

JP-8000

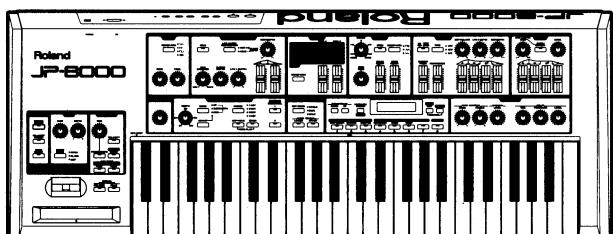
Manual del Usuario

Le agradecemos la compra del sintetizador JP-8000 de Roland. Antes de utilizar esta unidad, lea con atención las secciones tituladas "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (página 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (página 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (página 13).

Estas secciones contienen información importante relativa a la correcta utilización de la unidad. Además, para familiarizarse con las funciones de la unidad lea este manual de principio a fin. Tenga siempre este manual a mano para futuras consultas.

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION

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



Contenido

Utilizar la Unidad de Manera Segura	3
Características y Funciones.....	8
Leer este Manual	9
Paneles Frontal y Posterior.....	10
Notas Importantes.....	13
Convenciones de Impresión de Este Manual	14

Introducción

Paso 1 - Tocar los Sonidos

Conexiones	16
Poner en Marcha la Unidad.....	17
Apagar la Unidad	17
Restablecer los Ajustes Originales (Inicializar).....	18
Escuchar las Canciones de Demostración	19
Tocar los Sonidos	20

Paso 2 - Modificar el Sonido

Utilizar “Waveform” para Modificar la Forma de Onda.....	21
Utilizar “Cutoff Freq” para un sonido más brillante/apagado.....	22
Utilizar “Resonance” para Añadir Carácter al Sonido	23
Utilizar “LFO 1” para Añadir Modulación al Sonido.....	24
Utilizar “Tone Control” para ajustar el tone	25
Utilizar “Chorus” para Crear un Sonido Más Amplio.....	26
Utilizar “Delay” para Añadir Eco al Sonido.....	26
Guardar una Performance.....	27

Paso 3 - Funciones Útiles del JP-8000

Ajustar Varios Deslizadores a la Vez (Controlador de Cinta)	30
Producir Arpeggios al Tocar Acordes (Arpegiador)	32
Tocar Patrones con un Dedo (RPS)	34
Prepararse para Crear Patrones (Eliminar Patrón).....	35
Crear un Patrón.....	36
Si Comete Algún Error Durante la Grabación.....	38
Controlar Cambios Tonales Complejos (Motion Control).....	40
Prepararse para Grabar un Movimiento (Eliminar un Movimiento).....	41
Grabar un Movimiento.....	42
Si Comete Algún Error Durante la Grabación.....	44
Tocar Dos Sonidos a la Vez (Modo de Teclado)	45
Tocar un Único Patch (Single).....	45
Tocar Dos Sonidos en Cada Tecla (Dual)	46
Tocar Patches Diferentes en las Áreas Izquierda y Derecha del Teclado (Split)	46

Utilización Avanzada

Capítulo 1. Descripción General del JP-8000

Organización del JP-8000	48
Patches y Performances.....	48
La Memoria	50

Capítulo 2. Proceso de Edición de Patches

Seleccionar un Patch.....	52
Editar un Patch.....	52
Editar mientras ve los valores de los deslizadores/mandos.....	52
Comprobar el valor actual de un parámetro (Temporary Scope)	53
Reiniciar el Sonido a los Ajustes del Panel (Manual).....	53
Guardar un Patch.....	54

Capítulo 3. Funciones que Modifican el Sonido

Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (OSC 1).....	55
Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (2) (OSC 2)	57
Modificar la Forma de Onda y la Afinación del Sonido (OSC COMMON).....	58
Modificar el Brillo (Filter)	59
Modificar el Volumen (AMP).....	62
Modular el Sonido (LFO 1).....	63
Modificar el Sonido (Tone Control)	64
Añadir Amplitud y Profundidad al Sonido (Chorus).....	64
Añadir un Efecto de Eco (Delay)	65

Capítulo 4. Las Funciones de Interpretación

Controlar Múltiples Parámetros Simultáneamente (Controlador de Cinta).....	66
Ajustes del Controlador de Cinta	66
Utilizar el Controlador de Cinta para Cambiar la Afinación.....	67
Cambiar la Manera en que se Controla el Sonido (Relative)	67
Sostener el Cambio en el Sonido (Hold).....	67
Cancelar los Ajustes de un Parámetro	67
Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros	68
Utilizar la Dinámica para Modificar Parámetros (Velocity)	68
Velocidad Activada/Desactivada	68
Ajustes de Velocidad.....	68
Cancelar los Ajustes de un Parámetro	69
Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros	70
Tocar Notas Solas (Mono/Legato).....	70
Mono Activado/Desactivado.....	70
Cambiar entre Mono/Legato	70
Cambiar Suavemente la Afinación entre Notas (Portamento).....	70
Portamento Activado/Desactivado	71
Ajustar la Duración del Cambio de Afinación (Portamento Time).....	71

Tocar Fuera de la Gama (Osc Shift/Keyboard Shift).....	71
Osc Shift.....	71
Keyboard Shift	71
Transponer la Interpretación (Part Transpose)	72
Ajustes de Part Transpose.....	72
Cambiar la Afinación (Palanca de Pitch Bend).....	72
Ajustes de Bend Range	72
Cancelar el Ajuste de Bend Range	73
Añadir Cambios Cílicos (Modulation Lever (LFO 2))	73
Destino del Ajuste de Profundidad de Modulación (Depth Select).....	73
Ajustar la Profundidad de Modulación (Depth).....	73
Ajustar la Velocidad de Modulación (Rate).....	74
Utilizar un Pedal para Controlar la Interpretación (Control Pedal).....	74
Ajustes del Pedal.....	74
Sostener el Sonido (Hold Pedal).....	74

Capítulo 5. Arpeggios y Patrones Originales (Arpegiador /RPS)

Tocar Arpeggios (Arpegiador)	75
Ajustes del Arpegiador	75
Cambiar el Tiempo del Arpeggio (Arp Beat Pattern).....	76
Seleccionar la Parte para Arpeggio en Modo Dual (Arpeggio Dest).....	76
Tocar Patrones Originales con Un Dedo (RPS)	76
Temporización a la que Cambian los Patrones (Pattern Trig Qtz).....	77
Ajustes para la Grabación	77
Grabar un Patrón.....	78
Borrar Notas No Deseadas.....	79
Copiar un Patrón	80
Borrar un Patrón.....	80

Capítulo 6. Grabar Movimientos de Deslizadores/Mandos (Motion Control)

Reproducir un Movimiento	81
Mover Deslizadores o Mandos al Reproducir Movimientos	81
Reproducir un Movimiento desde el Principio Cada Vez que Pulsa una Tecla (Motion Restart)	82
Cambiar entre Grupos de Movimientos	82
Grabar un Movimiento	83
Ajustes para la Grabación	83
Grabar un Movimiento.....	83
Borrar el Movimiento de un Deslizador o Mando.....	84
Borrar un Movimiento.....	84

Capítulo 7. Ajustes de Performance/Sistema

Ajustes de los Parámetros de Performance/Sistema	85
Funciones de los Parámetros de Performance	85
Ajustes de Performance	85
Ajustes para Cada Parte.....	86
Iniciar una Envoltura Individual Mientras Pulsa una Tecla.....	88

Funciones de los Parámetros del Sistema.....	89
Ajustes MIDI (1).....	89
Ajuste MIDI (2)	89
Afinación/Otros Ajustes.....	90
Capítulo 8. Restablecer los Ajustes Originales (Inicializar)	
Proceso	91
Tipos de Inicialización.....	91
Capítulo 9. Utilizar el MIDI	
Controlar Aparatos MIDI Externos.....	93
Tocar Fuentes de Sonido MIDI Externas.....	93
Seleccionar Sonidos en una Fuente de Sonido MIDI Externa.....	93
Controlar el JP-8000 desde un Aparato MIDI Externo	94
Tocar los Sonidos del JP-8000.....	94
Seleccionar Patches en el JP-8000.....	94
Seleccionar Performances en el JP-8000	95
Utilizar Mensajes de Nota de un Aparato Externo para Disparo Individual	95
Tocar un arpeggio o patrón / Grabar un patrón.....	95
Sincronizar con Aparatos MIDI Externos.....	95
Sincronizar el Arpeggio, Patrón y Movimiento	95
Sincronizar Chorus, Retardo y LFO 1.....	96
Grabar Lo Que Toca en un Secuenciador Externo	96
Ajustes para la Grabación	96
Proceso de Grabación.....	97
Guardar Ajustes en un Secuenciador Externo (Volcado General).....	97
Proceso	97
Tipos de Volcado General.....	98
Restablecer en el JP-8000 los Ajustes Salvados.....	98

Apéndices

Consejos para crear sonidos	100
Comprender el Sonido	104
Las Bases del Sonido.....	104
Añadir Expresión al Sonido.....	106
¿Qué es el MIDI?	107
Canales MIDI.....	107
Principales Mensajes MIDI Utilizados por el JP-8000	107
Solucionar Problemas	109
Mensajes de Error.....	111
Lista de Parámetros	112
Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción.....	116
Aplicación MIDI	117
Diagrama de Aplicación MIDI	118
Especificaciones	118
Índice	1
Diagrama en Blanco	

Características y Funciones

El JP-8000 es un sintetizador que permite no sólo realizar simulaciones analógicas, sino que también dispone de funciones que utilizan la tecnología digital más avanzada para realizar modificaciones del sonido a tiempo real y para aplicar técnicas interpretativas que no eran posibles hasta ahora.

■ Funcionamiento sencillo -----

El panel está organizado en secciones similares a las de un sintetizador analógico convencional, lo que permite una comprensión intuitiva de los parámetros y del funcionamiento. El panel frontal contiene los controladores para todos los parámetros relacionados con el sonido, por lo que es posible pulsar botones y mover deslizadores o mandos para realizar cambios en el sonido a tiempo real.

■ Excelentes funciones de interpretación-----

Al tocar el JP-8000 es posible seleccionar una de las 64 Performances de usuario que contienen ajustes definidos por el usuario, o una de las 64 Performances predefinidas (que no pueden modificarse). Esto representa un total de 128 Performances entre las que elegir.

En el JP-8000, los números de Patch guardados en una Performance no se refieren a los Patches-permiten guardar todos los ajustes de Patch en la Performance. Esto significa que al guardar la Performance no es necesario guardar los ajustes de Patch por separado. Esto también significa que si modifica el contenido de un Patch guardado en una Performance concreta, las demás Performances que utilicen este Patch no se verán afectadas.

■ Oscilador DSP -----

Además de las formas de onda convencionales (cuadrada, sierra, triangular), el nuevo oscilador DSP (Digital Signal Processor) contiene cuatro tipos de formas de onda complejas que no eran posibles con la tecnología analógica. Mediante el control de los parámetros individuales de cada forma de onda es posible crear incluso cambios más complejos en el sonido. Las ondas cuadrada, de sierra y triangular también pueden controlarse utilizando sus propios parámetros para crear una gran variedad de sonidos.

■ Arpegiador -----

Este sintetizador ofrece cuatro tipos de arpeggios: UP, DOWN, UP&DOWN y RANDOM. Cambiando el patrón de tiempo es posible modificar el acento y la duración de las notas, etc., lo que permite tocar una gran variedad de arpeggios.

■ Función RPS para reproducir patrones de usuario -----

RPS es una función que permite guardar patrones de reproducción creados por el usuario. Los patrones grabados se asignan a teclas individuales del teclado, y pueden reproducirse simplemente pulsando una tecla.

■ Control del movimiento para guardar las operaciones con deslizadores/mandos -----

Para la mayoría de deslizadores y mandos del panel frontal es posible grabar cuatro tipos de movimientos de hasta 8 compases de longitud. Si se reproducen estos movimientos durante una interpretación es posible crear una gran variedad de cambios tonales a tiempo real.

■ Controlador de cinta para cambios tonales drásticos -----

Si desliza el dedo hacia la izquierda o hacia la derecha sobre la superficie del controlador de cinta podrá controlar de manera simultánea dos o más parámetros especificados. Desde sutiles cambios en el acento hasta cambios de sonido, este controlador ofrece innumerables posibilidades de control a tiempo real.

■ Tres modos de teclado -----

Este sintetizador dispone de tres modos de teclado: Single, Split y Dual. Con una operación muy sencilla podrá tocar sonidos diferentes en las zonas izquierda y derecha del teclado, o tocar de manera simultánea dos sonidos al pulsar una tecla. Los ajustes de Modo de teclado se guardar como parte de las Performances.

Leer este Manual

Introducción

Esta sección explica la manera de empezar a utilizar el JP-8000, así como procedimientos simples para disfrutar de las varias funciones. Si desea una explicación más detallada, lea **Utilización Avanzada**.

Utilización Avanzada

Lea esta sección una vez haya terminado de leer **Introducción**.

■ Capítulo 1. Descripción General del JP-8000-----

Este capítulo explica la organización del JP-8000, así como los Patches y las Performances, que son las unidades de sonido. Lea este capítulo para comprender el JP-8000.

■ Capítulo 2. Proceso de Edición de Patches -----

Este capítulo explica la manera de seleccionar Patches, varios métodos para editar un Patch y la manera de guardar un Patch. Lea este capítulo.

■ Capítulo 3. Funciones que Modifican el Sonido -----

Este capítulo explica los controladores que modifican el sonido, como los diferentes deslizadores y mandos del panel frontal. Lea este capítulo según sea necesario.

■ Capítulo 4. Las Funciones de Interpretación -----

Este capítulo explica la manera en que puede utilizar el controlador de cinta, la palanca de pitch bend, los pedales, etc. para controlar el sonido. Lea este capítulo según sea necesario.

■ Capítulo 5. Tocar Arpeggios y Patrones Originales (Arpegiador/RPS) -----

Este capítulo explica los ajustes del arpegiador y los ajustes utilizados para reproducir o grabar patrones. Lea este capítulo cuando desee utilizar el arpegiador o la función RPS.

■ Capítulo 6. Grabar Movimientos de los Deslizadores/Mandos-----

Este capítulo explica la manera de grabar y reproducir los movimientos de los deslizadores. Lea este capítulo cuando desee utilizar la función de Control del Movimiento.

■ Capítulo 7. Ajustes de Performance/Sistema-----

Este capítulo explica los ajustes de cada Performance, así como los ajustes de Sistema que afectan a todo el entorno del JP-8000. Lea este capítulo según sea necesario.

■ Capítulo 8. Restablecer los Ajustes Originales (Inicializar) -----

Este capítulo explica el proceso de inicialización y los tipos de inicialización disponibles. Lea este capítulo según sea necesario.

■ Capítulo 9. Utilizar el MIDI-----

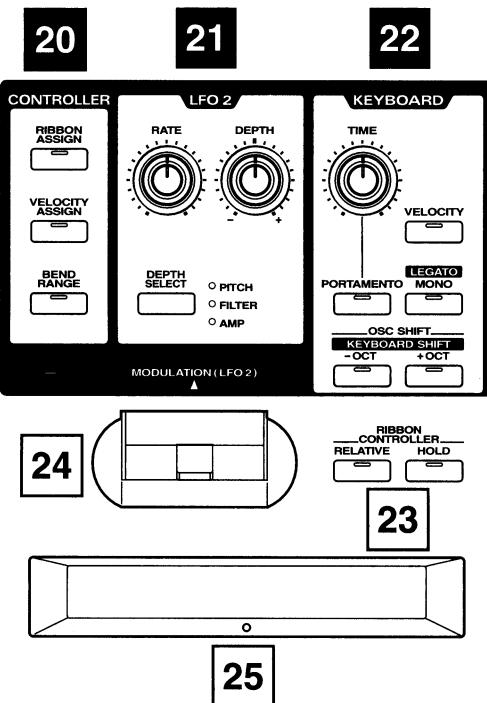
Este capítulo ofrece varios ejemplos para utilizar el JP-8000 cuando éste está conectado a aparatos MIDI externos. Lea este capítulo cuando desee conectar el JP-8000 a aparatos MIDI externos.

■ Apéndices -----

Si la unidad no funciona de la manera esperada, consulte “Solucionar Problemas”. Si aparece algún mensaje de error, consulte “Mensajes de Error” y aplique las soluciones apropiadas. Esta sección también contiene información relacionada con la edición de sonidos y con el MIDI, diversas listas, información de aplicación del MIDI, etc.

Paneles Frontal y Posterior - Panel Frontal -

Los ajustes de las secciones numeradas en blanco sobre fondo negro pueden guardarse en un Patch (parámetros de Patch).



1. Sección LFO 1

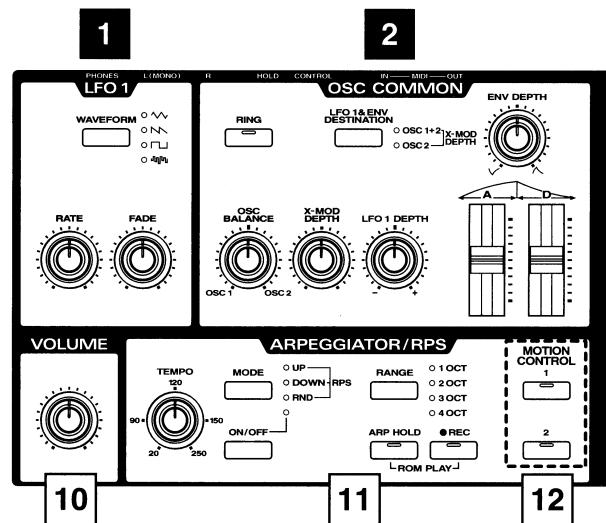
Éstos son los ajustes de la forma de onda (LFO 1) que aplican cambios cílicos al sonido (p.63).

2. Sección OSC COMMON

Éstos son los ajustes relacionados con las secciones OSC 1/OSC 2, y los ajustes que determinan la afinación (p.58).

3. Sección OSC 1

Aquí puede seleccionar la forma de onda que será la base del sonido. Los ajustes del sonido se basan en la forma de onda seleccionada aquí (p.55).



4. Sección OSC 2

Igual que en la sección OSC 1, aquí puede seleccionar la forma de onda que será la base del sonido. Los sonidos de OSC 1 y OSC 2 pueden combinarse de varias maneras (p.56).

5. Sección FILTER

Aquí puede definir ajustes del filtro para modificar el brillo del sonido (p.59).

6. Sección AMP

Aquí puede especificar la manera en que el volumen o el sonido empezarán y terminarán (p.62).

7. Sección TONE CONTROL

Los ajustes de Tone Control ajustan el tono del sonido (p.64).

8. Sección CHORUS

Aquí puede realizar ajustes de Chorus para añadir amplitud y profundidad al sonido (p.64).

9. Sección DELAY

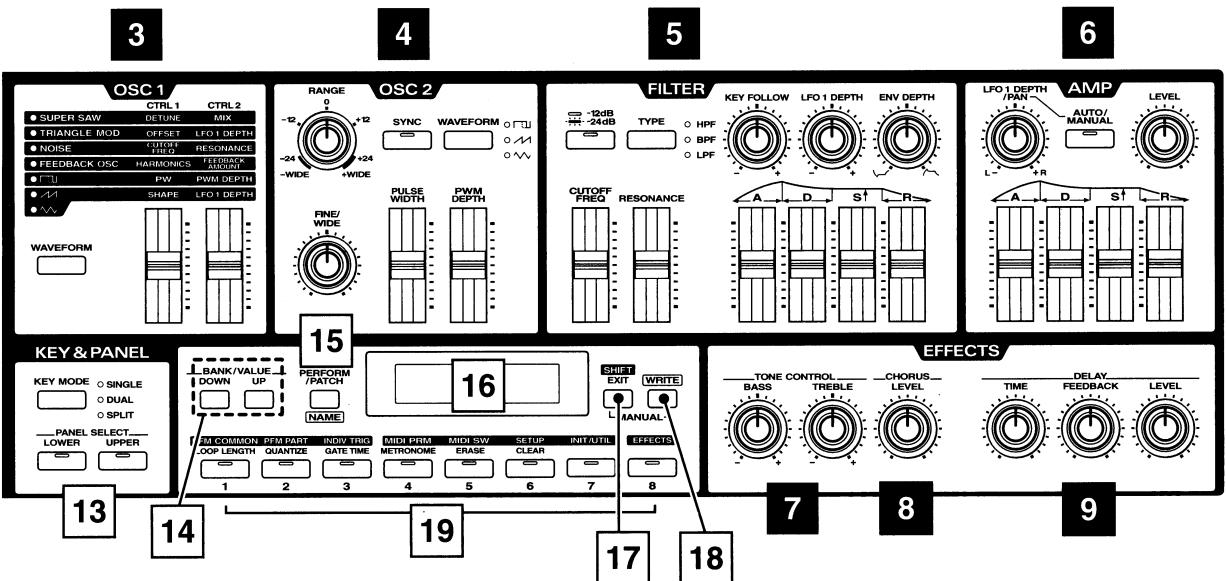
Aquí puede realizar ajustes de Retardo para crear efectos de eco (p.65).

10. Mando VOLUME

Este mando controla el volumen general del JP-8000. Si gira el mando hacia la derecha el volumen será más alto (p.17).

11. Sección ARPEGGIATOR/RPS

Aquí puede realizar ajustes para el arpegiador/funció RPS (p.75). Aquí también pueden grabarse Los Patrones RPS y los Movimientos (p.77, p.83).



12. Sección MOTION CONTROL

Pulse estos botones cuando desee utilizar la función de Control del Movimiento (1, 2) (p.81).

13. Sección KEY & PANEL

Aquí puede cambiar el Modo de Teclado (p.45), y cambiar la Parte (Superior/Inferior) cuyos ajustes se modificarán al utilizar el panel.

14. Botones BANK/VALUE

Utilice estos botones para seleccionar el banco del Patch o Performance, o para modificar valores de parámetros.

15. Botón PERFORMANCE

Este botón cambia entre la pantalla de selección de Performance y la pantalla de selección de Patch. También puede pulsar este botón cuando desee modificar el nombre de un Patch o Performance (p.28, p.54).

16. Pantalla

Aquí aparecen el Patch o la Performance seleccionados, así como varios parámetros y sus valores.

17. Botón SHIFT/EXIT

Pulse este botón para ajustar los parámetros de Performance o los parámetros de Sistema (p.85), o cuando desee cancelar una operación.

18. Botón WRITE

Pulse este botón para guardar un Patch o Performance (p.27, p.54), o para copiar los patrones RPS (p.80).

19. Botones 1-8/Parámetros

Utilice estos botones para cambiar el número de Patch o de Performance, o para seleccionar parámetros.

20. Sección CONTROLLER

Aquí puede especificar el parámetro que se controlará con el Controlador de Cinta (p.66) o la Velocidad (p.68), así como especificar la gama de Bend (p.72).

21. Sección LFO 2

Aquí puede especificar la manera en que cambiará el sonido al mover la Palanca de Modulación (p.73).

22. Sección KEYBOARD

Aquí se ajustan efectos relacionados con la interpretación al teclado: Velocidad activada/desactivada (p.68), Desplazamiento del Oscilador (p.71), Desplazamiento del Teclado (p.71), Mono/Legato (p.70) y Portamento (p.70).

23. Sección RIBBON CONTROLLER

Aquí puede especificar la manera en que el Controlador de Cinta afectará al sonido (p.67).

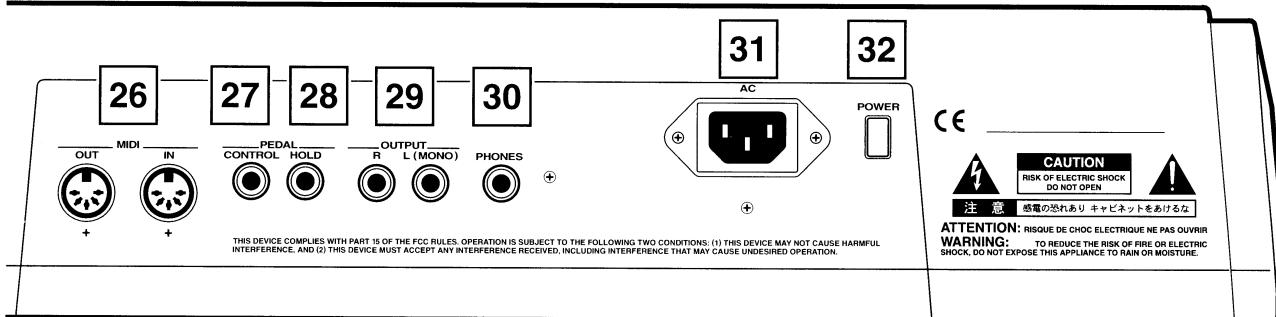
24. Palanca de Pitch Bend/Modulación

Los movimientos de la palanca pueden producir efectos como modificar la afinación (p.72) o aplicar vibrato desde la sección LFO 2 (p.73).

25. Controlador de cinta

Desplazando el dedo a izquierda o a derecha sobre la superficie de este controlador podrá controlar de manera simultánea múltiples parámetros (p.66).

Paneles Frontal y Posterior - Panel Posterior -



26. Conectores MIDI (IN, OUT)

Aquí pueden conectarse aparatos MIDI externos (p.16). Para realizar las conexiones utilice un cable MIDI (opcional).

27. Jack PEDAL CONTROL

Aquí puede conectar un pedal de expresión (EV-2, etc.) opcional. Los movimientos del pedal pueden modificar el volumen o afectar al sonido de varias maneras (p.74).

28. Jack PEDAL HOLD

Aquí puede conectar un conmutador de pedal (DP-2/6, FS-5U, etc.) opcional. El pedal puede utilizarse para sostener el sonido (p.74).

29. Jacks OUTPUT (L (MONO), R)

Conecte un amplificador o un mezclador a estos jacks. Si utiliza un sistema monofónico, utilice el jack L(MONO) (p.16)

30. Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares (RH-20/80/120, etc.) opcionales. Incluso con auriculares conectados el sonido sigue enviándose desde OUTPUT (p.16)

31. Entrada de CA

Conecte a esta entrada el cable de alimentación que se entrega con la unidad (p.16).

32. Interruptor de puesta en marcha

Este interruptor pone en marcha y apaga la unidad (p.17).

Notas Importantes

Además de los consejos listados en “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” de las páginas 2 y 3, lea y tenga en cuenta los siguientes puntos:

■ Alimentación -----

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros aparatos que generen interferencias en la línea (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades. Con ello evitará problemas en el funcionamiento y no dañará los altavoces ni los demás aparatos.

■ Ubicación -----

- Si utiliza esta unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño), es posible que se oigan zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o alejela de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede interferir con 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 emitan calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado ni la sujete en ningún caso a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.

■ Mantenimiento -----

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

■ Reparaciones e Información-----

- Tenga en cuenta que la información contenida en la memoria de la unidad puede perderse cuando envíe la unidad para repararla. Guarde siempre la información importante en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador), o escríbala en un papel (si es posible). Durante las reparaciones se toman todas las precauciones posibles para evitar la pérdida de datos. No obstante, en algunos casos (como cuando deben repararse los circuitos relacionados con la memoria) es posible que no pueda recuperarse la información. Roland no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de datos.

■ Conservación de la Memoria -----

- Esta unidad contiene una pila que suministra alimentación a los circuitos de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando esta pila empieza a estar descargada la pantalla visualiza el mensaje que aparece al final de este párrafo. Cuando aparezca este mensaje, substituya la pila tan pronto como le sea posible para evitar la pérdida de la información de la memoria. Para substituir la pila, póngase en contacto con el personal del Servicio Técnico de Roland.

Battery Low !

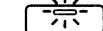
■ Precauciones Adicionales -----

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse debido a un funcionamiento incorrecto de la unidad o a una utilización incorrecta. Para protegerse contra el riesgo de perder información importante es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de la información importante que haya guardado en la memoria de la unidad en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador).
- Algunas veces puede resultar imposible recuperar la información guardada en otro aparato MIDI (p.ej., un secuenciador) una vez se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Tenga cuidado al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad, así como al utilizar los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar funcionamientos incorrectos de la unidad.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar/desconectar cables coja siempre el conector-no tire nunca del cable. De esta manera evitara cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Durante el funcionamiento normal de la unidad ésta desprende una pequeña cantidad de calor.
- Para evitar molestar a los vecinos, toque la unidad a un volumen 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, guárdela en la caja original (incluyendo las protecciones) siempre que sea posible. En caso contrario, utilice materiales de embalaje equivalentes.
- Para evitar funcionamientos incorrectos y/o daños en los altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen y apague todos los aparatos antes de realizar conexiones.

Convenciones de Impresión de este Manual

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

- El texto o los números entre corchetes [] indican botones, deslizadores o mandos del panel. Por ejemplo, [WAVEFORM] indica el botón Waveform, y [RATE] indica el mando Rate.
- Las indicaciones tipo [DOWN]/[UP] indican que puede pulsar cualquiera de los botones.
- La referencias tipo (p.**) indican páginas de este manual a las que puede referirse.
- El estado apagado/iluminado/intermitente de un indicador se distingue de la siguiente manera.

apagado iluminado intermitente
  



JP-8000

Introducción

Paso 1 - Tocar los Sonidos

Conecciones

El JP-8000 no contiene ningún amplificador ni altavoces. Para poder oír el sonido deberá conectar un amplificador de teclado, un sistema de audio o auriculares. Consulte la siguiente figura y conecte el JP-8000 a su sistema.

- * Los cables de audio, los cables MIDI, los auriculares estereofónicos, el pedal de expresión y el conmutador de pedal no se incluyen. Puede adquirir estos elementos por separado.

<<<

1. Antes de realizar conexiones compruebe lo siguiente.

Los controles de volumen del JP-8000 y del mezclador/amplificador deben estar al mínimo.

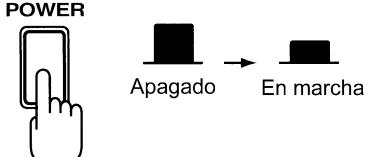
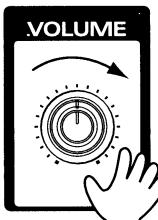
El JP-8000 y el mezclador/amplificador deben estar apagados.

- * Antes de conectar el JP-8000 a aparatos externos debe bajar el volumen de todos los aparatos al mínimo y apagarlos.

-
2. Conecte el cable de CA que se entrega al JP-8000 y a una toma de corriente.
 3. Observe la figura y realice las conexiones correctas con el amplificador de teclado o con el sistema de audio, y con los aparatos MIDI externos
Conecte auriculares, un pedal de expresión y un conmutador de pedal según sea necesario.
* Para aprovechar al máximo el excelente sonido del JP-8000 es aconsejable que pueda escucharlo en estéreo. Si utiliza un sistema monofónico, realice las conexiones utilizando el jack OUTPUT L(MONO).

Poner en Marcha la Unidad

Una vez haya realizado las conexiones (p.16), ponga en marcha los diferentes aparatos en el orden especificado. Si pone en marcha los aparatos en un orden incorrecto podría provocar funcionamientos anómalos y/o dañar los altavoces y otros aparatos.

1. Antes de poner en marcha los diferentes aparatos compruebe lo siguiente.
 - ¿Ha conectado correctamente el JP-8000 a los aparatos externos?
 - ¿Los controles de volumen del JP-8000 y del mezclador/amplificador se encuentran al mínimo?
2. Ponga en marcha el JP-8000 pulsando el conmutador del panel posterior.

3. Ponga en marcha el amplificador/mezclador.
4. Toque el teclado y gire el mando [VOLUME] para ajustar el volumen del JP-8000.


Ajuste el volumen del amplificador/mezclador de la misma manera.

- * Esta unidad dispone de un circuito de protección. Después de poner en marcha la unidad es necesario un breve intervalo (algunos segundos) antes de que la unidad funcione con normalidad.

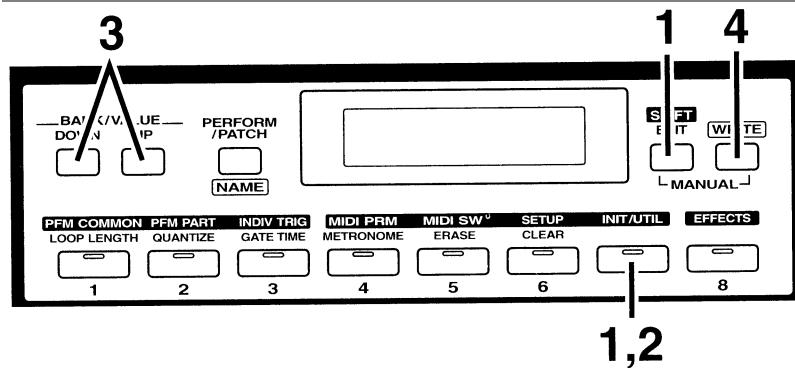
Apagar la Unidad

1. Antes de apagar la unidad compruebe lo siguiente.
 - ¿Ha salvado todas las Performances y todos los Patches que ha creado? (p.27, p.54)
 - ¿Los controles de volumen del JP-8000 y del mezclador/amplificador se encuentran al mínimo?
2. Apague el amplificador/mezclador, etc.
3. Apague el JP-8000.

Restablecer los Ajustes Originales (Inicializar)

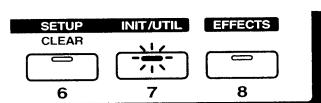
Si ha modificado los ajustes del JP-8000 después de adquirirlo, es posible que encuentre difícil seguir las explicaciones de esta Introducción. Si se encuentra en esta situación puede utilizar el siguiente proceso para restablecer los ajustes originales antes de leer esta sección.

- * Cuando utilice la función de Inicialización, la información de la memoria volverá a adoptar los valores originales. Si la memoria contiene información que desea conservar, utilice la operación de Volcado General (p.97) para guardar la información en un aparato MIDI externo antes de inicializar el JP-8000.

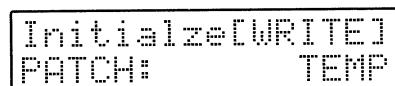


1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] ([EXIT]) y pulse el botón [INIT/UTIL] ([7]).

El indicador [INIT/UTIL] se iluminará.



2. Pulse [DOWN/UP] varias veces para acceder a la pantalla Initialize.



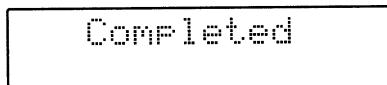
3. Pulse [DOWN/UP] varias veces para seleccionar [FACTORY PRESET].



Para cancelar la operación sin inicializar la unidad, pulse [EXIT].

4. Pulse [WRITE].

La pantalla mostrará "Completed", y a continuación aparecerá la pantalla previa.



Se habrán cargado los ajustes por defecto originales.

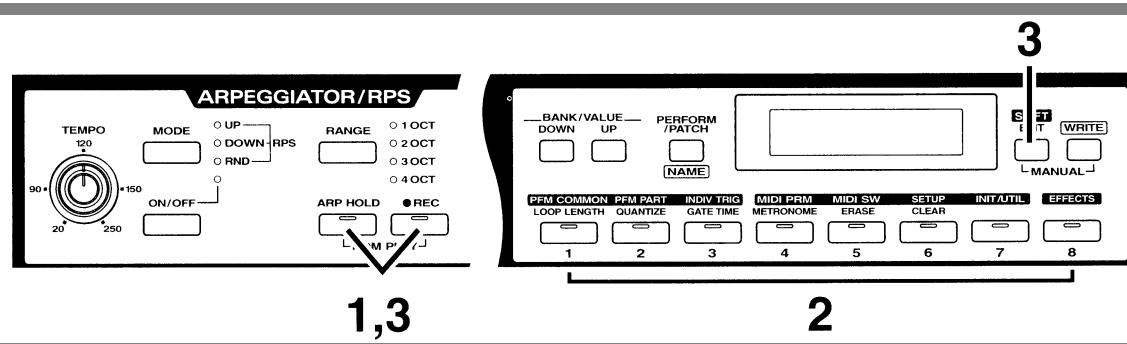
- ◆ También es posible seleccionar un tipo de datos específicos (como Patches, o patrones RPS, etc.) para el restablecimiento de los valores por defecto originales.

["Capítulo 8. Restablecer los Ajustes Originales \(Inicializar\)" \(p.91\)](#)

Escuchar las Canciones de Demostración

El JP-8000 contiene canciones de demostración que muestran el potencial musical del instrumento. A continuación explicamos la manera de escuchar estas canciones de demostración.

- * Al reproducir estas canciones de demostración, los ajustes de Performance y Patch temporales (p.50) se perderán. Si desea conservar estos ajustes, guarde la Performance o el Patch (p.27, p.54) antes de reproducir las canciones de demostración.



1. Pulse los botones [ARP HOLD] y [REC] de manera simultánea.
La pantalla mostrará “ROM PLAY”, y las canciones de demostración se reproducirán consecutivamente.
2. Si desea escuchar una canción de demostración concreta, pulse uno de los botones [1]-[8].
3. Para volver a la condición en que puede tocar el teclado del JP-8000, vuelva a pulsar de manera simultánea los botones [ARP HOLD] y [REC], o pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

- * Mientras se reproduzcan las canciones de demostración, si toca el teclado no se producirá ningún sonido. La información musical de las canciones de demostración no se transmite desde el conector MIDI OUT.
- * Todos los derechos reservados. La utilización no autorizada de este material para fines que no sean el disfrute privado y personal es una violación de las leyes vigentes.

◆ [1] - [7]

Música de Mitsuru Sakaue Copyright © 1996, Roland Corporation

Mitsuru Sakaue

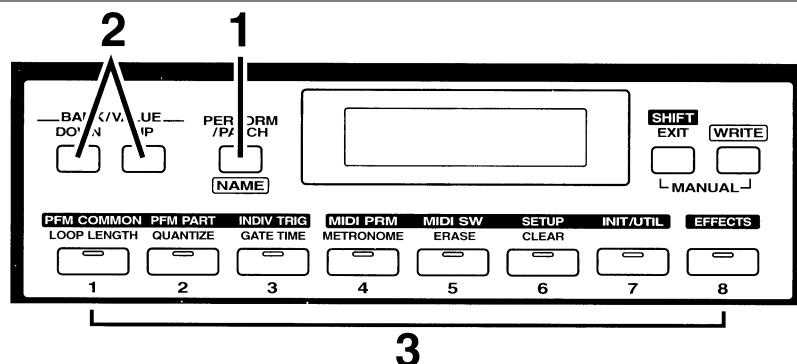
Desde sus días de la escuela, Mitsuru Sakaue ha trabajado como teclista y arreglista en la producción de música de estudio y comercial. Actualmente produce anuncios para TV y radio como compositor, arreglista, teclista y experto en música por ordenador. Sus cualidades musicales traspasan las fronteras de los géneros musicales. Es director jefe del grupo Idecs (Inc.) de artistas musicales creativos.

◆ [8]

Copyright © 1996, Roland Corporation

Tocar los Sonidos

El JP-8000 contiene una gran variedad de sonidos. En esta sección seleccionaremos **Performances** para oír los diferentes sonidos. Las Performances pueden seleccionarse especificando un **Banco** (que contiene ocho Performances) y el **Número** de la Performance deseada en el Banco especificado.



1. Compruebe que la parte superior izquierda de la pantalla muestre “PERFORM”.

Si no es así, pulse [PERFORM/PATCH] para pasar a la pantalla correcta.

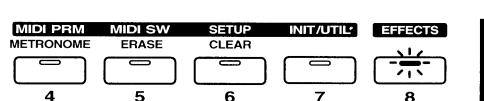


2. Pulse [DOWN/UP] para seleccionar un Banco (U:1-U:8, P:1-P:8).

Si mantiene pulsado uno de los botones [DOWN]/[UP] y pulsa el otro botón, el cambio será más rápido en la dirección del primer botón que haya pulsado. Puede utilizar esta función siempre que utilice los botones [DOWN]/[UP] para especificar un valor.

3. Pulse [1]-[8] para seleccionar un Número (1-8).

El indicador del botón pulsado se iluminará.



4. Toque el teclado para oír el sonido.

Sonará la Performance que haya seleccionado.

Seleccione diferentes Performances y tóquelas.

- ◆ Si desea más detalles acerca de las Performances,
“Patches y Performances” (p.48)
- ◆ Si desea detalles acerca de números de Performance y del contenido de éstas,
“Lista de Performances” (hoja aparte)

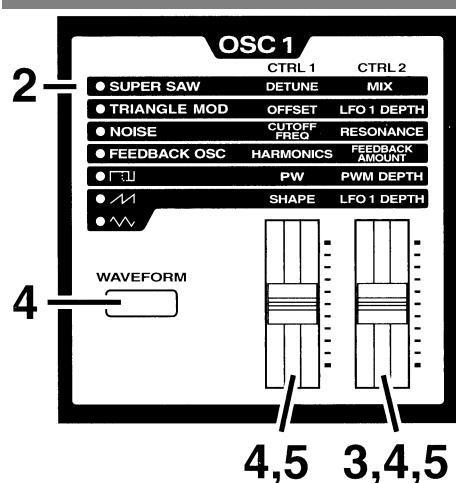
Paso 2 - Modificar el Sonido

En el paso 2 utilizaremos los deslizadores y los mandos del panel para modificar el sonido a tiempo real.

- ◆ Cada Performance tiene ajustes asignados para dos sonidos, que se conocen como “**Patches**”. Es posible utilizar los deslizadores, mandos, etc. a tiempo real para modificar el sonido de varias maneras. Los dos Patches se asignan respectivamente a la **Parte Inferior** y a la **Parte Superior**. Desde el panel es posible modificar los ajustes del Patch asignado a la Parte cuyo indicador, [LOWER] o [UPPER], esté iluminado

Utilizar “Waveform” para Modificar la Forma de Onda

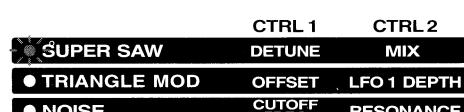
Ahora seleccionaremos y escucharemos una forma de onda - el elemento básico de un Patch. Es posible modificar la forma de onda utilizando los deslizadores y mandos para crear una gran variedad de sonidos.



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del patch asignado a la Parte Superior. Ahora modificaremos este sonido.

2. En la sección OSC 1 compruebe que esté seleccionado “SUPER SAW”.



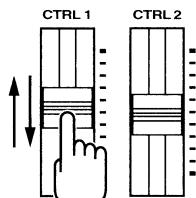
Toque el teclado y escuche SUPER SAW.

3. Si sube [CTRL 2] (MIX) el sonido será cada vez más denso, como si tocara varios sonidos de manera simultánea.

4. Pulse [WAVEFORM] dos veces para seleccionar “NOISE”.



Deje [CTRL 2] (RESONANCE) en la posición que se muestra en la figura, y desplace [CTRL 1] (CUTOFF FREQ) para cambiar el sonido de varias maneras.



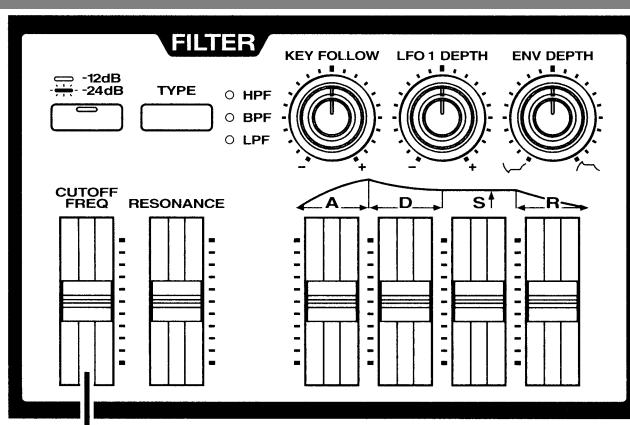
5. Utilice el mismo proceso para escuchar el sonido de otras formas de onda.

Desplace [CTRL 1]/[CTRL 2] para cambiar el sonido de varias maneras.

- ◆ Si desea más detalles acerca de los ajustes de la sección OSC 1,
“Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (OSC 1)” (p.55)
- ◆ Si desea detalles acerca de otros ajustes relacionados con OSC,
“Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (2) (OSC 2)” (p.57)
“Modificar la Forma de Onda y la Afinación del Sonido (OSC COMMON)” (p.58)

Utilizar “Cutoff Freq” para un sonido más brillante/apagado

Ahora modificaremos el brillo del sonido.



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido.

2. Toque el teclado y desplace el deslizador [CUTOFF FREQ] de la sección FILTER.

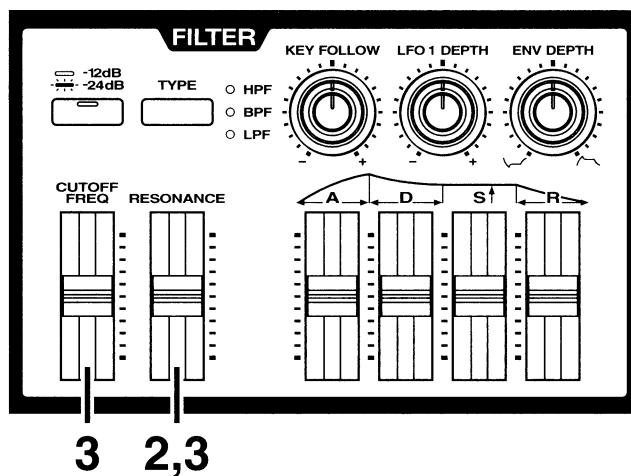
Si desplaza el deslizador hacia arriba el sonido será más brillante.

Si desplaza el deslizador hacia abajo el sonido será más suave y apagado.

- ◆ Si desea detalles acerca de [CUTOFF FREQ],
“Modificar el Brillo (Filtro)” (p.59)

Utilizar “Resonance” para Añadir Carácter al Sonido

Ahora añadiremos carácter al sonido.



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido.

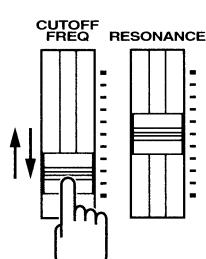
2. Toque el teclado y desplace el deslizador [RESONANCE] de la sección FILTER.

Al desplazar el deslizador hacia arriba el sonido adquirirá un carácter más distintivo.

Al desplazar el deslizador hacia abajo el sonido será más natural.

* Con un ajuste de [RESONANCE] excesivamente alto es posible que se oiga un sonido diferente del sonido del Patch, por lo que debería evitar este tipo de ajustes. (Este fenómeno se conoce como “oscilación”).

3. Deje [RESONANCE] en la posición que se muestra en la siguiente figura, e intente mover [CUTOFF FREQ].

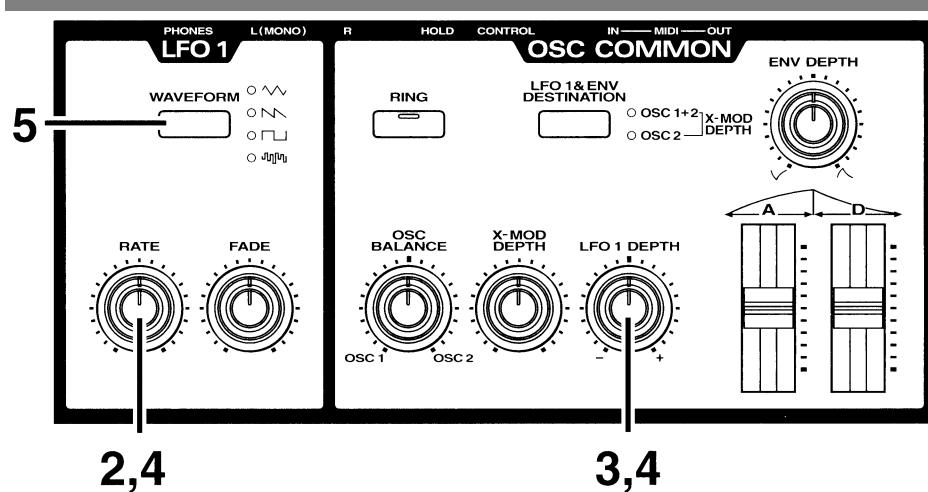


Ahora oirá el sonido “mii mii” o “au au” típico de los sintetizadores. Las combinaciones de cambios de [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] son las más utilizadas para modificar sonidos en sintetizadores.

- ◆ Si desea detalles acerca de [RESONANCE],
“Modificar el Brillo (Filtro)” (p.59)

Utilizar "LFO 1" para Añadir Modulación al Sonido

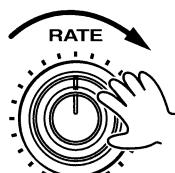
La forma de onda LFO 1 es independiente de OSC 1 (incluso si las formas de onda en sí son las mismas), y se utiliza para modular el sonido (por ejemplo, para aplicar un cambio cíclico). Ahora cambiaremos el sonido utilizando LFO 1 para modular la afinación.



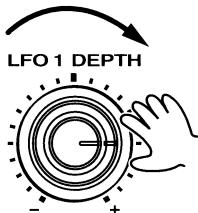
1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido.

2. Gire el mando [RATE] de la sección LFO 1 hasta la posición que muestra la figura.



3. Gire el mando [LFO 1 DEPTH] de la sección OSC COMMON hasta la posición que muestra la figura.



4. Toque el teclado, y observe la manera en que se modula el sonido.

El sonido es más agudo o más grave de manera cíclica.

Si gira [LFO 1 DEPTH] la cantidad de modulación será mayor/menor.

Si gira [RATE] modificará la velocidad de modulación.

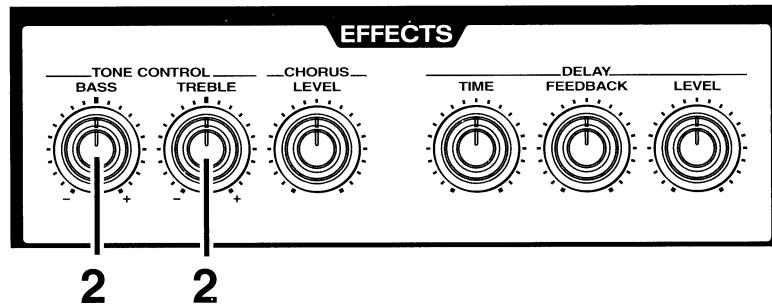
5. Si pulsa el botón [WAVEFORM] de la sección LFO 1 podrá cambiar la manera en que se modulará el sonido.

Pruebe las diferentes formas de onda.

- ◆ Gire el mando [LFO 1 DEPTH] de la sección FILTER hacia la derecha, y el brillo cambiará de manera cíclica.
“Modificar el brillo I(FILTER)” (p.59)
- ◆ Gire el mando [LFO 1 DEPTH] de la sección AMP hacia la derecha, y el volumen cambiará de manera cíclica.
“Modificar el volumen (AMP)” (p.62)
- ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de la sección LFO 1,
“Modular el sonido (LFO 1)” (p.63)
- ◆ También puede añadir modulación en el momento deseado mientras toca.
“Añadir Cambios Cílicos (Palanca de Modulación (LFO 2))” (p.73)

Utilizar “Tone Control” para ajustar el tone

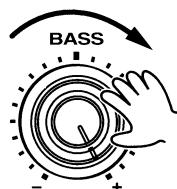
Los mandos Tone Control se utilizan para ajustar las gamas de frecuencia alta/baja del sonido para ajustar la calidad tonal del sonido a sus preferencias. Ahora utilizaremos los mandos Tone Control para enfatizar las frecuencias bajas.



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido.

2. Toque el teclado y gire el mando [BASS] de la sección TONE CONTROL hasta la posición que muestra la figura.



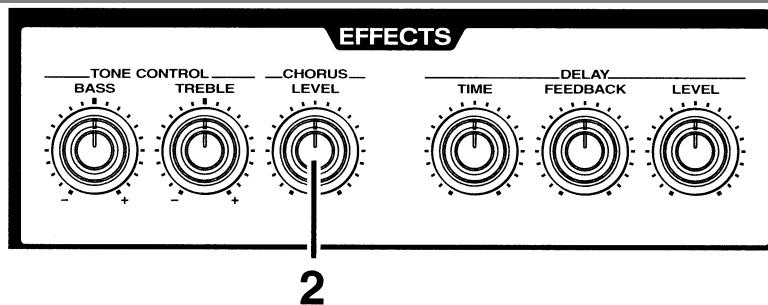
Las frecuencias bajas se enfatizarán más que cuando el ajuste [BASS] es más bajo, con lo que se producirá un sonido más sólido.

Si también gira el mando [TREBLE] hacia la derecha de la misma manera para enfatizar las frecuencias altas, el sonido tendrá unos graves sólidos y unos agudos brillantes.

- ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de la sección TONE CONTROL,
“Modificar el tone (TONE CONTROL)” (p.64)

Utilizar “Chorus” para Crear un Sonido Más Amplio

Con Chorus, incluso las notas solas tendrán el sonido amplio y espacioso característico de múltiples sonidos producidos a la vez.



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido.

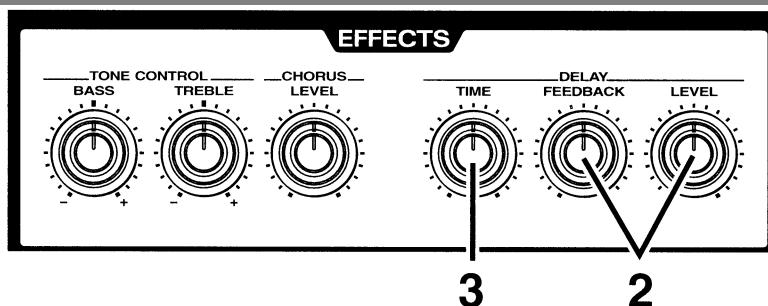
2. Toque el teclado y gire el mando [LEVEL] de la sección CHORUS.

Con ello ajustará la profundidad del efecto chorus.

- ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de la sección CHORUS,
“Añadir Amplitud y Profundidad al Sonido (Chorus)” (p.64)

Utilizar “Delay” para Añadir Eco al Sonido

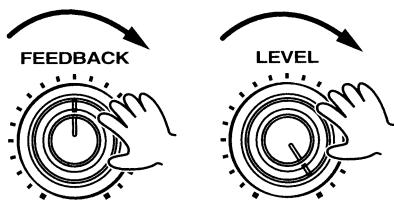
Utilizaremos Delay para añadir un efecto tipo eco al sonido.



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido.

2. Gire los mandos [FEEDBACK] y [LEVEL] de la sección DELAY hasta las posiciones que se muestran en la figura.



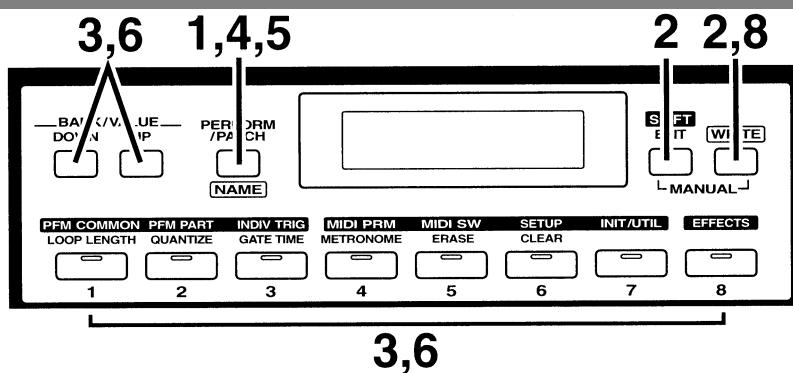
3. Toque el teclado y escuche el sonido.

Se aplicará un efecto de eco. (Este efecto se conoce como “Retardo”.) Si gira el mando [TIME] modificará los intervalos a los que se oirá el sonido retardado.

- ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de la sección **DELAY**,
[“Añadir un Efecto de Eco \(Delay\)” \(p.65\)](#)

Guardar una Performance

Ahora que ya ha visto todos los ejemplos del Paso 2 y que ha creado sonidos según sus preferencias, escribiremos la Performance en la memoria.



Cuando haya modificado el sonido con un mando/deslizador y botón aparecerá un “*” (asterisco) a la izquierda del número de la Performance, que indica que los ajustes de la Performance seleccionada se han modificado.

PERFORM *P: #36
Template6

Si selecciona una Performance diferente mientras aparece el asterisco, los ajustes actuales se perderán. Si desea conservar los ajustes actuales deberá utilizar el siguiente procedimiento para escribirlos en una Performance de Usuario (una Performance cuyo número empieza por “U”). Puede asignar un nombre de hasta 16 caracteres a una Performance.

* La nueva Performance modificada se escribirá sobre la Performance de Usuario existente previamente en esta memoria.

1. Pulse [PERFORMANCE/PATCH] para que aparezca “PERFORM” en la parte superior izquierda de la pantalla.

PERFORM *P: #36
Template6

2. Pulse [WRITE].

Aparecerá la siguiente pantalla, y el símbolo “_” (cursor) aparecerá bajo el número de Performance.



Write PERFORMANCE
Template6

Para cancelar la operación de escritura pulse [EXIT].

* Si no desea modificar el número ni el nombre de la Performance, pase por alto los pasos 3-7.

3. Utilice [DOWN/UP] y [1]-[8] para seleccionar el destino de escritura de la Performance.

4. Pulse [NAME] ([PERFORM/PATCH]).

Ahora podrá entrar el nombre de la Performance.

El cursor se desplazará al principio de la segunda línea de la pantalla.



Write PERFORMANCE
Template6

* Cuando el cursor está en la primera línea, la pantalla visualiza el nombre de la Performance destino.
Cuando el cursor está en la segunda línea aparece el nombre de la Performance modificada.

5. Pulse [NAME] y desplace el cursor hasta la posición en que desee cambiar un carácter.

6. Utilice [DOWN/UP] para especificar el carácter.



Write PERFORMANCE
Template6

Es posible seleccionar los siguientes caracteres.

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

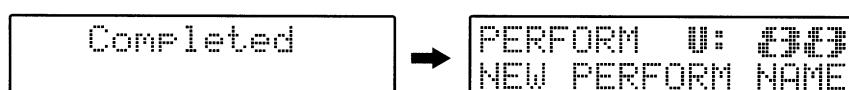
◆ Al entrar caracteres, los botones [1]-[8] tienen las siguientes funciones.

- [1]: Hace retroceder el cursor. Si el cursor ya se encuentra en el extremo izquierdo, éste pasa a la posición del número de Patch.
- [2]: Visualiza un espacio en la posición del cursor.
- [3]: Visualiza una “A” en la posición del cursor.
- [4]: Visualiza una “a” en la posición del cursor.
- [5]: Visualiza un “0” en la posición del cursor.
- [6]: Cambia entre mayúsculas y minúsculas.
- [7]: Inserta un espacio en la posición del cursor.
- [8]: Borra el carácter de la posición del cursor y desplaza todos los caracteres siguientes a la izquierda.

7. Repita los pasos 5-6 para entrar el nombre de la Performance.

8. Pulse [WRITE].

La pantalla visualizará “Completed” y volverá a aparecer la pantalla previa.



Completed → PERFORMANCE ID: €3€3
NEW PERFORMANCE NAME

Ahora la Performance estará guardada en la memoria.

-
- * Los Patches guardados en una Performance aparecen como “UPPER” y “LOWER”. Tenga en cuenta que no aparecen los números de Patch originales.
 - * Los nombres de Patch de los Patches guardados en una Performance no pueden modificarse directamente. Si desea guardar nuevos nombres de Patch en una Performance, consulte “Modificar el Nombre de Patch de un Patch guardado en una Performance” (p.54).

-
- ◆ Además de las operaciones explicadas en el Paso 2, también pueden utilizarse los deslizadores, mandos, etc. del panel frontal para modificar el sonido.

“Capítulo 3. Funciones que Modifican el Sonido” (p.55)

- ◆ Si desea restablecer los ajustes por defecto de la Performance que ha sobreescrito, “Restablecer los ajustes por defecto para un Patch de Usuario o una Performance de Usuario específico” (p.91)

- ◆ Además de los ajustes de sonido, en una Performance también pueden guardarse otros ajustes como el Modo de Teclado, los ajustes del Arpegiador, etc.

“Patches y Performances” (p.48)

- ◆ Los ajustes de Patch pueden guardarse de manera independiente aparte de las Performances.

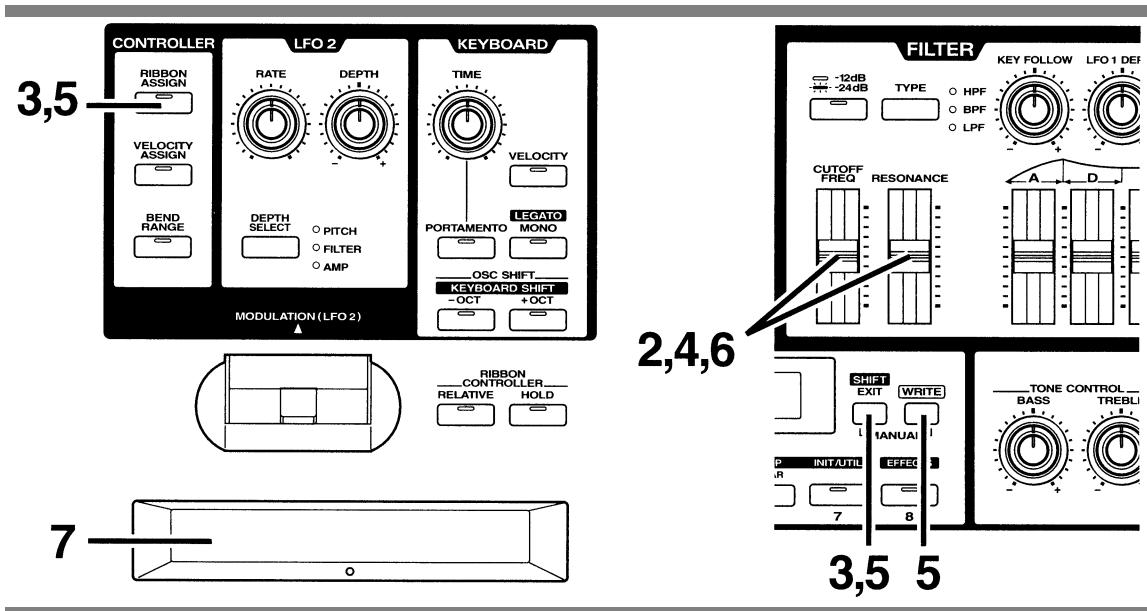
“Guardar un Patch” (p.54)

Paso 3 - Funciones Útiles del JP-8000

Ajustar Varios Deslizadores a la Vez (Controlador de Cinta)

Esta sección explica cómo ajustar varios deslizadores/mandos de manera simultánea. Esto es posible gracias al Controlador de Cinta. Con el Controlador de Cinta, un único movimiento del dedo puede producir el mismo resultado que mover de manera simultánea múltiples deslizadores/mandos.

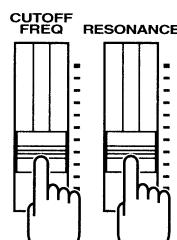
Aquí realizaremos ajustes para que el sonido cambie como si desplazara de manera simultánea [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE].



1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Superior. Ahora modificaremos este sonido utilizando el Controlador de Cinta.

2. Desplace [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] hasta las posiciones que muestra la figura.



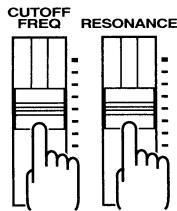
3. Pulse [RIBBON ASSIGN].

El indicador empezará a parpadear y aparecerá la siguiente pantalla.

Ribbon Assign
(Not Assigned)

Para cancelar la operación pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

4. Desplace [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] hasta las posiciones que muestra la figura.



5. Pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El indicador [RIBBON ASSIGN] quedará iluminado y volverá a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes del controlador de cinta estarán guardados.

- ◆ Si comete algún error

Si comete algún error al realizar los ajustes del controlador de cinta, pulse [RIBBON ASSIGN], y cuando aparezca la siguiente pantalla pulse [WRITE].

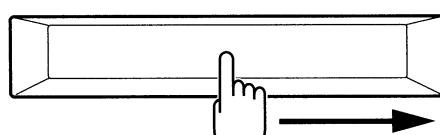


La pantalla indicará “Completed” y los ajustes del controlador de cinta se cancelarán.

Vuelva a iniciar el proceso desde el paso 2.

6. Vuelva a colocar [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] en las posiciones del paso 2.

7. Toque el teclado, pulse el centro del controlador de cinta y desplace el dedo hacia el borde derecho.



El sonido experimentará los mismos cambios que al desplazar de manera simultánea [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE].

Si desplaza el dedo hacia la izquierda se producirá el mismo cambio en el sonido que al desplazar [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] en sentido opuesto.

- ◆ Si desea detalles acerca del controlador de cinta,

“Controlar Múltiples Parámetros Simultáneamente (Controlador de Cinta)” (p.66)

- ◆ La dinámica de la interpretación al teclado puede producir el mismo efecto que el controlador de cinta.

“Utilizar la Dinámica del Teclado para Modificar Parámetros (Velocidad)” (p.68)

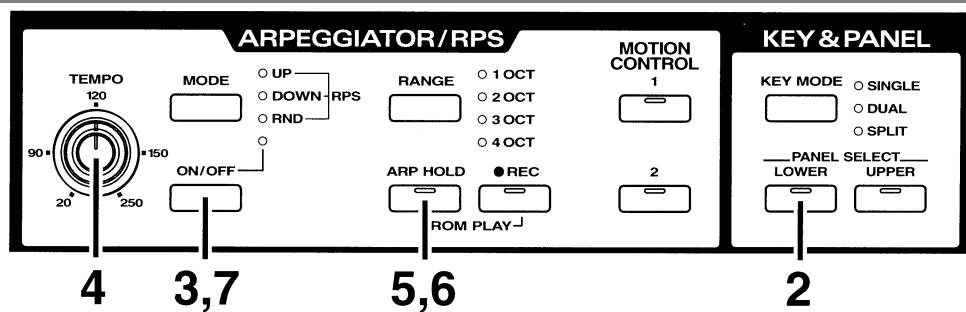
- ◆ Los ajustes del controlador de cinta pueden guardarse en un Patch.

“Guardar una Performance” (p.27)

“Guardar un Patch” (p.54)

Producir Arpeggios al Tocar Acordes (Arpegiador)

El JP-8000 permite tocar de manera automática un arpeggio (acorde desglosado) simplemente manteniendo pulsadas una o dos teclas.



Para producir el siguiente arpeggio siga los pasos que se indican a continuación.



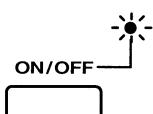
1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

2. Pulse [LOWER].

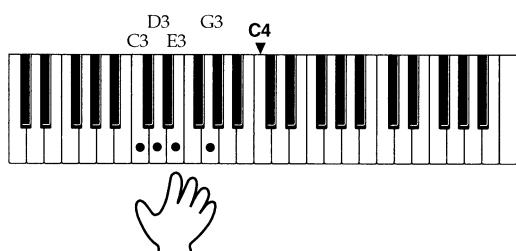
Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Inferior. Tocaremos el arpeggio utilizando este sonido.

3. Pulse [ON/OFF].

El indicador se iluminará y el arpegiador estará activado.



4. Mantenga pulsadas las siguientes notas en el teclado.



El arpeggio empezará a sonar.

El arpeggio sonará mientras mantenga pulsadas las notas.

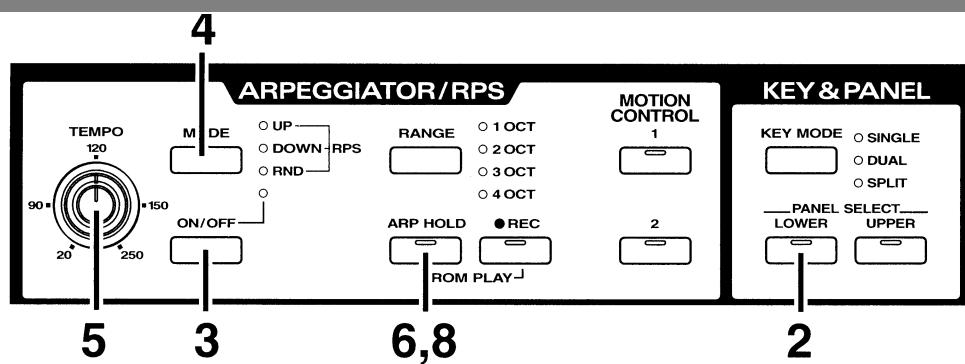
Gire [TEMPO] para ajustar el tempo a sus necesidades o preferencias.

-
5. Si pulsa [ARP HOLD] el indicador se iluminará y el arpeggio seguirá sonando incluso después de soltar las teclas del teclado.
 6. Para detener el arpeggio vuelva a pulsar [ARP HOLD].
El indicador se apagará.
 7. Para desactivar el arpegiador pulse [ON/OFF].
El indicador se apagará.

 - ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de arpeggio,
“Tocar Arpeggios (Arpegiador)” (p.75)
 - ◆ Los ajustes del arpegiador pueden guardarse en una Performance.
“Guardar una Performance” (p.27)

Tocar Patrones con un Dedo (RPS)

Normalmente, al pulsar una tecla en el teclado sonará sólo la nota de la tecla pulsada. No obstante, RPS (Realtime Phrase Sequence - Secuencia de Frase a Tiempo Real) es una función que reproduce patrones musicales en lugar de una nota al pulsar una única tecla. Si hay pasajes musicales que debe tocar repetidamente, asigne cada patrón a una tecla y a continuación toque el patrón deseado simplemente pulsando la tecla correspondiente.

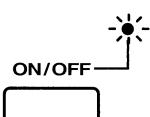


1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).
2. Pulse [LOWER].

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Inferior. Tocaremos los patrones utilizando este sonido.

3. Pulse [ON/OFF] para activar el arpegiador.

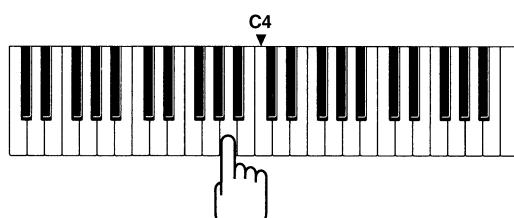
El indicador se iluminará.



4. Pulse [MODE] varias veces para que se iluminen los tres indicadores, y seleccionar RPS.



5. Pulse varias teclas y escuche el patrón que se reproduce para cada tecla.

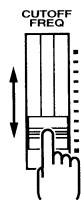


El patrón continuará repitiéndose mientras mantenga pulsada la tecla.

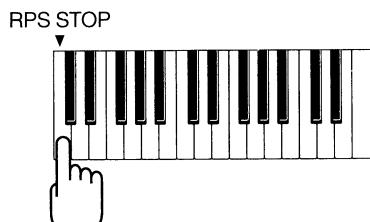
Gire [TEMPO] para ajustar el tempo a sus necesidades o preferencias.

6. Si pulsa [ARP HOLD] el indicador se iluminará y el patrón continuará sonando incluso después de soltar las teclas del teclado.

7. Seleccione un patrón y modifique su sonido utilizando [CUTOFF FREQ], etc. de la sección FILTER.



8. Para detener la reproducción del patrón pulse la tecla de más a la izquierda (tecla RPS STOP) o vuelva a pulsar [ARP HOLD].



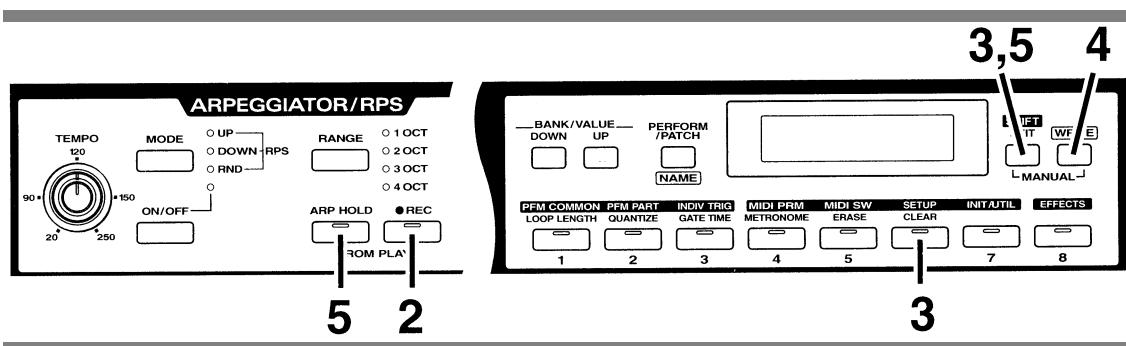
Al pulsar la tecla RPS STOP detendrá la reproducción del patrón sin desactivar ARP HOLD.

- ◆ Si desea que los patrones cambien en los límites de tiempo o de compás,
“Ajustar la Temporización de Cambio de Patrón (Cuantizar Disparo de Patrón)” (p.77)

Prepararse para Crear Patrones (Eliminar Patrón).....

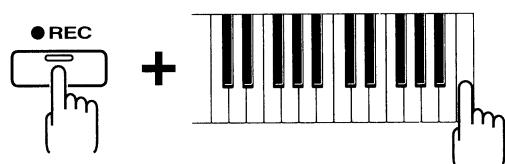
En la siguiente sección aprenderá a crear un patrón RPS, pero en primer lugar debe prepararse para ello.

Para reproducir un patrón que haya creado debe asignarlo a una tecla, pero con los ajustes originales todas las teclas ya tienen asignado un patrón y no queda ninguna libre a la que pueda asignar un nuevo patrón. Siga los pasos que se indican a continuación para eliminar el patrón ya asignado a la tecla de más a la derecha y dejar así libre una plaza a la que podrá asignar el patrón que creará.



1. Siga los pasos 1-4 de la página 34 para prepararse para la reproducción de un patrón.
2. Mantenga pulsado el botón [REC] y pulse la tecla de más a la derecha.

El indicador parpadeará y aparecerá la siguiente pantalla.



Pattern(C 6) REC
[STBY] M= 1 B= 4

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

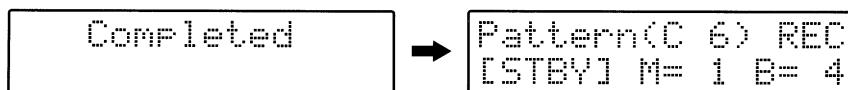
El indicador parpadeará y aparecerá la siguiente pantalla.



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

4. Pulse [WRITE].

La pantalla indicará "Completed" y el sonido dejará de oírse.



El patrón asignado a la tecla de más a la derecha se habrá eliminado.

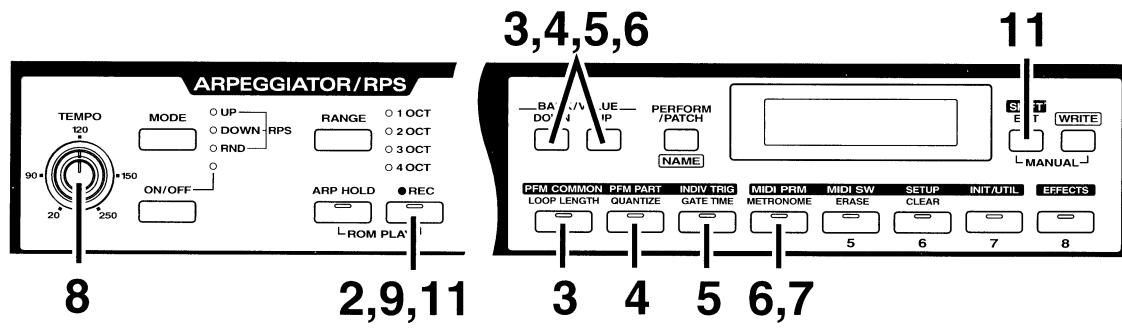
5. Pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apagará.

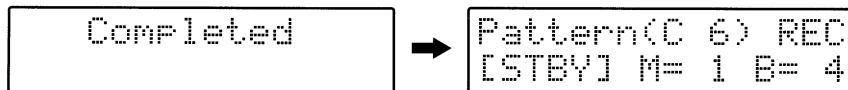
♦ Si desea volver a asignar los patrones originales,

"Capítulo 8. Restablecer los Ajustes Originales (Reinicializar)" (p.91)

Crear un Patrón.....



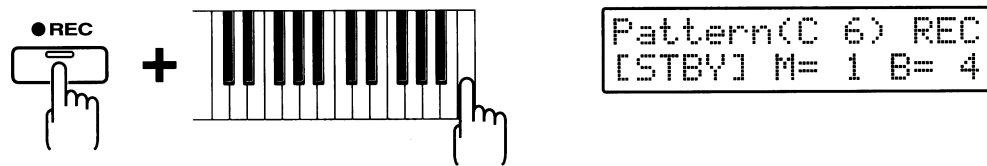
Ahora crearemos un patrón como el siguiente.



1. Siga los pasos 1-4 de la página 34 para prepararse para la reproducción de un patrón.

2. Mantenga pulsado el botón [REC] y pulse la tecla de más a la derecha.

El indicador parpadeará y aparecerá la siguiente pantalla.



Pattern(C 6) REC
[STBY] M= 1 B= 4

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

El indicador se iluminará y la pantalla visualizará la longitud del patrón.

En este ejemplo crearemos un patrón de 1 compás, por lo que aquí deberá utilizar [DOWN/UP] varias veces para seleccionar “1”.

Loop Length	1
-------------	---

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

El indicador se iluminará y la pantalla visualizará el valor de la nota más corta que se grabará.

Utilice [DOWN]/[UP] varias veces para seleccionar “X”

Input Quantize	X
----------------	---

- ◆ La operación del paso 4 ajusta la función Cuantizar. Cuantizar es una función que “ajusta” la temporización de las notas tocadas alineándolas a intervalos precisos según el valor de la nota. Normalmente debe ajustar esta función al valor de la nota más corta que toque.

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

El indicador se iluminará y la pantalla indicará la duración de la nota que se grabará.

En este ejemplo entraremos notas en staccato, por lo que debe pulsar varias veces [DOWN]/[UP] para seleccionar “STACCATO”

Gate Time Ratio	STACCATO
-----------------	----------

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

El indicador se iluminará, y la pantalla indicará el tipo de sonido del metrónomo y el volumen.

Utilice [DOWN]/[UP] varias veces para seleccionar “Type1: VOLUME 2”.

Metronome	Type1: VOLUME 2
-----------	-----------------

7. Pulse [METRONOME] o [EXIT].

El indicador [METRONOME] se apagará y volverá a aparecer la pantalla previa.

8. Gire [TEMPO] para seleccionar un tempo que considere adecuado para la grabación.

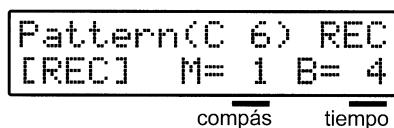
Mientras el indicador [REC] parpadee no se grabará nada incluso si toca el piano. Puede practicar las frases mientras escucha el sonido del metrónomo para seguir el tempo.

Con ello completará las preparaciones para la grabación.

Ahora grabaremos el patrón.

9. Pulse [REC].

El indicador se iluminará y se iniciará la grabación



10. Toque el ejemplo musical que se da al principio de esta sección, y grábelo.

11. Pulse [REC] o [EXIT].

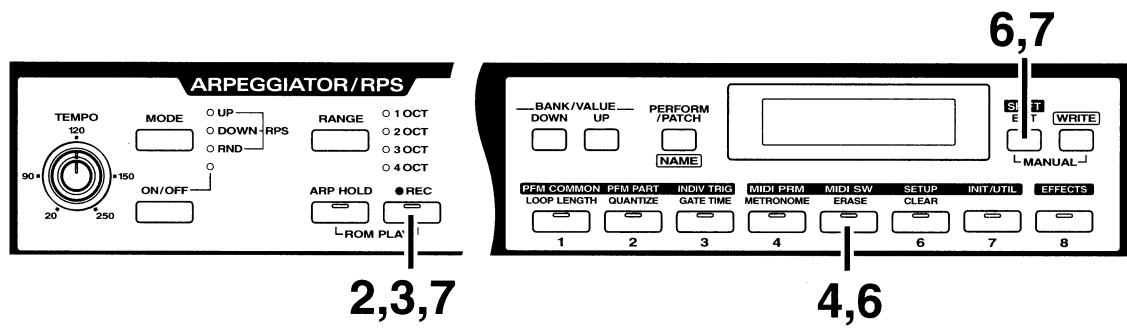
El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

12. Pulse el botón derecho del ratón y escuche la reproducción del patrón.

- ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de la grabación,
“Ajustes para la Grabación” (p.77)
- ◆ Si desea detalles acerca de la grabación,
“Grabar un Patrón” (p.78)
- ◆ Es posible copiar un patrón a un tono diferente.
“Copiar un Patrón” (p.80)

Si Comete Algun Error Durante la Grabación.....

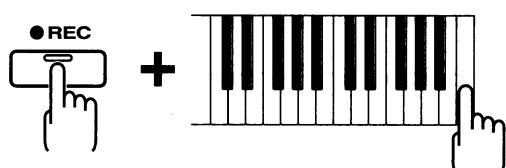
Si comete algún error durante la grabación, siga el siguiente procedimiento para borrar la nota equivocada.



1. Siga los pasos 1-4 de la página 34 para prepararse para la reproducción de un patrón.

2. Mantenga pulsado el botón [REC] y pulse la tecla de más a la derecha.

El indicador parpadeará.

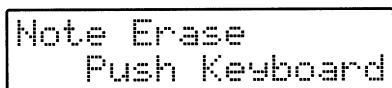


3. Pulse [REC] de nuevo.

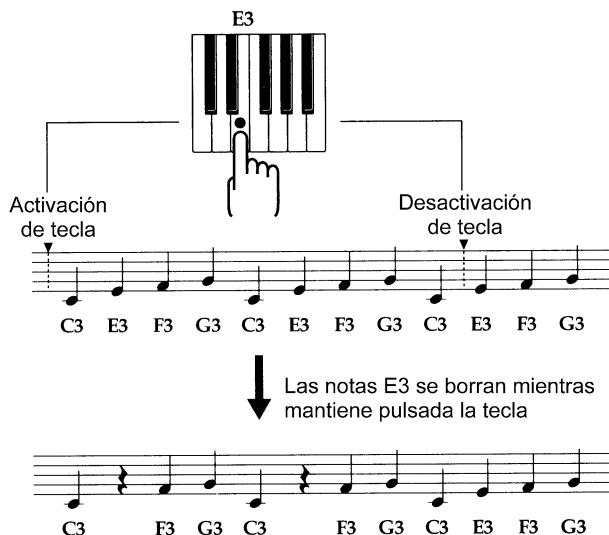
El indicador se iluminará y se iniciará la grabación.

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

El indicador se iluminará y aparecerá la siguiente pantalla.



5. Pulse la tecla de la nota equivocada en el momento en que esta suene. Mientras continúe pulsando la tecla, todas las notas de este tono se borrarán.



6. Una vez haya borrado todas las notas equivocadas, pulse [ERASE] o [EXIT].

El indicador se apagará y volverá a aparecer la pantalla previa. El modo será el modo de grabación normal y podrá grabar nuevas notas.

7. Para terminar la grabación pulse [REC] o [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

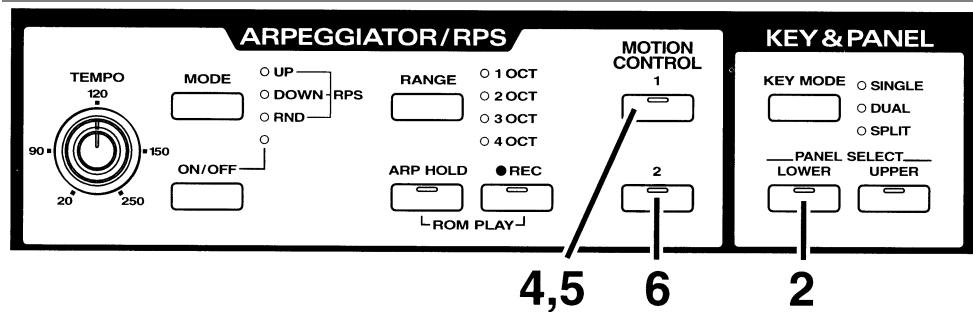
♦ Es posible borrar en un patrón una gama de notas entre dos teclas especificadas.

"Borrar Notas No Deseadas" (p.79)

Controlar Cambios Tonales Complejos (Motion Control)

Normalmente, las operaciones posibles mientras toca se limitan a mover uno o dos deslizadores/mandos; no obstante, algunas veces desearía poder utilizar más deslizadores/mandos para producir cambios tonales más complejos. En estos casos puede utilizar Motion Control. Motion Control es una función que permite grabar movimientos (desplazamientos) de dos o más deslizadores/mandos.

Reproduzca el patrón que ha creado en la sección previa, y reproduciremos también unos movimientos para modificar el sonido.

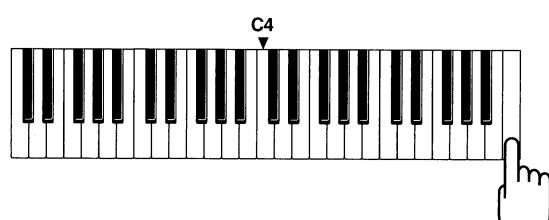


1. Seleccione la Performance P:88 (p.20).

2. Pulse [LOWER].

Al tocar el teclado oirá el sonido del Patch Inferior. Ahora modificaremos este sonido con la función Motion Control.

3. Siga los pasos 1-4 de la página 34 para prepararse para la reproducción del patrón, y reproduzca el patrón de la tecla C6 que ha creado en la sección previa (p.34).



4. Pulse [MOTION CONTROL] [1].

El indicador parpadeará y se reproducirá el movimiento de [1].

El tono cambiará igual que si desplazara de manera simultánea varios deslizadores/mandos.

5. Para detener el movimiento vuelva a pulsar [1].

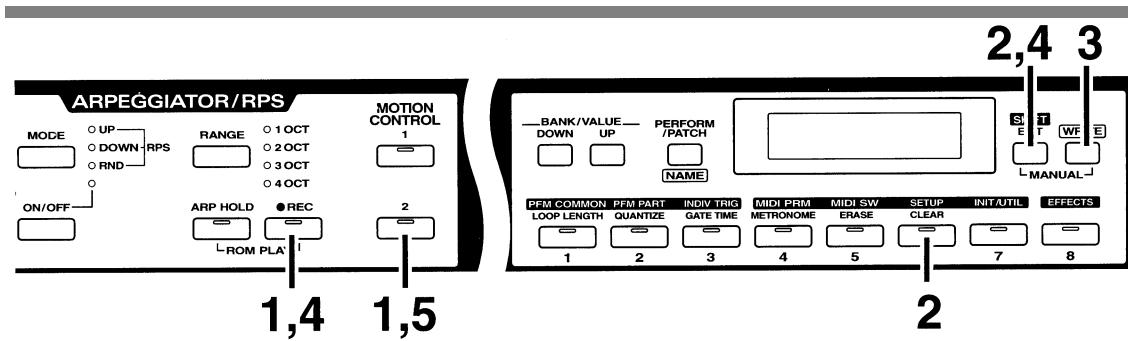
El indicador se apagará.

6. Siga estos mismos pasos para escuchar el movimiento de [2].

- ◆ Si desea detalles acerca de la reproducción de un movimiento,
“Reproducir un Movimiento” (p.81)
- ◆ Para cambiar el sonido de otras maneras mientras reproduce un movimiento,
“Desplazar Deslizadores o Mandos mientras Reproduce Movimientos” (p.81)
- ◆ Para reproducir un Movimiento de manera simultánea a la selección de un Patrón.
“Reproducir el Movimiento desde el Principio Cada Vez que se Pulsa una Tecla (Reiniciar Movimiento)” (p.82)

Prepararse para Grabar un Movimiento (Eliminar un Movimiento) ...

Igual que al grabar un patrón, en primer lugar es necesario preparar un lugar para grabar el nuevo Movimiento. Siga los pasos que se indican a continuación para borrar MOTION CONTROL [2].



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

Los indicadores [REC] y [2] parpadearán, y aparecerá la siguiente pantalla.

Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4

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

El indicador se iluminará y aparecerá la siguiente pantalla.

Motion Clear
[WRITE]

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

3. Pulse [WRITE].

La pantalla indicará “Completed” y volverá a aparecer la pantalla previa.

Completed → Motion(A-2) REC
[STBY] M= 1 B= 4

MOTION CONTROL [2] se habrá borrado.

4. Pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apagará.

5. Pulse MOTION CONTROL [2].

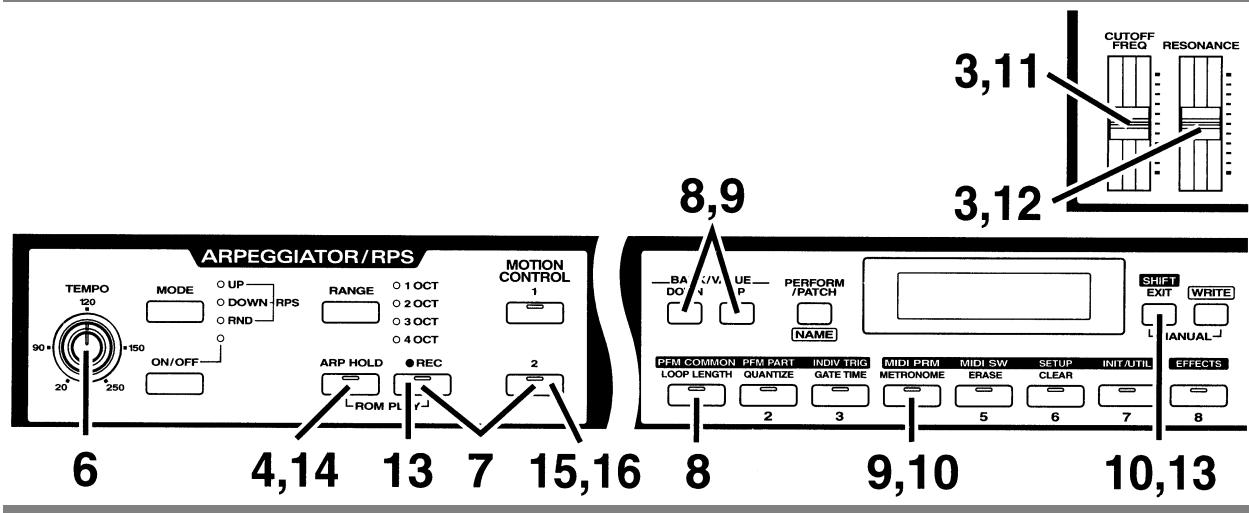
El indicador se apagará.

◆ Para recuperar un Movimiento que haya borrado.

“Capítulo 8. Restablecer los Ajustes Originales (Inicializar)” (p.91)

Grabar un Movimiento

Ahora crearemos un Movimiento para el patrón grabado en la sección previa para la tecla C6.



1. Seleccione la Performance P:88.
2. Pulse [LOWER].
El indicador se iluminará y se seleccionará el Patch Inferior.
3. Desplace [CUTOFF FREQ] y [RESONANCE] hasta la posición central.
4. Pulse [ARP HOLD].
El indicador se iluminará.
5. Siga los pasos 1-4 de la página 34 para prepararse para la reproducción del patrón, y reproduzca el patrón de la tecla C6 grabado en la sección previa.
Si Hold está activado, la reproducción del patrón continuará incluso después de soltar la tecla.
6. Escuche el patrón y gire [TEMPO] para ajustar un tempo adecuado para la grabación.
7. Mantenga pulsado [REC] y pulse MOTION CONTROL [2] en el momento en que se inicie el patrón.

Los indicadores [REC] y [2] parpadearán y aparecerá la siguiente pantalla.

```
Motion(A-2)  REC  
[STBY] M= 1 B= 4
```

8. Pulse [LOOP LENGTH].

El indicador se iluminará y la pantalla mostrará la longitud del Movimiento.

En este ejemplo crearemos un Movimiento con una longitud de 4 compases, por lo que deberá utilizar [DOWN]/[UP] varias veces para seleccionar "4".

```
Loop Length  
4
```

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

El indicador se iluminará, y aparecerá en pantalla el tipo y el volumen del sonido del metrónomo.

Utilice [DOWN]/[UP] varias veces para seleccionar “Type1: VOLUME 2”.



10. Pulse [METRONOME] o [EXIT].

El indicador se apagará y aparecerá la pantalla previa.

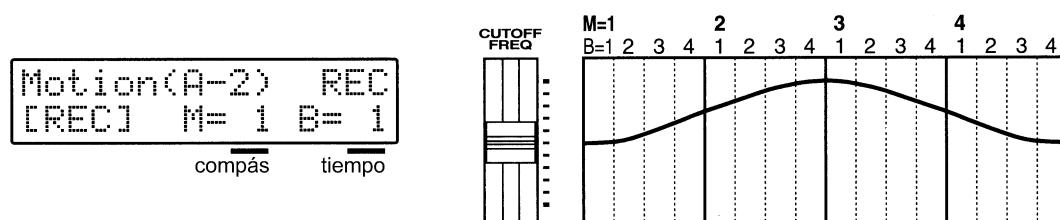
Con ello terminarán las preparaciones para la grabación.

Ahora grabaremos un Movimiento.

11. Empiece con el contador en “M=1 B=1” y desplace [CUTOFF FREQ] según la figura.

El indicador [REC] se iluminará y se iniciará la grabación.

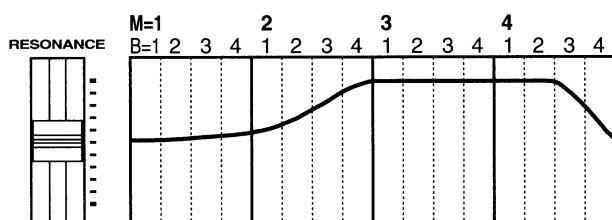
No desplace el deslizador hasta que el contador llegue a “M=1 B=1” del segundo ciclo. Una vez se ha iniciado la grabación, si continúa moviendo el deslizador después de “M=1 B=1” del segundo ciclo, la información del primer ciclo se borrará al grabar la información del segundo ciclo.



Al final del cuarto compás la grabación se detiene automáticamente, y el indicador [REC] parpadea.

12. Empiece con el contador en “M=1 B=1” y desplace [RESONANCE] según la figura.

El indicador [REC] se iluminará y se iniciará la grabación.



Al final del cuarto compás la grabación se detiene automáticamente, y el indicador [REC] parpadea.

13. Pulse [REC] o [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

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

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

16. Mientras reproduzca el patrón de la tecla C6, pulse MOTION CONTROL [2] para oír el cambio en el sonido creado por el Movimiento que ha grabado.

- ◆ Si desea detalles acerca de los ajustes de grabación,
“Ajustes para la Grabación” (p.83)

- ◆ Si desea detalles acerca de la grabación.
“Grabar un Movimiento” (p.83)

Si Comete Algun Error Durante la Grabación

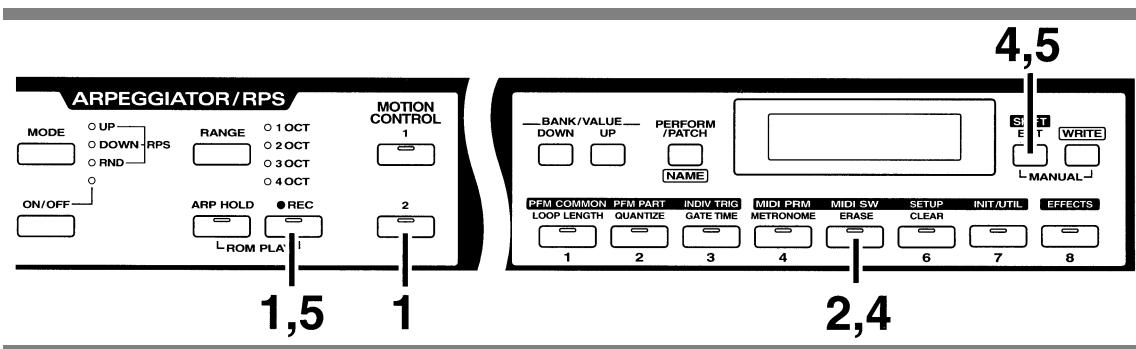
Si comete algún error al grabar un Movimiento, siga los pasos que se indican a continuación para corregirlo.

Si no le gusta el Movimiento que ha grabado

Al grabar un Movimiento, los desplazamientos del mismo deslizador/mando se sobreescreiben. Esto significa que si desea cambiar un Movimiento simplemente deberá volver a grabar el desplazamiento del deslizador/mando. El desplazamiento anterior se sobreescrivirá con el nuevo desplazamiento.

Si ha desplazado un deslizador o mando equivocado por error

Si ha utilizado el deslizador o mando equivocado, siga los pasos que se indican a continuación para borrar el movimiento de este deslizador o mando.

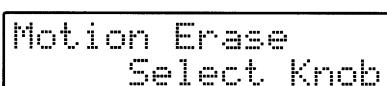


1. Mantenga pulsado [REC] y pulse MOTION CONTROL [2].

Los indicadores [REC] y [2] parpadearán.

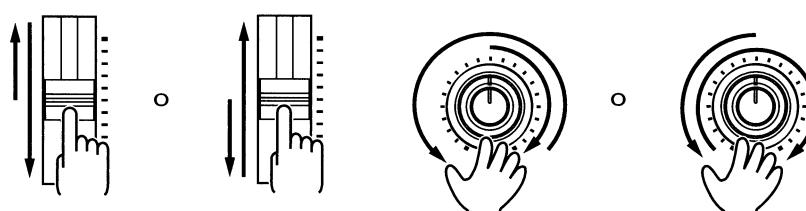
2. Pulse [ERASE] ([5]).

El indicador se iluminará y aparecerá la siguiente pantalla.



3. Desplace en todo su recorrido el deslizador o mando que haya utilizado por error.

Al desplazar el deslizador o mando en todo su recorrido su información se borrará.



4. Una vez haya borrado el desplazamiento del deslizador o mando equivocado, pulse [ERASE] o [EXIT].

El indicador [ERASE] se apagará y volverá a aparecer la pantalla previa. Ahora podrá desplazar el deslizador/mando para grabar su movimiento.

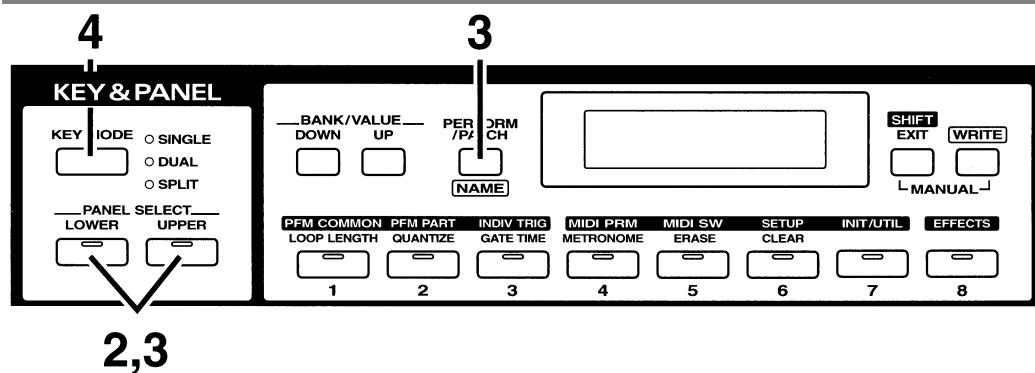
5. Para terminar la grabación pulse [REC] o [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

Tocar Dos Sonidos a la Vez (Modo de Teclado)

Cada Performance del JP-8000 tiene asignados ajustes para dos sonidos (llamados Patches). El ajuste de Modo de Teclado determina la manera en que se combinarán estos dos Patches.

Al seleccionar una Performance, uno de los tres indicadores [KEY MODE] se iluminará para indicar el ajuste de Modo de Teclado de la Performance seleccionada. El indicador que se ilumine indicará la manera en que sonarán los dos Patches cuando toque el teclado.



Tocar un Único Patch (Single)

1. Seleccione la Performance P:87 (p.20).

El indicador Single se iluminará.



2. Pulse [LOWER] y toque el teclado, con lo que oirá el sonido del Patch Inferior.

Si pulsar [UPPER] y toca el teclado oirá el sonido del Patch Superior.

El modo Single es el modo básico, en el que cada una de las teclas del JP-8000 toca el sonido de un Patch.

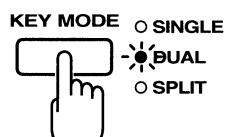
3. Para ver los nombres de Patch de los dos Patches puede pulsar [PERFORM/PATCH] para acceder a la pantalla de selección de Patch, y pulse [LOWER/UPPER].



Tocar Dos Sonidos en Cada Tecla (Dual)

Ahora combinaremos los dos Patches de la Performance P:87.

4. Pulse [KEY MODE] para seleccionar DUAL.



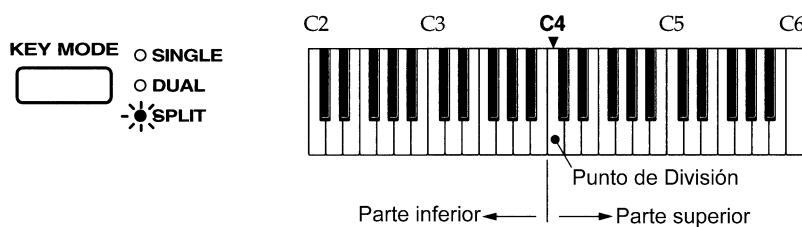
Al tocar el teclado oirá de manera simultánea los sonidos del Patch Inferior y del Patch Superior.

Tocar Patches Diferentes en las Áreas Izquierda y Derecha del Teclado (Split)

Ahora tocaremos los dos Patches de la Performance P:86 en áreas diferentes del teclado.

5. Seleccione la Performance P:86 (p.20).

El indicador [SPLIT] se iluminará.



Las notas a la izquierda de C4 tocarán el sonido del Patch Inferior, y las notas C4 y las que le siguen a la derecha tocarán el sonido del Patch Superior.

- ◆ Si desea detalles acerca de LOWER/UPPER (Parte Inferior, Parte Superior),
“Patches y Performances” (p.48)
- ◆ Para cambiar la manera en que se combinan los Patches,
“Seleccionar Patches” (p.52)
- ◆ Para cambiar el punto de división,
“Punto de División” (p.85)
- ◆ Para cambiar el número de notas que pueden tocarse en las áreas izquierda y derecha del teclado en el modo Split,
“Asignación de Voces” (p.85)
- ◆ Para tocar arpeggios o patrones en los modos Dual o Split,
“Partes que se arpeggiarán” (p.75)
“Partes que tocarán Patrones” (p.76)
Precauciones al Tocar Patrones en el Modo Split” (p.77)
- ◆ Los ajustes de Modo de Teclado pueden guardarse en una Performance.
“Guardar una Performance” (p.27)

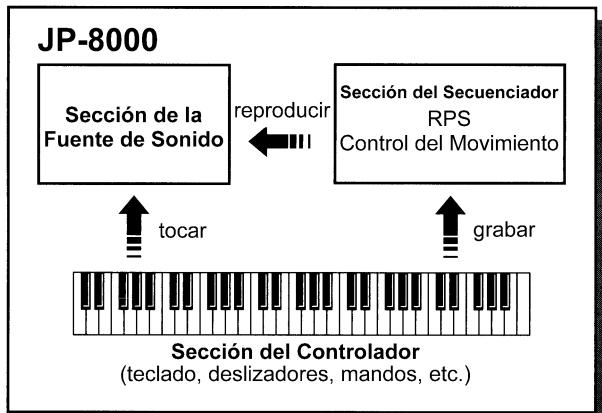
JP-8000

Utilización Avanzada

Capítulo 1. Descripción General del JP-8000

Organización del JP-8000

El JP-8000 está formado por un controlador, una fuente de sonido y un secuenciador.



Controlador

El controlador incluye el teclado, los botones, los deslizadores y los mandos del panel, la palanca de pitch bend/modulación, el controlador de cinta y los pedales conectados al panel posterior. Con estos controladores podrá tocar sonidos y modificarlos.

Fuente de Sonido

Ésta es la sección que produce el sonido. Los mensajes procedentes del controlador y del secuenciador del JP-8000 indican a la fuente de sonido cuándo y cómo debe producir sonido. Los mensajes MIDI procedentes de un aparato MIDI externo también pueden hacer sonar la fuente de sonido.

■ Polifonía Máxima

La fuente de sonido del JP-8000 puede producir hasta 8 notas (voices) a la vez. Si la información recibida precisa de más de 8 notas, las últimas notas recibidas tendrán prioridad y las notas que ya estén sonando dejarán de hacerlo una a una, empezando por las que lleven sonando más tiempo. Tenga esto en cuenta cuando utilice sonidos con una caída muy larga o cuando utiliza RPS.

Secuenciador

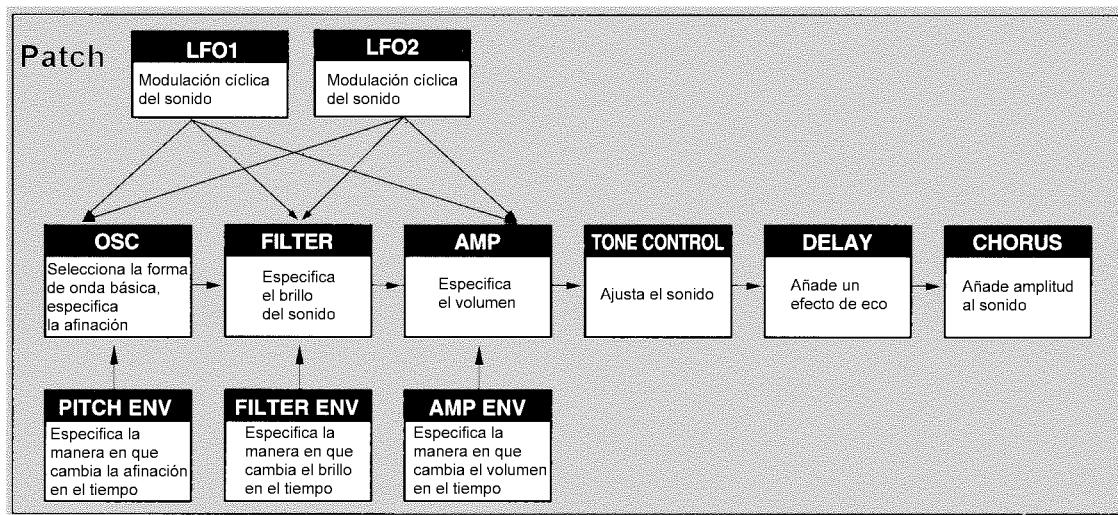
El Secuenciador graba la interpretación al teclado y los movimientos de los deslizadores en forma de mensajes MIDI, y reproduce los mensajes MIDI grabados. Los mensajes MIDI grabados en el secuenciador también pueden transmitirse desde el conector MIDI OUT para controlar aparatos MIDI externos. El secuenciador del JP-8000 graba y reproduce los patrones RPS y los Movimientos.

Patches y Performances

Patches

En el JP-8000, cada sonido musical que puede tocarse se conoce como Patch. El JP-8000 dispone de 256 Patches diferentes: 128 Patches de Usuario y 128 Patches Predefinidos. (Consulte “La Memoria”, p.50.)

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



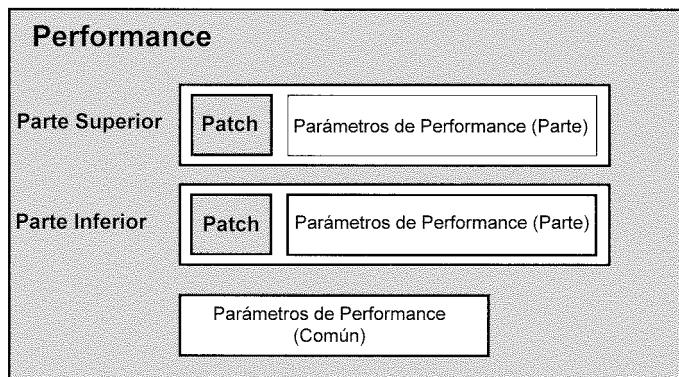
Partes

En el JP-8000 siempre están seleccionados dos Patches, y puede escoger entre tocar uno de ellos o ambos a la vez. Los dos Patches están asignados a posiciones conocidas como la **Parte Superior** y la **Parte Inferior**. Al seleccionar un Patch en realidad se selecciona el Patch asignado a una de estas Partes. Puede imaginarse una Parte como algo similar a un músico, y el Patch como el instrumento que toca este músico.

Performances

La selección de Patch para las Partes Superior e Inferior, los ajustes de tono y de sección del panel, los ajustes del arpegiador/RPS y otros ajustes (Parámetros de Performance, p.85) se guardan juntos como una **Performance**. El JP-8000 dispone de 128 Performances e, igual que con los Patches, éstas están divididas en 64 Performances de Usuario y 64 Performances Predefinidas. (Consulte “La Memoria”, p.50).

Mientras está tocando es muy difícil cambiar varios ajustes de manera rápida, pero puede facilitar esta operación guardando grupos de ajustes adecuados en una Performance. A continuación simplemente deberá seleccionar la Performance apropiada para aplicar todos los ajustes a la vez.

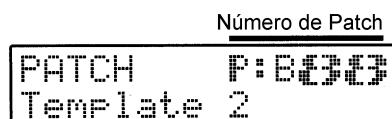


En el JP-8000, los números de Patch guardados como parte de cada Performance no sólo se refieren a los Patches guardados separadamente en la memoria-los ajustes del Patch también se guardan en la Performance. Esto significa que al guardar una Performance no es necesario salvar separadamente los ajustes del Patch utilizados por la Performance. Esto también significa que si cambia los ajustes del Patch utilizado por una Performance, las demás Performances que utilicen este Patch no se verán afectadas.

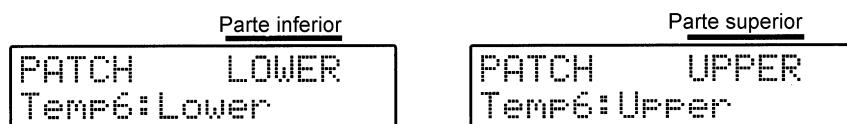
Los Patches guardados como parte de una Performance se gestionan separadamente de los Patches guardados de manera individual. Cada Patch individual tienen su propio número de Patch, que lo identifica. No obstante, los Patches guardados como parte de una Performance no tienen número de Patch, y se identifican como “El Patch Superior (o Inferior) de la Performance”.

En el JP-8000 los Patches se visualizan de la siguiente manera.

◆ Patches guardados individualmente



- ◆ Patches guardados como parte de una Performance



La Memoria

La memoria es el lugar donde se guardan ajustes como los Patches. La memoria del JP-8000 incluye la **Memoria de Sistema**, la **Memoria de Usuario** y la **Memoria Predefinida**. Existe también una parte de la memoria conocida como **Área Temporal**, en la que se encuentran los ajustes del Patch y Performance seleccionados actualmente y que se ven afectados por las modificaciones que realice.

Memoria de Sistema

La memoria de sistema contiene los ajustes relacionados con el MIDI y otros parámetros del sistema que afectan al entorno operativo general del JP-8000.

Memoria de Usuario

La memoria de usuario es donde puede guardar los ajustes que cree. Ésta contiene 128 Patches, 64 Performances, 48 Patrones y 4 Movimientos. Al recibir el JP-8000, los Patches de Usuario y las Performances de Usuario contienen los mismos ajustes que los Patches Predefinidos y los Performances Predefinidas del mismo número.

Memoria Predefinida

No es posible modificar el contenido de la Memoria Predefinida. La memoria predefinida contiene 128 Patches Predefinidos y 64 Performances Predefinidas.

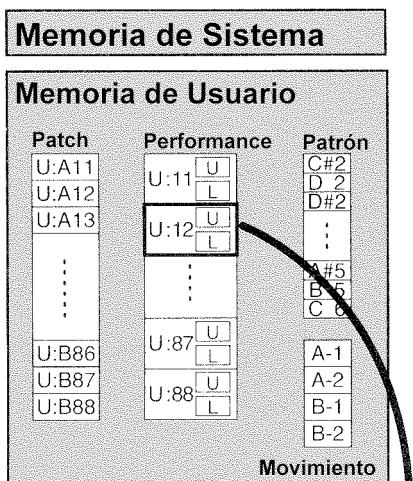
El Área Temporal

Al seleccionar un Patch o una Performance, los ajustes del Patch o la Performance se copian en una posición temporal de la memoria conocida como Área Temporal.

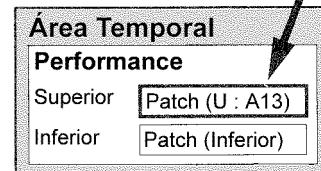
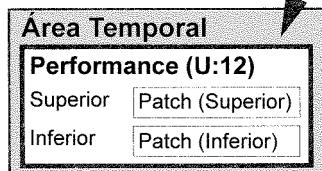
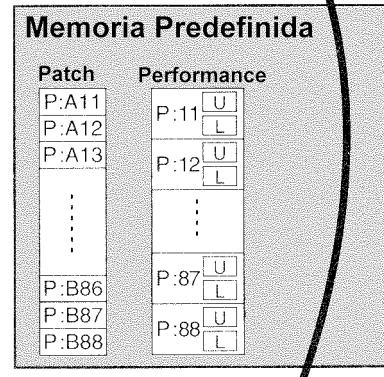
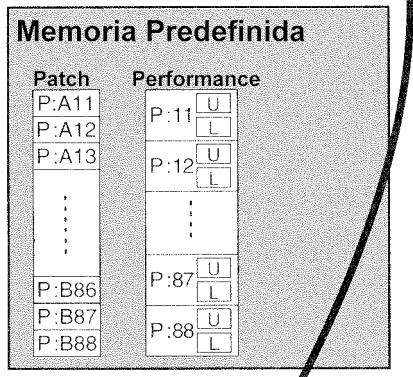
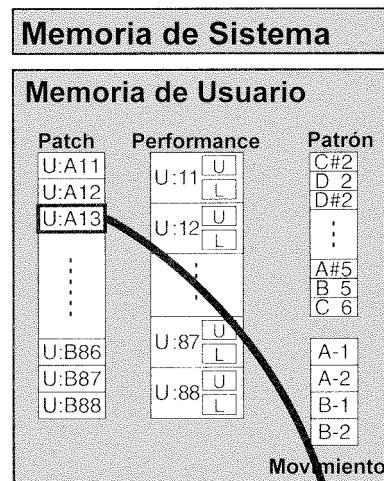
Al seleccionar una Performance, la Performance seleccionada se copia en el área temporal y se reproducen los ajustes de este área.

Al seleccionar un Patch, el Patch seleccionado se copia en la Parte Superior o Inferior de la Performance que se encuentra actualmente en el Área Temporal, y éstos son los ajustes que se reproducen. (El Área Temporal siempre contiene una Performance.)

◆ Al seleccionar una Performance



◆ Al seleccionar un Patch



El contenido de la memoria se conserva incluso al apagar la unidad, y puede llamarse en cualquier momento. No obstante, el contenido del Área Temporal se pierde al apagar la unidad.

Al modificar los ajustes de un Patch o Performance, las modificaciones afectan sólo a la información del Área Temporal, y no afectan directamente a los ajustes de la memoria. Si desea conservar las modificaciones realizadas, deberá escribir los ajustes del Área Temporal en una Memoria de Usuario.

En el caso de ajustes de Patrón, Movimiento y sistema, los ajustes se escriben directamente en la memoria, por lo que no es necesaria ninguna operación para guardar estos datos.

Capítulo 2. Proceso de Edición de Patches

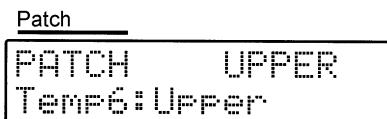
En este manual, el proceso de modificación de ajustes se conoce como “**edición**”, y cada uno de los ajustes que puede cambiarse se conoce como “**parámetro**”.

Seleccionar un Patch

Además de los Patches guardados como parte de cada Performance, el JP-8000 contiene un total de 256 Patches de Usuario y Predefinidos. Si desea tocar uno de estos Patches, copie el Patch deseado en la Parte Superior o Inferior de la Performance.

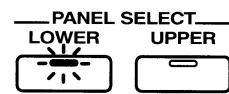
- * Consulte la lista de números de Patch y su contenido en la “Lista de Patches (hoja aparte).

1. Pulse [PERFORM/PATCH] para acceder a la pantalla de selección de Patch.

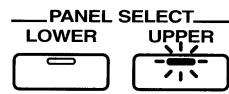


2. Pulse [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la parte en la que copiará el Patch.

Puede pulsar ambos botones [LOWER] y [UPPER] de manera simultánea para que se iluminen ambos indicadores y seleccionar así el Patch para ambas Partes a la vez.



para seleccionar el Patch Inferior



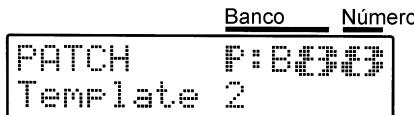
para seleccionar el Patch Superior



para seleccionar el Patch para ambas Partes

3. Utilice [DOWN]/[UP] para seleccionar el banco (U:A1-U:B8, P:A1-P:B8).

La indicación de banco de la pantalla cambiará.



4. Pulse [1]-[8] para seleccionar un número (1-8).

El indicador del botón que pulse se iluminará, y el número de la pantalla cambiará.

El Patch estará seleccionado.

Editar un Patch

Es posible mover los deslizadores, mandos, etc. del panel frontal para modificar el sonido del Patch seleccionado.

1. Utilice [LOWER] y [UPPER] para seleccionar la Parte que deseé editar.

Si pulsa ambos botones [LOWER] y [UPPER] de manera simultánea, ambos indicadores se iluminarán y podrá editar los Patches de ambas Partes de manera simultánea.

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

2. Utilice los deslizadores, mandos, etc. del panel para editar el Patch.

Editar mientras ve los valores de los deslizadores/mandos

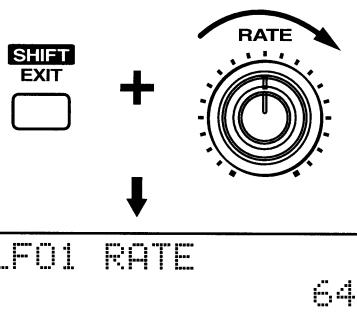
Si desea editar mientras ve el valor del deslizador/mando, siga los pasos que se indican a continuación para que el valor del parámetro aparezca en pantalla.

- * No es posible ver el valor de [VOLUME] en la pantalla.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y desplace el deslizador/mando.

El valor del deslizador/mando que haya desplazado aparecerá en pantalla.

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [DOWN]/[UP] podrá modificar el valor en intervalos de 1.



- * Al desplazar un deslizador/mando es posible que el valor que aparece en pantalla no cambie a intervalos fijos. En este caso puede utilizar [DOWN]/[UP] para ajustar el valor.

2. Al soltar [SHIFT] volverá a aparecer la pantalla previa.

- * Algunas veces, al desplazar un deslizador/mando el valor visualizado no cambiará en incrementos de 1. En estos casos, utilice [DOWN]/[UP] para ajustar el valor.

Comprobar el valor actual de un parámetro (Temporary Scope)

Si desea comprobar el valor actual de un parámetro (el valor del parámetro en el área temporal), siga los pasos que se indican a continuación para ver el valor.

- * Cuando se encuentre en la página Temporary Scope, Ribbon Scope o Velocity Scope, los parámetros no se editarán al desplazar los deslizadores/mandos.

- 1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [INIT/UTIL] ([7]).**

El indicador [INIT/UTIL] se iluminará.

- 2. Pulse [INIT/UTIL] varias veces para acceder a la página Temporary Scope.**

**Temporary Scope
Select Knob**

- 3. Desplace el deslizador/mando del parámetro cuyo valor desee comprobar.**

El nombre del parámetro y el valor temporal del deslizador o mando que haya desplazado aparecerán en pantalla.

Si pulsa [DOWN]/[UP] podrá modificar el valor en intervalos de 1.

- 4. Para salir de Temporary Scope pulse [EXIT].**

También es posible ver la gama de cambio del parámetro asignada al Controlador de Cinta (p.66) o la Velocidad (p.68) (Ribbon Scope/Velocity Scope).

- 1. Pulse [RIBBON ASSIGN] mientras aparece la pantalla Temporary Scope.**

El indicador parpadeará y la pantalla indicará “Ribbon Scope” o “Velocity Scope”.

- 2. Desplace el deslizador/mando del parámetro cuyo valor desee comprobar.**

El nombre del parámetro y la gama de cambio de éste producida al desplazar el deslizador/mando aparecerán en pantalla.

Pulse [DOWN]/[UP] para modificar el valor en intervalos de 1.

- 3. Si pulsa [RIBBON ASSIGN], [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT] aparecerá la pantalla Temporary Scope.**

Reiniciar el Sonido a los Ajustes del Panel (Manual)

La función Manual asigna a los parámetros los valores de las posiciones actuales de los deslizadores/mandos. Al editar un Patch para modificar el sonido, los valores de los parámetros no siempre coincidirán con las posiciones de los deslizadores/mandos. No obstante, si utiliza la función Manual los ajustes del sonido coincidirán siempre con las posiciones de los deslizadores/mandos, lo cual es útil cuando crea un sonido desde cero.

Si pasa al Modo Manual desde la pantalla de selección de Patch, el sonido de este Patch cambiará para coincidir con las posiciones de los deslizadores/mandos.

Si pasa al Modo Manual desde la pantalla de selección de Performance, el sonido del Patch de la Parte seleccionada cambiará para coincidir con las posiciones de los deslizadores/mandos.

Pulse de manera simultánea [SHIFT] ([EXIT]) y [WRITE].

Aparecerá la siguiente pantalla, y un asterisco parpadeará a la izquierda del número de Patch o de Performance.

Manual

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

Guardar un Patch

Cuando haya creado un sonido que desee guardar podrá guardar los ajustes. Los ajustes de Patch pueden guardarse por si solos, independientemente de las Performances. Los ajustes de cada sección identificada con un número de color blanco dentro de un cuadro negro en “Paneles Frontal y Posterior” (p.10) pueden guardarse como un Patch de Usuario (un Patch que empieza por “U”). Igual que las Performances, cada Patch puede tener un nombre de un máximo de 16 caracteres.

- * El Patch de Usuario guardado previamente en este número se sobreescritirá con el nuevo Patch modificado.
- * Si sigue los pasos que se indican a continuación con los indicadores [UPPER]/[LOWER] iluminados, se guardará el Patch Superior.

1. Pulse [PERFORM/PATCH] para acceder a la pantalla de selección de Patch.

Cuando modifique los ajustes de un Patch aparecerá un “*” (asterisco) a la izquierda del número de Patch (igual que cuando modifica una Performance), que indicará que está editando el Patch actual.

2. Pulse [WRITE].

Aparecerá la siguiente pantalla, y aparecerá un “_” (cursor) bajo el número de Patch.

Write PATCH B88
Template 2

This image shows a digital display of a patch name selection screen. The text "Write PATCH" is at the top, followed by a large number "B88" in a bold font. Below that is the word "Template" and the number "2". A cursor, represented by a small underline, is positioned directly below the "8" in "B88".

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

- * Si no desea cambiar el número y el nombre del Patch, pase por alto los pasos 3-7.

3. Utilice [DOWN]/[UP] y [1]-[8] para seleccionar el número de Patch destino.

4. Pulse [NAME] ([PERFORM/PATCH]).

Ahora puede entrar el nombre del Patch.

El cursor se desplazará al principio de la segunda línea de la pantalla.

Write PATCH B88
Template 2

This image shows a digital display of a patch name entry screen. The text "Write PATCH" is at the top, followed by a large number "B88" in a bold font. Below that is the word "Template" and the number "2". A cursor, represented by a small underline, is positioned directly below the "8" in "B88".

- * Cuando el cursor se encuentra en la primera línea, la pantalla visualiza el nombre del Patch destino. Cuando el cursor se encuentra en la segunda línea aparece el nombre del Patch modificado.

5. Pulse [NAME] para desplazar el cursor hasta la posición en la que desea entrar un carácter.

6. Utilice [DOWN]/[UP] para especificar el carácter.

Puede seleccionar los siguientes caracteres.

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

Al entrar caracteres, los botones [1]-[8] tienen las siguientes funciones.

- [1]: Hace retroceder el cursor. Si el cursor ya se encuentra en el extremo izquierdo, éste pasa a la posición del número de Patch.
- [2]: Visualiza un espacio en la posición del cursor.
- [3]: Visualiza una “A” en la posición del cursor.
- [4]: Visualiza una “a” en la posición del cursor.
- [5]: Visualiza un “0” en la posición del cursor.
- [6]: Cambia entre mayúsculas y minúsculas.
- [7]: Inserta un espacio en la posición del cursor.
- [8]: Borra el carácter de la posición del cursor y desplaza todos los caracteres siguientes a la izquierda.

7. Repita los pasos 5-6 para entrar el nombre del Patch.

8. Pulse [WRITE].

La pantalla visualizará “Completed” y volverá a aparecer la pantalla previa.

El Patch estará salvado.

■ Modificar el Nombre de Patch de un Patch Guardado en una Performance

- 1. Seleccione la Performance cuyo nombre de Patch deseé modificar.
- 2. Pulse [PATCH/PERFORM] para acceder a la pantalla de selección de Patch.
- 3. Utilice [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyo nombre de Patch deseé modificar.
- 4. Utilice los pasos 2, 4-6 del punto anterior para entrar el nombre del Patch.
- 5. Pulse [EXIT].
- 6. Pulse [PERFORM/PATCH] para acceder a la pantalla de selección de Performance.
- 7. Pulse [WRITE] dos veces para guardar la Performance.

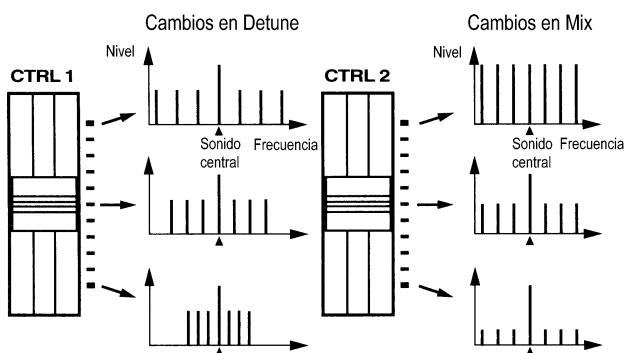
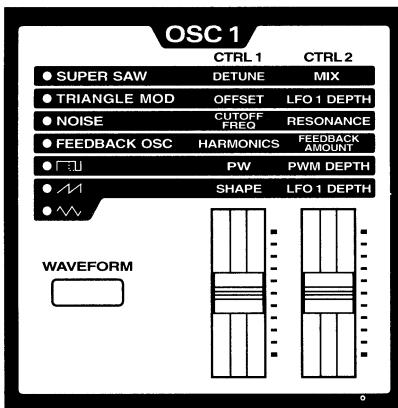
Capítulo 3. Funciones que Modifican el Sonido

El Capítulo 3 explica los parámetros relacionados con el sonido.

Todos los parámetros explicados en este capítulo pueden ajustarse independientemente para cada Patch.

Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (OSC 1)

La sección OSC 1 (Oscilador 1) selecciona la forma de onda que será la base del sonido del sintetizador.



[WAVEFORM]

[CTRL 1]/[CTRL 2] (Control 1/2)

[WAVEFORM] selecciona la forma de onda de OSC 1, y [CTRL 1]/[CTRL 2] modifican los parámetros únicos de esta forma de onda.

■ SUPER SAW

Suena como siete ondas de diente de sierra simultáneas. Se añaden sonidos con una afinación diferente a un sonido central. Es especialmente útil para crear sonidos muy llenos tipo cuerdas, y permite producir un sonido grueso incluso cuando Key Mode está ajustado a Single.

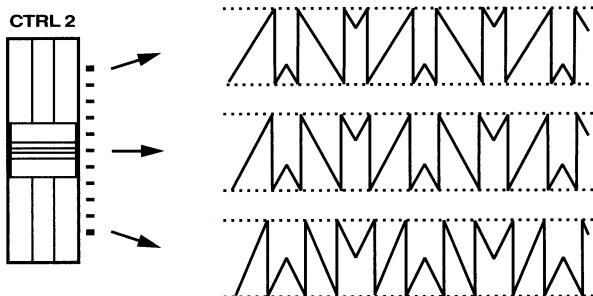
DETUNE: Ajusta el grado de desviación de la afinación. Al subir el deslizador la afinación se desviará cada vez más, con lo que el sonido será más amplio.

MIX: Ajusta el volumen de los sonidos desafinados en relación al sonido central. Al subir el deslizador mayor será el volumen de estos sonidos, con lo que el sonido general será más grueso.

■ TRIANGLE MOD

Es una modificación de una onda triangular, con un gran número de armónicos. En esta onda los semitonos tienen mucha fuerza mientras que la nota fundamental es débil, por lo que el resultado es similar a aplicar un HPF (filtro pasa altos, p.59) a una onda cuadrada.

OFFSET: Especifica la forma que tendrá la onda triangular. Al subir el deslizador la forma de onda se modificará cada vez de una manera más significativa, con lo que se producirá una mayor proporción de armónicos.

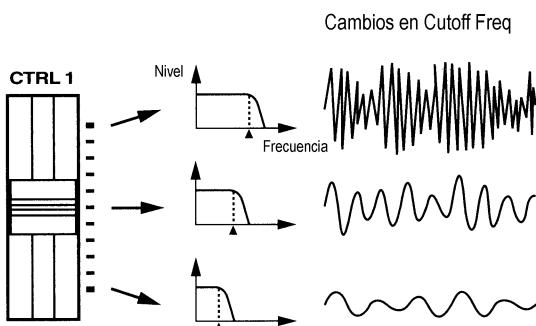


LFO 1 DEPTH: Ajusta la cantidad de efecto que tendrá el LFO 1 (p.63) al aplicarse a Offset. Al subir el deslizador más cambiará Offset.

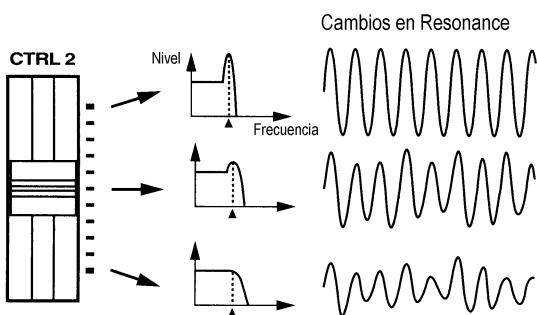
■ NOISE

Si aplica un LFO (Filtro Pasa Bajos) a Noise podrá producir muchos “colores” diferentes de ruido.

CUTOFF FREQ: Ajusta la frecuencia de corte del LPF. Al subir el deslizador más componentes de frecuencia alta tendrá el ruido, y el volumen también aumentará. (Si baja el deslizador al máximo no se producirá ningún sonido.) El ruido también puede ser diferente según la tecla que pulse.



RESONANCE: Regula el énfasis que se aplica a la región de la frecuencia de corte. Al subir el deslizador más fuertes serán los cambios en la resonancia. Si sube el deslizador al máximo se aplicará una onda sinusoidal.



■ FEEDBACK OSC

Este sonido es similar al feedback de guitarra eléctrica, y es especialmente útil para solos. Al seleccionar Feedback Osc sólo sonará una nota cada vez (SOLO, p.70).

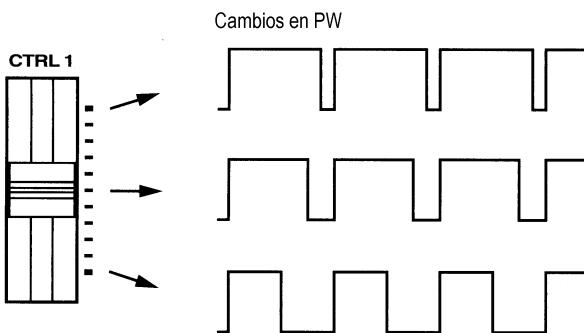
FEEDBACK AMOUNT: Ajusta la cantidad de feedback para ajustar el nivel de los armónicos.

HARMONICS: Varía el sonido de los armónicos.

■ □ (Onda cuadrada)

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

PW (Amplitud de Impulso): Ajusta la amplitud de la onda cuadrada. Al subir el deslizador la amplitud de impulso cambiará, y se producirá un sonido más grueso con más armónicos.

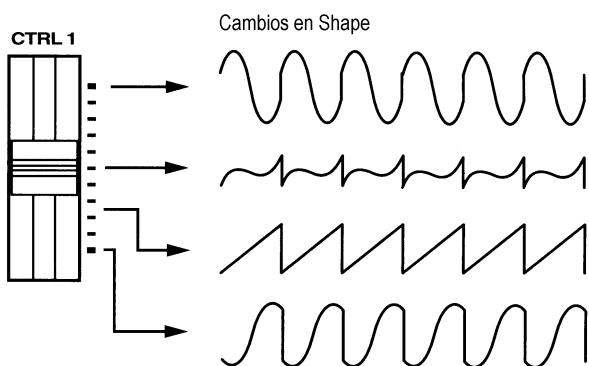


PWM DEPTH: La técnica de aplicar LFO 1 a la Amplitud de Impulso se conoce como Modulación de la Amplitud de Impulso (PWM). La Profundidad de PWM determina la fuerza con que se aplicará PWM. Al subir el deslizador la Amplitud de Impulso se modulará en mayor medida, con lo que el sonido será más amplio.

■ ▵ (Onda de sierra)

Esta forma de onda se utiliza prácticamente para todos los instrumentos excepto para los de viento. Con esta forma de onda pueden crearse muchos sonidos únicos de los sintetizadores.

SHAPE: Especifica el grado en que se modifica la onda de sierra. Cuando el deslizador se encuentra en alguno de los extremos el sonido tendrá una nota fundamental fuerte, y será adecuado para sonidos de bajo muy gruesos, etc. Cuando el deslizador se encuentra en la posición central el sonido será más fino, como si se aplicaría un HPF.



LFO 1 DEPTH: Cuando se aplica LFO 1 a Shape, este parámetro especifica la manera en que se verá afectada la forma. Al subir el deslizador más se verá afectada la forma.

◆ Forma de las ondas de sierra

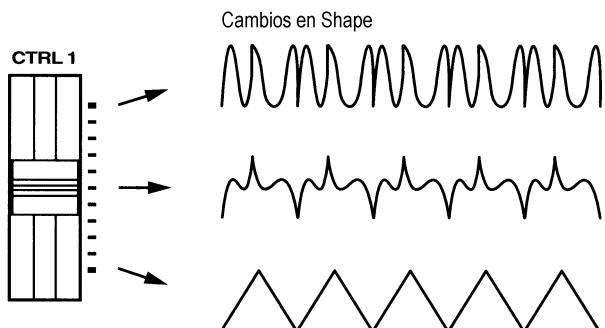
Los sonidos de onda de sierra difieren de un sintetizador a otro de manera muy sutil, y el sonido de la onda de sierra determina normalmente el carácter del sintetizador en sí.

En el JP-8000 puede utilizar el parámetro Shape para realizar ajustes muy precisos en estos sonidos de onda de sierra para crear diversas ondas de sierra, lo que da mayores posibilidades de creación de sonidos.

■ ^ (Onda triangular)

Es un sonido simple con pocos armónicos. Se utiliza para crear sonidos de flauta, etc.

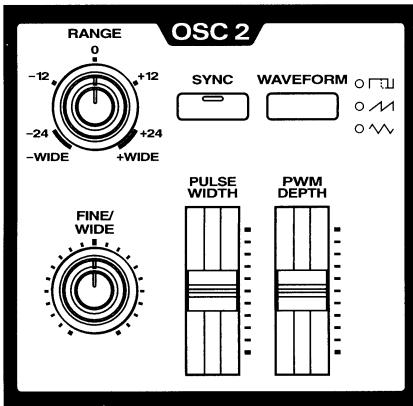
SHAPE: Especifica el grado en que se deformará la onda triangular. Al subir el deslizador más se modificará la forma de onda, produciendo un sonido con más armónicos. Esto producirá un sonido similar a una onda cuadrada con un LPF (Filtro Pasa Bajos, p.59) aplicado a ella.



LFO 1 DEPTH: Cuando se aplica LFO 1 a Shape, este parámetro especifica el grado en que se verá afectado el parámetro Shape. Al subir el deslizador Shape se verá cada vez más afectado.

Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (2) (OSC 2)

Igual que la sección OSC 1, esta sección selecciona la forma de onda que será la base del sonido. Con la combinación OSC 1 y OSC 2 pueden crearse muchos sonidos.

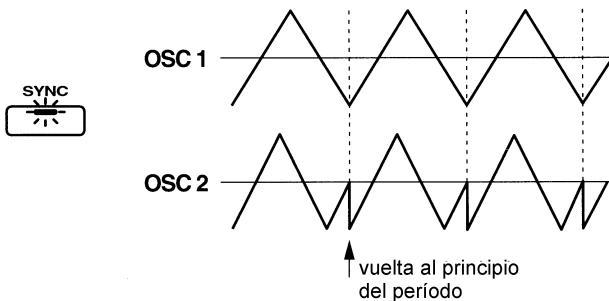


[WAVEFORM]

Seleccione una de las tres formas de onda para OSC 2: □ (onda cuadrada), ▼ (onda de sierra), o ▲ (onda triangular). Consulte los detalles acerca de cada forma de onda en “Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (Oscilador 1)” (p.55).

[SYNC]

Este botón activa/desactiva la sincronización. Cuando está activada, la forma de onda de salida de OSC 2 se sincroniza con la forma de onda de salida de OSC 1 (“Funciones al utilizar OSC 1 y OSC 2” (p.59)). Por ejemplo, cada vez que la forma de onda OSC 1 vuelve al principio de su período, OSC 2 también pasará al principio, lo cual producirá formas de onda complejas.



* Si el efecto de la Sincronización no es audible, gire [OSC BALANCE] hacia la derecha (hacia OSC 2).

◆ Cambios tonales al utilizar Sync

Si activa [SYNC] y modifica [RANGE] o [FINE/WIDE], el tono de OSC 2 cambiará de varias maneras mientras la afinación permanece inalterada.

[RANGE]

Especifica la afinación de OSC 2 en relación a OSC 1 dentro de una gama de +/-24 semitonos (+/-2 octavas). Al girar el mando hacia la derecha la afinación de OSC 2 pasa a más aguda. Si lo gira hacia la izquierda la afinación de OSC 2 será más grave. Con un ajuste 0, OSC 2 tendrá la misma afinación que OSC 1.

Con los ajustes -WIDE y +WIDE, el mando [FINE/WIDE] puede ajustar la afinación de OSC 2 dentro de una gama de +/- 4 octavas. No obstante, en este caso debe girar el mando totalmente a la derecha o a la izquierda.

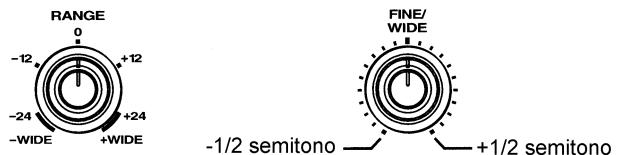
- * Para facilitar la definición de ajustes precisos, los ajustes -24, -12, 0, +12, +24 tienen una mayor anchura que los demás.

[FINE/WIDE]

Cuando el ajuste [RANGE] es -24 - +24, este mando permite un ajuste de +/-50 centésimas (+/- 1/2 semitono) en la afinación especificada por el ajuste [RANGE]. Si gira este mando hacia la derecha la afinación de OSC 2 será más aguda. Si lo gira hacia la izquierda la afinación de OSC 2 será más grave. Cuando el mando se encuentra en la posición central, la afinación será la especificada por el ajuste [RANGE].

Cuando el mando [RANGE] se encuentra totalmente a la izquierda (-WIDE) o a la derecha (+WIDE), podrá girar este mando hacia la izquierda para ajustar la afinación entre -4 y 0 octavas, o hacia la derecha para ajustar la afinación entre 0 y +4 octavas.

◆ Cuando [RANGE] es -24 - +24



◆ Cuando [RANGE] es -WIDE



◆ Cuando [RANGE] es +WIDE



- * Para facilitar la definición de ajustes precisos, la posición central tiene una mayor anchura.

◆ Añadir amplitud al sonido

Si selecciona la misma forma de onda para OSC 1 y OSC 2, ajuste [RANGE] a 0 y utilice [FINE/WIDE] para crear una pequeña diferencia en la afinación. El sonido sonará más amplio (el efecto de Desafinación).

[PULSE WIDTH]

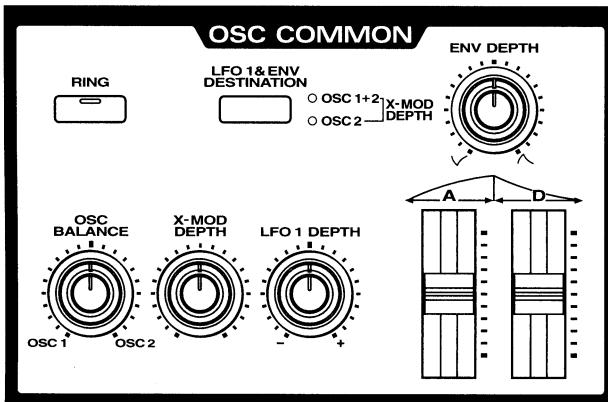
Ajusta la amplitud del impulso cuando selecciona la onda cuadrada en Waveform. Consulte los detalles acerca de la amplitud de impulso en “Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (OSC 1)” (p.55).

[PWM DEPTH]

Ajusta el grado en que se aplicará la Modulación de la Amplitud de Impulso (PWM) cuando haya seleccionado la onda cuadrada en Waveform. Consulte los detalles acerca de PWM en “Seleccionar la Forma de Onda Básica para el Sonido (1) (OSC 1)” (p.55).

Modificar la Forma de Onda y la Afinación del Sonido (OSC COMMON)

En la sección OSC COMMON pueden realizarse ajustes relacionados con las secciones OSC 1 y OSC 2 y ajustes relacionados con la afinación.



[OSC BALANCE]

Ajusta el balance entre OSC 1 y OSC 2. Si gira el mando hacia la izquierda el volumen de OSC 1 será más alto. Si gira el mando hacia la derecha el volumen de OSC 2 será más alto. En la posición central OSC 1 y OSC 2 tendrán el mismo volumen.

[RING]

Activa/desactiva el Modulador en Anillo. Si está activado, el indicador se iluminará y el sonido será más metálico. Esto es útil para crear sonidos de campanas, etc.

El Modulador en Anillo multiplica las formas de onda de OSC 1 y OSC 2 para crear un sonido con nuevos armónicos que no estaban presentes en ninguna de las formas de onda originales (“Funciones al utilizar OSC 1 y OSC 2”, p.59). Estos sonidos incluyen un gran número de armónicos, por lo que serán disonantes y algo desafinados.

* Si es difícil oír el efecto del Modulador en Anillo, gire [OSC BALANCE] hacia la derecha (posición OSC 2).

[X-MOD DEPTH]

Con la Modulación Cruzada, OSC 2 modifica la frecuencia de OSC 1 (“Funciones al utilizar OSC 1 y OSC 2”, p.59). [X-MOD DEPTH] ajusta la profundidad de esta Modulación Cruzada. Si gira el mando hacia la derecha, el sonido de OSC 1 es más complejo, con más armónicos, y es adecuado para crear sonidos metálicos y efectos de sonido.

- * Si [WAVEFORM] de OSC 1 está ajustado a SUPER SAW o a NOISE no es posible aplicar el efecto de Modulación Cruzada.
- * Si es difícil oír el efecto de la Modulación Cruzada, gire [OSC BALANCE] hacia la izquierda (posición OSC 1)

◆ Cambios tonales utilizando la Modulación Cruzada

Deje [X-MOD DEPTH] en su posición y gire [RANGE] y [FINE/WIDE] para modificar el sonido de varias maneras sin cambiar la afinación.

[LFO 1 & ENV DESTINATION]

Seleccione una de las tres posibilidades siguientes para especificar la manera en que se aplicarán LFO 1 (p.63) y el generador de envolvente.

OSC 1+2: LFO 1 y la envolvente se aplicarán a OSC 1 y a OSC 2.

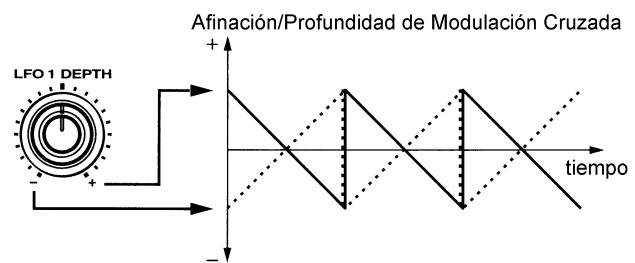
OSC 2: LFO 1 y la envolvente se aplicarán a la afinación de OSC 1.

X-MOD DEPTH: LFO 1 y la envolvente se aplicarán a la Profundidad de la Modulación Cruzada. En este caso se iluminarán los indicadores OSC 1+2 y OSC 2.

* Si ha seleccionado X-MOD DEPTH, lea “Profundidad de la Modulación Cruzada” para “Afinación” en las siguientes explicaciones.

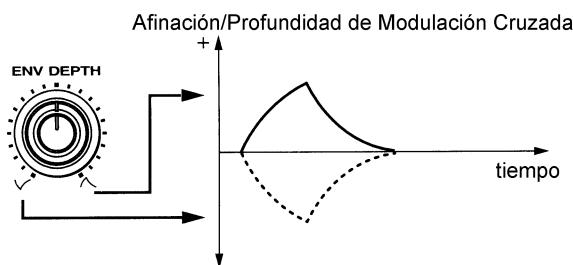
[LFO 1 DEPTH]

Especifica la profundidad cuando se aplica LFO 1 a la afinación. Si gira el mando desde la posición central hacia la derecha el cambio será mayor. Si lo gira desde el centro hacia la izquierda la forma de onda de LFO 1 se invertirá, y el cambio será mayor en la dirección opuesta.. Con el mando en la posición central, LFO 1 no afectará a la afinación.



[ENV DEPTH]

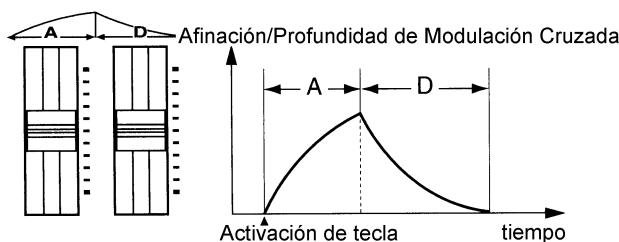
Especifica la profundidad de la envolvente de afinación. Si gira el mando desde la posición central hacia la derecha el cambio será mayor. Si lo gira desde el centro hacia la izquierda la forma de la envolvente se invertirá, y el cambio será mayor en la dirección opuesta.. Con el mando en la posición central, la envolvente de afinación no afectará a la afinación.



- * Si aplica una envolvente positiva (+) a la Modulación Cruzada, el efecto será más evidente si [X-MOD DEPTH] está ajustado a un valor bajo. Si aplica una envolvente negativa, el efecto será más evidente si [X-MOD DEPTH] está ajustado a un valor alto.

[A] / [D]

Estos mandos especifican el Tiempo de Ataque ([A]) y el Tiempo de Caída ([D]) de la envolvente de afinación. Al subir el mando el valor aumenta.

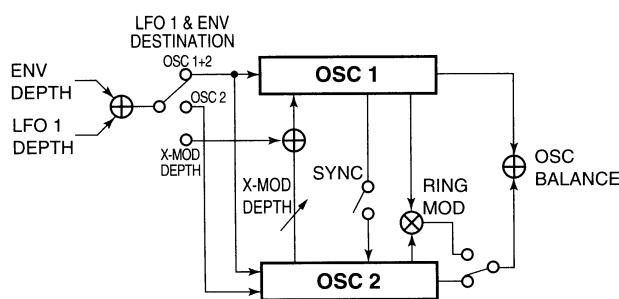


A: El tiempo entre la pulsación de la tecla y el momento en que se consigue el máximo cambio en la afinación.

D: El tiempo entre el cambio máximo en la afinación y el momento en que se vuelve a la afinación normal.

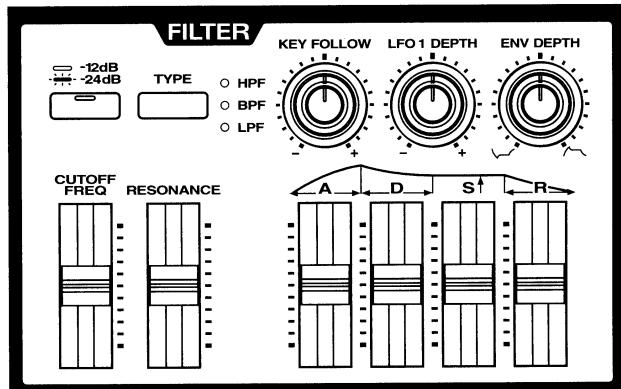
◆ Funciones al utilizar OSC 1 y OSC 2

Las funciones que utilizan OSC 1 y OSC 2 (Sincronización, Modulador en Anillo, Modulación Cruzada) se aplican tal como se indica en el siguiente diagrama para modificar el sonido.



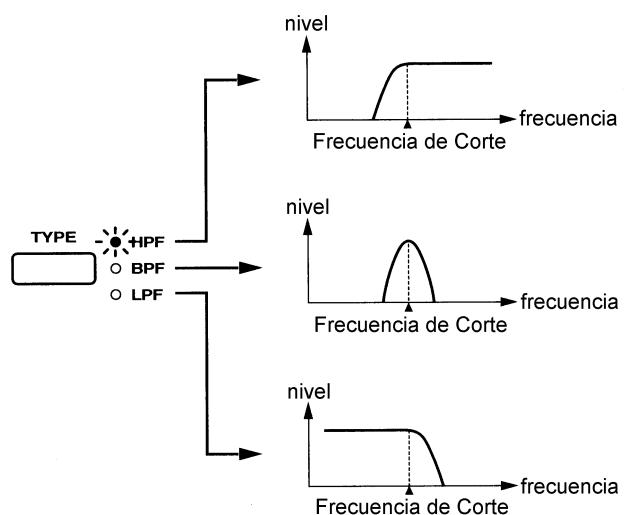
Modificar el Brillo (Filter)

El sonido está compuesto por armónicos a muchas frecuencias. El filtro permite que pase una gama específica de frecuencias (o restringe la manera en que pasa), modificando así el brillo del sonido. La sección FILTER permite seleccionar el tipo de este filtro y cambiar la forma de onda de varias maneras para modificar el brillo.



[TYPE]

Seleccione uno de los siguientes tres tipo de filtros.



HPF (Filtro Pasa Altos): Este filtro permite pasar los armónicos con una frecuencia superior a la frecuencia de corte. Útil cuando desea que el sonido sea brillante y agudo.

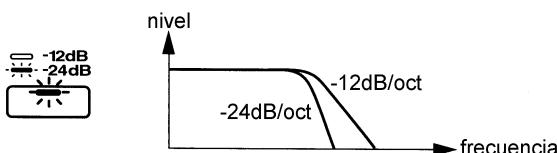
BPF (Filtro Pasa Banda): Este filtro permite pasar los armónicos con frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Se enfatiza la gama media y es útil para crear sonidos con un carácter único.

LPF (Filtro Pasa Bajos): Este tipo de filtro permite pasar los armónicos con una frecuencia inferior a la frecuencia de corte. Es el tipo de filtro más común y es útil para crear sonidos suaves.

[-12dB/-24dB]

Especifica el perfil de corte.

Cuando el indicador está apagado el perfil de corte será más gradual (-12 dB/oct). Si pulsa [-12dB/-24dB] para que se ilumine el indicador el perfil de corte será más pronunciado y se producirá una distinción más clara entre los armónicos que se oirán y los que no.

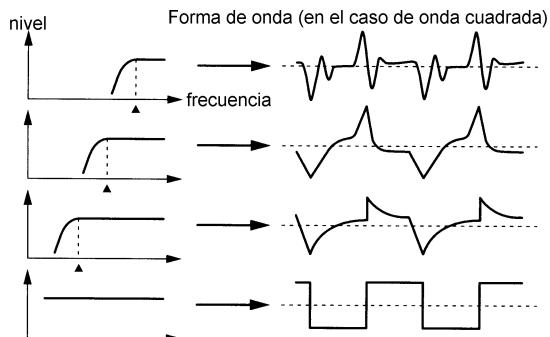


CUTOFF FREQ

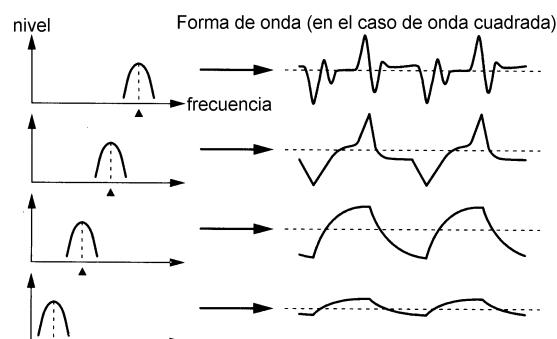
Ajusta la frecuencia de corte del filtro. La Frecuencia de Corte es el parámetro que especifica la frecuencia a la que se empezarán a restringir (cortar) los armónicos. Modificando la frecuencia de corte es posible controlar el brillo del sonido. Si sube el deslizador la frecuencia de corte es cada vez superior y el sonido es más brillante.

◆ Tipo de Filtro y Frecuencia de Corte

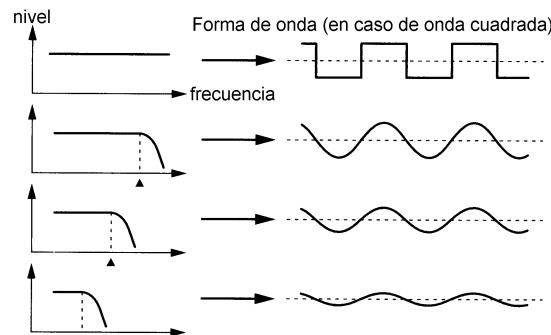
Cuando el filtro está ajustado a HPF, al subir la frecuencia de corte se oyen menos armónicos graves y el sonido es más brillante. Al mismo tiempo el volumen también es inferior. Si ajusta este parámetro a un valor muy alto es posible que algunas formas de onda no produzcan ningún sonido.



Cuando el filtro está ajustado a BPF sólo se oyen los armónicos de la gama de frecuencias especificada por la frecuencia de corte. Si ajusta este parámetro a un valor muy alto es posible que algunas formas de onda no produzcan ningún sonido.

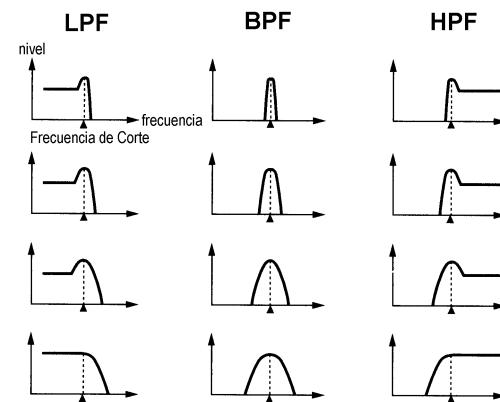


Cuando el filtro está ajustado a LPF, al bajar la frecuencia de corte se oyen menos armónicos agudos y el sonido es más suave. Al mismo tiempo el volumen también es inferior.



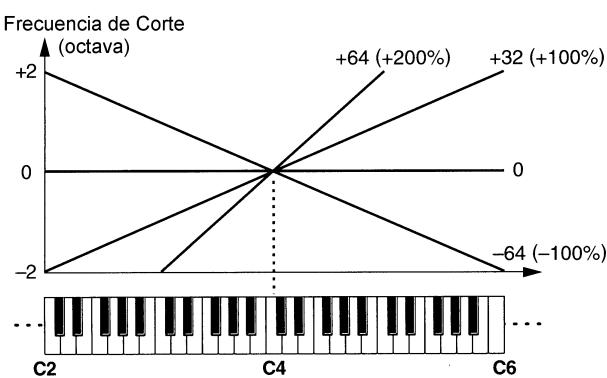
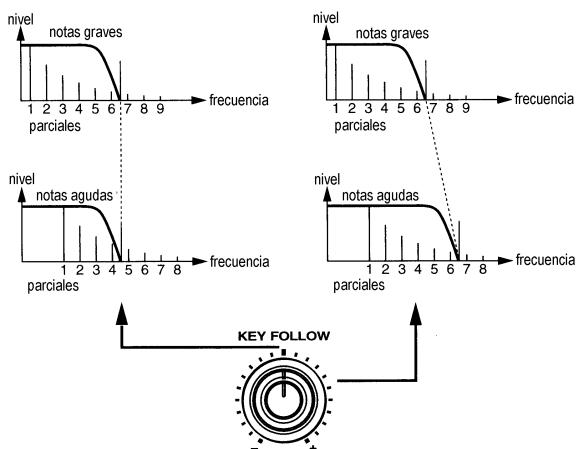
[RESONANCE]

Al subir este deslizador se añade énfasis a los parciales de la región de la frecuencia de corte, creando de esta manera un sonido característico. Si sube el deslizador aún más se oirá un nuevo sonido además del de OSC 1 y OSC 2 (éste se conoce como oscilación), por lo que normalmente debe evitar los ajustes muy altos para este parámetro.



[KEY FOLLOW]

Ajusta la profundidad del Seguimiento de Teclado para el filtro. Cuando el filtro es un LPF, el ajuste central de Key Follow hará que la frecuencia de corte sea fija y que no se vea afectada por la afinación del sonido (es decir, la nota que toque). Esto significa que al tocar notas más agudas sonarán menos armónicos del sonido y éste será cada vez más suave en comparación con las notas más graves. Si gira el mando hacia la derecha las notas más agudas tendrán una frecuencia de corte más alta, con lo que éstas seguirán siendo brillantes. Con el valor +32 el sonido tendrá el mismo brillo para tocar las teclas. Por el contrario, si gira el mando hacia la izquierda las notas agudas tendrán una frecuencia de corte más baja, con lo que estas notas serán aún más suaves que con el mando en la posición central.



Tanto para HPF como para BPF, si ajuste un valor alto para Key Follow podrá tocar todas las notas con el mismo brillo.

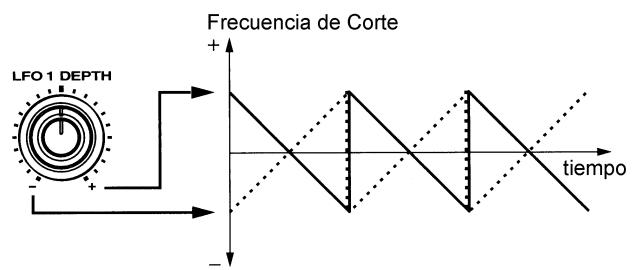
- * Cuando [CUTOFF FREQ] se encuentra en la posición central, el efecto de Key Follow es muy evidente.

◆ Manera de utilizar Key Follow

Si toca un sonido tipo metal para un solo debe girar el mando [KEY FOLLOW] hacia la izquierda para que las notas agudas sean más suaves. Si toca este sonido en la parte de acompañamiento, gire el mando [KEY FOLLOW] hacia la derecha para que el sonido sea más plano.

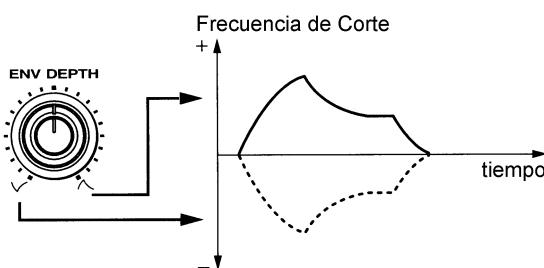
[LFO 1 DEPTH]

Al aplicar LFO 1 (p.63) a la frecuencia de corte, este parámetro determina la profundidad del efecto. Si gira el mando hacia la izquierda el efecto será mayor. Si gira el mando hacia la derecha, la forma de onda de LFO se invertirá y el efecto será mayor. Con el mando en la posición central LFO 1 no afectará a la frecuencia de corte (brillo).



[ENV DEPTH]

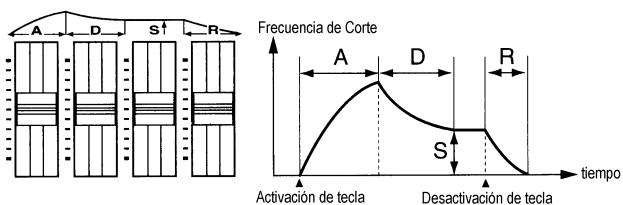
Ajusta la profundidad de la envolvente del filtro. Si gira el mando hacia la izquierda, la envolvente del filtro tendrá un efecto mayor. Si gira el mando hacia la derecha la envolvente del filtro se invertirá, y tendrá un efecto mayor. Con el mando en la posición central la envolvente del filtro no afectará al brillo.



- * Si el comutador Indiv Trig (p.88) está activado y el destino del disparo es FILTER o FILTER&, no habrá ningún efecto de la envolvente del filtro si sólo toca el teclado del JP-8000 (la Parte Superior cuando Key Mode es Split). Si desea que la envolvente del filtro tenga algún efecto, desactive el comutador Indiv Trig.
- * Al aplicar una envolvente positiva (+), el efecto será más evidente si ajusta [CUTOFF FREQ] a un valor bajo. Al aplicar una envolvente negativa (-) el efecto será más evidente si ajusta [CUTOFF FREQ] a un valor alto.

[A] / [D] / [S] / [R]

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



A: El tiempo entre el momento en que toca la nota hasta llegar al brillo máximo.

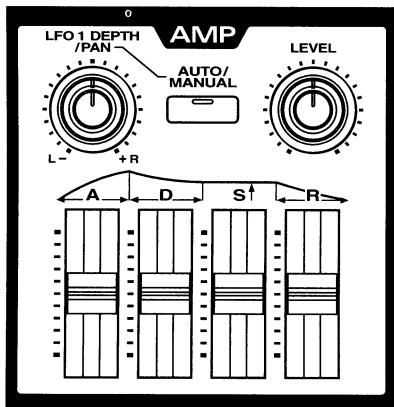
D: El tiempo hasta que el brillo llega a un nivel estable.

S: El nivel al que el brillo permanecerá estable.

R: El tiempo entre el momento en que toca la nota hasta que el sonido desaparece.

Modificar el Volumen (AMP)

Los parámetros de la sección AMP (Amplificador) modifican el volumen y la manera en que empieza y termina el sonido.



[LEVEL]

Especifica el volumen del Patch. Si gira el mando hacia la derecha el volumen aumenta.

El ajuste [LEVEL] se guarda en el Patch, por lo que si desea que cada Patch tenga un volumen diferente puede ajustarlos por separado. Por el contrario, [VOLUME] se utiliza para ajustar el volumen general del JP-8000.

[AUTO/MANUAL]

Seleccione una de las tres maneras en que puede cambiar el volumen o la panoramización (posición estereofónica).

OFF (indicador apagado): LFO 1 (p.63) modulará el volumen de manera cíclica.

AUTO PAN (indicador naranja): LFO 1 desplazará la posición del sonido cíclicamente a derecha e izquierda.

MANUAL PAN (indicador rojo): Ajuste [LFO1 DEPTH] para panoramizar el sonido a izquierda o derecha.

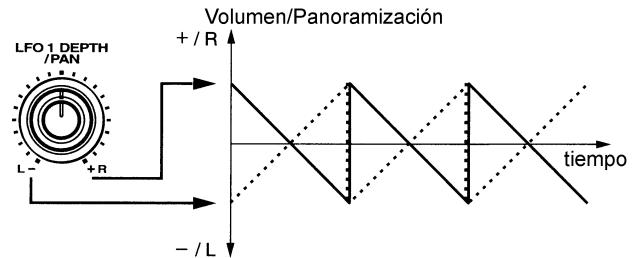
- * El ajuste FADE de la sección LFO 1 no tiene ningún efecto sobre Auto Pan.
- * En los siguientes casos, los efectos Auto Pan y Manual Pan no estarán disponibles.
 - ◆ Cuando el sonido procedente de los jacks OUTPUT sea monofónico.
 - ◆ Cuando Output Assign (p.85) esté ajustado a PARALLEL OUT.

[LFO 1 DEPTH/PAN]

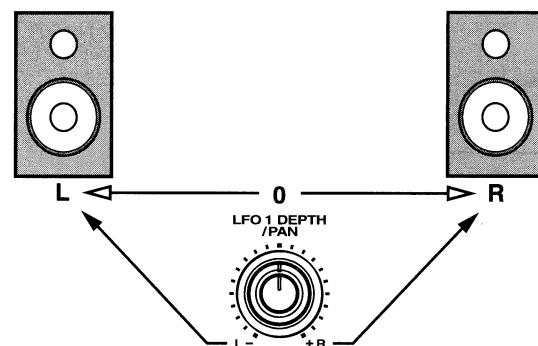
Cuando [AUTO/MANUAL] está desactivado (indicador apagado) o ajustado a Auto Pan (indicador naranja), este parámetro determina el grado en que LFO 1 se aplica a Level o Pan. Si gira el mando hacia la derecha el cambio será mayor. Si gira el mando hacia la izquierda se invertirá la forma de onda de LFO 1, y cambio será mayor en la dirección opuesta. Con el mando en la posición central, LFO 1 no afecta al nivel o la panoramización.

Cuando [AUTO/MANUAL] está ajustado a Manual Pan (indicador rojo), al girar el mando hacia la derecha el sonido se panoramizará a la derecha, y al girar el mando hacia la izquierda el sonido se panoramizará hacia la izquierda. Con el mando en la posición central el sonido se oirá en el centro.

◆ Cuando [AUTO/MANUAL] está apagado/naranja

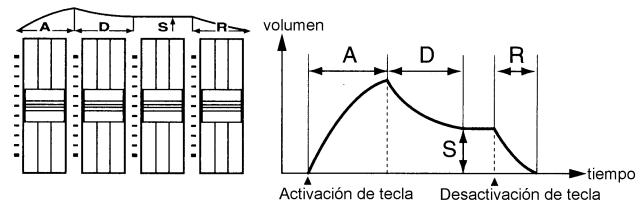


◆ Cuando [AUTO/MANUAL] está iluminado rojo



[A] / [D] / [S] / [R]

Estos parámetros ajustan el Tiempo de Ataque, el Tiempo de Caída, el Nivel de Sustain y el Tiempo de Desvanecimiento de la envolvente del amplificador. Al subir un deslizador aumentará el valor correspondiente.



A: El tiempo entre el momento en que toca la nota hasta llegar al volumen máximo.

D: El tiempo hasta que el volumen llega a un nivel estable.

S: El nivel al que el volumen permanecerá estable.

R: El tiempo entre el momento en que toca la nota hasta que el sonido desaparece.

* Si el conmutador Indiv Trig (p.88) está activado y el destino del disparo es FILTER o FILTER&, la envolvente de amplitud no tendrá ningún efecto ni sonará nada si sólo toca el teclado del JP-8000 (la Parte Superior cuando Key Mode es Split). Si desea que las notas suenen, desactive el conmutador Indiv Trig.

◆ Ejemplos de diferentes envolventes

Los dos Patches siguientes del JP-8000 contienen ajustes típicos de envolventes de amplificador.

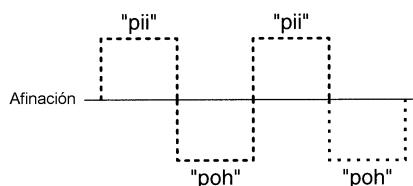
Si desea crear un sonido con caída, como el de un piano, o un sonido con sustain, como el de un órgano, una manera fácil de hacerlo es seleccionar uno de los siguientes Patches y ajustar los deslizadores y mandos según las necesidades.

P: B87: Envolvente tipo caída

P: B88: Envolvente tipo sustain

◆ Sirena de ambulancia

El efecto de sirena de ambulancia puede producirse seleccionando una onda cuadrada para LFO 1 y modulando la afinación.

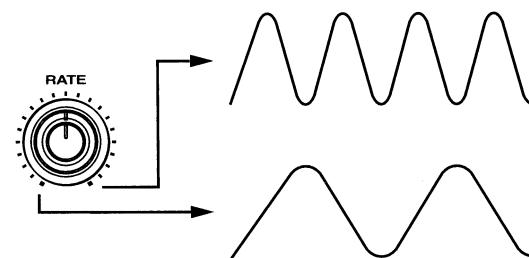


Si aumenta el ajuste de [RATE] producirá un sonido similar al de un timbre de teléfono.

La amplitud de cambio de la afinación puede ajustarse con el parámetro [LFO 1 DEPTH] de la sección OSC COMMON.

[RATE]

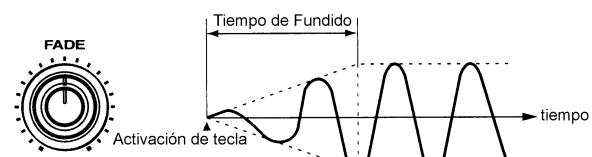
Ajusta la velocidad de modulación para LFO 1. Si gira el mando hacia la derecha la velocidad de modulación aumentará.



* La Frecuencia de LFO 1 puede sincronizarse con los mensajes de Reloj MIDI de un secuenciador, etc. Consulte los detalles en “Sincronización del LFO” (p.87) y “Sincronizar Chorus, Retardo y LFO 1” (p.96).

[FADE]

Especifica el tiempo entre que pulsa la tecla y empieza a aplicarse LFO 1 hasta que la modulación llega al nivel especificado por el ajuste de Profundidad de cada sección. Si gira el mando hacia la derecha el tiempo necesario para llegar a la cantidad de modulación máxima será más largo.



[WAVEFORM]

Seleccione una de las cuatro opciones siguientes como forma de onda de salida de LFO 1. El sonido se modulará de la manera indicada por la forma de onda seleccionada en LFO 1.

(Onda triangular): El sonido se modulará de manera continua. Esta forma de onda es adecuada para efectos de vibrato, etc.

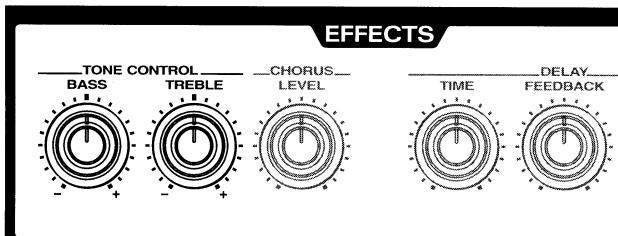
(Onda de sierra): Cuando el sonido llega al ajuste mínimo vuelve al ajuste máximo y empieza a caer de nuevo. Si gira el mando [LFO 1 DEPTH] de las secciones OSC COMMON, FILTER y AMP hacia la izquierda, la dirección se invertirá. (Cuando el sonido llegue al ajuste máximo pasará al mínimo y empezará a subir de nuevo.)

(Onda cuadrada): El sonido alterna entre dos ajustes.

(Muestra y mantenimiento): El sonido cambia de manera aleatoria entre varios ajustes.

Modificar el Sonido (Tone Control)

La sección TONE CONTROL permite enfatizar o atenuar las gamas baja y alta del sonido para ajustar el sonido a sus preferencias.

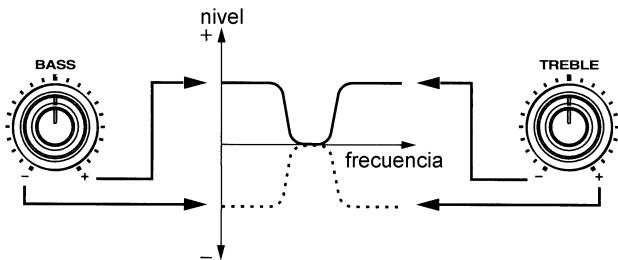


[BASS]

Este mando enfatiza/atenúa la gama de frecuencias bajas. Si gira el mando hacia la derecha se enfatizará la gama de frecuencias bajas, con lo que el sonido será más sólido. Si gira el mando hacia la izquierda se atenuará la gama de frecuencias bajas.

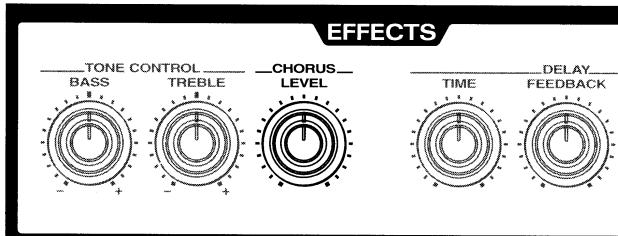
[TREBLE]

Este mando enfatiza/atenúa la gama de frecuencias altas. Si gira el mando hacia la derecha se enfatizará la gama de frecuencias altas, con lo que el sonido será más claro. Si gira el mando hacia la izquierda se atenuará la gama de frecuencias altas.



Añadir Amplitud y Profundidad al Sonido (Chorus)

Chorus es una función que añade amplitud y profundidad al sonido. El ajuste de la sección CHORUS determina la manera en que se aplicará el efecto Chorus. También es posible seleccionar el tipo de chorus en el ajuste [EFFECTS] de la línea inferior de la pantalla.



[LEVEL]

Especifica la cantidad de efecto de chorus. Si gira el mando hacia la derecha el efecto chorus será más intenso.

■ Cambiar el tipo de Chorus (Chorus Type)

El tipo de chorus puede cambiarse según sea necesario para el sonido o la canción que toque. El JP-8000 ofrece 12 tipos de chorus.

SUPER CHORUS SLW: Chorus lento con una modulación profunda.

SUPER CHORUS MID: Chorus con una modulación media.

SUPER CHORUS FST: Chorus rápido con una modulación superficial.

SUPER CHORUS CLR: Chorus transparente. Se aplicará más efecto chorus a la gama superior, produciendo una sensación de ligereza.

FLANGER SLOW: Flanger con una modulación retardada.

FLANGER DEEP: Flanger con una modulación profunda.

FLANGER FAST: Flanger con una modulación rápida.

DEEP PHASING SLOW: Phaser lento con una modulación profunda.

JET PHASING: Efecto que recuerda el sonido de un avión a reacción despegando y aterrizando.

TWISTING: Efecto como si el sonido se torciera.

FREEZE PHASE 1/2: Un retardo corto. Muy efectivo para añadir una resonancia metálica.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [EFFECTS] ([8]).

El indicador [EFFECTS] se iluminará.

2. Pulse [EFFECTS] para acceder a la página Chorus Type.

**Chorus Type
SUPER CHORUS SLW**

3. Utilice [DOWN]/[UP] para seleccionar el tipo de chorus deseado.

4. Una vez haya terminado pulse [EXIT].

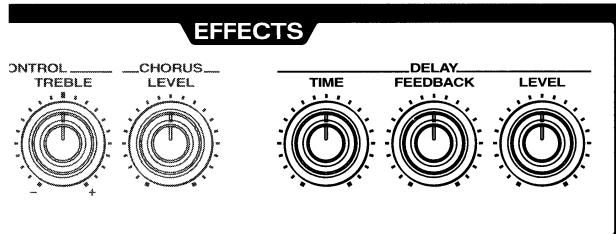
Volverá a aparecer la pantalla previa.

El tipo de chorus estará seleccionado.

* La frecuencia de chorus (velocidad de modulación) puede sincronizarse con los mensajes de reloj MIDI de un secuenciador, etc. Consulte los detalles en "Sincronización de Chorus" (p.86) y "Sincronizar Chorus, Retardo y LFO 1" (p.96).

Añadir un Efecto de Eco (Delay)

El retardo es un defecto que añade ecos al sonido. Los ajustes de la sección DELAY afectan a la manera en que se oirá el sonido retardado. También es posible seleccionar el tipo de retardo con el ajuste [EFFECTS] de la línea inferior de la pantalla.

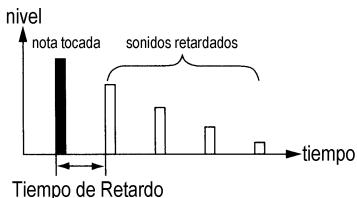


[LEVEL]

Especifica la cantidad de sonido de retardo en relación al sonido original (no retardado). Si gira el mando hacia la derecha el sonido de retardo será más alto.

[TIME]

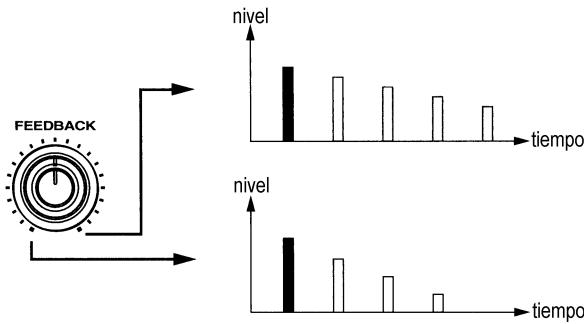
Especifica el tiempo (intervalo entre retardos) entre el momento en que pulsa una tecla y el momento en que se oye el sonido retardado. Si gira el mando hacia la derecha el tiempo será más largo.



- * El Tiempo de Retardo puede sincronizarse con los mensajes de reloj MIDI de un secuenciador, etc. Consulte los detalles en "Sincronización del Retardo" (p.86) y "Sincronizar Chorus, Retardo y LFO 1" (p.96).

[FEEDBACK]

Especifica la cantidad de feedback para el sonido retardado, es decir, la manera en que el sonido retardado irá disminuyendo en el tiempo. Con una cantidad de feedback pequeña el sonido retardado disminuirá muy rápidamente después de soltar la tecla. Si gira el mando hacia la derecha el feedback será mayor, y los sonidos retardados necesitarán más tiempo para desaparecer después de soltar la tecla.



■ Cambiar el tipo de retardo (Delay Type)

Es posible cambiar el tipo de retardo según sea necesario para el sonido o la canción que toque. El JP-8000 ofrece 5 tipos de retardo.

PANNING L R: El sonido retardado se asigna a izquierda y derecha en el orden izquierda - derecha.

PANNING R L: El sonido retardado se asigna a izquierda y derecha en el orden derecha - izquierda.

PANNING SHORT: El sonido retardado se asigna a izquierda y derecha en el orden izquierda - derecha. El tiempo de retardo es 1/4 del de PANNING L R.

MONO SHORT: El sonido retardado se asigna al centro. El tiempo de retardo es el mismo que el de PANNING SHORT.

MONO LONG: El sonido retardado se asigna al centro. El tiempo de retardo es el doble que el de PANNING L R/R L.

- * El tiempo de retardo diferirá según el tipo de retardo. Si gira [TIME] totalmente a la derecha el tiempo de retardo para cada tipo de retardo será el siguiente.

MONO LONG = 1250 ms (1,25 segundos)

PANNING L R/R L = 625 ms

PANNING SHORT, MONO SHORT = 156 ms

- * En los siguientes casos el retardo de la panoramización no tendrá ningún efecto.

- ◆ Si envía el sonido desde la jacks de salida en mono.
- ◆ Si Output Assign (p.85) está ajustado a PARALLEL OUT.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [EFFECTS] ([8]).

El indicador [EFFECTS] se iluminará.

2. Pulse [EFFECTS] para acceder a la página Delay Type.

Delay Type
PANNING L->R

3. Utilice [DOWN]/[UP] para seleccionar el tipo de retardo deseado.

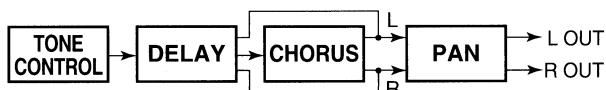
4. Una vez haya terminado pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

El tipo de retardo estará seleccionado.

◆ Conexiones de efectos

Los efectos (Tone Control Chorus, Delay) se conectan de la siguiente manera.



Capítulo 4. Las Funciones de Interpretación

Además de los parámetros explicados en el capítulo 3, el JP-8000 ofrece varias funciones que puede utilizar para modificar el sonido a tiempo real.

Controlar Múltiples Parámetros Simultáneamente (Controlador de Cinta)

El controlador de cinta permite modificar el sonido igual que si moviera diversos deslizadores/mandos a la vez. Además, también puede pulsar o soltar un punto concreto del controlador de cinta para crear cambios tonales instantáneos que serían imposibles de crear con los deslizadores/mandos.

A parte de Relative (p.67) y Hold (p.67), todos los ajustes del controlador de cinta pueden realizarse de manera independiente para cada Patch. Los ajustes Relative y Hold se aplican a todo el JP-8000.

■ Partes a las que se aplicará el efecto del controlador de cinta

Las Partes a las que se aplicará el efecto del controlador de cinta dependen del ajuste de Key Mode.

Single, Split: El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada por Panel Select.

Dual: Independientemente del ajuste de Panel Select, el efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes. Si desea aplicar un efecto sólo al Patch de una Parte, puede borrar los ajustes del controlador de cinta del otro Patch.

■ Parámetros que pueden modificarse con el controlador de cinta

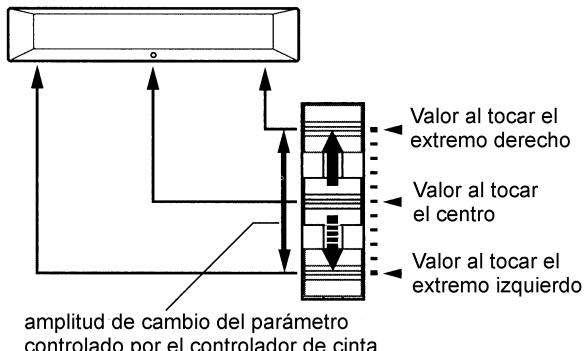
Con el controlador de cinta es posible modificar los parámetros de todos los deslizadores/mandos excepto [VOLUME] y [TEMPO].

Al controlar los siguientes parámetros con el Controlador de Cinta, el cambio se producirá sólo en el sentido “+” si el mando se encuentra en el centro o en la posición “+”, o sólo en el sentido “-” si el mando se encuentra en la posición “-”. En la posición central (0) no es posible modificar ningún parámetro. En la posición central (0) tampoco es posible controlar ningún parámetro.

- ◆ [LFO1 DEPTH] de la sección OSC COMMON
- ◆ [ENV DEPTH] de la sección OSC COMMON
- ◆ [LFO1 DEPTH] de la sección FILTER
- ◆ [ENV DEPTH] de la sección FILTER
- ◆ [LFO1 DEPTH/PAN] de la sección AMP (excepto con Manual Pan)
- ◆ [DEPTH] de la sección LFO 2

Ajustes del Controlador de Cinta

Aquí es posible especificar la gama en la que cambia el parámetro al desplazar el dedo desde el centro hasta el borde derecho del controlador de cinta. La gama de cambio al desplazar el dedo hasta el borde izquierdo se ajusta automáticamente.



Al desplazar el deslizador/mando en la dirección opuesta también pueden realizarse ajustes para que el valor del parámetro disminuya al tocar el controlador de cinta en un punto cercano al borde derecho.

1. Desplace los deslizadores/mandos para crear el sonido que se oirá al tocar el controlador de cinta en el centro (o cuando no toque el controlador de cinta).

Estas operaciones determinarán los valores básicos a partir de los cuales los diversos parámetros empezarán a cambiar.

2. Pulse [RIBBON ASSIGN].



si ya ha realizado ajustes

Ribbon Assign
All Clear [WRITE]

si aún no ha realizado ajustes

Ribbon Assign
(Not Assigned)

Para cancelar los ajustes, pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El controlador de cinta permite comprobar los ajustes actuales (cambio tonal). Por el contrario, si el indicador [RIBBON CONTROLLER] parpadea, el sonido no cambiará al desplazar un deslizador/mando si no utiliza el controlador de cinta (excepto cuando Hold está activado).

3. Cree el sonido que se oirá cuando toque el controlador de cinta en el borde derecho.

Estas operaciones determinarán la gama dentro de la cual cambiará el parámetro.

4. Pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se ilumina y vuelve a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes del controlador de cinta estarán definidos.

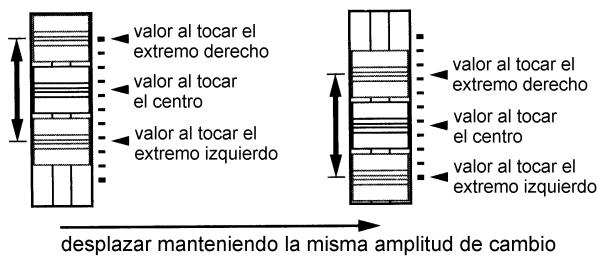
Si ya ha definido los ajustes del controlador de cinta, el indicador [RIBBON ASSIGN] estará siempre iluminado. Por el contrario, si el indicador [RIBBON ASSIGN] está apagado no estará asignado ningún cambio de parámetro, y el sonido no cambiará al tocar el controlador de cinta.

5. Vuelva a colocar los deslizadores/mandos en las posiciones en que se encontraban en el paso 1.

Cuando utilice el controlador de cinta, los valores de los diversos parámetros cambiarán la cantidad especificada en el paso 3, siempre en relación a la posición actual de los deslizadores/mandos.

Esto significa que si desplaza los deslizadores/mandos después de realizar los ajustes, el valor del parámetro que se definirá al tocar el centro del controlador de cinta cambiará. La gama de cambio no se verá afectada.

- * Si desea comprobar la gama de cambio del parámetro, pulse [RIBBON ASSIGN] mientras aparece la pantalla Temporary Scope, y a continuación mueva los deslizadores/mandos (Temporary Scope ,p.53)

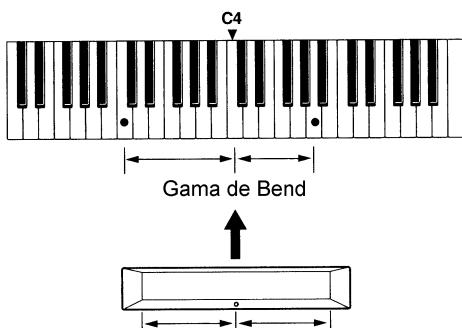


- * Si utiliza el controlador de cinta junto con Velocity o Motion Control, todos los parámetros comunes sumarán sus valores para producir el cambio resultante.

Utilizar el Controlador de Cinta para Cambiar la Afinación

Si incluye valores de pitch bend en los ajustes del controlador de cinta podrá cambiar la afinación al mismo tiempo que modifica otros parámetros.

La Gama de Bend (amplitud de cambio de la afinación) es la misma que la Gama de Bend de la palanca de pitch bend (p.72).



1. Pulse [RIBBON ASSIGN].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes del controlador de cinta.

2. Desplace la palanca de pitch bend hasta el extremo derecho.

3. Para terminar pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El indicador [RIBBON ASSIGN] se iluminará y volverá a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes de afinación podrán controlarse ahora con el controlador de cinta.

Cambiar la Manera en que se Controla el Sonido (Relative)

Cada vez que pulse [RELATIVE] variará la manera en que cambiará el sonido al tocar el controlador de cinta.

Si está desactivado, el sonido que resulte al tocar el centro del controlador de cinta será siempre el mismo, lo que significa que el sonido será diferente según el punto que toque de la cinta. Cuando esté activado el indicador estará iluminado, el sonido inicialmente no cambiará al tocar la cinta en cualquier punto, y sólo cambiará cuando desplace el dedo. Por lo tanto, si desea que el cambio empiece a partir del sonido actual, active Relative.



Sostener el Cambio en el Sonido (Hold)

Cada vez que pulse Hold esta función se activará o desactivará. Cuando está activada el indicador se ilumina, y seguirá sonando el sonido del momento en que levante el dedo del controlador de cinta. Cuando está desactivado el sonido sigue cambiando sólo mientras pulsa el controlador de cinta.



- * Si selecciona un Patch diferente mientras sigue pulsando el controlador de cinta o mientras Hold está activado, los cambios producidos por el controlador de cinta se añadirán a los ajustes del Patch, y el sonido será diferente al del Patch original.

Cancelar los Ajustes de un Parámetro

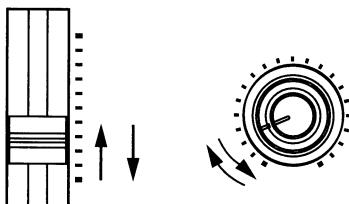
Si desea cancelar los ajustes para uno de los parámetros controlados, utilice el siguiente procedimiento para ajustar la gama de cambio de este parámetro a 0.

1. Desplace el deslizador/mando hasta la posición más baja (extremo izquierdo) para el parámetro cuyos ajustes deseé cancelar.

2. Pulse [RIBBON ASSIGN].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes del controlador de cinta.

3. Suba (o gire a la derecha) el deslizador/mando, y vuelva a colocarlo en la posición original.



4. Pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se iluminará (o se apagará si cancela todos los parámetros), y volverá a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes del parámetro estarán cancelados.

5. Coloque el deslizador/mando en la posición deseada.

* También puede ajustar la amplitud de cambio a 0 para este parámetro en Ribbon Scope (p.53).

■ Cancelar el ajuste de afinación

1. Pulse [RIBBON ASSIGN].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes del controlador de cinta.

2. Desplace la palanca de Pitch Bend hasta el extremo izquierdo

3. Pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se iluminará (o se apagará si ha cancelado todos los ajustes), y volverá a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes de afinación estarán cancelados.

Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros

1. Pulse [RIBBON ASSIGN].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes del controlador de cinta.

2. Pulse [WRITE].

La pantalla visualizará “Completed”.

Los ajustes de todos los parámetros estarán cancelados.

3. Pulse [RIBBON ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se apagará y aparecerá la pantalla previa.

Utilizar la Dinámica para Modificar Parámetros (Velocity)

Puede utilizar la velocidad (la fuerza (rapidez) con que toca/suelta las notas) para controlar múltiples parámetros simultáneamente igual que con el controlador de cinta.

Los ajustes de velocidad pueden definirse de manera independiente para cada Patch.

Velocidad Activada/Desactivada

Al pulsar [VELOCITY] se activa/desactiva la velocidad. Cuando está activada el indicador se ilumina, y la velocidad afecta al sonido según haya especificado en los ajustes (consulte los siguientes párrafos). Si está desactivada el sonido no cambiará en respuesta a la dinámica de la interpretación.



* Cuando la velocidad está desactivada, el sonido se producirá como si la velocidad de Activación de Nota (la fuerza con que pulsa la nota) y la velocidad de Desactivación de Nota (velocidad con que suelta la tecla) fueran 80 (en una gama de 127 pasos). Esto también se aplica cuando se reciben mensajes de nota desde un aparato MIDI externo.

En el JP-8000, estos valores se conocen como valores de velocidad estándar.

■ Parámetros que pueden modificarse con la velocidad

Con la velocidad es posible modificar los parámetros de todos los deslizadores/mandos excepto [VOLUME] y [TEMPO].

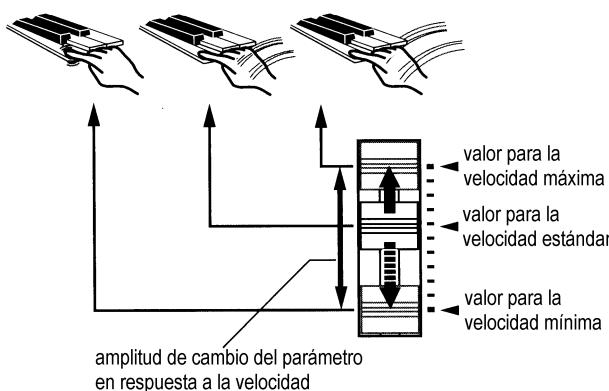
El deslizador [R] de las secciones Filter y Amp se controla mediante la velocidad de desactivación de nota. Todos los demás parámetros se controlan con la velocidad de desactivación de nota.

Al controlar los siguientes parámetros con el Controlador de Cinta, el cambio se producirá sólo en el sentido “+” si el mando se encuentra en el centro o en la posición “+”, o sólo en el sentido “-” si el mando se encuentra en la posición “-”. En la posición central (0) no es posible modificar ningún parámetro. En la posición central (0) tampoco es posible controlar ningún parámetro.

- ◆ [LFO1 DEPTH] de la sección OSC COMMON
- ◆ [ENV DEPTH] de la sección OSC COMMON
- ◆ [LFO1 DEPTH] de la sección FILTER
- ◆ [ENV DEPTH] de la sección FILTER
- ◆ [LFO1 DEPTH/PAN] de la sección AMP (excepto con Manual Pan)
- ◆ [DEPTH] de la sección LFO 2

Ajustes de Velocidad

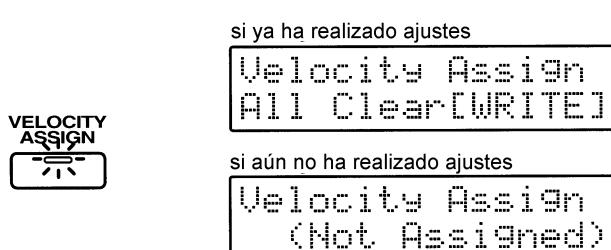
Al ajustar la gama de cambio de un parámetro que se aplicará cuando la velocidad cambie desde el valor estándar hasta el valor máximo (127), la gama de cambio del parámetro que se producirá cuando la velocidad cambie del valor estándar al valor mínimo (0) se ajustará de manera automática.



Si desplaza el deslizador/mando en la dirección opuesta, también podrá realizar ajustes que harán que el valor del parámetro disminuya al aumentar la velocidad.

1. Pulse [VELOCITY] para activar la velocidad.
2. Mueva los deslizadores/mandos para crear el sonido que se oirá al tocar notas con el valor de velocidad estándar.
3. Pulse [VELOCITY ASSIGN].

El indicador parpadea y aparece la página de ajustes de velocidad.



Para cancelar los ajustes pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].

4. Cree el sonido que se producirá al tocar notas con la velocidad máxima.

Estas operaciones determinarán la gama dentro de la cual cambiará el parámetro.

5. Pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se ilumina y vuelve a aparecer la pantalla previa.

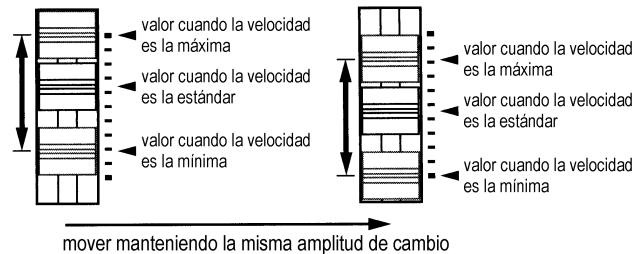
Con ello terminarán los ajustes de velocidad.

Si ya ha realizado ajustes de velocidad, el indicador [VELOCITY ASSIGN] estará siempre iluminado. Por el contrario, si el indicador [VELOCITY ASSIGN] está apagado no habrá ningún cambio de parámetro asignado y el sonido no cambiará en respuesta a la dinámica de la interpretación aunque el indicador [VELOCITY] esté activado.

6. Vuelva a colocar los deslizadores/mandos en la posición en que se encontraban en el paso 2.

Cuando toque el teclado con diferentes velocidades, los valores de los diversos parámetros cambiarán según la cantidad especificada en el paso 4, siempre en relación a la posición actual del deslizador/mando. Esto significa que si desplaza los deslizadores/mandos después de realizar los ajustes, los valores de los parámetros que se definirán al tocar con la velocidad estándar cambiarán. La gama de cambio no se verá afectada.

- * Si desea comprobar la gama de cambio de un parámetro, pulse [VELOCITY ASSIGN] desde la pantalla Temporary Scope, y desplace los deslizadores/mandos (Velocity Scope, p.53).



- * Si utiliza la velocidad de manera simultánea con el controlador de cinta o el Control de Movimiento, todos los parámetros coincidentes sumarán los valores definidos para producir el cambio resultante.

◆ Ataque de los instrumentos de metal

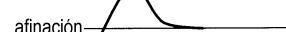
En instrumentos de metal, como la trompeta, se produce una “inestabilidad en la afinación” al soplar por primera vez. El grado de inestabilidad depende de la fuerza con que sople el aire.

Si ajusta [LFO 1 & ENV DESTINATION] de la sección OSC COMMON a OSC 1+2, y [PITCH ENV DEPTH] de OSC COMMON y [LEVEL] de AMP para la velocidad, las notas que toque con suavidad tendrán un cambio pequeño, mientras que las notas que toque con fuerza tendrán un gran cambio en la afinación. Con ello conseguirá una simulación más real de un instrumento de metal.

al soplar suavemente



al soplar con fuerza



Cancelar los Ajustes de un Parámetro

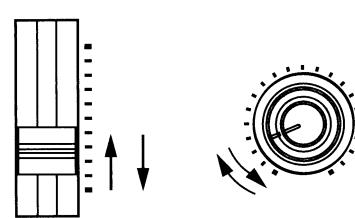
Si desea cancelar los ajustes de uno de los parámetros controlados, utilice el siguiente procedimiento para ajustar la gama de cambio a 0 para este parámetro.

1. Desplace el deslizador/mando hasta la posición más baja (extremo izquierdo) para el parámetro cuyos ajustes deseé cancelar.

2. Pulse [VELOCITY ASSIGN].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes de velocidad.

3. Suba (o gire a la derecha) el deslizador/mando, y vuelva a colocarlo en la posición original.



4. Pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se iluminará (o se apagará si cancela todos los parámetros), y volverá a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes de los parámetros estarán cancelados.

5. Desplace el deslizador/mando hasta la posición deseada.

- * También es posible ajustar la gama de cambio a 0 para este parámetro mediante Velocity Scope (p.53).

Cancelar los Ajustes de Todos los Parámetros

1. Pulse [RIBBON ASSIGN].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes de velocidad.

2. Pulse [WRITE].

La pantalla visualizará “Completed”.

Los ajustes de todos los parámetros estarán cancelados.

3. Pulse [VELOCITY ASSIGN] o [EXIT].

El indicador se apagará y aparecerá la pantalla previa.

Tocar Notas Sola (Mono/Legato)

Si utiliza un instrumento que toca las notas una a una o al tocar un solo de notas sueltas es aconsejable seleccionar Mono o Legato para que, incluso en el caso de pulsar dos teclas a la vez, no suenen dos notas simultáneamente.

Puede ajustar Mono/Legato independientemente para cada Patch.

Mono Activado/Desactivado

Si pulsa [MONO] cambiará entre Mono activado y desactivado. Si está activado el indicador se iluminará y podrá tocar notas sueltas. Si está desactivado podrá tocar hasta 8 notas simultáneamente.



Cambiar entre Mono/Legato

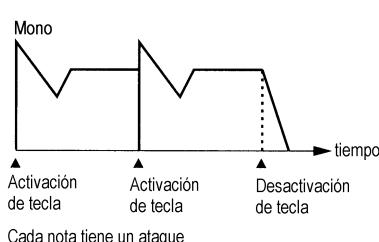
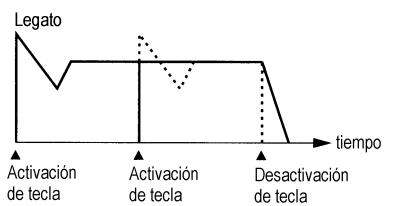
Cuando el indicador [MONO] está iluminado, mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [MONO] para cambiar el estado del indicador iluminado (mono/legato). El estado del indicador no cambiará.

MONO (indicador rojo): Las notas se articularán una a una individualmente. Si combina este ajuste con Portamento la interpretación será más suave.

LEGATO (indicador naranja): Sonará sólo una nota cada vez igual que en MONO. Este ajuste permite tocar las notas con una transición suave entre ellas si toca con la técnica de legato.

♦ El Legato

Legato se refiere a la técnica de interpretación con la que se tocan dos notas sucesivas con una transición suave entre ellas. En el JP-8000, si toca la tecla siguiente sin soltar la previa, la nueva nota se tocará sin ataque y sólo cambiará la afinación, con lo que las dos notas quedarán conectadas.



♦ Cuándo utilizar Mono o Legato

Utilice Mono/Legato cuando toque instrumentos de viento o sonidos de sintetizador análogos con líneas de solo, o cuando toque melodías.

Si combina Mono y Portamento, el sonido siempre cambia de manera suave. No obstante, si selecciona Legato, sólo se conectarán dos notas cuando toque con la técnica de legato. Esto permite utilizar la técnica de interpretación para determinar si las notas se ligarán o no.

Cambiar Suavemente la Afinación entre Notas (Portamento)

Portamento es una función que cambia de manera suave la afinación entre dos notas. Utilice Portamento cuando toque en modo Mono.

Puede definir los ajustes de Portamento para cada Patch.

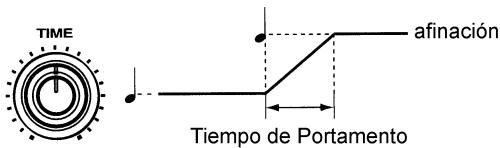
Portamento Activado/Desactivado

Cada vez que pulse [PORTAMENTO] el efecto de Portamento se activará/desactivará. Cuando esté activado el indicador se iluminará, y la afinación del sonido cambiará de manera suave, tal como suenan las notas de un instrumento de cuerda, como un violín, si desplaza el dedo por la cuerda sin levantarla. Este efecto es muy efectivo cuando toca, por ejemplo, sonidos de pito o trombón.



Ajustar la Duración del Cambio de Afinación (Portamento Time)

Gire el mando [TIME] para ajustar el tiempo durante el cual cambiará la afinación (Tiempo de Portamento). Si gira el mando hacia la derecha el Tiempo de Portamento será mayor, y el cambio de afinación será más lento.



Tocar Fuera de la Gama (Osc Shift/Keyboard Shift)

Si desea tocar notas más agudas o más graves que la gama del teclado del JP-8000 puede cambiar la afinación producida por el teclado en octavas. Por ejemplo, si desea tocar un sonido de bajo en una gama más grave que la del teclado del JP-8000, simplemente debe pulsar un botón para desplazar la afinación del teclado a una octava más grave. Es posible cambiar la afinación en intervalos de octava de dos maneras.

Osc Shift

Este método cambia la afinación de cada Patch. Puede utilizar este método cuando desee cambiar sólo el Patch de una Parte específica en los modos Dual o Split.

Si pulsa [-OCT] la afinación será más grave en intervalos de octava, y si pulsa [+OCT] será más aguda en intervalos de octava. Puede ajustar OSC SHIFT individualmente para cada Patch.



-2OCT ([-OCT] rojo)	: 2 octavas más grave
-1OCT ([-OCT] naranja)	: 1 octava más grave
0OCT (apagado)	: Normal
+1OCT ([-OCT] naranja)	: 1 octava más aguda
+2OCT ([-OCT] rojo)	: 2 octavas más aguda

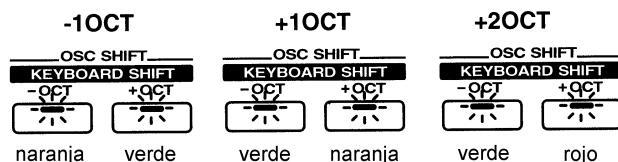
Keyboard Shift

Este método cambia de manera simultánea la afinación de los Patches de las Partes Superior e Inferior. La afinación de ambas partes cambia de manera simultánea, por lo que este método es útil para conservar la afinación relativa de los dos Patches, por ejemplo al utilizar el modo Dual.

Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [-OCT]/[+OCT] para que los botones Osc Shift pasen a los botones Keyboard Shift. Los ajustes de Keyboard Shift se indican de la misma manera que los ajustes de Osc Shift, y el indicador del otro botón se ilumina de color verde (consulte la siguiente figura).

Para que los botones vuelvan a la función Osc Shift, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [-OCT]/[+OCT].

Los ajustes de Keyboard Shift son comunes a todo el JP-8000.



* Al poner en marcha la unidad, la función de los botones se ajustará de manera automática a OSC SHIFT.

◆ Diferencias entre Osc Shift y Keyboard Shift

Osc Shift es una función que cambia la afinación del Patch. Esto significa que, por ejemplo, si ajusta Osc Shift a +1 octava, los mensajes de nota recibidos desde MIDI IN se tocarán una octava más agudas. Por el contrario, los mensajes de nota transmitidos a través de MIDI OUT no se verán afectados.

Por otro lado, Keyboard Shift cambia la afinación del teclado. Por ejemplo, si ajusta Keyboard Shift a +1 octava el teclado sonará una octava más aguda en relación a las teclas que pulse. En este caso, los mensajes de nota transmitidos a través de MIDI OUT serán una octava más agudos. Por el contrario, los mensajes de nota recibidos en MIDI IN no sonarán una octava más agudos de lo normal.

Transponer la Interpretación (Part Transpose)

Part Transpose permite modificar la afinación producida al tocar el teclado dentro de una gama de +/- 2 octavas. Si debe ajustar el tono a otros instrumentos o a la voz de un cantante, utilice la función Part Transpose para cambiar la afinación sin tener que cambiar la digitación. Esta función también permite tocar canciones en un tono difícil (con muchos bemoles y sostenidos) con una digitación más sencilla. Part Transpose puede ajustarse de manera independiente para cada Parte de una Performance, por lo que puede utilizar esta función para crear diferencias de afinación entre las Partes y producir una armonía paralela a un intervalo de 4^a o de 5^a.

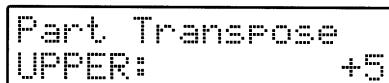
* Los mensajes de nota transmitidos desde MIDI OUT no se transponen.

Ajustes de Part Transpose

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [PFM PART] ([2]).

El indicador [PFM] se iluminará.

2. Pulse [PFM PART] varias veces para acceder a la pantalla de ajustes de Part Transpose.



3. Utilice [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyos ajustes desee cambiar.

4. Utilice [DOWN]/[UP] para modificar el valor.

5. Para terminar los ajustes pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

Los ajustes de Part Transpose estarán definidos.

Cambiar la Afinación (Palanca de Pitch Bend)

Si desplaza la palanca de pitch bend a izquierda o derecha, la afinación de los sonidos que toque cambiará.

Bend Range (la gama de cambio de la afinación) puede ajustarse independientemente para cada Patch.

■ Partes a las que se Aplicará el Efecto de la Palanca de Pitch Bend

Las Partes a las que se aplicará el efecto de la Palanca de Pitch Bend dependerán del modo de teclado.

Single, Split: El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada con Panel Select.

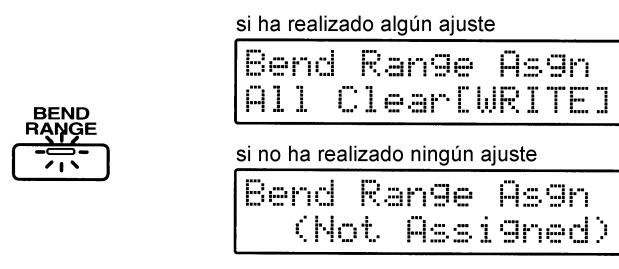
Dual: Independientemente de Panel Select, el efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes. Si desea aplicar el efecto sólo al Patch de una Parte, ajuste Bend Range de esta Parte a 0.

Ajustes de Bend Range

Bend Range se ajusta utilizando el teclado. A partir de C4 (Do central) es posible especificar una gama de +/- 2 octavas en intervalos de semitonos.

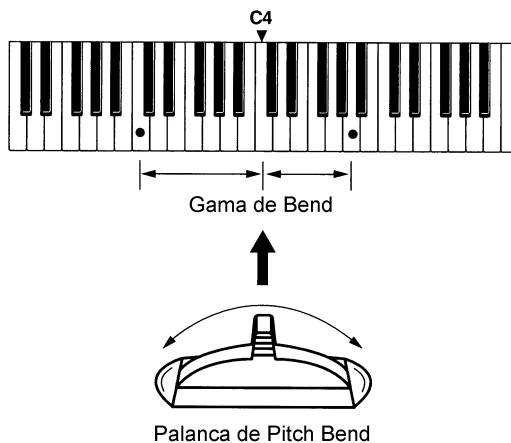
1. Pulse [BEND RANGE].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes de Bend Range.



2. Pulse una tecla a la izquierda de C4.

La gama desde C4 hasta esta tecla será el ajuste de Bend Range disponible al desplazar la palanca de Pitch Bend a la izquierda.



Para cancelar el ajuste pulse [BEND RANGE] o [EXIT].

3. Pulse una tecla a la derecha de C4.

La gama desde C4 hasta esta tecla será el ajuste de Bend Range disponible al desplazar la palanca de Pitch Bend a la derecha.

4. Pulse [BEND RANGE] o [EXIT].

El indicador se iluminará y volverá a aparecer la pantalla previa.

Con ello estarán terminados los ajustes de Bend Range.

Si ha ajustado Bend Range, el indicador [BEND RANGE] estará siempre iluminado. Por el contrario, cuando el indicador [BEND RANGE] esté apagado no habrá ningún ajuste definido, y al desplazar la palanca de Pitch Bend no cambiará la afinación.

◆ Simulación de la Palanca de Vibrato de Guitarra

Si ajusta la gama de bend a la izquierda al máximo (2 octavas), podrá producir una caída súbita de la afinación similar a la producida al utilizar el brazo de vibrato de una guitarra eléctrica.

Cancelar el Ajuste de Bend Range

1. Pulse [BEND RANGE].

El indicador parpadeará y aparecerá la página de ajustes de Bend Range.

2. Pulse [WRITE] o pulse la tecla C4.

Los ajustes de la gama de bend se cancelarán.

3. Pulse [BEND RANGE].

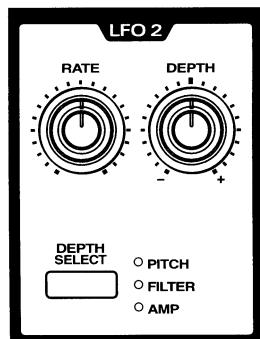
El indicador se apagará y volverá a aparecer la pantalla previa.

■ Modificar sólo la afinación de un lado

Si desea modificar sólo la gama de bend de un lado de la palanca de Pitch Bend, cancele los ajustes de gama de bend y vuelva a definirlos sólo para el lado que deseé modificar.

Añadir Cambios Cíclicos (Modulation Lever (LFO 2))

El Capítulo 3 explica la manera de utilizar LFO 1 para modular cíclicamente el sonido, pero también puede utilizar la palanca de modulación para aplicar modulación desde LFO 2 a una frecuencia diferente de LFO 1. La forma de onda de LFO 2 es una onda triangular.



El sonido se verá afectado sólo cuando accione la palanca de modulación, por lo que ésta es una manera muy útil de añadir acentos a la interpretación.

Los ajustes de LFO 2 se realizan de manera independiente para cada Patch.

■ Partes a las que se aplicará el efecto de la Palanca de Modulación

Las Partes a las que se aplicará el efecto de la Palanca de Pitch Bend dependerá del modo de teclado.

Single, Split: El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada con Panel Select.

Dual: Independientemente de Panel Select, el efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes. Si desea aplicar el efecto sólo al Patch de una Parte, ajuste la profundidad de esta Parte a 0.

Destino del Ajuste de Profundidad de Modulación (Depth Select)

Pulse [DEPTH SELECT] para seleccionar uno de los tres destinos siguientes para la profundidad de modulación. Al mover la palanca de modulación, la afinación, el brillo y el volumen se modificarán de manera simultánea, cada uno de ellos según los ajustes de frecuencia y profundidad definidos.

PITCH: La profundidad del efecto de LFO2 se aplica a la afinación. Produce un efecto de vibrato.

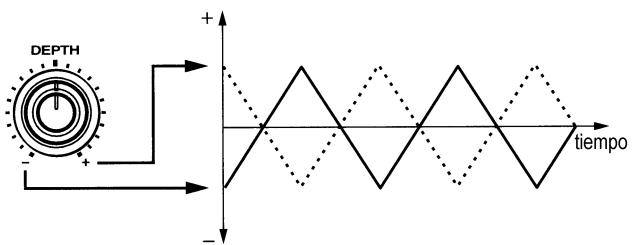
FILTER: La profundidad del efecto de LFO2 se aplica al filtro (brillo). Produce un efecto de wah.

AMP: La profundidad del efecto de LFO2 se aplica al amplificador (volumen). Produce un efecto de tremolo.

Ajustar la Profundidad de Modulación (Depth)

Gire [DEPTH] para ajustar la profundidad del efecto de LFO 2 para el destino seleccionado actualmente (PITCH, FILTER o AMP).

Si gira el mando hacia la derecha el efecto será mayor. Si gira el mando hacia la izquierda, la forma de onda de LFO 2 se invertirá y producirá un efecto mayor. Con el mando en la posición central, LFO 2 no afectará al sonido.



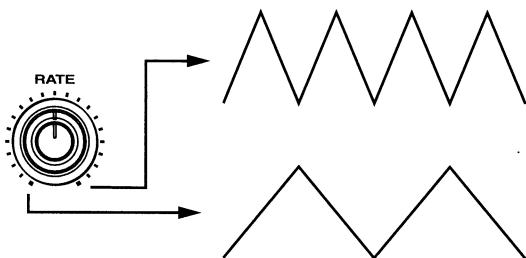
◆ Consejos para la utilización

Si aumenta el valor [LFO 1 DEPTH] de OSC COMMON, selecciona FILTER para [DEPTH SELECT] de LFO 2 y desplaza la palanca de modulación, podrá modificar la afinación y el brillo a diferentes velocidades.

Ajustar la Velocidad de Modulación (Rate)

Gire [RATE] para ajustar la velocidad de modulación de LFO 2. Si gira el mando hacia la derecha la modulación será más rápida.

El ajuste de frecuencia es común a PITCH, FILTER y AMP. No es posible ajustarlo por separado.



Utilizar un Pedal para Controlar la Interpretación (Control Pedal)

El Pedal de Control permite ajustar el volumen o controlar parámetros de los deslizadores/mandos del panel frontal. Conecte un pedal de expresión al jack Control Pedal.

La función del Pedal de Control puede ajustarse de manera independiente para cada Performance.

OFF: No produce ningún cambio.

MODULATION: CC01: Produce el mismo cambio que al accionar la palanca de modulación.

PANPOT: CC10: Modifica la panoramización (posición estereofónica).

EXPRESSION: CC11: Ajusta el volumen.

LFO1 RATE, LFO1 FADE - AMP LFO2 DEPTH, RIBBON UP, RIBBON DOWN: Puede seleccionar un deslizador/mando del panel frontal (con la excepción de [VOLUME] y [TEMPO]) y utilizar operaciones de pedal para modificar los parámetros correspondientes. RIBBON UP y RIBBON DOWN producen los mismos cambios que al utilizar el Controlador de Cinta (UP es del centro hacia la derecha y DOWN es del centro hacia la izquierda).

* CC indica el número de Controlador (p.107).

■ Partes a las que se aplicará el efecto del Pedal de Control

Las Partes a las que se aplicará el efecto del Pedal de Control dependerán del modo de teclado y de la función seleccionados.

Single, Split: El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada mediante Panel Select.

Dual (si ha seleccionado MODULATION, PANPOT, EXPRESSION, RIBBON UP o RIBBON DOWN): El efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes, sea cual sea la selección de Panel Select.

Dual (para todas las demás selecciones): El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada con Panel Select.

Ajustes del Pedal

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [PFM COMMON] ([1]).

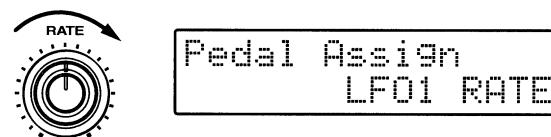
El indicador [PFM COMMON] se iluminará.

2. Pulse [PFM COMMON] varias veces para acceder a la página Pedal Assign.

Pedal Assign
EXPRESSION: CC11

3. Utilice [DOWN/UP] para seleccionar la función.

Para seleccionar un deslizador/mando (LFO 1 RATE-AMP, LFO 2 DEPTH), simplemente desplace el deslizador/mando deseado y se seleccionará su función. Para seleccionar el Controlador de Cinta (RIBBON UP, RIBBON DOWN), pulse el borde derecho o el borde izquierdo del Controlador de Cinta.



4. Para completar el ajuste pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

Con ello termina la asignación de función al Pedal de Control.

* Mientras se encuentre en esta página, los parámetros no se editarán al desplazar los deslizadores/mandos.

Sostener el Sonido (Hold Pedal)

Si conecta un pedal al jack Hold Pedal, las notas que toque se sostendrán mientras siga pulsando el pedal. El sonido de las nuevas teclas que pulse se superpondrá sobre el de las notas que ya estén sonando. La función es la misma que la del pedal sustain de un piano.

■ Partes a las que se aplicará el efecto de Hold Pedal

Las Partes a las que se aplicará el efecto de Hold Pedal dependerán del modo de teclado y de la función seleccionados.

Single, Split: El efecto se aplicará al Patch de la Parte seleccionada mediante Panel Select.

Dual El efecto se aplicará a los Patches de ambas Partes, sea cual sea la selección de Panel Select.

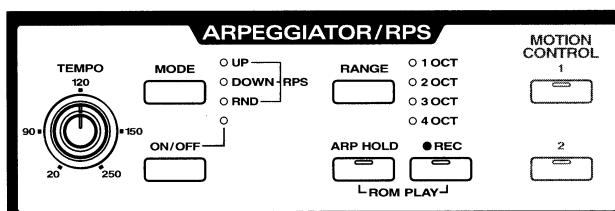
Capítulo 5. Arpeggios y Patrones Originales (Arpegiador /RPS)

El arpegiador y la función RPS pueden utilizarse para la reproducción automática desde el teclado.

Tocar Arpeggios (Arpegiador)

El arpegiador (UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM) permite tocar arpeggios (acordes desglosados) simplemente manteniendo pulsado el acorde.

- * La información de los arpeggios se transmitirá desde el conector MIDI OUT.



■ Partes que se arpegiarán

Las Partes que se arpegiarán dependerán del modo de teclado.

Single: Se arpeggia la Parte seleccionada con Panel Select.

Dual: Se superpone sólo el sonido de la Parte Superior/Inferior, sólo de la Parte Superior o de ambas Partes Superior e Inferior. Consulte los detalles en “Seleccionar la Parte para Arpeggio en Modo Dual (Arpeggio Dest)” (p.76).

Split: Sólo se arpeggia la Parte Inferior. Si ajusta Oscillator Shift a un valor positivo (+) podrá hacer que el arpeggio se toque con unas notas más agudas que las del área inferior del teclado.

Ajustes del Arpegiador

Los ajustes del arpegiador pueden realizarse de manera independiente para cada Performance.

[ON/OFF]

Activa/desactiva el arpegiador/RPS. Si está activado el indicador está iluminado, y el teclado tocará arpeggios o patrones originales. Si está desactivado el indicador está apagado y el tocado sonará de la manera normal.

[MODE]

Seleccione uno de los cinco modos siguientes para el arpegiador/RPS.

UP: Las teclas que pulse sonarán por orden de afinación empezando por la más grave.

DOWN: Las teclas que pulse sonarán por orden de afinación empezando por la más aguda.

UP&DOWN: Las teclas que pulse sonarán por orden de afinación, empezando por la más grave hasta la más aguda y después desde la más aguda a la más grave. Con este ajuste se iluminarán los indicadores UP y DOWN.

RND: Las teclas que pulse sonarán en un orden aleatorio.

RPS: Permite tocar patrones originales simplemente pulsando una única tecla. Con este ajuste se iluminan los indicadores UP, DOWN y RND.

- * El ajuste Mode puede cambiarse incluso cuando el arpegiador/RPS está desactivado.

[RANGE]

Seleccione una de las cuatro gamas siguientes, con la que sonará el arpeggio.

1 OCT: El arpeggio suena en una gama de una octava (sólo las notas del acorde que pulse)

2 OCT: El arpeggio suena en una gama de dos octavas

3 OCT: El arpeggio suena en una gama de tres octavas

4 OCT: El arpeggio suena en una gama de cuatro octavas

- * Si ajusta Mode a RPS, Range no tiene ningún efecto.

- * Puede cambiar el ajuste Range incluso cuando el Arpegiador/RPS está desactivado.

[HOLD]

Activa/desactiva el mantenimiento para el arpegiador/RPS. Cuando está activado el indicador se ilumina, y el arpeggio o RPS continúan sonando incluso después de soltar las teclas. Si toca un acorde o una tecla diferente mientras se mantiene el arpeggio o patrón RPS, el arpeggio o patrón cambia.

Para detener el arpeggio o patrón, pulse [ARP HOLD] para desactivar el mantenimiento. Si está desactivado, el arpeggio o patrón suenan sólo mientras mantiene pulsadas las teclas.

También puede utilizar el Pedal Sustain (p.74) para sostener el arpeggio.

- * Si selecciona RPS para Mode puede pulsar la tecla C2 (RPS STOP) para detener el patrón sin desactivar el mantenimiento.

[TEMPO]

Ajusta el tempo del arpeggio/RPS y Motion Control (p.81). Si gira el mando a la derecha el tempo se acelera.

- * Puede sincronizar el tempo con mensajes de reloj MIDI transmitidos por un secuenciador, etc. Consulte los detalles en “Sincronización MIDI” (p.90) y “Sincronizar el Arpeggio, Patrón y Desplazamiento” (p.95).

Cambiar el Tiempo del Arpeggio (Arp Beat Pattern)

Este ajuste determina el Patrón de Tiempo del arpeggio. La posición de los acentos y las longitudes de las notas del arpeggio cambiarán y modificarán el tiempo (ritmo).

El Patrón de Tiempo puede ajustarse separadamente para cada Performance.

Tipos de Patrón de Tiempo

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-A11, PORTA-B1-B15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

* Si ha seleccionado RPS en Mode, el ajuste de Patrón de Tiempo no tiene ningún efecto.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [PFM COMMON] ([1]).

El indicador [PFM COMMON] se iluminará.

2. Pulse [PFM COMMON] varias veces para acceder a la página Arp Beat Pattern.

Arp Beat Pattern
1/4

3. Utilice [DOWN/UP] para ajustar el valor.

4. Cuando termine de realizar ajustes pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

El ajuste de Patrón de Tiempo estará definido.

Seleccionar la Parte para Arpeggio en Modo Dual (Arpeggio Dest)

Cuando Key Mode está ajustado a Dual puede seleccionar varios modos para los arpeggios de las Partes Superior e Inferior.

Arpeggio Dest puede ajustarse separadamente para cada Performance.

LOWER&UPPER: Los arpeggios se tocarán con los sonidos superpuestos de las Partes Superior e Inferior.

LOWER: Los arpeggios se tocarán sólo en la Parte Inferior. Por ejemplo, esto permite tocar acordes en la Parte Superior y arpeggios en la Parte Inferior.

UPPER: Los arpeggios se tocan sólo en la Parte Superior.

* El ajuste Arpeggio Dest es válido si selecciona UP, DOWN, UP&DOWN o RANDOM para Mode. Con RPS, las Partes Inferior y Superior tocan el Patrón.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [PFM COMMON] ([1]).

El indicador [PFM COMMON] se iluminará.

2. Pulse [PFM COMMON] varias veces para acceder a la página Arpeggio Dest.

Arpeggio Dest
LOWER & UPPER

3. Utilice [DOWN/UP] para ajustar el valor.

4. Cuando termine de realizar ajustes pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

El ajuste de Destino del Arpeggio estará definido.

◆ Técnica para tocar de manera simultánea acordes y arpeggios en modo Dual

Si ajusta Arpeggio Dest a LOWER y toca de manera simultánea acordes y arpeggios, normalmente sólo podrá tocar acordes de un máximo de 4 notas. No obstante, si ajusta Voice Assign (p.85) a 2-6 se asignarán dos voces al arpeggio (Parte Inferior) y 6 voces al acorde (Superior), lo que permitirá tocar acordes de un máximo de 6 notas.

Tocar Patrones Originales con Un Dedo (RPS)

RPS (Realtime Phrase Sequence) es una función que permite asignar patrones musicales a cada una de las teclas del teclado y tocarlos con un único dedo. Es posible asignar un patrón original a cada una de las 48 teclas del teclado excepto a C2 (RPS STOP), y podrá tocar estos patrones en cualquier momento con un único dedo.

* La información de los Patrones RPS se transmite a través del conector MIDI OUT.

■ Partes que tocarán los Patrones

Las Partes que tocarán los Patrones dependen del ajuste de Key Mode.

Single: La Parte seleccionada con Panel Select tocará el patrón.

Dual: Los sonidos de las Partes Superior e Inferior se superpondrán y ambas tocarán el patrón.

Split: Sólo tocará el patrón la Parte Inferior.

■ Precauciones al tocar patrones en modo Split

En el modo Split sólo puede tocar patrones en el área Inferior del teclado. Esto significa que al tocar patrones en modo Split, los patrones que deseé tocar deberán estar asignados a las teclas del área Inferior ("Copiar un Patrón" (p.80)).

Además, cuando toque patrones en modo Split deberá definir el ajuste de Voice Assign (p.85) de manera que el número de voces asignado al área Inferior sea mayor que el número de voces simultáneas que ocurren en el patrón. Si el número de voces asignado es inferior al número de notas simultáneas, el patrón no podrá reproducirse de manera correcta.

Temporización a la que Cambian los Patrones (Pattern Trig Qtz)

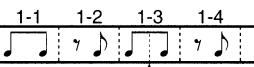
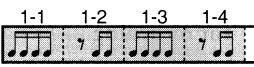
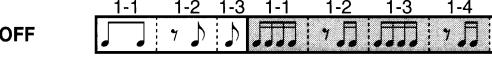
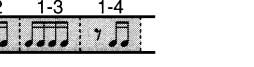
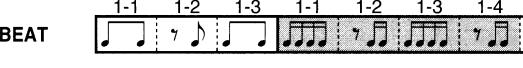
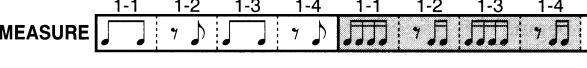
Si pulsa otra tecla mientras se está reproduciendo un patrón, se seleccionará el patrón de la última tecla pulsada. El ajuste Pattern Trig Qtz determina el momento en que se seleccionará el siguiente patrón.

Este ajuste es común a todo el JP-8000.

OFF: El patrón cambia al pulsar una tecla.

BEAT: El patrón cambia al principio del siguiente tiempo después de pulsar la tecla.

MEASURE: El patrón cambia al principio del siguiente compás después de pulsar la tecla.

Patrón 1	Patrón 2
	
Mientras se reproduce el Patrón 1, pulse la tecla para reproducir el Patrón 2 con esta temporización	
OFF 	
BEAT 	
MEASURE 	

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [SETUP] ([6]).

El indicador [SETUP] se iluminará.

2. Pulse [SETUP] varias veces para acceder a la página Pattern Trig Qtz.

Pattern Trig Qtz
BEAT

3. Utilice [DOWN/UP] para ajustar el valor.

4. Cuando termine de realizar ajustes pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

El ajuste Pattern Trig Qtz estará definido.

Ajustes para la Grabación

Antes de grabar un patrón deberá ajustar los parámetros relacionados con la grabación durante la Espera para la Grabación (LED [REC] intermitente) o durante la Grabación (LED [REC] iluminado). Pulse [LOOP LENGTH]-[METRONOME] ([1]-[4]) para seleccionar el parámetro, y utilice [DOWN]/[UP] para ajustar el valor.

■ [LOOP LENGTH] 1-4 (compases)

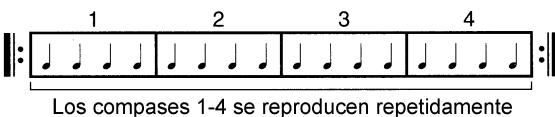
Especifica el número de compases del patrón para la grabación/reproducción.

El patrón se grabará/reproducirá repetidamente desde el primer compás hasta el número de compases especificado.

◆ Loop Length: ajuste de 2 compases



◆ Loop Length: ajuste de 4 compases



* Si reduce la longitud de Loop Length, la información de los compases no reproducidos no desaparecerá. Si vuelve a ampliar la longitud de Loop Length los datos originales volverán a reproducirse.

■ [QUANTIZE] (Cuantizar la Entrada)

Quantize es una función que alinea la temporización de las notas tocadas en el teclado desplazando su posición a intervalos precisos a medida que se graban. Con la función Quantize la grabación es rítmicamente "perfecta", aunque la interpretación no lo sea.

OFF: No se aplicará la cuantización. Las notas se graban con la temporización con que las toca.

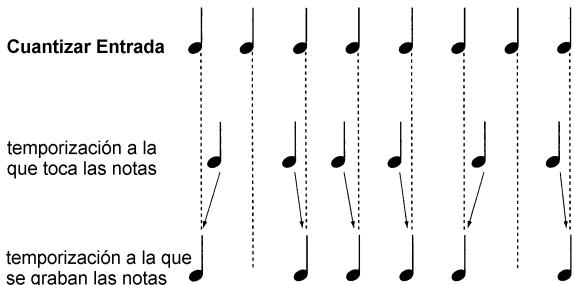
♪: Las notas se alinean al tresillo de semicorchea más próximo.

♪: Las notas se alinean a la semicorchea más próxima.

♪: Las notas se alinean a la corchea más próxima.

♪: Las notas se alinean al tresillo de negra más próximo.

♪: Las notas se alinean a la negra más próxima.



■ [GATE TIME] (Relación del Tiempo de Compuerta)

Ajusta la longitud de las notas que se graban en relación al ajuste de Input Quantize. Con ello todas las notas tendrán una longitud uniforme, independientemente de como toque las teclas, y es útil para grabar frases con un sonido metálico.

* Si Quantize está desactivado el ajuste de Gate Time se ignora, y las notas se grabarán con la longitud con que las toque.

REAL: Las notas se graban con la longitud con que se tocan.

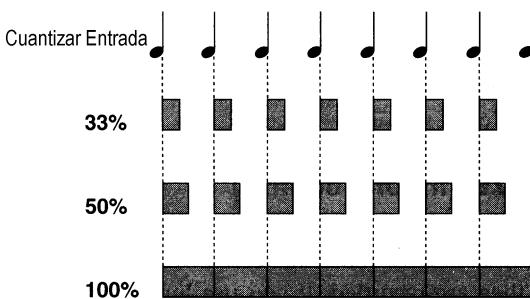
STACCATO: Las notas se graban con una longitud corta (Staccato).

33%: Las notas se graban con una longitud que es un 33% del ajuste Quantize.

50%: Las notas se graban con una longitud que es un 50% del ajuste Quantize.

66%: Las notas se graban con una longitud que es un 66% del ajuste Quantize.

100%: Las notas se graban con una longitud que es un 100% del ajuste Quantize.



■ [METRONOME]

Selecciona el tipo de sonido del metrónomo y su volumen.

Type1: VOLUME 4-1: Se oirá un metrónomo con un sonido electrónico.

OFF: El metrónomo no sonará.

Type2: VOLUME 1-4: Se oirá un metrónomo con un sonido de impulso.

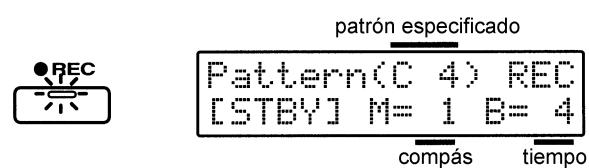
Grabar un Patrón

La grabación de un patrón se realiza utilizando un método llamado Loop Mix Recording, en el que un patrón de una longitud fija se reproduce repetidamente, y las nuevas notas se graban sobre las ya existentes.

* No apague la unidad durante la grabación de un patrón. La información de Patrón o de Movimiento (incluso la ya grabada previamente) puede perderse.

1. Pulse [ON/OFF] para activar el Arpegiador/RPS.
2. Pulse [MODE] para seleccionar RPS.
3. Mantenga pulsado [REC] y pulse la tecla para la que desee grabar un patrón.

El indicador parpadeará y pasará al modo de Espera para la Grabación. El teclado estará en la condición normal.



4. Pulse [LOOP LENGTH]-[METRONOME] ([1]-[4]) para Ajustar los parámetros de grabación ("Ajustes para la Grabación", p.77).

Después de definir los ajustes vuelva al modo de Espera para la Grabación pulsando un botón [1]-[4] cuyo indicador esté iluminado, o pulsando [EXIT].

5. Utilice [TEMPO] para especificar un tempo adecuado para la grabación.

En el modo de Espera para la Grabación (mientras [REC] parpadea), lo que toque en el teclado no se grabará. Puede practicar hasta encontrar el tempo adecuado.

* Si graba un patrón con Key Mode está ajustado a Split, todas las teclas utilizarán el sonido del Patch Inferior.

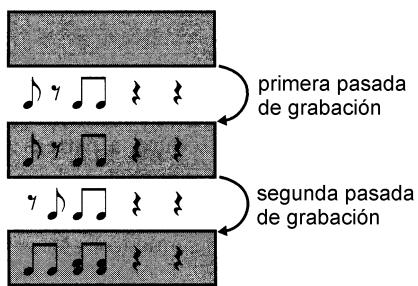
6. Pulse [REC].

El indicador [REC] cambiará a iluminado, y se iniciará la grabación.



7. Escuche el metrónomo y grabe siguiendo su ritmo.

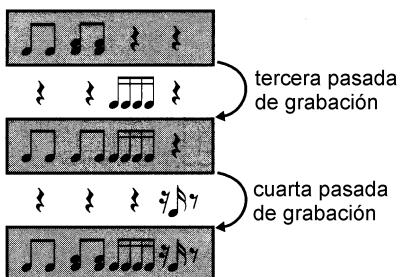
Las notas que vaya grabando se superpondrán.



- * En una misma posición puede grabar un máximo de 8 notas.

8. Durante la grabación ([REC] está iluminado) también puede modificar los parámetros de grabación.

- * Si modifica los ajustes de Quantize y/o Gate Time, etc., podrá grabar notas de diferentes longitudes.



Una vez haya realizado los ajustes podrá volver a la pantalla de grabación pulsando un botón [1]-[4] cuyo indicador esté iluminado, o pulsando [EXIT].

9. Para detener la grabación pulse [REC] o [EXIT].

El indicador [REC] se apagará.

El patrón estará grabado.

Borrar Notas No Deseadas

Durante la grabación puede grabar notas no deseadas para corregir el patrón. Utilice el teclado para especificar la nota y la duración que desee borrar.

- * No apague la unidad durante la operación de Borrado de Patrón. Podría perder la información de Patrón y de Movimiento (incluso la ya grabada).
- * En el estado de Espera para la Grabación no es posible borrar las notas no deseadas.

1. Pase al modo de grabación con el patrón que desee corregir (p.78).

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

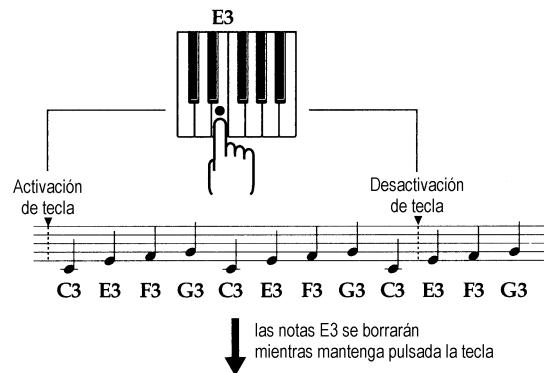
Aparecerá la siguiente pantalla.



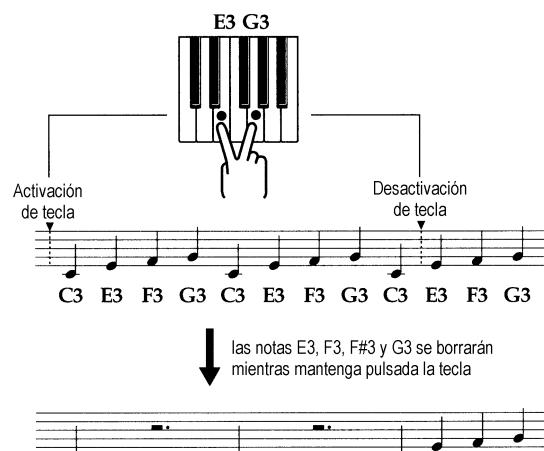
3. Borre la o las notas no deseadas.

Si desea borrar sólo una nota específica, pulse esta tecla. Las notas de esta tecla se borrarán mientras la mantenga pulsada. Si desea borrar una gama de notas específica, pulse las teclas inicial y final de esta gama. Las notas de esta gama se borrarán mientras mantenga pulsada la tecla.

◆ Borrar notas de una tecla



◆ Borrar notas de un área específica



4. Para reanudar la grabación pulse [ERASE] o [EXIT].

Volverá al modo de grabación.

5. Para terminar la grabación pulse [REC] o [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y la grabación terminará.

Copiar un Patrón

Puede copiar un patrón de una tecla a otra.

- * Durante la operación de Copia de Patrón no apague la unidad. Podría perder la información de Patrón o de Movimiento (incluso la ya grabada).

1. Pulse [ON/OFF] para activar el Arpegiador/RPS.
 2. Pulse [MODE] varias veces para seleccionar RPS.
 3. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [INIT/UTIL] ([7]).
- El indicador [INIT/UTIL] se iluminará.
4. Pulse [INIT/UTIL] varias veces para acceder a la página de ajustes de Pattern Copy.

Pattern Copy
FROM C 4[WRITE]

5. Pulse la tecla del patrón origen de la copia, y pulse [WRITE].
6. Pulse la tecla destino de la copia.

Pattern Copy
TO F#4[WRITE]

- * El patrón copiado borrará el patrón ya existente en la tecla destino de la copia.

Para cancelar la operación de Copia de Patrón pulse [EXIT]

7. Pulse [WRITE].

La pantalla mostrará “Completed”.

Con ello terminará la operación de Copia de Patrón.

2. Para terminar pulse [EXIT].

Borrar un Patrón

- * Con el siguiente proceso borrará un patrón que haya creado. Si desea conservar la información del patrón puede copiarlo en una tecla diferente o utilizar el Volcado General (p.97) para guardar la información en un secuenciador, etc. antes de borrarlo.

- * Durante la operación de Borrado de Patrón no apague la unidad. Podría perder la información de Patrón o de Movimiento (incluso la ya grabada).

1. Pase al modo de Espera para la Grabación o al modo de grabación para el patrón que deseé borrar (p.78).

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

Aparecerá la siguiente pantalla.

Pattern Clear
[WRITE]

Para cancelar la operación de Borrado de Patrón sin borrar el patrón pulse [CLEAR] o [EXIT].

3. Pulse [WRITE].

La pantalla mostrará “Completed” y volverá a aparecer la pantalla previa.

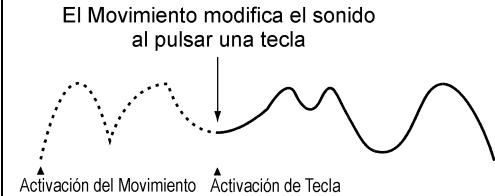
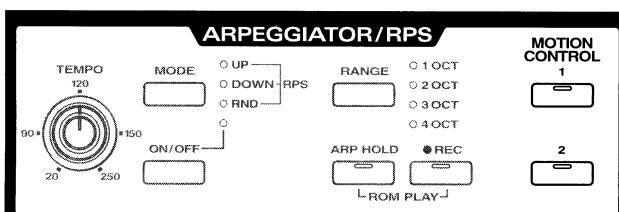
Con ello terminará la operación de Borrado de Patrón.

4. Para terminar pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

Capítulo 6. Grabar Movimientos de Deslizadores/Mandos (Motion Control)

El JP-8000 puede grabar movimientos de los deslizadores/mandos de hasta 8 compases de longitud, y reproducirlos. Al reproducir los desplazamientos de los deslizadores/mandos (Movimientos) a tiempo con la música podrá añadir cambios tonales a la interpretación. Esta función se conoce como **Motion Control**.



Reproducir un Movimiento

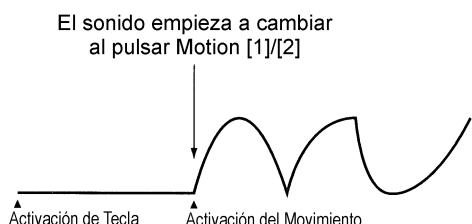
Los movimientos permiten aplicar cambios tonales complejos a la reproducción de arpeggios o patrones, o a la interpretación normal al teclado.

Los Movimientos se aplicarán a la Parte seleccionada mediante Panel Select.

Los Movimientos pueden reproducirse de dos maneras.

■ Reproducir un Movimiento para modificar el sonido mientras continúa tocando

Si desea reproducir un Movimiento para modificar el sonido mientras continúa tocando, pulse [1]/[2] en el momento deseado mientras toque, y el Movimiento se reproducirá. El sonido empezará a cambiar cuando se reproduzca el Movimiento.



■ Reproducir un Movimiento para modificar el sonido al principio de la interpretación

Si desea reproducir un Movimiento para modificar el sonido desde el principio de la interpretación, en primer lugar pulse [1]/[2] para iniciar la reproducción del Movimiento, y a continuación pulse una tecla para tocar el teclado o reproducir un patrón. También puede realizar ajustes para que el Movimiento empiece a reproducirse en el momento en que pulse una tecla ("Reproducir un Movimiento desde el Principio Cada Vez que Pulsa una Tecla (Motion Restart)", p.82)

Con los dos métodos puede parar el Movimiento pulsando el botón Motion Control seleccionado para apagar su indicador.

Si detiene un Movimiento durante la interpretación, el sonido no volverá a los ajustes originales del Patch, sino que continuará sonando con los ajustes que han quedado definidos al final del movimiento. Si desea volver al sonido original del Patch, vuelva a seleccionar el Patch.

- * La información de los Movimientos se transmite a través del conector MIDI OUT.
- * Si utiliza Motion Control junto con el Controlador de Cinta o la Velocidad, los cambios en los valores de los parámetros coincidentes se sumarán.

Mover Deslizadores o Mandos al Reproducir Movimientos

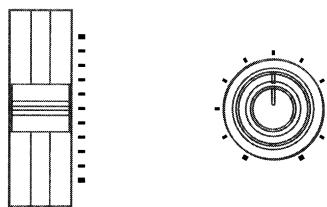
Al reproducir un movimiento puede mover deslizadores o mandos para aplicar otros cambios tonales.

Si mueve un deslizador/mando cuyo desplazamiento está grabado en el Movimiento, el desplazamiento del deslizador/mando tendrá prioridad, y el cambio tonal controlador por el botón Motion Control no se aplicará. Si deja de mover el deslizador/mando, el sonido volverá a cambiar según lo grabado en el botón Motion Control cuando el Movimiento vuelva a iniciarse.

Si desplaza un deslizador/mando cuyo movimiento no está grabado en el botón Motion Control, el sonido cambiará de la manera normal.

◆ Cambiar entre Movimientos y Desplazamientos de Deslizadores/Mandos

Los deslizadores/mandos del JP-8000 tienen 11 puntos de ajuste. Si desplaza un deslizador/mando más allá de uno de estos puntos de ajuste, el control sobre el cambio del parámetro pasa del botón Motion Control al movimiento del deslizador/mando.



Reproducir un Movimiento desde el Principio Cada Vez que Pulsa una Tecla (Motion Restart)

Este ajuste especifica si un Movimiento se reproducirá desde el principio cada vez que pulse una tecla.

Motion Restart puede ajustarse de manera independiente para cada Performance.

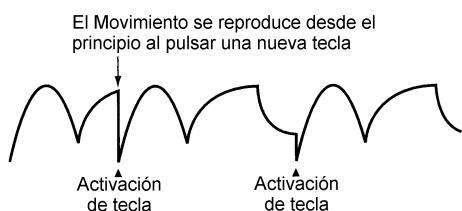
OFF: El Movimiento continúa reproduciéndose incluso si pulsa otra tecla.

ON: Si pulsa una tecla después de soltarlas todas, el Movimiento se reproducirá desde el principio.

◆ Motion Restart OFF



◆ Motion Restart ON



Esto significa que al grabar un Movimiento al reproducir un Patrón, el Patrón y el Movimiento empezarán la reproducción de manera simultánea al pulsar la tecla del Patrón si Motion Restart está activado (ON). Esto es útil para garantizar que el inicio del Patrón y del Movimiento estarán sincronizados.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [SETUP] ([6]).

El indicador [SETUP] se iluminará.

2. Pulse [SETUP] varias veces para pasar a la página de ajustes Motion Restart.

Motion Restart
OFF

3. Utilice [DOWN]/[UP] para ajustar el valor.

4. Pulse [EXIT] para terminar.

Volverá a aparecer la pantalla previa.

El ajuste Motion Restart estará definido.

Cambiar entre Grupos de Movimientos

El JP-8000 dispone de dos Grupos de Movimientos (SET A/SET B), con dos movimientos en cada grupo. Aquí puede seleccionar uno de estos dos grupos, y los movimientos se asignarán a los botones del panel.

Los Grupos de Movimientos son comunes a todo el JP-8000.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [SETUP] ([6]).

El indicador [SETUP] se iluminará.

2. Pulse [SETUP] varias veces para pasar a la página de ajustes Motion Set.

Motion Set
SET A

3. Utilice [DOWN]/[UP] para seleccionar el Grupo de Movimientos.

4. Pulse [EXIT] para terminar.

Volverá a aparecer la pantalla previa.

El ajuste Motion Set estará definido.

Grabar un Movimiento

Ajustes para la Grabación

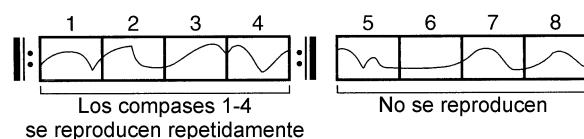
Antes de grabar un Movimiento debe ajustar los parámetros relacionados con la grabación durante el estado de Espera para la Grabación ([REC] parpadea). Pulse [LOOP LENGTH] o [METRONOME] ([1]-[4]) para seleccionar el parámetro, y utilice [DOWN]/[UP] para ajustar el valor.

■ [LOOP LENGTH] 1-8 (compases)

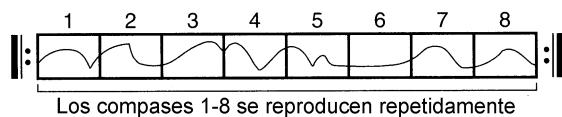
Especifica el número de compases del Movimiento para la grabación/reproducción.

El Movimiento se reproducirá/grabará repetidamente desde el primer compás y durante el número de compases especificado.

◆ Loop Length: ajuste de 4 compases



◆ Loop Length: ajuste de 8 compases



- * Si reduce la longitud de Loop Length, la información de los compases no reproducidos no desaparecerá. Si vuelve a ampliar la longitud de Loop Length los datos originales volverán a reproducirse.

■ [METRONOME]

Selecciona el tipo de sonido del metrónomo y su volumen.

Type1: VOLUME 4-1: Se oirá un metrónomo con un sonido electrónico.

OFF: El metrónomo no sonará.

Type2: VOLUME 1-4: Se oirá un metrónomo con un sonido de impulso.

Grabar un Movimiento

La grabación de un Movimiento permite “superponer” los desplazamientos de dos o más deslizadores/mandos. La grabación se realiza repetidamente en los compases especificados por Loop Length, lo que permite combinar los movimientos de dos o más deslizadores/mandos. No obstante, si desplaza un deslizador/mando ya grabado previamente, el desplazamiento ya grabado se perderá.

La grabación se iniciará al desplazar un deslizador/mando, y terminará automáticamente al final del último compás.

- * No apague la unidad mientras grabe un Movimiento. La información de Patrón o de Movimiento (incluso la ya grabada previamente) puede perderse.

■ Parámetros cuyo desplazamiento puede grabarse en un Movimiento

En un Movimiento puede grabar el desplazamiento de todos los deslizadores/mandos excepto [VOLUME] y [TEMPO].

1. Reproduzca un arpeggio o patrón.

Si activa [ARP HOLD], el arpeggio o patrón continuará reproduciéndose incluso después de soltar las teclas.

Si desea grabar el Movimiento mientras toca de manera normal, toque el teclado a su manera.

2. Utilice [TEMPO] para ajustar un tempo adecuado para la grabación.

3. Mantenga pulsado [REC] y pulse el botón ([1]/[2]) en que desee grabar el Movimiento.

Los indicadores de [REC] y Motion parpadearán, y pasará al modo de Espera para la Grabación.

- * Si activa Motion Restart (p.82) antes de empezar a grabar, al grabar un Movimiento mientras reproduce un Patrón, el Patrón y el Movimiento empezarán a reproducirse de manera simultánea al pulsar la tecla del Patrón. Con ello garantiza que el inicio del Patrón y del Movimiento estarán sincronizados.

Motion(A-1) REC
[STBY] M=1 B=4

4. Pulse [LOOP LENGTH] y [METRONOME] ([1], [4]) para ajustar los parámetros de grabación (“Ajustes para la Grabación”).

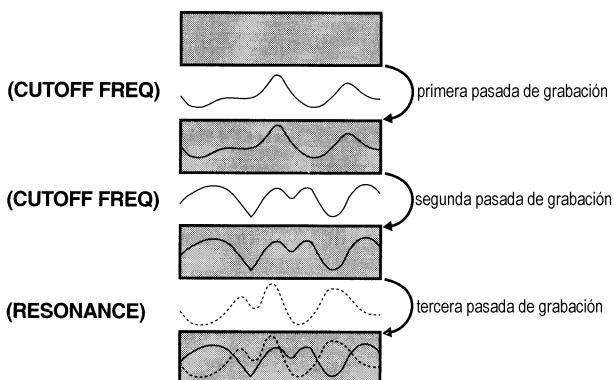
Después de realizar los ajustes, vuelva al estado de Espera para la Grabación pulsando el botón [1] o [4] cuyo indicador esté iluminado, o pulsando [EXIT].

5. La grabación se inicia al desplazar un deslizador o mando.

Si desplaza un deslizador/mando que ya ha grabado, la información previa se borra al realizar la nueva grabación.

Los desplazamientos de otros deslizadores/mandos se añaden a la información existente.

Motion(A-1) REC
[REC] M= 1 B= 4



Si al final del Movimiento vuelve a colocar el deslizador o mando en la misma posición que al principio, el principio y el final del Movimiento se conectarán suavemente cuando reproduzca el Movimiento repetidamente.

* Al grabar un movimiento, no desplace el deslizador/mando hasta que el movimiento no llegue al primer compás del segundo ciclo. Una vez iniciada la grabación, si continúa moviendo el deslizador después de iniciarse el segundo ciclo volverá a pasar al modo de grabación, y los datos del primer ciclo se borrarán al grabar los datos del segundo ciclo.

6. Para detener la grabación antes del final del movimiento, pulse [REC] o [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

7. Si continúa grabando hasta el final del último compás, la grabación se detendrá automáticamente y volverá al estado de Espera para la Grabación.

El indicador [REC] empezará a parpadear.

8. Repita los pasos 5-7 para grabar más movimientos de deslizadores/mandos.

9. Pulse [EXIT].

El indicador se apagará y terminará la grabación.

Con ello terminará la grabación del Movimiento.

Borrar el Movimiento de un Deslizador o Mando

Puede borrar un parámetro específico de un Movimiento. Utilice el deslizador o mando correspondiente para especificar el parámetro que desea borrar.

* No apague la unidad durante la operación de Borrado de Patrón. Podría perder la información de Patrón y de Movimiento (incluso la ya grabada).

1. Pase al modo de grabación con el patrón que deseé modificar (p.83).

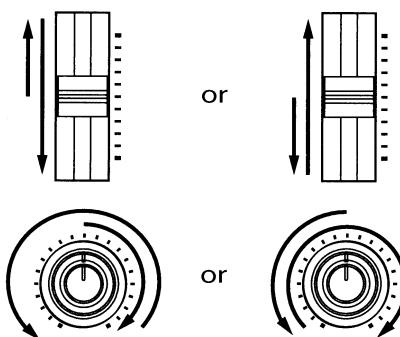
2. Pulse [ERASE] ([5]).

Aparecerá la siguiente pantalla.

Motion Erase
Select Knob

3. Desplace en todo su recorrido el deslizador o mando correspondiente al parámetro que deseé borrar.

Al desplazar el deslizador/mando en todo su recorrido, su información se borra.



4. Para reanudar la grabación pulse [ERASE] o [EXIT].

Volverá al modo de Espera para la Grabación.

5. Para terminar la grabación pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y la grabación terminará.

Borrar un Movimiento

* Con el siguiente proceso borrará un Movimiento que haya creado. Si desea conservar la información del Movimiento puede utilizar el Volcado General (p.97) para guardar la información en un secuenciador, etc. antes de borrarlo.

* Durante la operación de Borrado de Patrón no apague la unidad. Podría perder la información de Patrón o de Movimiento (incluso la ya grabada).

1. Pase al modo de Espera para la Grabación para el Movimiento que deseé borrar (p.83).

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

Aparecerá la siguiente pantalla.

Motion Clear
[WRITE]

Para cancelar la operación de Borrado de Movimiento sin borrar el patrón pulse [EXIT].

3. Pulse [WRITE].

La pantalla mostrará "Completed" y volverá a aparecer la pantalla previa.

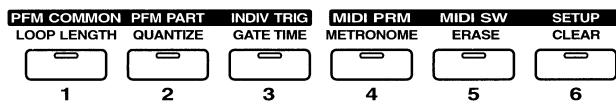
Con ello terminará la operación de Borrado de Patrón.

4. Para terminar pulse [EXIT].

El indicador [REC] se apagará y terminará la grabación.

Capítulo 7. Ajustes de Performance/Sistema

Además de los parámetros editados directamente mediante los deslizadores o mandos, el JP-8000 permite ajustar otros parámetros. Estos parámetros están asignados a [PFM COMMON]-[SETUP] ([1]-[6]), que se encuentra bajo la pantalla, y pueden clasificarse de manera general como parámetros de Performance, que pueden ajustarse independientemente para cada Performance, o como parámetros de Sistema, que son comunes a todo el JP-8000.



Ajustes de los Parámetros de Performance/Sistema

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [PFM-COMMON]-[SETUP] ([1]-[6]).
El indicador del botón que pulse se iluminará.
2. Pulse repetidamente el botón cuyo indicador esté iluminado para seleccionar el parámetro (consulte las secciones siguientes) cuyo ajuste deseé modificar.
3. Si ha seleccionado [PFM PART] o [EFFECTS] ([2] o [8]), pulse [LOWER]/[UPPER] para seleccionar la Parte cuyos ajustes deseé modificar.
4. Utilice [DOWN]/[UP] para modificar el ajuste.
5. Cuando termine de modificar ajustes pulse [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla previa.

Funciones de los Parámetros de Performance

Además de los ajustes de Key Mode, Panel Select y Arpeggiator/RPS que se definen de manera directa desde el panel frontal, también es posible ajustar los siguientes parámetros para cada Performance.

Ajustes de Performance

[PFM COMMON]

■ Part Detune -50 - +50

Cuando Key Mode está ajustado a Dual, este parámetro ajusta la diferencia de afinación entre las Partes Superior e Inferior, hasta un máximo de +/-50 centésimas (1/2 semitono). Los ajustes positivos (+) definen una afinación Superior más aguda y una afinación Inferior más grave. Los ajustes negativos (-) tienen el efecto opuesto.

◆ Crear un sonido más amplio (2)

Si selecciona el mismo Patch para las Partes Superior e Inferior y ajusta Detune aproximadamente a 20, el sonido será más amplio.

■ Output Assign

Especifica la manera en que se enviarán los sonidos Superior e Inferior desde los jacks de salida y desde el jack de auriculares.

MIX OUT: Los sonidos Superior e Inferior se enviarán desde ambos jacks L y R.

PARALLEL OUT: El sonido Inferior se enviará desde L, y el sonido superior desde R.

* Si selecciona PARALLEL OUT, los efectos Auto Pan, Manual Pan (p.62) y Panning Delay (p.65) no podrán obtenerse.

■ Pedal Assign

OFF, MODULATION:CC01, PANPOT: CC10,
EXPRESSION: CC11, LFO 1 RATE-RIBBON
DOWN

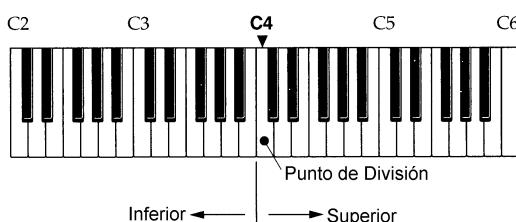
Especifica la función asignada al pedal de control. Consulte los detalles en “Utilizar un Pedal para Controlar la Interpretación (Control Pedal)” (p.74).

■ Voice Assign 6-2, 5-3, 4-4, 3-5, 2-6

Cuando Key Mode está ajustado a Dual o Split, este ajuste especifica el número de voces que se asignarán a las Partes Inferior y Superior respectivamente.

■ Split Point C-1 - G9

Cuando Key Mode está ajustado a Split, este ajuste especifica el punto de división. El teclado se dividirá en las áreas superior e inferior.



■ Arpeggio Dest LOWER&UPPER, LOWER, UPPER

Cuando Key Mode está ajustado a Dual, este ajuste especifica si los arpeggios se tocarán para las Partes Superior e Inferior o sólo para una de las Partes, Superior o Inferior. Consulte los detalles en “Seleccionar la Parte para Arpeggio en Modo Dual (Arpeggio Dest)” (p.76).

■ Arp Beat Pattern

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-A11, PORTA-B1-B15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PERCUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM

Ajusta el Patrón de Tiempo para el Arpeggio. La posición de los acentos y la longitud de las notas varía, con lo que se modifica el ritmo. Consulte los detalles en “Cambiar el Tiempo del Arpeggio (Arp Beat Pattern)” (p.76).

Ajustes para Cada Parte

Aquí puede realizar ajustes para cada una de las Partes seleccionadas con Panel Select.

[PFMPART]

■ Part Transpose -24 - +24

Transpone la afinación de las notas tocadas en el teclado en intervalos de semitono. Consulte los detalles en “Transponer la Interpretación (Part Transpose)” (p.72).

■ Part MIDI CH 1 - 16, OFF

Ajusta el canal MIDI de la Parte. La información musical de cada Parte se transmite y recibe a través de este canal MIDI. Si no desea utilizar mensajes MIDI para seleccionar el Patch de una Parte, ni transmitir/recibir mensajes musicales a través del MIDI, seleccione OFF.

* Si ajusta el canal MIDI de Parte al mismo canal MIDI que el canal de Control de Performance (p.89), la selección de Performance tendrá prioridad. Esto significa que si intenta utilizar mensajes de Cambio de Programa MIDI para cambiar el Patch de la Parte, lo que cambiará será la Performance. Para seleccionar Patches a través del MIDI, seleccione un canal MIDI diferente.

■ Chorus Sync

Este ajuste permite sincronizar la Frecuencia de Chorus (p.64) con el tempo del secuenciador interno o con LFO 1.

OFF: La frecuencia de chorus no se sincronizará con el tempo del secuenciador interno. Chorus se aplicará según el ajuste de Tipo de Chorus (p.64).

♪ semicorchea

♪ tresillo de corchea

♪ semicorchea con punto

♪ corchea

♪ tresillo de negra	♪ corchea con punto
♩ negra	♩ tresillo de blanca
♩ negra con punto	♩ blanca
♪ tresillo de redonda	♩ blanca con punto
● redonda	♪ tresillo de doble
● redonda con punto	● doble

3-8 MEASURES: La frecuencia de chorus se sincroniza con el tempo del secuenciador interno, y chorus se aplica a intervalos del valor de nota o nº de compases especificado.

Si MIDI Sync (p.90) está activado, la frecuencia de chorus podrá sincronizarse con el tempo de un aparato MIDI externo.

LFO 1: La Frecuencia de Chorus se sincronizará con la Frecuencia de LFO 1.

◆ Un ejemplo de utilización de Chorus Sync

Ahora probaremos el efecto de Chorus Sync.

1. Seleccione la Performance P:84.

2. Pulse [LOWER].

Se seleccionará el Patch Inferior.

3. Toque el teclado para que suene un arpegiado.

4. Desplace [TEMPO].

La Frecuencia de Chorus cambiará de manera sincronizada con el tempo.

Si desea crear un sonido utilizando Chorus Sync, una manera sencilla de hacerlo es seleccionar la Performance especificada en el paso 1 y utilizar los deslizadores y mandos para modificar el sonido según sus preferencias.

■ Delay Sync

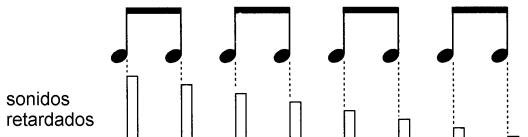
Especifica si el Tiempo de Retardo se sincronizará con el tempo del secuenciador interno.

OFF: El Tiempo de Retardo no se sincronizará con el tempo del secuenciador interno. El retardo sonará según el ajuste [TIME] de la sección [DELAY].

♪ semicorchea	♪ tresillo de corchea
♪ semicorchea con punto	♪ corchea
♪ tresillo de negra	♪ corchea con punto
♩ negra	♩ tresillo de blanca
♩ negra con punto	♩ blanca

El Tiempo de Retardo se sincronizará con el tempo del secuenciador interno, lo que producirá sonidos retardados a los intervalos del valor de nota especificado.

Si MIDI Sync (p.90) está activada, el Tiempo de Retardo podrá sincronizarse con un Reloj MIDI externo. Si MIDI Sync está activado pero no se recibe ningún mensaje de Reloj MIDI de un aparato externo, los sonidos retardados se producirán como si el tempo del secuenciador estuviera ajustado a 20.



- * En el JP-8000 no es posible ajustar un tiempo de retardo superior a 1250 ms (1,25 segundos) para un retardo monofónico, o superior a 625 ms para un retardo panoramizado. Si intenta ajustar un Tiempo de Retardo superior, éste se dividirá por dos y los retardos sonarán a la mitad del intervalo especificado.

Para valores de tempo más lentos que los siguientes, el Tiempo de Retardo se dividirá por dos.

Pan=24	
Pan=32	
Pan=36	
Pan=48, 24	Mono=24
Pan=64, 32	Mono=32
Pan=72, 36	Mono=36
Pan=96, 48, 24	Mono=48, 24
Pan=128, 64, 32	Mono=64, 32
Pan=144, 72, 36	Mono=72, 36
Pan=192, 96, 48, 24	Mono=96, 48, 24

◆ Un ejemplo de utilización de Delay Sync

Ahora probaremos el efecto de Delay Sync.

1. Seleccione la Performance P:84.

Se seleccionará el Patch Superior.

2. Toque el teclado para que suene un arpeggio.

3. Desplace [TEMPO].

El Tiempo de Retardo cambiará de manera sincronizada con el tempo.

Si desea utilizar Delay Sync como parte del sonido que crea, una manera sencilla de hacerlo es seleccionar la Performance especificada en el paso 1 y utilizar los deslizadores y mandos para crear la Performance deseada.

■ LFO Sync

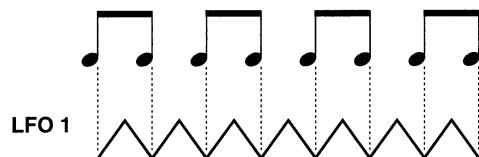
Este ajuste especifica si la Frecuencia de LFO 1 se sincronizará con el tempo del secuenciador interno.

OFF: La frecuencia de LFO 1 no se sincronizará con el tempo del secuenciador interno. El sonido se modulará según el ajuste [RATE] de la sección LFO 1.

semicorchea	tresillo de corchea
semicorchea con punto	corchea
tresillo de negra	corchea con punto
negra	tresillo de blanca
negra con punto	blanca
tresillo de redonda	blanca con punto
redonda	tresillo de doble
redonda con punto	doble

3-8 MEASURES: La Frecuencia de LFO 1 se sincroniza con el tempo del secuenciador interno, modulando el sonido a intervalos del valor de nota especificado o del número de compases.

Si MIDI Sync (p.90) está activado, la frecuencia de LFO 1 podrá sincronizarse con el tempo de un aparato MIDI externo.



◆ Un ejemplo de utilización de LFO Sync

Ahora probaremos el efecto de LFO Sync.

1. Seleccione la Performance P:85.

Se seleccionará el Patch Superior.

2. Toque el teclado para que suene un arpeggio.

LFO 1 desplazará la panoramización entre izquierda y derecha (Auto Pan).

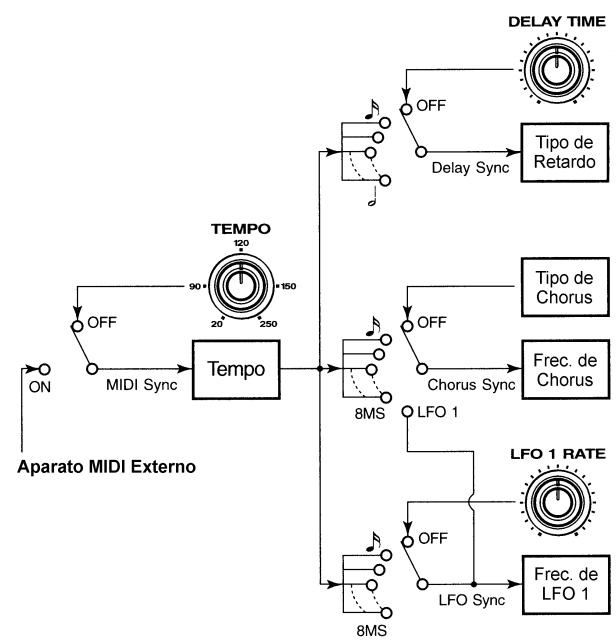
3. Desplace [TEMPO].

La Frecuencia de LFO 1 cambiará de manera sincronizada con el tempo.

Si desea crear un sonido utilizando LFO 1 Sync, una manera sencilla de hacerlo es seleccionar la Performance especificada en el paso 1 y utilizar los deslizadores y mandos para modificar el sonido según sus preferencias.

◆ Chorus/Delay/LFO Sync y MIDI Sync

Cuando Chorus/Delay/LFO Sync están ajustados a un valor de nota o a un intervalo de compases, el ajuste de MIDI Sync (p.90) determinará si la Frecuencia de Chorus, el Tiempo de Retardo y la Frecuencia de LFO 1 se sincronizarán con el tempo especificado con [TEMPO] del JP-8000 o con el tempo de un aparato MIDI externo.



Iniciar una Envolvente Individual Mientras Pulsa una Tecla

Al tocar de manera normal, las envolventes de afinación, filtro y amplitud se iniciarán en el momento en que pulse una tecla, y harán que el sonido empiece a cambiar. No obstante, en el JP-8000 puede definir que las envolventes de filtro o de amplitud se inicien en un momento diferente de las demás envolventes. Esto se conoce como la función de Disparo Individual.

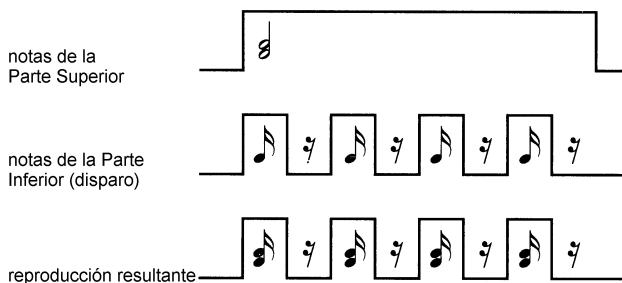
Cuando toque el JP-8000 sin conectarlo a ningún otro aparato y desee utilizar la función de Disparo Individual (Indiv Trig), ajuste Key Mode a Split. La temporización de las notas que toque en la Parte Inferior iniciará la envolvente de la Parte Superior.

Con Single y Dual, la envolvente del JP-8000 se iniciará con mensajes de nota recibidos de un aparato externo.

Además, el sonido puede modificarse según los ajustes de Velocity Assign (p.68) cambiando la velocidad de la información de nota enviada desde la Parte Inferior o desde un aparato externo.

- * Si la función de Disparo Individual está activada, es posible que en algunos casos la envolvente de filtro y/o la envolvente de amplitud no tengan ningún efecto al tocar sólo el teclado del JP-8000 (la Parte Superior cuando Key Mode es Split, lo que significa que las notas no sonarán de la manera esperada. Si desea que las envolventes se apliquen, desactive la función de Disparo Individual.

Ejemplo: Utilizar la función de Disparo Individual al tocar el JP-8000 sin conectarlo a otros aparatos (Key Mode: Split)



[INDIV TRIG]

■ Indiv Trig Switch

Activa o desactiva la función de Disparo Individual.

OFF: Los mensajes de nota de la Parte Inferior y de un aparato externo se tocan de manera normal.

ON: Los mensajes de nota de la Parte Inferior y de un aparato externo funcionan como disparadores de las envolventes.

■ Trig Destination

Selecciona la envolvente que se iniciará con los mensajes de nota de la Parte Inferior o de un aparato externo.

Este efecto será más evidente si aumenta el valor de [ENV DEPTH] de la sección FILTER (si ha seleccionado FILTER) o el valor de [LEVEL] (si ha seleccionado AMP). El sonido será más articulado. (Además, si ha seleccionado FILTER ajuste [FREQ] a un valor bajo.)

FILTER: Los mensajes de nota de la Parte Inferior o de un aparato externo iniciarán la envolvente de filtro.

AMP: Los mensajes de nota de la Parte Inferior o de un aparato externo iniciarán la envolvente de amplificador.

FILTER&: Los mensajes de nota de la Parte Inferior o de un aparato externo iniciarán la envolvente de filtro y la envolvente de amplificador.

Además, los diversos parámetros de la sección especificada como Destino del Disparo se controlarán con la velocidad de los mensajes de nota procedentes de la Parte Inferior o de un aparato externo.

■ Trig Source CH 1-16

Especifica el canal MIDI por el que se transmitirán los mensajes de nota utilizados como disparadores. Ajuste un canal diferente al canal MIDI de Parte (p.86)

- * Si utiliza mensajes de nota de la Parte Inferior del JP-8000 como disparadores, los mensajes de nota de la Parte Inferior se transmitirán por el canal definido en este parámetro.

■ Trig Source Note

Si utiliza mensajes de nota de un aparato MIDI externo como disparadores, podrá especificar las teclas de los mensajes de nota que se utilizarán como disparadores.

- * Si utiliza mensajes de nota de la Parte Inferior del JP-8000 como disparadores, los mensajes de nota de todas las teclas de la Parte Inferior funcionarán como disparadores, independientemente del ajuste de este parámetro.

C1-G9: Los mensajes de nota de la tecla especificada funcionarán como disparadores. Los mensajes de nota de las otras teclas se utilizarán para la interpretación normal.

ALL: Los mensajes de nota de todas las teclas funcionan como disparadores.

◆ Un ejemplo de utilización del Disparador Individual

Ahora probaremos el efecto de LFO Sync.

1. Seleccione la Performance P:83.

2. Mantenga pulsadas las notas deseadas en la Parte Superior.

3. Toque teclas en la Parte Inferior.

Las notas de la Parte Superior sonarán sincronizadas con la temporización del arpeggio.

Si desea crear un sonido utilizando el Disparador Individual, una manera sencilla de hacerlo es seleccionar la Performance especificada en el paso 1 y a continuación ajustar los deslizadores y mandos según sus preferencias para crear la Performance deseada.

Funciones de los Parámetros del Sistema

Estos ajustes son comunes a todo el JP-8000.

- * Consulte los detalles acerca del MIDI en “¿Qué es el MIDI?” (p.107)

Ajustes MIDI (1)

[MIDI PRM]

■ Perform Ctrl CH 1-16, OFF

Selecciona el canal MIDI a través del cual se transmitirán y recibirán los mensajes de Cambio de Programa MIDI para seleccionar Performances. Si no desea seleccionar Performances a través del MIDI, seleccione OFF.

■ Remote Ctrl CH 1-16, ALL, OFF

Si ajusta el Canal de Control Remoto al canal de transmisión de un aparato MIDI externo, podrá utilizar el teclado y los controladores de un aparato MIDI externo exactamente de la misma manera que el teclado y los controladores del JP-8000. Podrá utilizar el aparato MIDI externo para reproducir arpeggios o patrones, o grabar patrones y Movimientos.

- * Cuando el conmutador Local está ajustado a OFF, el ajuste de canal de control remoto no tiene ningún efecto.

■ Device ID 17-32

Ajusta el Número de ID de Aparato.

Cada tipo de aparato MIDI tiene su propio número de ID de modelo, que permite distinguirlo de otros tipos de aparatos. No obstante, si transmite/recibe información MIDI entre dos o más aparatos idénticos, este número no es suficiente para distinguirlos, ya que los IDs de modelo son los mismos. Ésta es la razón por la que existe el Número de ID de Aparato, que permite distinguir dos o más unidades JP-8000. Con los ajustes originales, el Número de ID de Aparato está ajustado a 17. Si utiliza sólo un único JP-8000 no es necesario cambiarlo.

■ Tx/Rx Edit Mode

Este ajuste determina el tipo de mensaje MIDI que se utilizará para transmitir y recibir información de edición al desplazar los deslizadores/mandos del JP-8000, excepto [VOLUME] y [TEMPO].

Para el mensaje MIDI asignado a cada deslizador/mando en MODE1 y los ajustes originales de MODE2, consulte “Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción” (p.116).

- * Si utiliza MODE2 para transmitir y recibir movimientos de deslizadores/mandos, el método de comunicación no entrará dentro de la especificación MIDI. Tenga en cuenta que este modo utiliza el MIDI de una manera no estándar.

- * Si desea que el JP-8000 reciba el mensaje MIDI que ha transmitido, el Modo Editar Transmisión/Recepción debe ser el mismo durante la transmisión y la recepción. Si utiliza ajustes diferentes, los mensajes MIDI no podrán recibirse.

MODE1: La información de edición de los deslizadores o mandos se transmite y recibe utilizando los mensajes MIDI definidos.

MODE2: Permite especificar los mensajes MIDI que se utilizan para transmitir y recibir la información de edición. El mensaje MIDI que se asigna a cada controlador se define con los ajustes de Transmisión y Recepción.

■ Tx/Rx Setting

Especifica los mensajes MIDI asignados a cada deslizador o mando y al Controlador de Cinta cuando el Modo Editar Transmisión/Recepción es MODE2. El Controlador de Cinta puede tener mensajes MIDI diferentes asignados para las áreas derecha (UP) e izquierda (DOWN).

Mientras se encuentre en esta página, al desplazar un deslizador o mando (o, en el Controlador de Cinta, al pulsar la parte izquierda o derecha) hará que el mensaje MIDI asignado a este controlador aparezca en pantalla. Seguidamente puede utilizar [DOWN]/[UP] para especificar el mensaje MIDI deseado.

- * En esta página, al desplazar los deslizadores o mandos los diferentes parámetros no se editarán y los mensajes MIDI asignados a los diferentes controladores no se transmitirán.
- * El ajuste de recepción/transmisión del Controlador de Cinta es siempre válido, independientemente de si Tx/Rx Edit Mode está ajustado a MODE1 o a MODE2.
- * Si desea que el JP-8000 reciba el mensaje MIDI que se transmite, el Ajuste de Transmisión/Recepción debe ser el mismo en la transmisión y la recepción. Si utiliza ajustes diferentes no podrá recibir los mensajes MIDI.

Las opciones son las siguientes:

OFF: No se asignará ningún mensaje MIDI. Al desplazar el controlador no se transmitirá ningún mensaje MIDI.

MODULATION:CC01-CC31, CC33-PHASER:CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE: Se asignará el mensaje MIDI correspondiente.

- * No puede asignarse EXCLUSIVE al Controlador de Cinta.
- * CC indica el número de controlador (p.107).

Ajuste MIDI (2)

MIDI SW

■ Local Switch

Especifica si la sección del controlador se desconecta de la sección de la fuente de sonido interna (p.48)

- * Para evitar problemas como un fallo del sonido, Local Switch se activa automáticamente al poner en marcha el JP-8000.

OFF: La sección del controlador se desconecta de la sección de la fuente de sonido. La sección de la fuente de sonido se controla con mensajes de un aparato externo. No obstante, si Tx/Rx Switch (p.90) está ajustado a OFF, la sección del controlador controlará la sección de la fuente de sonido.

ON: La sección del controlador se conecta a la sección de la fuente de sonido. Los controladores del JP-8000 controlarán la fuente de sonido.

■ MIDI Sync

Especifica si el tiempo se sincronizará con los mensajes de Reloj MIDI recibidos de un aparato externo.

OFF: El secuenciador interno funciona utilizando el ajuste [TEMPO]. Los mensajes de Reloj MIDI recibidos de un aparato externo se ignoran.

ON: El secuenciador interno se sincroniza con los mensajes de Reloj MIDI recibidos de un aparato externo. Si desplaza [TEMPO] mientras no se reciben mensajes de Reloj MIDI, el secuenciador interno utilizará el ajuste [TEMPO].

* Algunos aparatos MIDI externos no transmiten mensajes de Reloj MIDI a menos que estén grabando o reproduciendo. Si conecta un aparato MIDI de este tipo, tenga en cuenta que no podrá sincronizar el tiempo con el Reloj MIDI a menos que el aparato MIDI externo no esté grabando o reproduciendo.

Además, si el JP-8000 está sincronizado con un aparato MIDI externo que transmite un mensaje de parada (FC) al final del bucle durante la reproducción (o grabación) de bucle, la sincronización puede perderse. Especialmente al sincronizar con un aparato MIDI externo al grabar Patrones o Movimientos, no transmita mensajes de parada durante la grabación. Si los transmite, la interpretación no se grabará correctamente.

■ Tx/Rx Edit SW OFF, ON

Especifica si los mensajes MIDI se transmitirán/recibirán al utilizar botones, deslizadores y mandos del panel para editar un Patch, una Performance o ajustes de Sistema. Si selecciona OFF, la recepción de mensajes exclusivos estará determinada por el ajuste de Rx Exclusive SW.

■ Rx Exclusive SW OFF, ON

Especifica si se recibirán o no los mensajes exclusivos.

■ Tx/Rx ProgChg SW

Especifica cómo se transmitirán y recibirán los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco al seleccionar sonidos en un aparato MIDI externo desde el JP-8000, o al seleccionar Patches y Performances del JP-8000 desde un aparato MIDI externo.

OFF: Los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco no se transmitirán ni recibirán.

PC: Sólo se transmitirán y recibirán los mensajes de Cambio de Programa.

BANK SEL + PC: Se transmitirán y recibirán los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco.

Afinación/Otros Ajustes

[SETUP]

■ Master Tune 427.5-452.9 (Hz)

Intervalos de 1 centésima para ajustar la afinación en +/-50 centésimas. Este ajuste es una frecuencia (Hz).

◆ La afinación

El ajuste 427.5 Hz-452.9 Hz indica la afinación de A4 (La central). Esto se conoce como “afinación estándar”, y es la nota que se utiliza normalmente para indicar la afinación de un instrumento. Puede afinar dos o más instrumentos haciendo coincidir la frecuencia de A4.

■ Power Up Mode

Especifica el estado en que encontrará los ajustes del panel al poner en marcha la unidad.

PERFORM P:11: Se seleccionará la Performance P:11.

LAST-SET: El panel se encontrará en el estado en que estaba al apagar la unidad la última vez.

■ LCD Contrast 1-8

Ajusta el brillo de la pantalla. Ajústelo hasta conseguir la mejor visibilidad.

■ Pattern Trig Qtz OFF, BEAT, MEASURE

Especifica la temporización con la que se cambiarán los patrones. Consulte los detalles en “Temporización a la que Cambian los Patrones (Pattern Trig Qtz)” (p.77).

* Si MIDI Sync está ajustado a ON podrá utilizar este parámetro para la temporización inicial de un arpeggio o patrón.

■ Motion Restart OFF, ON

Especifica si un Movimiento se reproducirá desde el principio cada vez que pulse una tecla. Consulte los detalles en “Reproducir un Movimiento desde el Principio Cada Vez que Pulsa una Tecla (Motion Restart)” (p.82).

■ Motion SET SET A, SET B

Selecciona un Grupo de Movimientos. Consulte los detalles en “Cambiar entre Grupos de Movimientos” (p.82).

Capítulo 8. Restablecer los Ajustes Originales (Inicializar)

Los ajustes de Patch, Performance, Patrón, Movimiento y los ajustes de Sistema del JP-8000 puede volver a definirse según los valores originales o estándar.

* Al ejecutar una inicialización para información que no sea la de PATCH:TEMP o de PERFORM:TEMP, la información del tipo de ajustes especificados se restablecerá a los valores originales. Si tiene información importante que desea conservar, utilice la operación de Volcado General (p.97) para guardar la información en un aparato MIDI externo antes de ejecutar la operación de Inicialización.

Proceso

1. Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [INIT/UTIL] ([6]).

El indicador [INIT/UTIL] se iluminará.

2. Pulse [INIT/UTIL] varias veces para pasar a la página de ajustes de inicialización.

Initialze[WRITE]
PATCH: TEMP

3. Utilice [DOWN]/[UP] para seleccionar el tipo de información que se inicializará (consulte la siguiente explicación).

Para cancelar sin inicializar, pulse [EXIT].

4. Pulse [WRITE].

La pantalla mostrará “Completed” y volverá a aparecer la pantalla previa.

Con ello terminará la operación de Inicialización.

Tipos de Inicialización

PATCH: TEMP: El Patch del área Temporal se reinicializará con los ajustes por defecto (p.92).

PATCH: USER ALL: Todos los Patches de Usuario se reinicializarán con los ajustes por defecto.

PERFORM: TEMP: La Performance del área Temporal se reinicializará con los ajustes por defecto (p.92).

PERFORM: USER ALL: Todas las Performances de Usuario se reinicializarán con los ajustes por defecto.

PATTERN: ALL: Todos los Patrones se reinicializarán con los ajustes por defecto.

PATTERN: C#2-C4: Los Patrones C#2-C4 se reinicializarán con los ajustes por defecto.

PATTERN: C#4-C6: Los Patrones C#4-C6 se reinicializarán con los ajustes por defecto.

PATTERN: CURRENT: El Patrón actual (el Patrón de la última tecla pulsada) se reinicializará con los ajustes por defecto.

MOTION: ALL: Todos los Movimientos se reinicializarán con los ajustes por defecto.

MOTION: SET A-1: El Movimiento A-1 se reinicializará con los ajustes por defecto.

MOTION: SET A-2: El Movimiento A-2 se reinicializará con los ajustes por defecto.

MOTION: SET B-1: El Movimiento B-1 se reinicializará con los ajustes por defecto.

MOTION: SET B-2: El Movimiento B-2 se reinicializará con los ajustes por defecto.

FACTORY RESET: Todos los Patches de Usuario, las Performances de Usuario, los Patrones, el Control de Movimiento y los ajustes de Sistema se reinicializarán con los ajustes originales.

■ Re inicializar sólo un Patch de Usuario o una Performance de Usuario específicos

Con los ajustes originales, los Patches de Usuario y las Performances de Usuario contienen la misma información que los Patches y Performances Predefinidos del mismo número. Si desea reiniciar sólo un Patch de Usuario o una Performance de Usuario específicos, siga los pasos que se indican a continuación.

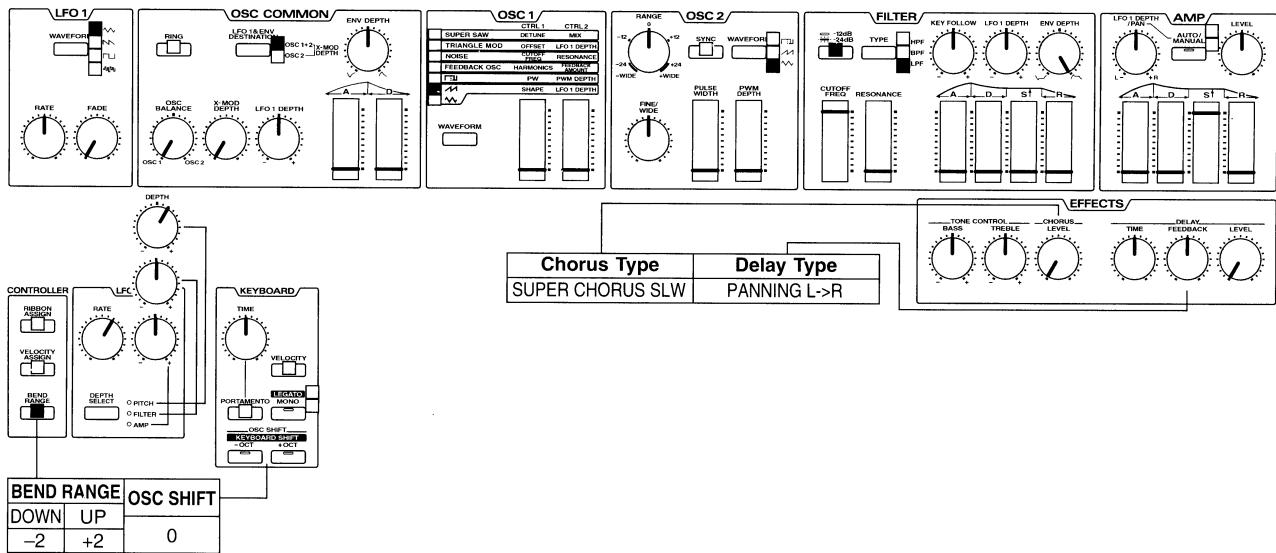
1. Seleccione el Patch o la Performance predefinido del mismo número que el Patch o la Performance de Usuario que deseé reiniciar.
2. Guarde los ajustes en el Patch o Performance de Usuario correspondiente.

◆ Ajustes Estándar

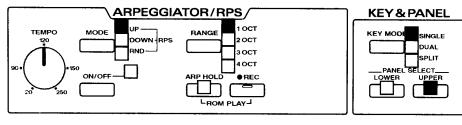
Cuando ejecute **PATCH: TEMP**, los parámetros de Patch se ajustarán de la siguiente manera.

Cuando ejecute **PERFORM: TEMP**, los parámetros de los Patches Superior/Inferior y los parámetros de Performance se ajustarán de la siguiente manera.

◆ Parámetros de Patch



◆ Parámetros de Performance



PFM COMMON ([1])		PFM PART ([2])		INDIV TRIG ([3])	
Part Detune	0	Part Transpose	0	L	U
Output Assign	MIX OUT	Part MIDI CH	2	0	1
Pedal Assign	EXPRESSION	Chorus Sync	OFF	OFF	Trig Destination FILTER
Voice Assign	4-4	Delay Sync	OFF	OFF	Trig Source CH 15
Split Point	C 4	LFO Sync	OFF	OFF	Trig Source Note ALL
Arpeggio Dest	LOWER & UPPER				
Arp Beat Pattern	1/16				

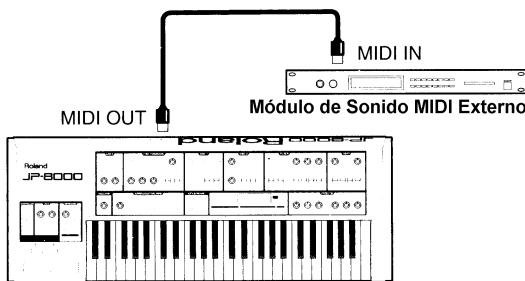
Capítulo 9. Utilizar el MIDI

Los capítulos 1 al 8 explican la manera de utilizar el JP-8000 de manera autónoma. Ahora que ya sabe cómo el JP-8000, pasaremos a ver cómo puede conectar el JP-8000 a otros aparatos MIDI para disponer de un mayor potencial musical. Cuando utilice el JP-8000 de manera autónoma podrá tocar un máximo de 8 notas simultáneas, y sólo podrá tocar dos Partes. No obstante, si utiliza el MIDI podrá hacer sonar un módulo de sonido de manera desatendida mientras toca un solo en el JP-8000, o superponer el sonido del JP-8000 al sonido de otro sintetizador, controlando de esta manera dos o más aparatos MIDI como si se tratara de un único instrumento.

El capítulo 9 presenta varias maneras de conectar el JP-8000 a otros aparatos MIDI.

- * Consulte los detalles para ajustar los parámetros de Sistema en “Capítulo 7. Ajustes de Performance/Sistema” (p.85).
- * Los cables MIDI no se incluyen con el JP-8000. Deberá adquirirlos por separado.

Controlar Aparatos MIDI Externos



Tocar Fuentes de Sonido MIDI Externas

Aquí explicaremos la manera de tocar una fuente de sonido MIDI externa desde el teclado del JP-8000.

1. Utilice un cable MIDI para conectar **MIDI OUT** del JP-8000 a **MIDI IN** de la fuente de sonido MIDI externa.
2. Ajuste el canal MIDI de cada Parte del JP-8000 al canal de recepción del sonido de la fuente de sonido MIDI externa que desee tocar.

[PFM PART]: Part MIDI CH

3. Al tocar el teclado del JP-8000, las notas sonarán en la fuente de sonido MIDI externa.

Seleccionar Sonidos en una Fuente de Sonido MIDI Externa

Al seleccionar un Patch en el JP-8000, los mensajes de Cambio de Programa (p.107) y de Selección de Banco (p.107) se transmiten por los canales MIDI Superior e Inferior. Al seleccionar una Performance, los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco correspondientes a la Performance Seleccionada se transmiten por el canal de Control de Performance.

La fuente de sonido MIDI externa recibirá estos mensajes de Cambio de Programa y Selección de Banco, y cambiará el sonido del canal MIDI correspondiente.

- * Los mensajes de Selección de Banco que puede transmitir el JP-8000 son limitados (consulte la tabla de la siguiente página), por lo que en algunas fuentes de sonido MIDI externas habrá limitaciones en los sonidos que podrán seleccionarse. Consulte los detalles en el manual del usuario de la fuente de sonido MIDI.

1. Utilice un cable MIDI para conectar **MIDI OUT** del JP-8000 a **MIDI IN** de la fuente de sonido MIDI externa.
2. Si desea seleccionar sonidos en la fuente de sonido MIDI externa al cambiar Patches, ajuste el canal MIDI de Parte del JP-8000 para que coincida con el Canal de Recepción de la fuente de sonido MIDI externa.

[PFM PART]: Part MIDI CH

Si desea seleccionar sonidos en la fuente de sonido MIDI externa al cambiar Performances, ajuste el Canal de Control de Performance del JP-8000 para que coincida con el Canal de Recepción de la fuente de sonido MIDI externa.

[MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

3. Ajuste el Comutador de Recepción/Transmisión de Cambio de Programa a **BANK SEL+PC**.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

4. Seleccione Patches y Performances en el JP-8000.

Se transmitirán los mensajes de Cambio de Programa (o mensajes de Cambio de Programa y Selección de Banco), y el sonido de la fuente de sonido MIDI externa cambiará.

- * Si no se selecciona el sonido deseado, ajuste Tx/Rx ProgChg SW a PC, y seleccione manualmente el banco apropiado en la fuente de sonido MIDI externa de antemano.
- * Si los números de programa de la fuente de sonido MIDI externa se expresan como 0-127, reste 1 a los números de programa de la siguiente tabla.

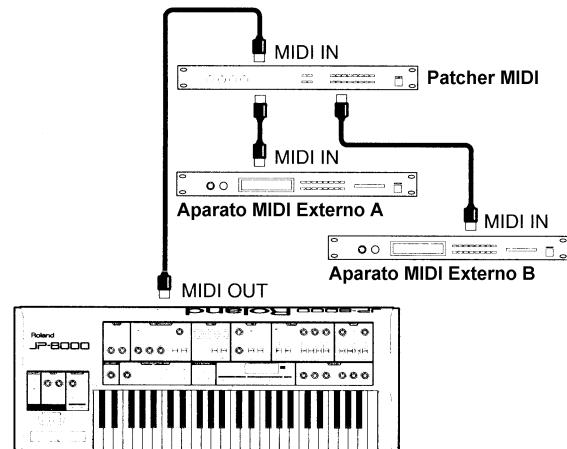
Patches	Selección de Banco MSB/LSB	PC#
Patches de Usuario		
A11-A88	50H/00H	1-64
B11-B88	50H/00H	65-128
Patches Predefinidos		
A11-A88	51H/00H	1-64
B11-B88	51H/00H	65-128
Performances	MSB/LSB	PC#
Performances de Usuario		
1-64	51H/00H	1-64
Performances Predefinidas		
1-64	51H/00H	1-64

* MSB es el valor del controlador número 0, y LSB es el valor del controlador número 32.

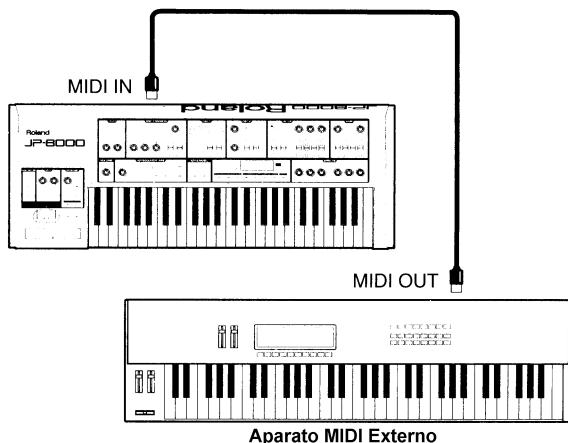
* PC# es el número de programa.

◆ Los patchers MIDI

Si conecta varios aparatos MIDI externos, la señal se degrada gradualmente a medida que aumenta la distancia desde el aparato transmisor, lo que puede provocar errores de recepción. Si desea conectar tres o más aparatos externos es aconsejable que utilice un patcher MIDI (opcional: A-880) y realizar las conexiones tal como muestra la siguiente figura.



Controlar el JP-8000 desde un Aparato MIDI Externo



Tocar los Sonidos del JP-8000

Puede tocar el teclado de un aparato MIDI externo o utilizar otra información musical para tocar la fuente de sonido del JP-8000.

Cuando Key Mode del JP-8000 está ajustado a Single puede utilizar las 8 voces en una Parte. Cuando Key Mode está ajustado a Dual o Split puede utilizar las 8 voces en dos Partes. El número de voces utilizado por cada Parte dependerá del ajuste Voice Assign (p.85).

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Ajuste el canal MIDI de cada Parte del JP-8000 para que coincida con los canales de transmisión del aparato MIDI externo.
[PFM PART]: Part MIDI CH
3. Al tocar el teclado del aparato MIDI externo sonará el JP-8000.

Seleccionar Patches en el JP-8000

Al seleccionar sonidos en un aparato MIDI externo, los mensajes de Cambio de Programa correspondientes (o mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco) se transmitirán a través del conector MIDI OUT. Si estos mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco se reciben en los canales MIDI Superior/Inferior se seleccionarán Patches del JP-8000.

La correspondencia entre los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco que recibe el JP-8000 y los Patches que se seleccionan es la misma que la descrita en la tabla de la sección "Seleccionar Sonidos en una Fuente de Sonido MIDI Externa".

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Ajuste el canal MIDI de cada Parte del JP-8000 para que coincida con los canales de transmisión del aparato MIDI externo.
[PFM PART]: Part MIDI CH
3. Ajuste el Comutador de Recepción/Transmisión de Cambio de Programa a PC o a BANK SEL+PC.
[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW
- * Si se recibe un mensaje de Selección de Banco diferente de los listados en la página 94, este mensaje se ignorará y se seleccionará un Patch dentro del mismo grupo.
4. Seleccione un sonido en el aparato MIDI externo.

El JP-8000 recibirá el mensaje de Cambio de Programa (o los mensajes de Cambio de Programa y Selección de Banco) y cambiará los Patches.

Seleccionar Performances en el JP-8000

Al seleccionar sonidos en un aparato MIDI externo, los mensajes de Cambio de Programa correspondientes (o mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco) se transmitirán a través del conector MIDI OUT. Si estos mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco se reciben en el canal MIDI de Control de Performance se seleccionarán Performances del JP-8000.

La correspondencia entre los mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco que recibe el JP-8000 y las Performances que se seleccionan es la misma que la descrita en la tabla de la sección “Seleccionar Sonidos en una Fuente de Sonido MIDI Externa” (p.94).

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Ajuste el canal MIDI de Control de Performance del JP-8000 para que coincida con el canal de transmisión del aparato MIDI externo.

[MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

3. Ajuste el Conmutador de Recepción/Transmisión de Cambio de Programa a PC o a BANK SEL+PC.

[MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

* Si se recibe un mensaje de Selección de Banco diferente de los listados en la página 94, este mensaje se ignorará y se seleccionará un Patch dentro del mismo grupo.

4. Seleccione un sonido en el aparato MIDI externo.

El JP-8000 recibirá el mensaje de Cambio de Programa (o los mensajes de Cambio de Programa y Selección de Banco) y cambiará la Performance.

Utilizar Mensajes de Nota de un Aparato Externo para Disparo Individual

* Consulte los detalles acerca del Disparo Individual en “Iniciar una Envoltura Individual Mientras Pulsa una Tecla” (p.88)

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.

2. Realice ajustes para el Disparo Individual.

[INDIV TRIG]: Indv Trig Switch / Trig Destination / Trig Source CH / Trig Source Note

En este momento, el efecto será más evidente si ajusta la envoltura del sonido del JP-8000 para aumentar [ENV DEPTH] (si el destino del disparo es FILTER), o [LEVEL] (si el destino del disparo es AMP), y el sonido se articulará en mayor grado. (Además, si ha seleccionado [FILTER], ajuste [CUTOFF FREQ] a un valor bajo.)

3. Ajuste el canal de transmisión del aparato externo.

Ajústelo al Canal Origen de Disparo del JP-8000.

4. Mantenga pulsadas notas en el teclado del JP-8000.
5. Inicie el secuenciador del aparato MIDI externo.

El JP-8000 sonará con la temporización de los Mensajes de Nota que reciba.

Tocar un arpeggio o patrón / Grabar un patrón

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Ajuste el canal de Control Remoto del JP-8000 al canal de transmisión del teclado MIDI externo.
[MIDI PRM]: Remote Ctrl CH
3. Al tocar el teclado MIDI externo podrá tocar arpeggios o patrones.
4. Si pasa al modo Grabar Patrón y toca el teclado MIDI externo, se grabará el patrón que toque.

Sincronizar con Aparatos MIDI Externos

Sincronizar el Arpeggio, Patrón y Movimiento

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Active MIDI Sync.
[MIDI SW]: MIDI Sync
3. Realice ajustes en el aparato MIDI externo para que transmita mensajes de Reloj MIDI.
4. Inicie la reproducción en el aparato MIDI externo.
5. Escuche la reproducción del aparato MIDI externo e inicie un Patrón o Movimiento.

El Arpeggio, Patrón o Movimiento se reproducen al mismo tiempo que la reproducción del aparato MIDI externo. Si ajusta el tempo del aparato MIDI externo, el tempo del Arpeggio, Patrón o Movimiento también cambia.

* Algunos aparatos MIDI externos no transmiten mensajes de Reloj MIDI a menos que estén grabando o reproduciendo. Si conecta un aparato MIDI de este tipo, tenga en cuenta que no podrá sincronizar el arpeggio a menos que el aparato MIDI externo no esté grabando o reproduciendo.

Además, si el JP-8000 está sincronizado con un aparato MIDI externo que transmite un mensaje de parada (FC) al final del bucle durante la reproducción (o grabación) de bucle, la sincronización puede perderse. Especialmente al sincronizar con un aparato MIDI externo al grabar Patrones o Movimientos, no transmita mensajes de parada durante la grabación. Si los transmite, la interpretación no se grabará correctamente.

Sincronizar Chorus, Retardo y LFO

1

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del aparato MIDI externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Realice los ajustes necesarios en Chorus Sync, Delay Sync o LFO Sync.
[PFM PART]: Chorus Sync/Delay Sync/LFO Sync
3. Active MIDI Sync.
4. Realice ajustes en el aparato MIDI externo para que éste transmita mensajes de Reloj MIDI.
5. Inicie la reproducción en el aparato MIDI externo.
6. Escuche la reproducción en el aparato MIDI externo y toque el JP-8000.

El retardo sonará, o Chorus y LFO 1 sonarán, al mismo tiempo que la reproducción del aparato MIDI externo. Si ajusta el tempo del aparato MIDI externo, el Tiempo de Retardo o la Frecuencia de LFO 1 también cambia.

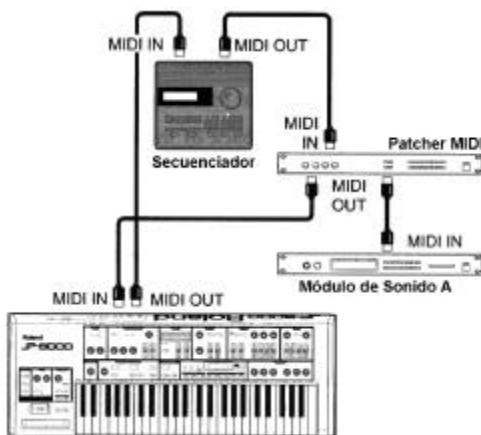
* Algunos aparatos MIDI externos no transmiten mensajes de Reloj MIDI a menos que estén grabando o reproduciendo. Si conecta un aparato MIDI de este tipo, tenga en cuenta que Chorus Sync, Delay Sync y LFO Sync no serán posibles a menos que el aparato MIDI externo no esté grabando o reproduciendo.

Además, si el JP-8000 está sincronizado con un aparato MIDI externo que transmite un mensaje de parada (FC) al final del bucle durante la reproducción (o grabación) de bucle, la sincronización puede perderse.

Grabar Lo Que Toca en un Secuenciador Externo

Esta sección explica el proceso para utilizar el JP-8000, una fuente de sonido MIDI externa y un secuenciador externo para crear una grabación multipistas.

Puede utilizar la fuente de sonido del JP-8000 para tocar dos pistas (Partes). Las demás pistas se tocarán en la fuente de sonido MIDI externa.



Ajustes para la Grabación

Antes de empezar a grabar, siga el paso 2 de “Proceso de Grabación” (p.97) para comprobar los ajustes de cada aparato. Para grabar correctamente la interpretación debe ajustar los siguientes parámetros.

Ajustes del JP-8000

■ Key Mode/Panel Select

Si desea que las 8 voces de la fuente de sonido del JP-8000 suenen en una pista (Parte), ajuste Key Mode a Single y utilice Panel Select para especificar la Parte. Si desea que suenen dos pistas, ajuste Key Mode a Split. El número de voces utilizado por cada Parte depende del ajuste Voice Assign (p.85).

■ Canal de Control de Performance

([MIDI PRM]: Perform Ctrl CH)

Selecciona el canal MIDI utilizado para seleccionar Performances.

■ Canal MIDI de Parte ([PFMPART]: Part MIDI CH)

Selecciona los canales MIDI de las pistas que se tocarán utilizando las Partes del JP-8000.

* El canal de recepción de cada Parte de las fuentes de sonido MIDI externas debe estar ajustado a un canal MIDI diferente que el seleccionado para el JP-8000.

■ Canal de Control Remoto

([MIDI PRM]: Remote Ctrl CH)

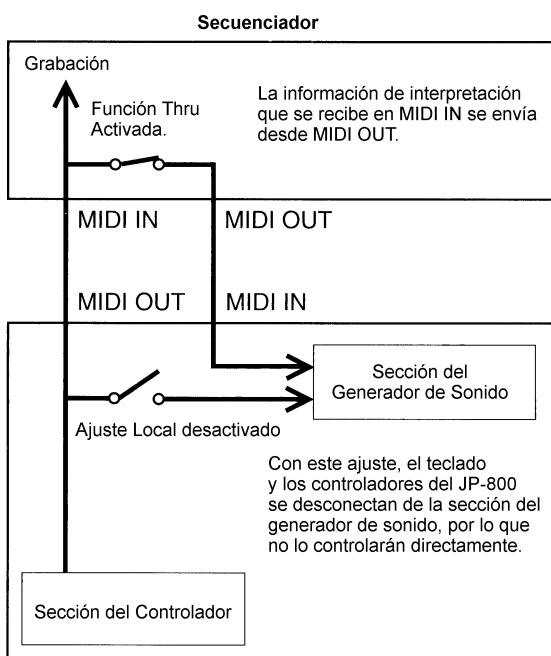
Desactive este conmutador.

Cuando toque el JP-8000 con las conexiones del diagrama de la izquierda, desactive el Canal de Control Remoto para evitar que los mensajes MIDI creen un bucle cuando el Canal de Control Remoto coincide con el Canal MIDI de Parte.

■ Comutador Local ([MIDI SW]: Local Switch)

Desactive este conmutador.

Cuando toque el JP-8000 con las conexiones del siguiente diagrama y Local Switch esté activado, la información musical de MIDI OUT del secuenciador externo y la información musical de los controladores del JP-8000 se recibirá por duplicado, con lo que cada nota se tocará dos veces (con un breve intervalo). Para evitarlo, desactive Local Switch para desconectar la sección del controlador del JP-8000 de su sección de fuente de sonido.



JP-8000

■ Comutador de Transmisión/Recepción de Edición ([MIDI SW]: Tx/Rx Edit Switch)

Desactive esta función.

Al desplazar un controlador o reproducir un Movimiento se transmiten y graban mensajes de cambio de control o mensajes exclusivos en el secuenciador externo.

- * El Modo Transmitir/Recibir Edición y el Ajuste de Transmisión/Recepción deben estar definidos de la misma manera para la reproducción y la grabación. Si utiliza ajustes diferentes, la reproducción no será la correcta.

■ Comutador de Recepción de Mensajes Exclusivos ([MIDI SW]: Rx Exclusive SW)

Active esta función.

Se recibirán los mensajes exclusivos grabados en el secuenciador externo, y se modificarán varios parámetros.

■ Comutador de Transmisión/Recepción de Cambio de Programa ([MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW)

Ajuste esta función a BANK SEL+PC.

Al seleccionar un Patch o una Performance del JP-8000 durante la grabación, en el secuenciador externo se recibirán y se grabarán mensajes de Cambio de Programa y de Selección de Banco. Los Cambios de Programa grabados en el secuenciador externo se recibirán en el JP-8000 para seleccionar Patches y Performances.

- * El Comutador de Recepción de Cambio de Programa también debe estar activado para cada Parte en las fuentes de sonido MIDI externas.

Ajustes del Secuenciador Externo

- * Consulte los detalles para ajustar cada función en el manual del usuario del secuenciador externo.

■ Canal de Transmisión

Ajuste el canal de transmisión de las pistas que tocará en el JP-8000 de manera que coincidan con los canales MIDI de las Partes del JP-8000. Ajuste los canales de transmisión de las pistas que tocará en las fuentes de sonido MIDI externas para que coincidan con el canal de recepción de cada Parte en las fuentes de sonido MIDI externas.

■ Función Thru

Active esta función para que la información musical recibida en MIDI IN del secuenciador externo volverá a transmitirse de manera inmediata desde MIDI OUT.

- * Si el secuenciador MIDI externo no dispone de la función Thru, active Local Switch en el JP-8000.

■ Tempo

Toque el metrónomo y ajuste el tempo a un valor adecuado para la grabación.

Proceso de Grabación

1. Utilice cables MIDI para conectar el JP-8000 y el secuenciador externo tal como se muestra en la página 96.
2. Realice ajustes para el JP-8000 y el secuenciador externo tal como se explica en la sección previa, "Ajustes para la Grabación".
3. Pase el secuenciador externo al modo de grabación, y grabe su interpretación.

Escuche el metrónomo del secuenciador externo y grave en primer lugar las partes de ritmo.

4. Grabe las Partes adicionales de la misma manera.

En las Partes que toque en el JP-8000 también puede grabar los desplazamientos de los controladores y Movimientos.

- * Algunos secuenciadores no pueden grabar Mensajes Exclusivos. Si se encuentra en esta situación, asigne otros mensajes MIDI como Cambios de Control a los controladores cuyo movimiento deseé grabar ("Ajustes de Transmisión/Recepción", p.89).
- * Es posible grabar Arpeggios, Patrones, Movimientos, Chorus, Retardo y LFO 1 de manera sincronizada con el Reloj MIDI del secuenciador externo. Consulte los detalles acerca de la sincronización en las explicaciones de la sección "Sincronizar con Aparatos MIDI Externos" (p.95).

Guardar Ajustes en un Secuenciador Externo (Volcado General)

El JP-8000 puede transmitir varios ajustes a un aparato externo en forma de mensajes exclusivos. Esta función se conoce como Volcado General. Si transmite esta información a un secuenciador externo conectado al JP-8000 podrá guardar varios ajustes del JP-8000. También puede conectar otro JP-8000 en lugar de un secuenciador, y configurar el otro JP-8000 con los mismos ajustes.

Proceso

1. Utilice cables MIDI para conectar MIDI OUT del JP-8000 a MIDI IN del secuenciador externo.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] ([EXIT]) y pulse [INIT/UTIL] ([7]).
El indicador [INIT/UTIL] se iluminará
3. Pulse [INIT/UTIL] varias veces para acceder a la página de ajustes de Volcado General.

Bulk Dump[WRITE]
ALL

4. Utilice [DOWN]/[UP] para seleccionar el tipo de Volcado General (consulte la siguiente explicación).
5. Pase el secuenciador externo al modo de grabación.
6. Pulse [WRITE] para transmitir la información.

Aparecerá la siguiente pantalla.

- * Durante el Volcado General no toque el teclado. Si toca el teclado se transmitirán mensajes de nota desde MIDI OUT.

Transmitting...

Para cancelar la operación pulse [EXIT].

7. Cuando haya terminado el Volcado General la pantalla mostrará "Completed" y volverá a aparecer la pantalla previa.
8. Apague el secuenciador externo.

Tipos de Volcado General

- * Al ejecutar ALL, PATCH:USER ALL, PATCH:USER A, PATCH:USER B o PERFORM:USER ALL no se transmitirán los ajustes del área temporal.

ALL: Se transmiten todos los Patches, Performances, Patrones, Controles de Movimientos y ajustes de Parámetros de Sistema.

PATCH:USER ALL: Se transmiten todos los Patches de usuario.

PATCH:USER A: Se transmiten los Patches de Usuario del Grupo A.

PATCH:USER B: Se transmiten los Patches de Usuario del Grupo B.

PATCH:TEMP UPPER: Se transmite el Patch seleccionado actualmente para la Parte Superior.

PATCH: TEMP LOWER: Se transmite el Patch seleccionado actualmente para la Parte Inferior.

PATCH:TEMP UP&LO: Se transmiten los Patches actuales de las Partes Superior e Inferior.

PERFORM:USER ALL: Se transmiten todas las Performances de Usuario.

PERFORM:TEMP: Se transmite la Performance seleccionada actualmente.

PATTERN:ALL: Se transmiten todos los Patrones.

PATTERN:C#2-C4: Se transmiten los Patrones C#2-C4.

PATTERN:C#4-C6: Se transmiten los Patrones C#4-C6.

PATTERN:CURRENT: Se transmite el Patrón seleccionado actualmente (el Patrón de la última tecla pulsada).

MOTION ALL: Se transmiten todos los Movimientos.

MOTION:SET A-1: Se transmite el Movimiento 1 del Grupo de Movimientos A.

MOTION: SET A-2: Se transmite el Movimiento 2 del Grupo de Movimientos A.

MOTION: SET B-1: Se transmite el Movimiento 1 del Grupo de Movimientos B.

MOTION: SET B-2: Se transmite el Movimiento 2 del Grupo de Movimientos B.

◆ Precauciones al utilizar el volcado general para Patrones y Movimientos

En el JP-8000, todos los Movimientos y Patrones comparten el mismo espacio de memoria. Esto significa que, según la utilización actual de la memoria, un Patrón o Movimiento volcado puede provocar la aparición del mensajes "Memory Full!" en pantalla al volver a enviarlo al JP-8000, y no será posible volver a enviar la información al JP-8000. Si se encuentra en esta situación, borre los Patrones y Movimientos de la memoria que no necesite y vuelva a transmitir la información del volcado general al JP-8000.

Restablecer en el JP-8000 los Ajustes Salvados

Para restablecer en el JP-8000 los ajustes salvados mediante un volcado general, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Utilice un cable MIDI para conectar MIDI OUT del secuenciador externo a MIDI IN del JP-8000.
2. Ajuste el número de ID de aparato al mismo ajuste que al ejecutar el Volcado General.
3. Active el Comutador de Recepción de Mensajes Exclusivos.

[MIDI SW]: Rx Exclusive SW

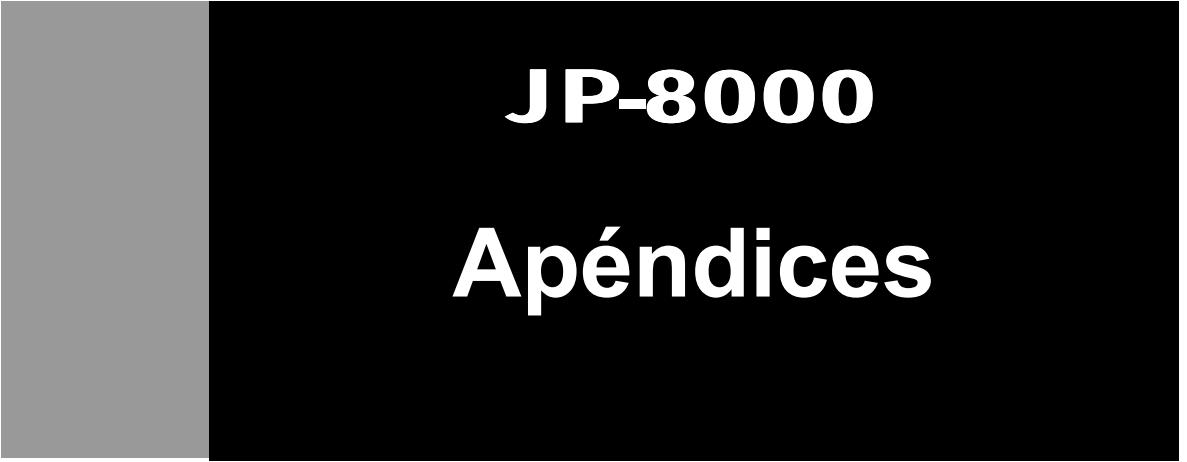
4. Transmite (reproduzca) la información desde el secuenciador externo.

* Reproduzca el secuenciador externo al mismo tiempo que el utilizado al grabar el volcado general. Si el tempo de reproducción es más rápido, es posible que los ajustes no se restablezcan de manera correcta.

◆ Consejos

Al grabar una interpretación en un secuenciador externo es aconsejable utilizar el Volcado General para grabar los ajustes de PERFORM: TEMP del JP-8000 al principio de la grabación.

Con ello, el JP-8000 se ajustará automáticamente a estos valores de Performance al reproducir la canción, y no deberá seleccionar la Performance antes de la reproducción. Además, incluso si modifica los ajustes de Performance después de grabar la canción, la reproducción seguirá utilizando los mismos ajustes.



JP-8000

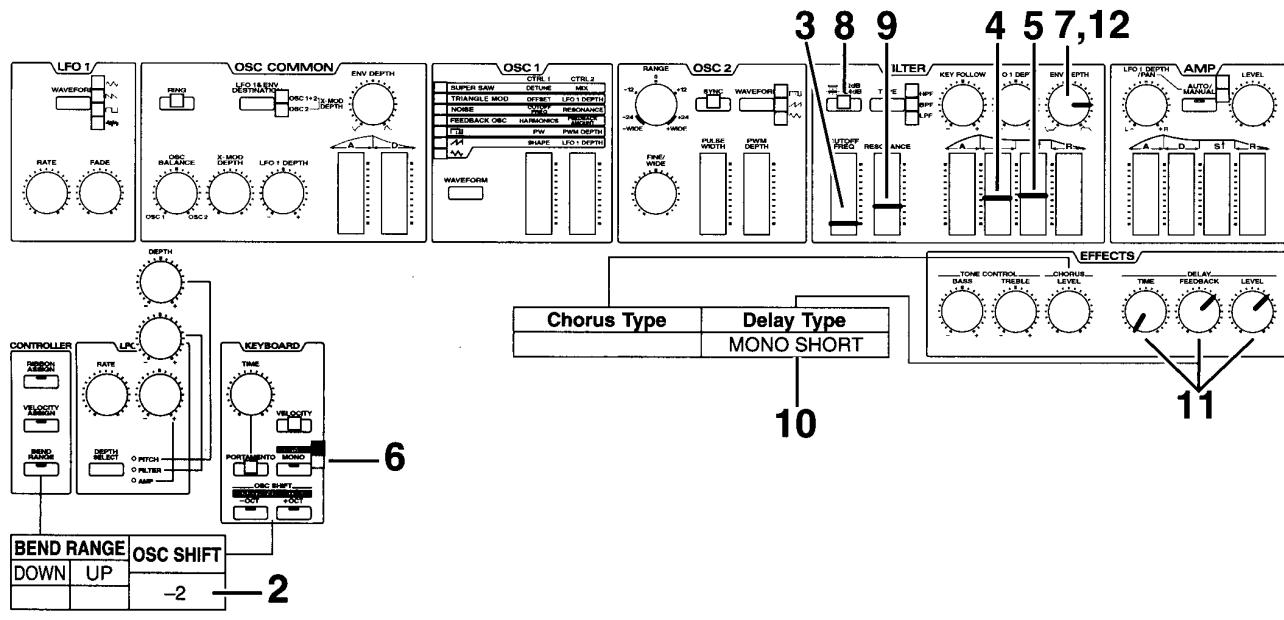
Apéndices

Consejos para crear sonidos

Esta sección explica la manera de editar un Patch para crear varios tipos de sonidos. Consulte las explicaciones y los diagramas del panel, y utilice los mandos del JP-8000 para oír los resultados.

- * Los ajustes no especificados en el diagrama del panel no deben ajustarse.

Bajo



- Utilice la operación Inicializar para ajustar la Performance a los ajustes básicos.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORMANCE: TEMP

- El bajo es un instrumento de la gama baja, por lo que debe ajustar OSC SHIFT a -2 OCT.

- Ajuste [CUTOFF FREQ] de la sección FILTER al ajuste mínimo.

No oirá ningún sonido.

- Coloque [D] de la sección FILTER en la posición que aparece en el diagrama para crear la parte de ataque del sonido.

- Coloque [S] de la sección FILTER en la posición que aparece en el diagrama para especificar el sonido de la parte de sustain del sonido.

- Ajuste [MONO] a LEGATO.

Con un ajuste de legato podrá producir un efecto de legato similar al que se consigue al desplazar un dedo por sobre una cuerda de un traste a otro sin levantarla.

- Coloque [ENV DEPTH] de la sección FILTER en la posición que se muestra en el diagrama para determinar el sonido general.

El ataque será algo menos fuerte, y el sonido será algo más oscuro.

- Apague el indicador [-12dB/-24dB] para seleccionar -12dB.

El sonido básico no cambiará, pero será menos brillante.

- Si lo desea, puede ajustar [RESONANCE] de la sección FILTER para añadir un carácter distintivo al sonido.

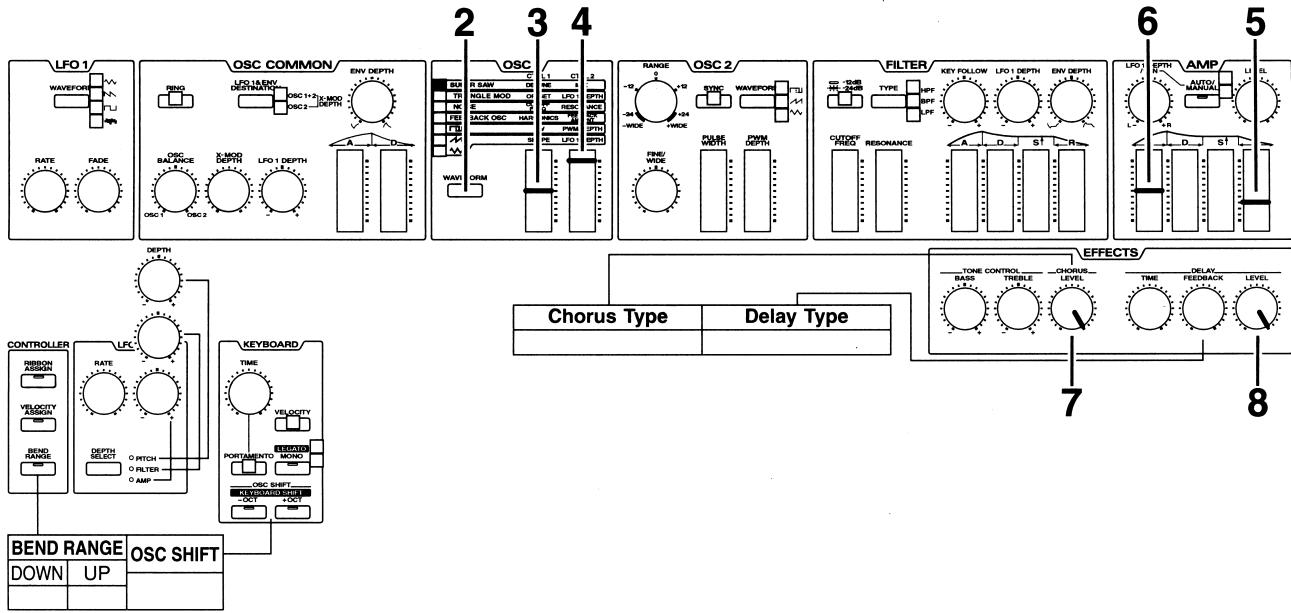
- Ajuste DELAY TYPE a MONO SHORT.

[EFFECTS]: Delay Type: MONO SHORT

- Ajuste [TIME] de la sección DELAY al valor mínimo, y desplace [FEEDBACK] y [LEVEL] hasta las posiciones que se muestran en el diagrama.

- Ajuste [ENV DEPTH] de la sección FILTER de nuevo para ajustar el sonido general según sus preferencias.

Cuerdas



Cuando cree un sonido de cuerdas es aconsejable escuchar el sonido tocando acordes de 4 notas. Con ello tendrá una mejor idea del carácter del sonido que si toca notas individuales.

- Utilice la operación Inicializar para ajustar la Performance a los ajustes básicos.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

- Seleccione SUPER SAW para [WAVEFORM] de la sección OSC1.

- Coloque [CTRL 1] (DETUNE) de la sección OSC1 en la posición que muestra el diagrama.

- Ajuste [CTRL 2] (MIX) de la sección OSC1 al valor máximo.

Con ello producirá la impresión de un conjunto de cuerdas mayor.

- Coloque [R] de la sección AMP en la posición que aparece en el diagrama, para que el sonido siga sonando después de soltar la tecla.

- Coloque [A] de la sección AMP en la posición que muestra el diagrama para que el ataque sea algo más lento.

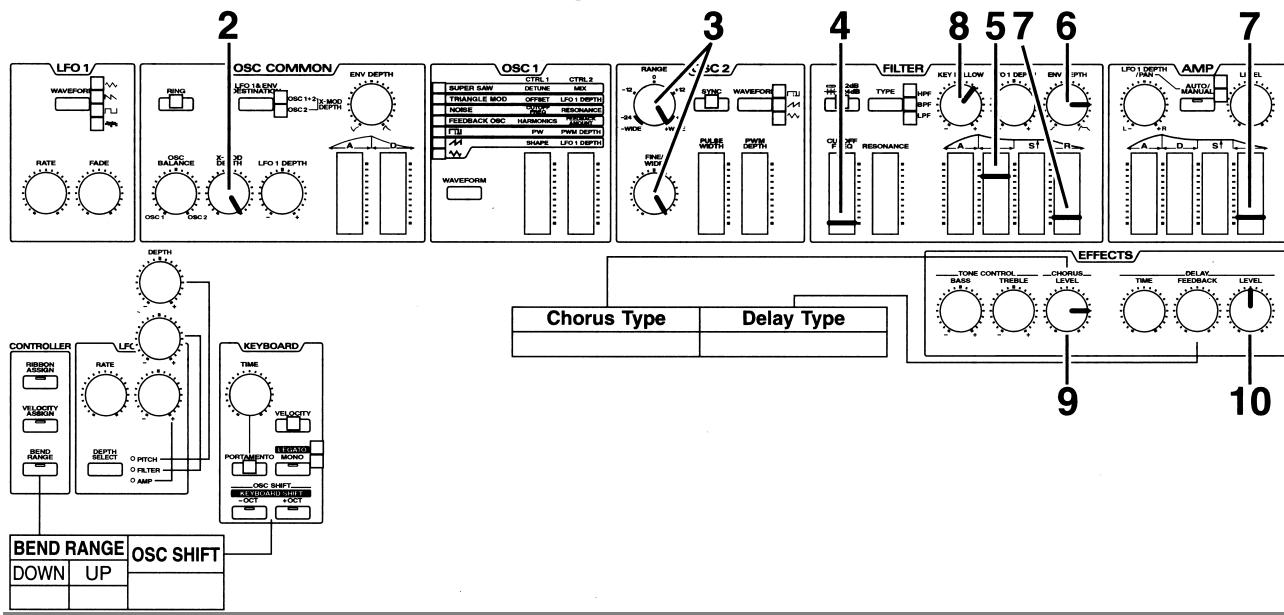
- Ajuste [LEVEL] de la sección CHORUS al valor máximo.

Con ello el sonido será más amplio y profundo.

- Ajuste [LEVEL] de la sección DELAY al valor máximo.

Con ello añadirá reverberación al sonido.

Piano eléctrico



Existen unas limitaciones inevitables en la utilización de una síntesis subtractiva convencional para intentar simular el sonido de un piano eléctrico, pero utilizando X-MOD (modulación cruzada) es posible producir la forma de onda compleja necesaria.

- Utilice la operación Inicializar para ajustar la Performance a los ajustes básicos.

[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

- Ajuste [X-MODE DEPTH] al valor máximo.

- En OSC2 ajuste [RANGE] y [FINE/WIDE] a sus valores máximos.

- Ajuste [CUTOFF FREQ] de la sección FILTER al valor mínimo.

No oirá ningún sonido.

- Coloque [D] de la sección FILTER en la posición que aparece en el diagrama, para especificar la manera en que caerá el brillo del sonido.

- Ajuste [ENV DEPTH] de la sección FILTER para modificar el sonido según sus preferencias.

- Coloque [R] de las secciones FILTER y AMP en las posiciones que muestra el diagrama.

Con ello eliminará el “clic” que se oye al pulsar una tecla.

- Coloque [KEY FOLLOW] de la sección FILTER en la posición deseada.

Toque y compare notas en las gamas grave y aguda del teclado mientras realiza este ajuste.

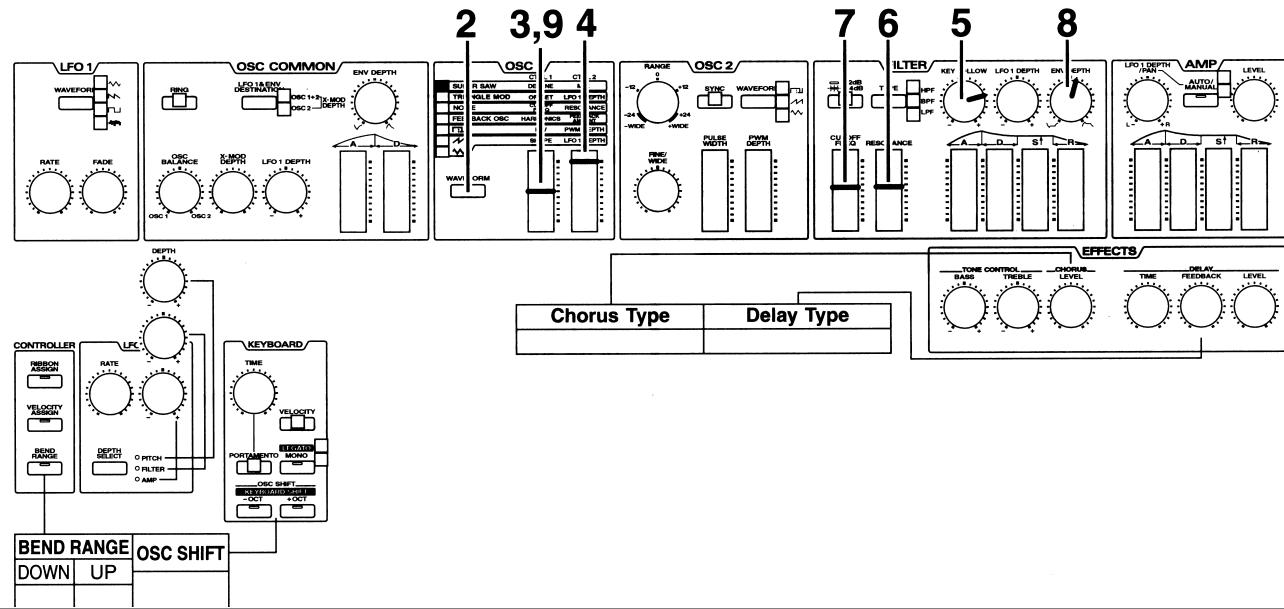
- Coloque [LEVEL] de la sección CHORUS en la posición que muestra el diagrama.

El sonido será más amplio y profundo, con lo que sonará más suave.

- Coloque [LEVEL] de la sección DELAY en la posición que muestra el diagrama para añadir reverberación al sonido.

- Si desea que la dinámica de interpretación al teclado afecte al brillo ([ENV DEPTH] de la sección FILTER) y al volumen ([LEVEL] de la sección AMP), ajuste Velocity (p.68). Antes de realizar estos ajustes active [VELOCITY] en la sección KEYBOARD.

Órgano



- Utilice la operación Inicializar para ajustar la Performance a los ajustes básicos.
[INIT/UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP
- Seleccione SUPER SAW en [WAVEFORM] de la sección OSC1.
- Coloque [CTRL 1] (DETUNE) de la sección OSC 1 en la posición que muestra el diagrama.
- Ajuste [CTRL 2] (MIX) de la sección OSC 1 al valor máximo.
- Mantenga pulsado [SHIFT] ([EXIT]) y utilice [KEY FOLLOW] y los botones [DOWN]/[UP] de la sección FILTER para ajustar el valor del Seguimiento de Teclado a +32.
- Mantenga pulsado [SHIFT] y utilice [RESONANCE] y los botones [DOWN]/[UP] de la sección FILTER para ajustar el valor de la resonancia entre 65-75.
- Mantenga pulsado [SHIFT] y utilice [CUTOFF FREQ] y los botones [DOWN]/[UP] de la sección FILTER para ajustar el valor de la frecuencia de corte a 71.

Con ello se utilizará la oscilación del filtro para añadir un armónico de quinta paralelo.

Si cambia la frecuencia de corte en intervalos de 1, la afinación de la oscilación cambiará en intervalos de semitono. Si lo desea puede seleccionar una afinación diferente.

Ejemplos) 64 - 1 octava

68 - tercera

75 - séptima

- Coloque [ENV DEPTH] de la sección FILTER en la posición deseada.
Con ello ajustará el “clic” que se oye al soltar una tecla.
- Si lo desea puede ajustar la posición de [CTRL 1] (DETUNE) de la sección OSC 1 para cambiar la velocidad de rotación del altavoz giratorio.

Comprender el Sonido

Al mover los controladores del panel frontal del JP-8000 se modifica el sonido, lo cual facilita la creación de sonidos nuevos. No obstante, si tiene algún sonido concreto en mente, mover los controladores de manera aleatoria no le ayudará a encontrarlo. Para crear el sonido deseado debe tener un concepto básico de lo que es el sonido. Esta sección explica los conceptos básicos del “sonido” necesarios. Lea este capítulo con atención; le ayudará a crear los sonidos que desea.

Las Bases del Sonido

En nuestra vida estamos rodeados por todos tipos de sonidos. Estos sonidos existen en forma de “ondas”, o vibraciones del aire. Cuando estas vibraciones llegan a nuestros oídos y se envían al sonido, éstas se interpretan como “sonido”. La forma de estas “ondas” determina el tipo de sonido que se percibe.

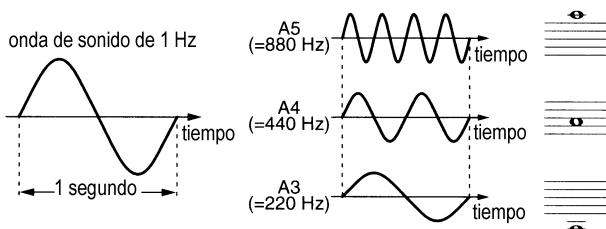
Los tres elementos del sonido

Los tres elementos del sonido son “afinación”, “brillo” y “volumen”.

■ Afinación

La afinación está determinada por la velocidad a la que se repiten las ondas. Una onda que se repite a una frecuencia de una vez por segundo se conoce como una onda de “1 Hz” (Hertz).

A medida que aumenta la frecuencia más aguda es la afinación. Si la frecuencia baja la afinación es más grave. Por ejemplo, A4 (La central) tiene una frecuencia de 440.0 Hz, pero a una octava más aguda la frecuencia se dobla (A5=880.0 Hz), y a una octava más grave la frecuencia se divide por dos (A3=220.0).

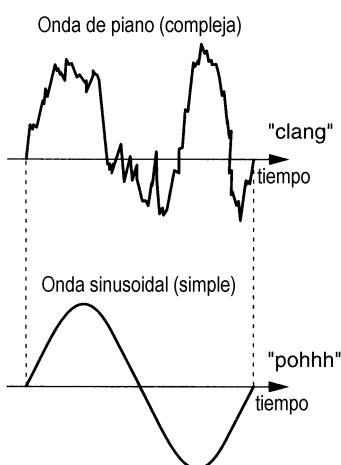


KEYBOARD OSC SHIFT [-OCT]/[+OCT] (p.71)

■ Brillo

El brillo está determinado por la forma de la onda. Por ejemplo, si compara una forma de onda de piano con una forma de onda sinusoidal, verá que la forma de onda de piano es mucho más compleja que la onda sinusoidal. Estas diferencias en la complejidad se interpretan en nuestros oídos como el “brillo” del sonido.

El brillo también está muy relacionado con los “armónicos”, que se explican más adelante.

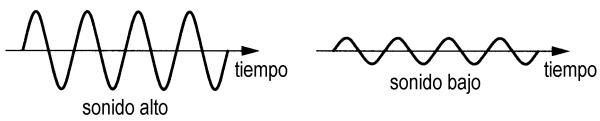


OSC 1 [WAVEFORM] (p.55)

OSC 2 [WAVEFORM] (p.57)

■ Volumen

El volumen está determinado por la amplitud (tamaño) de la forma de onda. Cuanto mayor sea la amplitud más alto será el volumen, y una amplitud menor implica un volumen más bajo.



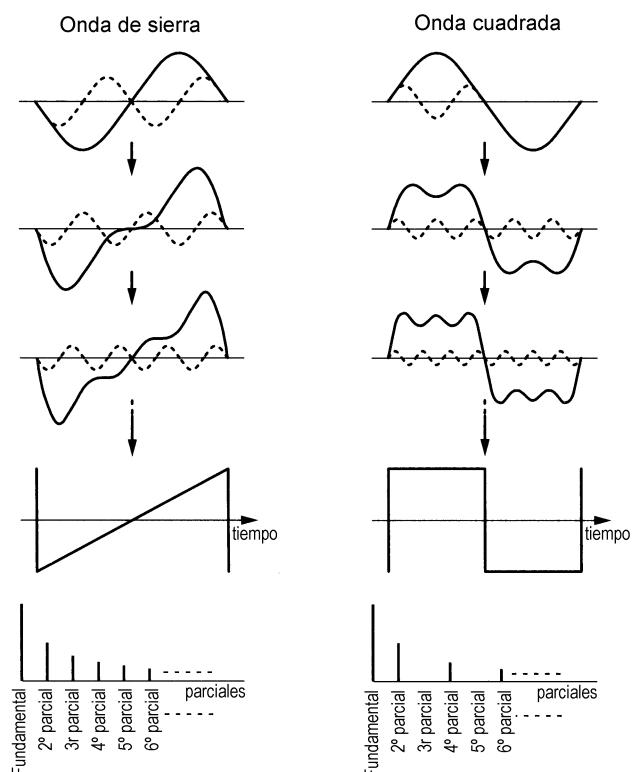
AMP [LEVEL] (p.62)

Parciales

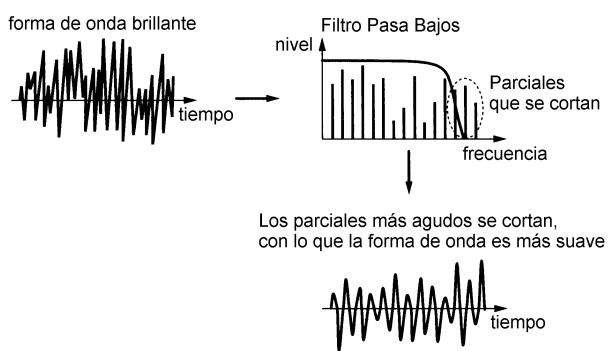
Ya hemos mencionado que el brillo está determinado por la forma de la onda, pero ¿cómo se determina la forma de la onda?

Las formas de onda se componen a partir de múltiples ondas sinusoidales. Por ejemplo, las ondas de sierra o las ondas cuadradas están formadas por una frecuencia fundamental (la frecuencia "básica") y múltiplos enteros de estas frecuencias, como por ejemplo 2x, 3x, ... etc. Estos múltiplos de la frecuencia fundamental se conocen como "parciales".

Las armónicos que son múltiplos enteros de la frecuencia fundamental se conocen como "parciales armónicos", y los parciales que no son múltiplos enteros de la frecuencia fundamental se conocen como "parciales inarmónicos". Combinando estos parciales pueden crearse infinitos sonidos.



Cuantos más parciales de frecuencia alta incluya un sonido, más brillante será. Cuanto más parciales de frecuencia baja incluya un sonido, más oscuro sonará. La técnica de cortar estos parciales para modificar el brillo (=forma de onda) del sonido se conoce como "síntesis substractiva", y es uno de los métodos de síntesis más comunes. Esto significa que los sintetizadores que utilizan este método de síntesis deben contener formas de onda que incluyan una gran variedad de parciales. El brillo del sonido puede modificarse utilizando filtros para cortar estos parciales de manera selectiva.



FILTER [TYPE] / [CUTOFF FREQ] / [RESONANCE] / [-12dB/-24dB] / [KEY FOLLOW] (p.59)

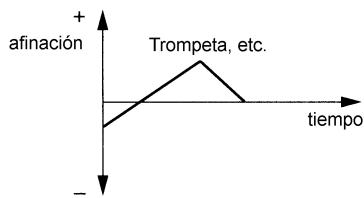
Además del filtro, la forma de onda puede modificarse de varias maneras mediante la Sincronización, el Modulador en Anillo y la Modulación Cruzada.

Cambios del sonido en el tiempo (envolvente)

En los instrumentos acústicos la forma de onda sufre varios cambios entre el principio y el final de la nota. Esto es debido a que los tres elementos del sonido (afinación, brillo y volumen) cambian en el tiempo.

Estos cambios en el tiempo se conocen como "envolvente", y todos los instrumentos naturales tienen su propia envolvente característica.

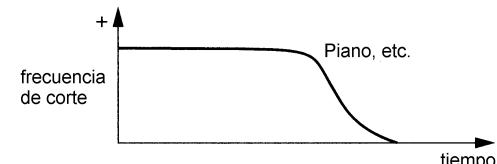
■ Envolvente de afinación



Los instrumentos de metal, como la trompeta, sufren una ligera variación en la afinación cuando el músico empieza a soplar. En un sintetizador, este "cambio de afinación en el tiempo" puede crearse mediante la Envolvente de Afinación.

OSC COMMON [A]/[D] (p.59)

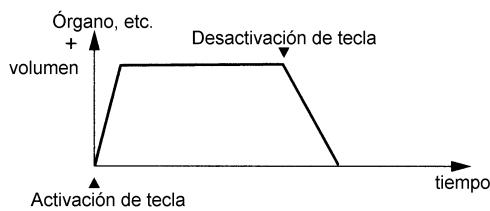
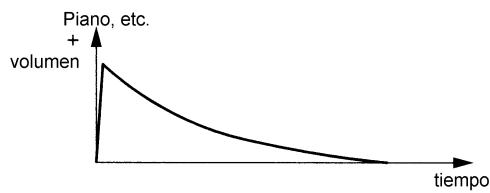
■ Envolvente de filtro



Las notas de un piano, etc. contienen todos los parciales (es decir, son más brillantes) al empezar la nota, y a medida que el sonido cae las parciales más agudos van disminuyendo, con lo que el tono es cada vez más oscuro. En un sintetizador, este "cambio de brillo en el tiempo" puede crearse mediante la Envolvente de Filtro.

FILTER [A]/[D]/[S]/[R] (p.61)

■ Envolvente de amplificador



En un piano, el sonido empieza en el momento de pulsar la tecla y disminuye de volumen de manera gradual. No obstante, en un órgano el volumen se mantiene mientras la tecla está pulsada. En un sintetizador, este tipo de “cambio de volumen en el tiempo” puede crearse mediante la Envolvente de Amplificador.

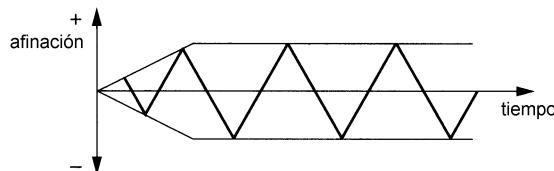
AMP [A]/[D]/[S]/[R] (p.62)

Añadir Expresión al Sonido

Además de los “tres elementos del sonido”, existen muchas maneras para añadir expresión. Esta sección explica algunas de estas maneras.

Utilizar el LFO

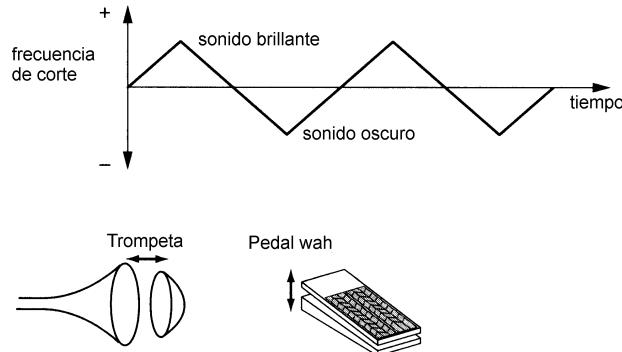
■ Vibrato



El vibrato es una modulación cíclica de la afinación. Es una técnica de interpretación que utilizan normalmente los vocalistas o al tocar un violín o una flauta para añadir expresión al sonido.

LFO 1 [RATE] (p.63) + OSC COMMON [LFO 1 DEPTH] (p.58) etc.

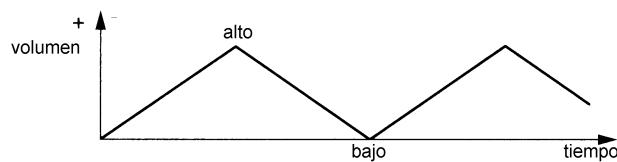
■ Wah



Wah es una modulación cíclica del brillo. Ésta es una técnica de interpretación que puede oírse al utilizar una sordina en un instrumento de metal, o al utilizar un pedal wah en una guitarra eléctrica.

LFO 1 [RATE] (p.63) + FILTER [LFO 1 DEPTH] (p.61) etc.

■ Tremolo



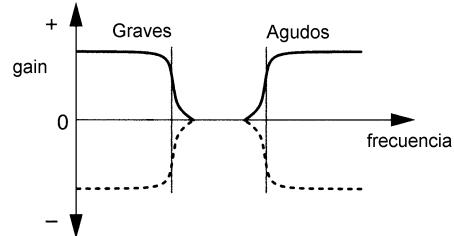
Tremolo es una modulación cíclica del volumen. Este efecto se utiliza con frecuencia en pianos eléctricos.

LFO 1 [RATE] (p.63) + AMP [LFO 1 DEPTH/PAN] (p.62) etc.

Efectos

Los efectos pueden dividirse en dos grupos: los que modifican la estructura de parciales para modificar el sonido original en sí, y los que añaden sonido al sonido original.

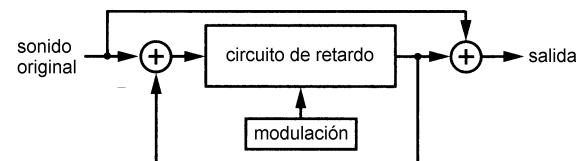
■ Tone Control



Este efecto ajusta el balance entre las frecuencias altas y bajas enfatizando/atenuando las gamas de frecuencias alta/baja.

TONE CONTROL [BASS]/[TREBLE] (p.64)

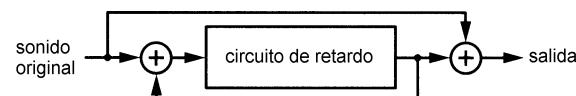
■ Chorus



Este efecto añade un sonido ligeramente retardado al sonido original, con lo que el sonido es más amplio y profundo.

CHORUS [LEVEL] (p.64)

■ Delay



Este efecto añade un sonido retardado al sonido original, y crea un efecto tipo eco.

DELAY [TIME]/[FEEDBACK]/[LEVEL] (p.65)

¿Qué es el MIDI?

El MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es un estándar mundial para intercambiar información musical entre ordenadores e instrumentos musicales electrónicos. El MIDI no “trabaja” con la información de “audio” en sí, sino que manipula la información de interpretación musical en formato digital. Las señales digitales manipuladas con el MIDI se conocen como mensajes MIDI.

Todos los aparatos con conectores MIDI pueden conectarse mediante cables MIDI para intercambiar información musical, independientemente del fabricante o modelo.

MIDI IN: Este conector recibe los mensajes MIDI procedentes de un aparato MIDI externo.

MIDI OUT: Este conector transmite los mensajes MIDI desde el JP-8000.

MIDI THRU: Los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN vuelven a transmitirse de manera inmediata desde este conector.

Canales MIDI

El MIDI puede transmitir muchas cadenas de datos a través de un único cable. Esto es posible gracias al concepto de “canales MIDI”. Existen 16 canales MIDI: 1-16. Los mensajes MIDI se reciben cuando los canales de los aparatos transmisor y receptor coinciden.

En el JP-8000, el canal de recepción y el canal de transmisión se comparten. Si ajusta el canal MIDI de las Partes Superior e Inferior para que coincida con los ajustes de canal de un aparato MIDI externo, los mensajes MIDI se transmitirán y recibirán por este canal.

Principales Mensajes MIDI Utilizados por el JP-8000

El MIDI incluye una gran variedad de mensajes que pueden utilizarse para transmitir diversos tipos de información. Los mensajes MIDI pueden dividirse entre los que se manipulan separadamente para cada canal (Mensajes de Canal) y los que se manipulan independientemente del canal (Mensajes de sistema). Los principales tipos de mensajes MIDI utilizados por el JP-8000 son los siguientes.

Mensajes de canal

Estos mensajes se utilizan para transmitir operaciones de la interpretación musical. La mayoría de mensajes MIDI son de este tipo.

■ Activación de nota

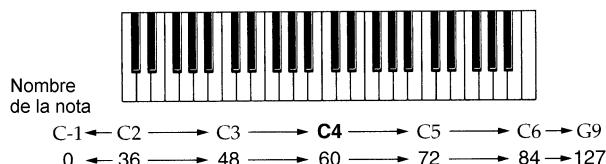
Este mensaje se transmite al pulsar una tecla. Los mensajes de Activación de nota incluyen la siguiente información, que se transmite en un único mensaje.

Nota activada: se ha pulsado una tecla

Número de nota: la tecla (número) que se ha pulsado

Velocidad: la fuerza (velocidad) de pulsación

Los números de nota se expresan como un número entre 0 y 127; el Do central (C4) es el número 60.



■ Desactivación de nota

Este mensaje se transmite al soltar una tecla. Al recibirse este mensaje el sonido de esta tecla se desactivará. Los mensajes de Desactivación de nota incluyen la siguiente información, que se transmite en un único mensaje.

Nota desactivada: se ha soltado una tecla

Número de nota: la tecla (número) que se ha soltado

Velocidad: la fuerza (velocidad) con que ha soltado la tecla

■ Pitch Bend

Este mensaje indica la posición hasta la que ha desplazado la palanca de pitch bend.

■ Aftertouch

Este mensaje indica la fuerza con que ha aplicado presión al teclado después de tocar una nota. Existen dos tipos de mensajes de aftertouch: Aftertouch de Canal, que controla todo un canal, y Aftertouch Polifónico, que controla las notas individualmente. En el JP-8000 pueden utilizarse los Ajustes de Transmisión/Recepción (p.89) para asignar el aftertouch a un controlador del panel.

* El teclado del JP-8000 no es sensible a Aftertouch.

■ Cambio de Programa

Este mensaje se utiliza para seleccionar sonidos. En el JP-8000, los números de programa 1-128 de este mensaje seleccionarán Patches o Performances (p.94).

■ Cambio de Control

Estos mensajes se utilizan para crear expresión musical.

En el JP-8000, los mensajes de Selección de Banco (CC# (Número de Controlador) 0, CC#32) se utilizan junto con los mensajes de Cambio de Programa para seleccionar Patches o Performances (p.94). La Modulación (CC#1), la Panoramización (CC#10), la Expresión (CC#11) y el Mantenimiento (CC#64) pueden controlarse con pedales o con la palanca de modulación para añadir expresividad a la interpretación (p.73). Con los Ajustes de Transmisión/Recepción (p.89) pueden asignarse otros mensajes de cambio de control a diferentes deslizadores y mandos y al Controlador de Cinta.

Mensajes de Sistema

Esta categoría incluye los mensajes exclusivos, los mensajes utilizados para la sincronización y los mensajes que garantizan el correcto funcionamiento del sistema MIDI. De todos estos, el JP-8000 utiliza básicamente los mensajes exclusivos.

■ Mensajes Exclusivos

Los mensajes exclusivos transmiten información entre aparatos del mismo fabricante y modelo (o modelo compatible) para intercambiar información única de estos aparatos (como información de ajustes del sonido).

Si el MIDI sólo pudiera utilizarse para transmitir mensajes definidos por la especificación MIDI, no sería posible transmitir mensajes únicos de un fabricante o de un instrumento concreto. Por ello, cada fabricante define su propio formato de mensajes exclusivos, y utiliza este formato para transmitir este tipo de información.

En el JP-8000, los Ajustes de Transmisión/Recepción (p.89) permiten asignar mensajes exclusivos a los mandos y deslizadores. Además, los mensajes exclusivos pueden utilizarse para transmitir información, como los ajustes de Patch, a un secuenciador para guardarla allí (“Guardar Ajustes en un Secuenciador Externo (Volcado General)” p.97).

El Diagrama de Aplicación MIDI

El MIDI manipula una gran variedad de mensajes relacionados con la interpretación, pero los tipos de mensajes que pueden transmitirse o recibirse en cada tipo de aparato son diferentes. El Diagrama de Aplicación MIDI que se incluye en el manual del usuario de todos los aparatos MIDI permite saber a primera vista los tipos de mensajes MIDI que se pueden transmitir y recibir en un aparato concreto. Los tipos de mensajes marcados con una “O” en ambos diagramas podrán intercambiarse entre los dos aparatos.

Solucionar Problemas

Si no puede oír ningún sonido, o si el instrumento no funciona de la manera esperada, compruebe en primer lugar los siguientes puntos. Si con ello no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con el personal del servicio técnico o con algún centro Roland.

* Roland no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de ajustes o información, ni por los daños que esto pueda conllevar.

No puede ponerse en marcha la unidad

■ ¿Ha conectado correctamente el cable al JP-8000 y a una toma de corriente?

Compruebe las conexiones del cable de alimentación.

Ningún sonido / volumen bajo

■ ¿Están activados los aparatos conectados?

Compruebe que el amplificador o el mezclador estén en marcha.

■ ¿Ha bajado el volumen?

Compruebe el volumen del JP-8000 y del amplificador o mezclador conectado.

■ ¿Puede oír sonido por los auriculares?

Si puede oír sonido a través de los auriculares es posible que los cables de conexión estén dañados, o que el amplificador o mezclador no funcione correctamente. Vuelva a comprobar los cables de conexión y los demás equipos.

■ ¿Ha seleccionado la reproducción de las Canciones de Demostración?

Pulse de manera simultánea [ARP HOLD] y [REC] de la sección Arpeggio/RPS para salir de la reproducción de las Canciones de Demostración.

■ ¿Ha desactivado el Comutador Local?

Active el Comutador Local (p.89).

■ ¿Los niveles de la sección AMP son bajos?

Compruebe los ajustes [LEVEL] de AMP (p.62).

■ ¿Es demasiado bajo el nivel de Sustain de la sección AMP?

Compruebe el ajuste [S] de la sección AMP (p.62).

■ ¿La frecuencia de la sección FILTER es demasiado baja?

Compruebe el ajuste [CUTOFF FREQ] de la sección FILTER (p.60).

■ ¿La frecuencia de la sección LFO 1 es demasiado baja?

Compruebe el ajuste [RATE] de la sección LFO 1 (p.63).

■ ¿Se han recibido mensajes MIDI de un aparato MIDI externo para bajar el volumen?

Compruebe el volumen.

■ ¿Coinciden los canales de transmisión y de recepción?

Compruebe que los canales de recepción y de transmisión del JP-8000 y del aparato MIDI externo coincidan (p.86).

■ ¿Está activado el Comutador de Disparo Individual?

Desactive el Comutador de Disparo Individual (p.88).

La afinación no es correcta

■ ¿Son correctos los ajustes de gama de la sección OSC 2?

Compruebe los ajustes [RANGE] de OSC 2 (p.57).

■ ¿Son correctos los ajustes Fine/Wide de la sección OSC 2?

Compruebe los ajustes [FINE/WIDE] de OSC 2 (p.57).

■ ¿Es correcto el ajuste de Transposición de Parte?

Compruebe el ajuste de Transposición de Parte (p.72).

■ ¿Es correcto el ajuste de Afinación General?

Compruebe el ajuste de Afinación General (p.90).

■ ¿Se ha recibido un mensaje de Pitch Bend de un aparato MIDI externo que ha dejado la afinación "bloqueada"?

Desplace la palanca de Pitch Bend.

No pueden seleccionarse sonidos

■ ¿Ha desactivado el Comutador Local?

Active el Comutador Local (p.89).

■ ¿Ha desactivado el Comutador de Transmisión/Recepción de Cambio de Programa?

Active el Comutador de Transmisión/Recepción de Cambio de Programa (p.90).

Las notas dejan de sonar bruscamente

■ ¿Ha seleccionado Mono/Legato?

Al seleccionar Mono o Legato sólo sonará una nota a la vez aunque pulse dos o más teclas. Si desea tocar dos o más notas simultáneas, pulse [MONO] para que se apague su indicador y seleccionar así Poly.

■ ¿Ha superado la polifonía máxima permitida?

El JP-8000 puede producir un máximo de 8 notas a la vez. No es posible hacer sonar más notas a la vez.

El sonido es distorsionado

■ ¿El ajuste de nivel de la sección AMP es demasiado alto?

Compruebe el ajuste [LEVEL] de la sección AMP (p.62).

Se oye un "clic" al pulsar/soltar una tecla

En algunos sonidos es posible que oiga un "clic" al pulsar o soltar una tecla. (Esto será así en algunos sonidos y no en otros.) Esto es debido a unos ajustes de Tiempo de Ataque y de Tiempo de Desvanecimiento para el filtro/amplificador, y es útil para crear el sonido de ataque de un órgano.

Si desea evitar este sonido, ajuste unos tiempos de Ataque y de Desvanecimiento más largos para la sección de filtro y la sección de amplificador, y disminuya la Profundidad de Envolvente de la sección de filtro.

Los mensajes MIDI no se transmiten / reciben correctamente

■ ¿Son correctos los diferentes ajustes de canal MIDI?

Compruebe los ajustes de canal MIDI de Parte y de canal de Control de Performance (p.86, p.89).

■ ¿Son correctos los ajustes de los diferentes comutadores de transmisión/recepción?

Compruebe los ajustes del Comutador de Transmisión / Recepción de Cambio de Programa (p.90) y del Comutador de Recepción de Mensajes Exclusivos (p.90).

■ ¿Es correcto el ajuste de Número de ID de Aparato?

Ajuste el Número de ID de Aparato que haya utilizado al grabar la información exclusiva en el secuenciador (p.89).

■ ¿Es correcto el ajuste de Volcado General (tipo)?

Compruebe el ajuste de Volcado General (p.98).

■ ¿Está reproduciendo el secuenciador al tempo correcto?

Reproduzca el secuenciador al tempo que haya utilizado al grabar la información exclusiva (p.98).

Mensajes de Error

Si realiza alguna operación incorrecta, o si la operación no puede ejecutarse, aparecerá un mensaje de error. Consulte las siguientes explicaciones y aplique las soluciones sugeridas.

Battery Low!

Causa: La pila de seguridad interna (la pila que conserva la información de la memoria de usuario) se está descargando.

Acción: Póngase en contacto con su distribuidor o con un Centro Roland para que cambien la pila.

Check Sum Error!

Causa: La información exclusiva no se recibe correctamente. Es posible que el valor de la Suma de Comprobación no se correcto, o que falle algo en el cable MIDI.

Acción 1: Compruebe el valor de la Suma de Comprobación. Si es incorrecto, corrija el valor y vuelva a ejecutar la operación.

Si la Suma de Comprobación que se transmite es correcta, pruebe lo siguiente:

Acción 2: Vuelva a ejecutar la operación utilizando un cable MIDI diferente y tan corto como sea posible.

Acción 3: Si ha conectado otro aparato MIDI (como un aparato con una función MIDI Thru) entre el aparato transmisor y el JP-8000 (aparato receptor), desconecte este aparato MIDI y conecte directamente el aparato transmisor al JP-8000 (aparato receptor). Vuelva a ejecutar la operación.

Si con ello no consigue solucionar el error, póngase en contacto con su distribuidor Roland.

Memory Damaged!

Causa: La información de la memoria de usuario se ha dañado.

Acción: Póngase en contacto con su distribuidor o con un Centro Roland.

Memory Full!

Causa: La Memoria de Usuario está llena y no es posible seguir grabando o editando.

Acción: Borre la información que no necesite.

MIDI Buff. Full!

Causa: Se ha recibido más información MIDI que la que puede procesar el JP-8000.

Acción: Reduzca la cantidad de información MIDI que recibe el JP-8000.

MIDI Off Line!

Causa: Hay un problema con las conexiones de los cables MIDI.

Acción: Compruebe que el cable MIDI no esté desconectado o dañado.

Rx Data Error!

Causa: Los mensajes MIDI no pueden recibirse correctamente.

Acción: Si este mensaje de error aparece repetidamente, el problema estará en el contenido de los mensajes MIDI.

Lista de Parámetros

Parámetros de Patch

Parámetro		Nombre Completo	Valor
NOMBRE		Nombre del Patch	Caracteres ASCII (máx. 16)
Sección LFO1	WAVEFORM	Forma de Onda de LFO1	TRI, SAW, SQR, S/H
	RATE	Frecuencia de LFO1	0-127
	FADE	Fundido de LFO1	0-127
Sección OSC COMMON	OSC BALANCE	Balance del Oscilador	-64 (OSC1) - +63 (OSC2)
	RING	Commutador del Modulador en Anillo	OFF, ON
	X-MOD DEPTH	Profundidad de Modulación Cruzada	0-127
	LFO1&ENV DESTINATION	Destino de LFO1 y Envolvente	OSC1+2, OSC2, X-MOD DEPTH
	LFO1 DEPTH	Profundidad de LFO1 del Oscilador	-64 - +63
	ENV DEPTH	Profundidad de la Envolvente del Oscilador	-64 - +63
	A	Tiempo de Ataque de la Envolvente del Oscilador	0-127
Sección OSC1	D	Tiempo de Caída de la Envolvente del Oscilador	0-127
	WAVEFORM	Forma de Onda de OSC1	SUPER SAW, TRIANGLE MOD, NOISE, FEEDBACK OSC, SQR(PWM), SAW, TRI
	CTRL1	Control 1 de OSC1	0-127
Sección OSC2	CTRL2	Control 2 de OSC1	0-127
	WAVEFORM	Forma de Onda de OSC2	SQR(PWM), SAW, TRI
	SYNC	Commutador de Sincronización	OFF, ON
	RANGE	Gama de OSC2	.WIDE, -24 - +24, +WIDE
	FINE/WIDE	Afinación Precisa/Amplitud de OSC2	-50 - +50 cent. / -4 - 0 oct. / 0 - +4 oct.
Sección FILTER	PULSE WIDTH	Amplitud de Impulso de OSC2	0-127
	PWM DEPTH	Profundidad de PWM de OSC2	0-127
	TYPE	Tipo de Filtro	HPF, BPF, LPF
	-12dB/-24dB	Perfil de Corte	-12dB/oct, -24dB/oct
Sección AMP	CUTOFF FREQ	Frecuencia de Corte	0-127
	RESONANCE	Resonancia	0-127
	KEY FOLLOW	Seguimiento de Teclado de la Frecuencia de Corte	-64 - +63
	LFO1 DEPTH	Profundidad de LFO1 del Filtro	-64 - +63
	ENV DEPTH	Profundidad de la Envolvente del Filtro	-64 - +63
	A	Tiempo de Ataque de la Envolvente del Filtro	0-127
	D	Tiempo de Caída de la Envolvente del Filtro	0-127
Sección TONE CONTROL	S	Nivel de Sustain de la Envolvente del Filtro	0-127
	R	Tiempo de Desvanecimiento de la Envolvente del Filtro	0-127
	LEVEL	Nivel del Amplificador	0-127
Sección CHORUS	AUTO/MANUAL	Panorama Automático/Commutador de Panorama Automático	OFF, AUTO PAN, MANUAL PAN
	LFO1 DEPTH/PAN	Profundidad de LFO1 del Amplificador	-64(I) - +63(D)
	A	Tiempo de Ataque de la Envolvente del Amplificador	0-127
	D	Tiempo de Caída de la Envolvente del Amplificador	0-127
	S	Nivel de Sustain de la Envolvente del Amplificador	0-127
	R	Tiempo de Desvanecimiento de la Envolvente del Amplificador	0-127
Sección DELAY	BASS	Control de los Graves del Sonido	-64 - +63
	TREBLE	Control de los Agudos del Sonido	-64 - +63
Sección KEYBOARD	LEVEL	Nivel de Chorus	0-127
Sección KEYBOARD	TIME	Tiempo de Retardo	0-127
	FEEDBACK	Feedback de Retardo	0-127
	LEVEL	Nivel de Retardo	0-127
Sección LFO2	VELOCITY	Commutador de Velocidad	OFF, ON
	PORRAMENTO	Commutador de Portamento	OFF, ON
	TIME	Tiempo de Portamento	0-127
	MONO	Commutador de Mono	OFF, ON
	LEGATO	Commutador de Legato	OFF, ON
	OSC SHIFT	Desplazamiento del Oscilador	-2OCT - +2OCT
Sección LFO2	RATE	Frecuencia de LFO2	0 - 127
	DEPTH SELECT	Selección de Profundidad	PITCH, FILTER, AMP
	DEPTH (PITCH)	Profundidad de LFO2 de la Afinación	-64 - +63
	DEPTH (FILTER)	Profundidad de LFO2 del Filtro	-64 - +63
	DEPTH (AMP)	Profundidad de LFO2 del Amplificador	-64 - +63

Sección CONTROLLER	RIBBON ASSIGN VELOCITY ASSIGN BEND RANGE (UP) BEND RANGE (DOWN)	Asignación de Cinta Asginación de Velocidad Gama de Bend a Agudos Gama de Bend a Graves	-127 - +127/-100 - +100/-50 - +50 -127 - +127/-100 - +100/-50 - +50 0 - 24 semitonos 0 - 24 semitonos
[EFFECT] ([8])	Chorus Type	Típo de Chorus	SUPER CHORUS SLW/MID/FST/CLR FLANGER SLOW/DEEP/FAST DEEP PHASING SLW JET PHASING TWISTING FREEZE PHASE 1/2 PANNING L R/R L/SHORT MONO SHORT/LONG
	Delay Type	Típo de Retardo	

Parámetros de Performance

Parámetro	Nombre Completo		Valor
NOMBRE		Nombre de la Performance	Caracteres ASCII (máx. 16)
Sección KEY & PANEL	KEY MODE PANEL SELECT	Modo de Teclado Selección del Panel	SINGLE, DUAL, SPLIT LOWER&UPPER, LOWER, UPPER
Sección ARPEGGIATOR/RPS	ON/OFF MODE RANGE ARP HOLD TEMPO	Commutador de Arpeggio Modo de Arpeggio Gama del Arpeggio Mantenimiento del Arpeggio Tempo	OFF, ON UP, DOWN, UP&DOWN, RANDOM, RPS 1OCT - 4OCT OFF, ON 20-250
[PFM COMMON] ([1])	Part Detune Output Assign Pedal Assign Voice Assign (Sólo Modo Dual y Split) Split Point (Sólo Modo Split) Arpeggio Dest (Sólo Modo Dual) Arp Beat Pattern	Desafinación de Parte Asignación de Salida Asignación de Pedal Asignación de Voces Punto de División Destino del Arpeggio Patrón de Tiempos del Arpeggio	-50 - +50 MIX OUT, PARALLEL OUT OF, MODULATION:CC01, PANPOT:CC10, EXPRESSION:CC11, LFO1 RATE-RIBBON DOWN 6-2, 5-3, 4-4, 3-5, 2-6 C-1 - G-9 LOWER&UPPER, LOWER, UPPER 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTA-A1-11, PORTA-B1-15, SEQUENCE-A1-7, SEQUENCE-B1-5, SEQUENCE-C1-2, SEQUENCE-D1-8, ECHO1-3, MUTE1-16, STRUMMING1-8, REFRAIN1-2, PRECUSSION1-4, WALKING BASS, HARP, RANDOM
[INDIV TRIG] ([3])	Indy Trig Switch Trig Destination Trig Source CH Trig Source Note	Commutador de Disparo Individual Destino del Disparo Individual Canal Origen del Disparo Individual Nota Origen del Disparo Individual	OFF, ON FILTER, AMP, FILTER & AMP 1-16 C-1 - G-9, ALL

Parámetros de Parte de Performance

Parámetro	Nombre Completo		Valor
[PFM PART] ([2])	Part Transpose Part MIDI CH Chorus Sync	Transposición de Parte Canal MIDI de Parte Sincronización de Chorus	-24 - +24 semitonos 1-16, OFF OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(), 1/8, 1/4(3), 1/8(), 1/4, 1/2(3), 1/4(), 1/2, 1/1(3), 1/2(), 1/1, 2/1(3), 1/1(), 2/1, 3-8 MEASURES, LFO1
	Delay Sync	Sincronización del Retardo	OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(), 1/8, 1/4(3), 1/8(), 1/4, 1/2(3), 1/4(), 1/2
	LFO Sync	Sincronización de LFO	OFF, 1/16, 1/8(3), 1/16(), 1/8, 1/4(3), 1/8(), 1/4, 1/2(3), 1/4(), 1/2, 1/1(3), 1/2(), 1/1, 2/1(3), 1/1(), 2/1, 3-8 MEASURES

Parámetros de Sistema

Parámetro		Nombre Completo	Valor
Sección KEYBOARD	KEYBOARD SHIFT	Desplazamiento del Teclado	-2OCT - +2OCT
Sección RIBBON CONTROLLER	RELATIVE HOLD	Relativo de Cinta Mantenimiento de Cinta	OFF, ON OFF, ON
[MIDI PRM] ([4])	Perform Ctrl CH Remote Ctrl CH Device ID Tx/Rx Edit Mode Tx/Rx Setting	Canal de Control de Performance Canal de Control Remoto Número de ID de Aparato Modo Editar Transmisión/Recepción Ajuste de Transmisión/Recepción	1-16, OFF 1-16, ALL, OFF 17-32 MODE1, MODE2 OFF, MODULATION:CC01-CC31, CC33-PHASER:CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE
[MIDI SW] ([5])	Local Switch MIDI Sync Tx/Rx Edit SW Rx Exclusive SW Tx/Rx ProgChg SW	Commutador Local Commutador de Sincronización MIDI Commutador de Edición de Transmisión/Recepción Commutador de Recepción de Mensajes Exclusivos Commutador de Transmisión/Recepción de Cambios de Programa	OFF, ON OFF, ON OFF, ON OFF, ON ON, PC, BANK SEL+PC
[SETUP] ([6])	Master Tune Power Up Mode LCD Contrast Pattern Trig Qtz Motion Restart Motion Set	Afinación Principal Modo de Puesta en marcha Contraste de la LCD Cuantizar Disparo de Patrón Reiniciar Movimiento Grupo de Movimientos	427.5 - 452.9 Hz PERFORM P:11, LAST-SET 1-8 OFF, BEAT, MEASURE OFF, ON SET A, SET B

Parámetros de Grabación

Parámetro		Nombre Completo	Valor
Pattern	Loop Length Input Quantize Gate Time Ratio Metronome	Longitud de Bucle de Patrón Cuantizar Entrada Relación de Tiempo de Compuerta Metrófono de Patrón	1-4 compases OFF, 1/16(3), 1/16, 1/8(3), 1/8, 1/4(3), 1/4 REAL, STACCATO, 33%, 50%, 66%, 100% Type1: VOLUME 4-1 OFF Type2: VOLUME 1-4
Motion	Loop Length Metronome	Longitud del Bucle de Movimiento Metrófono de Movimiento	1-8 compases Type1: VOLUME 4-1 OFF Type2: VOLUME 1-4

Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción

Parámetro		MODE1	MODE2 (Ajustes Originales)
Sección LFO1	RATE FADE	GENERAL:CC16 EXCLUSIVE	GENERAL:CC16 CC20
Sección OSC COMMON	OSC BALANCE X-MOD DEPTH LFO1 DEPTH ENV DEPTH A D	BALANCE:CC08 SOUND-CTL1:CC70 GENERAL3:CC18 EXCLUSIVE EXCLUSIVE EXCLUSIVE	BALANCE:CC08 SOUND-CTL1:CC70 GENERAL3:CC18 CC25 CC26 CC27
Sección OSC1	CTRL1 CTRL2	FOOT-TYPE:CC04 SOUND-CTL7:CC76	FOOT-TYPE:CC04 SOUND-CTL7:CC76
Sección OSC2	RANGE FINE/WIDE PULSE WIDTH PWM DEPTH	EXCLUSIVE SOUND-CTL8:CC77 SOUND-CTL9:CC78 SOUND-CTL10:CC79	CC21 SOUND-CTL8:CC77 SOUND-CTL9:CC78 SOUND-CTL10:CC79
Sección FILTER	CUTOFF RREQ RESONANCE KEY FOLLOW LFO1 DEPTH ENV DEPTH A D S R	SOUND-CTL5:CC74 SOUND-CTL2:CC71 EXCLUSIVE GENERAL4:CC19 GENERAL6:CC81 GENERAL7:CC82 GENERAL8:CC83 EXCLUSIVE EXCLUSIVE	SOUND-CTL5:CC74 SOUND-CTL2:CC71 CC30 GENERAL4:CC19 GENERAL6:CC81 GENERAL7:CC82 GENERAL8:CC83 CC28 CC29
Sección AMP	LEVEL LFO1 DEPTH/PAN A D S R	VOLUME:CC07 GENERAL5:CC80 SOUND-CTL4:CC73 SOUND-CTL6:CC75 EXCLUSIVE SOUND-CTL3:CC72	VOLUME:CC07 GENERAL5:CC80 SOUND-CTL4:CC73 SOUND-CTL6:CC75 CC31 SOUND-CTL3:CC72
Sección TONE CONTROL	BASS TREBLE	TREMOLO:CC92 PHASER:CC95	TREMOLO:CC92 PHASER:CC95
Sección CHORUS	LEVEL	CHORUS:CC93	CHORUS:CC93
Sección DELAY	TIME FEEDBACK LEVEL	EFFECT-CTL1:CC12 EFFECT-CTL2:CC13 CELESTE:CC94	EFFECT-CTL1:CC12 EFFECT-CTL2:CC13 CELESTE:CC94
Sección KEYBOARD	TIME	PORTA-TIME:CC05	PORTA-TIME:CC05
Sección LFO2	RATE DEPTH (PITCH) DEPTH (FILTER) DEPTH (AMP)	GENERAL2:CC17 EXCLUSIVE EXCLUSIVE EXCLUSIVE	GENERAL2:CC17 CC22 CC23 CC24
RIBBON UP*			AFTERTOUCH
RIBBON DOWN*			BREATH:CC02

* Los Ajustes de Transmisión/Recepción del controlador de cinta son válidos independientemente de si el Modo Editar Transmisión/Recepción está ajustado a MODE1 o a MODE2

Aplicación MIDI

Consulte las páginas 117-128 del manual en inglés

Especificaciones

Sección del Sintetizador

■ Partes

2 (Superior/Inferior)

■ Polifonía máxima

8 Voces

■ Formas de onda

SUPER SAW
TRIANGLE MOD
NOISE
FEEDBACK OSC
SQUARE (PWM)
SAW
TRIANGLE

■ Efectos

Control del Sonido
Chorus
Retardo

■ Memoria Interna

Patches	Usuario:	128
	Predefinidos:	128
Performances	Usuario:	64
	Predefinidas:	64

■ Controladores

Controlador de Cinta
Palanca de Pitch Bend/Modulación
Pedal de Expresión (Opcional)
Pedal Sustain (Opcional)

Sección Arpeggiator/RPS

■ Modo de Arpeggio

UP
DOWN
UP&DOWN
RANDOM

■ Información de Patrón (Memoria Interna)

Patrones: 48
Longitud de bucle máxima (Compases): 4

■ Resolución

24 pulsaciones por nota negra

■ Método de Grabación

A tiempo real

■ Tempo

20 a 250

Sección Motion Control

■ Información de Movimiento (Memoria Interna)

Movimientos: 4
Longitud de bucle máxima (Compases): 8

■ Método de Grabación

A tiempo real

■ Tempo

20 a 250

Otros

■ Teclado

49 teclas (con Velocidad)

■ Pantalla

16 caracteres, 2 líneas (LCD con iluminación posterior)

■ Conectores

Conectores MIDI (IN, OUT)
Jack de salida (L(MONO), R)
Jack Control Pedal
Jack Hold Pedal
Jack Phones

■ Alimentación

117 V CA, 230 V CA o 240 V CA

■ Consumo

24 W (117 V CA), 28 W (230 V CA), 20 W (240 V CA)

■ Dimensiones

925 (Ancho) x 349 (Largo) x 113 (Alto)

■ Peso

8,0 kg (sin cable de alimentación)

■ Accesorios

Manual del Usuario
Cable de alimentación

* En interés de la mejora del producto, las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

[Varios]

~	56, 57
~	56, 57, 63
~	56, 57, 63
~	63
~	63
-12dB/-24dB	60

A

activación de nota	68, 107
Afinación Precisa	57
Afinación Principal	90
afinación	90
aftertouch	89, 107
Agudos	25, 64, 106
Ajustes Originales	18, 91
Amplificador	62
Aplicación MIDI	117
área temporal	50
Armónicos	56
Arpegiador	32, 75
arpeggio	32, 75
Asignación de Cinta	33, 60
Asignación de Pedal	74
Asignación de Salida	85
Asignación de Velocidad	68, 88
Asignación de Voz	85
asterisco	27, 54
Auriculares	12, 16

B

Bajo	25, 64, 106
Balance del Oscilador	58
banco	20, 52
BPF (Filtro Pasa Banda)	59, 60

C

Cable de alimentación	12, 17
cable de audio	16
Cable MIDI	16, 107
cambio de control	89, 107
cambio de pitch bend	107
cambio de programa	90, 94, 107
Canal de Control de Performance	89
Canal MIDI de Parte	86
Canal MIDI	86, 87, 89, 107
Canal Origen del Disparo	88
Canción de Demostración	19
Cantidad de Feedback	56

Chorus	26, 64, 86, 106
Conector MIDI	12, 107
Comutador de Puesta en Marcha	12, 17
Comutador de Recepción de Mensajes Exclusivos	90
Comutador Local	89, 96
Comutador Tx/Rx Edit	90
Contraste de la LCD	90
Control 1	21, 55
Control 2	21, 55
Control del Movimiento	40, 81
Control del Sonido	25, 64, 106
Controlador de Cinta	11, 33, 60
controlador	48, 89, 96
Cuantizar Disparo de Patrón	77, 90
Cuantizar Entrada	37, 77
Cursor	28, 54

D

desactivación de nota	68, 107
Desafinación de Parte	85
Desafinación	55
Desplazamiento del Oscilador	71
Desplazamiento del Teclado	71
Destino del Arpeggio	76, 86
Destino del Disparo	88
Detener RPS	34
Diagrama de Aplicación MIDI	128
Disparo Individual	
Canal Origen del Disparo	88
Comutador de Disparo Individual	88
Destino del Disparo	88
Nota Origen del Disparo	88
Dual	46

E

editar	52
efectos	65, 106
Entrada de CA	12
envolvente	59, 61, 62, 105

F

Feedback	26, 65
Filtro	59, 105
Forma de Onda	
Forma de onda de LFO 1	24, 63
Forma de Onda de Oscilador 1	21, 55
Forma de Onda de Oscilador 2	57
Forma	56
Frecuencia de Corte	21, 22, 55, 60
Frecuencia	
Frecuencia de LFO 1	24, 63
Frecuencia de LFO 2	74

fuente de sonido	48, 89, 96
G	
Gama de Bend	67, 72
Gama	
Gama del Arpeggio.....	75
Gama del Oscilador 2	57
Grupo de Movimientos.....	82, 90
H	
HPF (Filtro Pasa Altos).....	59, 60
I	
Inicializar.....	18, 91
J	
jack de salida.....	12, 16
K	
Key & Panel	11
L	
Legato	70
LFO 1 y Destino de la Envoltene	58
LFO 1	24, 63
LFO 2	73
Longitud de bucle	
Longitud de Bucle del Movimiento	42, 83
Longitud de Bucle del Patrón	37, 77
LPF (Filtro Pasa Bajos)	59, 60, 105
M	
Mantenimiento	
Mantenimiento de Arpeggio	33, 75
Mantenimiento de Cinta	67
Pedal de Mantenimiento	12, 74
Manual	53
memoria	
memoria de sistema	50
memoria de usuario	50
memoria predefinida	50
mensaje de canal	107
mensaje de error	111
mensaje de nota	88
mensaje de sistema	108
Mensaje exclusivo.....	90, 108
Mensaje MIDI.....	107
Metrónomo	
Metrófono de Movimiento	43, 83
Metrófono de Patrón.....	37, 78
Mezcla.....	21, 55
MIDI.....	107
Modo de Puesta en Marcha.....	90
Modo de Teclado	45
Modo Tx/Rx Edit	89
Modulación Triangular.....	55

Modulador en Anillo.....	58
Mono	56, 70
Movimiento	
borrar un Movimiento	41, 84
grabar un Movimiento	42, 83
reproducir un Movimiento.....	40, 81
N	
Nivel de Sustain	
Nivel de Sustain del Amplificador.....	62
Nivel de Sustain del Filtro.....	61
Nivel	
Nivel del Amplificador	62
Nivel de Chorus	26, 64
Nivel de Retardo	26, 65
Noise	21, 55
Nombre de Patch.....	53
Nombre de Performance	28
Nota Origen del Disparo	88
Número de ID de Aparato	89
número de nota	107
número	20, 52
O	
Offset.....	55
onda cuadrada.....	56, 57, 63
onda de sierra	56, 57, 63
onda triangular.....	56, 57, 63
OSC COMMON	58
Oscilador 1	21, 55
Oscilador 2	57
Oscilador de Feedback	56
Oscilador DSP.....	8
P	
Palanca de Modulación.....	11, 73
Palanca de Pitch Bend	11, 72
panel frontal.....	10
Panel Posterior	12
Panel Select	21, 52
Panoramización Automática.....	62
Panoramización manual.....	62
panoramización	62
Parámetro de Performance	49
Común de Performance.....	49, 85
Parte de Performance.....	49, 86
parámetro de sistema	89
parámetro	52
parcial	104
Parte	49
Patch	
guardar un Patch	53
Patch Predefinido.....	50
Patch de Usuario	50
seleccionar un Patch	52
Patcher MIDI	94
Patrón de Tiempos del Arpeggio.....	76, 86

Patrón	
borrar un Patrón.....	35, 80
copiar un Patrón.....	80
grabar un Patrón.....	36, 78
reproducir un Patrón.....	34, 76
Pedal	
Pedal Comutador.....	16, 74
Pedal de Control	12, 74
Pedal de Expresión.....	16, 74
Pedal de Mantenimiento.....	12, 74
Perfil de Corte.....	60
Performance	
guardar una Performance	27
Performance Predefinida.....	50
Performance de Usuario.....	50
seleccionar una Performance.....	20
polifonía máxima	48
Portamento	70
Profundidad (LFO 2).....	73
Profundidad de Envolvente	
Profundidad de la Envolvente del Filtro	59
Profundidad de Envolvente del Oscilador.....	61
Profundidad de LFO 1	
Profundidad de LFO1 del Amplificador	62
Profundidad de LFO1 del Filtro	61
Profundidad de LFO1 del Oscilador.....	58
Profundidad de LFO 2.....	73
Profundidad de Modulación Cruzada	58
Profundidad de PWM	56, 58
Punto de División	46, 85
PW (Amplitud de Impulso).....	56, 58
PWM (Modulación de la Amplitud de Impulso) ...	56, 58
R	
Reiniciar Movimiento	82, 90
Relación de Tiempo de Compuerta.....	37, 78
Relative	67
Reloj MIDI	90
Resonancia	21, 23, 56, 60
Retardo	26, 65, 86, 106
Ribbon Scope	53
RPS.....	34, 76
S	
Sample and Hold	63
secuenciador	48, 96
Seguimiento del Teclado.....	60
selección de banco	90, 94, 107
Selección de Profundidad.....	73
Sincronización de Chorus.....	86

Sincronización del LFO	87
Sincronización del Retardo	86
Sincronización MIDI	90
Sincronización	
Sincronización de Chorus.....	86
Sincronización de LFO	87
Sincronización de Oscilador2.....	57
Sincronización de Retardo.....	86
Sincronización MIDI.....	90
Single	45
Split	46
Super Saw	21, 55
T	
Tempo	32, 75
Temporary Scope.....	53
Tiempo de Ataque	
Tiempo de Ataque del Amplificador	62
Tiempo de Ataque del Filtro	61
Tiempo de Ataque del Oscilador.....	59
Tiempo de Caída	
Tiempo de Caída del Amplificador	62
Tiempo de Caída del Filtro	61
Tiempo de Caída del Oscilador.....	59
Tiempo de Desvanecimiento	
Tiempo de Desvanecimiento del Amplificador.....	62
Tiempo de Desvanecimiento del Filtro	61
Tiempo de Fundido	63
Tiempo de Portamento.....	71
Tiempo de Retardo.....	25, 65
Tiempo	26, 65
Tipo de Chorus	26, 64
Tipo de Retardo	65
Tipo	59
Transposición de Parte	72, 86
tremolo.....	25, 64, 106
Tx/Rx ProgChg SW.....	90
Tx/Rx Setting.....	89
V	
Velocidad.....	68, 107
Velocity Scope.....	53
vibrato	11, 73, 106
Volcado General	97
voz	48
W	
Wide	57
wow	73, 106

