se ilumine el botón.

Aparecerá la pantalla de Inicio de EZ Compose en unos segundos, y luego aparecerá la pantalla Style, para seleccionar el estilo.



Para cancelar EZ Compose, pulse [EZ] de forma que se apague el botón.

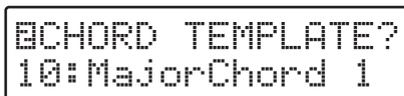
## 3. Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.

## 4. Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.

\* Cuando pulsa [START], se reproduce el Estilo utilizando las Formas seleccionadas en ese momento.

## 5. Una vez haya decidido el Estilo, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para seleccionar el Chord template.



## 6. Gire [VALUE] para seleccionar un Chord template.

Un **Chord template** agrupa las progresiones de acordes y las secuencias de Formas en un solo grupo.

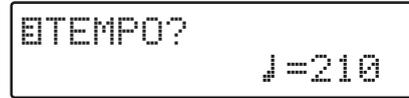
**BluesChord 1-9:** Selecciónelo para crear canciones con progresiones de acorde blues.

**MajorChord 1-24:** Selecciónelo para crear canciones con melodías mayores.

**MinorChord 1-17:** Selecciónelo para crear canciones con melodías menores.

## 7. Una vez haya decidido el Chord template, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para ajustar el Tempo.

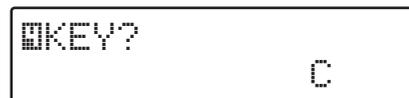


## 8. Gire [VALUE] para ajustar el tempo.

Valores de ajuste: 40-250

## 9. Una vez haya decidido el tempo, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla Key, para ajustar el tono.

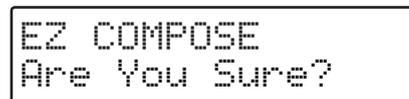


## 10. Gire [VALUE] para especificar el tono (directorío) de la canción.

Puede especificar un tono de C a B, en intervalos de semitono.

## 11. Una vez haya decidido el tono de la canción, pulse [ENTER].

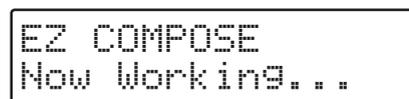
Aparecerá una pantalla para confirmar todo lo que desea hacer con el EZ Compose.



\* Para cancelar, pulse [EXIT].

## 12. Pulse [ENTER] iniciar el EZ Compose.

Empieza la generación de los datos de la canción.



Cuando los datos de la canción se han generado, la pantalla indicará "Completed!"

\* La canción que se ha generado proporcionará automáticamente un nombre de canción, que es el mismo que el de Chord template.

# Capítulo 4 Crear Canciones de Usuario



No apague nunca el JS-5 ni saque la tarjeta de memoria del JS-5 mientras " " todavía se visualice a la izquierda de la pantalla (cuando los datos se están escribiendo), ya que puede hacer que los datos no se escriban bien, y puede afectar operaciones posteriores.

## Seleccionar el Destino de la Grabación

Seleccione la Canción de Usuario que desea utilizar como destino de grabación.

1. Pulse [SONG], de forma que se ilumine el botón.
2. Pulse [USER] o [CARD], para cambiar a "USER" (el JS-5) o "CARD" (tarjeta de memoria).
  - \* Si no ha introducido tarjeta de memoria, no podrá seleccionar "CARD" aunque pulse [CARD].
3. Gire [VALUE] para seleccionar una canción.

```
SONG    USER  [ ]
002*User SONG
```

\* Una Canción de Usuario que no tenga datos grabados mostrará "\*" después del número de canción.

## Seleccionar un Estilo

1. Pulse [STYLE], de forma que se ilumine el botón.

```
STYLE   ROCK 1 [ ]
01:JS-5HardRock
```

2. Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.
  - \* No puede seleccionar Estilos de Usuario guardados en tarjetas de memoria si no ha introducido ninguna tarjeta.
3. Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.
  - Si pulsa [START], se reproduce el Estilo utilizando la Forma seleccionada en ese momento.

Puede comprobar el tiempo del Estilo seleccionado durante la grabación.

Cuando acabe de comprobar el tiempo, pulse [STOP] para interrumpir la interpretación, luego pulse [RESET].
  - Si el tiempo es demasiado rápido (o lento), siga estos pasos para cambiar el tiempo.
    - 1) Pulse [TEMPO], de forma que se ilumine el botón.
    - 2) Gire [VALUE] para definir el tiempo.

- 3) Una vez haya decidido el tiempo, pulse [TEMPO] otra vez, de forma que se apague el botón.

## Seleccionar una pista de grabación

### Cuando No hay Datos en el Destino de Grabación

1. Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón. [SONG], [CHORD], y [AUDIO TRACK] parpadearán, y aparecerá la pantalla Recording Track, para seleccionar la pista de grabación.

```
SONG/STYLE REC
Select        FORM
```

↑  
Pista de grabación

- \* Cuando selecciona un Estilo de Usuario, [STYLE] parpadea.
2. Pulse [SONG] o [CHORD] para seleccionar una pista de grabación.
    - [SONG]: Pista Form track
    - [CHORD]: Pista Chord track
  3. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla Recording Standby para la pista seleccionada.

Cuando seleccione la Pista de la Forma

```
FORM REC   REALM
Standby
```

Cuando seleccione la Pista del Acorde

```
CHORD REC  REALM
Standby    Q=J
```

### Siga este procedimiento para cambiar Estilos.

1. Pulse [CURSOR ►] para visualizar la pantalla Style para seleccionar el Estilo.

```
STYLE   ROCK 2 [ ]
01:90sGrooveRck
```

2. Pulse [SONG/STYLE BANK] y seleccione una categoría.
  - \* No podrá seleccionar Estilos de Usuario guardados en tarjetas de memoria si no ha introducido ninguna tarjeta.

**3. Gire [VALUE] para seleccionar un Estilo.**

\* Mientras sigue este procedimiento, no puede reproducir el Estilo que ha seleccionado.

**4. Pulse [SONG] o [CHORD] para volver a la pantalla Recording Standby.**

## Grabar Formas

Grabe formas en la pista Form Track. Hay dos métodos para hacerlo, el Realtime Recording y el Step Recording.

### Realtime Recording



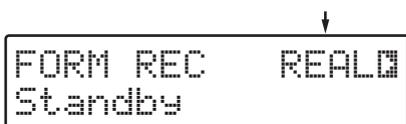
La Forma se graba en unidades de un compás.

**1. Visualice la pantalla Form Recording Standby (p. 66).**

[REC] y [SONG] se iluminarán.

**2. Pulse [REC] para visualizar "REAL."**

Se ha seleccionado Realtime Recording.



Si pulsa [CURSOR ►] para seleccionar "1 COUNT IN," podrá hacer ajustes de claqueta. (p. 60)

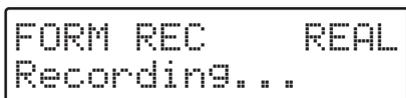
**3. Pulse [FORM] para seleccionar la primera Forma que desea grabar.**

El botón de la Forma seleccionada se iluminará.

**4. Pulse [START].**

Se visualizará la pantalla Form Realtime Recording, y se iniciará la grabación. [REC] se iluminará.

\* Cuando se selecciona una claqueta, ésta sale indicada en la parte izquierda de la pantalla mientras los sonidos de contador se reproducen simultáneamente. Después de visualizar la claqueta, se inicia la grabación.



\* Si la siguiente forma no se selecciona cuando primero se graba "Intro", verse 1 se reproducirá automáticamente cuando intro acabe, y [VERSE 1] se iluminará.

**5. Pulse [FORM] en la secuencia de Formas.**

■ La Forma actual se continuará reproduciendo hasta que no cambie a la forma siguiente. Si una Forma ya se ha grabado, se reproducirá.

■ Cuando pulse [ENDING], la grabación se interrumpirá automáticamente cuando finalice la reproducción, y regresará a la pantalla Recording Standby.

**6. Cuando finalice la grabación, pulse [STOP].**

[REC] se apagará, y reaparecerá la pantalla Song.



**Cuando Pulsar los Botones**

Si pulsa suavemente el botón para la siguiente Forma antes de que la Forma seleccionada actualmente se esté reproduciendo, el botón parpadeará (en espera). La siguiente Forma empieza a reproducirse al mismo tiempo que finaliza la interpretación de la Forma actual, y el botón pasa de parpadear a quedar iluminado.



Si desea crear una parte de silencio, grabe [BREAK 2].

### Step Recording



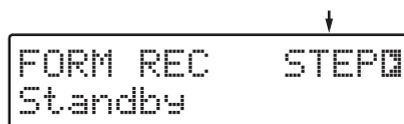
La Forma se graba en unidades de un compás.

**1. Visualice la pantalla Form Recording Standby (p. 66).**

[REC] y [SONG] se iluminarán.

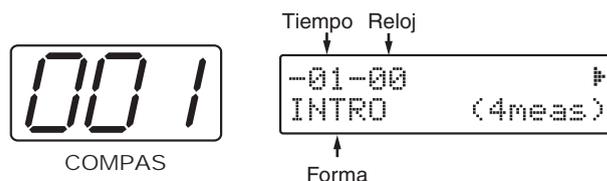
**2. Pulse [REC] para visualizar "STEP."**

Se ha seleccionado Step Recording.



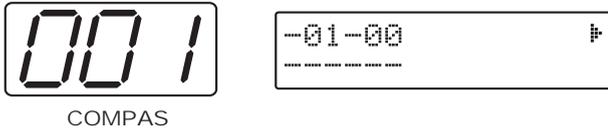
**3. Pulse [START].**

Se visualizará la pantalla Form Step Recording, y se iniciará la grabación.



### RECUERDE

Cuando se indica “-----” para la Forma, significa que la forma no se ha grabado en esta temporización. Cuando se reproduce la canción, la Forma grabada anteriormente se desplaza una posición.



#### 4. Sitúese en el compás que desea utilizar para grabar la Forma.

- Pulse [FWD] para ir al siguiente compás, pulse [RWD] para ir al compás anterior.

#### 5. Pulse [FORM] para grabar las Formas.

Aparecerá la pantalla de la Forma que se grabará.

El número de compases que contiene la Forma que se grabará se visualizará entre paréntesis en la parte inferior derecha de la pantalla.

Por ejemplo, si se visualiza "4meas", indica que la Forma actual está compuesta por cuatro compases.



Puede obtener una reproducción de datos grabados pulsando [START] mientras se está ejecutando el Step Recording. El compás que se está reproduciendo aparece a la izquierda de la pantalla.

\* No puede grabar mientras los datos se están reproduciendo.

Cuando se reproduce la última Forma, la interpretación se interrumpe y regresa a la posición inicial, de forma que está a punto para grabar.

\* Para interrumpir la interpretación, pulse [STOP]. La interpretación vuelve a la posición inicial, de forma que está a punto para grabar.

#### 6. Sitúese en la temporización (compás/tiempo/reloj) que desea utilizar para grabar la siguiente Forma.

#### 7. Repita los pasos 5 y 6 si es necesario.

- Pulse [FWD] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para ir al valor de grabación Cuantizar que utilizará en la siguiente Forma; pulse [RWD] mientras mantiene

pulsado [SHIFT] para ir al valor de grabación Cuantizar utilizado en la Forma anterior.

Si la forma se visualiza como “Song End,” no se ha grabado ninguna forma después de este compás.



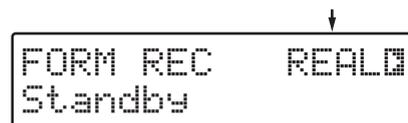
Para compases anteriores a este, se visualizará “ ” en la parte superior derecha de la pantalla.

8. Una vez haya finalizado la grabación, pulse [STOP]. [REC] se apagará, y reaparecerá la pantalla Song.

## Añadir Fill-ins y Breaks

Siga este procedimiento para añadir fill-ins y breaks después de grabar.

1. Visualice la pantalla Form Recording Standby (p. 66). [REC] y [SONG] se iluminarán.
2. Pulse [REC] para visualizar “REAL.” Se ha seleccionado Realtime Recording.

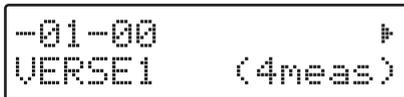


3. Pulse [START]. Se visualizará la pantalla Form Realtime Recording, y se reproducirá la Forma grabada.
4. Pulse [FILL 1] o [FILL 2], o [BREAK 1] o [BREAK 2] al mismo tiempo que la grabación.
5. Una vez haya finalizado la grabación, pulse [STOP]. [REC] se apagará, y reaparecerá la pantalla Song.

## Borrar Formas

Puede borrar la Forma grabada de la pantalla actual. Una vez borrada, visualizará "-----" en lugar de la Forma, y la Forma anterior se desplazará una posición. (p. 68).

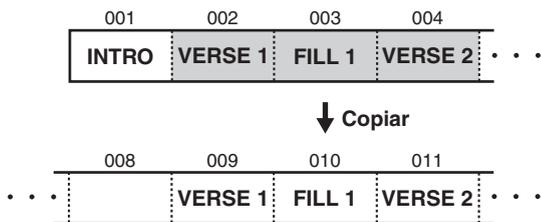
1. Visualice la pantalla Form Step Recording (p. 66).



2. Pulse [FWD] o [RWD] para ver la Forma que desea borrar.
3. Pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).

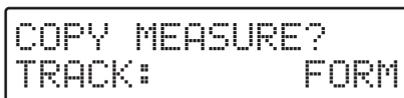
## Copiar Formas

Puede copiar las Formas en una variedad específica de compases, y las copia en otros compases dentro de la misma pista.



1. En la pantalla Form Step Recording, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

Aparecerá la pantalla para seleccionar la pista para copiar.



↑  
Pista Relevante

2. Gire [VALUE] para seleccionar "FORM."
3. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla del destino designado para la copia.



↑                    ↑  
Compás Inicial    Compás Final

4. Especifique la variedad de compases en la fuente de copia.

Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla del destino designado para la copia.



↑  
Compás Inicial

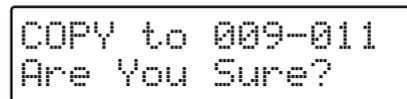
\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla Form Step Recording.

6. Especifique el compás para el destino de la copia.

Gire [VALUE] para especificar el compás inicial. El compás final lo determinan automáticamente el número de compases de la fuente de copia.

7. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia.



\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla del destino de la copia.

8. Pulse [ENTER] para ejecutar la copia.

La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

9. Para finalizar la operación de copiar la Forma, pulse [EXIT].

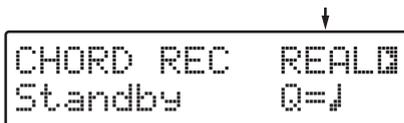
## Grabar la Progresión de Acorde

Grabe las progresiones de acorde en la pista Chord Track. Hay dos métodos para hacerlo, el Realtime Recording y el Step Recording.

\* Utilice el Step Recording para introducir Octave Shift (p. 71) y acordes on-bass.

### Realtime Recording

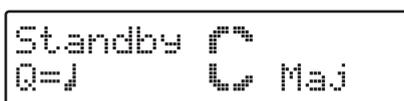
1. Visualice la pantalla Chord Record Standby (p. 66). [REC] y [CHORD] se iluminarán.
2. Pulse [REC] para visualizar "REAL." Se ha seleccionado Realtime Recording.



3. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para definir Cuantizar. Aquí Cuantizar (**Quantize**) corrige diferencias de temporización durante la grabación de fill-ins y breaks, con la temporización definida en la longitud de la nota seleccionada.

Pantalla	Quantize (Reloj)	Pantalla	Quantize (Reloj)
○	Redonda (384)	♩	Tresillo de Negra (64)
◡	Blanca (192)	♪	Corchea (48)
♩	Tresillo de Blanca (128)	♩	Tresillo de Corchea (32)
♩	Negra (96)	♩	Semicorchea (24)

4. Antes de empezar, introduzca el primer acorde que desea grabar. Cuando lo introduzca, aparecerá la siguiente pantalla



\* Si pulsa [EXIT], regresará a la pantalla record standby. Si esta pantalla no se visualiza, no podrá empezar a grabar en el acorde que ha introducido.

- Utilice de [C] a [B] y [#b] para especificar el directorio del acorde. Pulsando [#b] repetidamente pasará por selecciones de "#," "b," y "none."
- \* Dependiendo del directorio del acorde, los símbolos que se pueden seleccionar pueden ser diferentes.

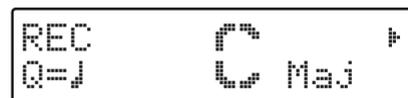
- Utilice de [Maj] a [9th] para especificar el tipo de acorde. Si selecciona un Tipo de Acorde diferente de [Maj] a [9th], pulse [CURSOR], de forma que la pantalla parpadee, después gire [VALUE] para seleccionar el tipo de acorde.

-- (N.C)	Maj	M7	M9
7	7b5	7(13)	7b9
7#9	6	69	m6
m69	9	add9	madd9
mM9	m	mM7	m7
m7b5	m9	dim	sus4
7sus4	aug	aug7	

- Para especificar un acorde On-Bass, mantenga pulsado [SHIFT] y utilice de [C] a [B] y [#b] para especificar el tono de bajo.

Si pulsa [CURSOR ►] para seleccionar "1 COUNT IN," podrá hacer ajustes de claqueta. (p. 60)

5. Pulse [START]. Visualizará la pantalla Chord Realtime Recording. La forma que se ha grabado empieza a reproducirse, y la grabación se inicia con el Acorde introducido en el Paso 4.
  - \* Si selecciona la claqueta, se visualiza en la parte izquierda de la pantalla mientras el sonido de contador se reproduce. Después de visualizar la claqueta, empieza la grabación.



6. Grabe el siguiente Acorde.
  - Utilice de [C] a [B] y [#b] para especificar el directorio del acorde.
  - Utilice de [Maj] a [9th] para especificar el tipo de acorde.

#### NOTA

Para introducir el directorio y la ruta del acorde, pulse los dos botones simultáneamente.

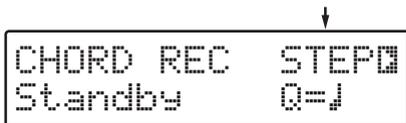
Por ejemplo, si desea grabar "CMaj" después de "E7th," pulse [C] y después pulse [Maj] para grabar "C7th" y "CMaj."

\* No puede seleccionar un tipo de acorde diferente de [Maj] a [9th] mientras la canción se está reproduciendo.

7. Repita el Paso 6 si es necesario.
8. Una vez haya finalizado la grabación del Acorde, pulse [STOP]. [REC] se apagará, y aparecerá la pantalla Chord.
  - \* Pulse [SONG] para visualizar la pantalla Song.

## Step Recording

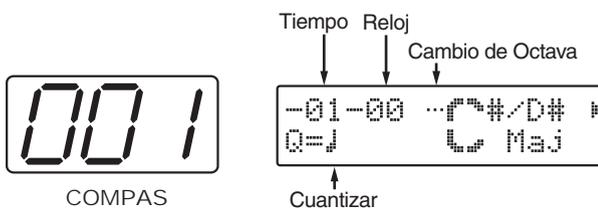
1. Visualice la pantalla Chord Record Standby (p. 66). [REC] y [CHORD] se iluminarán.
2. Pulse [REC] para visualizar "STEP."  
Se ha seleccionado Step Recording.



3. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar Cuantizar. Aquí Cuantizar (**Quantize**) define la temporización para seleccionar la longitud de la nota seleccionada para el intervalo siguiente, cuando pulse [FWD] o [RWD] en operaciones posteriores.

Pantalla	Quantize	Pantalla	Quantize
○	Redonda	♩	Tresillo de Negra
♪	Blanca	♪	Corchea
♩	Tresillo de Blanca	♩	Tresillo de Corchea
♩	Negra	♩	Semicorchea

4. Pulse [START].  
Se visualizará la pantalla Chord Step Recording, y empezará la grabación. [REC] se iluminará.



5. Sitúese en la temporización (compás/tiempo/reloj) que desea utilizar para grabar el Acorde.

- Pulse [FWD] para definir Cuantizar de forma que la temporización se sincronice con el intervalo siguiente; Pulse [RWD] para sincronizar la temporización con el intervalo anterior.
- \* Puede cambiar el valor de Cuantizar pulsando [CURSOR] y después girando [VALUE] para que la pantalla Quantize parpadee.

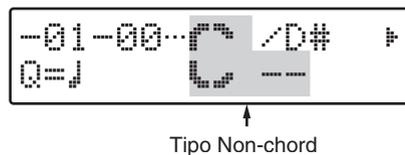
6. Grabe el Acorde.

- Utilice de [C] a [B] y [#/#] para especificar el directorio del acorde.  
Pulsando [#/#] repetidamente pasará por las selecciones "#," "b," y "none."
- \* Dependiendo del directorio del acorde, los símbolos que se pueden seleccionar pueden ser diferentes.

- Utilice de [Maj] a [9th] para especificar el tipo de acorde. Si selecciona un Tipo de Acorde diferente de [Maj] a [9th], pulse [CURSOR], de forma que la pantalla parpadee, después gire [VALUE] para seleccionar el tipo de acorde.

- - (N.C)	Maj	M7	M9
7	7b5	7(13)	7b9
7#9	6	69	m6
m69	9	add9	madd9
mM9	m	mM7	m7
m7b5	m9	dim	sus4
7sus4	aug	aug7	

- Para especificar un acorde On-Bass, mantenga pulsado [SHIFT] y utilice de [C] a [B] y [#/#] para el tono de bajo.
- Para grabar Tipos Non-Chord, pulse [CURSOR] de forma que la pantalla Chord Type parpadee, y gire [VALUE] para seleccionar "- -."



Tipo Non-chord

### N.C. (Tipo No Acorde)

Seleccione este tipo cuando desee obtener la interpretación original, sin ninguna conversión de acordes.

**Si las Progresiones de Acorde "Intro" y "Ending" están incluidas en los datos de interpretación originales, podrá obtener las Progresiones de Acorde de los datos reproducidos tal como son, especificando un Tipo No Acorde.**

Normalmente, cuando el Tipo de Acorde con directorio "C" se cambia por "N.C.," los datos de interpretación se reproducen sin conversión de acordes.

Si el directorio no es "C," los datos de interpretación originales se reproducen basándose en el directorio. Por ejemplo, cuando se selecciona "D" con Tipo No Acorde, los datos de interpretación originales se reproducen un intervalo más arriba que los datos originales.

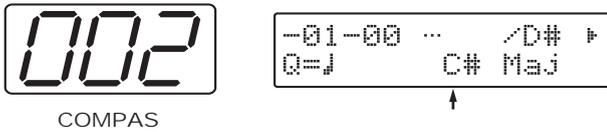
7. Defina los acordes Octave Shift que necesite.

Cuando ajuste **Octave Shift**, podrá obtener el sonido del acorde reproducido una octava más alto o más bajo. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para visualizar los siguientes símbolos

- ▲: Subir a la siguiente inversión más alta.
- : Acorde básico (directorio en parte inferior).
- ▼: Bajar a la siguiente inversión más baja.

\* El acorde Octave Shift sólo se puede definir en la pantalla Step Recording.

8. Sitúese en la temporización (compás/tiempo/reloj) que desea utilizar para grabar el siguiente Acorde.



## RECUERDE

Cuando el directorio del Acorde se visualiza más pequeño, indica que un acorde grabado anteriormente se ha desplazado una posición.

9. Repita los Pasos 5-8 si es necesario.

- Pulse [FWD] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para ir al compás donde se grabará el siguiente acorde, y pulse [RWD] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para ir al compás donde se ha grabado el acorde anterior.

Si " " no se visualiza en la parte superior derecha de la pantalla, significa que los acordes no se han grabado en compases sucesivos.

Puede obtener la reproducción de datos grabados pulsando [START] mientras se está ejecutando Step Recording. Aparecerá el compás que se está reproduciendo a la izquierda de la pantalla.

\* No puede grabar mientras los datos se reproducen.

Cuando se reproduce la última Forma, la interpretación se interrumpe, y regresa a la posición inicial, y entonces está a punto para grabar.

\* Para interrumpir una interpretación, pulse [STOP]. La interpretación regresará a la posición inicial, y entonces estará a punto para grabar.

10. Cuando finalice con la grabación del Acorde, pulse [STOP].

[REC] se apagará, y reaparecerá la pantalla Chord.

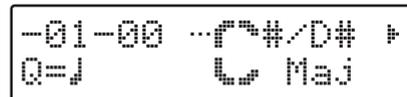
\* Pulse [SONG] para visualizar la pantalla Song.

## Borrar Acordes

Puede borrar Acordes grabados en la pantalla actual.

Después de borrar el Acorde, el Acorde anterior se desplazará una posición.

1. Visualice la pantalla Chord Step Recording (p. 66).

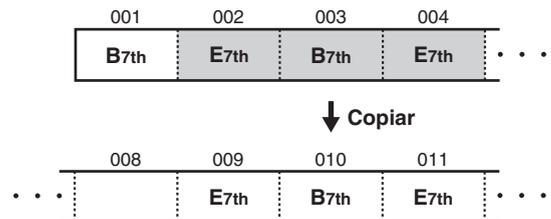


2. Utilice [FWD] o [RWD] para visualizar el Acorde que desea borrar.

3. Pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).

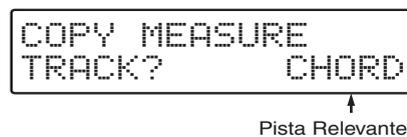
## Copiar Acordes

Puede copiar Acordes en una variedad de compases específicos y copiarlos en otros compases en la misma pista.



1. En la pantalla Chord Step Recording, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

Aparecerá la pantalla para seleccionar la pista en la que desea copiar.



2. Gire [VALUE] para seleccionar "CHORD."

3. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de designación de la fuente de copia.



4. Especifique la variedad de compases en la fuente de copia.

Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de designación del destino de copia.

```
COPY CHORD?
to      009-011
```

↑  
Compás Inicial

6. Especifique el compás para el destino de la copia.

Gire [VALUE] para especificar el compás inicial. El compás final lo determinan automáticamente el número de compases de la fuente de copia.

7. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia.

```
COPY to 009-011
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla de destino de la copia.

8. Pulse [ENTER] para ejecutar la copia.

La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

9. Para finalizar la operación de copiar Acordes, pulse [EXIT].

## Utilizar una Canción Predefinida como Base para Crear una Nueva Canción

Para crear una Canción de Usuario editando una Canción Predefinida, como no se puede editar la Canción Predefinida por sí sola, copie la Canción Predefinida las Canciones de Usuario.

1. Seleccione la Canción Predefinida que desea utilizar como fuente de copia.

2. Pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

Aparecerá la pantalla de designación de fuente de copia.

```
COPY SONG?
to      *USER:003
```

↑ ↑  
Canción de Destino  
categoría / número

3. Seleccione la Canción de Usuario que desea utilizar como destino de copia.

- Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar "USER" (en el JS-5) o "CARD" (con tarjeta de memoria).

\* Si no hay ninguna tarjeta de memoria introducida, no podrá seleccionar "CARD" aunque pulse [CARD].

- Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar el número de Canción.

\* Las Canciones de Usuario sin ningún dato grabado estarán indicadas con "\*" en la pantalla.

4. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia.

```
COPY to USER:003
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla de designación de la fuente de copia.

5. Cuando haya decidido el destino de la copia, pulse [ENTER].

La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

### Poner Nombre a la Canción

Puede poner un nombre a la canción.

1. Seleccione la Canción de Usuario a la que desea poner nombre.
2. Pulse [REC].  
Se visualizará la pantalla de Selección Recording Track .
3. Pulse [SONG] o [CHORD].  
Aparecerá la pantalla Form o Chord Record Standby.

Cuando seleccione la Pista de la Forma

```
FORM REC   REALM
Standby
```

Cuando seleccione la Pista del Acorde

```
CHORD REC  REALM
Standby    Q=J
```

4. Pulse [CURSOR ► ] para seleccionar "2 EDIT NAME."  
Aparecerá la pantalla para introducir el Nombre de la Canción.

```
EDIT NAME
[User Song 1]
```

↑                    ↑  
Cursor   Nombre de la canción

5. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para introducir caracteres.
  - Si pulsa [SHIFT] + [◀], el cursor irá al principio del nombre.
  - Si pulsa [SHIFT] + [▶], el cursor irá al final del nombre.
  - Si pulsa [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), se insertará un espacio donde esté situado el cursor.
  - Si pulsa [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), el carácter sobre el cual esté el cursor se borrará, y los caracteres siguientes se desplazarán hacia la izquierda para llenar el espacio en blanco.
  - Si mantiene pulsado [SHIFT] y gira [VALUE], visualizará mayúsculas / minúsculas / símbolos / (espacio) / números.
6. Repita el Paso 5 si es necesario.
  - \* Para cancelar, pulse [EXIT].
7. Para finalizar el procedimiento, pulse [STOP].

# Capítulo 5 Editar Canciones

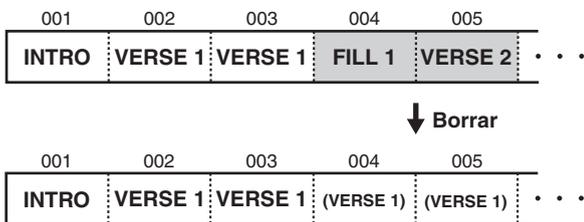
## NOTA

No desactive nunca el JS-5 Ni saque la tarjeta de memoria del JS-5 mientras "  " aparezca a la izquierda de la pantalla (cuando los datos se están escribiendo), ya que puede hacer que los datos no se escriban correctamente, y puede afectar a posteriores operaciones.

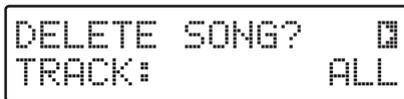
## Borrar Formas

Puede borrar Formas en una variedad de compases especificados. Esto sólo borra los datos, dejando los compases intactos.

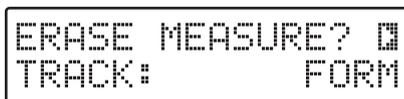
Después de borrar la Forma, se visualiza "-----" para el espacio que deja esa Forma, y la Forma anterior se desplaza una posición. (p. 68).



1. Seleccione la Canción de Usuario cuya Forma desea borrar.
2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).  
Aparecerá la pantalla Delete Song.



3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "ERASE MEASURE?"  
Aparecerá la pantalla Erase Measure, para seleccionar la pista donde desea borrar.



4. Gire [VALUE] para seleccionar "FORM."
5. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de la Forma borrada.

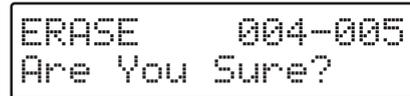


6. Especifique la variedad de compases que desea borrar.  
Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

\* El compás final especificado no puede estar situado antes del compás inicial.

7. Cuando haya decidido los compases que desea borrar, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para confirmar borrar la Forma.



\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla Erase, para borrar una Forma.

8. Pulse [ENTER] para borrar la Forma.

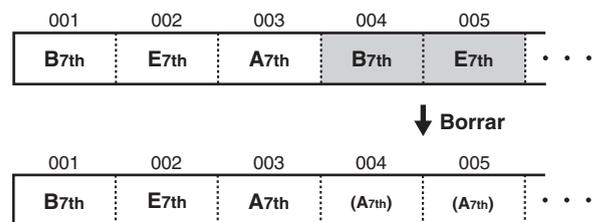
Se ejecutará el borrado, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

9. Para finalizar la operación de borrar Formas, pulse [EXIT].

## Borrar Acordes

Puede borrar Acordes grabados en una variedad de compases especificados. Esto sólo borra los datos, dejando los compases intactos.

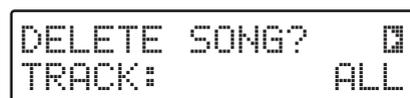
Después de borrar la Forma, el Acorde anterior se desplaza una posición (p. 72).



1. Seleccione la Canción de Usuario cuyo Acorde desea borrar.

2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).

Aparecerá la pantalla Delete Song.



3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "ERASE MEASURE?"

Aparecerá la pantalla Erase Measure, para seleccionar la pista donde desea borrar.

```
ERASE MEASURE? 
TRACK:          CHORD
```

↑  
Pista Relevante

4. Gire [VALUE] para seleccionar "CHORD."

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla Erase Chord.

```
ERASE CHORD? 
MEAS         004-005
```

↑                    ↑  
compás inicial    compás final  
variedad de compases a borrar

6. Especifique la variedad de compases que desea borrar.

Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

\* El compás final especificado no puede estar situado antes del compás inicial.

7. Una vez haya decidido los compases que desea borrar, pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para confirmar borrar Acorde.

```
ERASE         004-005
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla Erase Chord.

8. Pulse [ENTER] para borrar el Acorde.

Se ejecutará el borrado, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

9. Para finalizar la operación de borrar Acorde, pulse [EXIT].

## Borrar Formas y Acordes Simultáneamente

Puede borrar Formas y Acordes simultáneamente en una variedad de compases especificados. Esto sólo borra los datos, dejando los compases intactos.

001	002	003	004	005	
INTRO	VERSE 1	VERSE 1	FILL 1	VERSE 2	...
B7th	E7th	A7th	B7th	E7th	...

↓ Borrar

001	002	003	004	005	
INTRO	VERSE 1	VERSE 1	(VERSE 1)	(VERSE 1)	...
B7th	E7th	A7th	(A7th)	(A7th)	...

1. Seleccione la Canción de Usuario cuya Forma y Acorde desea borrar.

2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).

Aparecerá la pantalla Delete Song

```
DELETE SONG? 
TRACK:          ALL
```

↑  
Datos a borrar

3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "ERASE MEASURE?"

Aparecerá la pantalla Erase Measure, para seleccionar la pista donde desea borrar.

```
ERASE MEASURE? 
TRACK:          CHORD
```

↑  
Pista Relevante

4. Gire [VALUE] para seleccionar "CHD&FORM."

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla Erase Forms and Chords, para borrar Formas y Acordes simultáneamente.

```
ERASE CHD&FORM? 
MEAS         004-005
```

↑                    ↑  
compás inicial    compás final  
variedad de compases a borrar

6. **Especifique la variedad de compases que desea borrar.**  
Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

\* El compás final especificado no puede estar situado antes del compás inicial.

7. **Una vez haya decidido los compases que desea borrar, pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla para confirmar borrar.

```
ERASE      004-005
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Aparecerá la pantalla Erase Forms and Chords.

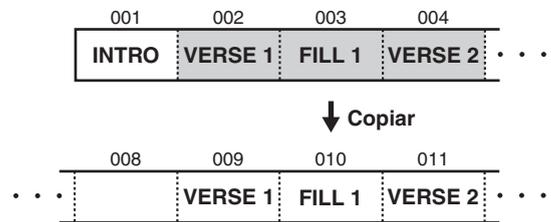
8. **Pulse [ENTER] para borrar los datos.**

Se ejecutará el borrado, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

9. **Para finalizar la operación de borrar Formas y Acordes, pulse [EXIT].**

## Copiar Formas

Puede copiar Formas en una variedad de compases especificados y copiarlas en otros compases en la misma pista.



1. **Seleccione la Canción de Usuario cuya Forma desea copiar.**

2. **Mientras finaliza la reproducción, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**

Aparecerá la pantalla Copy Song.

```
COPY SONG?
to *USER:003
```

↑  
Canción de destino  
↑  
categoría / número

3. **Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "COPY MEASURE?"**

Aparecerá la pantalla Copy Measure, para seleccionar la pista donde desea copiar.

```
COPY MEASURE? 
TRACK# FORM
```

↑  
Pista Relevante

4. **Gire [VALUE] para seleccionar "FORM."**

5. **Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Copy From, para designar la fuente de la copia.

```
COPY FORM? 
from 002-004
```

↑                    ↑  
Compás Inicial    Compás Final

6. **Especifique la variedad de compases en la fuente de la copia.**

Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

7. **Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Copy To, para designar el destino de la copia.



```
COPY FORM?
to      009-011
```

↑  
Compás Inicial

**8. Especifique el compás de destino de la copia.**

Gire [VALUE] para especificar el compás inicial. El compás final lo determinará automáticamente el número de compases de la fuente de la copia.

**9. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia.

```
COPY to 009-011
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla para designar el destino de la copia.

**10. Pulse [ENTER] para ejecutar la copia.**

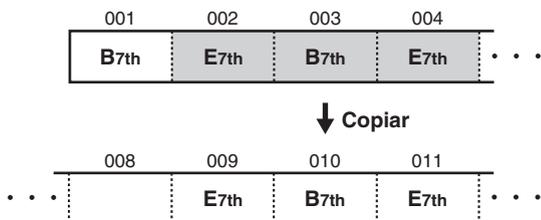
La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

**11. Para finalizar la operación de copiar la Forma, pulse [EXIT].**

\* Si intenta copiar diversos compases a la vez, visualizará el mensaje "No More Memory!", y no podrá copiar los datos. En este caso, puede copiar los datos dividiendo los compases en pequeñas secciones, y repitiendo el procedimiento de copiar tantas veces como lo necesite.

## Copiar una Progresión de Acorde

Puede copiar Acordes en una variedad de compases especificados y copiarlos en otros compases en la misma pista.



**1. Seleccione la Canción de Usuario cuyo Acorde desea copiar.**

**2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**

Aparecerá la pantalla Copy Song.

```
COPY SONG?
to      *USER:003
```

↑ ↑  
Canción de destino  
categoría / número

**3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "COPY MEASURE?"**

Aparecerá la pantalla Copy Measure, para seleccionar la pista donde desea copiar.

```
COPY MEASURE? [ ]
TRACK:      CHORD
```

↑  
Pista Relevante

**4. Gire [VALUE] para seleccionar "CHORD."**

**5. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Copy From, para designar la fuente de la copia.

```
COPY CHORD? [ ]
from      002-004
```

↑ ↑  
Compás Inicial Compás Final

**6. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final de la fuente de copia.**

**7. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Copy To, para designar el destino de la copia.

```
COPY CHORD?
to      009-011
```

↑  
Compás Inicial

**8. Especifique el compás de destino de la copia.**

Gire [VALUE] para especificar el compás inicial. El compás final lo determinará automáticamente el número de compases de la fuente de copia.

\* No puede incluir compases de la fuente de la copia en compases del destino de la copia.

**9. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia.

```
COPY to 009-011
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla para designar el destino de la copia.

**10. Pulse [ENTER] para ejecutar la copia.**

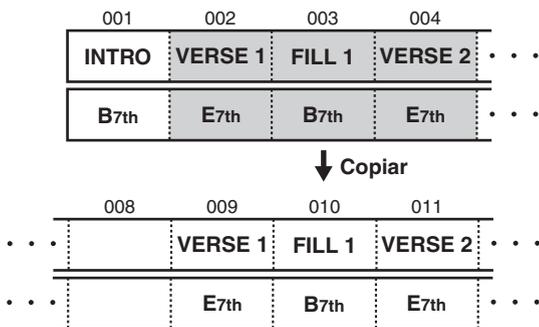
La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla mostrará "Completed!"

**11. Para finalizar la operación de copiar una progresión de acorde, pulse [EXIT].**

\* Si intenta copiar diversos compases a la vez, visualizará el mensaje "No More Memory!", y no podrá copiar los datos. En este caso, puede copiar los datos dividiendo los compases en pequeñas secciones, y repitiendo el procedimiento de copiar tantas veces como lo necesite.

## Copiar Formas y Acordes Simultáneamente

Puede copiar Formas y Acordes simultáneamente en una variedad de compases especificados y copiarlos en otros compases en la misma pista.



**1. Seleccione la Canción de Usuario cuya Forma y Acorde desea copiar.**

**2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**

Aparecerá la pantalla Copy Song.



Canción de destino categoría / número

**3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "COPY MEASURE?"**

Aparecerá la pantalla Copy Measure, para seleccionar la pista donde desea copiar.

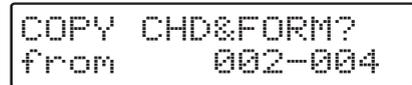


Pista Relevante

**4. Gire [VALUE] para seleccionar "CHD&FORM."**

**5. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Copy Forms and Chords, para copiar Formas y Acordes simultáneamente.



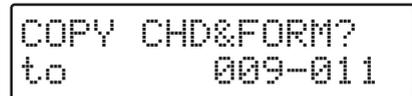
Compás inicial      Compás final

**6. Especifique la variedad de compases en la fuente de copia.**

Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

**7. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Copy To, para designar el destino de la copia.



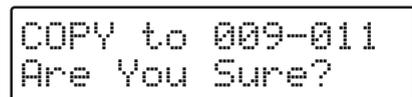
Compás inicial

**8. Especifique el compás de destino de la copia.**

Gire [VALUE] para especificar el compás inicial. El compás final lo determinará automáticamente el número de compases en la fuente de copia.

**9. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia.



\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla para designar el destino de la copia.

**10. Pulse [ENTER] para ejecutar la copia.**

La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

**11. Para finalizar la operación de copiar Formas y Acordes, pulse [EXIT].**

\* Si intenta copiar diversos compases a la vez, visualizará el mensaje "No More Memory!", y no podrá copiar los datos. En este caso, puede copiar los datos dividiendo los compases en pequeñas secciones, y repitiendo el procedimiento de copiar tantas veces como lo necesite.

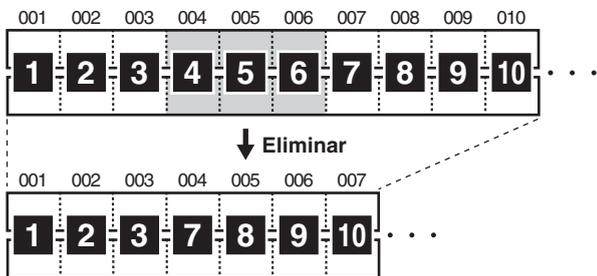


## Eliminar Compases

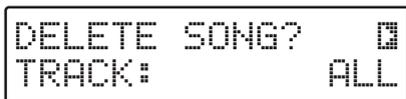
Puede eliminar los compases actuales, junto con las Formas y Acordes que contienen, en una variedad de compases especificados.

Una vez eliminados los Compases, los compases siguientes se desplazarán las posiciones necesarias para llenar el espacio en blanco que se ha creado.

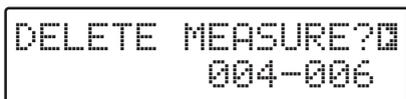
- \* Aunque elimine un compás de una Canción con datos de audio grabados, estos datos de audio no cambiarán.
- \* El Punto de Bucle definido en una Canción permanecerá intacto aunque se elimine un compás. Defina otro Punto de Bucle si es necesario.



1. Seleccione la Canción de Usuario cuyo compás desea eliminar.
2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).  
Aparecerá la pantalla Delete Song.



3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "DELETE MEASURE?"  
Aparecerá la pantalla Delete Measure, para eliminar un compás.



4. Especifique la variedad de compases que desea eliminar. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para especificar el compás inicial y el compás final.

\* El compás final especificado no puede estar situado antes del

compás inicial.

5. Una vez haya decidido los compases que desea eliminar, pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla para confirmar la eliminación.



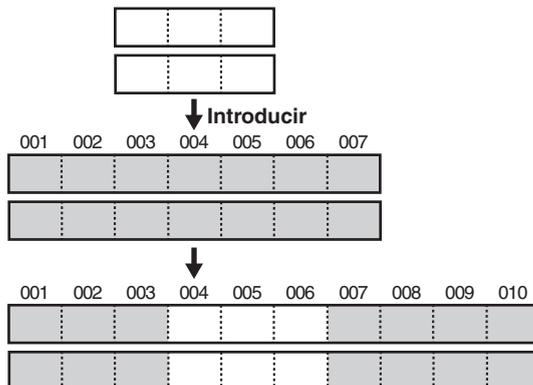
\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla para eliminar un compás.

6. Pulse [ENTER] para eliminar los datos.  
La eliminación se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"
7. Para finalizar la operación de eliminar un compás, pulse [EXIT].

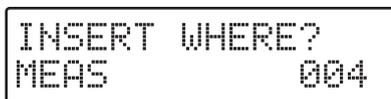
## Introducir Compases

Puede introducir compases enteros en las pistas Form track y Chord track.

- \* Aunque introduzca un compás en una Canción con datos de audio grabados, estos datos de audio no cambiarán.
- \* El Punto de Bucle definido en una Canción permanecerá intacto aunque se introduzca un compás. Defina otro Punto de Bucle si es necesario.



1. Seleccione la Canción de Usuario en la cual desea introducir un compás.
2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [INSERT] ([SHIFT] + [PART]).  
Aparecerá la pantalla Insert Where, para confirmar la introducción de un compás.



Compases en los que se deben introducir los nuevos compases

3. Gire [VALUE] para seleccionar el compás donde se introducirán los nuevos compases.
4. Una vez haya decidido el punto de inserción, pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Insert Lenght, para designar la introducción del Compás.

```
INSERT LENGTH?
MEAS          003
```

↑  
Número de compases a introducir

5. Gire [VALUE] para especificar el número de compases que se introducirán.
6. Una vez haya decidido el número de compases, pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla para confirmar la introducción de compases.

```
INSERT 004,003
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla para designar la introducción del Compás.

7. Para insertar compases, pulse [ENTER].  
La introducción se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"
8. Para finalizar la operación de introducir compases, pulse [EXIT].

## Eliminar una Canción Entera/ Eliminar los Datos de una Pista Especificada

Puede eliminar una Canción de Usuario entera. Los datos de la pista Audio track (datos de audio) y el nombre de Canción también se eliminarán.

También puede eliminar datos solamente de las pistas "Form track," "Chord track," o "Audio track."

1. Seleccione la Canción de Usuario que desea eliminar.  
\* No puede seleccionar Canciones de Usuario guardadas en tarjetas de memoria si no hay ninguna tarjeta introducida.
2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).  
Aparecerá la pantalla Delete Song.

```
DELETE SONG?  [ ]
TRACK:        ALL
```

↑  
Datos a borrar

3. Gire [VALUE] para seleccionar los datos que desea eliminar.
 

<b>ALL:</b>	Elimina todos los datos de la canción seleccionada.
<b>CHD&amp;FORM:</b>	Elimina los datos de las pistas Form track y Chord track.
<b>FORM:</b>	Elimina los datos de la pista Form track.
<b>CHORD:</b>	Elimina los datos de la pista Chord track.
<b>AUDIO:</b>	Elimina los datos de la pista Audio track (datos de audio).

4. Una vez haya decidido los datos que desea eliminar, pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Delete, para confirmar la eliminación.

```
DELETE        ALL
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT]. Reaparecerá la pantalla para seleccionar los datos que desea eliminar.

5. Pulse [ENTER] para eliminar la Canción.  
La eliminación se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

### Copiar una Canción Entera

Puede copiar toda una Canción Predefinida o Canción de Usuario en las Canciones de Usuario. Al copiar una Canción de Usuario, los datos de audio se pueden copiar junto con el resto de datos.

#### 1. Seleccione la Canción que desea copiar.

\* No puede seleccionar Canciones de Usuario guardadas en tarjetas de memoria si no hay ninguna tarjeta introducida.

#### 2. Mientras finaliza la reproducción, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

Aparecerá la pantalla Copy Song.

```
COPY SONG?  
to *USER:003
```

↑ ↑  
Canción de destino  
categoría / número

#### 3. Seleccione la Canción de Usuario que desea utilizar como destino de la copia.

■ Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar "USER" (en el JS-5) o "CARD" (en tarjetas de memoria).

\* Si no hay ninguna tarjeta de memoria, no podrá seleccionar "CARD" aunque pulse [CARD].

■ Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar el número de Canción.

\* Las Canciones de Usuario sin ningún dato grabado, se indican con "\*" en la pantalla.

#### 4. Pulse [ENTER].

Si la Canción de fuente de la copia contiene datos de audio, aparecerá la pantalla Copy Audio, para confirmar la copia de los datos de audio.

```
COPY AUDIO ALSO  
[YES] [NO]
```

#### 5. Especifique donde desea copiar y donde no los datos de audio.

■ Si desea copiar datos de audio, utilice [CURSOR] para que "YES" parpadee, y pulse [ENTER].

■ Si no desea copiar datos de audio, utilice [CURSOR] para que "NO" parpadee, y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para confirmar la copia de la Canción.

```
COPY to USER:003  
Are You Sure?
```

\* Pulse [EXIT] para cancelar. Reaparecerá la pantalla para confirmar la copia de datos de audio.

Si no hay suficiente memoria libre en el destino de la copia, aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla.

```
No More Memory!  
Press Any Button
```

En este caso, pulse [ENTER] o [EXIT] para volver a la pantalla para confirmar la copia de datos de audio.

#### 6. Pulse [ENTER] para copiar los datos.

La copia se ejecutará, y cuando finalice la pantalla indicará "Completed!"

# Capítulo 6 Ajustar el Balance Entre Partes

## Guardar los ajustes modificados

Si modifica los ajustes de una canción de usuario, las modificaciones se pueden perder cuando cambie de canción o estilo.

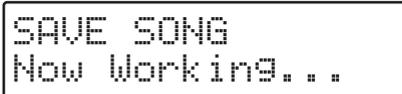
Si desea guardar los ajustes, siga este procedimiento.

### 1. Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón.

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

### 2. Pulse [STOP].

Aparecerá la siguiente pantalla, y los ajustes se guardarán.



SAVE SONG  
Now Working...

Cuando se hayan guardado los ajustes, regresará a la pantalla anterior.

### NOTA

No desactive nunca el JS-5 Ni saque la tarjeta de memoria del JS-5 mientras " " aparezca a la izquierda de la pantalla (cuando los datos se están escribiendo), ya que puede hacer que los datos no se escriban correctamente, y puede afectar a posteriores operaciones.

### RECUERDE

Si ha cambiado ajustes de Canciones Predefinidas y desea guardarlos, copie los nuevos ajustes en una Canción de Usuario (p. 82).

### CONSEJO

Si pulsa [SHIFT] + [REC], los ajustes se guardarán inmediatamente.

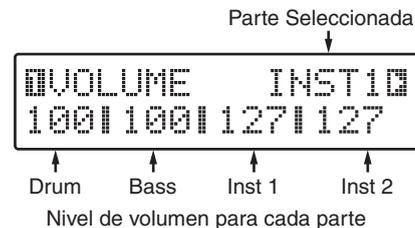
## Ajustar el Volumen para Cada Parte

Puede ajustar el volumen de cada una de las Partes, "INST 1," "INST 2," "PERCUSIÓN," y "BAJO," y para la pista "Audio track."

### 1. Seleccione una Canción.

### 2. Pulse [PART].

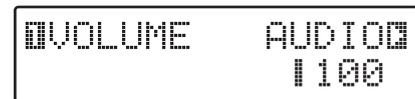
### 3. Pulse [CURSOR] para visualizar "1 VOLUME."



Parte Seleccionada  
↓  
VOLUME INST10  
100|100|127|127  
↑ ↑ ↑ ↑  
Drum Bass Inst 1 Inst 2  
Nivel de volumen para cada parte

### 4. Pulse [PART SELECT] para seleccionar la Parte en la cual desea cambiar el volumen (o el Audio track).

Si pulsa [AUDIO TRACK] cuando haya una Canción de Usuario seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.



VOLUME AUDIO0  
|100

### 5. Gire [VALUE] para cambiar el volumen.

Valores de ajuste: 0-127

\* Si pulsa [START], podrá hacer los ajustes mientras escucha la interpretación.

### 6. Repita los Pasos 4 y 5 si es necesario.

### 7. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].

Reaparecerá la pantalla original.

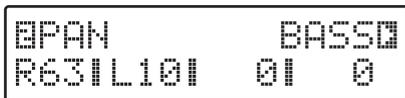
\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save.

## Cambiar la Panoramización para Cada Parte

Puede ajustar la Panoramización (situación de la imagen sónica) para cada una de las Partes, "INST 1," "INST 2," "PERCUSIÓN," y "BAJO."

\* La Panoramización de Audio track está en el centro.

1. Seleccione una Canción.
2. Pulse [PART].
3. Pulse [CURSOR] para visualizar "2 PAN."



4. Pulse [PART SELECT] para seleccionar la Parte en la cual desea cambiar la Panoramización.
5. Gire [VALUE] para cambiar el valor.

Ajuste: L64-0-R63

El ajuste "L64" sitúa el sonido continuamente a la izquierda, "C" sitúa el sonido en el centro, y "R63" sitúa el sonido completamente a la derecha.

\* En algunos casos, el sonido puede escucharse desde la derecha (izquierda) aunque lo sitúe a la izquierda (derecha).



\* Si pulsa [START], puede hacer los ajustes mientras escucha la interpretación.

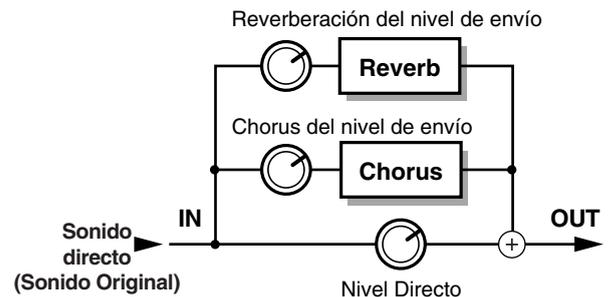
6. Repita los Pasos 4 y 5 si es necesario.
7. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].  
Reaparecerá la pantalla original.

\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 83).

## Cambiar la Cantidad de Chorus y Reverberación Aplicados en Cada Parte

Puede cambiar la cantidad de chorus y reverberación aplicados en cada una de las Partes, "INST 1," "INST 2," "PERCUSIÓN," y "BAJO."

Además, puede ajustar simultáneamente el volumen del sonido directo (dry) para obtener el balance correcto entre el sonido de reverberación/chorus y el sonido directo.



### RECUERDE

Para cambiar la cantidad de reverberación aplicada, ajuste **Reverb Send Level**. Para cambiar la cantidad de chorus, ajuste **Chorus Send Level**.

Para cambiar el volumen del sonido directo, ajuste **Direct Level**.

\* No puede aplicar chorus y reverberación a la pista Audio track.

1. Seleccione una Canción.
2. Pulse [PART].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar "3 FX BALANCE."



4. Pulse [PART SELECT] para seleccionar la Parte cuyos ajustes desea cambiar.
5. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para ajustar cada nivel.  
Valores de ajuste: 0-127

Cuanto más alto es el valor de ajuste, más efecto de reverberación o chorus se aplica. Si no desea ningún efecto de chorus o reverberación, defina el valor a "0."

- \* Para las Partes en las cuales se utiliza Introducir Efectos (p. 88), Direct Level ajusta el nivel de sonido después de añadir Introducir Efectos. En este caso, aparecerá la siguiente pantalla.

```
EFX BALANCE I10  
R127Ic127IIFx127
```



- \* Si pulsa [START], puede hacer los ajustes mientras escucha la interpretación.
  - \* Cuando se selecciona "0" para todos los niveles, no se produce ningún sonido en la Parte seleccionada.
- 6. Repita los Pasos 4 y 5 si es necesario.**
  - 7. Cuando acabe de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].**  
Reaparecerá la pantalla original.
- \* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 83).

# Capítulo 7 Cambiar Ajustes de Efectos

El JS-5 contiene “Reverberación,” “Chorus,” y “Efectos Inserción” como efectos internos. Este capítulo explica los procedimientos para cambiar los ajustes de estos efectos.

\* No puede aplicar efectos en la pista Audio track.

## Guardar los ajustes modificados

Si modifica los ajustes de una canción de usuario, puede perder las modificaciones cuando cambie de canción o estilo.

Si desea guardar los ajustes, siga este procedimiento.

### 1. Pulse [REC], de forma que se ilumine el botón.

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

### 2. Pulse [STOP].

Aparecerá la siguiente pantalla, y los ajustes se guardarán.

```
SAVE SONG
Now Working...
```

cuando los ajustes se hayan guardado, regresará a la pantalla anterior.



No desactive nunca el JS-5 Ni saque la tarjeta de memoria del JS-5 mientras “ ” aparezca a la izquierda de la pantalla (cuando los datos se están escribiendo), ya que puede hacer que los datos no se escriban correctamente, y puede afectar a posteriores operaciones.



Si ha cambiado ajustes de Canciones Predefinidas y desea guardarlos, copie los nuevos ajustes en una Canción de Usuario (p. 82).



Si pulsa [SHIFT] + [REC], los ajustes se guardarán inmediatamente.

## Cambiar Ajustes de Reverberación

Seleccione y cambie los ajustes relacionados con la reverberación (parámetros).

1. Seleccione una Canción.
2. Pulse [EFFECTS].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro que desea cambiar.

```
REVERB
TYPE: HALL1
```

### 1 REVERB TYPE

Valores de ajuste: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY

```
REVERB
TIME: 127
```

### 2 REVERB TIME

Valores de ajuste: 0-127

```
REVERB
LEVEL: 127
```

### 3 REVERB LEVEL

Valores de ajuste: 0-127

```
REVERB
DELAY FB: 127
```

### 4 REVERB FEEDBACK

Valores de ajuste: 0-127

```
REVERB
HF DAMP: BYPASS
```

### 5 REVERB HF DAMP

Valores de ajuste: 0/250/315/400/500/630/800/1000/  
1250/1600/2000/2500/3150/4000/  
5000/6300/8000 Hz, BYPASS

4. Gire [VALUE] para cambiar el valor de ajuste.

\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save.

## Funciones de Cada Parámetro

### 1 REVERB TYPE

Selecciona el tipo de efecto de reverberación.

- ROOM1:** Reverberación densa, corta
- ROOM2:** Reverberación ágil, corta
- STAGE1:** Reverberación con reflexiones posteriores
- STAGE2:** Reverberación con fuertes reflexiones anteriores
- HALL1:** Reverberación brillante, clara
- HALL2:** Reverberación rica
- DELAY:** Retardo básico, general
- PAN-DELAY:** Sonido retardado panoramizado alternativamente a la izquierda y a la derecha.

### 2 REVERB TIME

Cuando TYPE está situado en ROOM1-HALL2, este parámetro define el Reverb Time (tiempo en el cual puede continuar la reverberación); cuando TYPE está situado en DELAY o PAN-DELAY, define Delay Time. Cuanto más alto es el valor, más amplio y lleno será el sonido

### 3 REVERB LEVEL

Establece la cantidad de reverberación.

### 4 REVERB DELAY FB (Reverb delay feedback)

Cuando TYPE está situado DELAY o PAN-DELAY, establece la cantidad de sonido retardado que vuelve a Delay (Feedback). Cuanto más alto es el valor, más continuo es el sonido de retardo.

### 5 REVERB HF DAMP

Establece la frecuencia de corte para el componente final del sonido de reverberación.

La cantidad de atenuación (corte) en las altas frecuencias de reverberación cambia según el material de la toma. HF Damp (High Frequency Damp) es un parámetro que simula estas condiciones cortando los componentes de alta frecuencia del sonido.

Si se define a una frecuencia menor, crea un sonido apagado; si se define a una frecuencia mayor, el sonido parece más brillante.

Si se sitúa en BYPASS, no se corta ningún componente de alta frecuencia.

## Cambiar Ajustes de Chorus

Seleccione y cambie los ajustes relacionados con el chorus (parámetros).

1. Seleccione una Canción.
2. Pulse [EFFECTS].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar el parámetro que desea cambiar.

```

CHORUS      0
RATE:      127
    
```

### 6 CHORUS RATE

Valores de ajuste: 0-127

```

CHORUS      0
DEPTH:     127
    
```

### 7 CHORUS DEPTH

Valores de ajuste: 0-127

```

CHORUS      0
PRE DELAY: 127
    
```

### 8 CHORUS PRE DELAY

Valores de ajuste: 0-127

```

CHORUS      0
FEEDBACK:   127
    
```

### 9 CHORUS FEEDBACK

Valores de ajuste: 0-127

```

CHORUS      0
LEVEL:     127
    
```

### 10 CHORUS LEVEL

Valores de ajuste: 0-127

4. Gire [VALUE] para cambiar los valores de ajuste.

\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 86).

### Funciones de Cada Parámetro

#### 6 CHORUS RATE

Define la frecuencia de onda del sonido de chorus.

#### 7 CHORUS DEPTH

Define la profundidad del efecto ondulado de chorus.

#### 8 CHORUS PRE DELAY

Define el lapso de tiempo después de reproducirse el sonido de fuente y antes de producirse el sonido chorus. Cuanto más alto es el valor, más amplitud parece tener el sonido.

#### 9 CHORUS FEEDBACK

Define la cantidad de sonido chorus que vuelve al efecto chorus (Feedback). Cuanto más alto es el valor, más complejo es el sonido chorus.

#### 10 CHORUS LEVEL

Define la cantidad de sonido chorus.

## Utilizar los Efectos Inserción

**Efectos Inserción** es el nombre de los efectos que se pueden aplicar directamente en Partes específicas. Puede utilizar los Efectos Inserción para cambiar el tono de una Parte.

Hay cuarenta tipos de Efectos Inserción, incluidos el "Overdrive" y el "Distortion." Puede utilizar cada uno de estos efectos como el equivalente a un dispositivo de efectos separado.

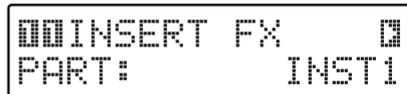
Algunos de estos tipos de efecto incluyen efectos compuestos que contienen dos efectos conectados en secuencia o en paralelo.

- \* Puede seleccionar cualquiera de las Partes, "Percusión," "Bajo," "Inst 1," o "Inst 2" con las que utilizar los Efectos Inserción.
- \* En algunos casos, el sonido se puede oír aunque el nivel de salida del efecto inserción sea "0."

## Seleccionar la Parte para Utilizar con los Efectos Inserción

Seleccione la Parte, "Percusión," "Bajo," "Inst 1," o "Inst 2," que utilizará con Efectos Inserción.

1. Seleccione una Canción.
2. Pulse [EFFECTS].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar "11 INSERT FX PART."



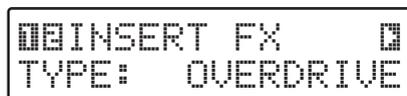
```
11INSERT FX  [ ]
PART:        INST1
```

4. Gire [VALUE] para seleccionar la Parte.  
Si no desea el efecto aplicado, seleccione "OFF."
- \* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 86).

## Seleccione el Tipo

Seleccione un efecto de entre los cuarenta tipos disponibles.

1. Pulse [EFFECTS].
2. Pulse [CURSOR] para seleccionar "12 INSERT FX TYPE."



```
12INSERT FX  [ ]
TYPE:        OVERDRIVE
```

3. Gire [VALUE] para situarse para seleccionar el tipo .  
\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 86).

\* Remítase a las páginas de Referencia para más información de los efectos de cada tipo.

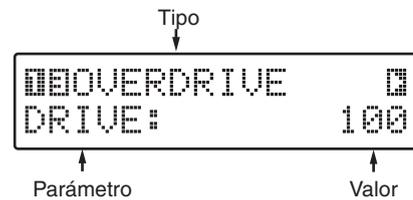
STEREO-EQ	(p. 90)
OVERDRIVE	(p. 90)
DISTORTION	(p. 91)
PHASER	(p. 91)
SPECTRUM	(p. 91)
ENHANCER	(p. 92)
AUTO-WAH	(p. 92)
ROTARY	(p. 92)
COMPRESSOR	(p. 93)
LIMITER	(p. 93)
HEX-CHORUS	(p. 94)
TREMOLO-CHO	(p. 94)
SPACE-D	(p. 95)
STEREO-CHO	(p. 95)
STEREO-FL	(p. 96)
STEP-FL	(p. 96)
STEREO-DLY	(p. 97)
MOD-DELAY	(p. 98)
3-TAP-DLY	(p. 99)
4-TAP-DLY	(p. 100)
TIMECTL-DLY	(p. 101)
2-P.SHIFT	(p. 101)
FB-P.SFT	(p. 102)
REVERB	(p. 102)
GATE-REVERB	(p. 103)
OD→CHO	(p. 103)
OD→FL	(p. 104)
OD→DLY	(p. 104)
DS→CHO	(p. 105)
DS→FL	(p. 105)
DS→DLY	(p.105)
EH→CHO	(p. 105)
EH→FL	(p. 106)
EH→DLY	(p. 106)
CHO→DLY	(p. 107)
FL→DLY	(p. 107)
CHO→FL	(p. 108)
CHO / DLT	(p. 108)
FL / DLY	(p. 108)
CHO / FL	(p. 108)

## Cambiar los Ajustes para Cada Tipo

Puede cambiar los ajustes (parámetros) para el tipo de efecto seleccionado.

\* Los parámetros que se pueden cambiar varían de un tipo a otro.

1. Pulse [EFFECTS].
2. Pulse [CURSOR] para seleccionar "13 INSERT-FX TYPE."
3. Gire [VALUE] para situarse para seleccionar el tipo.
4. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar el parámetro que desea cambiar.

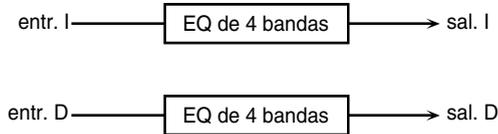


5. Gire [VALUE] para cambiar el valor de los ajustes.

\* Si desea guardar los ajustes, ejecute el procedimiento Save (p. 86).

### STEREO-EQ (Ecuador Estéreo)

Es un ecualizador estéreo que le permite ajustar la calidad del tono utilizando la gama de alto, bajo y dos gamas de medios.



### LOW FREQ (Frecuencia Baja) 200/400 Hz

Selecciona la frecuencia en la cual se ajustará la gama de bajos.

### LOW GAIN -15--+15 dB

Especifica el gain de baja frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de bajos.

### HI FREQ (Frecuencia Alta) 4000/8000 Hz

Selecciona la frecuencia en la cual se ajustará la gama de altos.

### HI GAIN (Gain Alto) -15--+15 dB

Especifica el gain de alta frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de altos.

### P1 FREQ (Frecuencia Peaking 1) 200-8000 Hz

Especifica la frecuencia central de la región en la cual tendrá lugar el aumento o el corte.

### P1 Q (Peaking 1 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/8.0

Especifica la amplitud de la región centrada en el ajuste P1 FREQ.

Los ajustes más altos pueden hacer que la región afectada por P1 GAIN se estreche.

### P1 GAIN (Gain Peaking 1) -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) que tendrá lugar en la región especificada por P1 FREQ y P1 Q.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la región especificada por P1 FREQ y P1Q.

### P2 FREQ (Frecuencia Peaking 2) 200-8000 Hz

Especifica la frecuencia central de la región en la cual tendrá lugar el aumento o el corte.

### P2 Q (Peaking 2 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/8.0

Especifica la amplitud de la región centrada en el ajuste P2 FREQ.

Los ajustes más altos pueden hacer que la región afectada por P2 GAIN se estreche.

### P2 GAIN (Gain Peaking 2) -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) que tendrá lugar en la región especificada por P2 FREQ y P2 Q.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la región especificada por P2 FREQ y P2Q.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### SATURACIÓN (OVERDRIVE)

La saturación produce una distorsión natural de sonido similar al que se produce con un amplificador de lámpara.



### DRIVE 0-127

Especifica la profundidad de la distorsión. El volumen cambiará junto con la profundidad de la distorsión.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

Puede utilizar el ajuste de Nivel de salida para igualar la diferencia de volumen entre el sonido con o sin saturación.

### LOW GAIN -15--+15 dB

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (High Gain) -15--+15 dB

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### AMP (Amp Type)

#### SMALL/BUILT-IN/2-STACK/3-STACK

Seleccione el tipo de amplificador de guitarra.

**SMALL:** Simula un amplificador compacto.

**BUILT-IN:** Simula un amplificador integrado.

**2-STACK:** Simula un gran amplificador two-stack.

**3-STACK:** Simula un gran amplificador three-stack.

## DISTORSIÓN (DISTORTION)

La distorsión produce una mayor distorsión que el efecto Saturación (Overdrive).



### DRIVE 0-127

Ajusta la cantidad de distorsión. el volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

Puede utilizar el ajuste de Nivel de salida para igualar la diferencia de volumen entre el sonido con o sin Distorsión.

### LOW GAIN -15-+15 dB

Especifica el gain baja frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15-+15 dB

Especifica el gain de alta frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

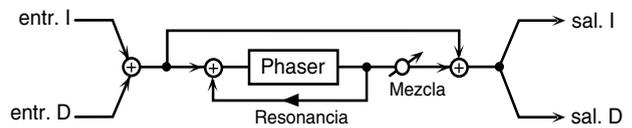
### AMP (Tipo de Amplificador) SMALL/BUILT-IN/2-STACK/3-STACK

Especifica el tipo de amplificador de guitarra.

- SMALL:** Simula un amplificador compacto.
- BUILT-IN:** Simula un amplificador integrado.
- 2-STACK:** Simula un gran amplificador two-stack.
- 3-STACK:** Simula un gran amplificador three-stack.

## PHASER

Phaser es un efecto que añade un sonido de frase desplazada al sonido original para crear cambio de variación de tiempo, modulando el sonido.



### MANUAL 100 Hz-8 kHz

Especifica la frecuencia central en la que se modula el sonido.

### RATE (Frecuencia de Phaser) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación.

### DEPTH (Profundidad de Phaser) 0-127

Especifica la profundidad de modulación.

### RESONANCE 0-127

Especifica la cantidad de feedback para phaser. Los ajustes más altos darán un carácter fuerte a la canción.

### MIX (Nivel Mix) 0-127

Especifica el volumen del sonido de la frase desplazada, en relación al sonido directo.

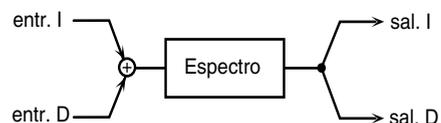
### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## ESPECTRO (SPECTRUM)

El Espectro es un tipo de filtro que aumenta o corta el nivel en frecuencias específicas para modificar el tono.

Funciona como el ecualizador, pero si las ocho frecuencias están en una posición correcta para proporcionar más carácter al sonido, se pueden crear más sonidos distintos.



Los sonidos están definidos con BANDS de 1 a 6.

### BAND 1 (Nivel Band 1) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 250 Hz.

### BAND 2 (Nivel Band 2) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 500 Hz.

### BAND 3 (Nivel Band 3) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 1000 Hz.

### **BAND 4 (Nivel Band 4) -15--+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 1250 Hz.

### **BAND 5 (Nivel Band 5) -15--+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 2000 Hz.

### **BAND 6 (Nivel Band 6) -15--+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 3150 Hz.

### **BAND 7 (Nivel Band 7) -15--+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 4000 Hz.

### **BAND 8 (Nivel Band 8) -15--+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) a 8000 Hz.

### **WIDTH (Bandwidth) 0.5-8.0**

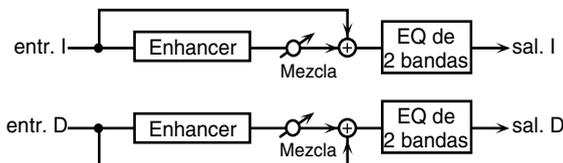
Este ajuste, común para cada Banda, define la amplitud de frecuencia de banda que se aumenta o disminuye con el valor Level.

### **LEVEL (Nivel de salida) 0-127**

Especifica el volumen de salida.

## **ENHANCER (AUMENTO)**

El Enhancer controla la estructura armónica de la gama de alta frecuencia, añadiendo vivacidad al sonido y mejorando la definición.



### **SENS (Sensibilidad) 0-127**

Especifica la profundidad del efecto Enhancer.

### **MIX (Nivel Mix) 0-127**

Especifica la proporción con la cual la estructura armónica generada por el Enhancer se mezclará con el sonido original.

### **LOW GAIN -15--+15 dB**

Especifica el gain de baja frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### **HI GAIN (Gain Alto) -15--+15 dB**

Especifica el gain de alta frecuencia (cantidad de aumento o corte).

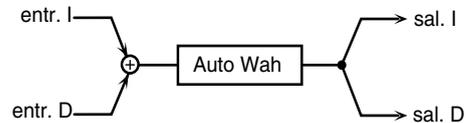
Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### **LEVEL (Nivel de salida) 0-127**

Especifica el volumen de salida.

## **AUTO-WAH**

El Auto Wah mueve cíclicamente la frecuencia de un filtro para producir un efecto wah (modulación cíclica del tono).



### **FILTER TYPE LPF/BPF**

Especifica el tipo de filtro.

#### **LPF (Filtro Low-pass):**

El efecto wah se producirá sobre una amplia gama de frecuencias.

#### **BPF (Filtro Bandpass):**

El efecto wah se producirá sobre una reducida gama de frecuencias.

### **SENS (Sensibilidad) 0-127**

Especifica la sensibilidad con la que el filtro se verá afectado.

### **MANUAL 0-127**

Especifica la frecuencia central en la cual se producirá el efecto wah.

### **PEAK 0-127**

Especifica cómo el efecto wah afectará la región alrededor de la frecuencia central.

Los ajustes más bajos producen un efecto wah en una amplia zona alrededor de la frecuencia central. Los ajustes más altos producen un efecto wah en una reducida zona alrededor de la frecuencia central.

### **LFO RATE 0.05-10.0 Hz**

Especifica la frecuencia de modulación del efecto wah.

### **LFO DEPTH 0-127**

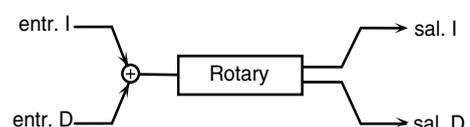
Especifica la profundidad de modulación del efecto wah.

### **LEVEL (Nivel de salida) 0-127**

Especifica el volumen de salida.

## **ROTACIÓN (ROTARY)**

Simula un antiguo altavoz rotativo, que añade ondulaciones al sonido haciendo rotar el altavoz. Se consigue un efecto más grande cuando se utiliza con un sonido de órgano. La trompeta (altavoz de triple gama) y el rotor (altavoz de gama de bajos) se pueden combinar para re-crear estos efectos sutiles.



## LOW SLOW (Gama baja-Rotación baja) 0.05-10.0 Hz

Especifica la velocidad de rotación baja (SLOW) del rotor de gama baja.

## LOW FAST (Gama baja-Rotación alta) 0.05-10.0 Hz

Especifica la velocidad de rotación alta (FAST) del rotor de gama baja.

## LOW ACCL (Aceleración de gama baja) 0-15

Especifica el tiempo necesario para la velocidad de rotación del rotor de gama baja para cambiar de velocidad baja a velocidad alta (o de velocidad alta a velocidad baja). Necesita más tiempo cuanto más disminuye el valor del parámetro.

## LOW LEVEL (Nivel de gama baja) 0-127

Especifica el volumen del rotor de gama baja.

## HI SLOW (Gama lata-Rotación baja) 0.05-10.0 Hz

Especifica la velocidad de rotación baja (SLOW) del rotor de gama alta.

## HI FAST (Gama alta-Rotación alta) 0.05-10.0 Hz

Especifica la velocidad de rotación alta (FAST) del rotor de gama alta.

## HI ACCL (Aceleración de gama alta) 0-15

Especifica el tiempo necesario para la velocidad de rotación del rotor de gama alta para cambiar de velocidad baja a velocidad alta (o de velocidad alta a velocidad baja). Necesita más tiempo cuanto más disminuye el valor del parámetro.

## HI LEVEL (Nivel de gama alta) 0-127

Especifica el volumen del rotor de gama alta.

## SEPARATE 0-127

Especifica el espacio del sonido.

## SPEED SLOW/FAST

Selecciona la velocidad de rotación del rotor de gama baja o del rotor de gama alta.

### SLOW:

Se efectuará la velocidad de rotación especificada (los valores LOW SLOW RATE/HI SLOW RATE).

### FAST:

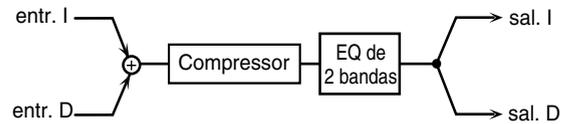
Se efectuará la velocidad de rotación especificada (los valores LOW FAST RATE/HI FAST RATE).

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## COMPRESOR (COMPRESSOR)

El Compresor es un efecto que limita los niveles de sonido altos y aumenta los niveles de sonido bajos, de forma que suaviza las variaciones de volumen.



## ATTACK (Tiempo de Ataque) 0-127

Especifica el tiempo de ataque del sonido de entrada.

## SUSTAIN (Nivel Sostenido) 0-127

Especifica el tiempo en el cual los sonidos de nivel bajo se aumentan a un nivel de volumen constante.

## POST GAIN 0/+6/+12/+18

Especifica el nivel de salida.

## LOW GAIN -15-+15 dB

Especifica el gain de la gama de baja frecuencia (cantidad de aumento o corte).

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

## HI GAIN (Gain Alto) -15-+15 dB

Especifica el gain de la gama de alta frecuencia (cantidad de aumento o corte).

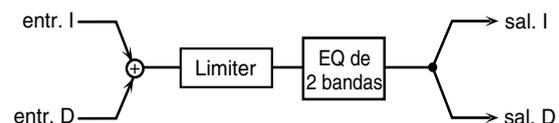
Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## LIMITADOR (LIMITER)

El Limitador es un efecto que comprime sonidos que son más bajos que el nivel de volumen especificado, para evitar distorsiones.



## THRESHOLD (Nivel de Umbral) 0-127

Especifica el nivel de volumen donde se iniciará la compresión.

## RATIO (Proporción) 1.5:1/2:1/4:1/100:1

Especifica la proporción de compresión.

## RELEASE (Tiempo de Desvanecimiento) 0-127

Especifica el tiempo desde que el volumen baja del nivel de

umbral hasta que el efecto límite se aplica.

### POST GAIN 0/+6/+12/+18

Especifica el nivel del sonido de salida.

### LOW GAIN -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia. Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15--+15 dB

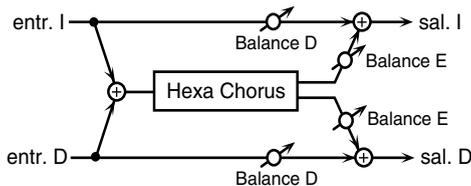
Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia. Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## HEX-CHORUS (Hexa Chorus)

Hexa-chorus es un chorus de seis estados que añade profundidad y espacio al sonido. (Se superponen seis sonidos chorus con diferentes tiempos de retardo.)



### PRE DELAY (Tiempo pre-retardo) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido chorus se oye.

### RATE (Frecuencia Chorus) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

### DEPTH (Profundidad Chorus) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

### PRE DLY DEV (Desviación pre-retardo) 0-20

El parámetro Pre Delay explicado antes especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido chorus se oye. Este parámetro Pre Delay Deviation especifica las diferencias para cada sonido chorus. Los ajustes más altos pueden causar que cada uno de los sonidos chorus se expanda aparte.

### DEPTH DEV (Profundidad de desviación) -20--+20

Especifica la diferencia de profundidad de modulación entre cada uno de los sonidos chorus.

### PAN DEV (Posición de desviación) 0-20

Especifica la diferencia en posición estéreo entre cada uno de los sonidos chorus.

Con un ajuste de 0, todos los sonidos chorus se panoramizarán en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido chorus se panoramizará en intervalos de 60 grados en

relación con el centro.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido chorus.

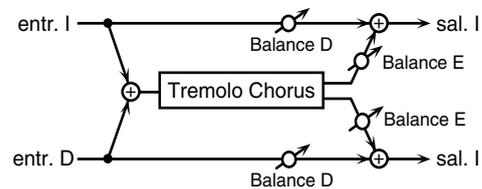
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido chorus.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## TREMOLO-CHO (Tremolo Chorus)

Tremolo-chorus es un chorus con un efecto tremolo (modulación cíclica del volumen).



### PRE DELAY (Tiempo pre-retardo) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido chorus se oye.

### CHO RATE (Frecuencia Chorus) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

### CHO DEPTH (Profundidad Chorus) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

### TREM PHASE (Fase Tremolo) 0-180

Especifica la fase del sonido tremolo.

### TREM RATE (Frecuencia Tremolo) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del efecto tremolo.

### TREM DEPTH (Profundidad Tremolo) 0-127

Especifica la profundidad del efecto tremolo.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido chorus tremolo.

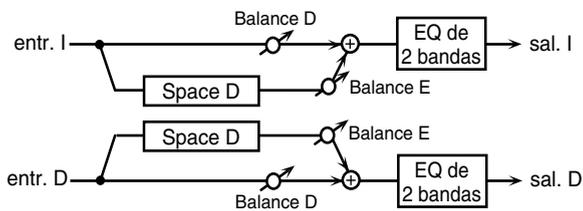
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido chorus tremolo.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## SPACE-D

Space-D es un chorus múltiple que aplica dos estados de modulación en estéreo. No produce una sensación de modulación, sino que crea un efecto chorus transparente.



### PRE DELAY (Tiempo pre-retardo) 0.0–100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido chorus se oye.

### RATE (Frecuencia Chorus) 0.05–10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

### DEPTH (Profundidad Chorus) 0–127

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

### PHASE 0–180

Especifica el espacio del sonido chorus.

### LOW GAIN -15–+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15–+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E–D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido chorus.

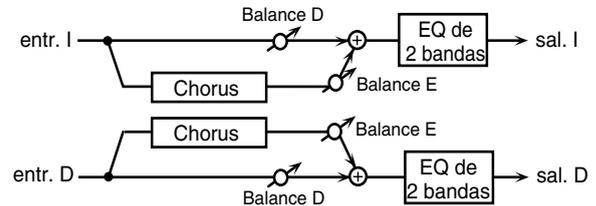
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido chorus.

### LEVEL (Nivel de salida) 0–127

Especifica el volumen de salida.

## STEREO-CHO (Chorus Estéreo)

Es un chorus estéreo. un filtro le permite ajustar el tono del sonido chorus.



### PRE DELAY (Tiempo pre-retardo) 0.0–100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido chorus se oye.

### RATE (Frecuencia Chorus) 0.05–10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

### DEPTH (Profundidad Chorus) 0–127

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

### PHASE 0–180

Especifica el espacio del sonido chorus.

### FILTER TYPE OFF/LPF/HPF

Selecciona el tipo de filtro.

#### OFF:

No se utilizará filtro.

#### LPF (Filtro Low-pass):

La frecuencia de la región por sobre del ajuste Cutoff Freq se cortará.

#### HPF (Filtro High-pass):

La frecuencia de la región por debajo del ajuste Cutoff Freq se cortará.

### CUTOFF (Frecuencia de Corte) 200–8000 Hz

Especifica la frecuencia en la cual se empieza a cortar un filtro.

### LOW GAIN -15–+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15–+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido chorus.

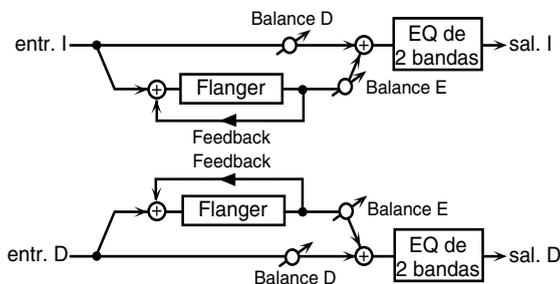
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido chorus.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### STEREO-FL (Flanger Estéreo)

Es un flanger estéreo (el LFO tiene la misma fase para izquierda y derecha). Produce una resonancia metálica similar a un avión despegando y amerizando. Contiene un filtro de forma que puede ajustar el tono del sonido flanger.



### PRE DELAY (Tiempo pre-retardo) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido flanger se oye.

### RATE (Frecuencia LFO) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido flanger.

### DEPTH (Profundidad LFO) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido flanger.

### FFEDBACK -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

Los ajustes más altos producirán un sonido más distinto.

### PHASE 0-180

Especifica el espacio del sonido flanger.

### FILTER TYPE OFF/LPF/HPF

Especifica el tipo de filtro.

#### OFF:

No utilizará ningún filtro.

#### LPF (Filtro Low-pass):

Corta la región de frecuencia por sobre del ajuste Cutoff Freq.

#### HPF (Filtro High-pass):

Corta la región de frecuencia por debajo del ajuste Cutoff Freq.

### CUTOFF (Frecuencia de Corte) 200-8000 Hz

Especifica la frecuencia en la cual el filtro empezará a cortar.

### LOW GAIN -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

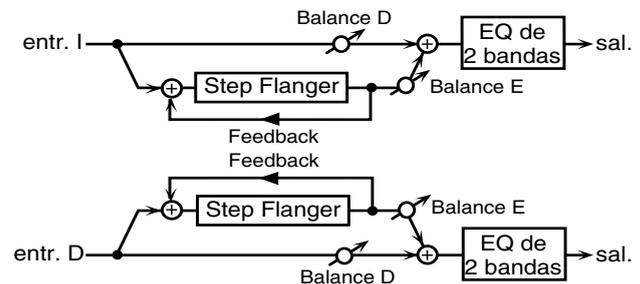
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido flanger.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### STEP-FL (Step Flanger)

El Step flanger es un flanger en el cual la afinación del sonido flanger cambia en intervalos. La frecuencia del cambio de afinación se puede especificar como la duración de una nota de un tiempo concreto.



### PRE DELAY (Tiempo pre-retardo) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido flanger se oye.

### RATE (Frecuencia LFO) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido flanger

### DEPTH (Profundidad LFO) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido flanger.

## FEEDBACK -98--+98%

Especifica la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

Los ajustes más altos producirán un sonido más distinto.

## PHASE 0-180

Especifica el espacio del sonido flanger.

## STEP RATE

**0.05-10.0 Hz** /♪ /♪♪ /♪♪♪ /♪♪♪♪ /♪♪♪♪♪ /♪♪♪♪♪♪ /♪♪♪♪♪♪♪ /♪♪♪♪♪♪♪♪

Especifica la frecuencia del cambio de afinación.

- \* Cuando se configura con una nota, el Step Rate se sincroniza con el reloj MIDI del JS-5 o un dispositivo externo. Utilice Fuente de Reloj (p. 133), un parámetro de sistema, para seleccionar cuándo el reloj MIDI o un dispositivo externo se utilizan para sincronizar.
- \* Cuando se hace un ajuste numérico, se ignora el reloj MIDI. Si el ajuste se hace con una nota pero no hay reloj MIDI externo, los cambios de afinación se sincronizarán con el tempo integrado por defecto en el JS-5 (p. 133).

## LOW GAIN -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

## HI GAIN (Gain Alto) -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

## BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido flanger.

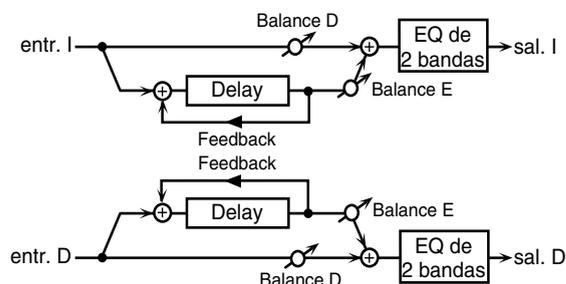
## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

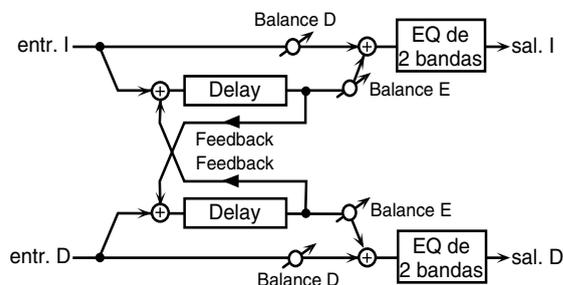
## STEREO-DLY (Stereo Delay)

Es un retardo estéreo.

Cuando el parámetro MODO FB es NORMAL:



Cuando el parámetro MODO FB es CRUZADO:



## DELAY L (Retardo izquierdo) 0.0-500 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo de la izquierda se oye.

## DELAY R (Retardo derecho) 0.0-500 ms

Specify the delay time from the original sound until the right delay sound is heard.

## FEEDBACK -98--+98%

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

## FB MODE (Modo Feedback) NORMAL/CRUZADO

Especifica el destino de entrada al cual volverá el sonido de retardo.

**NORMAL:**

El sonido de retardo izquierdo volverá a la entrada izquierda, y el sonido de retardo derecho volverá a la entrada derecha.

**CRUZADO:**

El sonido de retardo izquierdo volverá a la entrada derecha, y el sonido de retardo derecho volverá a la entrada izquierda.

### PHASE L (Fase Izquierda) NORMAL/INVERTIDA

Especifica la fase del sonido de retardo izquierdo.

**NORMAL:** La fase no cambiará.

**INVERTIDA:** La fase se invertirá.

### PHASE R (Fase Derecha) NORMAL/INVERTIDA

Especifica la fase del sonido de retardo derecho.

**NORMAL:** La fase no cambiará.

**INVERTIDA:** La fase se invertirá.

### HF DAMP (Corte alta frecuencia) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

### LOW GAIN -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de retardo.

Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de retardo.

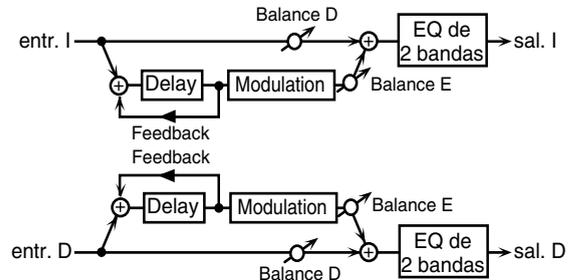
### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

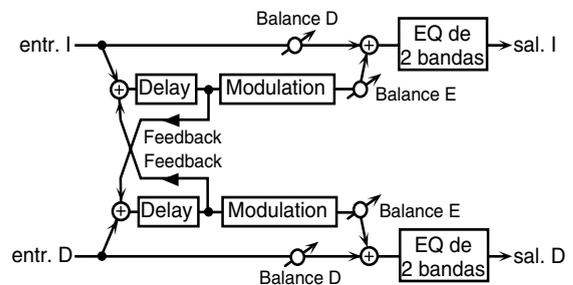
### MOD-DELAY (Retardo de Modulación)

Mod-delay es un efecto que añade modulación al sonido de retardo. Produce un efecto similar al flanger.

**Cuando el parámetro MODO FB es NORMAL:**



**Cuando el parámetro MODO FB es CRUZADO:**



### DELAY L (Retardo izquierdo) 0.0-500 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo de la izquierda se oye.

### DELAY R (Retardo derecho) 0.0-500 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo de la derecha se oye.

### FEEDBACK -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

### FB MODE (Modo Feedback) NORMAL/CRUZADO

Especifica el destino de entrada al cual volverá el sonido de retardo.

**NORMAL:**

El sonido de retardo izquierdo volverá a la entrada izquierda, y el sonido de retardo derecho volverá a la entrada derecha.

**CRUZADO:**

El sonido de retardo izquierdo volverá a la entrada derecha, y el sonido de retardo derecho volverá a la entrada izquierda.

**RATE (Frecuencia de Modulación) 0.05–10.0 Hz**

Especifica la frecuencia de modulación del efecto de modulación.

**DEPTH (Profundidad de Modulación) 0–127**

Especifica la profundidad de modulación del efecto de modulación.

**PHASE 0–180**

Especifica el espacio del sonido de modulación.

**HF DAMP (Corte de alta frecuencia) 200–8000 Hz, BYPASS**

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

**LOW GAIN -15–+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

**HI GAIN (Gain Alto) -15–+15 dB**

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

**BALANCE (Efecto Balance) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de retardo de modulación.

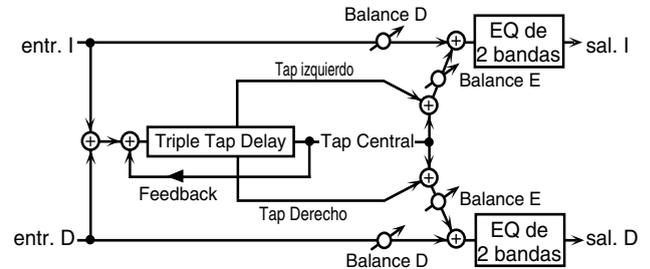
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de retardo de modulación.

**LEVEL (Nivel de salida) 0–127**

Especifica el volumen de salida.

**3-TAP-DLY (Retardo Tap Triple)**

Triple-tap-delay es un efecto que produce retardos en tres direcciones: centro, izquierda y derecha. El tiempo de retardo también se puede especificar como la duración de una nota en relación a un tempo concreto.



**DELAY C (Retardo central)**

**200–1000 ms** / [notas musicales]

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo central se oye.

- \* Cuando se configura con una nota, el Step Rate se sincroniza con el reloj MIDI del JS-5 o un dispositivo externo. Utilice Fuente de Reloj (p. 133), un parámetro de sistema, para seleccionar cuándo el reloj MIDI o un dispositivo externo se utilizan para sincronizar.
- \* Cuando se hace un ajuste numérico, se ignora el reloj MIDI. Si el ajuste se hace con una nota pero no hay reloj MIDI externo, los cambios de afinación se sincronizarán con el tempo integrado por defecto en el JS-5 (p. 133).

**DELAY L (Retardo izquierdo)**

**200–1000 ms** / [notas musicales]

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo izquierdo se oye.

**DELAY R (Retardo derecho)**

**200–1000 ms** / [notas musicales]

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo derecho se oye.

**FEEDBACK -98–+98%**

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

**LEVEL C (Nivel central) 0–127**

Especifica el volumen del sonido de retardo central.

**LEVEL L (Nivel izquierdo) 0–127**

Especifica el volumen del sonido de retardo izquierdo.

**LEVEL R (Nivel derecho) 0–127**

Especifica el volumen del sonido de retardo derecho.

## HF DAMP (Corte de Alta Frecuencia) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

## LOW GAIN -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

## HI GAIN (Gain Alto) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

## BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de retardo de modulación.

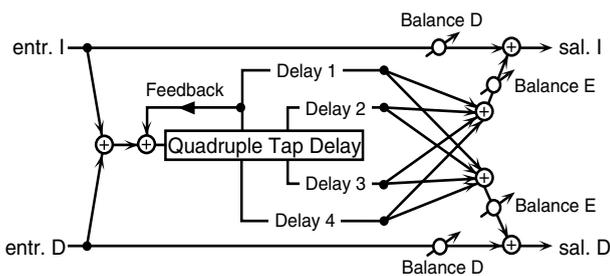
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de retardo de modulación.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

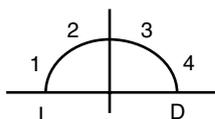
Especifica el volumen de salida.

## 4-TAP-DLY (Retardo Tap Cuadruple)

El Retardo Tap Quadruple proporciona cuatro retardos. El tiempo de retardo para cada tipo se puede especificar como la duración de una nota en relación con un tiempo concreto.



La posición estéreo de cada sonido de retardo es la siguiente.



## DELAY 1 (Retardo 1)

200-1000 ms /

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo 1 se oye.

\* Cuando se define con valor de nota, el Tiempo de Retardo se puede sincronizar con el reloj de módulo interno o con el reloj MIDI procedente de un dispositivo exterior. Para más detalles,

remítase a "3-TAP-DLY."

## DELAY 2 (Retardo 2)

200-1000 ms /

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo 2 se oye.

## DELAY 3 (Retardo 3)

200-1000 ms /

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo 3 se oye.

## DELAY 4 (Retardo 4)

200-1000 ms /

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo 4 se oye.

## LEVEL 1 (Nivel 1) 0-127

Especifica el nivel de volumen del retardo 1.

## LEVEL 2 (Nivel 2) 0-127

Especifica el nivel de volumen del retardo 2.

## LEVEL 3 (Nivel 3) 0-127

Especifica el nivel de volumen del retardo 3.

## LEVEL 4 (Nivel 4) 0-127

Especifica el nivel de volumen del retardo 4.

## FEEDBACK -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

## HF DAMP (Corte de Alta Frecuencia) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

## BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de retardo.

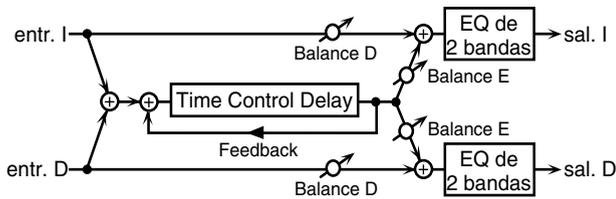
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de retardo.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## TIMECTL-DLY (Control de Tiempo de Retardo)

Le permite controlar el tiempo de retardo a tiempo real. Si desea modificar el tiempo de retardo, el tiempo de retardo y la afinación del sonido de retardo cambian a la velocidad definida por la Aceleración. Dependiendo de los ajustes que efectúe, puede conseguir efectos realmente complicados.



### DELAY (Tiempo de Retardo) 200-1000 ms / 1/4 / 1/8 / 1/16 / 1/32

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que el sonido de retardo se oye.

### ACELERACIÓN 0-15

Especifica el tiempo con el que el tiempo de retardo actual cambiará al nuevo tiempo de retardo especificado cuando éste se ha modificado. La velocidad del cambio de afinación será proporcional al tiempo de retardo.

### FEEDBACK -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

### HF DAMP (Corte de Alta Frecuencia) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

### LOW GAIN -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15-+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de retardo.

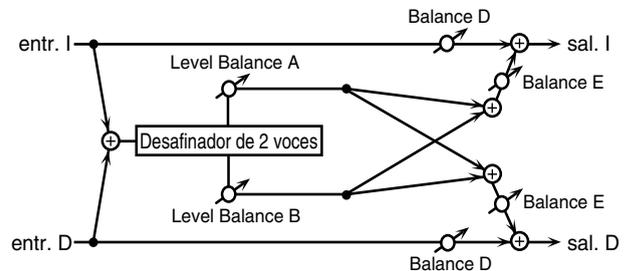
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de retardo.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## 2-P.SHIFT (Desafinador de 2 Voces)

El Pitch Shifter es un efecto que cambia la afinación del sonido original. 2-voice-pitch-shifter tiene dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.



### COARSE A (Afinación Aproximada A) -24-+12

Especifica la cantidad de desafinación en semitonos para el desafinador A. (octava -2-+1)

### FINE A (Afinación Precisa A) -100-+100

Ajusta la cantidad de desafinación en 2 unidades de cién (1 cién = 1/100 de semitono) para el desafinador A.

### PRE DLY A (Tiempo Pre-retardo A) 0.0-500 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido del desafinador A.

### COARSE B (Afinación Aproximada B) -24-+12

Especifica la cantidad de desafinación en semitonos para el desafinador B. (octava -2-+1)

### FINE B (Afinación Precisa B) -100-+100

Ajusta la cantidad de desafinación en 2 unidades de cién (1 cién = 1/100 de semitono) para el desafinador B.

### PRE DLY B (Tiempo Pre-retardo B) 0.0-500 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido del desafinador B.

### MODE (Modo desafinador) 1-5

Los ajustes más altos pueden dar una respuesta más baja, pero la afinación será estable.

### LVL BAL (Nivel de Balance) A100:0B-A0:100B

Ajusta el balance de volumen entre el sonido del desafinador A el del desafinador B.

Con un ajuste de A100:0B sólo saldrá el sonido del desafinador A, y con un ajuste de A0:100B sólo saldrá el sonido del desafinador B.

### FX BAL (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Ajusta el balance de volumen entre el sonido original y el sonido desafinado.

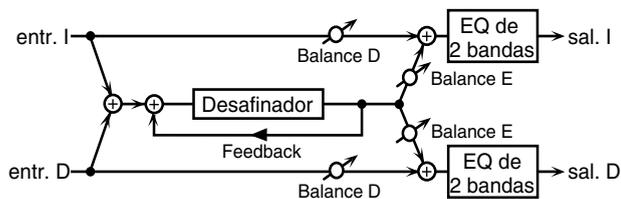
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido desafinado.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### FB-P.SFT (Desafinador Feedback)

Es un desafinador que puede devolver el sonido desafinado a la entrada.



### COARSE (Afinación Aproximada) -24 to +12

Especifica la cantidad de desafinación en intervalos de semitono. (octava -2+1)

### FINE (Afinación Precisa) -100+100

Ajusta la cantidad de desafinación en 2 intervalos de cien (1 cien = 1/100 de semitono)

### PRE DELAY (Tiempo Pre-retardo) 0.0-500 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido desafinado.

### MODE (Modo desafinador) 1-5

Los ajustes más altos pueden dar una respuesta más baja, pero la afinación será estable.

### FEEDBACK -98+98%

Especifica la proporción (%) del sonido desafinado que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

### LOW GAIN -15+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

### HI GAIN (Gain Alto) -15+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

### BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido desafinado.

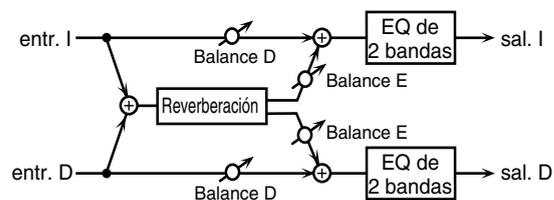
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido desafinado.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### REVERBERACIÓN (REVERB)

La Reverberación añade reverberación al sonido original, simulando un espacio acústico.



### TYPE (Tipo de Reverberación)

#### ROOM1/ROOM2/STAGE1/ STAGE2/HALL1/HALL2

Especifica el tipo de reverberación.

**ROOM1:** Baja reverberación con alta densidad

**ROOM2:** Baja reverberación con poca densidad

**STAGE1:** Reverberación con fuerte reverberación posterior

**STAGE2:** Reverberación con fuertes reflexiones anteriores

**HALL1:** Reverberación clara

**HALL2:** Reverberación rica

### PRE DELAY (Tiempo Pre-retardo) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye la reverberación.

### TIME (Tiempo de Reverberación) 0-127

Especifica la duración de la reverberación.

### HF DAMP (Corte de Alta Frecuencia) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia en la que se cortará la parte de alta frecuencia de la reverberación.

Los ajustes de frecuencia más baja pueden hacer que una gran parte de la gama alta se corte, produciendo un sonido de reverberación más suave.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

### LOW GAIN -15+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

## HI GAIN (Gain Alto) -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

## BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de reverberación.

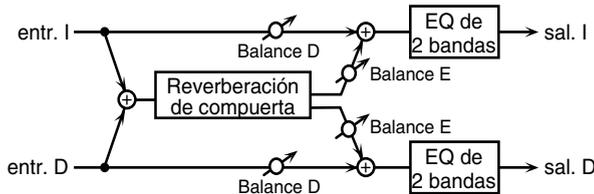
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de reverberación.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## REVERBERACIÓN GATE (GATE-REVERB)

Gate es un efecto de reverberación que corta el sonido de reverberación cuando éste disminuye



## TYPE (Tipo de Reverberación) NORMAL/REVERSE/ SWEEP1/SWEEP2

Especifica el tipo de reverberación.

**NORMAL:** Reverberación gate convencional.

**REVERSE:** Reverberación inversa.

**SWEEP1:** El sonido de reverberación va de derecha a izquierda.

**SWEEP2:** El sonido de reverberación va de izquierda a derecha.

## PRE DELAY (Tiempo Pre-retardo) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye la reverberación.

## GATE TIME 5-500

Especifica la duración de la reverberación.

## LOW GAIN -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de baja frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de baja frecuencia.

## HI GAIN (Gain Alto) -15--+15 dB

Especifica el gain (cantidad de aumento o corte) para la gama de alta frecuencia.

Los ajustes positivos (+) acentuarán (boost) la gama de alta frecuencia.

## BALANCE (Efecto Balance) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de reverberación.

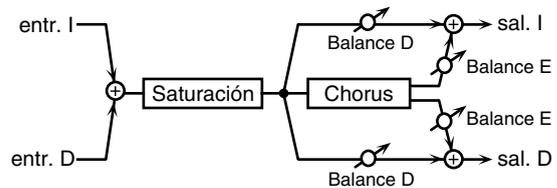
Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido de reverberación.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## OD → CHO (Saturación → Chorus)

Este efecto conecta una saturación y un chorus en series.



## OD DRIVE 0-127

Especifica la cantidad de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

## CHO PREDLY (Pre-retardo Chorus) 0.0-100 ms

Define el intervalo de tiempo desde que se reproduce el sonido original hasta que se reproduce el sonido chorus.

## CHO RATE (Frecuencia Chorus) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

## CHO DEPTH (Profundidad Chorus) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

## CHO BAL (Balance Chorus) D100:0E-D0:100E

Especifica los niveles de volumen relativos para el sonido de saturación que no pasa por chorus, a diferencia del sonido que lo hace.

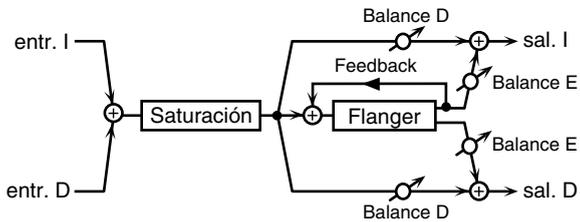
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido de saturación, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido de saturación que haya pasado por chorus.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida

## OD → FL (Saturación → Flanger)

Este efecto conecta una saturación y un flanger en series.



### OD DRIVE 0-127

Especifica la cantidad de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

### FL PRE DLY (Pre-retardo Flanger) 0.0-100 ms

Define el tiempo de retardo entre el sonido original y el sonido flanger.

### FL RATE (Frecuencia Flanger) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido flanger.

### FL DEPTH (Profundidad Flanger) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido flanger.

### FL FEEDBACK (Flanger Feedback) -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

### FL BAL (Balance Flanger) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido de saturación que no pasa por flanger y el sonido de saturación que lo hace.

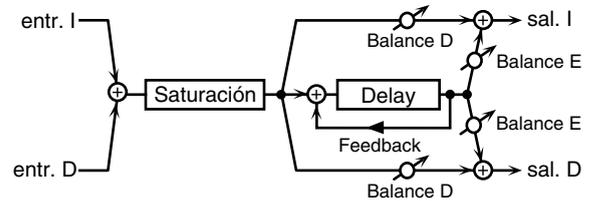
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido de saturación, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido de saturación que haya pasado por flanger.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## OD → DLY (Saturación → Retardo)

Este efecto conecta una saturación y un retardo en series.



### OD DRIVE 0-127

Especifica la cantidad de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

### DLY TIME (Tiempo de retardo) 0.0-500 ms

Define el tiempo de retardo entre el sonido original y el sonido chorus.

### DLY FB (Retardo Feedback) -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

### DLY HF (Retardo de corte HF) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

### DLY BAL (Balance de Retardo) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido de saturación que no pasa por retardo y el sonido de saturación que lo hace.

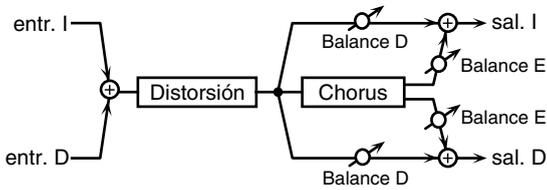
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido de saturación, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido de saturación que haya pasado por retardo.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

**DS → CHO (Distorsión → Chorus)**

Este efecto conecta una distorsión y un chorus en series.



Los parámetros son esencialmente los mismos que “OD → CHO,” con las dos excepciones siguientes.

**DS DRIVE (Unidad de Distorsión) 0–127**

Especifica la cantidad de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

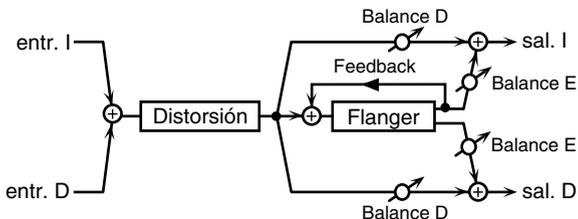
**CHO BAL (Balance Chorus) D100:0E–D0:100E**

Especifica los niveles de volumen relativos para el sonido de distorsión que no pasa por chorus, a diferencia del sonido que lo hace.

Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido de distorsión, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido de distorsión que haya pasado por chorus.

**DS → FL (Distorsión → Flanger)**

Este efecto conecta una distorsión y un flanger en series.



Los parámetros son esencialmente los mismos que en “OD → FL,” con las dos excepciones siguientes.

**DS DRIVE (Unidad de Distorsión) 0–127**

Especifica la cantidad de distorsión para la distorsión. El volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

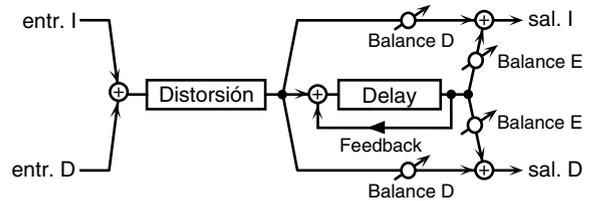
**FL BAL (Balance Flanger) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido de distorsión que no pasa por flanger y el sonido de distorsión que lo hace.

Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido de distorsión, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido de distorsión que haya pasado por flanger.

**DS → DLY (Distorsión → Retardo)**

Este efecto conecta una distorsión y un retardo en series.



Los parámetros son esencialmente los mismos que “OD → DLY,” con las dos excepciones siguientes.

**DS DRIVE (Unidad de Distorsión) 0–127**

Especifica la cantidad de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con la cantidad de distorsión.

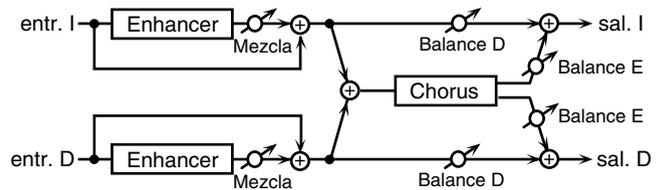
**DLY BAL (Balance de Retardo) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido de distorsión que no pasa por retardo y el sonido de distorsión que lo hace.

Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido de distorsión, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido de distorsión que haya pasado por retardo.

**EH → CHO (Enhancer → Chorus)**

Este efecto conecta un enhancer y un chorus en series.



**EH SENS (Sensibilidad del Enhancer) 0–127**

Especifica la sensibilidad del enhancer.

**EH MIX (Nivel Enhancer Mix) 0–127**

Especifica el volumen de los sonidos armónicos generados por el enhancer, en relación con el sonido original.

**CHO PREDLY (Pre-retardo Chorus) 0.0–100 ms**

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido chorus.

**CHO RATE (Frecuencia Chorus) 0.05–10.0 Hz**

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

**CHO DEPTH (Profundidad Chorus) 0–127**

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

### CHO BAL (Balance Chorus) D100:0E-D0:100E

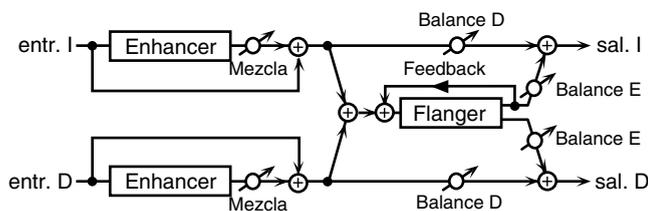
Especifica el balance de volumen entre el sonido enhancer que no pasa por chorus y el sonido de aumento que lo hace. Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido enhancer, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido enhancer que haya pasado por chorus.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### EH → FL (Enhancer → Flanger)

Este efecto conecta un enhancer y un flanger en series.



### EH SENS (Sensibilidad del Enhancer) 0-127

Especifica la sensibilidad del enhancer.

### EH MIX (Nivel Enhancer Mix) 0-127

Especifica el volumen de los sonidos armónicos generados por el enhancer, en relación con el sonido original.

### FL PRE DLY (Pre-retardo Flanger) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido flanger.

### FL RATE (Frecuencia Flanger) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido flanger.

### FL DEPTH (Profundidad Flanger) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido flanger.

### FL FEEDBACK (Feedback Flanger) -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán una fase inversa.

### FL BAL (Balance Flanger) D100:0E-D0:100E

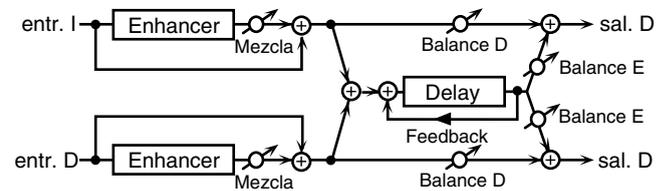
Especifica el balance de volumen entre el sonido enhancer que no pasa por flanger y el sonido enhancer que lo hace. Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido enhancer, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido enhancer que haya pasado por flanger.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

### EH → DLY (Enhancer → Retardo)

Este efecto conecta un enhancer y un retardo en series.



### EH SENS (Sensibilidad del Enhancer) 0-127

Especifica la sensibilidad del enhancer.

### EH MIX (Nivel Enhancer Mix) 0-127

Especifica el volumen de los sonidos armónicos generados por el enhancer, en relación con el sonido original.

### DLY TIME (Tiempo de Retardo) 0.0-500 ms

Define el tiempo de retardo entre el sonido original y el sonido de retardo.

### DLY FB (Retardo Feedback) -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

### DLY HF (Retardo de Corte HF) 200-8000 Hz, BYPASS

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

### DLY BAL (Balance de Retardo) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido enhancer que no pasa por retardo y el sonido enhancer que lo hace.

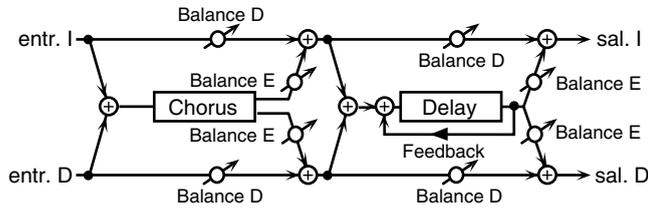
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido enhancer, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido enhancer que haya pasado por retardo.

### LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

**CHO → DLY (Chorus → Retardo)**

Este efecto conecta un chorus y un retardo en series.



**CHO PREDLY (Pre-retardo Chorus) 0.0–100 ms**

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido chorus.

**CHO RATE (Frecuencia Chorus) 0.05–10.0 Hz**

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

**CHO DEPTH (Profundidad Chorus) 0–127**

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

**CHO BAL (Balance Chorus) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido chorus.

Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste D0:100E sólo saldrá el sonido chorus.

**DLY TIME (Tiempo de Retardo) 0.0–500 ms**

Especifica el tiempo de retardo entre el sonido original y el sonido de retardo.

**DLY FB (Retardo Feedback) -98–+98%**

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

**DLY HF (Retardo de Corte HF) 200–8000 Hz, BYPASS**

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

**DLY BAL (Delay Balance) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido chorus que no pasa por retardo y el sonido chorus que lo hace.

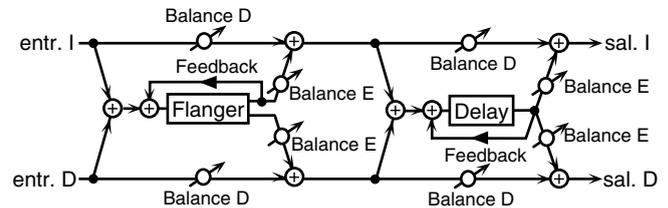
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido chorus, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido chorus que haya pasado por retardo.

**LEVEL (Nivel de salida) 0–127**

Especifica el volumen de salida.

**FL → DLY (Flanger → retardo)**

Este efecto conecta un flanger y un retardo en series.



**FL PRE DLY (Pre-retardo Flanger) 0.0–100 ms**

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido flanger.

**FL RATE (Frecuencia Flanger) 0.05–10.0 Hz**

Especifica la frecuencia de modulación del sonido flanger.

**FL DEPTH (Profundidad Flanger) 0–127**

Especifica la profundidad de modulación del sonido flanger.

**FL FEEDBACK (Feedback Flanger) -98–+98%**

Especifica la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán una fase inversa.

**FL BAL (Balance Flanger) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste de D0:100E sólo saldrá el sonido flanger.

**DLY TIME (Tiempo de Retardo) 0.0–500 ms**

Especifica el tiempo de retardo entre el sonido original y el sonido de retardo.

**DLY FB (Retardo Feedback) -98–+98%**

Especifica la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada.

Los ajustes positivos (+) volverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producirán la fase inversa.

**DLY HF (Retardo de Corte HF) 200–8000 Hz, BYPASS**

Especifica la frecuencia con la que se cortará la gama de alta frecuencia del sonido de retardo que vuelve a la entrada.

Si no desea que se corte el sonido, seleccione BYPASS.

**DLY BAL (Balance Delay) D100:0E–D0:100E**

Especifica el balance de volumen entre el sonido flanger que no pasa por retardo y el sonido flanger que lo hace.

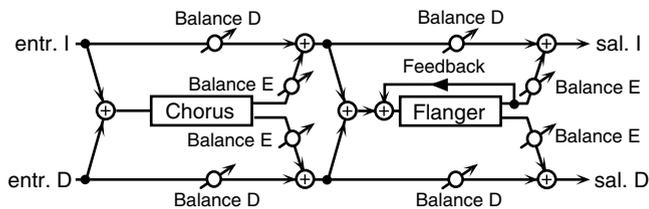
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido flanger, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido flanger que haya pasado por retardo.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida

## CHO → FL (Chorus → Flanger)

Este efecto conecta un chorus y un flanger en series.



## CHO PREDLY (Pre-retardo Chorus) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido chorus.

## CHO RATE (Frecuencia Chorus) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus.

## CHO DEPTH (Profundidad Chorus) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido chorus.

## CHO BAL (Balance Chorus) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido chorus.

Con un ajuste de D100:0E sólo saldrá el sonido original, y con un ajuste D0:100E sólo saldrá el sonido chorus.

## FL PRE DLY (Pre-retardo Flanger) 0.0-100 ms

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido flanger.

## FL RATE (Frecuencia Flanger) 0.05-10.0 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del sonido flanger.

## FL DEPTH (Profundidad Flanger) 0-127

Especifica la profundidad de modulación del sonido flanger.

## FL FEEDBACK (Feedback Flanger) -98-+98%

Especifica la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán el sonido a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) procurarán una fase inversa.

## FL BAL (Balance Flanger) D100:0E-D0:100E

Especifica el balance de volumen entre el sonido chorus que no pasa por flanger y el sonido chorus que lo hace.

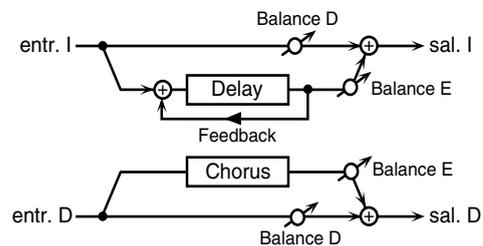
Un ajuste de D100:0E producirá sólo la salida del sonido chorus, mientras que un ajuste de D0:100E causará sólo la salida del sonido flanger que haya pasado por flanger.

## LEVEL (Nivel de salida) 0-127

Especifica el volumen de salida.

## CHO/DLY (Chorus Retardo)

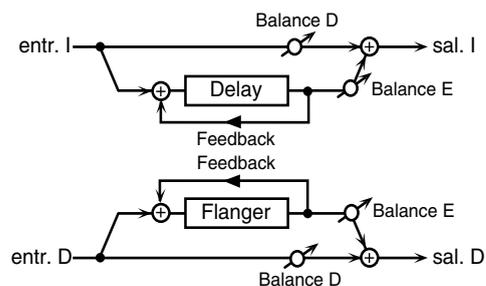
Este efecto conecta un chorus y un retardo en paralelo.



\* Los parámetros que puede definir son los mismos que para "CHO → DLY." Sin embargo, el ajuste Delay Balance determina el nivel de balance para el sonido original y el sonido de retardo.

## FL/DLY (Flanger Retardo)

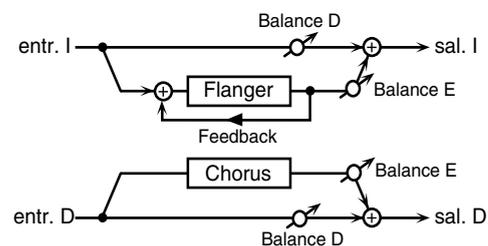
Este efecto conecta un flanger y un retardo en paralelo.



\* Los parámetros que puede definir son los mismos que para "FL → DLY." Sin embargo, el ajuste Delay Balance determina el nivel de balance para el sonido original y el sonido de retardo.

## CHO/FL (Chorus Flanger)

Este efecto conecta un chorus y un flanger en paralelo.



\* Los parámetros que puede definir son los mismos que para "CHO → FL." Sin embargo, el ajuste Flanger Balance determina el nivel de balance para el sonido original y el sonido flanger.

# Capítulo 8 Cambiar los instrumentos de la interpretación

Puede cambiar el instrumento (tono) utilizado para cada uno de las partes "DRUM," "BASS," "INST 1," "INST 2", y sustituirlo por un instrumento diferente (tono).

Cada uno de los sonidos de estos instrumentos se denomina **Instrumento**. Conmute estos instrumentos para cambiar los sonidos del instrumento utilizado en una interpretación.

## Para guardar los ajustes modificados

Si modifica estos ajustes para una canción definida por el usuario, los contenidos se perderán cuando pase a otra canción/estilo.

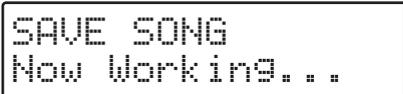
Si desea guardar estos ajustes, utilice el siguiente procedimiento.

### 1. Pulse [REC], hasta que se ilumine el botón.

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

### 2. Pulse [STOP].

Aparecerá la siguiente pantalla, y los ajustes se guardarán.



```
SAVE SONG
Now Working...
```

Cuando los ajustes se hayan salvado, volverá a la pantalla anterior.



No apague el JS-5 ni extraiga la tarjeta de memoria del JS-5 mientras el "□" aún aparezca a la izquierda de la pantalla (mientras se escriben datos), ya que así se evita que se produzcan errores en la escritura de datos, y que afecte negativamente a operaciones posteriores.



Si ha cambiado el ajuste para canciones predefinidas, si desea guardar estos ajustes, cópielos a una canción definida por el usuario (p. 82).



Si pulsa [SHIFT] + [REC], los ajustes se guardarán de inmediato.

## Cambiar los instrumentos de la parte de percusión

Si desea cambiar los sonidos de percusión utilizados para la parte de percusión, conmute el **Grupo de percusión**. El grupo de percusión son conjuntos de distintos sonidos de instrumentos de percusión



"Lista del grupo de percusión" (p. 144)

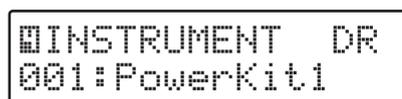
### 1. Seleccione una canción.

### 2. Pulse [PART].

### 3. Pulse [CURSOR] para seleccionar "4 INSTRUMENT."

### 4. Pulse [DRUM], hasta que se ilumine el botón.

Se ha seleccionado la parte de percusión.



```
INSTRUMENT DR
001:PowerKit1
```

↑  
Grupo de percusión

### 5. Gire [VALUE] para seleccionar el Grupo de Percusión.

\* Si pulsa [START], puede seleccionar el Grupo de Percusión mientras escucha la interpretación.

### 6. Cuando haya terminado de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].

La pantalla original vuelve a aparecer.

\* Si desea guardar los ajustes, realice el procedimiento para pertinente.

### Cambiar los instrumentos de la parte bass

Cambie los instrumentos utilizados para la parte bass por instrumentos distintos.



“Lista de instrumentos” (p. 143)

1. Seleccione una canción.
2. Pulse [PART].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar “4 INSTRUMENT.”
4. Pulse [BASS], hasta que se ilumine el botón  
Se ha seleccionado la parte bass.

```
INSTRUMENT  BS
006:Pick Bass 1
```

↑  
Instrumento

5. Gire [VALUE] para seleccionar el instrumento.  
*\* Si pulsa [START], puede seleccionar el instrumento mientras escucha la interpretación.*
6. Cuando haya terminado de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].  
La pantalla original vuelve a aparecer.  
*\* Si desea guardar los ajustes, realice el procedimiento para pertinente (p. 109).*

### Cambiar los instrumentos de la parte INST

Cambie los instrumentos utilizados para la parte INST 1 o INST 2 por instrumentos distintos.



“Lista de instrumentos” (p. 143)

1. Seleccione una canción.
2. Pulse [PART].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar “4 INSTRUMENT.”
4. Pulse [INST 1] o [INST 2], hasta que se ilumine el botón.

Se ha seleccionado la parte INST 1 o INST 2. Los botones que no sean de la parte seleccionada parpadean.

I1: Inst 1  
I2: Inst 2

```
INSTRUMENT  I1
036:Power Guitar
```

↑  
Instrumento

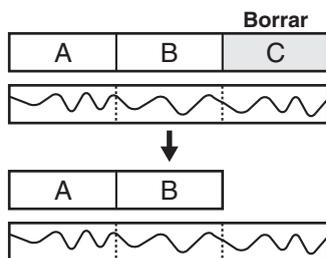
5. Gire [VALUE] para seleccionar el instrumento.  
*\* Si pulsa [START], puede seleccionar el instrumento mientras escucha la interpretación.*
6. Cuando haya terminado de hacer los ajustes, pulse [PART] otra vez, o pulse [EXIT].  
La pantalla original vuelve a aparecer.  
*\* Si desea guardar los ajustes, realice el procedimiento para pertinente (p. 109).*

# Capítulo 9 Grabar sus propias interpretaciones

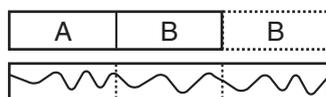
Este capítulo explica los procedimientos utilizados para grabar interpretaciones con la guitarra, vocales, u otro tipo de introducción en la pista de Audio para canciones definidas por el usuario.

## Notas

- Debería grabar interpretaciones de audio en la pista de audio una vez finalizada la grabación/edición de la canción definida por el usuario.
- Los datos de audio se guardan en la misma memoria que la canción (USUARIO o TARJETA) que ha seleccionado para la grabación.
- Si después de efectuar la grabación edita la canción definida por el usuario y cambia el número de compás, las operaciones de edición, excepto la de Borrar (p. 114) no podrán realizarse en los datos de audio. Esto significará que el número de compases de la canción será diferente al número de compases de los datos de audio.



- Si reproduce una canción para la cuál el número de compases es menor que el número de compases de los datos de audio, el último compás de la canción se reproducirá repetidamente hasta que haya finalizado la reproducción de datos de audio.



- Si ha ajustado el modo Sync (p. 133) de manera que el JS-5 reproduzca en sincronización bajo control desde un dispositivo MIDI externo, será imposible grabar en la pista de audio.

## Antes de la grabación

Antes de empezar a grabar, a continuación se ofrece una explicación acerca de los tiempos de grabación y los parámetros ajustados durante el proceso de grabación.

## Acerca del tiempo de grabación

- A continuación se muestra el tiempo de grabación disponible al utilizar la Memoria del usuario.  
**Hi-Fi:** 1 minuto, 35 segundos  
**LONG:** 1 minuto, 58 segundos
- \* Puede grabar hasta seis canciones, dentro del tiempo mostrado anteriormente.
- Los datos se pueden grabar en las tarjetas de memoria (SmartMedia) en los siguientes casos.

	32 MB	64 MB
Hi-Fi	27 minutos, 11 segundos	54 minutos, 28 segundos
LONG	33 minutos, 59 segundos	68 minutos, 5 segundos

- \* Según la cantidad de datos guardados en la tarjeta de memoria, el tiempo de grabación disponible para los datos de audio puede ser inferior al mostrado anteriormente.
- \* Los tiempos de grabación que aparecen en la lista pueden aplicarse a grabaciones de naturaleza continua. El tiempo de grabación disponible disminuye considerablemente si graba numerosos segmentos cortos de datos de audio (cada uno en un intervalo de varios segundos).

### RECUERDE

Adquiera SmartMedia en su distribuidor informático local o en un comercio de cámaras digitales.

- \* El JS-5 puede utilizar de 8 MB a 64 MB de smart media con un voltaje de la fuente de alimentación de 3.3 V.
- \* Roland S2M-5/S4M-5 SmartMedia no se puede utilizar.

## Seleccionar la introducción de grabación

Ajuste el conmutador REC INPUT para que coincida con el dispositivo conectado al jack REC INPUT.

- GUITARRA:** Si ha conectado una guitarra eléctrica (o bajo), o si están conectados una guitarra eléctrica (o bajo) y un procesador de efectos (El simulador de Amp de la guitarra funciona.)
- LINE:** Si está conectada una guitarra acústica eléctrica, o un teclado
- MIC:** Si ha un micrófono conectado

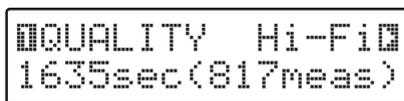
### Seleccionar la Calidad de Audio

Al grabar, seleccione si desea dar prioridad a la calidad de audio o a la longitud de la grabación de la pantalla de Selección de la calidad de grabación.

- Hi-Fi:** Selecciónelo para grabar en una calidad de sonido alta.
- LONG:** Selecciónelo si desea aumentar el tiempo de grabación.

### Comprobar el tiempo de grabación disponible

Si se visualiza la pantalla de espera de grabación de la pista de audio (p. 112), puede pulsar el [CURSOR ►] varias veces para acceder a la siguiente pantalla.



Tiempo de grabación disponible y número máximo de compases

En esta pantalla, podrá verificar el tiempo de grabación disponible y el número de compases en la calidad de grabación seleccionada.

- \* Tenga en cuenta que el tiempo indicado es simplemente estimado, y, como tal, incluye un cierto margen de error.

Pulsando [LONG REC] para cambiar la calidad de grabación, podrá comparar el tiempo de grabación disponible para "LONG" y "Hi-Fi."

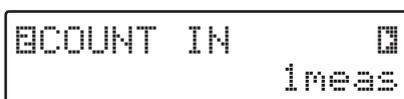
- \* No podrá cambiar el modo de grabación si en la canción seleccionada ya existen datos de audio grabados.

### Ajustes de la Claqueta

Si se visualiza la pantalla de espera de grabación de la pista, puede pulsar el [CURSOR ►] varias veces para acceder a la pantalla de ajuste de la Claqueta.

Si ajusta la claqueta en "1meas" (compás) o "2meas" (compases) en la pantalla de ajustes de la Claqueta podrá empezar a grabar después de que se reproduzca una claqueta.

Si añade la claqueta, podrá confirmar el punto de inicio y el tiempo utilizado para la grabación.



### Operaciones de grabación (nuevas grabaciones)

1. Seleccione la canción definida por el usuario que desea grabar.

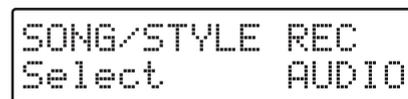
- \* No podrá seleccionar canciones definidas por el usuario almacenadas en las tarjetas de memoria si no ha insertado ninguna tarjeta.

2. Ajuste el tempo requerido (p. 60).

3. Pulse [REC], hasta que se ilumine el botón.

Aparecerán la pantalla de Selección de pista de grabación, [SONG], [CHORD] y flash [AUDIO TRACK].

- \* Cuando esté seleccionado un Estilo de usuario, [STYLE] parpadeará.

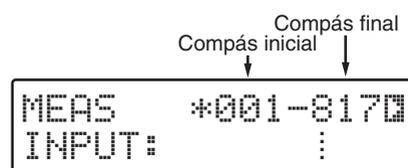


Pista de grabación

- \* Para cancelar, pulse [EXIT].

4. Pulse [AUDIO TRACK] para seleccionar la Pista de Audio.

Aparecerá la pantalla de espera de grabación para la Pista de Audio.



- \* Si la canción no contiene datos de audio, aparecerá "\*" en la pantalla.

5. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para ajustar los compases inicial y final del intervalo a grabar.

- \* No puede ajustar el compás de inicio para grabar en un punto anterior al compás de inicio de la interpretación (el compás indicado en la pantalla de la izquierda).

- \* Pulsando [FWD] [RWD] o [RESET] podrá cambiar el compás en el cuál se iniciará la reproducción. No obstante, no se puede ajustar después del compás de inicio de la grabación.

6. Pulse [LONG REC] para seleccionar el modo de grabación.

**Hi-Fi:** Selecciónelo para grabar con una calidad de sonido alta.

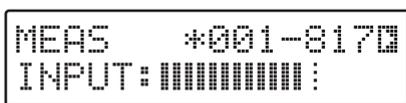
**LONG:** Selecciónelo si desea aumentar el tiempo de grabación.

Si "LONG" está seleccionado, [LONG REC] se ilumina.

- Si pulsa el [CURSOR ►] varias veces para seleccionar "1 QUALITY," podrá comprobar el tiempo de grabación disponible. (p. 112)
- Si pulsa el [CURSOR ►] varias veces para seleccionar "2 COUNT IN," podrá definir ajustes de la claqueta.

## 7. Ajustar el nivel de grabación.

Toque la guitarra y gire [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación del sonido introducido en REC INPUT de modo que se visualice "■" en la parte derecha más lejana del contador de niveles dentro del intervalo de niveles adecuados (consulte el siguiente diagrama).



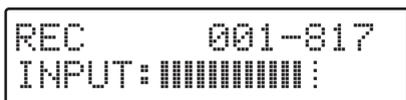
Nivel de grabación Variedad adecuada

## 8. Pulse [START].

Se visualizará pantalla de grabación de la pista de Audio y se iniciará la grabación. [REC] se iluminará.

Si está seleccionada la claqueta, ésta se indica en la pantalla de la izquierda mientras el sonido del contador suena simultáneamente.

Cuando se visualiza la claqueta, empieza la grabación.



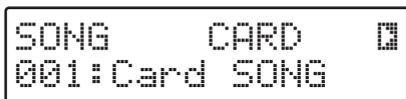
## 9. Una vez finalizada la grabación, pulse [STOP].

[REC] se apaga y reaparece la pantalla de canciones.

## Reproducción

Pulse [START] en la pantalla de canciones hasta que se ilumine el botón.

Los datos de audio se reproducen al mismo tiempo que la interpretación.



\* Puede ajustar el volumen en que se reproducirán los datos de audio. (p. 83)

\* Aunque los datos de audio están sincronizados incluso cuando se cambia el tempo, si aumenta o disminuye el tempo por un factor o dos, provocará que los datos se reproduzcan de forma incorrecta.

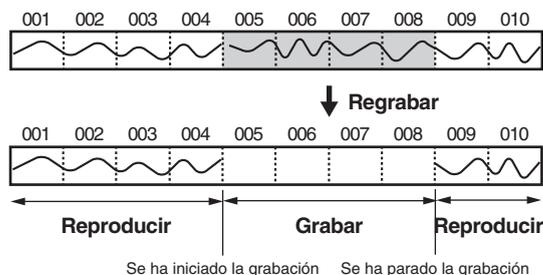
\* En algunas formas de datos de audio, al disminuir el tempo puede parecer que el sonido presente un retardo añadido; mientras que al incrementar el tempo, algunos sonidos pueden parecer interrumpidos.

## Grabar de nuevo (Regrabar)

Si no consigue efectuar una buena grabación de una interpretación, puede grabarla de nuevo (regrabación).

Dado que la regrabación se ejecuta sobre un intervalo especificado en unidades de compás, puede **regrabar sólo sobre un intervalo de muchos compases** o **especificar todos los compases y regrabar desde el principio de la interpretación.**

Al regrabar, la pista de Audio se reproduce mientras la grabación se inicia y se detiene después del número de compases especificado, después del cuál la interpretación pasa al modo Play.



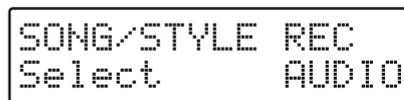
### 1. Seleccione la canción definida por el usuario que desea regrabar.

\* No podrá seleccionar las canciones definidas por el usuario almacenadas en tarjetas de memoria si no hay ninguna tarjeta insertada.

### 2. Pulse [REC], hasta que se ilumine el botón.

Aparecerán la pantalla de Selección de la pista de grabación, [SONG], [CHORD], y flash [AUDIO TRACK].

\* Cuando seleccione un Estilo de usuario, [STYLE] parpadeará.

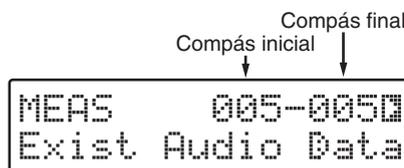


Pista de grabación

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

### 3. Pulse [AUDIO TRACK] para seleccionar la pista de Audio.

Aparecerá la siguiente pantalla, y el compás en el que empiece la grabación parpadeará.



### 4. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para ajustar los compases de inicio y final del intervalo a regrabar.

- \* No podrá ajustar el compás de inicio para la regrabación en un punto anterior al compás de inicio de la interpretación (el compás indicado en la pantalla izquierda).
- \* Pulsando [FWD] [RWD] o [RESET] podrá cambiar el compás en el cuál se iniciará la reproducción. No obstante, no podrá ajustarlo después del compás de inicio de la grabación.

### 5. Pulse [START].

Dado que los compases especificados en el Paso 4 ya contienen datos de audio, pase primero a la pantalla de borrado de datos de audio.

Aparecerá una pantalla de confirmación, que le pedirá si desea borrar los datos de audio en el intervalo especificado.

- \* Para cancelar, pulse [EXIT].

```
ERASE 005-008
Are You Sure?
```

### 6. Pulse [ENTER] para borrar los datos.

Los datos de audio se borran y reaparece la pantalla de espera de grabación.

```
MEAS *005-008
INPUT:
```

Cuando el intervalo a regrabar sobrepase el número de compases disponibles para la grabación, aparecerá la siguiente pantalla.

```
ERASE 005-008
No More Memory
```

En este caso, utilice [CURSOR] y [VALUE] para que aparezca la pantalla de espera de grabación y cambie los compases de inicio y final del segmento a regrabar.

- \* Si no desea cambiar el intervalo de compases a regrabar, puede borrar los datos de audio grabados en otra canción, y así, aumentar el número de compases disponibles para la grabación.

### 7. Pulse [RWD], [FWD], y [RESET] como se requiera para ajustar el compás de inicio para la interpretación.

- \* El compás de inicio para la interpretación no se puede ajustar en un punto posterior al compás de inicio para la grabación.

### 8. Pulse [START] y se iniciará la grabación.

Si está seleccionada la claqueta, ésta se indica en la pantalla de la izquierda mientras el sonido del contador suena simultáneamente.

Cuando se visualiza la claqueta, empieza la grabación.

```
REC 005-008
INPUT: [CLAPETA]
```

La interpretación grabada previamente se reproduce.

Al reproducir estos sonido, la nueva grabación se realiza sólo en el intervalo especificado.

### 9. Una vez finalizada la grabación, pulse [STOP].

[REC] se apaga, y la pantalla de canciones reaparece.



Si desea borrar sólo una parte de los datos de audio, siga los pasos 1-6 para regrabar y pulse [STOP].

## Borrar los datos grabados

Utilice el siguiente procedimiento para eliminar todos los datos de audio de la canción definida por el usuario seleccionada actualmente.

### 1. En la pantalla de canciones, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).

Aparecerá la pantalla Borrar para canciones.

```
DELETE SONG? [ ]
TRACK: ALL
```

↑  
Datos a borrar

### 2. Gire [VALUE] para seleccionar "AUDIO."

```
DELETE SONG? [ ]
TRACK: AUDIO
```

### 3. Pulse [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le pedirá que confirme que desea borrar los datos de audio.

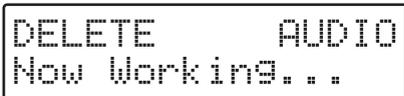
```
DELETE AUDIO
Are You Sure?
```

- \* Para cancelar, pulse [EXIT].

4. Para borrar los datos, pulse [ENTER].

Los datos de audio se borrarán.

Aparecerá la siguiente pantalla.

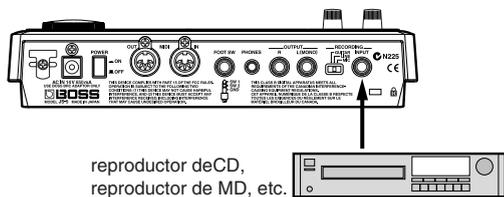


Cuando haya terminado de borrar, la pantalla indicará "Completado!"

## Utilizar el JS-5 como Phrase Trainer

Al grabar sonidos desde CDs, MDs, u otras fuentes en la pista de Audio, puede utilizar el JS-5 como "phrase trainer" adecuado para copiar y repetir fragmentos difíciles. El ajuste del tempo también le permitirá reproducir frases rápidas en tempos más lentos.

### Conexiones



reproductor de CD,  
reproductor de MD, etc.

\* REC INPUT en una entrada mono para utilizarlo con conectores estándar. Si el dispositivo que desea conectar dispone de salida stereo, conéctelo a los jacks L o R.

### Grabación

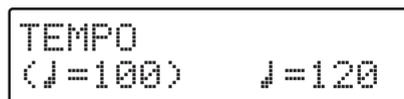
Los procedimientos son los mismos que para las "Operaciones de grabación (nuevas grabaciones)" (p. 112).

- Las canciones se reproducen durante la grabación (y reproducción); se enmudecen las partes de Percusión-INST 2 (consulte los procedimientos en la p. 63).
- Ajuste el tempo en 120 o cerca (consulte los procedimientos en la p. 60).

## Confirmar el Tempo utilizado para grabar

Si selecciona una canción con datos de audio grabados, puede comprobar el tempo utilizado cuando se grabaron dichos datos de audio.

1. Pulse [TEMPO] hasta que se ilumine el botón.



↑  
Tempo original

Si pulsa [ENTER], el tempo actual se ajusta en el mismo valor que el original.

\* No podrá cambiar tempo original.

# Capítulo 10 Varias técnicas de interpretación

## Reproducir una canción repetidamente (Reproducción en bucle)

Puede tener un rango de compases especificados de reproducción repetida. Se denomina "Reproducción en bucle."

Puede ajustar dos segmentos de bucle (Bucle 1 y 2) en cualquier canción.

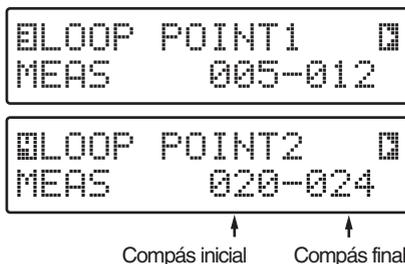
## Ajustar un bucle mientras se para la interpretación

\* Describe el procedimiento para ajustar el bucle 1. Si ajusta el bucle 2, sustituya "LOOP 2" por "LOOP 1" dónde aparece en el siguiente texto.

### 1. Seleccione una canción.

\* Si no se inserta ninguna tarjeta de memoria, no puede seleccionar "CARD" incluso si pulsa [CARD].

### 2. Pulse [CURSOR] y seleccione "3 LOOP POINT 1" para el bucle 1, o "4 LOOP POINT 2" para el bucle 2.



### 3. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para cambiar el punto de inicio y punto de edición del bucle.

#### NOTA

Si desea guardar los ajustes, realice el procedimiento pertinente (p. 109).

#### NOTA

No apague el JS-5 ni extraiga la tarjeta de memoria del JS-5 mientras "□" aún aparezca a la izquierda de la pantalla (mientras se escriben datos), ya que así se evita que se produzcan errores en la escritura de datos, y que afecte negativamente a operaciones posteriores.

#### RECUERDE

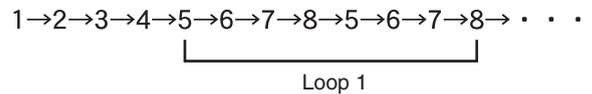
Si ha cambiado los ajustes para las canciones predefinidas, si desea guardar los ajustes, cópielos en una canción definida por el usuario (p. 82).

#### RECUERDE

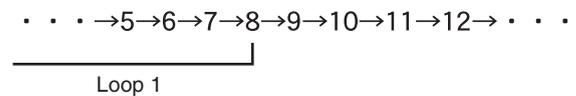
Al pulsar [LOOP 1] ([LOOP 2]) alternativamente conmuta el bucle activado (encendido) y desactivado (apagado).

## Como reproducir bucles

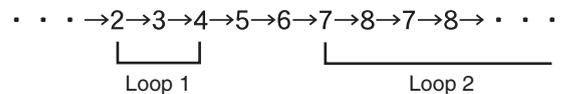
Por ejemplo, si una canción tiene del compás 5 al compás 8 ajustado como Bucle 1, y inicia la reproducción de una canción desde el principio, la canción evoluciona como se indica a continuación.



Si pulsa [FWD] o la pedalera (p. 117) mientras se reproduce el bucle, cuando se finaliza el bucle 1, se sale del bucle, y la canción continua desde el compás 9.



Para poner otro ejemplo, si los compases del 2 al 8 se ajustan como bucle 1 y los compases 7 y 8 se ajustan como bucle 2, y pulsa [START] o la pedalera (p. 117) mientras el bucle 1 se reproduce, se reproduce el bucle, luego la interpretación se reproduce hasta el final del bucle 1, se reproducen los compases 5 y 6, y luego empieza el bucle 2.



\* Si reproduces una canción en bucle que contenga datos de audio, al ajustar el tempo demasiado rápido o lento puede dar la impresión de que el sonido se interrumpe.

#### CONSEJO

Si pulsa [SHIFT]+[LOOP 1]([LOOP 2]) cuando la canción reproducida se para ajustará el compás actual como el compás de inicio / final del bucle. (El botón del bucle parpadeará.)

\* Para cancelar, pulse [STOP]. (El ajuste cambiará.)

Luego, pulse [FWD] para cambiar compases, y pulse [LOOP 1] ([LOOP 2]) para ajustar el compás como el último compás del bucle. (El botón del bucle se encenderá.)

## Utilizar la pedalera para iniciar/parar la reproducción

Con una pedalera (como la FS-5U opcional) conectada al jack de la pedalera en el panel posterior de JS-5, puede iniciar e parar interpretaciones con el pie.

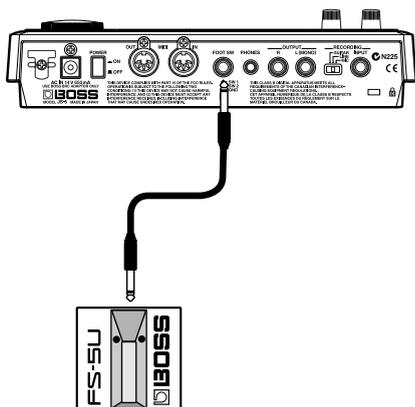
Además, utilizando un cable especial (el PCS-31 opcional), puede conectar dos pedaleras.

## Cómo conectar la pedalera

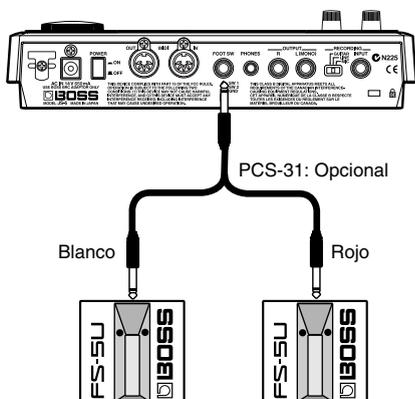


Para evitar un mal funcionamiento, daños en los altavoces, o otros problemas al conectar la pedalera al JS-5, primero asegúrese de bajar al máximo el volumen de todos los dispositivos conectados y de desconectar la fuente de alimentación.

### Al conectar una pedalera

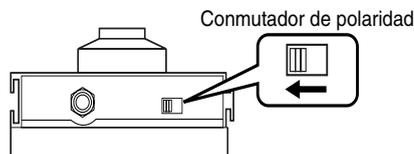


### Al conectar dos pedaleras



\* Conecte la PEDALERA 1 en el conector con la banda blanca y la PEDALERA 2 al conector con la banda roja.

\* Cuando conecte una pedalera (el FS-5U opcional) al jack de la pedalera, ajuste el conmutador de polaridad como aparece a continuación.



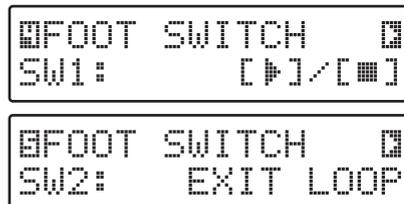
## Ajustar las funciones de pedalera

Selecciona las funciones que se realizan cuando se pulse la PEDALERA 1 o la PEDALERA 2.

Puede ajustar la PEDALERA 1 y 2 para realizar las mismas o distintas funciones.

\* Cuando sólo haya una pedalera conectada, se aplica a la PEDALERA 1.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione "4 FOOT SWITCH 1" o "5 FOOT SWITCH 2."



3. Gire [VALUE] para seleccionar la función de pedalera.

#### [▶]/[■] (Iniciar/Parar):

Si pulsa la pedalera cuando se para la interpretación se inicia la interpretación, si pulsa la pedalera cuando se reproduce la interpretación ésta se para.

#### [■] [▶]/[■] (Reiniciar & Iniciar/parar):

Si pulsa la pedalera cuando se para la interpretación se inicia la interpretación, si pulsa la pedalera cuando se reproduce la interpretación ésta se para y vuelve al principio de la canción.

#### SALIR DEL LOOP:

Si pulsa la pedalera durante la interpretación se produce la salida del bucle.

#### FORMA INTRO-BREAK2:

Si pulsa la pedalera durante su interpretación, el botón de la forma específica parpadeará (en estado de espera), y la forma especificada se seleccionará en el siguiente compás.

### **ENMUDECER LA PISTA DE PERCUSIÓN:**

Cada vez que pulse la pedalera, la parte especificada conmutará entre “enmudecer (silencio)” y “no enmudecer (sonido).”

El botón estará apagado cuando esté enmudecido, e iluminado cuando suene.

- 4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, vuelva a pulsar [UTILITY], o pulse [EXIT].**

La pantalla original aparecerá.

# Capítulo 11 Crear Estilos de Usuario

Puede crear y guardar hasta 20 estilos de usuario diferentes. Como con los estilos predefinidos, las ocho formas de cada estilo pueden utilizarse en la composición del mismo.

La grabación de los estilos de usuario también se puede realizar utilizando el **Realtime Recording**.

Aunque puede grabar interpretaciones mientras se realizan mediante el Realtime Recording, **no puede conducir el Realtime Recording utilizando solamente el JS-5**.

Graba los patrones de interpretación reproduciendo un teclado MIDI conectado al conector MIDI IN del JS-5.



No apague el JS-5 ni extraiga la tarjeta de memoria del JS-5 mientras el "□" aún aparezca a la izquierda de la pantalla (mientras se escriben datos), ya que así se evita que se produzcan errores en la escritura de datos, y que afecte negativamente a operaciones posteriores.

## Puntos a tener en cuenta al crear Estilos de Usuario

Para asegurar que la canción de usuario reproduce correctamente la progresión de acordes especificada en la pista de acordes, crea sus datos de reproducción utilizando acordes con "DO" como nota fundamental o frases en clave de "DO."

Así, la función de Acompañamiento convierte los varios acordes basados en los sonidos en clave de "DO" o en sonidos de acordes en "DO".

Cuando sólo se reproducen acordes, como en el acompañamiento de acordes, se crean los datos de interpretación utilizando acordes con "DO" como nota fundamental (los ejemplos de este acorde incluye "DO6" (DO, MI, SOL, LA) entre otros). Así, cuando se seleccionan los ajustes del "ARPEGGIO" en el **modo de Arranger (consulte los siguientes)**, los sonidos en los datos de interpretación se adaptarán para coincidir con las notas que forman los acordes. Sin embargo, si utiliza estos ajustes de modo de Arranger no le permite reproducir notas distintas a las que forman los acordes.

Pero utilizando otra técnica, no sólo puede componer acordes, sino también reproducir frases melódicas que coincidan con la progresión de los acordes. En este caso, las frases se crean en clave de "DO." Así, cuando se selecciona "OBBLIGATO" en el modo de Arranger, los sonidos en los datos de interpretación se adaptan para que entren en las escalas de las notas que forman los acordes. Sin embargo, como los ajustes "OBBLIGATO" le permiten reproducir notas distintas a las que forman los acordes, puede haber casos en que no pueda detectar los acordes que se reproducen.

- \* Cuando se reproducen Estilos exactamente como se han compuesto, es decir sin convertir los acordes, entre N.C. (Tipo no acorde) en la pista de acordes (p. 71). Esto le permite crear canciones utilizando cada estilo como patrón independiente. Sin embargo, así se utilizan más estilos que en canciones en las que se convierten los acordes, y este método también usa mucha más memoria.

## Acerca del Modo de Arranger

Puede cambiar la forma de convertir los acordes (la adaptación) ajustando el Estilo de usuario al modo de Arrange .

- \* Si no puede cambiar el modo Arrange de la parte de percusión (se fija a NO ARRANGE).
- \* Se han seleccionado modos de Arrange adecuados a los Estilos Predefinidos. Cuando cambie el modo de un estilo actual, realice los cambios después de haber copiado antes (p. 10) el Estilo Predefinido a los Estilos de usuario.

### NO ARRANGE:

Los datos de interpretación en las pistas ajustados a "NO ARRANGE" se interpretan en versión original, sin adaptaciones (Conversión de acordes). Las partes de percusión se mantienen en este modo.

### BASS:

Este ajuste es para las interpretaciones de bajos. Como en "OBBLIGATO," las notas en los datos de interpretación se desplazan automáticamente en escalas que coincidan con los acordes.

Además, las notas más altas que las de los registros de bajos se bajan una octava. También, cuando se selecciona acorde On-Bass, el tono fundamental se pasa a la nota bajo.

### OBBLIGATO:

Es mejor para interpretaciones que incluyan frases melódicas. las notas en los datos de interpretación se desplazan en escalas que coincidan con los acordes.

### ARPEGGIO:

Es bueno para arpeggios y acordes. Las notas en los datos de interpretación se transforman en notas en los acordes que se entran. Este modo reproduce otras notas convertidas no centrales en el acorde.

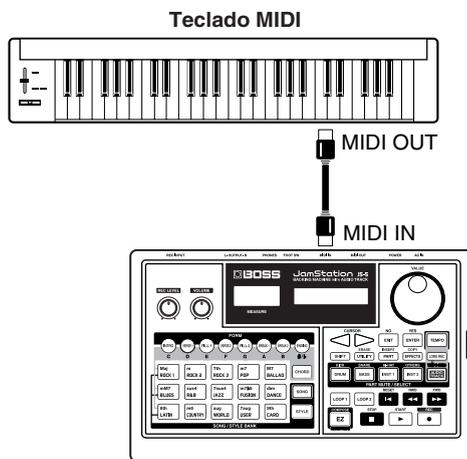
- \* Si no desea enviar todos los datos de interpretación de la pista de interpretación de estilo mediante el Arranger, entre "DO" para la pista de acorde y "N.C (- -)" para el tipo de acorde. N.C ajusta el estilo para interpretar el acorde como aparecen en los datos de interpretación, sin convertir los acordes.
- \* Si entra N.C. (Tipo No Acorde) a la pista de acordes desactiva los ajustes del modo Arrange para el estilo que se interpreta.

Durante la grabación, puede utilizar la función **Metrónomo**. Para más información sobre como utilizar el Metrónomo, consulte “Cambiar los ajustes del Metrónomo” (p. 128).

\* Con los ajustes de fábrica, el metrónomo sonará.

## Preparar la Grabación

Cuando utilice el Realtime Recording, conecte el JS-5 a un teclado MIDI, y ajuste los Canales MIDI (p. 131) para las partes a grabar.



Parte	Canal MIDI
Percusión	10
Bajo	2
Inst 1	3
Inst 2	4

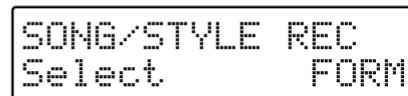
## Operación de Grabación

1. Seleccione el Estilo de Usuario para el destino de grabación.
  - 1) Pulse [STYLE], hasta que se ilumine el botón.
  - 2) Pulse [USER] o [CARD], para conmutar a “USER” (el JS-5) o “CARD” (tarjeta de memoria).
    - \* Si no se inserta ninguna tarjeta de memoria, no puede seleccionar “CARD” ni siquiera al pulsar [CARD].
  - 3) Gire [VALUE] para seleccionar un número de Estilo.

2. Pulse [FORM] para seleccionar la Forma a grabar. El botón de la Forma seleccionada parpadeará.

3. Pulse [REC], hasta que se ilumine el botón. [SONG], [STYLE], [CHORD], y [AUDIO TRACK] parpadearán, y aparecerá la pantalla de Selección de Pista de Grabación.

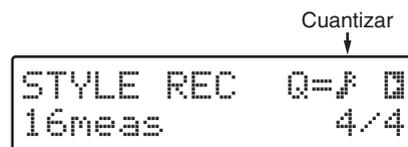
\* Cuando se selecciona una Canción Predefinida, sólo se ilumina [STYLE].



Pista de grabación

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

4. Pulse [STYLE]. Aparecerá la pantalla de Recording Standby del Estilo de Usuario.



Número de compases

Tiempo

5. Ajuste el canal MIDI del teclado MIDI al mismo número que el de la parte a grabar.

6. Pulse [PART].

7. Pulse [CURSOR] para seleccionar “4 INSTRUMENT.”



Instrumento

8. Gire [VALUE] para seleccionar el instrumento (Grupo de percusión).

9. Cuando termine de realizar los ajustes, vuelva a pulsar [PART], o pulse [EXIT].

## 10. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para ajustar Cuantizar.

**Quantize** corrige las discrepancias en la temporización durante la grabación de los rellenos y las pausas, con ella temporización ajustada a la longitud de la nota seleccionada. Cuando se ajusta a “- -,” los datos se graban con la temporización exacta del botón pulsado.

Pantalla	Quantize	Pantalla	Quantize
	Negra		tresillo de corchea
	Tresillo de negra		semicorchea
	corchea	--	sin cuantizar

## 11. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar la Longitud de la Forma.

Valores de ajuste: 1-16

la longitud de la Forma se ajusta en unidades de un compás.

\* No se puede cambiar si ya hay datos grabados.

## 12. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar el tiempo de la Forma.

Valores de ajuste: 2/4–16/4, 5/8–16/8

\* Sólo se puede ajustar un tiempo a un Estilo. No puede ajustar distintos tiempos para cada Forma.

\* No se puede cambiar si ya hay datos grabados.

Si ajusta una Parte de percusión, consulte el paso 15.

## 13. Pulse [CURSOR] varias veces para acceder a la pantalla de ajuste del modo Arrange para la parte que desea grabar.

Parte BASS

```

┌──────────┐
│ARRANGE MODE  │
│BS           BASS│
└──────────┘
    
```

Parte INST 1

```

┌──────────┐
│ARRANGE MODE  │
│I1           OBBLIGATO│
└──────────┘
    
```

Parte INST 2

```

┌──────────┐
│ARRANGE MODE  │
│I2           OBBLIGATO│
└──────────┘
    
```

## 14. Ajuste [VALUE] para ajustar el modo Arrange.

Valores de ajuste: NO ARRANGE, BASS, OBBLIGATO, ARPEGGIO



“Acerca de Modo Arrange” (p. 10)

## 15. Pulse [CURSOR] para seleccionar “1 COUNT IN.”

```

┌──────────┐
│COUNT IN    │
│             1meas│
└──────────┘
    
```

## 16. Gire [VALUE] para seleccionar la claqueta.

Valores de ajustes: OFF, 1meas, 2meas

Cuando utilice la claqueta, ajústelo a “1meas” (compás) o “2meas” (compás).

Cuando no utilice la claqueta, ajústelo a “OFF.”

## 17. Pulse [START].

Aparecerá la pantalla Grabación de Parte a Tiempo Real, y se inicia la grabación.

Cuando se selecciona la claqueta, se indica la claqueta en la parte izquierda de la pantalla mientras se reproduce el sonido de contador simultáneamente. Después que aparezca la claqueta, empieza la grabación.

```

┌──────────┐
│STYLE REC Q=♪ │
│Recording...  │
└──────────┘
    
```

## 18. Toque el teclado MIDI y grabe los sonidos.

Con Partes de Percusión, los Instrumentos de Percusión se graban mientras se toca el teclado MIDI.

Se graban los instrumentos de percusión del Grupo de Percusión seleccionado que correspondan a la tecla tocada (Número de Nota).

- Durante la grabación, los bucles se reproducen según la longitud especificada en la Forma.



Para más información sobre la correspondencia entre Números de Notas e Instrumentos de Percusión, consulte la “Lista de Grupo de Percusión” (p. 144).

### Borrar una interpretación

Si desea borrar una interpretación grabada, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]) para acceder a la siguiente pantalla.

```

┌──────────┐
│REALTIME ERASE│
│Select Part   │
└──────────┘
    
```

Cuando pulse [BASS]–[INST 2], la interpretación de la parte de la que pulsó el botón se borrará.

## 19. Cuando haya terminado la grabación, pulse [STOP].

Se vuelve a visualizar la pantalla de Recording Standby para el estilo.

### Borrar un Estilo de Usuario/Borrar Datos de la Forma Especificada

Así es como puede borrar el estilo de usuario seleccionado. También se pueden borrar sólo los datos de la forma especificada.

1. Seleccione el Estilo de Usuario del que desea borrar los datos.
2. Mientras la reproducción esté parada, pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).
3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "DELETE STYLE?"  
Aparecerá la pantalla de borrar el estilo.

```
DELETE STYLE?
FORM#          ALL
      ↑
      Datos a borrar
```

4. Gire [VALUE] para especificar los datos a borrar.  
**ALL:**  
Borra el estilo de usuario seleccionado.  
**INTRO-ENDING:**  
Borra los datos de la forma seleccionada.
5. Pulse [ENTER].  
Aparece la pantalla de confirmación de borrado.

```
DELETE          ALL
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

6. Pulse [ENTER] para borrar los datos.  
Se ejecutará el borrado, y cuando termine la pantalla indicará "Completed!"

### Copiar Formas

Copia el contenido de la Forma seleccionada y la copia a otra Forma en el mismo Estilo.

1. Visualiza la pantalla de Recording Standby del Estilo de Usuario.  
(p. 120)
2. Pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).  
Aparece la pantalla de copia de Forma.

```
COPY FORM?
to          VERSE2
```

3. Gire [VALUE] para seleccionar la Forma de fuente de copia.
4. Pulse [ENTER].  
Aparece la pantalla de confirmación de copia.

```
COPY to      VERSE2
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

5. Pulse [ENTER] cuando desee ejecutar la copia.  
La copia se ejecutará, y cuando acabe la pantalla indicará "Completed!"

## Borrar Partes

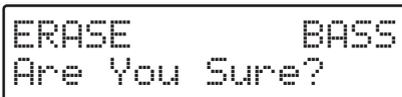
Borra el contenido de la Parte especificada (excepto en la pista de Audio) en la Forma seleccionada.

1. Visualiza la pantalla de Recording Standby del Estilo de Usuario.  
(p. 120)
2. Pulse [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).
3. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "ERASE PART?"  
Aparece la pantalla de borrar Parte.



ERASE PART? BASS

4. Gire [VALUE] para seleccionar una Parte.
5. Pulse [ENTER].  
Aparece la pantalla de confirmación de borrado.



ERASE BASS  
Are You Sure?

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

6. Pulse [ENTER] para borrar los datos.  
El borrado se ejecutará, y cuando termine la pantalla indicará "Completed!"

## Copiar Estilos

Copia un estilo (Predefinido o de Usuario) a los Estilos de Usuario.

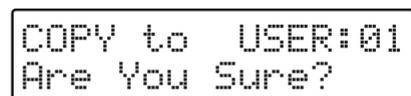
1. Mientras la reproducción esté parada, pulse [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).
2. Pulse [CURSOR ►] para seleccionar "COPY STYLE?"  
Aparece la pantalla de copiar estilos.



COPY STYLE?  
to \*USER:01

↑                    ↑  
Estilo de Destino  
categoría / número

3. Seleccione la canción definida por el usuario a utilizar como destino de copia.
  - Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar "USER" (el JS-5) o "CARD" (tarjeta de memoria).
    - \* Si no hay ninguna tarjeta de memoria insertada, no podrá seleccionar "CARD" ni siquiera al pulsar [CARD].
  - Utilice [CURSOR] y [VALUE] para seleccionar un número de Estilo.
4. Cuando haya escogido un número, pulse [ENTER].  
Aparece la pantalla de confirmación de copia.



COPY to USER:01  
Are You Sure?

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

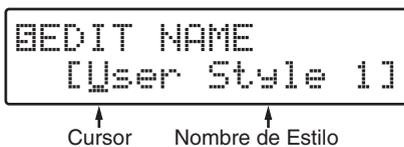
5. Pulse [ENTER] cuando desee ejecutar la copia.  
La copia se ejecutará, y cuando termine la pantalla indicará "Completed!"

### Dar nombre al Estilo

Añade nombres (Nombres de estilo) a los estilos que cree.

1. Seleccione el Estilo de Usuario al que desee dar nombre.
2. Pulse [REC] para visualizar la pantalla de Recording Standby del estilo.
3. Pulse [CURSOR ►] varias veces para seleccionar "5 EDIT NAME?".

Aparecerá la pantalla de entrada de Nombre de Estilo.



4. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para entrar los caracteres.
  - Si pulsa [SHIFT] + [◀], el cursor se desplazará al inicio del nombre.
  - Si pulsa [SHIFT] + [▶], el cursor se desplazará al final del nombre.
  - Si pulsa [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), se insertará un espacio en la ubicación del cursor.
  - Si pulsa [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), el carácter en la ubicación del cursor se borrará, y los caracteres subsiguientes se desplazarán a la izquierda para llenar el espacio en blanco.
  - Si mantiene pulsado [SHIFT] y gira [VALUE], aparecerán mayúsculas / minúsculas / símbolos / (espacio) / números.
5. Repita el paso 4 si es necesario.
  - \* Para cancelar, pulse [EXIT].
6. Para finalizar el procedimiento, pulse [STOP].

# Capítulo 12 Utilizar tarjetas de memoria

Si utiliza tarjetas de memoria opcionales podrá realizar las siguientes acciones (SmartMedia) con el JS-5.

- Puede guardar hasta un máximo de 100 Canciones de Usuario (incluyendo datos de audio) y un máximo de 20 Estilos de Usuario diferentes.

Las Canciones de Usuario y los Estilos de Usuario almacenados en tarjetas de memoria se pueden manejar igual que las Canciones de Usuario y los Estilos de Usuario guardados en la Memoria de Usuario.

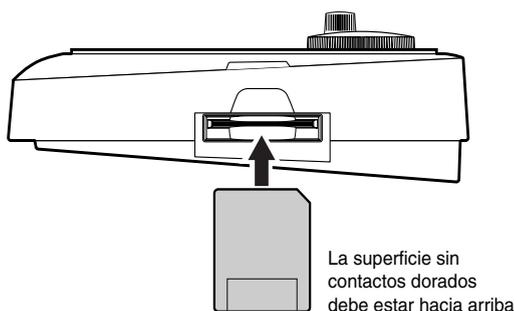
- Puede guardar todos los datos guardados y todos los ajustes del JS-5, los ajustes del sistema incluidos, en una tarjeta de memoria, y después restaurarlos (cargarlos) en el JS-5 siempre que sea necesario.

## Tarjetas de memoria



Adquiera SmartMedia en su distribuidor informático local o en un comercio de cámaras digitales.

- \* *El JS-5 puede utilizar de 8 MB a 64 MB de smart media con un voltaje de la fuente de alimentación de 3.3 V.*
  - \* *Roland S2M-5/S4M-5 SmartMedia no se puede utilizar.*
- Inserte las tarjetas de memoria en la ranura MEMORY CARD sólo cuando se detenga la interpretación de una Canción.



- \* *Inserte una tarjeta de memoria de manera que la superficie de los contactos (dorada) no se encuentre cara arriba.*
- \* *Inserte la tarjeta firmemente y completamente en la ranura.*
- \* *No toque los contactos de la tarjeta ni permita que se ensucien o se engrasen.*
- \* *No extraiga la tarjeta de memoria ni desactive el JS-5 si está llevando a cabo una operación en la que interviene la tarjeta (por ejemplo, si formatea, lee o escribe datos), ya que podría destruir los datos o incluso dejar la tarjeta inservible.*
- \* *Si pega una cinta adhesiva de Protección contra Escritura en el*

*área de Protección contra Escritura en una tarjeta, no podrá formatear ni escribir datos en la tarjeta. Para más detalles acerca de la cinta de Protección contra Escritura, consulte el manual del usuario que se entrega con la tarjeta de memoria. Si intenta formatear o escribir en una tarjeta que tiene una cinta de Protección contra Escritura pegada, aparecerá la siguiente pantalla.*

Protected!

## Inicializar la Tarjeta de Memoria

La Tarjeta de Memoria debe formatearse antes de utilizarla para el JS-5.

Además, las tarjetas ya utilizadas en un JS-5 de las cuáles se han borrado los datos también deben formatearse.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] para seleccionar "12 CARD FORMAT?".

MEMORY CARD  
FORMAT?

3. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de confirmación Card Format.

CARD FORMAT  
Are You Sure?

- \* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

4. Pulse [ENTER] para empezar a formatear la tarjeta.

Aparecerá la siguiente pantalla y se iniciará el proceso de formateo.

CARD FORMAT  
PASS: ■■■■

Cuando se haya formateado la tarjeta, la pantalla mostrará el mensaje "Completed!"

# Guardar Todos los Ajustes del JS-5 en la Tarjeta

Se guardan todos los datos en los ajustes de Memoria del Usuario y la Memoria del Sistema en un archivo. Este archivo recibe el nombre de “**Archivo de Seguridad**”.

Puede guardar un máximo de diez Archivos de Seguridad.

\* El número de archivos de seguridad que pueden guardarse en una tarjeta de memoria varía según la capacidad de la tarjeta.

\* Los archivos de seguridad tienen nombres asignados — BACKUP01 a BACKUP10. Estos nombres de archivo no pueden cambiarse.

**1. Compruebe que ha insertado un cable de alimentación en la ranura MEMORY CARD.**

**2. Pulse [UTILITY].**

**3. Pulse [CURSOR] para seleccionar “13 SYSTEM BACKUP to CARD?”**

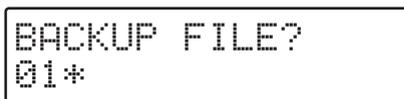
Aparecerá la pantalla System Backup.



```
13 SYSTEM
BACKUP to CARD?
```

**4. Pulse [ENTER].**

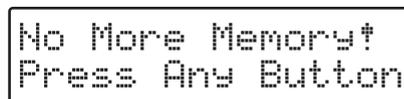
Aparecerá la pantalla Backup File.



```
BACKUP FILE?
01*
```

Si la tarjeta no dispone de suficiente memoria, aparecerá la siguiente pantalla, y no podrá guardar los datos.

En este caso, inserte otra tarjeta con suficiente memoria o borre los datos innecesarios (p. 10).



```
No More Memory!
Press Any Button
```

Pulse [ENTER] o [EXIT] para volver a la pantalla System Backup.

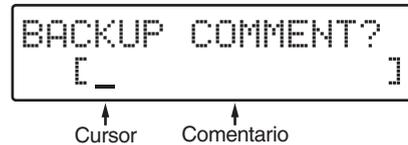
**5. Gire [VALUE] para seleccionar el Archivo de Seguridad.**

\* Si el archivo de seguridad no contiene datos, aparecerá un asterisco (“\*”).

**6. Pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla Backup Comment.

Puede añadir un comentario (memo) que conste de hasta doce caracteres en el archivo de seguridad seleccionado.



```
BACKUP COMMENT?
[ _ ]
```

↑ Cursor      ↑ Comentario

**7. Utilice [CURSOR] y [VALUE] para introducir los comentarios.**

■ Si pulsa [SHIFT] + [◀], el cursor se desplazará al principio del comentario.

■ Si pulsa [SHIFT] + [▶], el cursor se desplazará al final del comentario.

■ Si pulsa [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), se insertará un espacio en la posición del cursor.

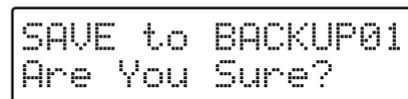
■ Si pulsa [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), el carácter de la posición del cursor se borrará y los caracteres siguientes se moverán a la izquierda para llenar el espacio.

■ Si mantiene pulsado [SHIFT] y gira [VALUE], se visualizarán las mayúsculas / minúsculas / símbolos / (espacio) / numerales.

**8. Repita el Paso 7 las veces requeridas.**

**9. Una vez entrado el comentario, pulse [ENTER].**

Aparecerá la pantalla de confirmación Save to Backup.



```
SAVE to BACKUP01
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

**10. Pulse [ENTER].**

Empieza la copia.



```
BACKUP BACKUP01
PASS: ■■■
```



Nunca desactive el JS-5 ni extraiga la tarjeta de memoria durante una copia de seguridad.

Una vez finalizada la copia de seguridad, la pantalla mostrará el mensaje “Completed!”

## Volver a los Archivos de Seguridad Guardados en una Tarjeta del JS-5

Devuelve los Archivos de Seguridad guardados en una tarjeta de memoria de nuevo al JS-5. Esta función recibe el nombre de **Cargar**.

1. Compruebe que hay un cable de alimentación insertado en la ranura MEMORY CARD.
2. Pulse [UTILITY].
3. Pulse [CURSOR] para seleccionar "14 SYSTEM LOAD from CARD?"  
Aparecerá la pantalla System Load.

```

SYSTEM          █
LOAD BACKUP?
    
```

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Load File para seleccionar el Archivo de Seguridad.

```

LOAD FILE?
01:2000.05.01
    
```

↑  
Comentario

5. Gire [VALUE] para seleccionar el archivo a cargar.
  - \* Si el archivo de seguridad no contiene datos, aparecerá un asterisco ("\*").
  - \* No podrá cargar archivos de seguridad que no contengan datos. En este caso, no podrá seguir con operaciones subsiguientes, aunque pulse [ENTER].

6. Una vez seleccionado el archivo a cargar, pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Load de confirmación de la carga.

```

LOAD    BACKUP01
Are You Sure?
    
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

7. Pulse [ENTER].  
Se inicia la carga.

```

LOAD    BACKUP01
PASS: ████
    
```



Nunca desactive el JS-5 ni extraiga la tarjeta de memoria mientras la carga está en progreso.

Una vez finalizada la Carga, la pantalla mostrará el mensaje "Completed!"

## Borrar Datos en una Tarjeta

Borra los Archivos de Seguridad innecesarios.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] para seleccionar "15 SYSTEM DELETE BACKUP?"  
Aparecerá la pantalla System Delete para borrar Archivos de Seguridad.

```

SYSTEM          █
DELETE BACKUP?
    
```

3. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Delete File para seleccionar los Archivos a borrar.

```

DELETE FILE
10:BACKUP01
    
```

4. Gire [VALUE] para seleccionar el archivo a borrar.
5. Una vez seleccionado el archivo a borrar, pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de confirmación Delete Backup para borrar Archivos.

```

DELETE BACKUP01
Are You Sure?
    
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

6. Pulse [ENTER] para borrar el archivo.  
Aparecerá la siguiente pantalla y se borrará el archivo.

```

DELETE BACKUP01
Now Working...
    
```



Nunca desactive el JS-5 ni extraiga la tarjeta de memoria mientras se está borrando un archivo.

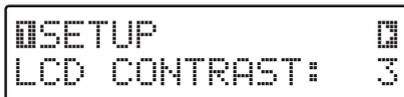
Cuando se haya borrado el archivo, la pantalla mostrará el mensaje "Completed!"

# Capítulo 13 Cambiar el Entorno Operativo

## Ajustar el Contraste de la Pantalla

Si la pantalla de la derecha es difícil de utilizar, ajuste el contraste.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] para seleccionar "1 SETUP LCD CONTRAST."



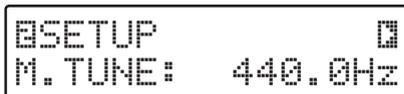
1 SETUP LCD CONTRAST: 3

3. Gire [VALUE] para ajustar el contraste.  
Valores de ajuste: 1–4
4. Para acabar de realizar el ajuste, vuelva a pulsar [UTILITY], o pulse [EXIT].

## Afinar el generador de sonido del JS-5

Afina el generador de sonido del JS-5.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione "2 SETUP M.TUNE."



2 SETUP M. TUNE: 440.0Hz

3. Gire [VALUE] para afinar.  
Valores de ajuste: 427.4–456.2 Hz  
El valor visualizado es la frecuencia de la clave LA4.
4. Para acabar de realizar el ajuste, vuelva a pulsar [UTILITY], o pulse [EXIT].

## Cambiar los Ajustes del Metrónomo

Puede cambiar los ajustes (parámetros) del sonido del metrónomo reproducido durante la grabación en tiempo real de un Estilo de Usuario.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] para seleccionar "3 SETUP METRONOME."



3 SETUP METRONOME: LEVEL2

3. Gire [VALUE] para cambiar el valor del ajuste.  
Valores de ajuste: Off, LEVEL1, LEVEL2  
Cuando quiera reproducir el sonido del metrónomo, ajústelo a "LEVEL1" (para el volumen mínimo) o "LEVEL2" (para el volumen máximo).  
Para mantener el metrónomo en silencio, ajústelo a "OFF."
4. Cuando haya acabado de realizar el ajuste, vuelva a pulsar [UTILITY], o pulse [EXIT].

## Copiar Canciones de Usuario y Estilos entre el JS-5 y Tarjetas de Memoria

Puede copiar bloques de Canciones y datos de Estilos (datos de acompañamiento) desde el JS-5 (Memoria del Usuario) a la tarjeta de memoria, al igual que desde la tarjeta de memoria al JS-5 (Memoria del Usuario).

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione "10 ALL BACKING COPY?"  
Aparecerá la pantalla All Backing Copy, para copiar datos de acompañamiento.

```

ALL BACKING
COPY? USER+CARD
    
```

3. Gire [VALUE] para seleccionar la dirección de la copia.  
**USER→CARD:** Copia desde la Memoria del Usuario a la tarjeta de memoria.  
**CARD→USER:** Copia desde la tarjeta de memoria a la Memoria del Usuario.

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Copy User Card para confirmar la copia.

```

COPY USER+CARD
Are You Sure?
    
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

5. Pulse [ENTER].  
Se visualizará la pantalla de confirmación para el borrado de los datos del destino desde el que se copian los datos.

\* Todos los datos de Audio grabados en el destino se borrarán automáticamente.

CARD→USER

```

DELETE USER DATA
Are You Sure?
    
```

USER→CARD

```

DELETE CARD DATA
Are You Sure?
    
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

6. Pulse [ENTER] para ejecutar el borrado.

La copia se ejecutará.

Aparecerá la siguiente pantalla mientras se realice el proceso.

```

COPY USER+CARD
Now Working...
    
```

Cuando la copia haya terminado, en la pantalla aparecerá "Completed!"

## Borrar Datos en un Grupo

Puede borrar en un grupo de secuencia de datos guardados en la Memoria del Usuario (en la unidad) o en una tarjeta de memoria.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione "11 ALL DATA ERASE?"  
Aparecerá la pantalla All Data Erase para borrar datos.

```

ALL DATA
ERASE? USER
    
```

3. Gire el dial para seleccionar los datos que desea borrar.  
**USER:** Borra los datos de la secuencia de borrado en la Memoria del Usuario.  
**CARD:** Borra todos los datos de secuencia en una tarjeta de memoria.

4. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla Erase Card para confirmar el borrado de los datos.

```

ERASE CARD
Are You Sure?
    
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

5. Para borrar los datos, pulse [ENTER].  
Los datos se borran.  
Mientras se realiza el borrado aparece la siguiente pantalla.

```

ERASE CARD
Now Working...
    
```

Cuando se termina el borrado, la pantalla indica "Completed!"

### Volver a los ajustes por defecto de fábrica

Transforma todos los ajustes en el JS-5 a los valores que tenían ajustados desde la fábrica. Se denomina **Ajustes por defecto**.

Cuando realiza un Ajuste por defecto, se borran todas las secuencias de datos y los otros ajustes se reajustan a sus valores por defecto estándar.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione "16 SYSTEM FACTORY RESET?"

Aparecerá la pantalla de Ajustes por defecto.

```
16SYSTEM  [ ]  
FACTORY RESET?
```

3. Pulse [ENTER].

Aparecerá una pantalla Factory Reset que le confirmará la operación de Ajustes por defecto.

```
FACTORY RESET  
Are You Sure?
```

\* Para cancelar, pulse [EXIT].

4. Para borrar los datos, pulse [ENTER].

Los datos se han borrado.

Aparecerá la siguiente pantalla mientras se realiza el proceso.

```
FACTORY RESET  
Now Working...
```

Cuando el Ajuste por defecto haya terminado, la pantalla indicará "Completed!"

### Visualizar la Memoria Restante

Puede comprobar la memoria restante disponible en la Memoria del usuario, en la tarjeta de memoria insertada, y en el Área Temporal.

#### RECUERDE

El **Área Temporal** es la memoria temporal que se utiliza para acceder a los datos guardados en la Memoria del Usuario y en las tarjetas de memoria, grabar Canciones y Estilos, y editar datos.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] para visualizar la pantalla deseada.

Área Temporal

```
MEMORY FREE [ ]  
TEMPORARY: 96%
```

Memoria del Usuario

```
MEMORY FREE [ ]  
USER: 2048KB
```

Tarjeta de Memoria

```
MEMORY FREE [ ]  
CARD: 65536KB
```

La memoria restante en el Usuario y en la tarjeta se indica en kilobytes; la memoria restante en el Área Temporal se expresa como un porcentaje del total.

#### RECUERDE

Un kilobyte (KB) es una unidad que indica la cantidad de espacio de datos.

3. Para volver a la pantalla original, vuelva a pulsar [UTILITY], o pulse [EXIT].

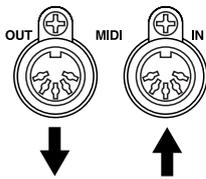
# Capítulo 14 Controlar el JS-5 con el MIDI

## ¿Qué es el MIDI?

El MIDI (Interface Digital de Instrumento Musical) es un estándar que proporciona el intercambio de interpretaciones y otra información entre los instrumentos electrónicos y ordenadores. Los datos los pueden enviar dispositivos equipados con conectores MIDI cuando éstos están conectados mediante cables MIDI.

## Conectores MIDI

El JS-5 está equipado con conectores MIDI IN y MIDI OUT.



### MIDI IN

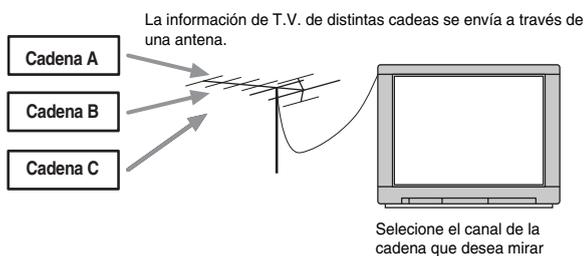
Los datos entrantes desde un dispositivo MIDI externo conectado se reciben aquí. Debería estar conectado con el conector del dispositivo MIDI, MIDI OUT.

### MIDI OUT

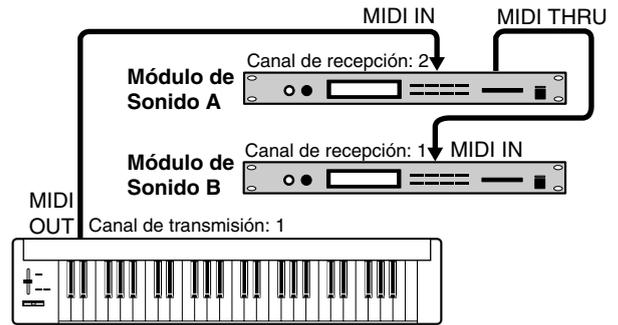
Envía datos desde el JS-5. Debería estar conectado con el conector MIDI IN del dispositivo externo MIDI.

## Canales MIDI

MIDI utiliza canales, denominados canales MIDI (de 1 a 16), parecidos a los canales de televisión. La información sólo se puede intercambiar cuando los dispositivos que envían y reciben están en el mismo canal.



Cuando los canales MIDI se han ajustado como se indica más adelante, al digitar el teclado el sonido se reproduce en el generador de sonido B.



## Canales MIDI en el JS-5

En el JS-5, los canales se ajustan para cada parte (Drum, Bass, Inst 1, e Inst 2).

<b>Drum:</b>	10
<b>Bass:</b>	2
<b>Inst 1:</b>	3
<b>Inst 2:</b>	4
<b>Audio Track:</b>	5 (Sólo mensaje de volumen)

## Información MIDI Gestionada por el JS-5

Con MIDI, se transmiten varios tipos de información relacionada con la interpretación, y en consecuencia existe una variedad de tipos de datos diferentes (mensajes). La información MIDI se divide en la que es gestionada en el nivel de canal (Mensajes de Canal), y la que no está relacionada con los canales (Mensajes del Sistema).

## Información Gestionada por todos los canales MIDI (Mensajes de canal)

Existen mensajes para transmitir información sobre las operaciones durante las interpretaciones.

### Mensajes Nota

Corresponden a los datos de funcionamiento de las teclas desde el teclado. Los diferentes Mensajes Nota aparecen a continuación.

**Note Number:** Posición de la tecla (afinación)

**Note On:** Tecla pulsada

**Note Off:** Tecla liberada

**Velocity:** Velocidad de pulsación de la tecla

### Parte de percusión

Se asigna un Número de Nota a todos los instrumentos de percusión que forman el Grupo de Percusión. Esto permite que cada instrumento de percusión del Grupo de Percusión reproduzca sonidos distintos a medida que se envíen sus Números de Nota correspondientes.

## Partes Bass/Inst 1 y 2

Se gestionan como son, sin variar su afinación.

## Cambio de Programa

### Parte Drum

Conmuta el Grupo de Percusión.

### Partes Bass/Inst 1 y 2

Conmuta el instrumento.

## Cambio de control

Envía información para aumentar la expresividad en las interpretaciones.

## Mensajes no Relacionados con los Canales MIDI (Mensajes del Sistema)

Los Mensajes del Sistema incluyen Mensajes Exclusivos, mensajes necesarios para sincronizar la interpretación, mensajes para prevenir errores, y otros tipos de mensajes.

### Exclusivos del Sistema

Estos mensajes se utilizan cuando se graban datos como Canciones de Usuario creadas con el JS-5 o ajustes para Estilos de Usuario en otro JS-5 conectado o en un secuenciador externo.

### Común

Esta categoría incluye Selección de Canción, que da información referente a la selección de canciones, y Puerto de Posición de Canción, utilizado para indicar la posición actual de reproducción en una canción.

### Tiempo Real

Estos mensajes se utilizan durante interpretaciones sincronizadas.

Incluye Transmisión de Reloj, utilizado para hacer coincidir tempos, Iniciar/Parar e Inicio continuo de las interpretaciones (para reiniciar canciones paradas mientras se reproducían).

Además, los Mensajes de Detección Activa ayudan a prevenir sonidos atascados cuando se utilizan dispositivos externos MIDI conectados por cables MIDI o por otros medios.

## Acerca de la Tabla de Implementación MIDI

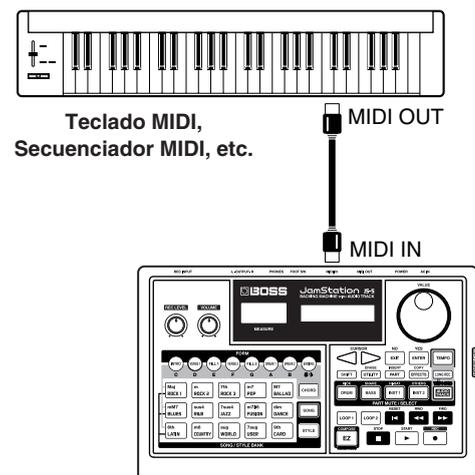
No todos los mensajes MIDI se pueden intercambiar entre todos los dispositivos; los mensajes desde un dispositivo deben tener algo en común con los del dispositivo conectado. Por eso, los manuales del usuario de los dispositivos MIDI incluyen una Tabla de Implementación MIDI para permitir al

usuario ver rápidamente los otros dispositivos compatibles. Comparando las tablas de implementación MIDI, el usuario puede comprobar los mensajes que se pueden intercambiar.



## Utilizar el JS-5 como un Módulo de Sonido MIDI

Puede enviar datos de interpretación desde un instrumento MIDI externo para interpretar los datos en el JS-5.



Ajusta el canal que envía al instrumento MIDI externo para que coincida con el Canal MIDI de la parte cuando desea reproducir en el JS-5.

Parte	Canal MIDI
Drum	10
Bass	2
Inst 1	3
Inst 2	4

## Cambiar los Tonos

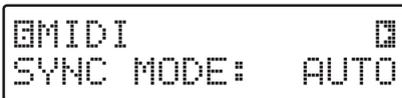
Hace que el instrumento de la Parte receptora (o, para la Parte de Percusión, el Conjunto de Percusión) cambie según el Programa de Cambio enviado desde un instrumento MIDI externo.

## Sincronizar una Interpretación

Puede tocar el JS-5 sincronizado con un instrumento MIDI externo, como un secuenciador MIDI.

Para sincronizar una interpretación con un dispositivo externo MIDI, es necesario decidir si el JS-5 o el instrumento MIDI externo el inicio y la parada, y que tiempo, el del JS-5 o el del dispositivo MIDI externo, se debería seguir (Modo Sync).

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione "6 MIDI SYNC MODE." Aparecerá la pantalla Midi Sync Mode para ajustar el modo Sync.



3. Gire [VALUE] para realizar los ajustes para el modo Sync.

### INT:

**Start/Stop** ..... Sólo controlado por el JS-5  
**Tempo** ..... Para sincronizar el Tempo del JS-5

### MIDI:

**Start/Stop** ..... Sólo controlado por el instrumento MIDI externo  
**Tempo** ..... Sincronizado a la señal del instrumento MIDI externo

### REMOTE:

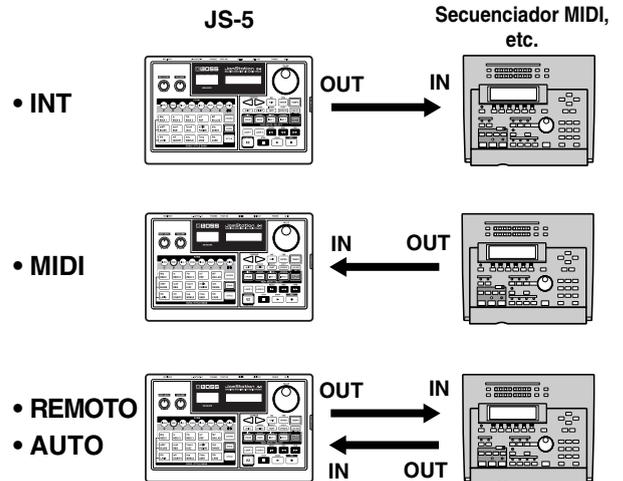
**Start/Stop** ..... Controlable por el JS-5 o el instrumento MIDI externo  
**Tempo** ..... Sincronizado al tempo del JS-5

### AUTO:

**Start/Stop** ..... Controlable por el JS-5 o el instrumento MIDI externo  
**Tempo** ..... Sincronizado al tempo del JS-5 cuando el JS-5 inicia la operación, y con la señal del reloj del instrumento MIDI externo cuando el instrumento MIDI externo inicia la operación.

## Realizar las Conexiones para la Interpretación Sincronizada

Realice las conexiones como aparece a continuación, dependiendo del modo Sync.



## Acerca de la Visualización del Tempo

Cuando el tempo se controla mediante la señal de reloj MIDI del instrumento MIDI externo (es decir, cuando el modo Sync es "MIDI" o "AUTO"), aparece una pantalla de Visualización del Tempo como la siguiente.



En este caso, no podrá ajustar el tempo con el JS-5.

\* Si los mensajes de reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo se utilizan para la sincronización, la interpretación podría arrastrarse debido a imprecisiones del reloj MIDI.

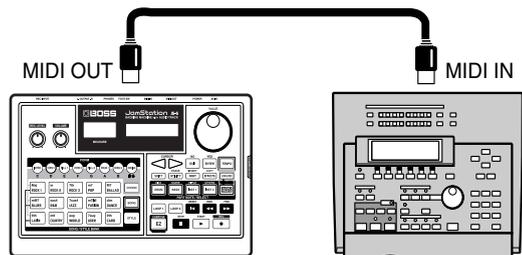
## Guardar Datos en un Instrumento MIDI externo (Volcado General)

Envía Canciones de Usuario (incluyendo datos de audio) y datos de Estilo del Usuario en la unidad JS-5 a un secuenciador MIDI o a otro JS-5. Se denomina “volcado general.”

Los datos se envían como mensajes Exclusivos. Para enviar y recibir mensajes Exclusivos, los instrumentos respectivos se deben ajustar para coincidir con los **números de identificación de dispositivo**.

- \* Para información acerca del ajuste del número de identificación de dispositivo en un instrumento MIDI externo, consulte la documentación para el equipo.
- \* El número de identificación de dispositivo del JS-5 se ajusta a “17” desde la fábrica.

### Conexiones

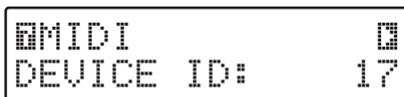


Dispositivo Transmisor (JS-5)

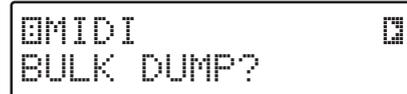
Dispositivo Receptor (Secuenciador MIDI, etc.)

### Funcionamiento

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione “7 MIDI DEVICE ID.”  
Aparecerá Midi Device, la Pantalla de Ajuste de identificación del dispositivo.

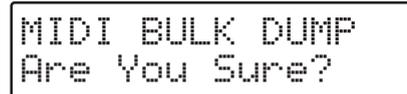


3. Gire [VALUE] y ajuste el número de identificación del dispositivo.  
Valores de ajuste: 17–32
4. Pulse [CURSOR ►] y seleccione “8 MIDI BULK DUMP?”  
Aparecerá la pantalla Midi Bulk Dump, de volcado general.



5. Pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de confirmación del volcado general.



6. Para realizar un volcado general, pulse [ENTER].

El volcado general empezará.



Asegúrese de no desconectar la fuente de alimentación mientras se realiza el envío.

- \* Para cancelar la operación, pulse [EXIT]. Volverá a la pantalla Midi Bulk Dump.

La siguiente pantalla aparecerá mientras se realice el envío.



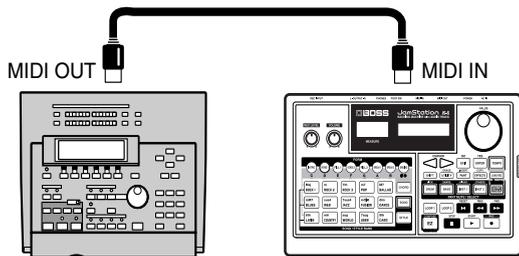
- \* Si pulsa [EXIT] mientras se realiza el envío, se interrumpirá el envío y volverá a la pantalla Midi Bulk Dump.

Cuando el volcado general termine, en la pantalla aparecerá “Completed!”

## Recuperar los Datos desde un Instrumento MIDI externo (Carga General)

Se utiliza para devolver los datos enviados a un secuenciador MIDI a la unidad, o para recibir datos enviados desde otro JS-5. Se denomina “carga general.”

### Conexiones

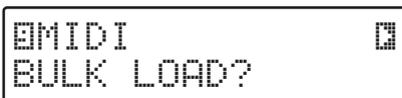


**Dispositivo Transmisor** (Secuenciador MIDI, etc.)      **Dispositivo Receptor (JS-5)**

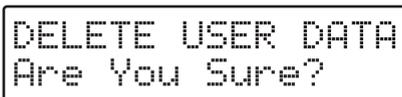
### Funcionamiento

- \* Ajusta los varios dispositivos para que coincidan con los números de identificación de dispositivo.
- \* Cuando recupere los datos enviados al secuenciador MIDI en la unidad, realice los ajustes para el mismo número de identificación de dispositivo cuando envíe los datos.

1. Pulse [UTILITY].
2. Pulse [CURSOR] y seleccione “9 MIDI BULK LOAD?”  
Aparecerá la pantalla Midi Bulk Load, de carga general.



3. Pulse [ENTER].  
Aparecerá la pantalla de confirmación de borrado de datos Audio.

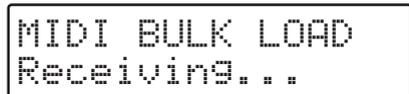


- \* Para cancelar, pulse [EXIT].

4. Pulse [ENTER] para ejecutar el borrado.  
Aparecerá la pantalla Midi Bulk Load Standby.



5. Envíe los datos desde el instrumento MIDI externo.  
Cuando se reciben los datos, aparece la siguiente pantalla de recepción de datos.



### NOTA

¡No desconecte la fuente de alimentación mientras se realice la recepción!

- \* Si pulsa [EXIT] mientras se realiza la recepción, ésta se interrumpe y volverá a la pantalla Midi Bulk Load.

Cuando la carga general finalice, volverá a la pantalla Midi Bulk Standby.

# Solucionar problemas

Si el JS-5 no funciona como esperaba, siga los consejos indicados a continuación. Si con esto no resuelve el problema, contacte con el servicio de Roland más cercano o con su distribuidor.

## Sin sonido

---

- ¿Está activado el JS-5 y los instrumentos conectados a él?
  - Compruebe las conexiones y actívelos.
- ¿Está el volumen al mínimo?
  - Gire [VOLUME] para ajustar el volumen (p. 18).
  - Utilice [REC LEVEL] para ajustar el volumen del instrumento (o dispositivo) conectado a REC INPUT (p. 32).
- ¿Está enmudecida la parte que desea reproducir?
  - Pulse [DRUM]–[AUDIO TRACK] de manera que el botón correspondiente a la parte que desea escuchar se ilumine (p. 63).
- ¿Está la parte de volumen ajustada en “0?”
  - Ajuste el nivel de cada parte (p. 83).
- ¿Es posible que el Nivel de Reverberación, el Nivel de Chorus y el Nivel Directo estén ajustados en “0?”
  - Ajuste cada nivel en un valor adecuado (p. 84).

## La interpretación no se inicia, aunque pulse [START]

- ¿Está el modo Sync ajustado en “MIDI?”
  - Seleccione un ajuste distinto de “MIDI” para el modo Sync (p. 133).
- ¿Ha seleccionado una Canción de Usuario que no contiene ningún dato?

## Un instrumento de percusión en concreto no suena

- ¿Ha enmudecido el instrumento de percusión?
  - Si [DRUM]–[INST 2] está apagado cuando pulse [SHIFT], significa que el sonido del instrumento de percusión se ha enmudecido. Si desea tocar el instrumento, desactive el enmudecimiento (p. 63).

## Efectos

---

### No se aplica la Reverberación

- ¿Es posible que el Nivel de Envío de Reverberación esté ajustado en “0?”
  - Ajuste el nivel en un valor adecuado (p. 84).

### No se aplica el Chorus

- ¿Es posible que el Nivel de Envío del Chorus esté ajustado en “0?”
  - Ajuste el nivel en un valor adecuado (p. 84).

### No se aplican los Efectos Insertados

- ¿Es posible que los Efectos Insertados estén ajustados en “OFF?”
  - Seleccione la parte para la cuál se utilizarán los Efectos Insertados (p. 88).

## Grabación

---

### No se puede grabar

- ¿Ha seleccionado la Canción/Estilo Predefinidos?
  - Seleccione la Canción/Estilo Predefinidos.
- ¿Está intentando realizar una grabación de audio de más de seis canciones?
  - Si el JS-5 funciona sólo, se puede efectuar una grabación de audio de seis canciones como máximo.
- ¿Ha insertado correctamente la tarjeta de memoria?
  - Inserte la tarjeta correctamente (p. 125).
- ¿Ha añadido una cinta adhesiva protectora a la tarjeta de memoria?
  - Para grabar en la tarjeta, extraiga la cinta adhesiva de protección (p. 125).
- ¿Es insuficiente la memoria restante?
  - Compruebe la cantidad de memoria disponible (p. 130).
  - Borre las Canciones de Usuario innecesarias (p. 81).
  - Borre los Estilos de Usuario innecesarios (p. 122).

## Poco Tiempo de Grabación en la Pista de Audio

- ¿Está grabando en el ajuste Hi-Fi?
  - Si la calidad de grabación está ajustada en Hi-Fi, el tiempo de grabación disponible será inferior que en el ajuste LONG (p. 112).
- ¿Ha grabado muchos segmentos cortos de datos de audio?
  - Los tiempos de grabación que aparecen en la lista del manual del usuario corresponden a la grabación continua. El tiempo de grabación será menor si los múltiples fragmentos de datos de audio cortos (varios segundos) están grabados en una simple canción, o si graba muchas canciones cortas. El tiempo de grabación también disminuirá si una parte de los datos de audio se borran al grabarse, o si no pueden grabarse los datos (p. 111).
- ¿Quedan datos innecesarios?
  - Borre los datos de audio innecesarios (p. 114).
  - Si utiliza una tarjeta que ha utilizado otro dispositivo, es posible que los datos de este dispositivo todavía permanezcan en la tarjeta. Formatee la tarjeta (p. 125).
- ¿Ha guardado archivos de seguridad?
  - Dado que el número de archivos de seguridad aumenta, el tiempo de grabación disponible disminuirá (p. 125).

## Los Sonidos Grabados en la Pista de Audio Están Distorsionados

- ¿Ha modificado el ajuste del conmutador del selector REC INPUT?
  - Ajuste el conmutador del selector REC INPUT para que se adapte al instrumento (o dispositivo) conectado a REC INPUT (p. 111).
- ¿Está el nivel de grabación ajustado en un ajuste adecuado?
  - Antes de grabar, ajuste el nivel de grabación para que se encuentre dentro del intervalo adecuado (p. 113).

## MIDI

### No se puede obtener ningún Sonido del JS-5 Utilizando un Dispositivo MIDI Externo

- ¿Ha ajustado correctamente los canales MIDI?
  - Ajuste los canales MIDI para que se adapten a las partes que desea interpretar (p. 131).

## Otros

### Volumen Bajo desde el Instrumento Conectado a REC INPUT/La calidad del sonido presenta Alguna disfunción

- ¿Está realizando la conexión con un cable de instrumento high-Z u otro cable que genere resistencia?
  - Utilice cables que no generen resistencia (por ejemplo cables de la serie PCS de Roland).
- ¿Ha cambiado el ajuste del conmutador del selector de REC INPUT?
  - Ajuste el conmutador del selector de REC INPUT para que se adapte al instrumento (o dispositivo) conectado a REC INPUT (p. 111).

### He enmudecido inst 1 e inst 2, pero la guitarra de acompañamiento todavía se oye

- Algunos sonidos de guitarra especiales utilizan un instrumento de grupo de percusión.

### Los Ajustes Modificados no se han guardado

- ¿Está ajustando los ajustes de una canción predefinida?
  - No se pueden guardar cambios realizados en una canción predefinida. Si desea guardar los cambios que realice, copie la canción en una canción de usuario (p. 82).
- ¿Ha ejecutado el procedimiento para Guardar?
  - Si ha modificado los ajustes de una canción de usuario, deberá ejecutar el procedimiento para Guardar si desea guardar los cambios (p. 59).

### **La clave del acorde mostrado en la pantalla es diferente de la del sonido reproducido actualmente**

- Ha ajustado la tecla Transpose?
  - Cuando haya ajustado la clave Transpose (p. 60), la clave del acorde que se reproduce realmente cambiará según lo que haya ajustado, pero la clave que se muestra en la pantalla no cambiará.

### **El progreso de los acordes será diferente del de las formas**

- Es posible que haya seleccionado el Estilo con un tiempo diferente.
  - Si combina una canción y un estilo con diferentes tiempos, por ejemplo si cambia una canción con estilo de 4/4 tiempos a un estilo de 3/4 tiempos, no sonará correctamente.

# Mensajes de Error

Si intenta realizar una operación incorrecta o si no se pudo ejecutar una operación, en la pantalla aparecerá un mensaje de error. Consulte esta lista y actúe en consecuencia.

## Battery Low!

**Causa:** La batería de seguridad interna está casi agotada.

**Solución:** Cuando vea este mensaje, cambie la batería por una de nueva lo antes posible para evitar la pérdida de todos los datos en la memoria. Para sustituir la batería, consulte a su distribuidor, el Centro de Servicio Roland más próximo, o un distribuidor de Roland autorizado, que aparecen en la lista de "Información".

## Select User or Card

**Causa:** Está intentando grabar una Canción o Estilo Predeterminado.

**Solución:** Pulse [USER] o [CARD] para seleccionar una Canción de Usuario o un Estilo.

## Can't Work! Preset Song

**Causa:** Intenta borrar, eliminar o insertar los datos de una Canción Predefinida.

**Solución:** Los Datos de una Canción Predefinida no se pueden borrar, eliminar ni insertar.

## Can't Work! Preset Style

**Causa:** Intenta borrar o eliminar los datos de un Estilo Predefinido.

**Solución:** Los Datos de un Estilo Predefinido no se pueden borrar ni eliminar.

## No Card!

**Causa:** Ha pulsado [CARD] sin ninguna tarjeta de memoria (SmartMedia) insertada o con la tarjeta de memoria mal introducida.

**Causa:** Se ha extraído la tarjeta de memoria después de seleccionar los datos en la tarjeta de memoria.

**Solución:** Inserte correctamente la tarjeta de memoria.

## Unsupported Format!

**Causa:** El JS-5 no reconoce ni utiliza el formato de la tarjeta de memoria insertada.

**Solución:** Inserte una tarjeta de memoria con un formato para utilizar con el JS-5 (p. 125).

## Read Error!

**Causa:** Los datos de la tarjeta de memoria no se pueden cargar correctamente.

**Solución:** Inserte la tarjeta de memoria correctamente.

**Solución:** Formatee la tarjeta (p. 125).

*\*Si vuelve a aparecer el mismo mensaje después de realizar los pasos anteriores, puede que la tarjeta de memoria sea defectuosa.*

## Protected!

**Causa:** Intenta escribir datos en una tarjeta de memoria que tiene una cinta adhesiva de protección contra escritura.

**Solución:** Si desea escribir datos en la tarjeta, despegue la cinta adhesiva de protección contra escritura (p. 125).

## SONG/STYLE REC to Orig.Tempo...

**Causa:** El tempo seleccionado para una pista de Audio es distinto al que se utilizó en la grabación anterior.

**Solución:** El JS-5 vuelve automáticamente al tempo anterior (el tempo original).

## Failed!

**Causa:** Se ha producido un error mientras se copiaban o borraban datos, o se realizaba alguna operación, que impidió que la tarea se finalizara.

**Solución:** Intente volver a realizar la operación.

## No More Memory!

**Causa:** La memoria disponible es insuficiente para guardar o copiar

**Solución:** Borre datos innecesarios.

**Solución:** Utilice una tarjeta de memoria con suficiente memoria disponible.

## Too Much Data!

**Causa:** La grabación/reproducción no es posible porque hay demasiados datos de interpretación, o porque el tempo es demasiado rápido.

**Solución:** Disminuya el tempo (p. 60).

**Solución:** Enmudezca una parte (p. 63).

**Solución:** Si utiliza un estilo definido por el usuario,

reduzca el número de notas en el estilo definido por el usuario (p. 121).

### **Tempo Too Fast!**

**Causa:** El tempo de reproducción es mucho más rápido que el que se utilizó durante la grabación, evitando así una reproducción adecuada.

**Solución:** Ajuste el tempo.

### **Tempo Too Slow!**

**Causa:** El tempo de reproducción es mucho más lento que el que se utilizó durante la grabación, evitando así una reproducción adecuada.

**Solución:** Ajuste el tempo.

### **MIDI Off Line!**

**Causa:** Existe un problema con la conexión del cable MIDI.

**Solución:** Compruebe que el cable no se ha desconectado ni acortado.

### **MIDI Buffer Full!**

**Causa:** Se han recibido demasiados mensajes MIDI a la vez en el JS-5 para poder procesarlos.

**Solución:** Pulse [EXIT], y reduzca el número de mensajes MIDI recibidos por el JS-5.

### **Checksum Error!**

**Causa:** Un mensaje exclusivo era incorrecto.

**Solución:** Pulse [EXIT], e intente volver a realizar la operación.

### **MIDI Error!**

**Causa:** Los mensajes MIDI eran incorrectos.

**Solución:** Compruebe que el cable no se ha desconectado ni acortado, e intente volver a realizar la operación.

# Lista de Canciones Predefinidas

Nº.	Nombre	Nº.	Nombre	Nº.	Nombre	Nº.	Nombre	Nº.	Nombre
<b>ROCK 1</b>		<b>ROCK 3</b>		<b>BLUES</b>		<b>FUSION</b>		<b>COUNTRY</b>	
001	JS-5HardRock	001	AcousticRck1	001	ChicagoBlues	001	Power Fusion	001	ShuffleCntry
002	BritHardRck1	002	AcousticRck2	002	BigBandBlues	002	Smooth Jazz	002	90's Country
003	BritHardRck2	003	Gtr Arpeggio	003	ShuffleBlues	003	Wave Shuffle	003	Trad Country
004	80'sHardRock	004	CntmpraryRck	004	Boogie	004	Super Funk	004	CountryPop 1
005	Fast Boogie	005	8bt Rock 1	005	Rockin'Blues	005	Crossover	005	CountryPop 2
006	Heavy & Loud	006	8bt Rock 2	006	RckBeatBlues	006	70's Fusion	006	CountryPop 3
007	Slow Rock 1	007	8bt Rock 3	007	Medium Blues	007	80's Fusion	007	Cntry Ballad
008	Slow Rock 2	008	16bt Rock	008	Funky Blues	008	Samba Fusion	008	CntryBal 3/4
009	Slow & Heavy	009	5/4 Rock	009	Jump Blues	009	Pop Fusion	009	Country Folk
010	Hyper Metal	010	Shuffle Rock	010	BluesInMinor	010	BGM Fusion	010	Country Rock
011	Old HvyMetal	011	Fusion Rock	011	Blues Brass	011	MellowFusion	011	CountryWaltz
012	Speed Metal	012	Sweet Sound	012	AcGtr Boogie	012	Cntmp Fusion	012	Bluegrass
013	HvySlowShffl	013	Synth Rock	013	Gospel Shout	013	Funk Fusion		
014	MidFastHR 1	014	Piano Rock			014	Drum Funk	<b>WORLD</b>	
015	MidFastHR 2	015	6/8 Piano	<b>R&amp;B</b>				001	Reggae 1
016	80sHeavyMetl	016	Trio Rock 1	001	RhythmGtrFnk	<b>DANCE</b>		002	Reggae 2
017	ShffleHrdRck	017	Trio Rock 2	002	Brass Funk	001	808 Hip Hop	003	Reggae 3
018	FastHardRock	018	Trio Rock 3	003	Psyche-Funk	002	DigiRock	004	Reggae 4
019	HvyFunkRock			004	Cajun Funk	003	Drum'nBass	005	ElectroRggae
<b>ROCK 2</b>		<b>POP</b>		005	Funky Soul 1	004	HipHopJazz 1	006	Ska
001	90sGrooveRck	001	Shuffle 1	006	Funky Soul 2	005	HipHopJazz 2	007	Tabla Ethnic
002	90sMixedRock	002	Shuffle 2	007	60's Soul	006	R&B HipHop 1	008	Beguine
003	70sClssicRck	003	Mid Shuffle	008	70's Soul	007	R&B HipHop 2	009	Ragtime
004	70sPowerRock	004	Simple8btPop	009	WstCoastSoul	008	80's Dance	010	BandaNortena
005	70sFunkyRock	005	70's Pop	010	Detroit Soul	009	House	011	Polka
006	80sWestCoast	006	Early80'sPop	011	Old R&B 1	010	Techno	012	Tango
007	Cyber Rock 1	007	Dance Pop	012	Old R&B 2	011	Acid Pop	013	Mozambique
008	Cyber Rock 2	008	Synth Pop	013	R&B Groove 1	012	UK Acid	014	Afro
009	BritishRock1	009	Honky Piano	014	R&B Groove 2	013	6/8 Dance	015	Hawaiian
010	BritishRock2	010	Slow Pop	015	R&B Shuffle				
011	ElectricRock	011	Reggae Pop	016	Smooth R&B	<b>LATIN</b>			
012	Grunge	012	Rockabilly			001	Latin Pop 1		
013	Speedy Rock	013	Surf Rock	<b>JAZZ</b>		002	Latin Pop 2		
014	Funk Rock	014	8thNoteFeel1	001	DublTimeFeel	003	Latin Pop 3		
015	Glam Rock	015	8thNoteFeel2	002	Organ Jazz	004	Latin Pop 4		
016	Funk Groove	016	16thNoteFeel	003	5/4 Jazz	005	ElectroLatin		
017	Spacy Rock			004	Latin Jazz	006	CntmpraryLtn		
018	Progressive	<b>BALLAD</b>		005	Soul Jazz	007	Salsa Grunge		
		001	NewAgeBallad	006	Swing Jazz 1	008	Salsa 1		
		002	PianoBallad1	007	Swing Jazz 2	009	Salsa 2		
		003	PianoBallad2	008	Swing 6/8	010	Bossa Nova 1		
		004	E.PianoBalad	009	BigBandJazz	011	Bossa Nova 2		
		005	R&B Ballad	010	Combo Jazz	012	Samba 1		
		006	Rock Ballad1	011	Modern Jazz	013	Samba 2		
		007	Rock Ballad2	012	Jazz 6/8	014	Songo		
		008	StrngsBallad	013	Jazz Waltz	015	Mambo		
		009	6/8 Ballad 1	014	Jazz Ballad	016	Cha Cha		
		010	6/8 Ballad 2			017	Merengue		
		011	AcoGtrBallad			018	Cumbia		
		012	Ac.Gtr&Organ			019	Bomba		
		013	MinorArpeggio						



# Lista de Instrumentos

Nº.	Nombre	Nº.	Nombre	Nº.	Nombre
001	Fingered Bs1	051	Clean Front	101	Tp&Tb&Sax.
002	Fingered Bs2	052	Clean Rear	102	Brass Sect.
003	Fingered Bs3	053	Gtr For FX 1	103	Octave Brass
004	Fingered Bs4	054	Gtr For FX 2	104	Bari/BrsSect
005	MonoFingerBs *	055	Gtr For FX 3	105	Synth Brass1
006	Pick Bass 1	056	Gtr For FX 4	106	Synth Brass2
007	Pick Bass 2	057	Banjo	107	Poly Synth
008	MonoPickBass *	058	Sitar	108	Unison Saws
009	Hip Bass	059	Pedal Steel	109	Violin
010	PickBs forOD	060	Piano 1	110	Viola
011	Slap Bass 1	061	Piano 2	111	Cello
012	Slap Bass 2	062	Piano 3	112	Contrabass
013	Slap Bass 3	063	Honky-tonk	113	PizzicatoStr
014	MonoSlapBass *	064	MIDI Piano	114	Wide Strings
015	Finger&Slap	065	Bright EP	115	Syn Strings1
016	Acoustic Bs1	066	Rhodes EP	116	Syn Strings2
017	Acoustic Bs2	067	BrightRhodes	117	Str.Ensmble
018	Acoustic Bs3	068	Mr.Suitcase	118	Warm Pad
019	Acoustic Bs4	069	FM EP	119	Hollow Pad
020	Fretless Bs1	070	Digi Rhodes	120	Wire String
021	Fretless Bs2	071	MK-80 Rhodes	121	SynVox Key
022	MonoFretless *	072	Clav 1	122	Bell Heaven
023	TwinFretless	073	Clav 2	123	Saw Lead *
024	Muted Bass 1	074	Funk Clav	124	Pulse Lead *
025	Muted Bass 2	075	Rock Organ	125	Square Lead
026	Funk Bass	076	Tone Wh.Solo	126	Sine Wave *
027	Fuzz Bass	077	Dist Organ 1	127	Velo Tekno *
028	Saw Bass *	078	Dist Organ 2	128	Analog Seq
029	Acid Bass	079	Rotary Organ		
030	SH101 Bass *	080	Jazz Organ 1		
031	House Bass *	081	Jazz Organ 2		
032	Rubber Bass *	082	Ballad Organ	* :	Monofónico
033	Dist Gtr 1	083	Gospel Organ		
034	Dist Gtr 2	084	Perc Organ		
035	MutedDistGtr	085	Small Church		
036	Power Guitar	086	Cathedral		
037	Mute&PowerGt	087	Vibraphone		
038	Nylon Gtr 1	088	Marimba		
039	Nylon Gtr 2	089	Steel Drums		
040	NylonStrings	090	Accordion Fr		
041	Wide Steel	091	Clarinet		
042	6-Str Steel	092	Flute		
043	12-Str Steel	093	Pan Flute		
044	JC Strat	094	Trumpet		
045	Rhythm Gtr	095	MutedTrumpet		
046	Jazz Gtr 1	096	Trombone		
047	Jazz Gtr 2	097	Harmonica		
048	MutedGuitar1	098	Alto Sax		
049	MutedGuitar2	099	Tenor Sax		
050	Tremolo Gtr	100	Baritone Sax		

# Lista del Grupo de Percusión

	001 PowerKit1	002 FunkKit1	003 RockKit1	004 DanceKit1	005 BrushKit	006 JazzKit	007 PopKit1	008 ElectroKit
Nº Nota								
C2	35 Verb Kick	Old Kick	Round Kick	Dance Kick 3	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Mondo Kick
	36 Deep Kick 3	Sol Kick	Verb Kick	Dance Kick 2	Old Kick	Old Kick	Hybrid Kick1	Elec Kick
	37 Dry Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Dry Stick
	38 Piccolo SN	RoomSnr	Sol Snare	Jungle SD1	Brush Swish	Loose Snr	Ballad SN	Ele Snare
	39 Hand Claps	Hand Claps	808clps2	808clps2	Brush Slap	Hand Claps	Hand Claps	808clps2
	40 RoomSnr	Natural SN2	Hard Snare	HipHop SD2	Brush Roll	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN
	41 Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomMid	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
	42 CI HiHat 2	CI HiHat 2	CI HiHat 2	606 HiHat CI	Pedal HiHat	CI HiHat 2	CI HiHat 2	CI HiHat 2
	43 Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomMid	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
	44 Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	606 HiHat CI	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat
	45 Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomMid	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
	46 Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat
	47 Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomHi	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
C3	48 Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	BrushTomHi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	SYN_DRUM
	49 Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	50 Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	BrushTomHi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	SYN_DRUM
	51 Ride 1	Ride 1	Ride 1	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Ride 2	Ride 2
	52 China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
	53 Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54 Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55 Splash	Splash	Splash	606 HiHat Op	Splash	Splash	Splash	606 HiHat Op
	56 Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
	57 Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	58 Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59 Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1
C4	60 Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
	61 Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
	62 Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap
	63 Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
	64 Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
	65 Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H
	66 Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L
	67 Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68 Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69 Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
	70 Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
	71 SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad A	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle
C5	72 SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad B	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle
	73 Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	74 Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	75 Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
	76 Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	77 Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	78 Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
	79 Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
	80 Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
	81 Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
	82 Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
	83 Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
C6	84 Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
	85 Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	86 Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	White Noise	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	White Noise
	87 Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise
	88 Mondo Kick	Round Kick	Lite Kick	Elec Kick	Lite Kick	Lite Kick	Dance Kick 3	Round Kick
	89 Round Kick	Old Kick	Round Kick	909 Kick	Round Kick	Round Kick	909 Snare	Natural SN2
	90 Hybrid Kick1	Sol Snare	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	606 HiHat CI	China Cym
	91 808 Kick	Natural SN1	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick	Tabla Tun	Splash
	92 Natural SN1	Wah Up 1	Natural SN1	808 SN	Natural SN1	Natural SN1	Tabla Ge	SLAP
	93 Natural SN2	Wah Down 1	Natural SN2	909 Snare	Natural SN2	Natural SN2	Tabla Na	MG Blip
	94 Hard Snare	Wah Down 2	SN Roll	Rap Snr	SN Roll	SN Roll	Tabla Te	Scratch 1
	95 Op HiHat	Wah Up 2	Brush Slap	Natural SN2	Brush Slap	Brush Slap	Tabla Tkt	Scratch 2
C7	96 Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2
	97 R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
	98 Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1

# Lista del Grupo de Percusión

	009	010	011	012	013	014	015	016	
	CountryKit	OrchestraKit	PowerKit2	DanceKit2	PopKit2	FunkKit2	DanceKit3	RockKit2	
Nº Nota									
C2	35	Lite Kick	Old Kick	Deep Kick 3	Kick Ghost	Dance Kick 3	Hybrid Kick1	909 Kick	Deep Kick 3
	36	Old Kick	Old Kick	Mondo Kick	808 Kick	Round Kick	Sol Kick	808 Kick	Hybrid Kick1
	37	Dry Stick	Dry Stick	Dry Stick	909 Rim 2	Dry Stick	Dry Stick	909 Rim 2	Dry Stick
	38	Ballad SN	Loose Snr	Rash Snare	ungle SD2	Hard Snare	RoomSnr	808 SN	Natural SN1
	39	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps	808clps2	Hand Claps	Hand Claps	808clps2	Hand Claps
	40	Brush Slap	SN Roll	Hard Snare	ungle SD1	909 Snare	Wet Snare	909 Snare	Piccolo SN
	41	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	808 Kick	Tom Lo
	42	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 2	606 HiHat Cl	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	606 HiHat Cl	Cl HiHat 2
	43	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo
	44	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	ungle HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	606 HiHat Cl	Pedal HiHat
	45	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	808 Kick	Tom Lo
	46	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat
	47	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo
C3	48	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	909 Tom 2	Tom Mid	Dry Tom Hi	808 Kick	Tom Mid
	49	Crash 1	Timpani	Crash 1					
	50	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	909 Tom 2	Tom Mid	Dry Tom Hi	909 Tom 2	Tom Mid
	51	Ride 1	Timpani	Ride 1	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 2	Ride 2
	52	China Cym	Timpani	China Cym					
	53	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1					
	54	Tambourine							
	55	Splash	Splash	Splash	606 HiHat Op	Splash	Splash	606 HiHat Op	Splash
	56	Cowbell 1							
	57	Crash 1							
	58	Vibraslap							
	59	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Ride 2	Ride 1	Ride 1
C4	60	Cga Mute Hi							
	61	Cga Mute Lo							
	62	Cga Slap							
	63	Cga Open Hi							
	64	Cga Open Lo							
	65	Timbales H							
	66	Timbales L							
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	HI_Q	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	MG Blip	Agogo
	69	Cabasa Up							
	70	Maracas							
	71	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad A	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad A	SambaWhistle
C5	72	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad B	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad B	SambaWhistle
	73	Long Guiro							
	74	Long Guiro							
	75	Claves							
	76	Wood Block							
	77	Wood Block							
	78	Cuica							
	79	Cuica							
	80	Open Triangl							
	81	Open Triangl							
	82	Cabasa Cut							
	83	Bongo Hi							
C6	84	Bongo Lo							
	85	Wood Block							
	86	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	White Noise	Cga Slap	Cga Slap	White Noise	Cga Slap
	87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise	Dry Tom Lo
	88	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Verb Kick	Techno BD2	Hybrid Kick1	Round Kick	Elec Kick	Lite Kick
	89	Round Kick	Ballad SN	Round Kick	909 Kick	ungle SD1	Old Kick	Dance Kick 2	Round Kick
	90	909 Kick	Cl HiHat 2	Hybrid Kick1	Elec Kick	606 HiHat Cl	RoomSnr	Old Kick	Old Kick
	91	808 Kick	Crash 1	808 Kick	Dance Kick 3	Tabla Tun	Natural SN2	Hybrid Kick1	808 Kick
	92	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	808 SN	Tabla Ge	Wah Up 1	Jungle SD2	Natural SN1
	93	Natural SN2	Ride 1	Natural SN2	909 Snare	Tabla Na	Wah Down 1	90's Snare	Natural SN2
	94	SN Roll	Op HiHat	Hard Snare	Scratch 1	Tabla Te	Wah Down 2	SLAP	SN Roll
	95	808 SN	Ride Bell 1	HipHop SD2	Scratch 2	Tabla Tkt	Wah Up 2	REV Dance K3	Op HiHat
C7	96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2	Metronome 2
	97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	HI_Q	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
	98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1	Metronome 1

# Diagrama de Tipo de Acordes

Los tipos de acordes que permiten la conversión de acordes (26 tipos y N.C.) consisten en las siguientes notas. A continuación aparecen los tipos de acordes con nota fundamental DO.

--	(N.C)	6		mM7	
Maj		69		m7	
M7		m6		m7b5	
M9		m69		m9	
7		9		dim	
7b5		add9		sus4	
7(13)		madd9		7sus4	
7b9		mM9		aug	
7#9		m		aug7	

## 1. DATOS TRANSMITIDOS

### ■ Mensaje de Voz del Canal

\* ch. 2: BASS part, ch. 3:INST 1 part, ch. 4: INST 2 part, ch. 10: DRUM part

#### ● Desactivación de Nota

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
kk=Note number : 00H-7FH (0-127)

\* If PART MUTE is ON, the device does't transmit.

#### ● Activación de Nota

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
kk=Note number: 00H-7FH (0-127)  
vv=Velocity : 01H-7FH (1-127)

\* If PART MUTE is ON, the device does't transmit.

### ■ Mensaje Exclusivo del Sistema

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H : System Exclusive  
ii=ID Number : 41=Roland  
7E=Universal Non-Realtime Message  
7F=Universal Realtime Message  
dd, ..., ee=Data : 00H-7FH (0-127)  
F7H : EOX (End Of Exclusive)

\* With the JS-5, the Mensaje Exclusivo del Sistemas can be used to transmit Bulk Dump of Song/Pattern data and system data. For details refer to p. 131.

### ■ Mensaje Común del Sistema

If the Sync mode is set at "MIDI", this message is never transmitted.

#### ● Puntero de Posición de Canción

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	llH	mmH

mm, ll=Value : 00H, 00H-7F, 7FH (0-16383)

\* Transmitted when a measure is changed in STOP state.

#### ● Selección de Canción

Status	2nd byte
F3H	ssH

ss=Song number : 00H-12H (0-18)

\* The Song Select will be transmitted if the song is changed.

### ■ Mensaje del Sistema a Tiempo Real

If the Sync mode is set at "MIDI", this message is never transmitted.  
The Timing clock is transmitted even if no songs are played.

#### ● Reloj de Temporización

Status
F8H

#### ● Inicio

Status
FAH

#### ● Continuar

Status
FBH

#### ● Detener

Status
FCH

#### ● Detección Activa

Status
FEH

\* Transmitted for checking MIDI connections between the JS-5 and external device.

## 2. DATOS RECONOCIDOS

### ■ Mensaje de Voz del Canal

#### ● Desactivación de Nota

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
kk=Note number : 00H-7FH (0-127)  
vv=Velocity : 00H-7FH (0-127)

The Velocity is always ignored.

This message received on the channel of Drum Part is Ignored.

#### ● Activación de Nota

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
kk=Note number : 00H-7FH (0-127)  
vv=Velocity : 01H-7FH (1-127)

#### ● Cambio de Control

##### ○ Modulation

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
vv=Modulation depth : 00H-7FH (0-127)

##### ○ DATA Entry MSB

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
vv=MSB Value for RPN: 00H-7FH (0-127)

##### ○ DATA Entry LSB

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	26H	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
vv=LSB Value for RPN: 00H-7FH (0-127)

##### ○ Volume

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
vv=Volume : 00H-7FH (0-127)

##### ○ Pan

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
vv=Pan : 00H-7FH (0-127)

##### ○ Expression

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
vv=Expression : 00H-7FH (0-127)

# Implementación MIDI

## ○ Hold 1

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	040H	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
 vv=Control value : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

## ○ Effect1 (Reverb Level / Delay Feedback)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
 vv=Control value : 00H-7FH (0-127)

\* This message determines the level of Reverb when the selected Effect is Reverb, or delay level when the selected effect is Delay.

\* @101

## ○ Effect3 (Chorus Level)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
 vv=Control value : 00H-7FH (0-127)

\* Flanger effect is not obtained if the Flanger send level of each instrument in the Drum kit is not set at high.

\* For some instruments within the drum kit, the reverb/delay effect may not apply.

## ○ RPN MSB/LSB

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
 mm=MSB of parameter specified by RPN  
 ll=LSB of parameter specified by RPN

\*\*RPN\*\*

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended parameters whose function is defined in the MIDI specification.

RPN can be used to change instrument parameters.

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.

RPN		Data Entry		
MSB	LSB	MSB	LSB	
00H	00H	mmH	--	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H-18H (0-24 semitones) Up to 2 octaves, default settings 2 semitones. This setting becomes effective for subsequent Pitch Bend messages.
00H	01H	mmH	llH	Master Fine Tuning mm, ll: 00H, 00H-40H, 00H-7FH, 7FH (-8192 x 100/8192 - 0 - +8192 x 100/8192 cent)
00H	02H	mmH	--	Coarse Tuning mm: 10H-40H-70H (-48 - 0 - +48 semitones)
7FH	7FH	--	--	RPN reset No specified parameter is assigned to RPN and NRPN. Current value is not affected.

## ● Cambio de Programa

Status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
 pp=Program number : 00H-7FH (prog.1-prog.128)

\* The first Activación de Nota after receiving a Program change sounds a voice with a new tone with exception of the voices which have been sounded before the Program change is received.

## ● Cambio de Pitch Bend

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
 mm, ll=Pitch bend value : 00H, 00H-40H, 40H-7FH, 7FH (-8192 - 0 - +8191)

## ■ Mensaje de Modo de Canal

### ● Todos los Sonidos

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)

\* All current active voice in the specified channel will be shut off.

### ● Reiniciar Todos los Controladores

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)

\* The following control values on the specified channel return to the default value.

Controller	Default Value
Modulation	0 (min)
Volume	123 (max)
Panpot	64 (center)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
RPN/NRPN	No specified parameter / No change in value
Pitch Bend Change	0

### ● Desactivación de Todas las Notas

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)

\* All active voices on the specified channel are turned off. (Each voice responds as to a Desactivación de Nota.) If Hold1 is ON, this message does not become effective until Hold is OFF.

Drum track ignores this message.

## ■ Mensaje Exclusivo del Sistema

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H : System Exclusive  
 ii=ID number : 41=Roland  
 7E=Universal Non-Realtime Message  
 dd, ..., ee=Data: 00H-7FH (0-127)  
 F7H : EOX (End Of Exclusive)

\* With the JS-5, the Mensaje Exclusivo del Sistemas can be used to transmit Bulk Dump of Song/Style data and System data.  
 For details refer to p. 131.

## ■ Mensaje Común del Sistema

Recognized only when the JS-5 is in stop and MIDI Sync mode is set at MIDI.

### ● Puntero de Posición de Canción

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	llH	mmH

mm, ll=Value : 00H, 00H-7F, 7FH (0-16383)

\* If the JS-5 receive Song Position Pointer, it calls the position in the song.

## ● Selección de Canciones

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
F3H	ssH

ss=Song number : 00H-63H (0-99)

- \* If a Preset Song is selected on the JS-5, this message switches Preset Songs. If a User Song is selected, it switches User Songs. This message cannot switch between Preset and User Songs.

## ■ Mensaje del Sistema a Tiempo Real

### ● Reloj de Temporización

<u>Status</u>
F8H

- \* This message is ignored when the MIDI Sync mode is set at INT or REMOTE.

### ● Inicio

<u>Status</u>
FAH

- \* This message is ignored when the MIDI Sync mode is set at INT.

### ● Continuar

<u>Status</u>
FBH

- \* This message is ignored when the MIDI Sync mode is set at INT.

### ● Detener

<u>Status</u>
FCH

- \* This message is ignored when the MIDI Sync mode is set at INT.

### ● Detección Activa

<u>Status</u>
FEH

- \* Whenever the JS-5 receives this message, it monitors the interval of the incoming data. If the subsequent message has not arrived within about 420 ms after the previous data, it processes all tracks as though it has received All Sound Off, All Notes Off, Reset All Controllers, and mutes the sounding voices, then stops monitoring receiving interval.

## 3. Mensajes almacenados durante el Real Time Recording de estilos

### ■ Mensaje de Voz del Canal

#### ● Desactivación de Nota

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
kk=Note number : 00H-7FH (0-127)

#### ● Activación de Nota

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)  
kk=Note number : 00H-7FH (0-127)  
vv=Velocity : 01H-7FH (1-127)

## 4. Comunicaciones exclusivas

### ■ General

JS-5 can do one-way communications to send and receive parameters for kits, system setup, sequence, user chord.

Model ID included in the exclusive message should be 00H 35H. The device ID code should be System Exclusive Device ID of MIDI parameter. Note that the actual value that set in device ID field is smaller by one than the value set System Exclusive Device ID of MIDI parameter.

### ● Mensaje Universal a Tiempo no Real Exclusivo del Sistema

#### ○ Inquiry Request

<u>Status</u>	<u>data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
F0H	Exclusive Status
7EH	ID Number (Universal Non-Realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Inquiry Request)
F7H	EOX (End of Exclusive)

- \* The dev is own device number or 7FH (Broadcast).
- \* When Inquiry Request is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

#### ○ Inquiry Reply

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 01H, 13H, 00H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
F0H	Exclusive Status
7EH	ID Number (Universal Non-Realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Inquiry Reply)
41H	Manufacturer ID (Roland)
01H, 13H	Device Family Code
00H, 00H	Device Family Number Code
00H, 03H, 00H, 00H	Software Revision Level
F7H	EOX (End of Exclusive)

- \* Reply the message by the unique device ID (dev) when the device has received the Inquiry Request Message in the Broadcast.

### ● Transmisión de Datos

#### ○ Request data RQ1 11H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
F0H	Exclusive status
41H	manufacturer ID (Roland)
DEV	device ID (00H-0FH)
00H	model ID (JS-5) MSB
35H	model ID (JS-5) LSB
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
aaH	address
aaH	address
aaH	address LSB
ssH	size MSB
ssH	size
ssH	size
ssH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End of Exclusive)

# Implementación MIDI

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	manufacturer ID (Roland)
DEV	device ID (00H-0FH)
00H	model ID (JS-5) MSB
35H	model ID (JS-5) LSB
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
aaH	address
aaH	address
aaH	address LSB
ddH	address MSB
:	
ddH	data LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End of Exclusive)

## Transmisión

The JS-5 transmits Exclusive message only when MIDI Bulk dump is performed by panel operation.

## Recibir

The JS-5 receives Exclusive message only when MIDI Bulk dump is not performed and it is in stop.

## 5. Diagrama de Direcciones de Parámetros

Address are shown in every 7-bit hexadecimal.

Address	MSB			LSB
Binary 7 bit hex.	0aaa aaaa AA	0bbb bbbb BB	0ccc cccc CC	0ddd dddd DD

## Dirección de Parámetros de bajo

Address	Description
00 00 00 00	system setup parameters
00 00 00 00	user song data
00 00 00 00	user style data

### 1. System setup parameters

Data included in this area is all MIDI/utility data.  
If you want to send Data Request to the JS-5 in this area, set the address and the size as follows.

Address : 00 00 00 00  
size : 00 00 00 00

The JS-5 ignores the Data request which designate different address or size.  
No data in this area can be transferred in unit of one byte.

### 2. User song data

Data included in this area are all user songs.  
If you want to send Data Request to the JS-5 in this area, set the address and the size as follows.

Address : 00 00 00 00  
size : 00 00 00 00

The JS-5 ignores the Data request which designate different address or size.  
No data in this area can be transferred in unit of one byte.

### 3. User style data

Data included in this area are all user style.  
If you want to send Data Request to the JS-5 in this area, set the address and the size as follows.

Address : 00 00 00 00  
size : 00 00 00 00

The JS-5 ignores the Data request which designate different address or size.  
No data in this area can be transferred in unit of one byte.

## 6. Material Suplementario

### ● Tabla Decimal/Hexadecimal

(hexadecimal values are indicated by a following H)

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

- \* Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
- \* Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of  $aa \times 128 + bb$ .
- \* For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be  $aa \times 128 + bb - 64 \times 128$ .
- \* Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as nibbled. The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be  $a \times 16 + b$ .

<Example 1>

What is the decimal equivalent of 5AH?  
From the above table, 5AH = 90.

<Example 2>

What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?  
From the above table, 12H = 18 and 34H = 52  
Thus,  $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Example 3>

What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?  
From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13  
Thus, the result is  $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Example 4>

What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?  
16) 1258  
16) 78 ...10  
16) 4 ...14  
0 ...4

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH  
Thus the result is 00 04 0E 0AH

### ○ Examples of actual MIDI messages

<Example 2> CE 49

CnH is the Program Change status and òis the MIDI channel number. Since 9H = 9, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 10, Program number 74 (in the GS sound map, Flute).

## ○ 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

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.

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{total} \\ \text{total} / 128 &= \text{quotient} \dots \text{remainder} \\ 128 - \text{remainder} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

Checksum is 0 if the remainder is 0.

<Example> Request to transfer the kit parameter

See the Parameter Address Map address : 00 00 00 00H

size : 30 00 00 00H

F0 41 11 00 13 11 00 00 00 00 30 00 00 00?? F7  
 (1) (2) (3) (4) (5) address size checksum(6)

- (1) Exclusive status
- (2) ID number (Roland)
- (3) device ID(17)
- (4) model ID (JS-5)
- (5) command ID RQ1)
- (6) End of Exclusive

Next we calculate the checksum.

$$00H + 00H + 00H + 00H + 30H + 00H + 00H + 00H = 0 + 0 + 0 + 0 + 48 + 0 + 0 + 0 = 48 \text{ (sum)}$$

$$48 \text{ (total)} / 128 \text{ (quotient)} = 0 \text{ (quotient)} \dots 48 \text{ (remainder)}$$

$$\text{checksum} = 128 - 48 \text{ (quotient)} = 80 = 50H$$

This means that the message transmitted will be F0 41 11 00 13 11 00 00 00 00 30 00 00 00 50 F7 .

# MIDI Implementation Chart

JamStation

Date : Apr. 5, 2000

Model JS-5

## MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	2, 3, 4, 10 X	2, 3, 4, 10 X	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	
Note Number : True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity Note On Note Off	O O	O O	
After Touch Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend	X	O	Resolution : 9 bit
Control Change 1 6, 38 7 10 11 64 91 94 100, 101	X X X X X X X X X	O O O O O O O O O	*4 Modulation Data entry Volume Panpot Expression Hold 1 Effect 1 (Reverb Send Level) Effect 3 (Chorus Send Level) RPN MSB, LSB
Program Change : True Number	X *****	O 0-127	PROGRAM 1 - 128
System Exclusive	O	O	
System Common : Song Position : Song Select : Tune Request	O *1 O *1 X	O *2 O *2 X	
System Real Time : Clock : Commands	O *1 O *1	O *3 O *2	
Aux Messages : Local On/Off : All Notes Off : All Sound Off : Reset All Controllers : Active Sensing : System Reset	X X X X O *1 X	X O O O O X	
Notes	* 1 Except SYNC Mode = "EXT" * 2 Except SYNC Mode = "INT" * 3 Except SYNC Mode = "INT" or "REMOTE" * 4 The volume of the audio part can be received on channel 5.		

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

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

O : Yes  
X : No

# Especificaciones

## JS-5: JamStation

### ● Polifonía Máxima

32 voces

### ● Instrumentos

Instrumentos (incluyendo la Percusión): 128

Grupo de Percusión: 16

### ● Efectos

Reverberación

Chorus

Efectos Insertados (40 tipos)

### ● Estilos

Estilo Predefinido: 200 x 8 (Formas)

Estilo de Usuario: como máximo 20 x 8 (Formas) \*1

\* Forma: Introducción, Estrofa 1, Relleno 1, Estrofa 2, Relleno 2, Cambio 1, Cambio 2, fin

### ● Canciones

Canciones Predefinidas: 200

Canciones de Usuario: máximo 100 \*1 \*2

Canciones de la Tarjeta: máximo 100 \*1 \*2

Duración de la Canción: Máximo 999 compases por canción \*1

\* Este número puede variar según el tamaño de los Estilos, y el número de acordes y Formas utilizadas.

### ● Resolución

Por negra: 96

### ● Tempo

Negra: 20-260

### ● Método de Entrada de Datos

En Tiempo Real /Intervalo

\* Los Estilos de Usuario sólo están disponibles en Real Time Recording.

### ● Tiempo de Grabación disponible en Pista de Audio

#### Memoria Interna:

1 minuto, 58 segundos (Modo de grabación larga)

1 minuto, 35 segundos (Modo de grabación Hi-Fi)

#### Tarjeta de Memoria (SmartMedia):

32 Mbytes minutos, 59 segundos (Modo de grabación larga)

minutos, 11 segundos (Modo de grabación Hi-Fi)

64 Mbytes 68 minutos, 5 segundos (Modo de grabación larga)

54 minutos, 28 segundos (Modo de grabación Hi-Fi)

\* Los tiempos anteriores son los tiempos de grabación total para todas las canciones. Si graba durante un tiempo superior una canción, el tiempo de grabación disponible para otras canciones disminuirá, y en algunos casos puede que la grabación no sea posible.

\* El tiempo de grabación disponible es el tiempo de grabación máximo en la memoria interna y la tarjeta de memoria. Este

número puede ser menor dependiendo de la memoria utilizada para grabar Canciones de Usuario (o de la Tarjeta) y los datos guardados en la tarjeta de memoria.

### ● Pantalla

16 Caracteres x 2 Líneas LCD

3 Caracteres 7 Segmentos LED

### ● Conectores

Conector de Entrada de Grabación

Conectores de Salida (L (MONO), R )

Conector de Auricular (tipo telefónico miniatura estero)

Conector de Pedalera

Conectores MIDI (IN, OUT)

Conector Adaptador AC (AC 14 V)

### ● Alimentación

AC 14 V (Adaptador AC)

### ● Intensidad Nominal

650 mA

### ● Dimensiones

269 (W) x 176 (D) x 63 (H) mm

10-9/16" (W) x 6-15/16" (D) x 2-1/2" (H) pulgadas

### ● Peso

1.1 kg. / 2 lbs 7 oz (sin el Adaptador AC)

### ● Accesorios

Manual del Usuario

Adaptador AC (Series BRC)

### ● Opciones

Pedalera: FS-5U

Cable de Pedalera: PCS-31 (Roland)

(conector telefónico de 1/4 pulgadas (estero) - conector telefónico de 1/4 (mono) x 2)

\*1 Este número puede ser menor a lo grabada por el usuario (tarjeta) canciones/estilos, el tiempo de grabación en la pista de audio, y el número de archivos de seguridad en la tarjeta de memoria.

\*2 Cuando se utiliza una tarjeta de memoria, se puede grabar en audio un máximo de 100 canciones. Cuando se utiliza el JS-5 sólo, se puede grabar en audio un máximo de 6 canciones.



Para mejorar el producto, las especificaciones y/o imagen de esta unidad está sujeta a cambios sin aviso previo.

## A

Acorde 28  
Acorde On-Bass 23, 28  
Afinar 128  
Ajustar el volumen 83  
Ajustes por defecto 130  
Archivo de Seguridad 126, 127  
Área Temporal 130  
Audio Track 33, 55  
AUTO 133

## B

Borrar 69, 72, 75, 76, 121, 122, 123, 127, 129  
BREAK 27, 55

## C

Canal MIDI 120, 131, 132  
Canción 55  
Canción de Usuario 33, 55, 56, 66  
Canción Predefinida 55  
Canciones 55  
Cargar 127  
Categoría 20, 25, 55  
Chord Template 35, 65  
Chord Track 33, 55  
Chorus 87  
Chorus Send Level 84  
Claqueta 52, 60  
Contraste 128  
Copiar 49, 69, 72, 73, 77, 78, 79, 82, 122, 123, 129  
CURSOR 58

## D

Direct Level 84

## E

Efectos 47  
Efectos Inserción 88  
Eliminar 53, 80, 81, 114  
ENDING 27, 55  
Enmudecer 63, 118  
Estilo 25, 33  
Estilo de Usuario 56, 119  
Estilos 55  
EZ Compose 34, 65

## F

FILL 27, 55  
Form Track 33, 55  
Forma 27, 55  
Formatear 125

## G

Grupo de Percusión 109  
Guardar 59, 83, 86, 109

## H

Hi-Fi 52, 111

## I

ID del dispositivo 134, 135  
Inicializar 125  
Instrumento 109  
INT 133  
INTRO 27, 55  
Introducción de Grabación 111  
Introducir 80

## L

LONG 52, 111

## M

Memoria 57  
Memoria de Usuario 57, 130  
Memoria del Sistema 57  
Memoria Predefinida 57  
Memoria Restante 130  
Metrónomo 128  
MIDI 131, 133  
Modo Arranger 119

## N

N.C. Tipo No Acorde 37, 71, 119  
Nivel de Grabación 52  
NO ARRANGE 119  
Nombre de Estilo 124  
Nombre de la Canción 74

## P

Panoramización 84  
Parte Bass 110  
Parte INST 110

Partes 55  
Pedalera 117  
Phrase Trainer 115  
Pista de Grabación 66  
Pistas 55  
Pistas de Secuencia 55  
Progresión de Acorde 60  
Progresión de Acorde Diferente 24, 61

VERSE 27, 55

Volumen de Cada Parte 45

**Q**

Quantize 42, 71, 121

**R**

Realtime Recording 39, 67, 70, 119

REC INPUT 32

REC LEVEL 32

Regrabar 113

REMOTE 133

Reproducción en Bucle 116

Reverb Send Level 84

Reverberación 86

**S**

SALIR DEL LOOP 117

Saltar 64

Sincronizar una Interpretación 133

SmartMedia 57, 125

Song Chain 64

SONG/STYLE BANK 25, 59, 61

Step Recording 41, 67, 71

**T**

Tarjeta de Memoria 57, 111, 125, 130

Tecla Transpose 44, 60

Tempo 60, 133

Tempo Original 60, 115

Tiempo de Grabación 111

Tipo No Acorde 37, 71, 119

Transponer 44

**U**

Unidad de Ritmo 30

**V**

VALUE 58

# MEMO

---

# MEMO

---

# MEMO

---



