

JUNO-G

SINTETIZADOR AMPLIABLE DE 128 VOCES
con Grabador de Canciones de AUDIO/MIDI

Manual del Usuario

Gracias y enhorabuena por haber elegido el JUNO-G de Roland.

Antes de utilizar la unidad lea detenidamente las secciones: "UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD" y "PUNTOS IMPORTANTES" (p. 2; p. 4). Estos apartados contiene información importante acerca del uso correcto de la unidad. Además, con el fin de familiarizarse con todas las prestaciones proporcionadas por la unidad, debe leer íntegramente el Manual del Usuario y tenerlo a mano para futuras consultas

Convenciones de Estilo de Este Manual

Los botones de funciones se presentan entre corchetes []; p.ej., [REC].

Las referencias del tipo (p. **) indican páginas en las que puede realizar consultas pertinentes.

Se utilizan los siguientes símbolos.

NOTE Indica un punto importante; cerciórese de leerlo.

MEMO Indica un recordatorio sobre un ajuste o una función, léalo cuando desee.

TIP Indica una sugerencia útil para el funcionamiento de la unidad; léala cuando precisa.

cf. Indica información de referencia; léalo cuando precisa.

TERM Indica la explicación de un término; léalo cuando precisa.

* Las explicaciones de este manual incluyen figuras que representan lo que se muestra en la pantalla. Tenga presente que su unidad puede disponer de una versión nueva y mejorada del sistema (p.ej. que incluye sonidos nuevos) de forma que lo que ve a en la pantalla no siempre coincidirá con lo que sale en el manual.

IMPORTANTE: LOS CABLES ELÉCTRICOS ESTÁN COLOREADOS SEGÚN EL CÓDIGO SIGUIENTE.

AZUL: NEUTRO
MARRÓN: CONECTADO

Como puede ser que los colores de los cables eléctricos de este aparato no correspondan con las marcas de color que identifican los terminales de su enchufe, proceda del modo siguiente:

El cable de color AZUL debe conectarse al terminal marcado con una N o de color NEGRO.

El cable de color MARRÓN debe conectarse al terminal marcado con una L o de color ROJO.

Bajo ninguna circunstancia debe conectar ninguno de los cables mencionados anteriormente al terminal de tierra de un enchufe de tres pins.

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

 AVISO	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
 PRECAUCIÓN	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En el caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario. 
 - No abra (ni efectúe modificaciones internas) en la unidad ni en el adaptador AC (La única excepción sería donde lo indica expresamente el manual para instalar opciones instalables por el usuario; vea p. 174, p. 176.) 
 - No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos internos (excepto en el caso de que el manual le de instrucciones específicas que le indiquen que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que aparecen listados en la página "Información" 
- No utilice jamás la unidad en lugares que estén:
- Sujetos a temperaturas extremas (p. ej. expuesta a la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de una estufa, encima de un equipo que genere de calor); o 
 - Mojados (como baños, lavaderos, sobre suelos mojados); o 
 - Húmedos; o
 - Expuestos a la lluvia; o
 - Sucios o llenos de polvo; o
 - Sujetos a altos niveles de vibración.
- Esta unidad debe utilizarse sólo con el soporte (KS-12) recomendado por Roland. 

AVISO

- Al utilizar el soporte (KS-12) recomendado pro Roland, el rack o el soporte debe colocarse con cuidado de forma que quede nivelado y estable. Si opta por no utilizar un rack o soporte, asegúrese de que coloque siempre la unidad en posición nivelada y que permanezca estable. No la coloque nunca sobre soportes que puedan tambalearse ni sobre superficies inclinadas. 
- Utilice sólo el adaptador AC especificado (de la serie PSA) y asegúrese de que el voltaje de la instalación corresponde al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar un voltaje diferente, por lo que, si los usa, puede causar daños, un mal funcionamiento o descarga eléctrica. 
- Use sólo el cable de alimentación acoplado a la unidad. Asimismo, el cable de alimentación suministrado no debe utilizarse con ningún otro aparato. 
- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede crear fácilmente un peligro de descarga o de incendio. No utilice nunca un cable de alimentación que haya sido dañado! 
- Esta unidad, ya sea por sí sola o en combinación con un amplificador y unos auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que pueden llegar a provocar una pérdida auditiva permanente. No haga funcionar la unidad durante largos períodos de tiempo a un nivel de volumen alto o a niveles que no sean agradables para su oído. Si experimenta una pérdida de audición o escucha zumbidos en el oído, deje de utilizar la unidad y consulte a un otorrinolaringólogo. 

⚠ AVISO

- No permita que ningún objeto (p.ej. material inflamable, monedas, alfileres); ni líquido de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad. Al instalar la Placa de Ampliación de Ondas (Serie SRX) o memoria (DIMM), tenga especial cuidado. 

Apague inmediatamente la unidad, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente y consulte a su proveedor, al Centro de Servicios Roland más cercano o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que le indicamos en la página "Información" cuando:



- El adaptador AC o el cable de alimentación se haya dañado; o
- Hayan caído objetos dentro de la unidad o algún líquido se ha introducido en la unidad; o
- La unidad ha quedado expuesta a la lluvia (o está mojada); o
- La unidad no funciona, aparentemente, con normalidad o funciona de forma muy distinta

- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las normas básicas para el funcionamiento seguro de la unidad. 

- Proteja la unidad de golpes fuertes. (¡No deje que se caiga!) 

- No conecte la unidad a una toma de corriente en la que haya conectado un número excesivo de aparatos. Tenga especial cuidado cuando utilice alargos (cables de extensión) - la potencia total de los aparatos que ha conectado a la toma de corriente del alargó no debe exceder la potencia (vatios/amperios) que se recomienda para el alargó en cuestión. Cargas excesivas pueden hacer que el cable se recaliente y que, en algunos casos, llegue a derretirse. 

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte a su proveedor, al Centro de Servicio Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página "Información". 

- Antes de intentar instalar la placa de circuitos (serie SRX series; p. 174, DIMM; p. 176). apague la unidad y desconecte el adaptador AC 

- NO DEBE reproducir los discos CD-ROM en un reproductor de CDs convencionales. El nivel de sonido resultante podría provocar una pérdida permanente de oído. Asimismo, podría provocar daños en los altavoces u otros componentes de su sistema. 

⚠ PRECAUCIÓN

- Debe colocar la unidad y el adaptador CA de manera que su posición no impida su correcta ventilación. 

- Utilice la unidad (JUNO-G) sólo con soportes de Roland (KS-12). Otros soportes pueden ser inestables y provocar posibles lesiones. 

- Cuando conecte o desconecte la unidad de una toma de corriente, coja sólo el extremo del enchufe o el cuerpo del adaptador. 

- A menudo, debe desconectar el adaptador AC y limpiarlo utilizando un paño seco para quitar el polvo acumulado en sus clavijas. Además, si no piensa utilizar la unidad durante un largo periodo, desconecte el adaptador de la toma de corriente. Cualquier acumulación de polvo entre la clavija y el enchufe puede dar lugar a un aislamiento eléctrico deficiente y provocar un incendio 

- Intente evitar que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar siempre fuera del alcance de los niños 

- No se suba nunca encima de la unidad, ni coloque objetos pesados encima de ella. 

- No toque el adaptador CA ni sus clavijas con las manos mojadas cuando conecte o desconecte la unidad. 

- Antes de mover la unidad, desconecte el adaptador AC y todos los cables de aparatos externos. 

- Antes de limpiar la unidad, desconéctela y desenchufe el adaptador de la toma de corriente (p. 15). 

- Si se avecina una tormenta con relámpagos, desconecte el Adaptador AC de la toma de corriente. 

- Instale sólo las placas especificadas (serie SRX, DIMM). Retire sólo los tornillos especificados (p. 174, p. 176) 

- Si quita el tornillo del terminal de la toma de tierra o los tornillos fijan la tapa inferior del protector de la tarjeta PC, asegúrese de guardarlo fuera del alcance de los niños, para evitar que ellos los tragasen accidentalmente. 

PUNTOS IMPORTANTES

Además de lo que se ha recogido bajo el título “UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA” en las páginas 2 y 3, lea y observe lo que sigue:

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación en el que tenga conectado otro aparato controlado por un inversor (como por ejemplo, una nevera, una lavadora, un horno microondas o una unidad de aire acondicionado) o que tenga motor. Según la manera en la que se utilice el aparato en cuestión, el ruido de la fuente de alimentación puede provocar el mal funcionamiento de la unidad o hacer que genere ruido. Si no resulta práctico utilizar una toma de corriente separada, conecte un filtro de ruido de fuente de alimentación entre esta unidad y la toma.
- Después de largas horas de uso, el Adaptador CA empezará a generar calor. Esto es normal y no representa motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades, para así prevenir posibles daños o mal funcionamiento de altavoces o otros aparatos.

Colocación

- Usar la unidad cerca de etapas de potencia (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solventar el problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de interferencia.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Si utiliza aparatos de comunicación sin hilos como, por ejemplo, teléfonos móviles cerca de la unidad, pueden producir ruido. Dicho ruido podrá producirse cuando reciba o inicie una llamada. Si Vd. experimenta tal problema, debe alejar el aparato en cuestión de la unidad o apagarlo.
- No exponga el aparato a luz solar directa, ni lo coloque cerca de aparatos que desprendan calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Al mover la unidad a un entorno en que la temperatura y/o la humedad sea muy distinta a la de su entorno actual, puede que se forme condensación (gotas de agua) dentro de ella. Puede provocar daños en la unidad o su mal funcionamiento si la utiliza en este estado. Por eso, antes de utilizar la unidad, déjela unas horas para que se evapore completamente la condensación.
- No deje objetos encima del teclado. Esto puede provocar el mal funcionamiento de la unidad como, por ejemplo, que las teclas dejan de producir sonido.
- Según el material y la temperatura de la superficie sobre la que deja la unidad, es posible que las patas de goma de ésta decoloreen o dañen la superficie. Para evitarlo, puede colocar fieltro o tela debajo de las patas. Si lo hace, cerciórese de que la unidad no se desplace accidentalmente.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria de la unidad, utilice una gamuza suave y seca o bien una que haya sido ligeramente humedecida con agua. Para extraer la suciedad que todavía pueda quedar, utilice una gamuza impregnada en un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca gasolina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración.

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contenga la memoria de la unidad pueden perderse cuando repare la unidad. Debería tener una copia de seguridad de todos los datos importantes en una tarjeta de memoria o una copia escrita en soporte papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones que se llevan a cabo, se procura no perder datos. Sin embargo, en determinados casos (como por ejemplo, cuando el circuito que conecta con la memoria está averiado), no es posible restaurar los datos y Roland no asume responsabilidad alguna en cuanto a dichas pérdidas de datos.

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria pueden perderse irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o de una operación incorrecta de la unidad. Para no correr el riesgo de perder datos importantes, le recomendamos que realice periódicamente copias de seguridad de los datos importantes que tenga almacenados en la memoria de la unidad en una tarjeta de memoria.
- Desafortunadamente, no hay posibilidad de recuperar el contenido de los datos que hayan sido almacenados una vez se hayan perdido. Roland Corporation no asume responsabilidad alguna en cuanto a la pérdida de estos datos.
- Haga un buen uso de los botones de la unidad, de los deslizadores y de cualquier otro control; de la misma manera que cuando utilice sus jacks y conectores. Un mal uso puede provocar un mal funcionamiento.
- No golpee ni pulse fuertemente la pantalla.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano y nunca estirando del cable. De esta manera, evitará que se produzcan daños en cualquiera de los elementos internos del cable.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Cuando necesite transportar la unidad, meta la unidad en la caja (incluyendo las protecciones) en la que venía cuando la compró, si es posible. Si no es posible, deberá utilizar otros materiales de empaquetado equivalentes.
- Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; suministrado por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, corre el riesgo de que la unidad funcione mal y/o dañarla.
- Use un cable Roland para efectuar la conexión. Si utiliza un cable de conexión de otra marca, siga las siguientes precauciones.
 - Algunos cables contienen resistores. No utilice cables que contengan resistores para efectuar conexiones a esta unidad. El uso de dichos cables pueden hacer que el nivel de sonido sea muy bajo o incluso, inaudible. Para obtener información sobre las características técnicas de los cables, contacte con el fabricante del cable en cuestión.
- La sensibilidad del controlador D Beam cambia según la cantidad de luz que hay en el lugar donde se ubica la unidad. Si no funciona de la forma esperada, ajuste la sensibilidad para que sea la apropiada para la cantidad de luz que haya en el lugar.
- .

Antes de Utilizar Tarjetas

Utilizar Tarjetas de Memoria (p. 178)

- Al introducir la tarjeta, cerciórese de apretarla con firmeza hasta que quede puesta correctamente en la ranura.
- Nunca toque los terminales de la tarjeta de memoria. Asimismo, evite que se ensucien.
- La ranura para tarjetas PC acepta tarjetas de memoria CompactFlash. Los medios de almacenamiento Microdrive no son compatibles.
- Las tarjetas CompactFlash y SmartMedia (3.3 V) se fabrican utilizando componentes de alta precisión; manéjelas con cuidado, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - Con el fin de evitar daños en las tarjetas debido a la electricidad estática, cerciórese de descargar toda la electricidad estática de su cuerpo antes de manejar las tarjetas.
 - No deje que ningún metal entre en contacto con la zona de los contactos de las tarjetas ni toque metal Vd. mientras toque esta zona.
 - No doblar, dejar caer ni sujetar las tarjetas a golpes ni vibraciones.
 - No deje las tarjetas expuestas a la luz del sol directa, tampoco las deje en vehículos cerrados, ni en lugares similares (temperatura de almacenamiento: 0 a 50° C).
 - No deje que se mojen las tarjetas.
 - No desmonte ni modifique las tarjetas.

- * Todos los nombres de los productos mencionados en este documento son marcas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.
- * SmartMedia es una marca de Toshiba Corp.
- * CompactFlash y el logotipo  son marcas de SanDisk Corporation y licenciadas por CompactFlash association.
- * Roland Corporation es un licenciario autorizado de las marcas CompactFlash™ y el logotipoCF ().

Manejar CD-ROMs

- Evite tocar la superficie inferior brillante (la superficie codificada). Es posible que la unidad sea incapaz de leer los discos CD-ROM sucios o dañado. Mantenga sus discos limpios utilizando un producto comercial para limpieza de CDs.

Derechos de la Propiedad Intelectual

- La grabación, distribución, venta, préstamo, representación en público, radio/teledifusión o similar, de parte o la totalidad de una obra (composición musical, video, actuación difundida por radio/televisión, actuación pública, o similar) cuyos derechos de propiedad intelectual sea propiedad de terceras partes está prohibido por la ley.
- No utilice esta unidad para fines que pudiesen infringir los derechos de la propiedad intelectual propiedad de un tercero. Roland no asume ninguna responsabilidad relacionada con ninguna acción que surgiese mediante la utilización de Vd. de esta unidad que viole los derechos de la propiedad intelectual de terceras partes.

Contenidos

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD	2
PUNTOS IMPORTANTES.....	4
Prestaciones Principales	10
Descripción de los Paneles	11
Panel Frontal	11
Panel Posterior	13
Preparativos	14
Conexiones	14
El Encendido/Apagado.....	15
Ajustar el Contraste de la Pantalla (LCD Contrast).....	15
Escuchar las Canciones de Autodemostración	15
Varias Prestaciones de Ejecución.....	16
Visión General del JUNO-G.....	17
Como está Estructurado el JUNO-G	17
Acerca de la Memoria	19
Acerca de los Efectos Integrados.....	20
Acerca del Grabador de Canciones.....	21
Acerca de la Grabación de Pistas de Audio.....	22
Funcionamiento Básico del JUNO-G	23
Cambiar el Modo del Generador de Sonido.....	23
Acerca de los Botones de Funciones	23
Desplazar el Cursor.....	24
Modificar un Valor	24
Asignar un Nombre	24
Tocar en Modo Patch	25
Acerca de la Pantalla PATCH PLAY	25
Seleccionar Patches en la Pantalla Principal.....	26
Utilizar los Botones de Categoría y de Grupo para Seleccionar Patches	26
Seleccionar Patches de la Lista	27
Escuchar un Patch o un Set de Percusión (Phrase Preview)	28
Transportar el Teclado en Unidades de una Octava (Octave Shift).....	28
Transportar el Teclado por Pasos de un Semitono (Transpose).....	29
Seleccionar los Tones que van a Sonar (Tone On/Off).....	29
Tocar con sonidos de Instrumentos de Percusión	29
Ajustar el Balance entre el Volumen de la Ejecución del Teclado y el del Patrón de Percusión ..	29
Crear un Patch	30
Cómo Realizar Ajustes de Patch	30
Guardar los Patches que Ha Creado (Write).....	32
Funciones de los Parámetros de los Patches	34
Crear un Set de Percusión	49
Cómo Realizar Ajustes de los Sets de Percusión	49
Guardar los Sets de Percusión que ha Creado (Write).....	51
Funciones de los Parámetros de los Sets de Percusión	52
Tocar en Modo Performance	58
Visualizar la Pantalla PERFORM PLAY	58

Visualizar la Pantalla PART MIXER.....	58
Funciones en la Pantalla PERFORMANCE PLAY/MIXER.....	58
Seleccionar un Performance.....	59
Utilizar la Pantalla PLAY	60
Combinar y Tocar Sonidos Juntos (Layer).....	60
Tocar con Distintos Sonidos en Distintas Zonas del Teclado (Split).....	61
Utilizar la Pantalla MIXER	61
Crear un Performance	63
Ajustar los Parámetros de Cada Parte.....	63
Modificar los Ajustes del Patch Asignado a la Parte.....	63
Guardar un Performance que haya Creado (Write).....	63
Funciones de los Parámetros de Cada Parte (Parámetros de Performance).....	64
Ajustes de MIDI.....	67
Ajustes para el D Beam y el Controlador.....	68
Modificar el Sonido en Tiempo Real	69
El Controlador D Beam	69
Pedal de Control.....	72
Tocar Arpeggios.....	73
Acerca de los Arpeggios	73
Tocar Arpeggios.....	73
Ajustes de los Arpeggios	74
Crear un Estilo de Arpeggio (Arpeggio Style Edit).....	75
Guardar los Estilos que ha Creado (Write).....	76
Utilizar la Función de Memoria de Acordes	77
Acerca de la Función de Memoria de Acordes	77
Tocar con la Función de Memoria de Acordes	77
Crear Sus Propias Formas de Acordes	78
Guardar las Formas de Acordes que ha Creado (Write).....	78
Hacer que Suenen Patrones de Percusión.....	79
Acerca de los Patrones de Percusión.....	79
Utilizar Grupos de Patrones de Percusión.....	79
Hacer que Suenen Ritmos	79
Ajustes de los Patrones de Percusión	80
Crear un Patrón de Percusión (Rhythm Pattern Edit)	81
Guardar el Patrón de Percusión que ha Creado (Write).....	81
Crear un Grupo de Patrones de Percusión (Rhythm Group Edit).....	82
Guardar el Grupo de Patrones de Percusión que ha Creado (Write).....	82
Crear una Lista de los Patches, Performances o Canciones que Utiliza Frecuentemente (Live Setting).....	83
Rellamar Sonidos.....	83
Registrar un Sonido.....	83
Registrar una Canción	83
Quitar un Registro.....	83
Quitar Todos los Registros de un Banco	83
Reproducir una Canción	84
Cargar y Hacer Sonar una Canción (Load Play).....	84
Hacer que Suenen Inmediatamente las Pistas MIDI (Quick Play).....	84
Distintos Métodos de Reproducción	85
Grabar una Canción (MIDI Track)	87
Antes de Grabar una Pista MIDI Nueva.....	87
Grabar Su Ejecución Mientras la Toca (Realtime Recording)	88
Entrar Datos Por Pasos Individuales (Step Recording)	92

Editar una Canción (MIDI Track)	94
Cargar la canción que Desea Editar	94
Editar Datos de Secuenciador Dentro de una Gama Especificada (Track Edit).....	97
Editar Ítemes Individuales de Datos de Secuenciador (Micro Edit)	99
Asignar un Nombre a una Canción (Song Name).....	103
Grabar una Canción (Audio Track)	104
Antes de Grabar Audio vía los Jacks AUDIO INPUT	104
Grabar un Pista de Audio (SOLO/RE-SAMPLING).....	105
Combinar Múltiples Pistas de Audio en Una Pista (AUDIO MERGE)	106
Editar una Canción (Audio Track)	108
Los Elementos en la Pantalla AUDIO TRACK.....	108
Editar Pistas de Audio (pantalla AUDIO TRACK)	108
Elementos en la Pantalla AUDIO MIXER	111
Controlar Pistas de Audio (pantalla AUDIO MIXER)	111
Guardar/Cargar una Canción (Save/Load)	113
Guardar una Canción (Save).....	113
Guardar una Canción Como un Archivo SMF (Save as SMF).....	114
Cargar una Canción (Load).....	115
Editar una Frase de Audio (Muestra)	117
Lista de Muestras.....	117
Edición de Muestras.....	119
Guardar una Muestra (Write).....	124
Añadir Efectos.....	125
Activar/desactivar Efectos.....	125
Realizar Ajustes de Efectos	125
Aplicar Efectos en Modo Patch	126
Aplicar Efectos en Modo Performance.....	127
Realizar Ajustes de Multiefectos (MFX1-3).....	129
Realizar Ajustes de Multiefectos (MFX Control)	129
Especificar la Estructura de los Multiefectos (MFX Structure)	130
Parámetros de los Multiefectos	131
Realizar Ajustes de Chorus	154
Realizar Ajustes de Reverb	155
Efectos de Masterización.....	156
Ajustes Aplicados a Todos los Modos (System Function).....	157
Cómo Realizar Ajustes de las Funciones del Sistema	157
Guardar los Ajustes del Sistema (System Write)	157
Información del Sistema.....	157
Funciones de los Parámetros del Sistema	158
Funciones de Gestión de Datos/	
Recuperar los Ajustes Originales (Factory Reset)	164
Hacer una Copia de Seguridad de los Datos del Usuario (User Backup).....	164
Recuperar los Datos del Usuario de la Copia de Seguridad (User Restore).....	164
La Función Factory Reset	164
Inicializar una Tarjeta de Memoria (Card Format)	164
Funciones Relacionadas a los Archivos (File Utility).....	165
Procedimiento Básico.....	165
Copiar un Archivo (Copy)	166
Suprimir un Archivo (Delete).....	166
Mover un Archivo (Move)	166
Inicializar una Tarjeta de Memoria (Card Format)	166

Conectar al Ordenador vía USB	167
Acerca de las Funciones USB.....	167
Seleccionar el Modo de Funcionamiento USB	167
Transferir Archivos hasta o desde el Ordenador (Storage Mode)	167
Intercambiar Mensajes MIDI con el Ordenador (MIDI Mode).....	169
Utilizar ella Función Editor/Librarian del JUNO-G	170
Instalar el JUNO-G Editor/Librarian en el Ordenador	170
Realizar las Conexiones	170
Acerca del Modo PC	170
Requisitos del Sistema para el JUNO-G Editor/Librarian.....	170
Acerca de V-LINK.....	172
¿Qué es V-LINK?	172
Ejemplo de Conexión	172
Ajustar V-LINK en ON/OFF	172
Ajustes del V-LINK (V-LINK SETUP).....	173
Instalar la Placa de Ampliación de Ondas.....	174
Precauciones a Observar al Instalar la Placa de Ampliación de Ondas	174
Cómo Instalar la Placa de Ampliación de Ondas	174
Comprobar la Placa de Ampliación de Ondas Instalada	175
Ampliar la Memoria.....	176
Precauciones a Observar al Ampliar la Memoria	176
Cómo Ampliar la Memoria.....	176
Comprobar que la memoria se ha instalado correctamente	177
Utilizar una Tarjeta de Memoria.....	178
Antes de Utilizar la Tarjeta de Memoria.....	178
Escribir datos en la tarjeta	178
Instalar el Protector de Tarjeta PC	178
Solucionar Pequeños Problemas.....	179
Mensajes de Error	186
Lista de Performances	187
Lista de Patches.....	188
Lista de Sets de Percusión	193
Lista de Formas de Onda	202
Lista de Estilos de Arpeggio.....	205
Lista de Grupos de Patrones de Percusión	206
Lista de Patrones de Percusión	207
Acerca de MIDI	209
MIDI Implementado	210
Tabla de MIDI Implementado	241
Características Técnicas.....	243
Índice.....	244

Prestaciones Principales

El JUNO-G es un sintetizador de alta calidad con sonidos y respuesta de nivel profesional. Proporciona un generador de sonido de última generación, un amplio abanico de efectos y un grabador de canciones con pistas de audio, todo ello recogido en un instrumento de fácil uso. Las prestaciones detalladas a continuación hacen que el JUNO-G sea una excelente elección para cualquier estilo de música, en aplicaciones desde actuaciones en directo hasta la composición y los arreglos.

Generador de Sonido de Última Generación con polifonía de 128 voces

El JUNO-G proporciona 128 voces de polifonía—el estándar de la nueva era. Puede solapar sonidos complejos y disfrutar de la grabación multipista utilizando el grabador de canciones.

Compatible con placas de ampliación de ondas

Para ampliar la cantidad de patches que emplean las cuidadosamente seleccionadas ondas de alta calidad integradas en el JUNO-G, puede instalar una placa de ampliación para añadir más datos de forma de onda. Según sus necesidades y estilos musicales favoritos, puede elegir una placa de ampliación de entre la amplia y renombrada selección de placas de la serie SRX de Roland ahora disponibles.

Grabador de Canciones con Pistas de Audio

El grabador integrado ofrece cuatro pistas de audio específicas (estéreo) además de pistas MIDI (16 partes). Esto permite crear canciones que contienen audio adquirido directamente de un cantante o un guitarrista y combinarlo con la música producida por el generador de sonido interno.

La sección de pistas MIDI proporciona un secuenciador (MIDI) de 16 partes y de alta resolución diseñado para incluir prestaciones como la grabación en bucle para que Vd. pueda grabar sin parar y así evitar interrumpir su flujo de creatividad.

La sección de pistas de audio contiene 4 MB de memoria como estándar (lo que corresponde a aproximadamente 23,5 segundos de grabación estéreo). Puede añadir memoria DIMM (hasta 512 MB) para ampliar la capacidad de grabación a un máximo de 51 minutos (estéreo). Además de las frases de audio que graba en el JUNO-G, también puede importar archivos de audio (en formato WAV o AIFF) de su PC y utilizarlos como frases de pista de audio.

Función Live Setting

La función Live Setting permite memorizar ajustes y recuperarlos a medida que progresa su actuación en vivo, lo que garantiza una actuación sin trabas.

Función Sample Patch

Esta función permite recuperar frases de audio de las pistas de audio y hacer que suenen en el teclado justo como los patches o los sets de percusión.

Efectos potentes incluyendo funcionalidad de masterización

El JUNO-G dispone de tres procesadores de multiefectos (78 tipos), más procesadores independientes de chorus y de reverb. Hay un efecto de masterización, indispensable para añadir el toque final a su producción, lo que entrega presencia y calidad de audio de nivel de un master de CD a su sonido.

Funcionalidad versátil de control del sonido

Además del controlador D Beam el JUNO-G proporciona una amplia gama de controladores como, por ejemplo, mandos de modificación del sonido y jack para pedal para que puede detectar acciones de "medio damper". El JUNO-G le entrega un control absoluto sobre su sonido de directo.

Diversos interfaces externos

El conector USB del panel posterior sostiene tanto la transferencia de archivos como USB-MIDI que Vd. puede seleccionar como desee. Asimismo, dispone de ranura para tarjeta PC que acepta SmartMedia o CompactFlash vía un adaptador disponible comercialmente. Puede utilizar una tarjeta para almacenar hasta 1 GB de datos (al utilizar CompactFlash).

Incluye el JUNO-G Editor/Librarian

Se suministra el software editor/librarian, lo que permite editar y gestionar los sonidos del JUNO-G desde la amplia pantalla de su ordenador.

Funcionalidad V-LINK

V-LINK permite sincronizar música y video abriendo un camino hacia posibilidades de ejecución completamente nuevas.

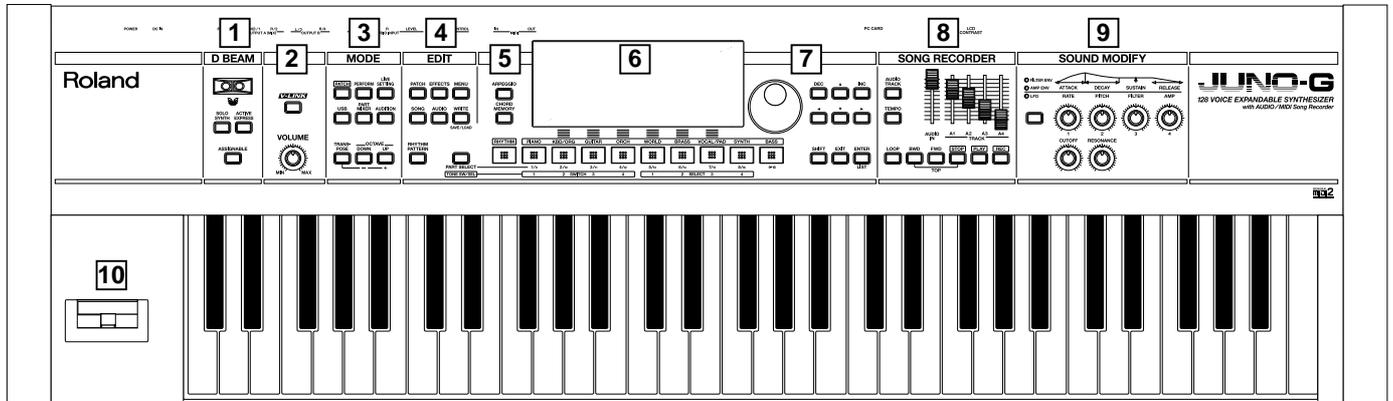
Si utiliza el JUNO-G junto con un aparato de video compatible con V-LINK (por ejemplo, el Edirol motion dive .tokyo Performance Package, DV-7PR, PR-50, o V-4), podrá controlar las imágenes utilizando las mismas operaciones que emplea para tocar música con el JUNO-G.

Compatible con General MIDI/GM2

El JUNO-G es compatible con General MIDI/GM2, y capaz de reproducir datos de música que cumplan con el estándar General MIDI/GM2 (Scores General MIDI).

Descripción de los Paneles

Panel Frontal



1 D BEAM

Activa/desactiva la función D Beam. Puede añadir una variedad de efectos a los sonidos simplemente moviendo la mano (p. 69).

[SOLO SYNTH]

Permite tocar el JUNO-G como sintetizador monofónico (p. 70).

[ACTIVE EXPRESS]

Permite tocar el JUNO-G con la función active expression (p. 71).

[ASSIGNABLE]

Puede asignar distintos parámetros y funciones al D Beam para modificar a tiempo real el sonido (p. 71).

* Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse uno de los botones correspondientes para acceder a la pantalla de ajuste del D Beam.

2

Mando VOLUME

Ajusta el volumen general de la señal que sale de los jacks OUTPUT A (MIX) y PHONES localizados en el panel posterior (p. 15).

[V-LINK]

Activa/desactiva la función V-LINK (p. 172).

Pulse este botón para acceder a la pantalla de ajuste de V-LINK.

3 MODE

[PATCH]

Sirve para entrar en el modo Patch (p. 25).

[PERFORM]

Visualiza la pantalla Play del modo Performance (p. 58).

[LIVE SETTING]

Visualiza la pantalla LIVE SETTING (p. 83).

[USB]

Permite acceder a la pantalla de selección de funciones USB (p. 167).

[PART MIXER]

Visualiza la pantalla Mixer del modo Performance (p. 58).

[AUDITION]

Mantenga pulsado este botón para escuchar el sonido seleccionado en ese momento (p. 28).

[TRANPOSE]

Manteniendo pulsado [TRANPOSE] y pulsando [+] [-], puede subir o bajar el registro del teclado por pasos de un semitono (p. 29).

OCTAVE [UP] [DOWN]

Transporta la afinación del teclado en pasos de una octava (p. 28).

4 EDIT

[PATCH]

Permite efectuar ajustes relacionados con los patches (p. 30).

[EFFECTS]

Para realizar ajustes relacionados con los efectos (p. 125).

[MENU]

Abre el MENU. El contenido del menú depende del modo seleccionado en ese momento.

[SONG]

Pulse este botón para editar la canción íntegra o para editar pistas MIDI. También, este botón se pulsa para alternar entre la pantalla Song Edit y la pantalla Song List (p. 84, p. 87, p. 94).

[AUDIO]

Este botón permite acceder a la pantalla Sample Edit. También se pulsa para alternar entre la pantalla Sample Edit y la pantalla Sample List (p. 117).

[WRITE]

Guarda los ajustes editados en la memoria interna o en una tarjeta de memoria (p. 32, p. 51, p. 63, p. 76, p. 78, p. 124).

5

[ARPEGGIO]

Activa/desactiva el ARPEGGIO. La pantalla de ajuste de los arpeggios aparece cuando activa este control (p. 73).

[CHORD MEMORY]

Activa/desactiva la función CHORD MEMORY. Al activarla, se mostrará la pantalla de ajuste de la memoria de acordes (p. 77).

6

Pantalla

Muestra información perteneciente a la operación en curso.

Descripción de los Paneles

[RHYTHM PATTERN]

Este botón permite acceder a la pantalla de reproducción de los Patrones de Percusión (p. 79).

[PART SELECT/TONE SW/SEL]

Al pulsar este botón para que se ilumine, los botones de grupos de categorías funcionarán como botones de selección de parte, de cambio de tone o de selección de tone.

[RHYTHM]--[BASS]

Se trata de los botones de grupos de categorías (sólo en el modo Patch).

Botones de Funciones

[[F1 (KBD/ORG)]--[F6 (VOCAL/PAD)]]

La fila de seis botones debajo de la pantalla sirven para llevar a cabo distintas funciones durante la edición y la realización de otras tareas. Las funciones de estos botones dependen de la pantalla seleccionada en ese momento (p. 23).

7

Dial VALUE

Sirve para modificar valores. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, el valor cambia en incrementos mayores (p. 24).

[DEC], [INC]

Sirve para modificar valores. Si mantenga pulsado uno de estos botones y pulsa el otro, el cambio del valor se acelera. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor cambia en incrementos mayores (p. 24).

[▲], [▼], [◀], [▶]

Desplaza el cursor hacia arriba/abajo/la izquierda/ la derecha (p. 24).

[SHIFT]

Este botón se utiliza junto con otros botones para realizar distintas funciones.

[EXIT]

Para volver a la pantalla anterior o cerrar la ventana abierta en ese momento. En algunas pantallas, hace que se cancele la función en curso en ese momento.

[ENTER]

Use este botón para ejecutar una operación.

8

SONG RECORDER (Grabador de Canciones)

[AUDIO TRACK]

Este botón permite acceder a la pantalla Audio Track (p. 104, p. 108).

[TEMPO]

Ajusta el tempo (BPM) (p. 73, p. 79, p. 85, p. 88).

[LOOP]

Activa/desactiva la función Loop Play. Al activarla, se mostrará la pantalla de ajuste del bucle (p. 86, p. 95).

Deslizador AUDIO IN

Ajusta el nivel de AUDIO INPUT (entrada de audio). Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras acciona este deslizador, se muestra la pantalla Input Setting (p. 104).

Deslizadores TRACK A1-A4

Ajustan el volumen de cada pista de audio (estéreo).

[BWD], [FWD]

Desplaza la posición en la canción hasta el primer tiempo del compás anterior/posterior (p. 85).

* Con la reproducción parada, puede mantener pulsado [STOP] y pulsar [BWD] para volver a la posición en la canción al principio de la canción. Si lo pulsa durante la reproducción, volverá al principio de la canción y parará la canción.

[STOP]

Controla donde se detiene el grabador de canciones.

[PLAY]

Controla donde empieza el grabador de canciones.

* Parado, puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [PLAY] para llevar a cabo la Actualización MIDI (p. 86).

[REC]

La pantalla cambia a mostrar la ventana Recording Standby (espera de grabación) (p. 88, p. 92, p. 105). Si pulsa este botón mientras graba una pista MIDI, se activa la función Rehearsal (ensayo) (p. 92).

9

SOUND MODIFY

Gire estos mandos para ajustar el sonido a tiempo real o para editar valores de parámetro.

Al pulsar el botón localizado a la izquierda de los mandos 1-4, cambiará el estado de la iluminación del indicador localizado más arriba del botón así como la función de los mandos (p. 30).

* En el modo performance, este botón no funciona.

Los mandos CUTOFF y RESONANCE sirven específicamente para controlar los parámetros Cutoff Frequency y Resonance (p. 30).

10

Palanca Pitch Bend/Modulación

Permite controlar el bender de afinación o aplicar vibrato al sonido (p. 16).

Panel Posterior



1

Mando LCD CONTRAST

Este mando sirve para ajustar el contraste de la pantalla del panel superior.

Conector USB

Este conector permite utilizar un cable USB para conectar la unidad a un ordenador (p. 167, p. 170).

2

Ranura PC CARD

Se introduce la tarjeta de memoria aquí (p. 178).

* *Nunca introduzca ni retire una tarjeta de memoria cuando la unidad esté encendida. Al hacerlo, puede dañar los datos de la unidad o los de la tarjeta de memoria.*

* *Introduzca la tarjeta hasta el fondo—hasta que quede fija en su lugar.*

3

Conectores MIDI (OUT, IN)

Puede conectarlos a otros aparatos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI.

Jacks CONTROL PEDAL

Puede conectar pedales de expresión (EV-5, etc.) a estos jacks. Al asignar la función deseada a un pedal, puede utilizarlo para seleccionar o modificar el sonido así como llevar varias operaciones adicionales de control. Asimismo puede conectar conmutadores de pedal opcionales (serie DP, etc.) para mantener sonando las notas (p. 16).

* *Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; suministrado por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, corre el riesgo de provocar el mal funcionamiento y/o dañar la unidad.*

Jack HOLD PEDAL

Aquí puede conectar un conmutador de pie suministrado por separado (serie DP, etc.) para utilizarlo como pedal hold (p. 16). También puede ajustarlo de forma que sostenga el uso de técnicas de “medio pedal”. Así que, después de conectar un pedal de expresión opcional (DP-8/10), podrá emplear técnicas de pedal para lograr un aún más preciso control en las interpretaciones en las que se utilizan sonidos de piano.

4

Mando AUDIO INPUT LEVEL

Este mando ajusta el volumen de la señal de entrada enviada al AUDIO INPUT. Use este mando para efectuar ajustes si el sonido sale distorsionado incluso si ha bajado el deslizador AUDIO IN o contrariamente, si el volumen es insuficiente incluso con el deslizador en la posición máxima (p. 104).

Jacks AUDIO INPUT (L (MONO)/MIC, R)

Aceptan la entrada de señales de audio en estéreo (L/R) procedentes de aparatos externos. Si desea utilizar la entrada monoaural, conecte al jack L. Al grabar con un micrófono, conecte al jack L.

* *Si se utilizan cables con resistores, el nivel de volumen de los aparatos conectados a los jacks AUDIO INPUT puede ser demasiado bajo. Si esto ocurre, utilice cables sin resistores como, por ejemplo, los de la serie PCS de Roland.*

Jacks OUTPUT A (MIX) (L (MONO)/1, R/2)

De estos jacks sale en estéreo la señal de audio al mezclador/sistema de amplificación. Para una salida monoaural, utilice el jack L (p. 14).

* *También puede utilizarlos para enviar independientemente cada parte.*

Jacks OUTPUT B (L/3, R/4)

De estos jacks sale en estéreo la señal de audio al mezclador/sistema de amplificación.

* *También puede utilizarlos para enviar independientemente cada parte.*

Jack PHONES

Se trata del jack para conectar auriculares (suministrados por separado) a la unidad (p. 14).

5

Gancho para Cable

Sirve para anclar el cable del adaptador AC (p. 14).

Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador AC (p. 14).

Cerciérese de utilizar sólo el adaptador AC suministrado.

Interruptor POWER ON

Sirve para encender/apagar la unidad (p. 15).

Terminal de Toma de Tierra

Según su configuración, al tocar este aparato, los micrófonos conectados a éste o las partes metálicas de otros objetos, puede notar una sensación desagradable o que la superficie tenga un tacto rugoso. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal, que es completamente inocua. No obstante, si esto le preocupa, conecte el terminal de toma de tierra (vea la figura) a una toma de tierra externa. Al conectar la unidad a una toma de tierra, puede producirse un ligero zumbido, según las características de su instalación. Si tiene alguna duda sobre el método de conexión, contacte con el Centro de Servicio Postventa de Roland más cercano o un distribuidor Roland autorizado de los que figuran en la página “Información”.

Lugares no apropiados para la conexión:

- Cañerías de agua (puede ocasionar una descarga eléctrica o la electrocución)
- Cañerías de gas (puede provocar incendios o explosiones)
- Toma de tierra de telefonía o pararrayos (puede ser peligroso durante tormentas eléctricas)

Preparativos

Conexiones

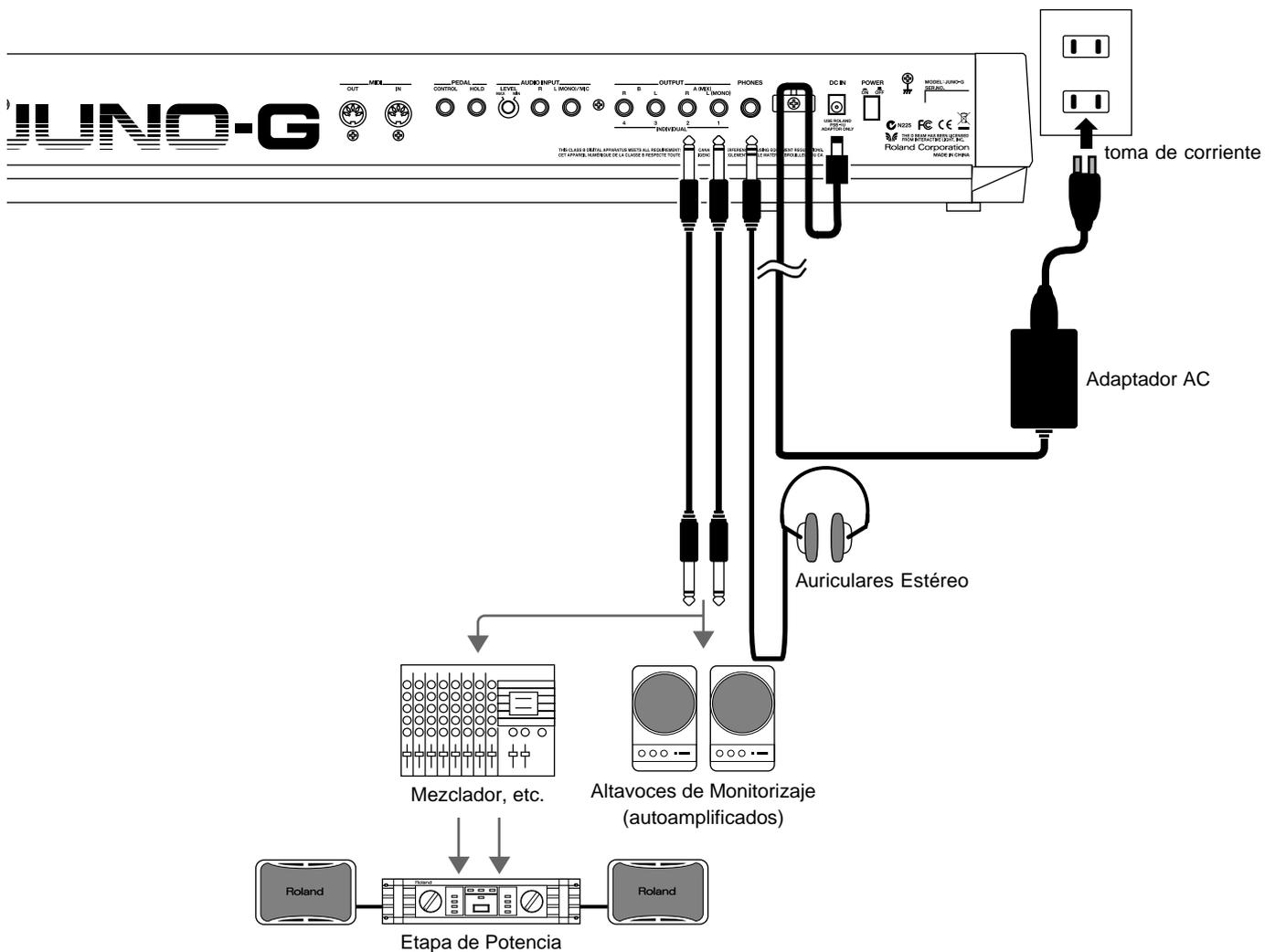
El JUNO-G no contiene amplificador ni altavoces. Para escucharlo, necesitará hacerlo mediante altavoces autoamplificados, un mezclador con monitores, un equipo estéreo o auriculares.

Para experimentar toda la potencial del sonido del JUNO-G, recomendamos que utilice un amplificador estéreo/sistema de altavoces estéreo. Si opta por utilizar un sistema monoaural, efectúe las conexiones al jack OUTPUT A (MIX) jack L (MONO) del JUNO-G.

* No se incluyen los cables de audio con el JUNO-G. Vd. tiene que obtenerlos por su cuenta.

NOTE

Para evitar el mal funcionamiento de los altavoces y/u otros aparatos o dañarlos, antes de efectuar cualquier conexión, baje a cero el volumen de todos los aparatos y apáguelos.



NOTE

Para evitar la interrupción involuntaria de la corriente a su unidad (por haber desconectado accidentalmente el cable) y forzar el jack DC IN, fije el cable de alimentación utilizando el gancho para cable tal como se muestra en la figura.

El Encendido/Apagado

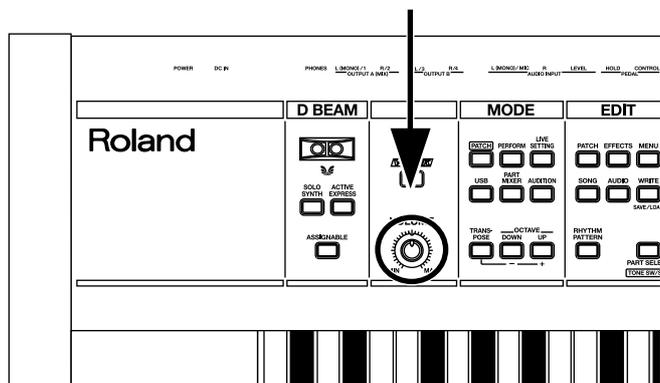
* Una vez completadas las conexiones (p. 14), encienda los distintos aparatos en el siguiente orden. Si los enciende en otro orden, corre el riesgo de provocar daños en los altavoces y/o de que funcionen incorrectamente.

1. Antes de encender el JUNO-G, compruebe lo que sigue:
 - ¿Está todos los aparatos conectados correctamente?
 - ¿Están todos los controles del JUNO-G y de cualquier aparato conectado a éste ajustados a la posición mínima?
2. Pulse el interruptor POWER ON localizado en el panel posterior del JUNO-G para encenderlo.
 - * Esta unidad dispone de circuito de seguridad. Una vez encendida la unidad, tardará unos segundos en funcionar con normalidad.
 - * Para asegurar el correcto funcionamiento de la palanca del bender, cerciórese de no tocarla mientras encienda el JUNO-G.



¡No tocar!

3. Encienda los aparatos conectados a la unidad.
4. Toque el teclado y suba gradualmente el volumen del JUNO-D, o del equipo de audio conectado a éste.



El Apagado

1. Antes de apagar los aparatos, observe lo que sigue.
 - ¿Está los controles de volumen del JUNO-G y demás aparatos ajustados en la posición mínima?
 - ¿Ha guardado los sonidos u otros datos que ha creado?
2. Apague todos los aparatos conectados a la unidad.
3. Pulse el interruptor POWER ON del JUNO-D para apagarlo.

Ajustar el Contraste de la Pantalla (LCD Contrast)

Los caracteres de la pantalla pueden ser difíciles de ver justamente después de encender la unidad o después de largas horas de uso. Si esto ocurre, gire el mando LCD CONTRAST para hacer que la pantalla sea legible.

Escuchar las Canciones de Autodemostración

Las canciones de autodemostración dejan patentes los excepcionales sonidos y efectos del JUNO-G.

1. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu.



2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "7. Demo Play."



3. Pulse [ENTER].
Se muestra la pantalla DEMO MENU.
4. Gire el dial VALUE o utilice [INC] [DEC] para seleccionar una canción.
5. Pulse [ENTER] para iniciar la reproducción.
Cuando termine la canción, la reproducción se detendrá automáticamente.
Si pulsa [F6 (PLAY ALL)], las canciones se reproducirán sucesivamente, empezando por la primera.
- * Pulse [EXIT] o [STOP] para detener la canción de autodemostración.
6. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

Para saber los nombres y la información sobre los derechos de la propiedad intelectual de las canciones de autodemostración, vea la pantalla del JUNO-G.

* Todos los derechos quedan reservados. El uso no autorizado de este material para fines que no sean el disfrute privado y personal vulnera las leyes aplicables.

* Los datos de la música que suena no salen de MIDI OUT.

NOTE

Al reproducir una canción de autodemostración, perderá cualquier patch o performance que haya estado editando.

Distintas Prestaciones de Ejecución

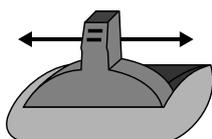
Velocidad

La velocidad—es decir la fuerza utilizada para pulsar las teclas— pueden afectar el volumen o el timbre del sonido.

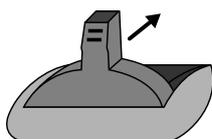
Palanca Pitch Bend/Modulación

Mientras toca el teclado, desplace la palanca hacia la izquierda para bajar la afinación del patch seleccionado en ese momento, o hacia la derecha para subirla (**pitch bend**). También puede aplicar vibrato desplazando la palanca hacia arriba (**modulación**).

Si desplace la palanca hacia arriba y al mismo tiempo hacia la izquierda/derecha, puede aplicar ambos efectos a la vez.



Pitch Bend



Modulación

Desplazamiento de Octava

Puede desplazar la afinación del teclado en unidades de una octava dentro de una gama de +/-3 octavas.

- En la sección MODE, utilice OCTAVE [DOWN] [UP] para ajustar el desplazamiento de octava.
- Para volver a la afinación original, pulse simultáneamente ambos botones.

Transposición

Puede transportar la afinación del teclado en pasos de un semitono dentro de una gama de G-F# (-5- +6 semitonos).

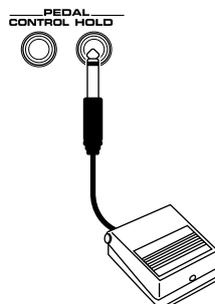
- Mantenga pulsado MODE [TRANSPOSE] y utilice [-] [+] para modificar la transposición.
- Para volver a la afinación original, mantenga pulsado [TRANSPOSE] y pulse simultáneamente ambos botones.

MEMO

Los ajustes de Octave Shift y Transpose se conservan incluso si cambia de patch o de performance.

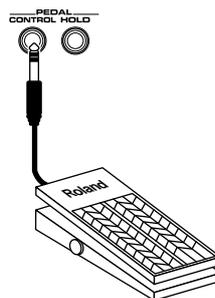
Pedal Hold

Si se conecta un conmutador de pedal (serie DP suministrado por separado) al jack PEDAL HOLD del panel posterior, puede pisar el pedal para hacer que se mantengan sonando las notas incluso después de que se dejen de pulsar las teclas.



Pedal de Control

Si se conecta un pedal de expresión o un conmutador de pedal (EV-5, serie DP; suministrado por separado) al jack PEDAL CONTROL del panel posterior, puede utilizar el pedal para controlar el volumen o distintas funciones adicionales.



cf.

Para detalles acerca de los ajustes del pedal, vea **Ajustes del Pedal de Control** (p. 72).

NOTE

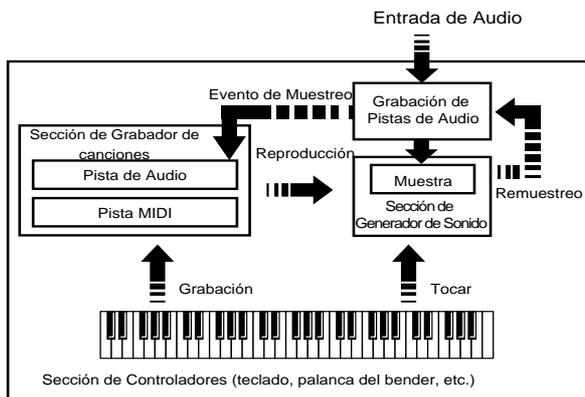
Use sólo el pedal de expresión o conmutador de pedal especificados (EV-5, serie DP; suministrado por separado). Si conecta cualquier otro pedal de expresión, corre el riesgo de provocar el mal funcionamiento de la unidad y/o dañarla.

Visión General del JUNO-G

Cómo está Estructurado el JUNO-G

Estructura Básica

En términos generales podemos decir que el JUNO-G consta de una sección de controladores, una sección de generador de sonido y una sección de grabador de canciones



Sección de Controladores

Esta sección consta del teclado, la palanca de pitch bend/modulación, los botones y potenciómetros del panel y el controlador D Beam. En esta sección también se incluye cualquiera de los pedales que se conecte al panel posterior. La información de ejecución que se genera cuando se llevan a cabo acciones como pulsar/soltar una tecla, o pisar el pedal hold, se convierte en mensajes MIDI y se envía a la sección del generador de sonido, la sección del grabador de canciones y/o a un aparato de sonido externo.

Sección del Generador de Sonido

La sección del generador de sonido produce el sonido del instrumento. Recibe mensajes MIDI procedentes de la sección de controladores y de la sección del grabador de canciones y/o de un aparato MIDI externo, genera sonido musical siguiendo los mensajes MIDI recibidos y envía el sonido a los jacks de salida o al jack para auriculares.

Sección del Grabador de Canciones

Consta de pistas MIDI que graban operaciones del teclado y de los demás controladores como mensajes MIDI y pistas de audio, que graban los datos de ejecución (eventos de muestreo) utilizados para disparar frases de audio (muestras). Los datos de grabación se envían a la sección del generador de sonido, reproduciendo así la ejecución. Los mensajes MIDI grabados en las pistas MIDI puede también ser transmitidos mediante el conector MIDI OUT con el fin de controlar aparatos MIDI externos.

Grabación de Pistas de Audio

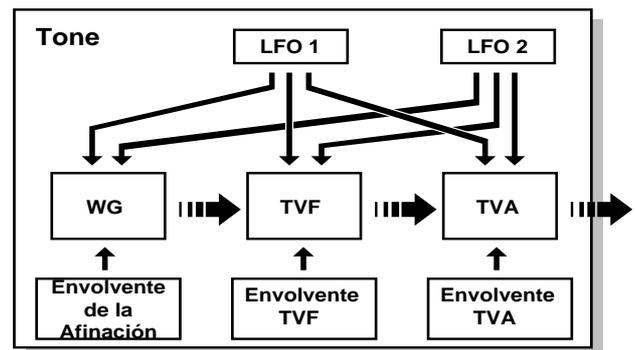
La grabación de pistas de audio permite captar el sonido procedente de un reproductor de CDs o un micrófono conectado a los jacks de entrada de audio y convertirlo en muestra en la sección del generador de sonido. Los datos de ejecución para esa muestra se graba en la pista de audio del grabador de canciones en forma de un evento de muestreo. La muestra captada puede utilizarse en una pista de audio o utilizado de la misma manera que una forma de onda del generador de sonido. También puede grabar una ejecución del generador de sonido en forma de una muestra. El JUNO-G puede cargar como muestras archivos de ondas de formato WAV o AIFF mediante una conexión USB.

Clasificación de los tipos de sonidos JUNO-G

Cuando utilice el JUNO-G se dará cuenta de que cuando se trabaja con sonidos entran en juego diferentes categorías de sonidos. A continuación le ofrecemos una sencilla explicación de cada una de las categorías de sonido disponibles.

Tones

En el JUNO-G, los tones son las unidades de sonido más pequeñas. Sin embargo, no es posible hacer que un tone suene solo, por sí mismo. El patch es la unidad mínima de sonido que se puede hacer que suene, y los tones son las unidades básicas que conforman un patch.



||| → señal de audio → señal de control

Los Tones constan de los siguientes cinco elementos.

WG (Generador de Ondas)

Especifica la forma de onda PCM (onda) que es la base del sonido y determina cómo cambiará la afinación del sonido. El JUNO-G dispone 1267 formas de onda distintas. Todos los patches integrados en el JUNO-G constan de combinaciones de tones creados basándose en estas formas de onda.

* Existen cuatro generadores de onda para cada tone de percusión (sonidos de instrumentos de percusión).

TVF (Filtro de Tiempo Variable)

Especifica cómo cambian los componentes de frecuencia del sonido.

TVA (Amplificador de Tiempo Variable)

Especifica los cambios de volumen y la posición del sonido en el campo estereofónico.

Envolvente

Se utiliza la Envolvente para iniciar cambios en el sonido que tienen lugar mientras transcurre el tiempo. Existen envolventes separadas para Pitch, TVF (filter) y TVA (volumen). Por ejemplo, si desea modificar la manera en que cambiará el ataque o la caída del sonido mientras transcurre el tiempo, puede ajustar la envolvente del TVA.

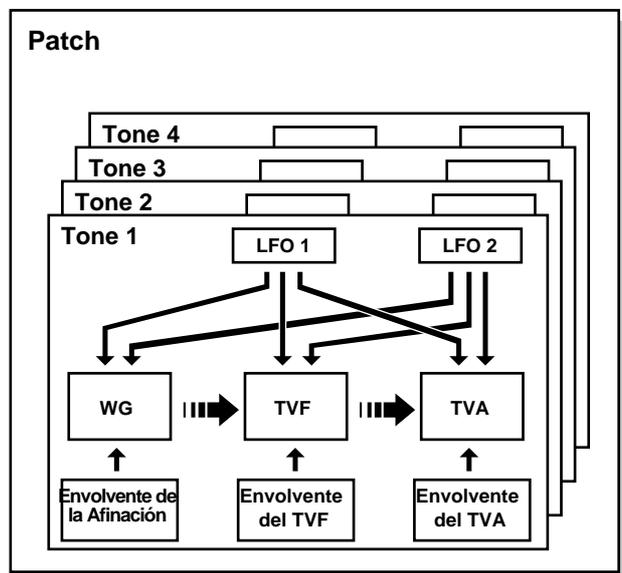
LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas)

Use el LFO para crear cambios cíclicos (modulación) en el sonido. El JUNO-G dispone de dos LFOs. Puede utilizar el LFO para aplicar un efecto al WG (afinación), el TVF (filtro), o el TVA (volumen). Al aplicar el LFO a la afinación del WG, se producirá un efecto de vibrato. Al aplicar el LFO a la frecuencia de corte del TVF, se producirá un efectos de wah. Al aplicarlo al volumen del TVA, se producirá un efecto de trémolo.

* LFO no está disponible para los tones de percusión (sonidos de percusión).

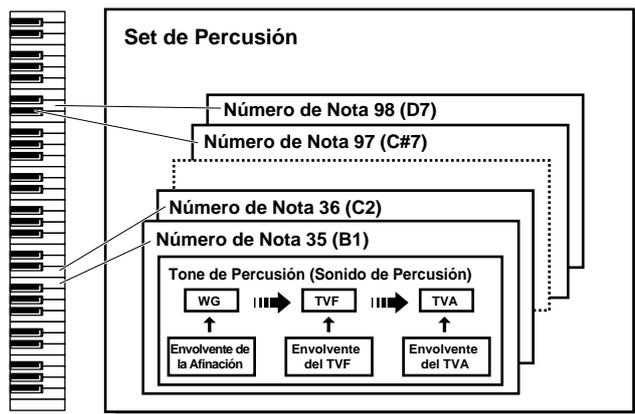
Patches

Patches son las configuraciones básicas de sonidos que suenan durante una interpretación. Cada patch puede configurarse combinando hasta cuatro tones. La combinación de los cuatro tones la determina el parámetro Structure Type (p. 35).



Sets de Percusión

Los sets de percusión son grupos de sonidos de varios instrumentos de percusión. Como con los instrumentos de percusión normalmente no se tocan melodías, no es necesario disponer de un sonido de instrumento de percusión para hacer que suene toda una escala en el teclado. Sin embargo, sí resulta importante disponer simultáneamente de tantos instrumentos de percusión como sea posible. Por esta razón, cada tono (número de nota) de un set de percusión producirá el sonido de un instrumento de percusión diferente.



Cada instrumento de percusión consta de los siguientes cuatro elementos. (Para detalles, vea la explicación de los "Tones.")

- WG (Generador de Ondas): 1-4
- TVF (Filtro de Tiempo Variable)
- TVA (Amplificador de Tiempo Variable)
- Envolverte

Performances

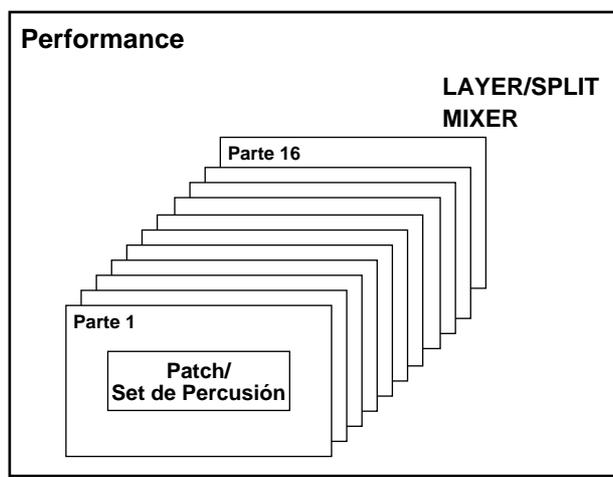
Cada performance tiene un patch o un set de percusión asignado a cada una de las 16 partes y puede gestionar simultáneamente 16 sonidos.

Los performances del JUNO-G se controlan vía dos pantallas; la pantalla Play y la pantalla Part Mixer (p. 58).

Utilice la pantalla PLAY si desea tocar dos o más patches a la vez (Layer) o tocar distintos patches en zonas separadas del teclado (Split).

Utilice la pantalla MIXER si desea "mezclar" ajustando individualmente la panoramización y el nivel de cada una de las dieciséis partes.

Como el generador de sonido del JUNO-G es capaz de controlar múltiples sonidos (instrumentos), recibe el nombre de generador de sonido multitímbrico.



Parte

En el JUNO-G, una "parte" es algo a que se asigna un patch o un set de percusión. En el modo Patch puede asignar un patch o un set de percusión al teclado. En el modo Performance, cada performance tiene dieciséis partes y puede asignar un patch o un set de percusión a cada parte.

Acerca de la Polifonía Simultánea

El JUNO-G es capaz de hacer sonar simultáneamente hasta 128 sonidos. Los siguientes párrafos tratan las implicaciones de este hecho y también lo que pasaría si se pidiese más de 128 voces del JUNO-G.

Calcular el Número de Voces Siendo Utilizadas

El JUNO-G es capaz de hacer sonar simultáneamente hasta 128 notas. La polifonía, o el número de voces (sonidos) no sólo hace referencia al número de patches que suenan, sino que cambia según el número de tonos utilizados en los patches en cuestión y el número de ondas en los tonos. El siguiente método se utiliza para calcular el número de sonido utilizados para un patch.

(Número de patches utilizados) x (Número de tonos utilizados por los patches) x (Número de ondas en los tonos)

Por ejemplo, un patch que combina cuatro tonos, cada uno de los cuales utiliza dos ondas, utilizará ocho notas de polifonía. Asimismo, al tocar en modo Performance, el número de sonido para cada parte se cuenta para obtener el número total de sonidos para todas las partes.

Cómo Suena un Patch

Cuando se le pide al JUNO-G hacer sonar simultáneamente más de 128 notas, las notas sonando en ese momento se apagarán para dejar espacio para las últimas notas tocadas. La nota con la prioridad más baja se apagará primero. El orden de prioridad lo determina el ajuste de Patch Priority (p. 34).

Patch Priority puede ser ajustado en "LAST" o "LOUDEST." Al seleccionar "LAST", la última nota tocada que excede el límite de 128 voces provoca que se apague la primera nota tocada de las que suenan en ese momento. Al seleccionar "LOUDEST", se apagará la nota más floja de las que suenan en ese momento. Normalmente se selecciona "LAST".

Prioridad de Notas en el Modo Performance

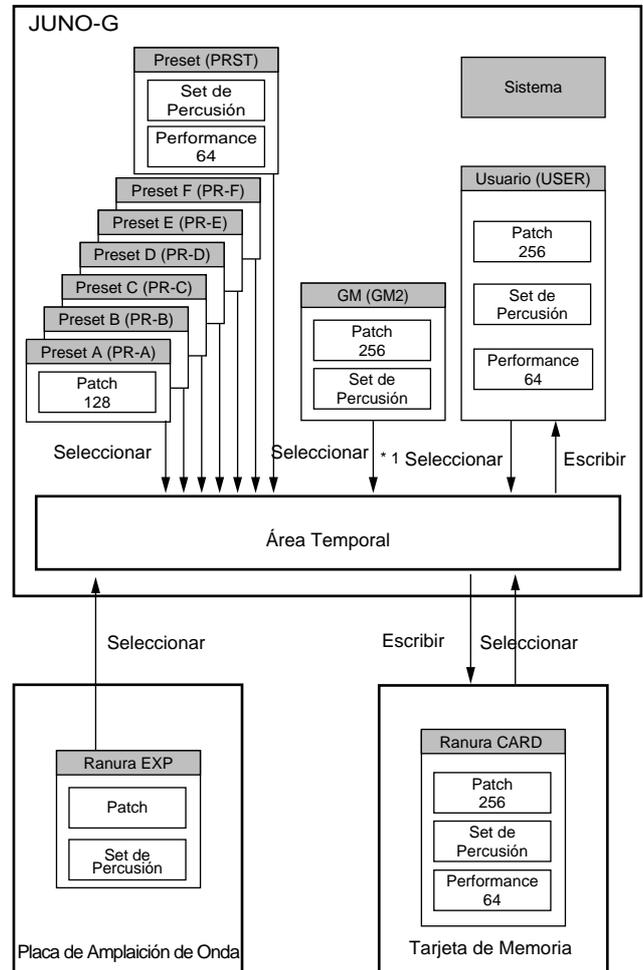
Dado que el modo Performance se emplea normalmente para tocar un conjunto de instrumentos que consta de varios patches, es importante decidir qué parte tienen prioridad. La prioridad se especifica mediante el ajuste de Voice Reserve (p. 66). Cuando es necesario que se apague una nota dentro de un patch para dejar espacio para una nueva nota, se aplica el ajuste de Patch Priority del patch en cuestión (p. 34).

Voice Reserve (Reserva de Voces)

El JUNO-G ofrece la función Voice Reserve que permite reservar un mínimo de notas que siempre estarán disponibles para cada parte. Por ejemplo, si se ajusta Voice Reserve a "10" para la parte 16, la parte 16 siempre dispondrá de 10 notas de capacidad de producción de sonido incluso si se excede el total de 128 notas (total para todas las partes). Al realizar los ajustes de Voice Reserve, debe tener en cuenta el número de notas que desea tocar en cada parte además de el número de tonos utilizados por el patch seleccionado (p. 66). No es posible realizar ajustes de Voice Reserve que causarían que el total de las partes excediera 64 voces.

Acerca de la Memoria

Los ajustes de los patches y de los performances se guardan en la memoria. Hay tres tipos de memoria: temporal, reescribible y no reescribible.



* 1 Los Patches/Set de Percusión seleccionados no pueden ser cambiados

Memoria Temporal

Zona Temporal

Esta es la zona en la que se guardan los datos del patch o cosas por el estilo que se han seleccionado utilizando los botones del panel.

Cuando se interpreta en el teclado o se reproduce un secuenciador externo, el sonido se produce tomando como base los datos de la zona temporal. Cuando se edita un patch, no se modifican directamente los datos de la memoria, sino que se recuperan los datos de la zona temporal y se editan allí.

Los ajustes de la zona temporal son temporales, y se pierden cuando se apaga la unidad o cuando se selecciona otro ajuste. Para conservar los ajustes que ha modificado, debe escribirlos en la memoria reescribible.

Memoria Reescribible

Memoria del Sistema

La memoria del sistema sirve para guardar los ajustes de los parámetros que determinan el funcionamiento del JUNO-G.

Memoria del Usuario

La Memoria del Usuario es la zona de la memoria interna que almacena los patches, performances, muestras y datos de ejecución.

Tarjeta de Memoria

También puede utilizar una tarjeta de memoria para almacenar patches, performances, muestras y datos de ejecución tal como se hace en la memoria del usuario.

Memoria No Reescribible

Memoria Preset

Los datos de la memoria de preset no pueden sobrescribirse. Sin embargo, puede recuperar ajustes de la memoria de preset en la zona temporal, modificarlos y luego guardar los datos modificados en la memoria reescribible (excepto GM2).

Placa de Ampliación de Ondas (Serie SRX)

El JUNO-G acepta la instalación de una Placa de Ampliación de Ondas (serie SRX; suministrada por separado). Las Placas de Ampliación de Ondas contienen datos de Onda así como patches y sets de percusión que emplean estos datos de Onda, que puede llamar directamente a la zona temporal y utilizar para tocar.

Acerca de los Efectos Integrados

Tipos de Efectos

El JUNO-G dispone de unidades de efectos integrados y Vd. puede editar independientemente los ajustes de cada unidad.

Multiefectos

Los multiefectos son efectos multiuso que cambian por completo el tipo de sonido cambiando el sonido en si. La unidad contiene 78 tipos de efectos distintos; seleccione y utilice el tipo más apropiado. Además de los tipos de efectos compuestos de efectos simples como Distortion, Flanger y similares, también puede configurar un amplio abanico de efectos adicionales, incluso puede conectar efectos en serie o en paralelo. Además, mientras que chorus y reverb se encuentran entre los tipos de multiefectos, el chorus y la reverb siguientes son gestionadas por un sistema distinta. En el modo Performance, puede utilizar simultáneamente tres tipos de multiefectos; que son MFX1, MFX2 y MFX3. En el modo Patch puede utilizar MFX1 y MFX2.

Chorus

Chorus añade profundidad y espaciosidad al sonido. Puede seleccionar si se utiliza con efecto de chorus o efecto de delay.

Reverb

Reverb añade las características de la reverberación de las salas o las auditorios. Se ofrecen cinco tipos distintos, así que puede seleccionar y utilizar el tipo más apropiado.

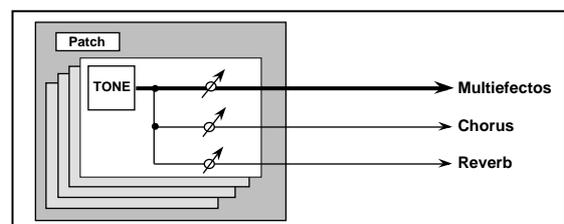
Efecto de Masterización

Se trata de un compresor (limitador) que se aplica a la salida final del JUNO-G. Dispone de gamas de frecuencias altas, medias y graves independientes. Comprime cualquier sonido que exceda el nivel especificado independientemente en las zonas de agudos, medios y graves, haciendo que el volumen sea más uniforme.

Cómo Funcionan las Unidades de Efectos en los Distintos Modos

En Modo Patch

Los multiefectos pueden utilizarse individualmente en cada patch y set de percusión. El Chorus y la reverb son compartidas por los patches y sets de percusión; se aplica el mismo efecto a cada tone. Al ajustar el nivel de la señal a enviarse a cada una de las unidades (Send Level), tendrá control sobre la intensidad del efecto que se aplica a los tones.

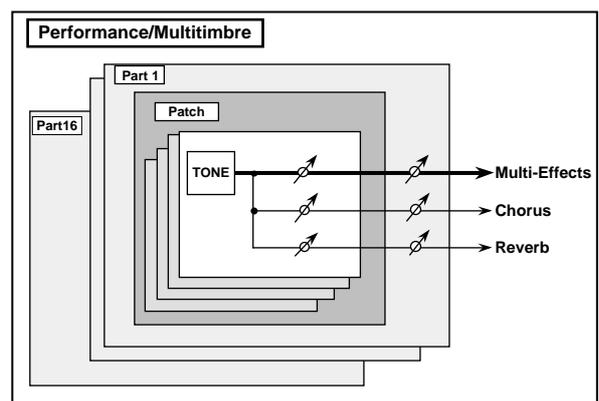


* Puede asignar un Patch o bien un Set de Percusión a cada parte.

En el Modo Performance

Los multiefectos, el chorus y la reverb pueden ajustarse individualmente para cada performance. La intensidad de cada efecto se ajusta para cada parte.

Al aplicar efectos en el modo Performance, se ignorarán los ajustes de los efectos del patch o del set de percusión asignado a cada parte. Por lo tanto, los efectos para el mismo patch o set de percusión pueden ser distintos según si se toca en el modo Patch o el modo Performance. No obstante, según los ajustes, puede hacer que se apliquen los ajustes de los efectos para un patch o un set de percusión al performance integro. Además, al utilizar los ajustes de los multiefectos de un performance, puede utilizar simultáneamente tres multiefectos distintos, según el tipo de efecto.

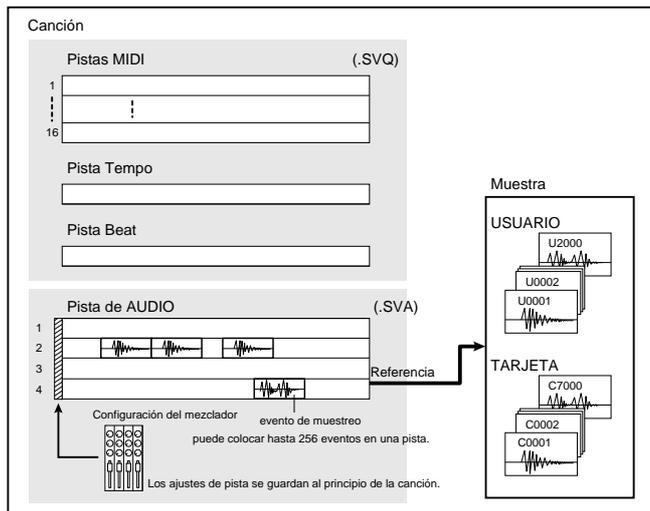


Acerca del Grabador de Canciones

El grabador de canciones graba datos de ejecución procedentes del teclado y los controladores y los datos de ejecución para las muestras cerradas mediante la grabación de pistas de audio y gestiona todos estos datos en forma de "canción". Cuando reproduce los datos del grabador de canciones, estos datos de ejecución se envía al generador de sonido, lo que hace que éste genere sonido y reproduzca la ejecución grabada.

¿Qué es una canción?

En el JUNO-G, a los datos de ejecución musical para una canción o una composición musical se les refiere como **canción**. Consiste en los datos de ejecución grabados en las pistas MIDI (Canales MIDI 1-16), la pista del tiempo, la pista de PULso (beat) y las pistas de audio 1-4.



¿Qué es un a Pista?

Las secciones de una canción que almacena datos de ejecución musicales recibe el nombre de **pista**.

Pistas MIDI 1-16

Las pistas MIDI graban lo que se toca en el teclado y las operaciones de los controladores en forma de mensajes MIDI. Cuando se reproduce una canción, las pistas MIDI envían estos mensajes MIDI grabados al generador de sonido, haciendo que éste produzca sonido. Las pistas MIDI en vez del músico hace sonar el instrumento y dado que son capaces de grabar ejecuciones musicales, también son en su conjunto un grabador.

Pero, en realidad las pistas MIDI no graban sonido propiamente, sino los pasos que hacen que el generador de sonido produzca sonido, así que proporciona varias ventajas. La calidad de sonido siempre es excelente, el equivalente de una cinta virgen a pesar del número de veces que se reproduzcan los datos; los cambios de tempo no afectan a la afinación; permite la edición muy precisa, etc. Las pistas MIDI son capaces de grabar datos de ejecución para dieciséis canales MIDI. En el modo Performance, las dieciséis partes del generador de sonido corresponden a las dieciséis canales MIDI. En el modo Patch, la interpretación en el teclado se graba en canal MIDI 1 y la ejecución del patrón de percusión se graba en el canal MIDI 10 (con los ajustes por defecto).

Pistas de Audio 1-4

Las pistas de audio gestionan las muestras que ha capturado mediante la grabación de pistas de audio además de las muestras importadas.

Incluso si cambia el tempo durante el curso de una canción, las pistas de audio se ajustan en cuanto al tiempo para que sigan sonando de forma sincronizada con la canción. Asimismo, puede iniciar la reproducción desde la mitad de la muestra.

Las pistas de audio no graban la muestra en si, simplemente contienen la información que informa al generador de sonido que debe "hacer sonar ahora la muestra USER (o CARD) número "x"." (Esta información recibe el nombre "evento de muestreo") Esto significa que aunque suprima un evento de muestreo de una pista de audio, aún quedarán los datos de la muestra.

Puede colocar hasta 256 eventos de muestreo en cada pista de audio.

- * Cada pista de audio es capaz de reproducir sólo una muestra a la vez. Si existen eventos de muestreo solapados en una pista de audio, el evento localizado más adelante tiene prioridad.

Pista Tempo

La pista de Tempo graba los cambios del tempo en la canción durante el tiempo. Si la canción tiene el mismo tempo desde el principio hasta el final, puede ignorar la pista Tempo.

Cuando se graba una canción en el JUNO-G, se graba un ajuste del tempo que coincida con el tempo real de la canción al principio de la pista Tempo. Por ello, cuando se inicia la reproducción desde el principio, la canción siempre sonará a este tempo inicial.

El tempo de la reproducción lo determina el ajuste de la pista Tempo. Si Vd. modifica el tempo durante la reproducción, el tempo general de la canción será controlada por el ajuste que Vd. realiza.

Pista Beat

La pista Beat graba el tipo de compás de cada compás de la canción. Ajuste la pista Beat al grabar una canción nueva o cuando desea cambiar de tipo de compás durante una canción.

Posiciones para Guardar una Canción

Zona Temporal

El grabador de canciones dispone de la **Zona Temporal** que puede almacenar de forma temporal una canción. Por eso la llamamos **canción temporal**.

La canción en la Zona Temporal es volátil y al apagar la unidad se borrará. Para conservarla, debe guardarla en la memoria del usuario o una tarjeta de memoria.

Tarjeta de Memoria/Memoria del Usuario

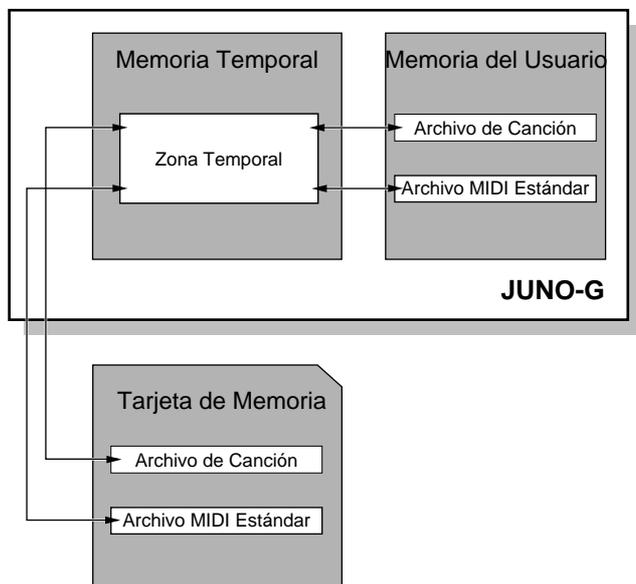
Si desea conservar la canción en la Zona Temporal, debe guardarla como archivo de canción en una tarjeta de memoria o la memoria del usuario. Cualquiera de los dos métodos permite guardar hasta 256 canciones. La memoria de una tarjeta y la del usuario puede contener dos tipos de archivos. El símbolo de tres letras mostrado entre paréntesis () es la extensión del nombre del archivo que distingue los tipos de archivos.

Archivo de Canción (.SVQ, .SVA)

Cada canción que crea en el JUNO-G se guarda como dos archivos; un archivo con un nombre que consiste del nombre de la canción y la extensión ".SVQ" (el archivo SVQ), y un archivo con la extensión ".SVA" (el archivo SVA). El archivo SVQ contiene principalmente los datos de las pistas MIDI. El archivo SVA contiene principalmente los datos de la pista de audio (eventos de muestreo).

Archivo MIDI Estándar (.MID)

El **Archivo MIDI Estándar** es el formato de archivo estándar que permite el intercambio de los datos de secuenciador entre la mayoría de las aplicaciones musicales. Los archivos JUNO-G pueden guardarse como Archivos MIDI Estándar. Esto permite reproducir datos musicales disponibles comercialmente (Scores GM) compatibles con el sistema GM/GM2.

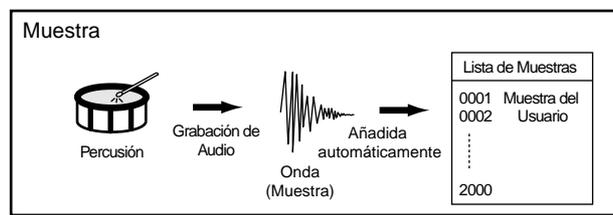


Acerca de las Grabaciones de la Pista de Audio

La grabación de la pista de audio permite grabar fuentes de entrada externas como un aparato de audio o un micrófono en forma de datos de audio digital. El sonido que graba puede ser reproducido como patch (Patch de muestra) o utilizado como forma de onda para un patch o un set de percusión. También puede importar archivos de formato WAV/AIFF y utilizarlos de la misma manera.

Muestras

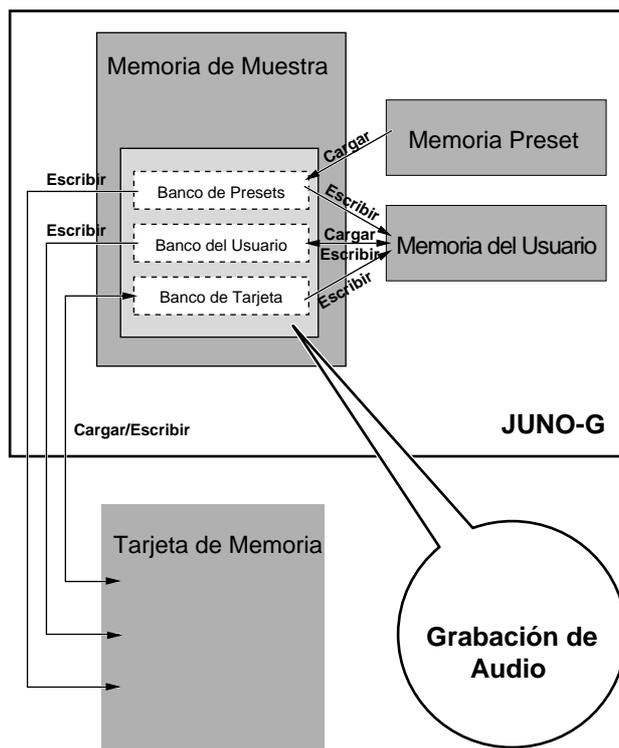
Una "Muestra" es una forma de onda (un fragmento de sonido) obtenida mediante la grabación de una pista de audio en el JUNO-G. Además de los datos de la forma de onda en si, la muestra también contiene parámetros como el punto inicial, el inicio del bucle y el final del bucle. El JUNO-G es capaz de almacenar 9,000 muestras (Usuario: 2000, Tarjeta: 7000).



Donde se guardan las muestras

Las muestra que graba o importa se guardan en la memoria de muestras. Esta memoria de muestras es temporal y, al apagar al unidad se borrará. Si desea conservar estas muestras, debe guardarlas en la memoria del usuario o una tarjeta de memoria.

* No puede guardar datos en la memoria preset.



Funcionamiento Básico del JUNO-G

Cambiar el Modo de Generador de Sonido

El JUNO-G dispone de dos modos de generación: Modo Patch y Modo Performance. Puede seleccionar el modo de generación de sonido (estado) más apropiado para la situación musical. Utilice el siguiente procedimiento para cambiar de modo.

Modo Patch

Éste es el modo que se utiliza para tocar un sonido individual (patch/set de percusión) en el teclado.

El teclado y el generador de sonido están conectados por un sólo canal MIDI.

Para seleccionar el modo Patch

1. Pulse **MODE [PATCH]**.



Modo Performance

Este modo permite combinar múltiples sonidos (patches o sets de percusión).

Pantalla PERFORM PLAY

Use esta pantalla cuando desea tocar con dos o más sonidos a la vez (patches/sets de percusión).

Puede tocar dos patches a la vez (Layer) o bien, dividir el teclado en dos zonas y tocar distintos patches en cada zona (Split).

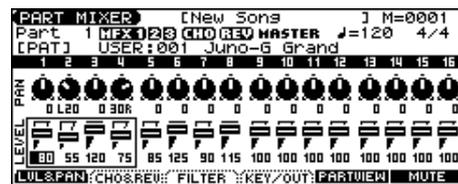
1. Pulse **MODE [PERFORM]**.



Pantalla MIXER

Use esta pantalla cuando desea mezclar los sonidos ajustando el nivel y la panoramización para cada una de las dieciséis partes.

1. Pulse **MODE [PART MIXER]**.

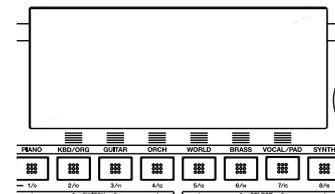


MEMO

Las pantallas PERFORM PLAY y PART MIXER proporcionan distintas visiones del mismo performance. Por ejemplo, al dividir el teclado en dos zonas, utilizará la pantalla PERFORM PLAY o bien, la pantalla PART MIXER cuando modifique los ajustes de los efectos o el balance del volumen de las patches para cada parte.

Acerca de los Botones de Funciones

Los seis botones [KBD/ORG]–[VOCAL/PAD] localizados debajo de la pantalla sirven para realizar varias funciones (botones de funciones) y su función cambia según la pantalla mostrada. Las funciones se visualizan en una lista en la parte inferior de la pantalla.



Ventanas

Las pantalla algo más pequeñas que aparecen temporalmente encima de las pantallas normales se llaman ventanas. Aparecen distintos tipos de ventanas según la situación. Algunas muestran listas, otras permiten realizar ajustes y otras muestran mensajes de confirmación.



Pulse **[EXIT]** para cerrar la ventana. Algunas cerrarán automáticamente al llevar a cabo la operación.

Desplazar el Cursor

Una ventana o una pantalla individual muestra múltiples parámetros o ítems para seleccionar. Para editar el ajuste de un parámetro, desplace el cursor hasta el valor del parámetro en cuestión. Para seleccionar un ítem, desplace el cursor hasta ese ítem. Al seleccionar el valor del parámetro o el ítem con el cursor, éste primero se realiza.



Desplace el cursor hasta [▲], [▼], [◀] y [▶] (botones cursor).

[▲]: desplaza el cursor hacia arriba.

[▼]: desplaza el cursor hacia abajo.

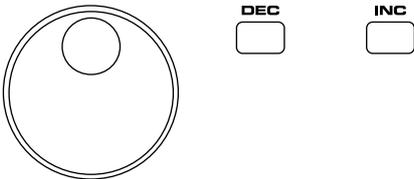
[◀]: desplaza el cursor hacia la izquierda.

[▶]: desplaza el cursor hacia la derecha.

- Si mantiene pulsado uno de los botones cursor mientras pulsa el cursor para moverse en la dirección contraria, el cursor se desplaza más rápidamente en la dirección del primer botón cursor que ha pulsado.
- Al pulsar [ENTER], el valor del parámetro seleccionado con el cursor puede aparecer en la lista. Resulta útil cuando desea ver las opciones disponibles.

Cambiar un Valor

Para cambiar el valor, utilice el dial VALUE o los botones [INC] [DEC].



TIP

En todas las pantallas del JUNO-G, puede utilizar los botones cursor para desplazarse hasta la zona realizada y modificar su valor.

Dial VALUE

Girar el dial VALUE en el sentido de las agujas del reloj aumenta el valor y girarlo en el sentido contrario, lo baja.

- Al mantener pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, hace que el cambio del valor se aumente de velocidad para poder hacer grandes cambios más rápidamente.

[INC] y [DEC]

Al pulsar [INC] el valor aumenta y al pulsar [DEC] baja.

- Para que valor cambie de forma continua, mantenga pulsado el botón.
- Para lograr un cambio más rápido, mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC]. Para que el valor baje más rápidamente, mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC].

- Si pulsa [INC] o [DEC] mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor cambiará en incrementos mayores.

Con el cursor indicando el valor del parámetro, pulse [ENTER] para que se muestre la ventana en la que puede ajustar el valor. Use [▲] [▼] para seleccionar el valor y pulse [ENTER] para confirmar el ajuste.

Asignar un Nombre

En el JUNO-G, puede asignar nombres a los patches, sets de percusión, performances, Canciones y muestras. El procedimiento es el mismo para todos los tipos de datos.



1. Pulse [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta la posición en que desea entrar un carácter.
 2. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para especificar el carácter deseado.
 - [F2 (TYPE)]: Selecciona el tipo de carácter. Cada vez que lo pulse, alternará entre seleccionar el primer carácter del juego de caracteres: mayúsculas (A), minúsculas (a) o números y símbolos (0).
 - [F3 (DELETE)]: Suprime el carácter indicado por el cursor.
 - [F4 (INSERT)]: Introduce un espacio en el punto indicado por el cursor.
 - [◀] o [▶]: Desplaza el cursor.
 - [▲], [▼]: Alterna entre caracteres en mayúscula y minúscula.
- * Si decide deshacerse de los datos entrados, pulse [F5 (CANCEL)].

Caracteres/Símbolos Disponibles

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

TIP

Desde la pantalla en que puede dar nombre a los elementos, pulse [MENU] y seleccione "1. Undo" para recuperar el nombre original. Desde [MENU] puede seleccionar "2. To Upper" o pulsar [▲] para cambiar el carácter indicado por el cursor a mayúscula. Desde [MENU] puede seleccionar "3. To Lower" o pulsar [▼] para cambiar el carácter indicado por el cursor a minúscula. Desde [MENU] puede seleccionar "4. Delete All" para borrar todos los caracteres que ha entrado.

NOTE

Los nombres de archivo no pueden tener caracteres en minúscula ni tampoco ciertos símbolos (" * + , . / : ; < = > ? [\]).

Tocar en Modo Patch

El modo Patch permite tocar un sonido individual (patch/set de percusión) en el teclado.

Acerca de PATCH PLAY

Pulse MODE [PATCH]. Entrará en modo Patch y se mostrará la pantalla PATCH PLAY.



Funciones en PATCH PLAY



1. Indica el modo de generación de sonido seleccionado en ese momento.
2. Indica si multiefectos (MFX), chorus (CHO), reverb (REV) y masterización (MASTER) estén activados/desactivados.
3. Indica el nombre de la canción seleccionada en ese momento además de la posición del compás.
4. Indica el tipo de compás y el tempo.
5. Indica/selecciona el grupo, el número y el nombre del patch seleccionado.
6. Indica el valor de la octava y de la transposición.
7. Indica la categoría del grupo de patches.
8. Las posiciones de los cinco deslizadores SONG RECORDER
9. Ajustes de SOUND MODIFY

Grupos de Patches/Sets de Percusión

El JUNO-G dispone de varios grupos de patches, incluyendo el grupo "User" y "Preset" A-F y GM. Cada grupo consta de 128 patches (256 en GM, USER). Además, puede ampliar sus opciones instalando una Placa de Ampliación de Ondas (serie RX; suministrado por separado), lo que le permite elegir de entre una enorme selección de patches disponibles. También existen patches de muestras (USAM, CSAM) que utilizan muestras como patches.

USER

Se trata del grupo reescribible del JUNO-G. Los patches que Vd. crea pueden guardarse en este grupo. El JUNO-G incluye 256 patches preset y 32 sets de percusión.

PR-A-F (Preset A-F), PRST (Preset)

Se trata del grupo no-reescribible del JUNO-G. No obstante, puede modificar los ajustes del patch seleccionado en ese momento y después guardar este patch modificado en la memoria del Usuario. Los grupos A-F y contienen 128 patches cada uno, para un total de 768 patches.

GM (General MIDI 2)

Es un grupo de patches internos compatible con General MIDI 2, un sistema de especificación de función MIDI diseñado para superar las diferencias entre fabricantes y tipos de aparatos; estos patches no pueden ser sobrescritos. Además, los ajustes de los patches seleccionado en ese momento no pueden modificarse. El JUNO-G incluye 256 patches preset.

CARD (Tarjeta de Memoria)

Este grupo permite utilizar los patches guardados en la tarjeta de memoria introducida en la ranura para tarjeta del panel posterior. Dado que los datos en este grupo son reescribibles, puede utilizarlo para guardar los patches que crea.

USAM (Muestras del Usuario)

Puede utilizar una muestra procedente de la memoria del usuario como patch (la función Sample Patch) y hacer que suene la muestra cambiando de nota igual que haría con un patch convencional.

- * Si no hay muestras en la memoria, se indica "Empty."
- * Como una muestra estéreo emplea dos números de muestra adyacentes, debe seleccionar el número de la muestra del canal L (el número menor). Sonará como patch estéreo. (Si seleccionar el mismo número para el canal R, "---" se indicará y no podrá tocar con la muestra.

CSAM (Muestra de Tarjeta)

Puede utilizar una muestra procedente de la memoria de tarjeta como patch (la función Sample Patch) y tocar con la muestra cambiando de nota igual que con un patch convencional.

- * Si no hay muestras en la memoria, se indica "Empty."
- * Como una muestra estéreo emplea dos números de muestra adyacentes, debe seleccionar el número de la muestra del canal L (el número menor). Sonará como patch estéreo. (Si seleccionar el mismo número para el canal R, "---" se indicará y no podrá tocar con la muestra.

EXP (Placa de Ampliación de Ondas instalada en la Ranura EXP)

Se trata de grupos utilizados al emplear patches procedentes de la Placa de Ampliación de Ondas instalada en la ranura EXP que no son reescribibles. No obstante, puede modificar los ajustes del patch seleccionado en ese momento y después guardar este patch modificado en la memoria del Usuario o la memoria de tarjeta. El número de patches integrados depende de la Placa de Ampliación de Ondas instalada.

- * Sólo puede seleccionar patches EXP si ha instalado una Placa de Aplicación de Ondas (serie SRX; suministrado por separado) en la ranura correspondiente.

Seleccionar Patches en la Pantalla principal

1. Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.
2. Para cambiar de patch o de set de percusión, desplace el cursor hasta la posición mostrada abajo y utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para realizar la selección.



3. Para seleccionar un grupos de patches (sets de percusión), desplace el cursor hasta la posición mostrada abajo y utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para realizar la selección.



4. Pulse [▲] [▼] desplazar el cursor hasta el número de patch.
5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] un patch (o un set de percusión).

Seleccionar Patches por Categoría

El JUNO-G permite especificar el tipo (la categoría) del patch para poder encontrar rápidamente el patch deseado. Existen un total de 38 categorías.

1. Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.
2. Desplace el cursor hasta la posición mostrada abajo y utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar la categoría deseada.



3. Pulse [◀] para desplazar el cursor un espacio hacia la izquierda y utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para cerrar el símbolo de candado.

* Si no cierra (🔒) (el símbolo de candado 🔒), no podrá seleccionar patches por categoría.

4. Use [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el número/grupo de patches y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un patch.

* Si no ha fijado la categoría en el paso 3, pasará por los números de patch por orden.

Puede seleccionar los siguientes categorías.

Categoría	Contenido
---	No Assign Sin asignar
PNO	AC.Piano Piano Acústico
EP	EL.Piano Piano Eléctrico
KEY	Keyboards Otros teclados (Clav, Harpsichord etc.)
BEL	Bell Bell, Bell Pad
MLT	Mallet Percusión Afinada
ORG	Organ Órgano Eléctrico y Litúrgico
ACD	Accordion Acordeón
HRM	Harmonica Armónica, Blues Harp
AGT	AC.Guitar Guitarra Acústica
EGT	EL.Guitar Guitarra Eléctrica
DGT	Dist.Guitar Guitarra con Distorsión
BS	Bass Bajo Acústico y Eléctrico
SBS	Synth Bass Synth Bass
STR	Strings Cuerda
ORC	Orchestra Conjunto Orquestal
HIT	Hit&Stab Hit Orquestal, Hit
WND	Wind Viento (Oboe, Clarinete etc.)
FLT	Flute Flauta, Pícolo
BRS	AC.Brass Metal Acústico
SBR	Synth Brass Synth Brass
SAX	Sax Saxofón
PLK	Plucked Pulsado (Arpa etc.)
ETH	Ethnic Étnico adicional
FRT	Fretted Instrumentos con trastes (Mandolina etc.)
BPD	Bright Pad Pad Bright Synth
SPD	Soft Pad Pad Soft Synth
VOX	Vox Vox, Coro
HLD	Hard Lead Hard Synth Lead
SLD	Soft Lead Soft Synth Lead
TEK	Techno Synth Techno Synth
PLS	Pulsating Pulsating Synth
FX	Synth FX Synth FX (Ruido etc.)
SYN	Other Synth Poly Synth
PRC	Percussion Percusión
SFX	Sound FX Sound FX
BTS	Beat&Groove Beat and Groove
DRM	Drums Set de Percusión
CMB	Combination Otros patches que utilizan Split y Layer

Usar los Botones de Categorías de Grupos para Seleccionar Patches

Si desea utilizar los botones de categorías de grupos para encontrar rápidamente el patch deseado. Las 38 categorías y sets de percusión están organizados en diez categorías de grupos asignadas a estos botones.

1. Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.
2. Con [TONE SW/SEL] apagado, pulse [RHYTHM]–[BASS] (uno de los botones de categoría) para seleccionar la categoría y el grupo del patch deseado.



3. Use [◀] [▶] para seleccionar la categoría deseada.

- Use el DIAL value, [INC] [DEC], o [▲] [▼] to select a patch/set de percusión.
- Pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Categoría y Grupo	Categoría	
PIANO	PNO	AC.Piano
	EP	EL.Piano
ORG/KBD	KEY	Keyboards
	BEL	Bell
	MLT	Mallet
	ORG	Organ
	ACD	Accordion
	HRM	Harmonica
GUITAR	ACT	AC.Guitar
	EGT	EL.Guitar
	DGT	Dist.Guitar
BASS	BS	Bass
	SBS	Synth Bass
ORCH	STR	Strings
	ORC	Orchestra
	HIT	Hit&Stab
BRASS	WND	Wind
	FLT	Flute
	BRS	AC.Brass
	SBR	Synth Brass
	SAX	Sax
SYNTH	HLD	Hard Lead
	SLD	Soft Lead
	TEK	Techno Synth
	PLS	Pulsating
	FX	Synth FX
	SYN	Other Synth
VOCAL/PAD	BPD	Bright Pad
	SPD	Soft Pad
	VOX	Vox
WORLD	PLK	Plucked
	ETH	Ethnic
	FRT	Fretted
	PRC	Percussion
	SFX	Sound FX
	BTS	Beat&Groove
	DRM	Drums
	CMB	Combination
RHYTHM	RHYTHM SET	

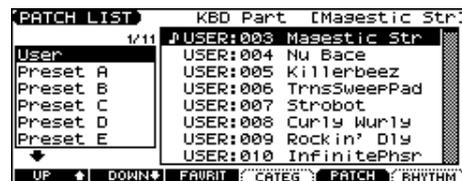
Seleccionar Patches de la Lista

Puede hacer que se muestre una lista de patches y seleccionar el patch deseado de ella.

- Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.

- Pulse [ENTER].

Se muestra la pantalla PATCH LIST.



- Para seleccionar un patch, pulse [F5 (PATCH)].
Para seleccionar un set de percusión, pulse [F6 (RHYTHM)].

Si pulsa [F6 (RHYTHM)], se muestra la pantalla RHYTHM LIST.

- Pulse [F1 (UP)] [F2 (DOWN)] para seleccionar el grupo.

- Use el DIAL value, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar un patch/set de percusión.

- Pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Seleccionar Patches por Categoría

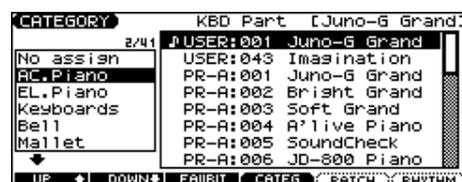
- Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.

- Pulse [ENTER].

Se muestra la pantalla PATCH LIST.

- Pulse [F4 (CATEG)].

Se muestra la pantalla CATEGORY.



- Pulse [F1 (UP)] [F2 (DOWN)] para seleccionar una categoría.

- Use el DIAL value, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar un patch.

- Pulse [ENTER] para confirmar su selección.

Seleccionar Patches/Sets de Percusión Favoritos (Favorite Patch)

En el modo patch, puede juntar en un puesto sus patches (o sets de percusión) favoritos o más utilizados. Al utilizar esta función, podrá seleccionar rápidamente sus patches preset favoritos de la zona Preset/User/Card o una Placa de Ampliación de Ondas. Puede registrar un total de 64 sonidos (8 sonidos x 8 bancos) como patches favoritos.

Registrar un Patch/Set de Percusión Favorito

1. En la pantalla PATCH PLAY seleccione el patch (o set de percusión) que desea registrar.
2. Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla PATCH LIST.
3. Pulse [F3 (FAVORIT)].
Se muestra la pantalla FAVORITE PATCH.



4. Pulse [◀] [▶] para seleccionar el banco.
5. Use el DIAL value, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar el número favorito.
6. Pulse [F2 (REGIST)] para ejecutar el registra.
7. Pulse [F3 (LIST)] para volver a la pantalla PATCH LIST.

TIP

Puede mantener pulsado MODE [AUDITION] o [F5 (PREVIEW)] para comprobar el patch o set de percusión.

Cancelar un registro de patch

Al pulsar [F1 (REMOVE)] puede cancelar el registro del patch (o set de percusión) seleccionado en la pantalla FAVORITE PATCH.

Seleccionar el Patch/Set de Percusión Favorito

1. Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.
2. Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla PATCH LIST.
3. Pulse [F1 (FAVORIT)].
Se muestra la pantalla FAVORITE PATCH. Para cambiar de banco, utilice el dial o [◀] [▶].
4. Pulse [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar el patch.
5. Pulse [F6 (SELECT)] o [ENTER] para confirmar su selección.

Comprobar un Patch o un Set de Percusión (Phrase Preview)

Esta función permite comprobar un patch escuchándolo en una frase apropiada para cada tipo (categoría) de patch.

1. En la pantalla PATCH PLAY, PATCH LIST, RHYTHM LIST, FAVORITE PATCH o CATEGORY, mantenga pulsado MODE [AUDITION].
El patch (set de percusión) seleccionado en la pantalla sonará.
2. La reproducción para comprobar el patch parará cuando deje de pulsar el botón [AUDITION].

cf.

Puede utilizar el parámetro Preview Mode para cambiar la manera en la que la función Phrase Preview vaya a reproducir el sonido. (p. 158)

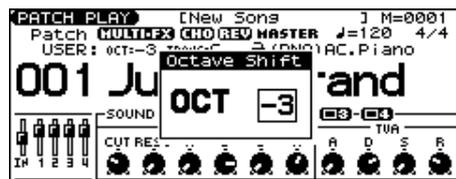
Transportar el Teclado Por Unidades de una Octava (Octave Shift)

La función Octave Shift transporta la afinación del teclado por unidades de una octava (-3- +3 octavas).

Para poder tocar más fácilmente una nota de bajo con la mano derecha, transporte el teclado 1 o 2 octavas más grave.

* Octave Shift puede aplicarse sólo a la parte de teclado.

1. En la pantalla PATCH PLAY pulse OCTAVE [-] o [+] para ajustar la cantidad de transposición (-3- +3).
Al realizar el ajuste, se iluminará el botón.
 - Cada vez que pulse OCTAVE [+], la cantidad de transposición cambiará siguiendo el orden de +1, +2 y +3. Cada vez que pulse OCTAVE [-], la cantidad de transposición cambiará siguiendo el orden de -1, -2 y -3.
 - [UP] se ilumina si el ajuste es +1, +2 o +3; [DOWN] se ilumina si el ajuste es -1, -2 o -3.
 - Pulse simultáneamente ambos botones para volver al ajuste de 0.



MEMO

El ajuste de Octave Shift (parámetro de configuración) se aplica a todo el JUNO-G. El ajuste modificado se conserva incluso si cambia de patch o performance.

Transportar el Teclado por Pasos de un Semitono (Transpose)

Transporta la afinación del teclado por unidades de un semitono. Esta función resulta útil cuando desea tocar instrumentos de transporte como la trompeta o el clarinete siguiendo una partitura.

1. En la pantalla PATCH PLAY mantenga pulsado [TRANPOSE] y pulse [-] o [+] para especificar la cantidad de transposición (G-F#: -5→+6 semitonos).

- [TRANPOSE] se ilumina cuando el ajuste es cualquier nota que no sea C.
- Mantenga pulsado [TRANPOSE] y pulse simultáneamente ambos botones para recuperar el ajuste de C.

MEMO

El ajuste de Transpose (parámetro de configuración) se aplica a todo el JUNO-G. El ajuste modificado se conserva incluso si cambia de patch o performance.

Seleccionar los Tones que van a Sonar (Tone On/Off)

dado que un patch es una combinación de hasta cuatro tones, puede desactivar los tones no deseados y obtener el sonido de un sólo tone específico.

1. En la pantalla PATCH PLAY, pulse [TONE SW/SEL] para que se ilumine su botón.

2. Use SWITCH [1]–[4] para activar/desactivar cada tone. Al hacer que se ilumine el botón, activará el tone.

TIP

Si desea que suenen solo uno o dos tones de un patch, desactive los demás y guarde el ajuste del patch. Esto evita el uso ilógico de las voces simultáneas del JUNO-G.

3. Pulse otra vez [TONE SW/SEL] para que se apague.

Tocar con Instrumentos de Percusión

En el modo patch, puede tocar con sonidos de percusión en el teclado seleccionando un set de percusión. Como el tone de percusión varía según el set de percusión seleccionado, puede tocar con una amplia gama de sonidos de instrumentos de percusión.

Ajustar el Balance del Volumen de lo que se Toca en el Teclado y el del Patrón de Percusión

1. En la pantalla PATCH PLAY mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (LEVEL)].

Se muestra la pantalla PART LEVEL.



2. Pulse [F4 (KBD)] (keyboard) o [F5 (PTN)] (patrón de percusión) para seleccionar una parte.
3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el volumen.
4. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana.

Crear un Patch

Con el JUNO-G, Vd. tiene un control total sobre una gran variedad de ajustes. Cada ítem que puede ser ajustado se denomina **Parámetro**. Cambiar el valor de los parámetros recibe el nombre de **Edición**. En este apartado se explica los procedimientos utilizados en la creación de patches y las funciones de los parámetros de patch.

Cuatro Consejos para la Edición de Patches

Seleccione un patch similar al sonido que desea crear (p. 26)

Resulta difícil crear un nuevo sonido que queda exactamente como desea si simplemente selecciona cualquier patch y modifica sus parámetros aleatoriamente. Tiene más sentido partir de un patch cuyo sonido se parece al sonido que tiene en mente.

Decidir qué tones van a sonar (p. 29)

Dado que un patch es una combinación de hasta cuatro tones, antes de editarlo, deberá escuchar atentamente como suenan los tones individuales. Después decide cuales de los tones va a utilizar. Es importante desactivar los tones que no va a utilizar, evitando de esta manera utilizar voces innecesarias y así reducir el número de notas simultáneas que van a sonar.

Comprobar el ajuste de Structure (p. 35)

El parámetro Structure determina cómo se combinan los cuatro tones. Antes de seleccionar tones nuevos, cerciórese de entender cómo los tones seleccionados en ese momento afectan el uno al otro.

Apagar los Efectos (p. 125)

Como va a escuchar el sonido original del patch mismo al apagar los efectos, será más fácil percibir el resultado de las modificaciones. En realidad, a veces simplemente con cambiar los ajustes de los efectos puede obtener el sonido deseado.

Cómo Realizar Ajustes de Patch

Usar los Mandos para Editar el Sonido

Puede utilizar los seis mandos SOUND MODIFY para editar a tiempo real el sonido.

1. Pulse **MODE [PATCH]** para acceder a la pantalla **PATCH PLAY**.
2. Seleccione el patch cuyos ajustes desea editar (p. 26).

NOTE

No puede editar los patches del grupo GM2.

Seleccionar el tone que va a editar

3. En la pantalla **PATCH PLAY**, pulse **[TONE SW/SEL]** para que se ilumine el botón.
4. Pulse **SELECT[1]-[4]** para seleccionar el(los) tone(s) que desea editar.
En la zona **SOUND MODIFY** 1-4 localizada en la parte inferior de la pantalla, se añade una marca de verificación (✓) al (a los) número(s) de tone que selecciona.



* Puede pulsar botones simultáneamente para seleccionar tone múltiples.

* Al activar/desactivar **TONE SWITCH** puede editar escuchando sólo el tone deseado.

Cambiar el brillo del sonido y añadir cualidades especiales (CUTOFF/RESONANCE)

La sección del generador de sonido del JUNO-G contiene un filtro que puede cortar o realzar zonas de frecuencias específicas del sonido. El mando **CUTOFF** especifica la frecuencia de corte en la que el filtro empezará a modificar el sonido y el mando **RESONANCE** realza la zona cerca de la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido.

5. Gire los mandos **CUTOFF** o **RESONANCE**.

Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará el valor.

FREQ: Frecuencia en la que el filtro empieza a afectar los componentes de frecuencia de la forma de onda

RESO: Realza la porción del sonido cerca de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido

* Los ajustes excesivamente altos pueden producir oscilación, haciendo que el sonido distorsione.

Editar la manera en que el volumen va a cambiar

El volumen sigue cambiando desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se deja de hacerlo.

6. Pulse el botón **SOUND MODIFY** para que se ilumine **AMP ENV**.

7. Gire los mandos **ATTACK**, **DECAY**, **SUSTAIN** y **RELEASE**.

Girar el mando en el sentido de las agujas del reloj hace que valor aumente.

A: Tiempo del Ataque: El intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se alcanza el cambio tímbrico máximo.

D: Tiempo de Retardo: El intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se alcanza el cambio tímbrico máximo y el en que se llaga al Nivel de Sustain.

S: Nivel de Sustain: El volumen que se sostiene mientras se pulsa una tecla

R: Tiempo de desvanecimiento: El intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se deja de pulsar la tecla hasta el en que desaparece el sonido.

* Si pulsa el botón de selección **SOUND MODIFY** apagando así todos los indicadores, al girar estos mandos, no se producirá ningún cambio.

Editar la manera en que el tone (brillo) va a cambiar

El tone cambia entre el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se deja de pulsarla.

8. Pulse **SOUND MODIFY** para que se ilumine **FILTER ENV**.

9. Gire los mandos **ATTACK**, **DECAY**, **SUSTAIN** y **RELEASE**.

Girar el mando en el sentido de las agujas del reloj hace que valor aumente.

* Si pulsa el botón de selección **SOUND MODIFY** apagando así todos los indicadores, al girar estos mandos, no se producirá ningún cambio.

Aplicar vibrato, wah o trémolo (LFO)

El LFO siglas de "oscilador de frecuencias bajas" hace que el sonido cambie de forma periódica. Vibrato es el efecto producido utilizando el LFO para variar la afinación. Wah es el efecto producido utilizando el LFO para variar la frecuencia de corte. Trémolo se produce utilizando el LFO para variar el volumen.

10. Pulse **SOUND MODIFY** para que se ilumine **LFO**.

11. Gire los mandos **ATTACK, DECAy, SUSTAIN** y **RELEASE**.

RATE: LFO RATE: Frecuencia del LFO 1

PIT: LFO Pitch Depth: Profundidad con la que el LFO 1 cambia al afinación del WG

FLT: LFO TVF Depth: Profundidad con la que el LFO 1 cambiar la frecuencia de corte del TVF

AMP: LFO TVA Depth: Profundidad con la que el LFO 1 cambia el volumen

cf.

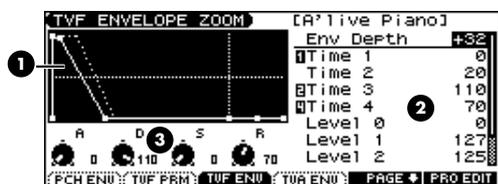
Para más detalles acerca de estos parámetros vea, **Modular Sonidos/Señal de Salida** (p. 46).

* Si pulsa el botón de selección **SOUND MODIFY** apagando así todos los indicadores, al girar estos mandos, no se producirá ningún cambio.

Edición en la Pantalla Gráfica (Zoom Edit)

Los parámetros importantes más utilizados para editar el sonido están disponibles en ocho pantallas para la edición gráfica.

Parámetro	pagina	Parámetro	pagina
PITCH ENVELOPE	p. 40	PATCH EDIT	p. 35
TVF PARAMETER	p. 40	LFO 1/2	p. 46
TVF ENVELOPE	p. 41	STEP LFO	p. 47
TVA ENVELOPE	p. 43		



1. Pantalla Gráfica
2. Desplace el cursor y utilice el dial **VALUE** o **[INC]** **[DEC]**
3. Corresponde a los mandos **SOUND MODIFY 1-4**.

1. Pulse **MODE [PATCH]** para acceder a la pantalla **PATCH PLAY**.

2. Seleccione el patch cuyos ajustes desea editar (p. 26).

NOTE

No puede editar los patches en el grupo **GM2**.

3. Pulse **EDIT [PATCH]** para que se ilumine.

4. Use **[F1]-[F4]** para seleccionar la pantalla de parámetros.

* Al pulsar **[F5 (PAGE)]** cambiará de pantalla **[F1]-[F4]**.

5. Use **[▲]** **[▼]** **[◀]** **[▶]** para seleccionar un parámetro.

* Algunos parámetros pueden editarse independientemente para cada tone. Para seleccionar el tone que desea editar, pulse **[TONE SW/SEL]** para que se ilumine y pulse uno de los botones **SELECT [1]-[4]**.

6. Use el dial **VALUE** o **[INC]** **[DEC]** para cambiar el valor.

Los parámetros indicados con 1-4 también pueden editarse utilizando el mando **SOUND MODIFY 1-4** correspondiente.

7. Repita los pasos 4-6 para ajustar cada parámetro.

8. Pulse **[WRITE]** para guardar los cambios que ha hecho (p. 32). Si no desea guardarlos, pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla **PATCH PLAY**.

Si vuelve a la pantalla **PATCH PLAY** sin guardar, se mostrará un "*" a la izquierda del grupo de sets de percusión.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona otro sonido mientras la pantalla indica "*", perderá el set de percusión editado.

Ver y editar todos los parámetros (PRO EDIT)

cf.

Para más detalles acerca de los parámetros, vea p. 34 y lo que sigue.

1. Pulse **MODE [PATCH]** para acceder a la pantalla **PATCH PLAY**.

2. Seleccione el patch cuyos ajustes desea editar (p. 26).

NOTE

No puede editar los patches en el grupo **GM2**.

3. Pulse **EDIT [PATCH]** para que se ilumine.

4. Pulse **[F6 (PRO EDIT)]**.

5. Use **[F2 (GRP ↑)]** **[F3 (GRP ↓)]** para cambiar de grupo de parámetros.

* Al pulsar **[F1 (GRP LIST)]**, se mostrará la ventana **Patch Pro Edit Menu**. Use el dial **VALUE** o **[INC]** **[DEC]** **[▲]** **[▼]** para seleccionar un grupo de parámetros y pulse **[ENTER]**.

6. Use **[▲]** **[▼]** para seleccionar un parámetro.

* Se muestra una marca de verificación (✓) junto con el número de tone en la parte superior derecha de la pantalla.

TVF ENVELOPE	KBD	Part	[A]ive Piano	
	[01]	[02]	[03]	[04]
F-Env Depth	+32	+32	+34	+34
F-Env Time KF	+30	+30	+30	+30
F-Env Time1 [A]	0	0	0	0
F-Env Time2 [D]	20	20	20	20
F-Env Time3 [R]	110	110	110	110
F-Env Time4 [R]	70	70	70	70
F-Env Level0	0	0	0	0

7. Use el dial **VALUE** o **[INC]** **[DEC]** para cambiar el valor.

Los parámetros indicados con 1-4 también pueden editarse utilizando el mando **SOUND MODIFY 1-4** correspondiente

8. Repita los pasos 5-7 para ajustar cada parámetro.

9. Pulse **[WRITE]** para guardar los cambios que ha hecho (p. 32). Si no desea guardarlos, pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla **PATCH PLAY**.

Si vuelve a la pantalla **PATCH PLAY** sin guardar, se mostrará un "*" a la izquierda del grupo de sets de percusión.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona otro sonido mientras la pantalla indica "*", perderá el set de percusión editado.

Crear un Patch

Usar los mandos SOUND MODIFY para cambiar el valor

Si se muestra un nombre de parámetro (1, 2, 3, 4), puede utilizar los mandos SOUND MODIFY 1-4 para ajustar el valor.

- * Pulse **SOUND MODIFY** para que se apaguen todos los indicadores. Si cualquiera de ellos está iluminado, las funciones de los mandos cambiarán.

Por ejemplo, en la pantalla TVF ENVELOPE ZOOM, los mandos corresponden de la siguiente manera.

mando 1	A (Tiempo 1)
mando 2	D (Tiempo 3)
mando 3	S (Nivel 3)
mando 4	R (Tiempo 4)

Inicializar los Ajustes de Parámetro

“Inicializar” significa recuperar los ajustes estándares del sonido seleccionado en ese momento.

- * La operación Inicializar afectará sólo al sonido seleccionado en ese momento; no afecta a los sonidos guardados en la memoria del usuario. Si desea recuperar todos los ajustes de fábrica del JUNO-G, lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 164).

1. Con **EDIT [PATCH]** iluminado, mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[F5 (INIT)]**.

Se muestra un mensaje de confirmación.

2. Pulse **[F6 (EXEC)]**.

Se lleva a cabo la operación de inicialización.

- * Para cancelar, pulse **[F5 (CANCEL)]**.

Copiar Ajustes de Patch (Tone)

Esta operación copia los ajustes de cualquier patch en el patch seleccionado en ese momento.

1. Con **EDIT [PATCH]** iluminado, mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[F6 (TONE COPY)]**.

Se muestra la ventana Patch Tone Copy.



2. Pulse **[▲]** **[▼]** **[◀]** **[▶]** para desplazar el cursor y use el dial **VALUE dial** o **[INC] [DEC]** para seleccionar el grupo y el número “Source (copy-source)” y también el tone deseado.

- * Al pulsar **[F4 (COMPR)]** para añadir una marca de verificación (✓), puede comprobar el patch fuente de la copia (función Compare).

3. Pulse **[▲]** **[▼]** **[◀]** **[▶]** para desplazar el cursor y seleccione el tone “Destination (copy-destination)” tone.

4. Pulse **[F6 (EXEC)]**.

Se muestra un mensaje de confirmación.

5. Pulse **[F6 (EXEC)]** para ejecutar la operación copiar.

- * Para cancelar, pulse **[F5 (CANCEL)]**.

La Función Compare

Para las operaciones Patch Tone Copy y Patch Save, puede utilizar la función Compare. Si desea que suene el patch fuente de la copia o destino de la escritura, pulse **[F4 (COMPR)]** para añadir la marca (✓). Ahora puede hacer sonar el patch fuente de la copia o destino de la escritura desde el teclado.

- * El patch comprobado usando la función Compare puede sonar algo distinto que cuando se toca de forma normal.

Guardar los Patches que ha Creado (Write)

Los cambios que efectúa son temporales y si apaga la unidad o cambia de sonido, se pierden. Si desea conservar el sonido modificado, debe guardarlo en el grupo **USER** interno (memoria del usuario) o el grupo **CARD** (memoria de tarjeta). Al editar los ajustes de patch, se mostrará un “*” en la pantalla **PATCH PLAY**.

NOTE

Al efectuar el procedimiento de guardado, los datos que ocupaban anteriormente el destino del guardado se perderán.

1. Edite el patch.

2. Pulse **EDIT [WRITE]**.

Se muestra la pantalla **WRITE MENU**.



3. Pulse **[F2 (PAT/RHY)]**.

- * De otra manera, puede utilizar **[▲]** **[▼]** para seleccionar “Patch/Rhythm” y después pulsar **[ENTER]**.

Se muestra la pantalla **PATCH NAME**.



4. Asigne un nombre al patch.



Para detalles acerca de la asignación de nombres, vea p. 24.

5. Cuando haya terminado de entrar el nombre, pulse **[F6 (WRITE)]**.

Se mostrará una pantalla que permite seleccionar el patch destino de la escritura.

6. Use el dial VALUE dial, [INC] [DEC] o [▲] [▼] y [F1 (USER)] [F2 (CARD)] para seleccionar el destino de la escritura y el número de patch.

* Al pulsar [F4 (COMPR)] para añadir una marca de verificación (✓), puede comprobar el patch destino de la escritura (función Compare)

7. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de confirmación.

8. Pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras se guardan los datos.

Formas de Onda One-shot y Loop (bucle)

Todas las formas de onda internas del JUNO-G pertenecen a uno de los siguientes dos grupos.

One-shot:

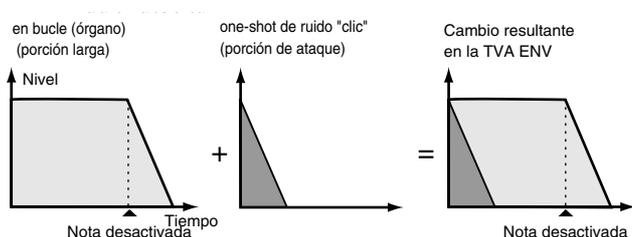
Estas formas de onda tienen caídas cortas. Una forma de onda one-shot graba la subida inicial y la rápida caída del sonido.

El JUNO-G también contiene muchas otras formas de onda one-shot que son elementos de otros sonidos. Éstas incluyen componentes de ataque como el sonido del martillo de la s teclas del piano o el ruido producido por los trastes de la guitarra.

* No es posible utilizar una envolvente para modificar una forma de onda one-shot para crear una caída más larga que la de la forma de onda original ni tampoco convertirla en un sonido de larga duración.

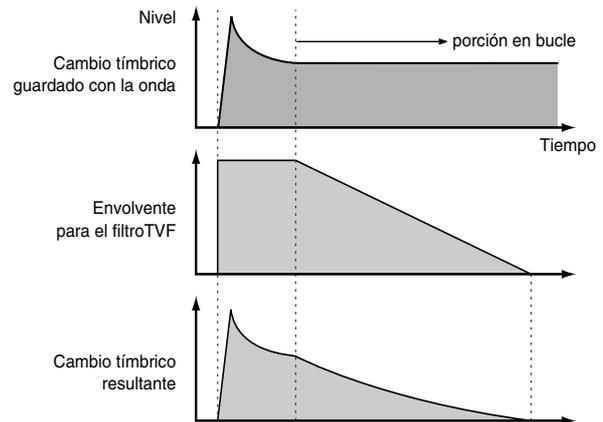
Loop:

Entre esta formas de ondas encontramos sonidos con caídas largas además de sonidos de larga duración. Las formas de onda Loop suenan en bucle, es decir que una vez el sonido llegue a un estado relativamente estable se reproducirá repetidamente la forma de onda. Las formas de onda en bucle del JUNO-G también incluyen componentes de otros sonidos como las vibraciones resonantes de las cuerdas del piano y los sonidos largos de los instrumentos de metal. La siguiente figura muestra un ejemplo de un sonido (órgano eléctrico) que combina formas de onda one-shot y looped.



Consejos para Utilizar una Forma de Onda de un Instrumento Acústico

Con muchos instrumentos acústicos como por ejemplo el piano y el saxofón, cambios tímbricos extremos pueden tener lugar durante los primeros instantes del sonido de cada nota. Esta ataque inicial es lo que define en gran parte del carácter del instrumento. Para tales formas de onda, es mejor utilizar los cambios complejos tímbricos de la porción de ataque tal como son y utilizar sólo la envolvente para modificar la porción de caída.



Crear un Patch

Funciones de los Parámetros de Patch

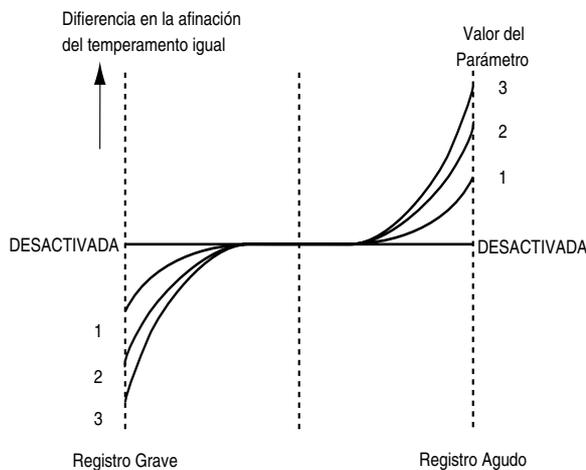
Ajustes que Afectan al Patch Íntegro

GENERAL

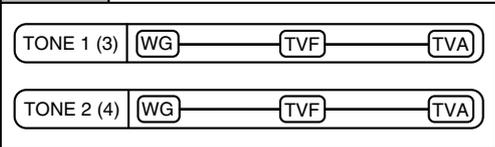
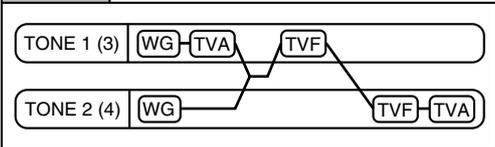
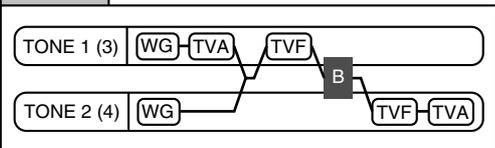
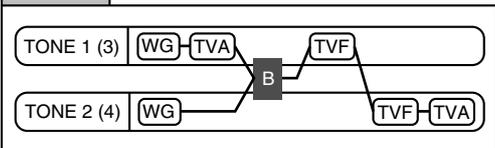
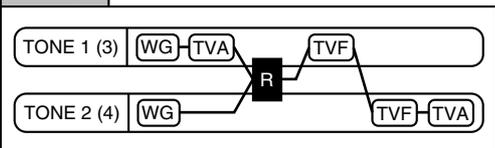
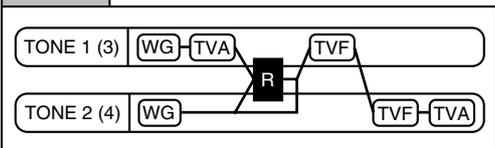
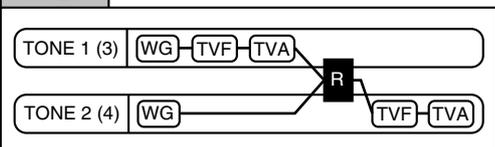
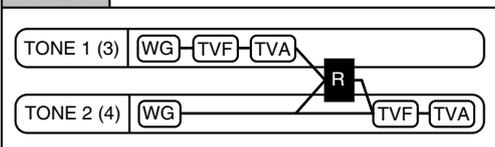
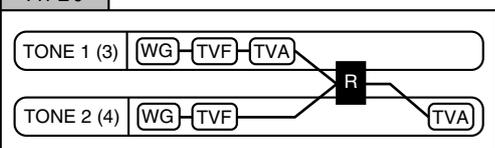
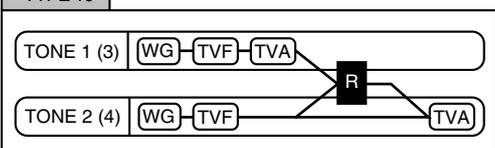
Los parámetros marcados con el símbolo “★” pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Control Matrix, p. 44)

Parámetro	Valor	Descripción
Patch Category	Refer to p. 26.	Tipo (categoría) del patch
Patch Level	0-127	Volumen del patch
Patch Pan	L64-0-63R	Posición izquierda / derecha del patch
Patch Priority	LAST, LOUDEST	La manera en que se gestionan las notas cuando se excede la polifonía máxima (128 voces) LAST: Las últimas voces tocadas tienen prioridad (Las notas se apagan siguiendo el orden, empezando con la nota que empezó a sonar primero.) LOUDEST: Los voces con más nivel de volumen tienen prioridad (Las notas se apagan empezando con la voz con menos nivel de volumen.)
Octave Shift	-3- +3	Afinación del sonido del patch (en unidades de una octava)
Patch Coarse Tune ★	-48- +48	Afinación del sonido del patch (por semitonos, +/- 4 octavas)
Patch Fine Tune	-50- +50	Afinación del sonido del patch (por pasos de un 1-un cent es 1/100 de un semitono)
Stretch Tune Depth	OFF, 1-3	Afinación estirada (un sistema utilizado para afinar el piano acústico que hace que el registro agudo sea más alto que el dictado por la ratio matemático de afinación) OFF: Temperamento Igual 1-3: Cuanto mayor sea el ajuste, más diferencia habrá entre la afinación de los registros agudos y graves.
Analog Feel	0-127	Profundidad de la modulación 1/f (una ratio de modulación natural y agradable que ocurre en el sonido del murmullo del riachuelo o del viento suave) <i>* Puede simular la característica de la inestabilidad natural de un sintetizador analógico añadiendo está "1/f modulation."</i>

Afinación Estirada



Cambiar la manera en que suena el tono (Structure)

Parámetro	Valor	Explicación
Struct 1 & 2, 3 & 4 (Tipo de Estructura)	TYPE 01–TYPE 10	Determina como se conectan los tonos 1, 2, 3 y 4. Existen 10 tipos de conexiones distintos.
<p>TYPE 1</p>  <p>Con este tipo, los tonos 1 y 2 (o 3 y 4) son independientes. Utilice este tipo cuando desea conservar sonidos PCM o crear y combinar sonidos para cada tono.</p>	<p>TYPE 2</p>  <p>Este tipo sobrepone dos filtros para intensificar las características de los filtros. El TVA del tono 1 (o 3) controla el balance de volumen de los dos tonos.</p>	
<p>TYPE 3</p>  <p>Mezcla el sonido del tono 1 (3) con el del tono 2 (4), aplica un filtro y después un booster para distorsionar la forma de onda.</p>	<p>TYPE 4</p>  <p>Aplica un booster para distorsionar la forma de onda y después combina dos filtros. El TVA del tono 1 (o 3) controla el balance de volumen de los dos tonos y ajusta el nivel del booster.</p>	
<p>TYPE 5</p>  <p>Emplea un modulador en anillo para crear nuevos armónicos y combina dos filtros. El TVA del tono 1 (3) controlará el balance de volumen de los dos tonos, ajustando la profundidad del modulador en anillo.</p>	<p>TYPE 6</p>  <p>Emplea un modulador en anillo para crear nuevos armónicos y además mezcla el sonido del tono 2 (4) y aplica dos filtro superpuestos. Dado que el sonido modulado en anillo puede mezclarse con el tono 2 (4), el TVA del 1 (3) ajusta la cantidad de modulador en anillo.</p>	
<p>TYPE 7</p>  <p>Aplica un filtro al tono 1 (3) y aplica modulación en anillo con el tono 2 (4) para crear nuevos armónicos.</p>	<p>TYPE 8</p>  <p>Aplica un filtro al tono 1 (3) y aplica modulación en anillo con el tono 2 (4) y después mezcla el sonido del tono 2 (4) y aplica un filtro al resultado.</p>	
<p>TYPE 9</p>  <p>Pasa el sonido filtrado de cada tono por el modulador en anillo para crear nuevos armónicos. El TVA del tono 1 (3) controlará el balance de los dos tonos, ajustando la profundidad del modulador en anillo.</p>	<p>TYPE 10</p>  <p>Pasa el sonido filtrado de cada tono por el modulador en anillo para crear nuevos armónicos y también mezcla el sonido del tono 2 (4). Dado que el sonido modulado en anillo puede mezclarse con el tono 2 (4), el TVA del tono 1 (3) TVA puede ajustar la cantidad de sonido de modulador en anillo.</p>	

* Al seleccionar TYPE 2–10 cuando se apaga uno de la pareja de tonos, el otro tono sonará como TYPE 1 a pesar del ajuste mostrado.

* Si limita la zona del teclado en el que va a sonar un tono (Keyboard Range, p. 37) o limita la gama de velocidades para ese tono (Velocity Range, p. 38), el resultado producido en las zonas en las que el tono no suena será idéntico que el logrado al desactivar el tono. Esto significa que si se selecciona TYPE 2–10 y crea una zona del teclado o una gama de velocidad en las que uno de los tonos no suena, las notas tocadas en esa zona o gama sonarán como TYPE 1 a pesar del ajuste mostrado.

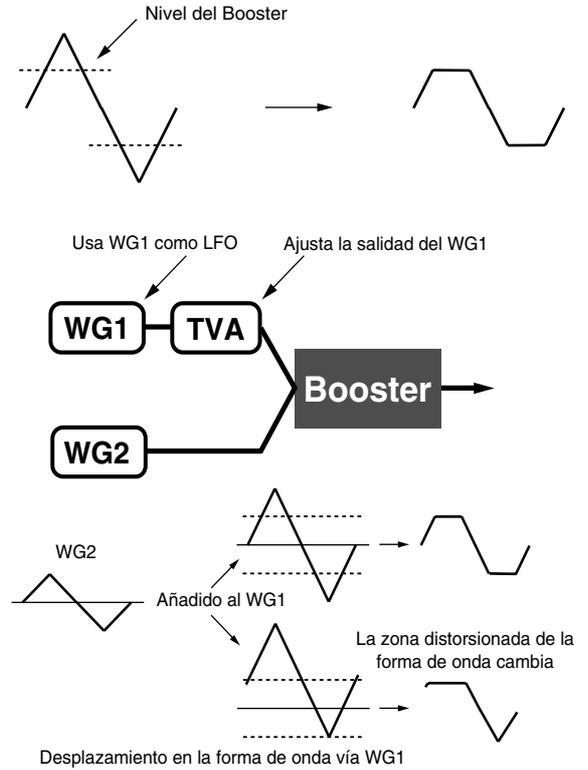
Crear un Patch

Parámetro	Valor	Explicación
Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain)	0, +6, +12, +18	Al seleccionar un tipo de Estructura del TYPE 3 o TYPE 4, puede ajustar la profundidad del booster. El booster aumenta la señal de salida para añadir distorsión al sonido. Esto crea el efecto de distorsión utilizado típicamente con la guitarra eléctrica. Cuanto mayor sea el ajuste, más distorsión habrá.

Booster

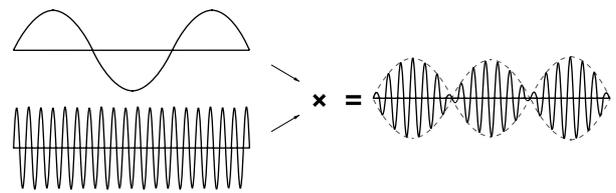
El booster sirve para añadir distorsión a la señal de entrada.

Además de utilizarlo para crear distorsión, puede utilizar la forma de onda (WG1) de uno de los tones como LFO que desplaza hacia abajo o arriba la otra forma de onda (WG2) para crear una modulación similar a la PWM (modulación por amplitud del pulso). Este parámetro funciona óptimamente al utilizarlo junto con el parámetro Wave Gain (p. 38).



Modulador en Anillo

Un modulador en anillo multiplica las formas de onda de dos tones el uno con el otro generando de esta forma muchos nuevos armónicos (en parciales) que no existían en ninguna de las dos formas de onda originales. (Si una de las formas de onda no es una onda sinusoidal, normalmente no se generan componentes de frecuencia a intervalos iguales.) Como la diferencia de afinación de ambas ondas cambia el estructura armónica, el resultado es un sonido metálico sin afinación definida. Esta función es útil para crear sonidos metálicos como, por ejemplo, el de una campana.



MODIFY

Estos valores se añaden al valor del parámetro de cada uno de los tones.

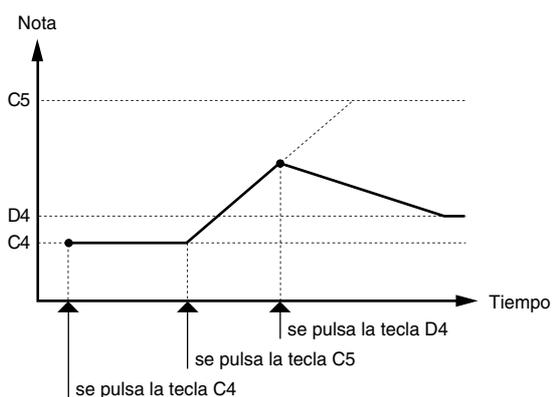
Parámetro	Valor	Descripción
Cutoff Offset	-63– +63	Frecuencia de Corte (p. 40)
Resonance Offset	-63– +63	Resonancia (p. 40)
Attack Time Offset	-63– +63	Tiempo de la F-Env 1, Tiempo del A-Env 1 (p. 41, p. 43)
Release Time Offset	-63– +63	Tiempo de la F-Env 4, Tiempo del A-Env 4 (p. 41, p. 43)
Velocity Sens Offset	-63– +63	Corte de la Sensibilidad a la velocidad, Nivel de la Sensibilidad a la velocidad (p. 41, p. 42)

PORTAMENTO

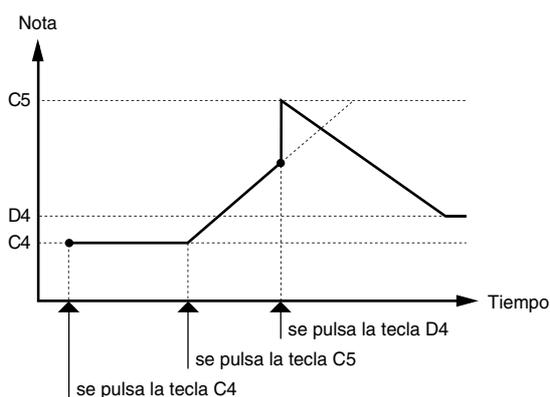
Portamento es un efecto que hace que las notas cambien conectadas por un glisando.

Parámetro	Valor	Explicación
Portamento Switch	OFF, ON	Especifica si se aplica el efecto (ON) o no (OFF).
Portamento Mode	NORMAL, LEGATO	NORMAL: Se aplica siempre el efecto de Portamento. LEGATO: Se aplica Portamento sólo cuando se toca de forma legato.
Portamento Type	RATE, TIME	RATE: El tiempo que tarda depende de la distancia entre las dos notas. TIME: El tiempo que tarda es constante, a pesar de la distancia entre las notas.
Portamento Start	PITCH, NOTE	PITCH: Empieza un nuevo portamento cuando se pulsa otra tecla mientras la nota está cambiando. NOTE: Portamento empieza de nuevo desde la nota en la que el cambio en curso terminaría.
Portamento Time	0-127	Especifica el tiempo durante el cual cambia la afinación.

Portamento Start: PITCH



Portamento Start: NOTE

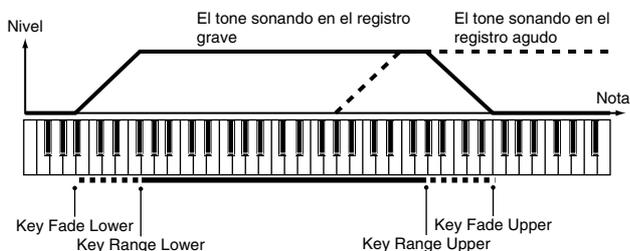


CONTROL

Parámetro	Valor	Explicación
Mono/Poly	MONO, POLY	MONO: Suena sólo la última nota. Este ajuste el efectivo cuando se toca un instrumento de solista como por ejemplo el saxofón o la flauta. POLY: Puede tocar simultáneamente dos o más notas.
Legato Switch	OFF, ON	ON: Al pulsar una tecla mientras mantiene pulsada otra tecla hace que la nota cambie a la de la última tecla pulsada, sonando sin interrupción. Resulta efectivo cuando desea simular la técnica de ligados ascendentes y descendentes de la guitarra. * Legato Switch es válido cuando se ajusta Mono/Poly en "MONO."
Legato Retrigger	OFF, ON	OFF: Al mantener pulsada una tecla mientras pulsa otra, sólo cambia la afinación de la nota sin el ataque de la segunda tecla pulsada. Ajústelo en "OFF" al interpretar frases de viento o de cuerda, o cuando utiliza modulación con el sonido de sintetizado monoaural. ON: Normalmente se deja este parámetro en "ON." * Legato Retrigger es válido cuando se ajusta Mono/Poly en "MONO" y Legato Switch está ajustado en "ON."
Pitch Bend Range Up	0- +48	Grado de cambio de la afinación en semitonos cuando se desplaza la palanca del bender completamente a la derecha
Pitch Bend Range Down	-48-0	Grado de cambio de la afinación en semitonos cuando se desplaza la palanca del bender completamente a la izquierda

KEY RANGE

Puede utilizar el número de nota para controlar la manera en que suena cada Tone.

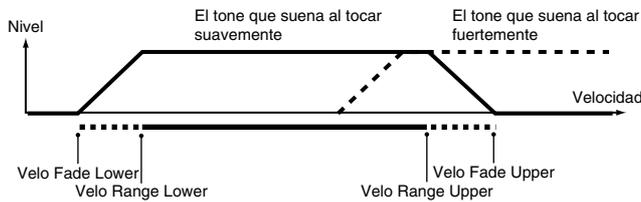


Parámetro	Valor	Explicación
Key Fade Lower	0-127	Determina que pasará al nivel del tone cuando se toca una nota más baja que la especificada por Key Range Lower. Si desea que no suene ningún tone, ajústelo en "0."
Key Range Lower	C --(Upper)	Especifica la nota más grave que el tone hará sonar, para cada tone.
Key Range Upper	(Lower)-G9	Especifica la nota más aguda que el tone hará sonar, para cada tone.
Key Fade Upper	0-127	Determina que pasará al nivel del tone cuando se toca una nota más alta que la especificada por Key Range Upper. Si desea que no suene ningún tone, ajústelo en "0."

Crear un Patch

VELOCITY RANGE

Puede utilizar la fuerza con que se pulsán las teclas para controlar como suenan los Tones.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone Mix Velo Control	OFF, ON, RANDOM, CYCLE	Determina si suena un tono distinto (ON) o no (OFF) según la fuerza con que se pulsán las teclas (velocidad). RANDOM: Los tonos del patch suenan de forma aleatoria, sin ninguna relación con los mensajes de Velocidad. CYCLE: Los tonos del patch suenan de forma consecutiva sin ninguna relación con los mensajes de Velocidad.
Control Switch	OFF, ON	Use Matrix Control (p. 44) para que suenen (ON), o no suenen (OFF) los distintos tonos.
Velo Fade Lower	0-127	Determina que pasará al nivel del tono cuando se toca una nota más suave que la velocidad especificada por Velo Range Lower. Si desea que no suene ningún tono, ajústelo en "0."
Velo Range Lower	1-(Upper)	Especifica la velocidad más baja a que sonará el tono.
Velo Range Upper	(Lower)-127	Especifica la velocidad más alta a que sonará el tono.
Velo Fade Upper	0-127	Determina que pasará al nivel del tono cuando se toca una nota más fuerte que la velocidad especificada por Velo Range Upper. Si desea que no suene ningún tono, ajústelo en "0."

MEMO

Al utilizar la función Matrix Control para que suenen distintos tonos, ajuste el valor más bajo (Lower) y el más alto (Upper) del valor del mensaje MIDI utilizado.

NOTE

En vez de utilizar la Velocidad, también puede hacer que se substituyen los tonos utilizando Matrix Control. No obstante, no puede utilizar simultáneamente la velocidad del teclado y Matrix Control para hacer que suenen tonos distintos. Al utilizar Matrix Control para cambiar los tonos, ajuste Tone Mix Velo Control en "OFF."

Modificar Formas de Onda/Afinación/ Envoltente de la Afinación

PARÁMETRO WAVE

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Group	INT, EXP, SAMP	Grupo de la forma de onda que va a ser la base del tono INT: Formas de onda guardadas en la memoria interna EXP: Forma de onda guardadas en la Placa de Ampliación de Ondas (serie SRX) instalada en la ranura EXP SAMP: Formas de Onda de muestra
Wave Bank	PRST, USER, CARD	Cuando el Grupo de Ondas es SAMP: PRST, USER, CARD Cuando el Grupo de Ondas es MSAM: USER, CARD
Wave No. L (Mono) Wave No. R	---, 1-1267	La forma de onda básica para un Tono (El límite superior depende del grupo de ondas.) En modo monoaural, se especifica sólo el lado izquierdo (L). En estéreo, también se especifica el lado derecho (R). Si desea seleccionar una pareja de Ondas izquierda/derecha, seleccione el número de la Onda izquierda (L) mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (STEREO)] para añadir una marca de verificación (✓); la onda derecha (R) se activará.
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Ganancia (amplificación) de la forma de onda El valor cambia por pasos de 6 dB (decibelios)—un aumento de 6 dB dobla la ganancia de la forma de onda. * Si tiene intención de utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor mínimo (p. 36).
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si desea sincronizar una Frase en Bucle al reloj (el tempo), ajuste esto en "ON." * Es válido sólo si se ha instalado una placa de ampliación de ondas y se selecciona una forma de onda que indique un (BPM) como muestra para un tono. Si se selecciona una forma de onda de una placa de ampliación de ondas para el tono, al ajustar en "ON" el parámetro Wave Tempo Sync, se ignorarán los ajustes relacionado con la afinación y con FXM. • Si se selecciona una muestra como tono, primero debe ajustar el parámetro BPM (el tempo) de la muestra. • Si se selecciona una muestra como tono, el Wave Tempo Sync necesitará el doble del número de voces habitual. • Al ajustar este parámetro en "ON", ajuste el parámetro Tone Delay Time (p. 45) a "0."

Phrase Loop

Phrase loop (frase en bucle) refiere a la reproducción repetida de una frase que ha sido extraída de una canción (p. ej. utilizando un sampler). Una técnica que emplea el uso de Frases en Bucle es la extracción de una Frase de una canción existente, por ejemplo de la música dance y creando una nueva canción con esa frase como motivo principal. Se refiere a esto como "Break Beats."

Realtime Time Stretch

Si el grupo de ondas es "SAMP" o "MSAM" y el parámetro Wave Tempo Sync se ajusta en "ON", puede variar la rapidez de la reproducción de la forma de onda sin afectar la afinación.

Los parámetros marcados con el símbolo "★" pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
FXM Switch	OFF, ON	Ajusta si se utiliza FXM (ON) o no (OFF).
FXM Color	1-4	La manera en que FXM ejecutará la modulación de frecuencias Los ajustes más altos proporcionan un sonido menos nítido, mientras que los ajustes más bajos producen un sonido más metálico.
FXM Depth ★	0-16	Profundidad de la modulación producida por FXM

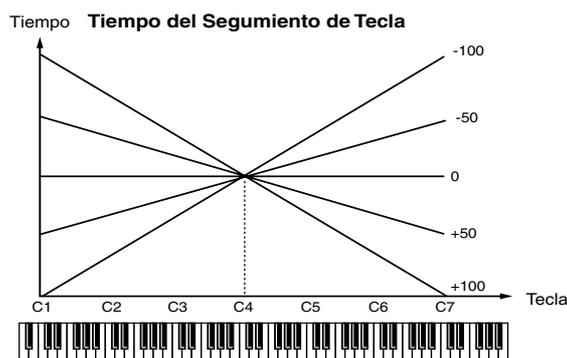
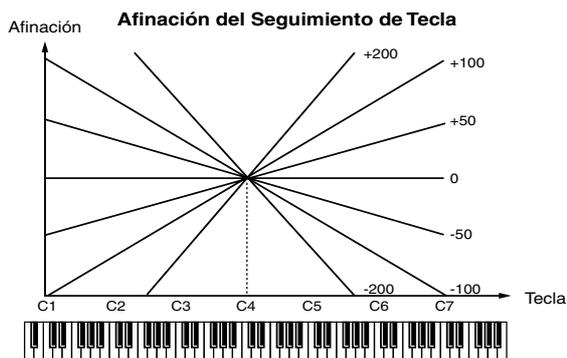
FXM

FXM (Modulación Cruzada de Frecuencias) utiliza una forma de onda especificada para aplicar la modulación de frecuencias a la forma de onda seleccionada en ese momento creando así armónicos complejos. Resulta útil para crear sonidos de gran dramatismo o efectos especiales.

WAVE PITCH

Los parámetros marcados con el símbolo "★" pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Coarse Tune ★	-48- +48	Afinación del sonido del tone (en semitonos, +/- 4 octavas)
Tone Fine Tune ★	-50- +50	Afinación del sonido del tone (en pasos de 1-cent ; un cent es 1/100 de un semitono)
Rand Pitch Depth	0-1200	Ancho de la desviación aleatoria de la afinación que ocurrirá cada vez que se pulse una tecla (en pasos de 1-cent) Si no desea que cambie aleatoriamente la afinación, ajuste esto en "0."
Pitch Keyfollow	-200- +200	Cantidad de cambio de la afinación que ocurrirá al pulsar una tecla una octava más alta Si desea que la afinación suba una octava como en un teclado convencional, ajuste esto en "+100." Si desea que suba dos octavas, ajústelo en "+200."
P-Env V-Sens	-63- +63	La dinámica de ejecución de teclado puede utilizarse para controlar la profundidad de la envolvente de la afinación . Si desea que la envolvente de la afinación tenga más efecto para las notas tocadas más fuertemente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T1 V-Sens	-63- +63	Permite que la dinámica de ejecución afecten al T1 de la envolvente de la afinación. Si desea que T1 quede acelerado para las notas tocadas fuertemente, ajustes este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T4 V-Sens	-63- +63	Utilice este parámetro si desea que la rapidez con que deja de pulsar la tecla afecte al valor de T4 de la envolvente de la afinación. Si desea que T4 quede acelerado para las notas tocadas fuertemente, ajustes este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Utilice este ajuste si desea que el registro del teclado afecte a los tiempos de la envolvente de la afinación (T2-T4). Basado en los tiempos de la envolvente de la afinación para la tecla C4, los ajustes positivos (+) hacen que las notas más agudas que C4 tengan tiempos cada vez más cortos.



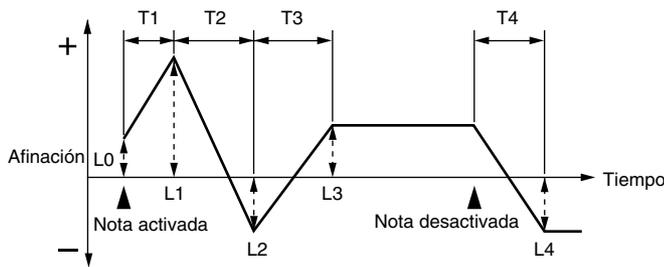
Crear un Patch

WAVE PITCH ENV

Los parámetros marcados con el símbolo “★” pueden ser controlados utilizando mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
P-Env Depth	-12- +12	Profundidad de la envolvente de la afinación Los ajustes más altos hacen que la envolvente de la afinación produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invierten la forma de la envolvente.
P-Env Time 1-4 ★	0-127	Tiempos de la envolvente de la afinación (T1-T4) Los ajustes más altos resultan en un intervalo mayor para llegar a la siguiente nota.
P-Env Level 0-4	-63- +63	Niveles de la envolvente de la afinación (L0-L4) Especifica cómo la afinación cambiará en cada punto, relativo a la afinación ajustada con Coarse Tune o Fine Tune.

Envolvente de la Afinación



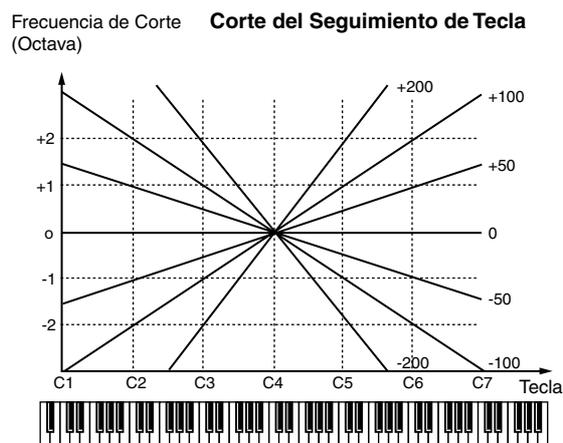
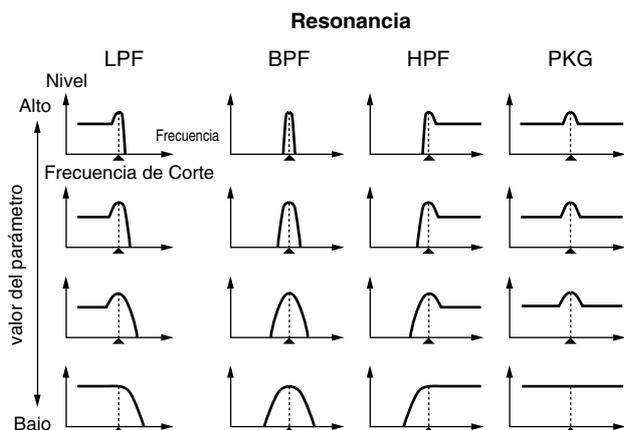
Modificar el Brillo del Sonido con un Filtro (Envolvente del TVF/TVF)

Un filtro corta o realza una zona de frecuencias específica para cambiar el brillo, el grosor y otros cualidades del sonido.

PARÁMETRO TVF

Los parámetros marcados con el símbolo “★” pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de Filtro OFF: No se utiliza filtro alguno. LPF: Filtro Pasa Graves. Reduce el volumen de todas las frecuencias encima de la frecuencia de corte para dejar el sonido menos brillante. BPF: Filtro Pasa Bandas. Deja sólo las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte y corta las demás. Puede ser útil al crear sonidos distintivos. HPF: Filtro Pasa Agudos. Corta las frecuencias debajo de la zona de la frecuencia de corte. Resulta apropiado para crear sonidos percusivos realzando sus agudos. PKG: Filtro de Pico. Realza las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de wah-wah empleando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte. LPF2: Filtro Pasa Graves 2. Aunque se cortan las frecuencias encima de la frecuencia de corte, la sensibilidad de este filtro es la mitad de la del LPF. Resulta apropiado para sonidos de instrumentos simulados como por ejemplo el piano acústico. LPF3: Filtro Pasa Graves 3. Aunque se cortan las frecuencias encima de la frecuencia de corte, la sensibilidad de este filtro cambia en relación con la frecuencia de corte. Aunque también es apropiado para sonidos de instrumentos acústicos simulados, las sutilezas que muestra difieren de las del LPF2, incluso con los mismos ajustes del parámetro TVF Envelope. * Si ajusta "LPF2" o "LPF3," se ignora el ajuste del parámetro Resonance.
Cutoff Frequency ★	0-127	Frecuencia en la que el filtro empieza a afectar a los componentes de frecuencia de la forma de onda
Resonance ★	0-127	Realza la porción del sonido en la zona de la frecuencia de corte, añadiendo así carácter al sonido * Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, provocando distorsión.
Cutoff Keyfollow	-200- +200	Use este parámetro si desea que la frecuencia de corte cambie según el teclado pulsado. Relativo a la frecuencia de corte de la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) hacen subir la frecuencia de corte para las notas más agudas que C4, los ajustes negativos (-) hacen bajar la frecuencia de corte para las notas más agudas que C4. Cuando mayor sea el ajuste, más amplio será el cambio.



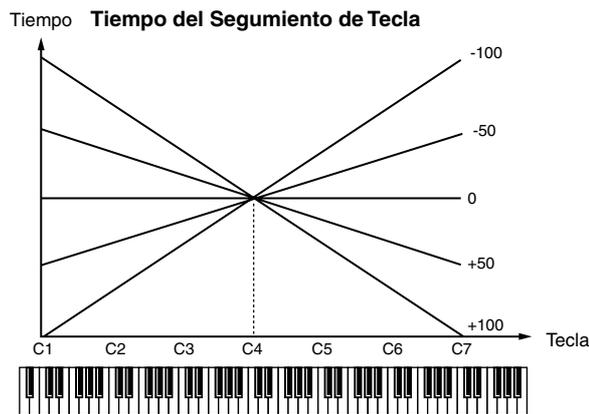
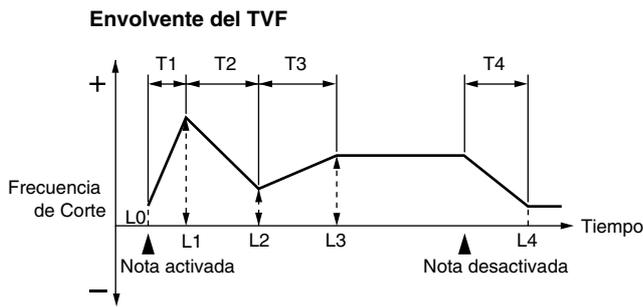
Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff V-Curve	FIX, 1-7	Curva que determina cómo la dinámica de ejecución del teclado (velocidad) afectará a la frecuencia de corte. Ajustelo en "FIX" si no desea que la velocidad del teclado afecte a la frecuencia de corte.
Cutoff V-Sens	-63- +63	Use este parámetro al cambiar la frecuencia de corte que va a aplicarse como resultado de los cambios en la velocidad de ejecución. Si desea que las notas pulsadas con fuerza suban la frecuencia de corte, ajústelo a un valor positivo (+).
Resonance V-Sens	-63- +63	Permite a la velocidad del teclado modificar la cantidad de Resonancia. Si desea que las notas pulsadas con fuerza tengan un mayor efecto de Resonancia, ajuste el valor positivo (+).
F-Env V-Curve	FIX, 1-7	Curva que determina cómo la dinámica de ejecución (velocidad) afectarán a la envolvente del TVF. Ajustelo en "FIX" si no desea que la velocidad del teclado afecte a la Envolvente del TVF.
F-Env V-Sens	-63- +63	Especifica cómo la dinámica de ejecución afectará a la envolvente del TVF. Los ajustes positivos (+) hacen que la envolvente de la TVF tengan un mayor efecto para las notas tocadas con fuerza y los negativos (-) hacen que el efecto sea menor.
F-Env T1 V-Sens	-63- +63	Esto permite a la dinámica de ejecución afectar al T1 de la envolvente del TVF. Si desea que el T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
F-Env T4 V-Sens	-63- +63	Use este parámetro si desea que la rapidez con que se sueltan las teclas afecten al valor T4 de la envolvente del TVF. Si desea que el T1 se acelere para las teclas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).

TVF ENVELOPE

Los parámetros marcados con el símbolo "★" pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
F-Env Depth	-63- +63	Profundidad de la envolvente del TVF. Los ajustes más altos hacen que la envolvente del TVF produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.
F-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Use este ajuste si desea que los tiempos (T2-T4) de la envolvente del TVF los afecten el registro del teclado. Basado en los tiempos de la envolvente del TVF para la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) hacen que las notas más agudas que C4 tengan tiempos cada vez más cortos.
F-Env Time 1-4 ★	0-127	Los tiempos (T2-T4) de la envolvente del TVF. Cuanto más alto sea el ajuste, más largo será el tiempo hasta que se llegue al siguiente nivel de la frecuencia de corte.
F-Env Level 0-4	0-127	Niveles (L0.L4) de la a envolvente del TVF. Especifica cómo la frecuencia de corte cambiará en cada punto, relativo al valor del parámetro Cutoff Frequency.

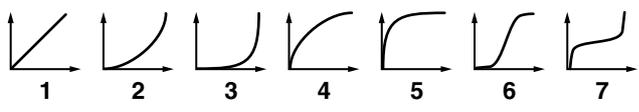
Crear un Patch

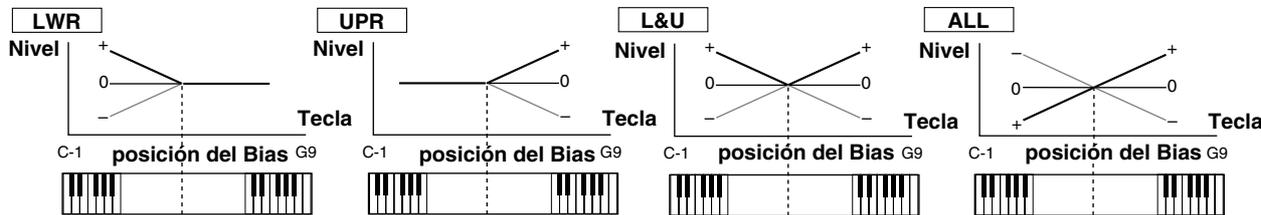


Ajustar el Volumen (Envolvente del TVA/TVA)

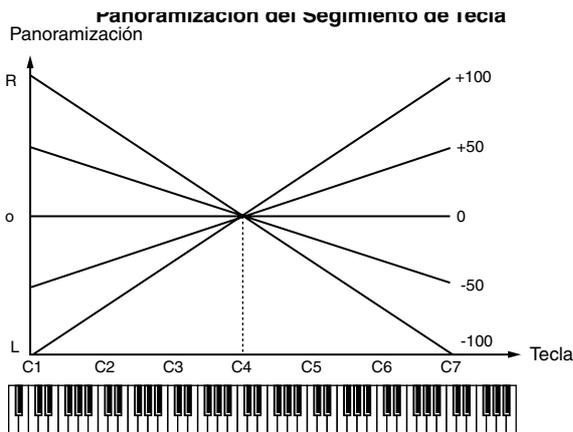
PARÁMETRO TVA

Los parámetros marcados con el símbolo "★" pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Level ★	0-127	Volumen del tone. Este ajuste es útil principalmente para ajustar el balance de volumen de dos tones.
Level V-Curve	FIX, 1-7	Curva que determina cómo la dinámica de ejecución (velocidad) afectará al volumen. Ajústelo en "FIX" si no desea que la velocidad del teclado afecte al volumen del tone. 
Level V-Sens	-63- +63	Ajústelo cuando desea que el volumen del tone cambie según la dinámica del teclado empleada. Ajústelo a un valor positivo (+) para que los cambios en el volumen aumenten cuanto más fuerte se toquen las teclas; para hacer que el tone suene más suavemente cuanto más fuerte toque, ajústelo a un valor negativo (-).
Bias		El Bias hace que el registro del teclado afecte al volumen. Resulta útil para cambiar el volumen al cambiar de registro del teclado al tocar con un sonido de instrumento acústico.
Bias Level	-100- +100	Ángulo del cambio de volumen que tendrá lugar en la Dirección del Bias seleccionada. Cuanto mayor sea el ajuste, más grande será el cambio. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Bias Position	C - -G9	Tecla relativa a la se modificará el volumen
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	Dirección en que tendrá lugar el cambio empezando del Punto del Bias. LWR: El volumen se modifica para la zona del teclado debajo del Punto de Bias. UPR: El volumen se modifica para la zona del teclado encima del Punto de Bias. L&U: El volumen se modifica simétricamente hacia la izquierda y la derecha del Punto de Bias. ALL: El volumen cambia de forma lineal con el punto de bias en el centro.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone Pan ★	L64-0-63R	Posición izquierda/derecha en el campo estereofónico del tone
Pan Keyfollow	-100- +100	Use este parámetro si desea que la posición de la tecla afecte a la panoramización. Los ajustes positivos (+) hacen que las notas más altas que C4 (Do central) se panoramicen cada vez más a la derecha mientras que los negativos (-) hacen que las notas más altas que C4 (Do central) se panoramicen hacia la izquierda. Los ajustes mayores producen cambios mayores.

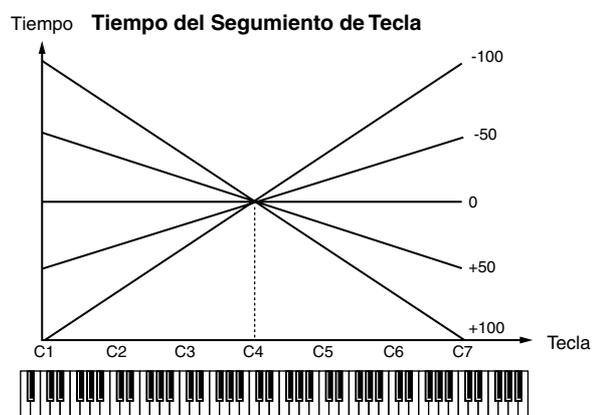
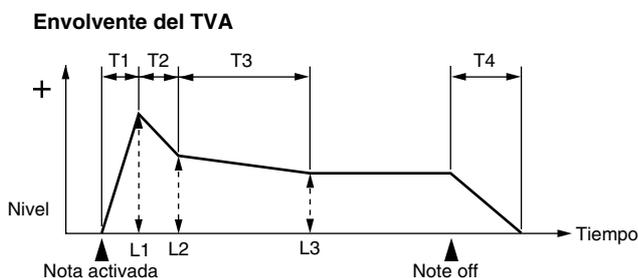


Parámetro	Valor	Explicación
Random Pan Depth	0-63	Use este parámetro si desea que cada vez que pulse una tecla cambie de forma aleatoria la posición en el campo estereofónico. Los valores más altos producen un cambio mayor.
Alter Pan Depth	L63-0-63R	Este ajuste hace que la panoramización alterne entre izquierda y derecha cada vez que pulse una tecla. Los valores más altos producen un cambio mayor. Los ajustes "L" o "R" invertirán el orden en el que la panoramización alternará entre izquierda y derecha. Por ejemplo, si dos tones se ajustan en "L" y "R" respectivamente, la panoramización de los dos tones alternará cada vez que suenen. <i>* Cuando cualquier valor del Type "2"-10" se selecciona para el parámetro Structure en los ajustes de los parámetros Pan KF, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth, la salida de los tones 1 y 2 se juntan en el tone 2 y la salida de los tones 3 y 4 en el tone 4. Por esta razón, el tone 1 seguirá los ajustes del tone 2 y el tone 3 seguirá los ajustes del tone 4 (p. 35).</i>

TVA ENVELOPE

Los parámetros marcados con el símbolo "★" pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
A-Env T1 V-Sens	-63- +63	Permite a la dinámica de ejecución afectar al T1 de la envolvente del TVA . Si desea que el T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+) Si desea ralentizarlo, ajuste un valor negativo (-).
A-Env T4 V-Sens	-63- +63	Use este parámetro si desea que la rapidez con que suelta la tecla afecte al valor T4 de la envolvente del TVA . Si desea que el T1 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que se ralentice, ajuste un valor negativo (-).
A-Env Time KF (Time Keyfollow)	-100- +100	Use este ajuste si desea que los tiempos (T2-T4) de la envolvente del TVA los afecten el registro del teclado. Basado en los tiempos de la envolvente del TVA para la tecla C4 (C central), los ajustes positivos (+) hacen que las notas más agudas que C4 tengan tiempos cada vez más cortos.
A-Env Time 1-4 ★	0-127	Tiempos (T1-T4) de la envolvente del TVA Los ajustes altos hacen que el tiempo hasta que se llegue al siguiente nivel de volumen sea más largo.
A-Env Level 1-3	0-127	Niveles (L0.L4) de la a envolvente del TVA Especifica cómo el volumen cambiará en cada punto, relativo al valor del parámetro Tone Level.



Ajustes del Matrix Control/Ajustes Adicionales

MATRIX CTRL1-4

La función que permite utilizar mensajes MIDI para efectuar cambios a tiempo real en los parámetros de tone se denomina **Matrix Control**. Puede utilizar en un patch individual hasta cuatro Matrix Controls.

Para utilizar Matrix Control, especifique el mensaje MIDI (parámetro CTRL Source) que va a utilizarse para controlar cada parámetro (parámetro CTRL Destination), en que grado (parámetro CTRL Sens) y el tone al que va a aplicarse el efecto (parámetro CTRL Switch).

Parámetro	Valor	Explicación
CTRL 1-4 Source	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCHE, SYS CTRL1-4, VELOCITY, KEY FOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV	Mensaje MIDI utilizado para cambiar el parámetro del tone con Matrix Control OFF: Matrix control no se utiliza. CC01-31, 33-95: Números de controlador 1-31, 33-95 PITCH BEND: Pitch Bend AFTERTOUCHE: Aftertouch SYS CTRL1-4: Mensajes MIDI utilizado como matrix controls comunes VELOCITY: Fuerza aplicada al pulsar la tecla KEY FOLLOW: Registro del teclado siendo C4 el 0 TEMPO: Tempo especificado (tempo del grabador de canciones) o el tempo del secuenciador MIDI externo. LFO1: LFO 1 LFO2: LFO 2 PITCH ENV: Envolvente de la afinación TVF ENV: la envolvente del TVF TVA ENV: la envolvente del TVA

MEMO

La Velocidad y el Seguimiento de Tecla corresponden a mensajes de Nota.

TIP

Aunque no hay mensajes MIDI para LFO 1 a través de la Envolvente del TVA, pueden ser utilizados como Matrix Control. En este caso, puede cambiar en tiempo real los ajustes del tone haciendo sonar patches.

- Si desea utilizar controladores aplicables a todo el JUNO-G, seleccione "SYS CTRL1"-"SYS CTRL4." Los mensajes MIDI utilizados como System Control 1-4 se ajustan con los parámetros System Ctrl 1-4 Source (p. 160).

NOTE

Se trata de parámetros que determinan si se reciben o no los mensajes Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) y Controller Number 64 (Hold 1) (p. 45). Cuando estos ajustes se encuentran en "ON" y se reciben mensajes MIDI, al realizar cualquier cambio en los ajustes del parámetro deseado, los ajustes Pitch Bend, Expression y Hold 1 también cambiarán simultáneamente. Si desea cambiar sólo los parámetros especificados, ajústelos en "OFF."

- Son parámetros que le permiten especificar si se recibirán los mensajes MIDI para cada canal en un performance (p. 67). Cuando un patch con ajustes de Matrix Control se asigna a una parte, confirme que se van a recibir los mensajes MIDI utilizados por Matrix Control. Si se configura el JUNO-G de forma que se deshabilita la recepción de mensajes MIDI, Matrix Control no funcionará.

Parámetro	Valor	Explicación
CTRL 1-4 Destination 1-4	OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1/2 PITCH DEPTH, LFO1/2 TVF DEPTH, LFO1/2 TVA DEPTH, LFO1/2 PAN DEPTH, LFO1/2 RATE, PCH ENV A-TIME, PCH ENV D-TIME, PCH ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1-4, TIME	Parámetro de tone que se controlará al utilizar Matrix Control Puede especificar y controlar simultáneamente hasta cuatro parámetros para cada Matrix Control. * En este manual, los parámetros que pueden ser controlados mediante Matrix Control son indicados con el símbolo "★."

Parámetro	Valor	Explicación
CTRL 1-4 Sens 1-4	-63- +63	Cantidad del efecto del Matrix Control que se va a aplicar Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+)— es decir, un valor mayor, hacia la derecha o más rápido, etc.— desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificarlo en una dirección negativa (-)— es decir, un valor menor, hacia la izquierda o más lento, etc.— desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Tanto para ajustes positivos como negativos, los valores absolutos mayores permiten un mayor cambio. Si no desea aplicar el efecto, ajuste esto a "0".
CTRL 1-4 Switch 1-4	OFF, ON, REVS	Tone al que se va a aplicar el efecto utilizando Matrix Control OFF: no se aplica el efecto. ON: se aplica el efecto. REVS: se aplica el efecto de forma inversa.

Ajustes Adicionales

Tone Delay

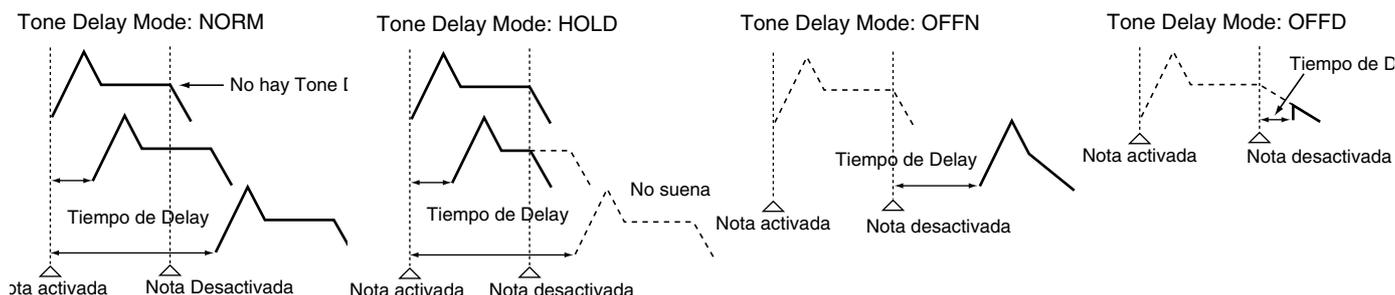
Produce un retardo entre el momento en el que se pulsa la tecla (o se deja de pulsar) y el momento en el que el tone empieza a sonar en realidad. También, puede realizar ajustes que desplacen en punto en que suena cada tone. Este efecto difiere del Delay de los efectos internos en que, al cambiar las cualidades de los tones retardados y la afinación de cada tone, puede lograr que suenen frases de arpeggios simplemente pulsando una sola tecla.

Asimismo, puede sincronizar el tiempo del tone delay al tempo del grabador de canciones.

* Si no tiene intención de utilizar el Tone Delay, ajuste el parámetro Delay Mode en "NORM" y el parámetro Delay Time a "0."

- Si los parámetros de Estructura (Structure) se ajustan dentro de una gama de "2"-"10", la salida de los tones 1 y 2 se combinarán en el tone 2 y la salida de los tones 3 y 4 en el tone 4. Por esta razón, el tone 1 seguirá los ajustes del tone 2 y el tone 3 a los del tone 4 (p. 35).

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Delay Mode	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Tipo de tone delay NORM: El tone empezará a sonar una vez transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Delay Time. HOLD: Aunque el tone empezará a sonar una vez transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Delay Time, si se deja de pulsar la tecla antes del tiempo especificado en el parámetro Delay Time, no suena el tone. OFFN: En vez de sonar cuando se pulsa la tecla, el tone empezará a sonar una vez transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Delay Time contando desde el momento en que se deja de pulsar la tecla. Resulta efectivo para simular los ruidos producidos por la guitarra y otros instrumentos. OFFD: En vez de sonar cuando se pulsa la tecla, el tone empezará a sonar una vez transcurrido el tiempo especificado en el parámetro Delay Time contando desde el momento en que se deja de pulsar la tecla. No obstante, los cambios en la Envolvente del TVA empiezan en el momento en que se pulsa la tecla que, en muchos casos significa que el único sonido que se va a escuchar será el de la porción del desvanecimiento de la envolvente. * Si ha seleccionado una forma de onda que es del tipo "caída" (es decir, un sonido que se funde de forma natural incluso si no deja de pulsar la tecla), al seleccionar "OFFN" o "OFFD" puede dar el resultado de que no suenen ningún sonido.
Tone Delay Time	0-127, Note	Intervalo de tiempo desde el momento en que se pulsa la tecla (o si Delay Mode se ajusta en "OFFN" o "OFFD" el tiempo desde el momento en que se deja de pulsar la tecla) hasta el momento en que empieza a sonar el tone Tone Delay Time especifica el pulso para el tempo sincronizado cuando el tempo que especifica el tiempo transcurrido hasta que suena el tone (Patch Tempo) se sincroniza al tempo ajustado en el grabador de canciones.



Parámetro	Valor	Explicación
Tone Env Mode	NSUS, SUST	Al seleccionar una forma de onda en bucle (p. 33), normalmente el sonido sigue sonando hasta que se deja de pulsar la tecla. Si desea que el sonido tenga una caída natural incluso si se sigue pulsando la tecla, ajuste este parámetro en "NSUS." * Si selecciona una onda de tipo one-shot (p. 33), no se mantendrá sonando incluso si ajusta este parámetro en "SUST."
Rx Bender	OFF, ON	Para cada tone, especifica si se los mensajes MIDI Pitch Bend se reciben (ON), o no (OFF).
Rx Expression	OFF, ON	Para cada tone, especifica si se los mensajes MIDI Expression se reciben (ON), o no (OFF).
Rx Hold-1	OFF, ON	Para cada tone, especifica si se los mensajes MIDI Hold-1 se reciben (ON), o no (OFF). * Si se selecciona "NSUS" para el parámetro Env Mode, este ajuste no proporciona efecto alguno.
Rx Pan Mode	CONT, K- ON	Para cada tone, especifique cómo se reciben los mensajes de panoramización. CONT: Siempre que se reciba un mensaje de Panoramización, cambiará la posición estereofónica del tone. K-ON: La panoramización del tone cambia sólo si se toca otra nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras suena la nota, la panoramización no cambiará hasta que se pulse la siguiente tecla. * No puede ajustar los canales de forma que no reciban mensajes de Panoramización.
Redamper Sw	OFF, ON	Puede especificar individualmente para cada tone si el sonido se mantendrá sonando al recibir un mensaje de Hold 1 después de dejar de pulsar la tecla pero antes de que el sonido llegue completamente al silencio. Si desea mantener sonando el sonido, ajuste esto en "ON." Al utilizar esta función, también ajuste el parámetro Rx Hold-1 en "ON." Esta función resulta especialmente efectiva para sonidos de piano.

Crear un Patch

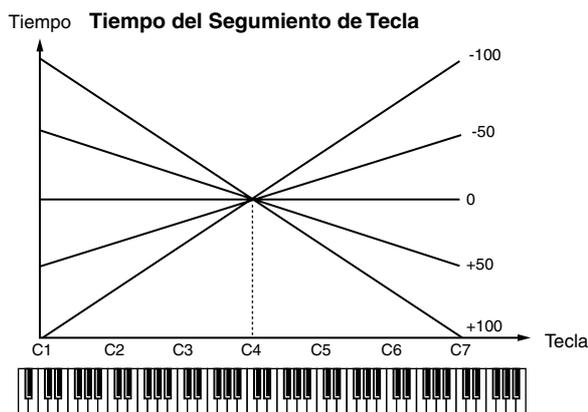
Modular Sonidos/Salida

Un LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) provoca cambios en el sonido durante un ciclo. Cada tone dispone de dos LFOs (LFO1/LFO2) y puede utilizarlos para cambiar cíclicamente la afinación, la frecuencia de corte y el volumen para crear efectos de tipo modulación como, vibrato, wah y trémolo. Ambos LFOs tienen los mismos parámetros y por lo tanto, sólo precisa una explicación.

LFO 1-2

Los parámetros marcados con el símbolo “★” pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Form	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP	Forma de Onda del LFO SIN : Onda sinusoidal TRI : Onda triangular SAWU : Onda de diente de sierra SAWD : Onda de diente de sierra (polaridad negativa) SQR : Onda cuadrada RND : Onda aleatoria BD-U : Una vez el ataque de la forma de onda que sale del LFO se desarrolla de la manera estándar, la forma de onda continuará sin más cambios. BD-D : Una vez la caída de la forma de onda que sale del LFO se desarrolla de la manera estándar, la forma de onda continuará sin más cambios. TRP : Onda trapezoidal S&H : Onda Sample & Hold (una vez por ciclo cambia el valor del LFO) CHS : Onda caótica VSIN : Onda sinusoidal modificada. El amplitud de la onda sinusoidal varía aleatoriamente una vez por ciclo. STEP : Una forma de onda generada por los datos especificados por LFO Paso 1-16. Esto produce un cambio por pasos con un patrón fijo similar al de un modulador por pasos. <i>* Si lo ajusta e “BD-U” o “BD-D”, debe ajustar el parámetro Key Trigger en “ON.” Si lo ajusta en “OFF”, no habrá efecto.</i>
Rate ★	0-127, Note	Rapidez de la modulación del LFO LFO Rate ajusta el pulso para el tempo sincronizado cuando se sincroniza al tempo ajustado en un secuenciador. <i>* Si el parámetro Waveform se ajusta en “CHAOS”, se ignora este ajuste</i>
Rate Detune	0-127	Produce cambios sutiles en la frecuencia del ciclo del LFO (el parámetro Rate) cada vez que se pulsa una tecla. Los ajustes altos producen un cambio mayor. Este parámetro se ignora si Rate se ajusta en “note.”
Offset	-100- +100	Sube o baja la forma de onda del LFO relativo al valor central (nota o frecuencia de corte). Los ajustes positivos (+) mueven la forma de onda de manera que la modulación tendrá lugar a partir del valor central y hacia arriba. Los ajustes negativos (-) mueven la forma de onda para que la modulación ocurra a partir del valor central hacia abajo.
Delay Time	0-127	El tiempo transcurrido antes de que se aplica el efecto del LFO (el efecto continúa) una vez pulsada la tecla (o soltada) Al utilizar el violín, viento o ciertos otros sonidos de instrumento, en vez de aplicar vibrato justo después de que empiezan a sonar las notas, puede resultar más agradable que no se añada inmediatamente el vibrato.
Delay Time KF (Tiempo del Seguimiento de Tecla)	-100- +100	Ajusta el valor para el parámetro Delay Time según el registro de la tecla, relativo a la tecla C4 (Do central). Para que al pulsar una tecla cada vez más alta en el registro el tiempo sea más corta, seleccione un valor positivo. Para que el tiempo sea más largo, seleccione un valor negativo. Los ajustes altos producen un cambio mayor. Si desea que el tiempo transcurrido no cambie según la tecla pulsada, ajuste este parámetro a “0.”



Los parámetros marcados con el símbolo “★” pueden ser controlados mediante mensajes MIDI específicos (Matrix Control, p. 44)

Parámetro	Valor	Explicación
Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >	Cómo se aplica el LFO
Fade Time	0-127	Intervalo de tiempo durante el que el amplitud del LFO llegará al máximo (mínimo)
Key Trigger	OFF, ON	Especifica si el ciclo del LFO queda sincronizado para empezar cuando se pulsa la tecla (ON) o no (OFF).
Pitch Depth ★	-63- +63	Con qué profundidad afectará el LFO a la afinación
TVF Depth ★	-63- +63	Con qué profundidad afectará el LFO a la frecuencia de corte
TVA Depth ★	-63- +63	Con qué profundidad afectará el LFO al volumen

Parámetro	Valor	Explicación
Pan Depth ★	-63- +63	Hasta que grado el LFO afecta a la panoramización
		Los ajustes positivos y negativos para el parámetro Depth dan como resultado distintos tipos de cambio en la afinación y el volumen. Por ejemplo, si ajusta el parámetro Depth a un valor positivo para un tone y ajusta otro tone al mismo valor numérico pero en negativo, la fase de la modulación para los dos tones será la inversa de la otra. Esto permite alternar entre los dos tones o combinarlos con el ajuste de la panoramización para cambiar cíclicamente la posición del sonido en el campo estereofónico. * Si ajusta el parámetro Structure a cualquier valor de "2"-10", la salida de los tones 1 y 2 se juntan en el tone 2 y la salida de los tones 3 y 4 en el tone 4. Por esta razón, el tone 1 seguirá los ajustes del tone 2 y el tone 3 seguirá los ajustes del tone 4 (p. 35).

Cómo Aplicar el LFO

<p>● Aplicar gradualmente el LFO después de pulsar la tecla</p>		<p>Fade Mode: ON < Delay Time: El momento desde que se toca el teclado hasta el momento en que se aplica el LFO Fade Time: Intervalo de tiempo que tarda la amplitud del LFO al llegar al máximo una vez transcurrido el Tiempo de Delay</p>
<p>● Aplicar Inmediatamente el LFO y que baje gradualmente el efecto</p>		<p>Fade Mode: ON > Delay Time: Tiempo que el LFO seguirá una vez pulsada la tecla Fade Time: Intervalo de tiempo que tarda la amplitud del LFO al llegar al máximo una vez transcurrido el Tiempo de Delay</p>
<p>● Aplicar gradualmente el LFO después e dejar de pulsar la tecla</p>		<p>Fade Mode: OFF < Delay Time: Tiempo transcurrido entre el momento en que se deja de pulsar la tecla hasta el momento en que se aplica el LFO Fade Time: Intervalo de tiempo que tarda la amplitud del LFO al llegar al máximo una vez transcurrido el Tiempo de Delay</p>
<p>● Aplicar el LFO desde el momento en que se pulsa la tecla hasta que se deja de pulsar y que el efecto empiece a bajar una vez se deje de pulsar la tecla</p>		<p>Fade Mode: OFF > Delay Time: Tiempo que el LFO seguirá una vez se deja de pulsar la tecla Fade Time: Intervalo de tiempo que tarda la amplitud del LFO al llegar al máximo una vez transcurrido el Tiempo de Delay</p>

STEP

Parámetro	Valor	Explicación
Step Type	TYP1, TYP2	Al generar una forma de onda LFO con los datos especificados en el Paso 1-16 del LFO, especifique si el nivel va a cambiar de golpe en cada paso o se el cambio será lineal. TYP1: cambio abrupto TYP2: cambio lineal
Step 1-16	-36- +36	Especifica los datos para el LFO por pasos Si el parámetro LFO Pitch Depth es +63, cada unidad +1 de los datos de paso corresponde a un cambio de afinación de +50 cents

Crear un Patch

OUTPUT

Parámetro	Valor	Explicación
Patch Out Assign	MFX, A, B, 1-4, TONE	<p>Especifica cómo sale el sonido directo de cada patch.</p> <p>MFX: Salida en estéreo a través de los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos.</p> <p>A, B: Sale a los jacks OUTPUT A (MIX) o los jacks OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p>1-4: Sale a los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multiefectos.</p> <p>TONE: Sale según el ajuste de cada tone.</p> <p>* Si ha efectuado ajustes de forma que los sonidos se dirigen por separado a los jacks INDIVIDUAL y INDIVIDUAL, pero no se ha conectado ningún jack macho al jack INDIVIDUAL 2, los sonidos dirigidos a INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan y salen del jack INDIVIDUAL 1.</p> <p>* Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," todos los sonidos saldrán de los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo (p. 158).</p>
Tone Out Assign	MFX, A, B, 1-4	<p>Especifica cómo sale el sonido directo de cada tone.</p> <p>MFX: Salida en estéreo a través de los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos.</p> <p>A, B: Sale a los jacks OUTPUT A (MIX) o los jacks OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos.</p> <p>1-4: Sale a los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multiefectos.</p> <p>TONE: Sale según el ajuste de cada tone.</p> <p>* Si se ajusta Patch Out Assign a cualquier cosa que no sea "TONE," se ignoran estos ajustes.</p> <p>* Si los parámetros de Estructura (Structure) se ajustan dentro de una gama de "2"-10", la salida de los tones 1 y 2 se combinarán en el tone 2 y la salida de los tones 3 y 4 en el tone 4. Por esta razón, el tone 1 seguirá los ajustes del tone 2 y el tone 3 a los del tone 4).</p> <p>* Si ha efectuado ajustes de forma que los sonidos se dirigen por separado a los jacks INDIVIDUAL y INDIVIDUAL, pero no se ha conectado ningún jack macho al jack INDIVIDUAL 2, los sonidos dirigidos a INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan y salen del jack INDIVIDUAL 1.</p> <p>* Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," todos los sonidos saldrán de los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo (p. 158).</p> <p>* Si ajusta Tone Out Assign en "MFX", ajuste el parámetro MFX Output Assign (p. 127) para especificar la salida destino del sonido que ha pasado por los multiefectos.</p> <p>* Se envían siempre los sonidos al chorus y al reverb en mono.</p> <p>* La salida destino de la señal después de que ésta pasa por el chorus se ajusta con los parámetros Chorus Output Select y Chorus Output (p. 127).</p> <p>* La salida destino de la señal después de que ésta pasa por la reverb se ajusta con el parámetro Reverb Output Assign (p. 127).</p>
Tone Out Level	0-127	Nivel de la señal que se envía a la salida destino especificada por Tone Output Assign
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0-127	Nivel de la señal que se envía al chorus para cada tone si el tone pasa por los MFX
Tone Reverb Send	0-127	Nivel de la señal que se envía a la reverb para cada tone si el tone pasa por los MFX
Send Level (Output = non MFX)		
Tone Chorus Send	0-127	Nivel de la señal que se envía al chorus para cada tone si el tone no pasa por los MFX
Tone Reverb Send	0-127	Nivel de la señal que se envía a la reverb para cada tone si el tone no pasa por los MFX

Ajustar Efectos para un Patch (Efectos/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Para más detalles acerca de los ajustes de los efectos, vea las siguientes página de referencia.

- Realizar Ajustes de Efectos (p. 125)
- Realizar Ajustes de Multiefectos (MFX1-3) (p. 129)
- Realizar Ajustes del Chorus (p. 154)
- Realizar Ajustes de Reverb (p. 155)

Crear un Set de Percusión

Con el JUNO-G, Vd. tiene un control total sobre una gran variedad de ajustes. Cada ítem que puede ser ajustado se denomina **Parámetro**. Cambiar el valor de los parámetros recibe el nombre de **Edición**. En este apartado se explica los procedimientos utilizados en la creación de patches y las funciones de los parámetros de los sets de percusión.

Cómo Efectuar Ajustes de Set de Percusión

Usar los Mandos para Editar el Sonido

Puede utilizar los seis mandos SOUND MODIFY para editar a tiempo real el sonido.

1. Pulse **MODE [PATCH]** para acceder a la pantalla **PATCH PLAY**.
2. Seleccione el set de percusión cuyos ajustes desea editar (p. 26).

NOTE

No puede editar los patches del grupo GM2.

3. Pulse las teclas para especificar la tecla (A0–C8) que va a ser controlada por los mandos **SOUND MODIFY**.

Seleccionar el tone que va a editar

4. En la pantalla **PATCH PLAY**, pulse **[TONE SW/SEL]** para que se ilumine el botón.
5. Pulse **SELECT[1]–[4]** para seleccionar el(los) tone(s) que desea editar.
En la zona **SOUND MODIFY 1–4** localizada en la parte inferior de la pantalla, se añade una marca de verificación (✓) al (a los) número(s) de tone que selecciona.
 - * Puede pulsar botones simultáneamente para seleccionar tone múltiples.
 - * Al activar/desactivar **TONE SWITCH** puede editar escuchando sólo el tone deseado.

Cambiar el brillo del sonido y añadir cualidades especiales (CUTOFF/RESONANCE)

La sección del generador de sonido del JUNO-G contiene un filtro que puede cortar o realzar zonas de frecuencias específicas del sonido. El mando **CUTOFF** especifica la frecuencia de corte en la que el filtro empezará a modificar el sonido y el mando **RESONANCE** realza la zona cerca de la frecuencia de corte para añadir un carácter distintivo al sonido.

6. Gire los mandos **CUTOFF** o **RESONANCE**.
Al girarlo en el sentido de las agujas del reloj, aumentará el valor.
FREQ: Frecuencia en la que el filtro empieza a afectar los componentes de frecuencia de la forma de onda
RESO: Realza la porción del sonido cerca de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido
 - * Los ajustes excesivamente altos pueden producir oscilación, haciendo que el sonido distorsione.

Editar la manera en que el volumen va a cambiar

El volumen sigue cambiando desde el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se deja de hacerlo.

7. Pulse el botón **SOUND MODIFY** para que se ilumine **AMP ENV**.
8. Gire los mandos **ATTACK, DECAY, SUSTAIN** y **RELEASE**.
Girar el mando en el sentido de las agujas del reloj hace que valor aumente.
A: Tiempo del Ataque: El intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se alcanza el cambio tímbrico máximo.
D: Tiempo de Retardo: El intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se alcanza el cambio tímbrico máximo y el en que se llega al Nivel de Sustain.
S: Nivel de Sustain: El volumen que se sostiene mientras se pulsa una tecla
R: Tiempo de desvanecimiento: El intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se deja de pulsar la tecla hasta el en que desaparece el sonido.
 - * Si pulsa el botón de selección **SOUND MODIFY** apagando así todos los indicadores, al girar estos mandos, no se producirá ningún cambio.

Editar la manera en que el tone (brillo) va a cambiar

El tone cambia entre el momento en que se pulsa una tecla hasta el momento en que se deja de pulsarla.

9. Pulse **SOUND MODIFY** para que se ilumine **FILTER ENV**.
10. Gire los mandos **ATTACK, DECAY, SUSTAIN** y **RELEASE**.
Girar el mando en el sentido de las agujas del reloj hace que valor aumente.
 - * Si pulsa el botón de selección **SOUND MODIFY** apagando así todos los indicadores, al girar estos mandos, no se producirá ningún cambio

Edición en la Pantalla Gráfica (Zoom Edit)

Los parámetros importantes más utilizados para editar el sonido están disponibles en ocho pantallas para la edición gráfica.

Parámetro	página
PITCH ENVELOPE ZOOM	p. 54
TVF PARAMETER ZOOM	p. 55
TVF ENVELOPE ZOOM	p. 55
TVA ENVELOPE ZOOM	p. 56

1. Pulse **MODE [PATCH]** para acceder a la pantalla **PATCH PLAY**.
2. Seleccione el patch cuyos ajustes desea editar (p. 26).
NOTE
No puede editar los patches en el grupo GM2.
3. Pulse **EDIT [PATCH]** para que se ilumine.
4. Pulse las teclas para especificar la tecla (A0–C8) que va a editar
5. Use **[F1]–[F4]** para seleccionar la pantalla de parámetros.
 - * Al pulsar **[F5 (PAGE)]** cambiará de pantalla **[F1]–[F4]**.
6. Use **[▲] [▼] [◀] [▶]** para seleccionar un parámetro.
 - * Algunos parámetros pueden editarse independientemente para cada tone. Para seleccionar el tone que desea editar, pulse **[TONE SW/SEL]** para que se ilumine y pulse uno de los botones **SELECT [1]–[4]**.

Crear un Set de Percusión

- Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el valor.
Los parámetros indicados con 1-4 también pueden editarse utilizando el mando SOUND MODIFY 1-4 correspondiente.
- Repita los pasos 4-6 para ajustar cada parámetro.
- Pulse [WRITE] para guardar los cambios que ha hecho (p. 51). Si no desea guardarlos, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.

Si vuelve a la pantalla PATCH PLAY sin guardar, se mostrará un "*" a la izquierda del grupo de sets de percusión.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona otro sonido mientras la pantalla indica "*", perderá el set de percusión editado.

Ver y editar todos los parámetros (PRO EDIT)



Para más detalles acerca de los parámetros, vea p.52 y lo que sigue.

- Pulse MODE [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.
 - Seleccione el patch cuyos ajustes desea editar (p. 26).
- NOTE**
No puede editar los patches en el grupo GM2.
- Pulse EDIT [PATCH] para que se ilumine.
 - Pulse [F6 (PRO EDIT)].
 - Pulse las teclas para especifica la tecla (A0-C8) que va a editar.
 - Use [F2 (GRP ↑)] [F3 (GRP ↓)] para cambiar de grupo de parámetros.
* Al pulsar [F1 (GRP LIST)], se mostrará la ventana Patch Pro Edit Menu. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] [▲] [▼] para seleccionar un grupo de parámetros y pulse [ENTER].

- Use [▲] [▼] para seleccionar un parámetro.

NOTE

Se muestra una marca de verificación (✓) junto con el número de tone en la parte superior derecha de la pantalla.

- Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el valor.
Los parámetros indicados con 1-4 también pueden editarse utilizando el mando SOUND MODIFY 1-4 correspondiente.
- Repita los pasos 5-7 para ajustar cada parámetro.
- Pulse [WRITE] para guardar los cambios que ha hecho (p. 51). Si no desea guardarlos, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.

Si vuelve a la pantalla PATCH PLAY sin guardar, se mostrará un "*" a la izquierda del grupo de sets de percusión.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona otro sonido mientras la pantalla indica "*", perderá el set de percusión editado.

Utilizar los Mandos SOUND MODIFY para Cambiar el Valor

Si se muestra un nombre de parámetro (1, 2, 3, 4), puede utilizar los mandos SOUND MODIFY 1-4 para ajustar el valor.

- * Pulse SOUND MODIFY para que se apaguen todos los indicadores. Si cualquiera de ellos está iluminado, las funciones de los mandos cambiarán.

Por ejemplo, en la pantalla TVF ENVELOPE ZOOM, los mandos corresponden de la siguiente manera.

mando 1	A (Tiempo 1)
mando 2	D (Tiempo 3)
mando 3	S (Nivel 3)
mando 4	R (Tiempo 4)

Inicializar los Ajustes del Set de Percusión

"Inicializar" significa recuperar los ajustes estándares del sonido seleccionado en ese momento.

- * La operación Inicializar afectará sólo al sonido seleccionado en ese momento; no afecta a los sonidos guardados en la memoria del usuario. Si desea recuperar todos los ajustes de fábrica del JUNO-G, lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 164).

- Con EDIT [PATCH] iluminado, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F5 (INIT)].
Se muestra un mensaje de confirmación.
- Pulse [F6 (EXEC)].
Se lleva a cabo la operación de inicialización.
* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Copiar Ajustes de un Set de Percusión

Esta operación copia los ajustes de cualquier set de percusión en el set de percusión seleccionado en ese momento.

- Con EDIT [PATCH] iluminado, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (TONE COPY)].
Se muestra la ventana Rhythm Tone Copy.



- Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor y use el dial VALUE dial o [INC] [DEC] para seleccionar el grupo y el número "Source (copy-source)" y también el tone deseado.
* Al pulsar [F4 (COMPR)] para añadir una marca de verificación (✓), puede comprobar el patch fuente de la copia (función Compare).
- Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor y seleccione el tone "Destination (DESTINO DE LA COPIA)".
- Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra un mensaje de confirmación.

5. Pulse [F6 (EXEC)].

Se muestra un mensaje de verificación.

6. Pulse [F6 (EXEC)] para llevar a cabo la operación.

* *To cancel, press [F5 (CANCEL)].*

La Función Compare

Para las operaciones Patch Tone Copy y Patch Save, puede utilizar la función Compare. Si desea que suene el patch fuente de la copia o destino de la escritura, pulse [F4 (COMPR)] para añadir la marca (✓). Ahora puede hacer sonar el patch fuente de la copia o destino de la escritura desde el teclado.

* *El patch comprobado usando la función Compare puede sonar algo distinto que cuando se toca de forma normal.*

Guardar los Sets de Percusión que ha Creado (Write)

Los cambios que efectúa son temporales y si apaga la unidad o cambia de sonido, se pierden. Si desea conservar el sonido modificado, debe guardarlo en el grupo USER interno (memoria del usuario) o el grupo CARD (memoria de tarjeta). Al editar los ajustes de patch, se mostrará un "*" en la pantalla PATCH PLAY.

NOTE

Al efectuar el procedimiento de guardado, los datos que ocupaban anteriormente el destino del guardado se perderán.

1. Edite el patch.

2. Pulse EDIT [WRITE].

Se muestra la pantalla WRITE MENU.

3. Pulse [F2 (PAT/RHY)].

* *De otra manera, puede utilizar [▲] [▼] para seleccionar "Patch/Rhythm" y después pulsar [ENTER].*

Se muestra la pantalla RHYTHM SET NAME.



4. Asigne un nombre al set de percusión.



Para detalles acerca de la asignación de nombres, vea p. 24.

5. Cuando haya terminado de entrar el nombre, pulse [F6 (WRITE)].

Se mostrará una pantalla que permite seleccionar el patch destino de la escritura.

6. Use el dial VALUE dial, [INC] [DEC] o [▲] [▼] y [F1 (USER)] [F2 (CARD)] para seleccionar el destino de la escritura y el número de patch.

* *Al pulsar [F4 (COMPR)] para añadir una marca de verificación (✓), puede comprobar el patch destino de la escritura (función Compare)*

7. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de confirmación.

8. Pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la operación.

* *Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].*

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras se guardan los datos.

Formas de Onda One-shot y Loop (bucle)

Todas las formas de onda internas del JUNO-G pertenecen a uno de los siguientes dos grupos.

One-shot:

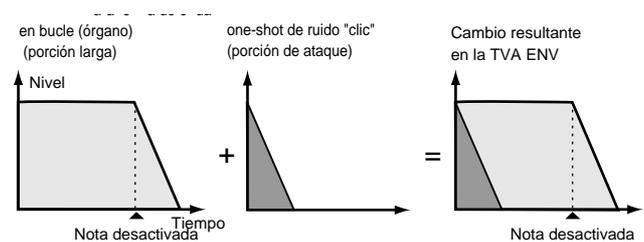
Estas formas de onda tienen caídas cortas. Una forma de onda one-shot graba la subida inicial y la rápida caída del sonido.

El JUNO-G también contiene muchas otras formas de onda one-shot que son elementos de otros sonidos. Éstas incluyen componentes de ataque como el sonido del martillo de la s teclas del piano o el ruido producido por los trastes de la guitarra.

* *No es posible utilizar una envolvente para modificar una forma de onda one-shot para crear una caída más larga que la de la forma de onda original ni tampoco convertirla en un sonido de larga duración.*

Loop:

Entre esta formas de ondas encontramos sonidos con caídas largas además de sonidos de larga duración. Las formas de onda Loop suenan en bucle, es decir que una vez el sonido llegue a un estado relativamente estable se reproducirá repetidamente la forma de onda. Las formas de onda en bucle del JUNO-G también incluyen componentes de otros sonidos como las vibraciones resonantes de las cuerdas del piano y los sonidos largos de los instrumentos de metal. La siguiente figura muestra un ejemplo de un sonido (órgano eléctrico) que combina formas de onda one-shot y looped.



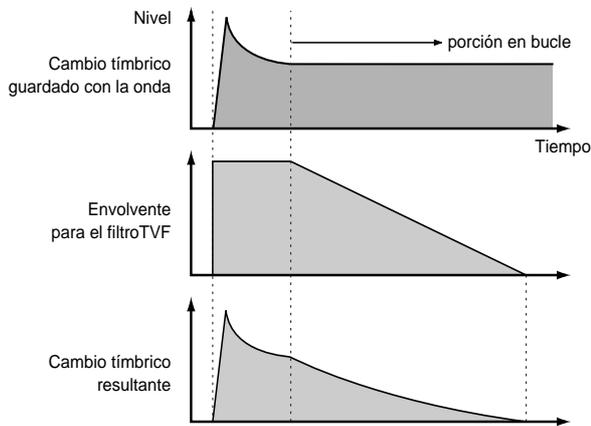
9. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de verificación.

Crear un Set de Percusión

Consejos para Utilizar una Forma de Onda de un Instrumento Acústico

Con muchos instrumentos acústicos como por ejemplo el piano y el saxofón, cambios tímbricos extremos pueden tener lugar durante los primeros instantes del sonido de cada nota. Esta ataque inicial es lo que define en gran parte del carácter del instrumento. Para tales formas de onda, es mejor utilizar los cambios complejos tímbricos de la porción de ataque tal como son y utilizar sólo la envolvente para modificar la porción de caída.



Funciones de los Parámetros de los Sets de Percusión

Ajustes que Afectan a Todo el Set de Percusión

GENERAL

Parámetro	Valor	Description
Rhythm Level	0-127	Volumen del set de percusión
Rhythm Tone Name		Puede asignar un nombre de hasta 12 caracteres al tone de percusión. Pulse [◀] [▶] para desplazar el cursor u utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar los caracteres.

CONTROL

Parámetro	Valor	Explicación
Assign Type	MULTI, SINGLE	Ajusta la manera en que suenan los sonidos cuando se pulsa varias veces la misma tecla. MULTI: Solapa el sonido de las mismas teclas. Incluso con sonidos continuos que suenan durante mucho tiempo como platos crash, se solapan los sonidos sin que eliminen los sonidos tocados previamente. SINGLE: Puede sonar sólo un sonido a la vez cuando se pulsa la misma tecla. Con sonidos continuos que suenan durante mucho tiempo, al tocar el siguiente sonido, dejará de sonar el anterior.
Mute Group	OFF, 1-31	En una batería acústica, no pueden sonar a la vez el sonido de charles cerrado y el del charles abierto. Para reproducir esta situación, puede configurar la función Mute Group. La función Mute Group permite asignar dos o más tones de percusión que no pueden sonar simultáneamente. Puede utilizar hasta 31 Mute Groups. Los tones de percusión que no pertenecen a ningún grupo deben ajustarse en "OFF."
Tone Env Mode	NO-SUS, SUSTAIN	Al seleccionar una forma de onda en bucle (p. 51), el sonido seguirá hasta que deje de pulsar la tecla. Si desea que el sonido caiga con naturalidad incluso si se mantiene pulsada la tecla, ajuste este parámetro en "NO-SUS." * Si selecciona una onda de tipo one-shot (p. 51), no seguirá sonando aunque ajuste este parámetro en "SUSTAIN."
Tone Pitch Bend Range	0-48	la cantidad de desplazamiento de la afinación que ocurrirá en pasos de semitono (4 octavas) al desplazar la Palanca del Bender La cantidad de cambio que habrá al accionar la palanca se ajusta al mismo valor para ambos lados del recorrido.
One Shot Mode	OFF, ON	ON: El sonido sonará hasta el final de la forma de onda (o el final de la envolvente). Si ajusta Wave Group (p. 53) en SAMP, el ajuste del bucle cambia a ONE SHOT.
Aftertouch Time Ctrl Sens	-63- +63	Si ajusta Wave Group en SAMP y Wave Tempo Sync en ON, el aftertouch controlará la cantidad de estiramiento/reducción del tiempo ocasionada por la función Time Stretch. Si no se aplica la función Time Stretch, no ocurrirá nada. Si se ajusta "+" el tiempo de estiramiento/reducción será más corto y al ajustarlo en "-" el tiempo será más largo.

RECEIVE

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Receive Expression	OFF, ON	Para cada tone de percusión, especifique si se reciben o no los mensajes MIDI de Expresión.
Tone Receive Hold-1	OFF, ON	Para cada tone de percusión, especifique si se reciben o no los mensajes MIDI Hold-1. * Si selecciona "NO-SUS" para el parámetro Env Mode, este ajuste no produce efecto alguno.

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Receive Pan Mode	CONTINUOUS, KEY-ON	Para cada tone de percusión, especifique cómo se reciben los mensajes de panoramización. CONTINUOUS: Al recibir un mensaje de Panoramización, cambiará la posición del tone en el cambio estereofónico. KEY-ON: La panoramización del tone cambia sólo cuando se toca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras suena una nota, la panoramización no cambiará hasta que se pulse la siguiente tecla. <i>* No puede ajustar los canales para que no reciban mensajes de panoramización</i>

Modificar Formas de Onda/Afinación/Envoltorio de la Afinación

PARÁMETRO WAVE

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Group	INT, EXP, SAMP	Grupo de la forma de onda que va a ser la base del tone INT: Formas de onda guardadas en la memoria interna EXP: Forma de onda guardadas en la Placa de Ampliación de Ondas (serie SRX) instalada en la ranura EXP SAMP: Formas de Onda de muestra
Wave Bank	PRST, USER, CARD	Cuando el Grupo de Ondas es SAMP: PRST, USER, CARD Cuando el Grupo de Ondas es MSAM: USER, CARD
Wave No. L (Mono) Wave No. R	----, 1-1267	La forma de onda básica para un Tone (El límite superior depende del grupo de ondas.) En modo monoaural, se especifica sólo el lado izquierdo (L). En estéreo, también se especifica el lado derecho (R). Si desea seleccionar una pareja de Ondas izquierda/derecha, seleccione el número de la Onda izquierda (L) mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (STEREO)] para añadir una marca de verificación (✓); la onda derecha (R) se activará.
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Ganancia (amplificación) de la forma de onda El valor cambia por pasos de 6 dB (decibelios)—un aumento de 6 dB dobla la ganancia de la forma de onda. <i>* Si tiene intención de utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor mínimo (p. 36).</i>
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si desea sincronizar una Frase en Bucle al reloj (el tempo), ajuste esto en "ON." <i>* Es válido sólo si se ha instalado una placa de ampliación de ondas y se selecciona una forma de onda que indique un (BPM) como muestra para un tone.</i> Si se selecciona una forma de onda de una placa de ampliación de ondas para el tone, al ajustar en "ON" el parámetro Wave Tempo Sync, se ignorarán los ajustes relacionado con la afinación y con FXM. <ul style="list-style-type: none"> • Si se selecciona una muestra como tone, primero debe ajustar el parámetro BPM (el tempo) de la muestra. • Si se selecciona una muestra como tone, el Wave Tempo Sync necesitará el doble del número de voces habitual.

Phrase Loop

Phrase loop (frase en bucle) refiere a la reproducción repetida de una frase que ha sido extraída de una canción (p. ej. utilizando un sampler). Una técnica que emplea el uso de Frases en Bucle es la extracción de una Frase de una canción existente, por ejemplo de la música dance y creando una nueva canción con esa frase como motivo principal. Se refiere a esto como "Break Beats".

Realtime Time Stretch

Si el grupo de ondas es "SAMP" o "MSAM" y el parámetro Wave Tempo Sync se ajusta en "ON", puede variar la rapidez de la reproducción de la forma de onda sin afectar la afinación.

Parámetro	Valor	Explicación
FXM Switch	OFF, ON	Ajusta si se utiliza FXM (ON) o no (OFF).
FXM Color	1-4	La manera en que FXM ejecutará la modulación de frecuencias Los ajustes más altos proporcionan un sonido menos nítido, mientras que los ajustes más bajos producen un sonido más metálico.
FXM Depth	0-16	Profundidad de la modulación producida por FXM

FXM

FXM (Modulación Cruzada de Frecuencias) utiliza una forma de onda especificada para aplicar la modulación de frecuencias a la forma de onda seleccionada en ese momento creando así armónicos complejos. Resulta útil para crear sonidos de gran dramatismo o efectos especiales.

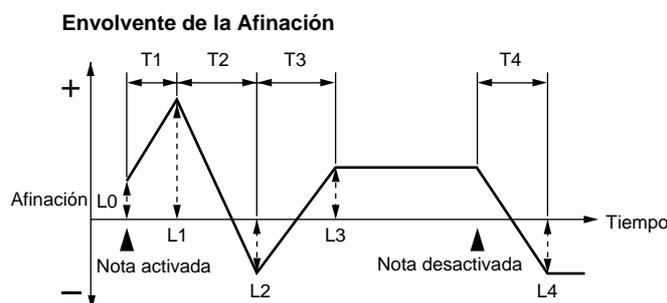
WAVE PITCH

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Coarse Tune	0 (C -)–127 (G9)	Afinación del tone de percusión. Ajuste la afinación general para las ondas contenidas en los tones de percusión con el parámetro Wave Coarse Tune (p. 54).
Tone Fine Tune	-50– +50	Pitch of the rhythm tone's sound (in 1-cent steps; one cent is 1/100th of a semitone) Ajuste la afinación precisa para las ondas contenidas en los tones de percusión con el parámetro Wave Fine Tune (p. 54).
Tone Random Pitch Depth	0-1200	Ancho de la desviación aleatoria de la afinación que ocurrirá cada vez que se pulse una tecla (en pasos de 1-cent) Si no desea que cambie aleatoriamente la afinación, ajuste esto en "0."

Crear un Set de Percusión

WAVE PITCH ENV

Parámetro	Valor	Explicación
P-Env Depth	-12- +12	Profundidad de la envolvente de la afinación Los ajustes más altos hacen que la envolvente de la afinación produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invierten la forma de la envolvente.
P-Env V-Sens	-63- +63	La dinámica de ejecución puede utilizarse para controlar la profundidad de la envolvente de la afinación. Si desea que la envolvente de la afinación afecte más a las notas tocadas fuertemente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
P-Env T1 V-Sens	-63- +63	Permite utilizar la dinámica de ejecución para modificar el T1 de la Envolvente de la Afinación. Si desea que el T1 quede acelerado para las notas tocadas fuertemente, ajuste este parámetro en un valor positivo (+).
P-Env T4 V-Sens	-63- +63	Use este parámetro si desea que la rapidez con la que deje de pulsar las teclas afecte al valor T4 de la envolvente de la Afinación. Si desea que el T4 quede acelerado para las notas que se dejen de tocar rápidamente, ajuste este parámetro en un valor positivo (+)
P-Env Time 1-4	0-127	Tiempos de la envolvente de la afinación (T1-T4) Los ajustes más altos resultan en un intervalo mayor para llegar a la siguiente nota.
P-Env Level 0-4	-63- +63	Niveles de la envolvente de la afinación (L0-L4) Especifica cómo la afinación cambiará en cada punto, relativo a la afinación ajustada con Coarse Tune o Fine Tune.



Parámetros WAVE MIX

WAVE MIX LV/PN

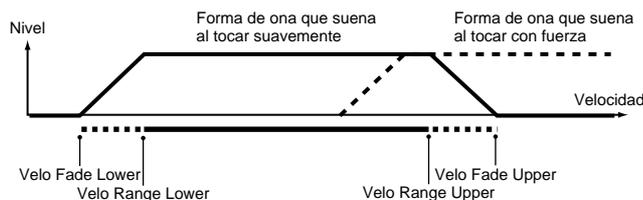
Parámetro	Valor	Description
Wave Level	0-127	Volumen de la forma de onda
Wave Pan	L64-0-63R	Posición estereofónica Izquierda/Derecha de la forma de onda
Wave Rnd Pan Sw	OFF, ON	Use este ajuste para hacer que la panoramización de la forma de onda cambie aleatoriamente cada vez que se pulse una tecla (ON) o no (OFF). <i>* La gama del cambio de la panoramización se ajusta con el parámetro Random Pan Depth (p. 56).</i>
Wave Alter Pan Sw	OFF, ON, REVS	Este ajuste hace que la panoramización de la forma de onda alterne entre izquierda y derecha cada vez que se pulsa una tecla. Ajústelo en "ON" para panoramizar la onda según los ajustes del parámetro Alterna te Pan Depth (p. 56) o bien, en "REVS" si desea invertir la panoramización.

WAVE MIX TUNE

Parámetro	Valor	Explicación
Wave Coarse Tune	-48- +48	Afinación de la forma de onda (en semitonos +/-4 octavas)
Wave Fine Tune	-50- +50	Afinación de la forma de onda (en pasos de un cent, un cent es 1/100 de un semitono)

VELOCITY RANGE

Puede controlar la manera en que suena cada forma de onda variando la fuerza del ataque.



Parámetro	Valor	Explicación
Velocity Control	OFF, ON, RAN	Determina si suena una forma de onda distinta (ON) o no (OFF) según la fuerza empleada en el ataque (velocidad). RAN: Las formas de onda del tone de percusión suenan aleatoriamente, a pesar de los mensaje de Velocidad.
Velo Fade Lower	0-127	Determina qué pasará al nivel de la forma de onda cuando se toque el tone de percusión a una velocidad más baja que Velo Range Lower. Si desea que no suene la forma de onda, ajuste este parámetro a "0."

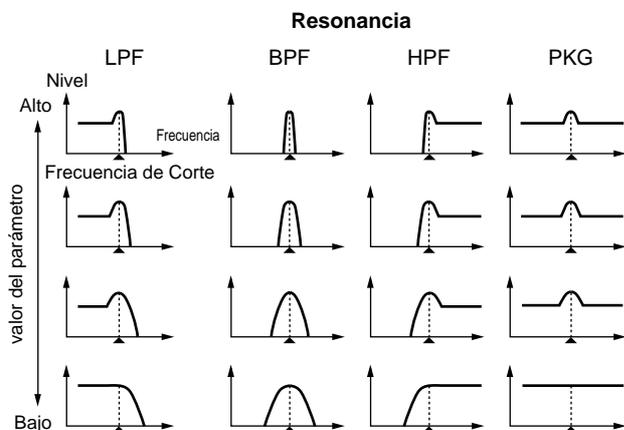
Parámetro	Valor	Explicación
Velo Range Lower	1-UPPER	Especifica la velocidad más baja a que suena la forma de onda.
Velo Range Upper	LOWER-127	Especifica la velocidad más alta a que suena la forma de onda.
Velo Fade Upper	0-127	Determina qué pasará al nivel de la forma de onda cuando se toque el tone de percusión a una velocidad más alta que Velo Range Upper. Si desea que no suene la forma de onda, ajuste este parámetro a "0."

Modificar el Brillo del Sonido con un Filtro (Envolvente del TVF/TVF)

Un filtro corta o realza una zona de frecuencias específica para cambiar el brillo, el grosor y otros cualidades del sonido.

PARÁMETRO TVF

Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de Filtro OFF: No se utiliza filtro alguno. LPF: Filtro Pasa Graves. Reduce el volumen de todas las frecuencias encima de la frecuencia de corte para dejar el sonido menos brillante. BPF: Filtro Pasa Bandas. Deja sólo las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte y corta las demás. Puede ser útil al crear sonidos distintivos. HPF: Filtro Pasa Agudos. Corta las frecuencias debajo de la zona de la frecuencia de corte. Resulta apropiado para crear sonidos percusivos realizando sus agudos. PKG: Filtro de Pico. Realza las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear efectos de wah-wah empleando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte. LPF2: Filtro Pasa Graves 2. Aunque se cortan las frecuencias encima de la frecuencia de corte, la sensibilidad de este filtro es la mitad de la del LPF. Resulta apropiado para sonidos de instrumentos simulados como por ejemplo el piano acústico. LPF3: Filtro Pasa Graves 3. Aunque se cortan las frecuencias encima de la frecuencia de corte, la sensibilidad de este filtro cambia en relación con la frecuencia de corte. Aunque también es apropiado para sonidos de instrumentos acústicos simulados, las sutilezas que muestra difieren de las del LPF2, incluso con los mismos ajustes del parámetro TVF Envelope. <i>* Si ajusta "LPF2" o "LPF3," se ignora el ajuste del parámetro Resonance.</i>
Cutoff Frequency	0-127	Frecuencia en la que el filtro empieza a afectar a los componentes de frecuencia de la forma de onda
Resonance	0-127	Realza la porción del sonido en la zona de la frecuencia de corte, añadiendo así carácter al sonido <i>* Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, provocando distorsión.</i>

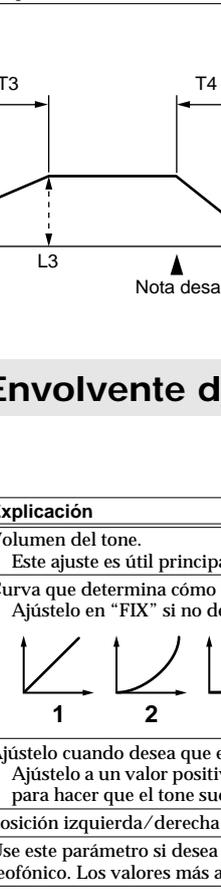


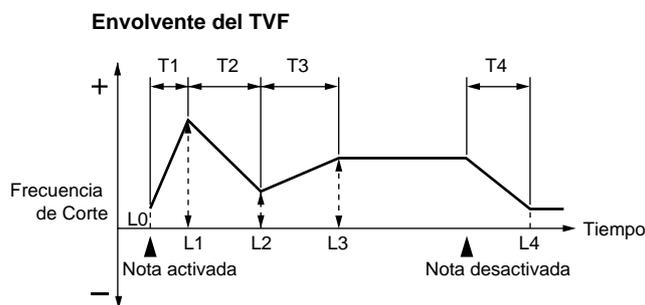
Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff V-Curve	FIX, 1-7	Curva que determina cómo la dinámica de ejecución del teclado (velocidad) afectará a la frecuencia de corte. Ajustelo en "FIX" si no desea que la velocidad del teclado afecte a la frecuencia de corte.
Cutoff V-Sens	-63- +63	Use este parámetro al cambiar la frecuencia de corte que va a aplicarse como resultado de los cambios en la velocidad de ejecución. Si desea que las notas pulsadas con fuerza suban la frecuencia de corte, ajústelo a un valor positivo (+).
Resonance V-Sens	-63- +63	Permite a la velocidad del teclado modificar la cantidad de Resonancia. Si desea que las notas pulsadas con fuerza tengan un mayor efecto de Resonancia, ajuste el valor positivo (+).

TVF ENVELOPE

Parámetro	Valor	Explicación
F-Env Depth	-63- +63	profundidad de la envolvente del TVF Los ajustes más altos hacen que la envolvente del TVF produzca un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la forma de la envolvente.

Crear un Set de Percusión

Parámetro	Valor	Explicación
F-Env V-Curve	FIX, 1-7	Curva que determina cómo la dinámica de ejecución (velocidad) afectará a la envolvente del TVF. Ajústelo en "FIX" si no desea que la velocidad del teclado afecte a la envolvente del TVF. 
F-Env V-Sens	-63- +63	Especifica cómo la dinámica de ejecución afectará a la envolvente del TVF. Los ajustes positivos (+) hacen que la envolvente de la TVF tengan un mayor efecto para las notas tocadas con fuerza y los negativos (-) hacen que el efecto sea menor.
F-Env T1 V-Sens	-63- +63	Esto permite a la dinámica de ejecución afectar al T1 de la envolvente del TVF. Si desea que el T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
F-Env T4 V-Sens	-63- +63	Use este parámetro si desea que la rapidez con que se sueltan las teclas afecten al valor T4 de la envolvente del TVF. Si desea que el T1 se acelere para las teclas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+).
F-Env Time 1-4	0-127	Los tiempos (T2-T4) de la envolvente del TVF. Cuanto más alto sea el ajuste, más largo será el tiempo hasta que se llegue al siguiente nivel de la frecuencia de corte.
F-Env Level 0-4	0-127	Niveles (L0-L4) de la a envolvente del TVF. Especifica cómo la frecuencia de corte cambiará en cada punto, relativo al valor del parámetro Cutoff Frequency.



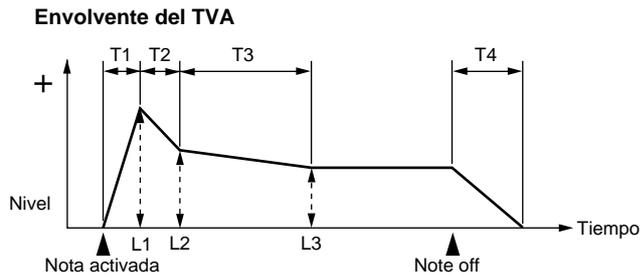
Ajustar el Volumen (Envolvente del TVA/TVA)

PARÁMETRO TVA

Parámetro	Valor	Explicación
Tone Level	0-127	Volumen del tone. Este ajuste es útil principalmente para ajustar el balance de volumen de dos tones.
Level V-Curve	FIX, 1-7	Curva que determina cómo la dinámica de ejecución (velocidad) afectará al volumen. Ajústelo en "FIX" si no desea que la velocidad del teclado afecte al volumen del tone. 
Level V-Sens	-63- +63	Ajústelo cuando desea que el volumen del tone cambie según la dinámica del teclado empleada. Ajústelo a un valor positivo (+) para que los cambios en el volumen aumenten cuanto más fuerte se toquen las teclas; para hacer que el tone suene más suavemente cuanto más fuerte toque, ajústelo a un valor negativo (-).
Tone Pan	L64-0-63R	Posición izquierda/ derecha en el campo estereofónico
Random Pan Depth	0-63	Use este parámetro si desea que cada vez que pulse una tecla cambie de forma aleatoria la posición en el campo estereofónico. Los valores más altos producen un cambio mayor.
Alternate Pan Depth	L63-0-63R	Este ajuste hace que la panoramización alterne entre izquierda y derecha cada vez que pulse una tecla. Los valores más altos producen un cambio mayor. Los ajustes "L" o "R" invertirán el orden en el que la panoramización alternará entre izquierda y derecha. Por ejemplo, si dos tones de percusión se ajustan en "L" y "R" respectivamente, la panoramización de los dos tones alternará cada vez que suenen.

TVA ENVELOPE

Parámetro	Valor	Explicación
A-Env T1 V-Sens	-63- +63	Permite a la dinámica de ejecución afectar al T1 de la envolvente del TVA. Si desea que el T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+) Si desea ralentizarlo, ajuste un valor negativo (-).
A-Env T4 V-Sens	-63- +63	Use este parámetro si desea que la rapidez con que suelta la tecla afecte al valor T4 de la envolvente del TVA. Si desea que el T1 se acelere para las notas soltadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que se ralentice, ajuste un valor negativo (-).
A-Env Time 1-4	0-127	Tiempos (T1-T4) de la envolvente del TVA. Los ajustes altos hacen que el tiempo hasta que se llegue al siguiente nivel de volumen sea más largo.
A-Env Level 1-3	0-127	Niveles (L0-L4) de la a envolvente del TVA. Especifica cómo el volumen cambiará en cada punto, relativo al valor del parámetro Tone Level.



Ajustes de la Salida (OUTPUT)

Parámetro	Valor	Explicación
Rhythm Out Assign	MFX, A, B, 1-4, TONE	Especifica cómo sale el sonido directo de cada patch. MFX: Salida en estéreo a través de los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos. A, B: Sale a los jacks OUTPUT A (MIX) o los jacks OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos. 1-4: Sale a los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multiefectos. TONE: Sale según el ajuste de cada tone. * Si ha efectuado ajustes de forma que los sonidos se dirigen por separado a los jacks INDIVIDUAL y INDIVIDUAL, pero no se ha conectado ningún jack macho al jack INDIVIDUAL 2, los sonidos dirigidos a INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan y salen del jack INDIVIDUAL 1 * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," todos los sonidos saldrán de los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo (p. 158).
Tone Out Assign	MFX, A, B, 1-4	Especifica cómo sale el sonido directo de cada tone. MFX: Salida en estéreo a través de los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos. A, B: Sale a los jacks OUTPUT A (MIX) o los jacks OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos. 1-4: Sale a los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multiefectos. TONE: Sale según el ajuste de cada tone. * Si se ajusta el parámetro Patch Out Assign a cualquier cosa que no sea "TONE," se ignoran estos ajustes. * Si ha efectuado ajustes de forma que los sonidos se dirigen por separado a los jacks INDIVIDUAL y INDIVIDUAL, pero no se ha conectado ningún jack macho al jack INDIVIDUAL 2, los sonidos dirigidos a INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan y salen del jack INDIVIDUAL 1. * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," todos los sonidos saldrán de los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo (p. 158). * Si ajusta Tone Out Assign en "MFX", ajuste el parámetro MFX Output Assign (p. 127) para especificar la salida destino del sonido que ha pasado por los multiefectos * Se envían siempre los sonidos al chorus y al reverb en mono. * La salida destino de la señal después de que ésta pasa por el chorus se ajusta con los parámetros Chorus Output Select y Chorus Output (p. 127). * La salida destino de la señal después de que ésta pasa por la reverb se ajusta con el parámetro Reverb Output Assign (p. 127).
Tone Out Level	0-127	Nivel de la señal que se envía a la salida destino especificada por Tone Output Assign
Send Level (Output = MFX)		
Tone Chorus Send	0-127	Nivel de la señal que se envía al chorus para cada tone si el tone de percusión pasa por los MFX
Tone Reverb Send	0-127	Nivel de la señal que se envía a la reverb para cada tone si el tone de percusión pasa por los MFX
Send Level (Output = non MFX)		
Tone Chorus Send	0-127	Nivel de la señal que se envía al chorus para cada tone si el tone de percusión no pasa por los MFX
Tone Reverb Send	0-127	Nivel de la señal que se envía a la reverb para cada tone si el tone de percusión no pasa por los MFX

Ajustar Efectos para un Patch (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Para más detalles acerca de los ajustes de efectos, vea las siguientes páginas.

- Realizar Ajustes de Efectos (p. 125)
- Realizar Ajustes de Multiefectos (MFX1-3) (p. 129)
- Realizar Ajustes del Chorus (p. 154)
- Realizar Ajustes de Reverb (p. 155)

Tocar en el Modo Performance

Un performance contiene ajustes que se aplican a cada parte individualmente, como el patch (set de percusión) asignado a cada parte y su volumen y panoramización.

Hablando en términos generales, el modo Performance consiste en dos pantallas: PLAY y MIXER.

Utilice la pantalla PLAY cuando desea combinar sonidos múltiples (patches o sets de percusión) para crear sonidos complejos. Esto permite tocar varios patches simultáneamente (solapar) o tocar distintos patches en diferentes zonas del teclado (split). Utilice la pantalla MIXER cuando desea mezclar sonidos ajustando el nivel y la panoramización para cada una de las 16 partes.

Al tocar el teclado, escuchará la parte seleccionada en ese momento y las partes cuyo interruptor del teclado está ajustado en "ON."

Además de los ajustes de cada parte, también puede guardar los siguientes ajustes para cada performance.

- Ajustes de controlador como, por ejemplo el D Beam
- Ajustes de arpeggios y de la memoria de acordes
- Número del grupo de percusión

NOTE

Los cambios que efectúa en los ajustes de los sonidos son temporales y al apagar la unidad o seleccionar otro sonido se pierden. Si desea conservar el sonido modificado, debe guardarlo en grupo interno USER (memoria del usuario) o en el grupo CARD (memoria de tarjeta).

MEMO

Al editar los ajustes de un Performance, se mostrará el símbolo "*" en la pantalla PERFORM PLAY.

Ver la Pantalla PERFORM PLAY

1. Pulse MODE [PERFORM].

Entrará en modo Performance y se mostrará la pantalla PERFORM PLAY.



Ver la Pantalla PART MIXER

1. Pulse MODE [PART MIXER].

Entrará en modo Performance y se mostrará la pantalla PART MIXER.



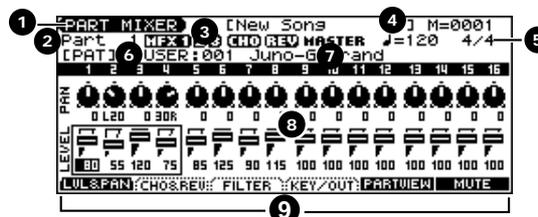
Funciones en la Pantalla PERFORMANCE PLAY/MIXER

La pantalla PLAY



1. Indica el modo de generación de sonido seleccionado en ese momento.
2. Indica la parte utilizado en ese momento (use [◀] [▶] para cambiar).
3. Indica el estado activado/desactivado de los multiefectos (MFX1, 2, 3), el chorus (CHO), la reverb (REV) y la masterización (MASTER).
4. Indica el nombre de la canción seleccionada en ese momento y la ubicación del compás.
5. Indica el tipo de compás y el tempo.
6. El grupo, el número y el nombre del performance seleccionado
7. Valores de octava y transposición, arpeggio, arpeggio hold, memoria de acordes activada/desactivada y iniciar/detener del ritmo
8. Posiciones de los cinco deslizadoros SONG RECORDER
9. Registro en que puede tocar el teclado o el set de percusión
10. Saltar a la pantalla de edición para la función mostrada

La pantalla MIXER



1. Indica el modo de generación de sonido seleccionado en ese momento.
2. Indica la parte seleccionada en ese momento.
3. Indica el estado activado/desactivado de los multiefectos (MFX1, 2, 3), el chorus (CHO), la reverb (REV) y la masterización (MASTER).
4. Indica el nombre de la canción seleccionada en ese momento y la ubicación del compás.
5. Indica el tipo de compás y el tempo.
6. El patch o set de percusión
7. El grupo, el número y el nombre del patch o set de percusión
8. El ajuste del volumen (LEVEL), posición estereofónica (PAN), reverb (REVERB), chorus (CHORUS), resonancia (RESO), frecuencia de corte (FREQ), afinación general (KEY), interruptor del teclado (KBD), parte de reproducción del patrón de percusión (RHY), parte de reproducción del arpeggio (ARP) y la salida destino (OUT) de cada parte
9. Saltar a la pantalla de edición para la función mostrada

* Utilice los botones de funciones para cambiar de pantalla.

Seleccionar un Performance

El JUNO-G dispone de tres grupos de performances: User (usuario), Preset (predeterminado) y Memory Card (tarjeta de memoria).

USER

Se trata del grupo dentro del JUNO-G sobrescribible. Los performances que crea pueden ser guardados en este grupo. El JUNO-G contiene 64 performances preset.

PRST (Preset)

Es el grupo dentro del JUNO-G no reescribible. No obstante puede modificar los ajustes del performance seleccionado en ese momento y guardar este performance modificado en la memoria del Usuario. El JUNO-G contiene 64 performances preset.

CARD (Tarjeta de Memoria)

Este grupo permite utilizar patches guardados en la tarjeta de memoria introducida en la ranura PC localizada en el panel posterior. Dado que los datos en este grupo pueden ser reescritos, puede utilizar este grupo para guardar los patches que Vd. crea.

1. Pulse [PERFORM].
2. Pulse [▲][▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de performances.

Grupo de Performances



3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el grupo de performances.
4. Pulse [▲][▼] para mover el cursor hasta el número del performance.
5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el número del performance.

Seleccionar Performances de la lista

Puede hacer que se muestre una lista de performances y seleccionar uno de la misma.

1. Pulse MODE [PERFORM] para ir a la pantalla PERFORM PLAY.
2. Desplace el cursor hasta el grupo de performances o el número del performance.
3. Pulse [ENTER].
Se muestra la pantalla PERFORMANCE LIST.



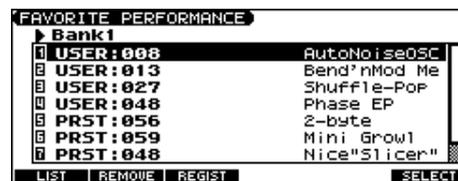
4. Para cambiar de grupo de performances, pulse [◀] [▶].

5. Use the VALUE dial, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar el performance deseado.
6. Pulse [F6 (SELECT)] o [ENTER].

Seleccionar Performances Favoritos

Puede juntar en un lugar sus performances favoritos y más utilizados registrándolos en Favorite Performance. Al utilizar esta función, puede seleccionar rápidamente sus performances favoritos.

1. Pulse MODE [PERFORM] para ir a la pantalla PERFORM PLAY.
2. Mueva el cursor hasta el grupo de performances o el número de performance deseados.
3. Pulse [ENTER] y después [F1 (FAVORIT)].
Se muestra la pantalla FAVORITE PERFORMANCE.



4. Utilice el dial VALUE, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar un número de performance.
Para cambiar de banco, pulse [◀] [▶].
5. Pulse [F6 (SELECT)] o [ENTER] para confirmar su elección.

Registrar un Performance Favorito

Puede registrar un total de 64 Performances (8 sonidos x 8 bancos) como Performance favorito.

1. Seleccione el Performance que desee registrar.
2. Vaya a la pantalla FAVORITE PERFORMANCE.
3. Pulse [◀] [▶] para seleccionar el banco en el que desea registrar el Performance.
4. Use el dial VALUE, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar el número que desea registrar.
5. Pulse [F3 (REGIST)] para ejecutar el registro.

* Para cancelar, pulse [EXIT].

MEMO

Al pulsar [F2 (REMOVE)] puede cancelar el registro del Performance seleccionado en la pantalla FAVORITE PERFORM.

Utilizar la Pantalla PLAY

Seleccionar una Parte

La parte seleccionada en ese momento se denomina la “parte actual”

- Desde la pantalla PERFORM PLAY, use [▲] [▼] para seleccionar la parte.

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando [PART SELECT] para que se ilumine y después pulsando PART SELECT [1]–[8].

- * Para seleccionar las partes 9–16, pulse [9–16] para que éste se ilumine y después pulse PART SELECT [9]–[16].

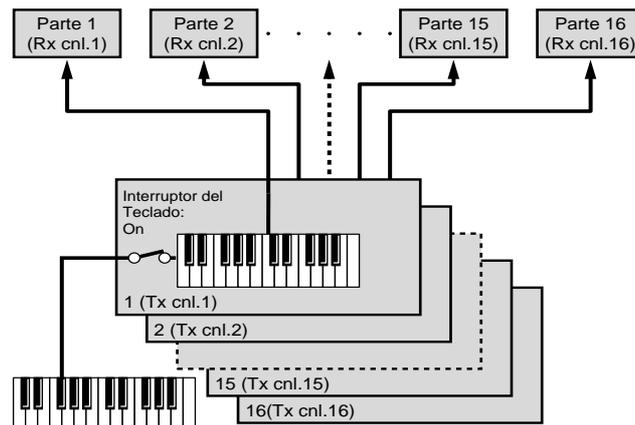
Seleccionar el Sonido para la Parte

Es fácil cambiar el patch asignado a la parte.

- Seleccione la parte cuyo sonido desea cambiar.
- Pulse [F1 (PAT LIST)].
Se muestra la pantalla PATCH LIST.
 - Si pulsa [F3 (FAVORIT)], se muestra la pantalla FAVORITE PATCH (p. 28).
 - Si pulsa [F4 (CATEG)], puede seleccionar patches por categoría (p. 27).
 - Si pulsa [F5 (PATCH)], se muestra la pantalla PATCH LIST (p. 27).
 - Si pulsa [F6 (RHYTHM)], se muestra la pantalla RHYTHM LIST.
- Use [F1 (UP)] [F2 (DOWN)] para seleccionar una categoría o un banco.
- Use el dial VALUE, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar un patch.
- Pulse [ENTER] para seleccionar el patch deseado.

Combinar Sonidos y Hacer que Suenen Juntos (Layer)

En modo performance, puede hacer que suenen todas las partes cuyo interruptor del teclado este activado, además de todas las partes vinculados con éstas. Combinar partes produce sonidos más gruesos y contundentes.



Rx ch.: Canal de Recepción
Tx ch.: Canal de Transmisión

- Pulse MODE [PERFORM] para ir a la pantalla PERFORM PLAY.
- Pulse [F2 (KBD SW)].
Se muestra la ventana Keyboard Switch.



- Pulse [◀] [▶] para seleccionar el patch que desea que suene.
- Use el dial VALUE, [INC] [DEC], o [▲] [▼] para seleccionar “ON.”
Al tocar el teclado, escuchará la parte actual y las partes cuyo interruptor del teclado está ajustado en “ON.”

MEMO

Pulse [PART SELECT] para que se ilumine y después pulse PART SELECT [1]–[8] para activar/desactivar la parte.

- * Para activar/desactivar las partes 9–16 pulse [9–16] para que se ilumine y después pulse PART SELECT [9]–[16].
- Repita los pasos 3–4 para activar la función Keyboard Switch para todas las partes vinculadas a las partes que desea tocar.
 - Pulse [F6 (CLOSE)] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

Acerca del Interruptor del Teclado

Úselo cuando desea tocar sonidos múltiples solapados (Layer) o asignar distintos sonidos a diferentes registros del teclado (Split). Asimismo, puede desactivarlos todos al crear datos, etc.

Tocar Distintos Sonidos en Distintas Zonas del Teclado (Split)

En el modo Performance puede dividir el teclado y tocar un patch distinto en cada zona (esto se denomina split). Como puede especificar individualmente el registro de notas en que suena cada parte, puede dividir el teclado en un máximo de 16 secciones. Por ejemplo, puede tocar con el sonido de cuerda en el registro grave, piano en el agudo y ambos sonidos en el registro medio.



Parte 1: Cuerda Parte 1 + Parte 2: (Cuerda + Piano) Parte 2: Piano

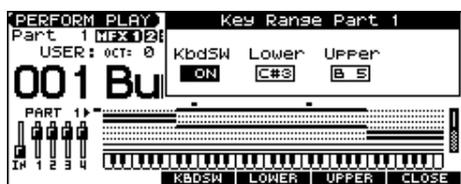
MEMO

Un performance dividido es una de las posibles aplicaciones del “layer”. Cambiar la gama de teclas de cada parte en el “layer” proporciona un “split”.

1. Pulse **MODE [PERFORM]** para ir a la pantalla **PERFORM PLAY**.

2. Pulse **[F4 (KEYRANG)]**.

Se muestra la ventana Key Range.



3. Pulse **[▲] [▼]** para seleccionar la parte que desea tocar.

4. Pulse **[F3 (KBDSW)]-[F5 (UPPER)]** o **[◀] [▶]** para seleccionar el parámetro deseado.

5. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para cambiar el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
KbdSW	OFF, ON	Especifica si suena o no la parte.
Lower	C - -Upper	Límite inferior de la gama
Upper	Lower-G9	Límite superior de la gama

La barra mostrada encima del teclado indica la gama de teclas que suena.

6. Al terminar, pulse **[F6 (CLOSE)]** para volver a la pantalla **PERFORM PLAY** y empiece a tocar.

MEMO

Al especificar secciones para distintas partes para que solapan, puede combinar dos o más partes sólo en una sección específica.

Utilizar la Pantalla MIXER

Seleccionar una Parte

La parte seleccionada en ese momento se denomina “parte actual”

1. En la pantalla **PART MIXER**, pulse **[▲]** para desplazar el cursor hasta el número de Parte.



2. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para seleccionar la parte.

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando **[PART SELECT]** para que se ilumine y después pulsando **PART SELECT [1]-[8]**.

* Para seleccionar las partes 9-16, pulse **[9-16]** para que éste se ilumine y después pulse **PART SELECT [9]-[16]**.

Seleccionar el Sonido para la Parte

Puede cambiar el patch asignado a la parte.

1. Seleccione la parte cuyo sonido desea cambiar.

2. Pulse **[▲] [▼] [◀] [▶]** para desplazar el cursor hasta el número de patch o el grupo de patches deseado.



3. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para seleccionar un patch.

Seleccionar el Set de Percusión

1. Seleccione una parte.

2. Pulse **[▲] [▼] [◀] [▶]** para desplazar el cursor hasta la siguiente punto.



3. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para seleccionar “RHY.” Se selecciona el set de percusión.

Editar los Ajustes de Parte

En la pantalla PART MIXER puede ajustar los siguientes parámetros para cada parte.

1. Pulse **MODE [PART MIXER]** para ir a la pantalla PART MIXER.
2. Pulse **[F1 (LVL&PAN)]-[F4 (KEY/OUT)]** para seleccionar la función.
3. Use **[▲] [▼] [◀] [▶]** para seleccionar el parámetro y la parte que desea editar.
4. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para cambiar el ajuste.

Parámetro (Botón de Funciones)	Explicación	
[F1 (LVL&PAN)]	El volumen (Level, p. 64) y panoramización (posición izquierda/derecha) (Pan, p. 64) de la parte	
[F2 (CHO&REV)]	La cantidad de señal enviada desde cada parte al chorus (Chorus, p. 65) y a la reverb (Reverb, p. 65)	
[F3 (FILTER)]	Los valores de CUTOFF y RESONANCE de la parte	
[F4 (KEY/OUT)]	KEY	La afinación (unidades de semitono, +/-4 octavas) (Coarse, p. 65) de la parte
	KBD	Keyboard Switch (Interruptor del Teclado)(p. 60)
	RHY	Parte de Percusión
	ARP	Parte de Arpeggio (p. 74)
	OUT	Asignación de la Salida (Asgn, p. 65)

Enmudecer la Reproducción de una Parte Específica (Mute)

Al tocar junto con una canción, puede enmudecer las partes que no desea escuchar. Esta función permite desactivar la parte de la melodía para hacer karaoke o para practicar la parte enmudecida.

1. Pulse **MODE [PART MIXER]** para ir a la pantalla PART MIXER.
2. Pulse **[F6 (MUTE)]**.
Se muestra la ventana Part Mute.
3. Pulse **[◀] [▶]** para seleccionar la parte que desea enmudecer.
4. Use el dial **VALUE**, **[INC] [DEC]**, o **[▲] [▼]** para seleccionar "ON."

Las partes cuyo ajuste de enmudecimiento no es "ON" no se escuchan.

MEMO

También puede seleccionar la parte pulsando **[PART SELECT]** para que se ilumine y después pulsando **PART SELECT [1]-[8]**.

* Para seleccionar las partes 9-16, pulse **[9-16]** para que éste se ilumine y después pulse **PART SELECT [9]-[16]**.

5. Pulse **[F6 (CLOSE)]** para volver a la pantalla anterior.

MEMO

Puede guardar este ajuste como ajuste de performance.

* La función **Part Mute** no desactiva el interruptor de recepción MIDI; en vez de eso, ajusta el volumen al mínimo para enmudecer el sonido. Por lo tanto, la unidad sigue recibiendo mensajes MIDI.

Crear un Performance

Con el JUNO-G, Vd. tiene un control total sobre una gran variedad de ajustes. Cada ítem que puede ser ajustado se denomina **Parámetro**. Cambiar el valor de los parámetros recibe el nombre de **Edición**. En este apartado se explica los procedimientos utilizados en la creación de Performances y las funciones de los parámetros de Performance.

Ajustar los Parámetros de cada Parte

En el modo Performance puede ver los ajustes de parte en forma de lista. Esta función se denomina pantalla **"PART VIEW"**. En esta pantalla puede ver una lista que muestra a la vez los ajustes para ocho partes, como el patch asignado a cada parte y sus ajustes de volumen y de panoramización. También puede editarlos desde esta pantalla y efectuar ajustes detallados que no pueden hacerse en la pantalla PERFORM PLAY ni la pantalla PART MIXER.

1. **Acceda a la pantalla PERFORM PLAY o la pantalla PART MIXER.**
2. **Pulse [F5 (PARTVIEW)].**
Se muestra la pantalla PART VIEW.



PART VIEW		Patch Number	
	Type	Group	Number
1	Patch	PR-F	004 Funky Line KEY
2	Patch	PR-F	018 Intrusive Bs SES
3	Patch	PR-B	005 Power Chord DGT
4	Patch	PR-F	033 Poly Brass SBR
5	Patch	PR-F	105 Voco Riff PLS
6	Patch	PR-B	128 Tb Section BR5
7	Patch	PR-A	001 Juno-G Grand PNO
8	Patch	PR-A	001 Juno-G Grand PNO

3. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar la parte deseada.**
4. **Pulse [F1]–[F6] y/o [◀] [▶] para seleccionar el parámetro.**
El nombre del parámetro indicado por el cursor se muestra en la línea superior de la pantalla PART VIEW.
5. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el valor.**
6. **Una vez efectuados los ajustes, pulse [EDIT] para volver a la pantalla anterior.**
Si vuelve a la pantalla anterior sin guardar, se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de performances.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona otro sonido mientras la pantalla muestra el símbolo "*", se pierde el set de percusión editado.

Inicializar los Ajustes de Performance

"Inicializar" significa recuperar los ajustes estándares del sonido seleccionado en ese momento.

* La operación Inicializar afecta sólo al sonido seleccionado en ese momento; los sonidos que están guardados en la memoria del usuario no se verán afectados. Si desea recuperar todos los ajustes de fábrica del JUNO-G, lleve a cabo la operación Factory Reset (p. 164).

1. **Pulse MODE [PERFORM] para ir a la pantalla PERFORM PLAY.**
2. **Seleccione el Performance que desea inicializar (p. 59).**
3. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (INIT)].**

Se muestra la ventana Performance Initialize.

4. **Pulse [▲] [▼] el tipo de inicialización.**
Default: Reajusta el performance seleccionado en ese momento en la memoria Temporal a los valores estándares. Utilice este ajuste cuando desea crear un sonido de cero.
Sound Control: Inicializa los valores de los siguientes parámetros de partes.
Cutoff Offset, Resonance Offset,
Attack Time Offset, Release Time Offset,
Decay Time Offset, Vibrato Rate,
Vibrato Depth, Vibrato Delay
5. **Pulse [F6 (SELECT)].**
Se muestra un mensaje de confirmación.
6. **Pulse [F6 (EXEC)].**
Se lleva a cabo la inicialización.
* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Cambiar los Ajustes del Patch Asignado a una Parte

Al utilizar patches (o sets de percusión) en el modo Performance, algunos ajustes como por ejemplo los ajustes de los efectos se verán afectados por los ajustes de Performance. Si desea editar un patch (set de percusión) y escuchar como suena en el Performance, utilice este procedimiento:

1. **Cerchiórese de que MODE [PERFORM] se ilumine.**
2. **Pulse EDIT [PATCH].**
El patch (set de percusión) asignado a la parte actual se muestra en la pantalla PATCH EDIT.
3. **El resto del procedimiento es el mismo que se utiliza para realizar cambios en el modo Patch (p. 30, p. 49).**

NOTE

Una vez editado el patch, pulse EDIT [WRITE] para guardarlo.

Guardar un Performance que ha Creado (Write)

Los cambios efectuados en los ajustes del sonido son provisionales y si apaga la unidad o selecciona otro sonido, se pierden. Si desea conservar el sonido modificado, debe guardarlo en el grupo interno USER (memoria del usuario) o en el grupo CARD (memoria de tarjeta).

Al editar los ajustes de un Performance, se mostrará el símbolo "*" en la pantalla PERFORM PLAY.

NOTE

Al llevar a cabo el procedimiento de guardar datos, los datos que ocupaban el destino del guardado se perderán.

1. **Edite el performance.**
2. **Pulse [WRITE].**

Crear un Performance

Se muestra la pantalla WRITE MENU.



3. Pulse [F1 (PERF)].

- * De otra manera, puede utilizar [▲] [▼] para seleccionar "Performance" y después pulsar [ENTER].

Se muestra la pantalla PERFORMANCE NAME.

4. Asigne un nombre al performance.



Para más detalles acerca de la asignación de nombres, vea **Asignar un Nombre** (p. 24).

5. Una vez haya entrado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra una pantalla que permite seleccionar el performance destino de la escritura.

6. Use el dial VALUE, [INC] [DEC], o [▲] [▼] y [F1 (USER)] [F2 (CARD)] para seleccionar el destino de la escritura y el número del set de percusión.

7. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de confirmación.

8. Pulse [F6 (EXEC)] para llevar a cabo la operación.

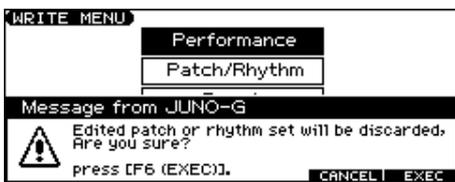
- * Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras guarda datos.

Al Cambiar los Ajustes del Patch o Set de Percusión Asignado a una Parte en un Performance

Si ha editado un patch o un set de percusión asignado a la parte en un performance y después intenta guardar el performance sin haber guardado el patch o el set de percusión editado, se muestra el siguiente mensaje.



En este caso, guarde primero los patches y sets de percusión y después el performance.

Funciones de los Parámetros de Cada Parte (Parámetros de Performance)

[F5 (PART VIEW)]

[F1 (PATCH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Type	Patch, Rhythm	Ajusta la asignación de un patch (Patch) o un set de percusión (Rhythm) a cada una de las partes.
Group	USER, PR-A-F, GM, CARD, USAM, CSAM, EXP	Selecciona el grupo al que pertenece el patch deseado. (* Si Type es Patch) USER: User PR-A-F: Preset A-F GM: General MIDI (GM2) CARD: Card USAM: User Sample CSAM: Card Sample EXP: Wave Expansion Board
	USER, PRST, GM, CARD, EXP	Selecciona el grupo al que pertenece el set de percusión deseado. (* Si Type es Rhythm) USER: User PRST: Preset GM: General MIDI (GM2) CARD: Card EXP: Wave Expansion Board
Number	001-****	Selecciona por número el patch o el set de percusión deseado.

- * Cuando el cursor indica Type, Group o Number, puede pulsar [ENTER] para abrir la pantalla PATCH LIST y seleccionar un patch de la lista (p. 27).

[F2 (LVL PAN)]

Parámetro	Valor	Explicación
Level	0-127	Volumen de cada parte Este ajuste sirve principalmente para ajustar el balance de volumen de las partes.
Pan	L64-0-63R	Posición izquierda/derecha de cada parte
Kbd	OFF, ON (✓)	Especifica, para cada parte, si se conecta o no la sección del controlador de teclado al generador de sonido interno.
Solo	OFF, ON (✓)	Marque "✓" este ajuste si desea escuchar la parte sola; esto se denomina hacer un "soloing" con la parte.
Mute	OFF, ON (✓)	Enmudece (✓) o desenmudece (OFF) cada parte. Use este ajuste cuando, por ejemplo, desea utilizar el instrumento para karaoke enmudeciendo la parte de melodía o cuando desea tocar utilizando un módulo de sonido independiente. * El parámetro Mute Switch no apaga la parte sino ajusta su volumen al mínimo para que no se escuche. Por lo tanto, aún se reciben mensajes MIDI.

[F3 (PITCH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Octave	-3- +3	Afinación del sonido de la parte (en unidades de 1 octava) * <i>Tenga en cuenta que cuando se asigna un set de percusión a una parte, no puede modificar este parámetro.</i>
Coarse	-48- +48	Afinación del sonido de la parte (en semitonos, +/-4 octavas)
Fine	-50- +50	Afinación del sonido de la parte (en pasos de 1-cent; un cent es 1/100 de un semitono)
Bend	0-24, PAT	Cantidad de cambio en semitonos (2 octavas) que se producirá al mover la Palanca del Bender . La cantidad de cambio es el mismo tanto cuando se mueve la palanca hacia la izquierda como hacia la derecha. Si desea utilizar el ajuste de Pitch Bend Range del patch asignado a la parte, (p. 37), ajústelo en "PAT."

Coarse Tune y Octave Shift

Los parámetros Coarse Tune y Fine Tune, junto con el parámetro Octave Shift, principalmente actúan de la misma manera sobre el sonido, es decir, cambian su afinación. Por ejemplo, si C4 (Do central) se toca con el parámetro Coarse Tune ajustado a "+12," la nota producida es C5 (una octava más aguda que C4). Por ejemplo, si C4 (Do Central) se toca con el parámetro Octave Shift ajustado a "+1," la nota producida es C5 (una octava más aguda que C4).

No obstante, funcionan de manera muy distinta. Al ajustar el parámetro Coarse Tune a "+12," la afinación en si sube una octava. Al contrario, al ajustar Octave Shift a "+1," es lo mismo que pulsar las teclas una octava más alta. En otras palabras, utilice Coarse Tune para cambiar la afinación y Octave Shift cuando desea desplazar la afinación del teclado íntegro por ejemplo, cuando el número de teclas es insuficiente.

[F4 (OUTPUT)]

Parámetro	Valor	Explicación
Asgn	MFX 1-3, A, B, 1-4, PAT 1-3	Especifica cómo sale el sonido directo de cada parte. MFX: Salida en estéreo a través de los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos. A, B: Sale a los jacks OUTPUT A (MIX) o los jacks OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos. 1-4: Sale a los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multiefectos. PAT 1-3: La salida destino de la parte la determina los ajustes del patch o el set de percusión de la parte. Especifique cuales de los multiefectos va a utilizar. * <i>Si ha efectuado ajustes de forma que los sonidos se dirigen por separado a los jacks INDIVIDUAL y INDIVIDUAL, pero no se ha conectado ningún jack macho al jack INDIVIDUAL 2, los sonido dirigidos a INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan y salen del jack INDIVIDUAL 1. Si se ajusta Patch Out Assign a cualquier cosa que no sea "TONE," se ignoran estos ajustes.</i> * <i>Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," todos los sonidos saldrán de los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo (p. 158).</i> * <i>Si ajusta Tone Out Assign en "MFX," ajuste el parámetro MFX Output Assign (p. 127) para especificar la salida destino del sonido que ha pasado por los multiefectos</i> • Chorus y reverb salen siempre en mono. • La salida destino de la señal después de que ésta pasa por el chorus se ajusta con los parámetros Chorus Output Select y Chorus Output (p. 127). • <i>La salida destino de la señal después de que ésta pasa por la reverb se ajusta con el parámetro Reverb Output Assign (p. 127).</i>
Output	0-127	Nivel de la señal enviada a la salida destino especificada por Part Output Assign
Chorus	0-127	Nivel de la señal enviada al chorus para cada parte
Reverb	0-127	Nivel de la señal enviada a la reverb para cada parte

[F5 (FX SRC)]

Parámetro	Valor	Explicación
MFX1-3	OFF, ON (✓)	Los ajustes de un patch específico puede ser utilizados como ajustes para MFX1-MFX3, chorus y reverb. Este ajuste especifica la parte a la que este patch ha sido asignado. Si no se selecciona ninguna parte, se utiliza los ajustes del Performance .
Chorus		
Reverb		

[PAGE ↓] - [F1 (OFFSET)]

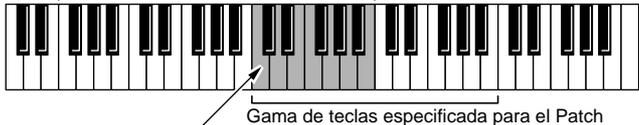
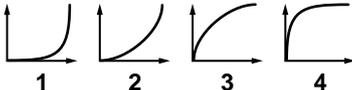
Parámetro	Valor	Explicación
Cutoff	-64- +63	Ajusta la frecuencia de corte para el patch o set de percusión asignado a la parte.
Reso	-64- +63	Ajusta la Resonancia para el patch o set de percusión asignado a la parte.
Attack	-64- +63	Ajusta el TVA/TVF Envelope Attack Time para el patch o set de percusión asignado a la parte.
Releas	-64- +63	Ajusta el TVA/TVF Envelope Release Time para el patch o set de percusión asignado a la parte.
Decay	-64- +63	Ajusta el TVA/TVF Envelope Decay Time para el patch o set de percusión asignado a la parte.

[PAGE ↓] - [F2 (VIBRATO)]

Parámetro	Valor	Explicación
Vib Rate	-64- +63	Ajusta la frecuencia del vibrato para cada parte.
Depth	-64- +63	Ajusta la profundidad del efecto de vibrato para cada parte.
Delay	-64- +63	Ajusta el tiempo de retardo del inicio del vibrato para cada parte.
Phase	OFF, ON	Ajústelo en "ON" cuando desea unificar el inicio de las partes que van a sonar por el mismo canal MIDI. * <i>Al ajustar este parámetro en "ON," las parte en el mismo canal MIDI entran en un estado en que se unifica su inicio, lo que permite que suenen simultáneamente. Por ello, puede transcurrir algún intervalo de tiempo entre la recepción de los mensajes de Nota y el momento en que empieza producirse sonido. Ajústelo en "ON" sólo cuando precisa hacerlo.</i>

Crear un Performance

[PAGE ↓] - [F3 (KEYBORD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Kbd	OFF, ON (✓)	Especifica para cada parte si la sección del controlador del teclado se conecta o no al generador de sonido interno.
K.L	C - -(Upper)	La nota más grave que el tone hace sonar para cada parte
K.U	(Lower)-G9	La nota más aguda que el tone hace sonar para cada parte Cuando Key Range (p. 37) se ajusta para cada tone individual en un patch, los sonidos se producen en la gama en se solapan la Gama de Teclas del tone y la Gama de Teclas de la parte. <div style="text-align: center;"> <p>Gama de teclas especificada para el Performance</p>  <p>Gama de teclas especificada para el Patch</p> <p>Gama en que suenan las notas</p> </div>
Velo	-63- +63	Cambia el volumen y la frecuencia de corte para cada parte según la velocidad con que se pulsan las teclas. Si desea que las notas tocadas fuertemente suban el volumen/la frecuencia de corte, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que las notas tocadas fuertemente baje el volumen/frecuencia de corte, utilice un ajuste negativo (-). Ajuste Velocity Sensitivity a "0" si desea que los sonidos suenen a un volumen y frecuencia de corte fijas, a pesar de la fuerza empleada en el ataque.
Curve	OFF, 1-4	Selecciona para cada canal MIDI el de los cuatro tipos de Velocity Curve que mejor coincide con el tacto del teclado MIDI conectado. Ajústelo en "OFF" si desea utilizar la curva de velocidad propia del teclado MIDI. <div style="text-align: center;">  </div>
Voice	0-63, FUL	Este ajuste especifica el número de voces que se reservan para cada parte cuando se toca simultáneamente más de 128 voces. * No es posible que los ajustes de todas las partes sumen más de 64. El número restante de voces disponibles se muestra en (rest=). Tenga en cuenta esta información al efectuar los ajustes del parámetro Voice Reserve.
Ch	1-16	El canal MIDI de recepción para cada parte

Calcular el Número de Voces Siendo Utilizadas

El JUNO-G es capaz de hacer sonar hasta 128 notas simultáneamente. La polifonía o número de voces (sonidos) no sólo refiere al número de sonido que suenan en un momento dado, sino que cambia según el número de tones utilizados en los patches y el número de Ondas utilizadas en los tones. El siguiente método se utiliza par calcular el número de sonidos

utilizados para el patch que suena.

(Número de sonidos que suenan) x (Número de Tones utilizados por los Patches que suenan) x (Número de Ondas utilizadas en los Tones)
Realtime Stretch requiere dos veces la polifonía normal.

[PAGE ↓] - [F4 (KEY MOD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Mono/Poly	MONO, POLY, PAT	Ajuste este parámetro en "MONO" cuando el patch asignado a la parte tiene que sonar de forma monofónica o bien, en "POLY" cuando el patch tiene que sonar polifónicamente. Si desea utilizar el ajuste Mono/Poly del patch asignado a la parte (p. 37), ajuste este parámetro en "PAT." * Este ajuste se ignora en las partes en las que ha asignado un set de percusión.
Legato	OFF, ON, PAT	Puede añadir legatos al tocar monofónicamente. El término "legato" hace referencia a un estilo de ejecución en que las notas se conectan de forma ininterrumpida. Crea una transición ininterrumpida entre notas que resulta efectivo cuando desea simular las técnicas de ligados ascendentes y descendentes de la guitarra. Ajuste este parámetro en "ON" cuando desea utilizar la prestación Legato y en "OFF" cuando no. Si desea utilizar el ajuste de Legato Switch del patch asignado a la parte (p. 37), ajuste éste en "PAT." * Este ajuste se ignora en las partes en las que ha asignado un set de percusión.
Portament	OFF, ON, PAT	Especifica si se utiliza o no el portamento. Ajuste este parámetro en "ON" cuando desea aplicar Portamento y en "OFF" cuando no. Si desea utilizar el ajuste de Portamento Switch del patch asignado a la parte (p. 37), ajuste éste en "PAT."
Time	0-127, PAT	Al utilizar portamento, especifica el intervalo de tiempo durante el que la afinación va a cambiar. Cuanto mayor sea el ajuste, más tiempo tardará el cambio entre notas. Si desea utilizar el ajuste de Portamento Time del patch asignado a la parte, ajuste este parámetro en "PAT."

[PAGE ↓] - [F5 (S.TUNE)]

Parámetro	Valor	Explicación
Part Scale Tune for C-B	-64- +63	Efectúa ajustes para la afinación de la escala de cada parte. Scale Tune se activa/desactiva mediante el parámetro Scale Tune Switch (p. 159).

Temperamento Igual

Este temperamento divide una octava en 12 partes iguales y es el método más empleado en la música del occidente. El JUNO-G emplea el temperamento igual cuando se ajusta Scale Tune Switch en "OFF."

Temperamento Justo (Tónica de C)

Comparado con el temperamento igual, las triadas principales suenan más puras. No obstante, se logra este efecto sólo en una tonalidad y si cambia de tonalidad, los acordes se vuelven ambiguos.

Escala Árabe

En esta escala, E y B están un cuarto de tone más grave y C#, F# y G# un cuarto de tono más agudo que en el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen una tercera natural-el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor. En el JUNO-G, puede utilizar el temperamento árabe en las tonalidades de G, C y F.

<Ejemplo>

Nombre de Nota	Temperamento Igual	Temperamento Justo (Tónica de C)	Escala Árabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Ajustes MIDI

1. Acceda a la pantalla **PERFORM PLAY** y seleccione el Performance cuyos ajustes desea modificar (p. 59).
2. Pulse **[F6 (MIDI)]**.

Se muestra la pantalla **MIDI FILTER**.

Parámetro	Valor	Explicación
Rx	OFF, ON (✓)	Para cada parte específica si se reciben (ON) o no (OFF) mensajes MIDI. Al ajustarlo en "OFF", la parte no responderá. Normalmente, debe ajustarlo en "ON", pero puede ajustarlo en "OFF" si desea que una parte específica no suene durante la reproducción.
PC (Program Change)	OFF, ON (✓)	Para cada canal MIDI, especifique si se reciben (ON) o no (OFF) mensajes MIDI.
BS (Bank Select)		
PB (Pitch Bend)		
PA (Polyphonic Key Pressure)		
CA (Channel Pressure)		
Md (Modulation)		
Vo (Volume)		
Pn (Pan)		
Ex (Expression)		
Hd (Hold-1)		

Ajustes para el D Beam y el Controlador

El JUNO-G permite asignar los parámetros que se verán afectados al hacer servir el D Beam.

1. **Acceda a la pantalla PERFORM PLAY y seleccione el Performance cuyos ajustes desea modificar (p. 59).**
 2. **Pulse [F3 (CONTROL)].**
Se muestra la pantalla CTRL SETTING.
 3. **Pulse [F2]–[F5] y/o [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.**
 4. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el valor.**
 5. **Repita los pasos 3–5 para ajustar cada parámetro que desea editar.**
 6. **Pulse [WRITE] para guardar los cambios efectuados. Si no desea guardarlos, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**
- * *Los ajustes para Active Expression y Solo Synth se guardan en los ajustes del sistema. Pulse [F6 (WRITE)] para llevar a cabo la operación.*
Si vuelve a la pantalla PERFORM PLAY sin guardar los datos, se muestra el símbolo "*" a la izquierda del grupo de Performances.

NOTE

Si apaga la unidad o selecciona otro sonido mientras la pantalla indica "*", perderá su Performance editado.

[F2 (TEMPO)]

Tempo Recomendado

Si desea que cambie el tempo del grabador de canciones cuando cambie de Performance, especifique el tempo que seguirá a este cambio. Este ajuste será válido cuando el parámetro Seq Tempo Override esté ajustado en "ON." Para habilitar este ajuste, active el parámetro Tempo Override.

VALOR: 20–250

Este valor se especifica independientemente para cada performance. Esto significa que cuando cambie de performance, cambiará el ajuste del tempo del JUNO-G.

* *El tempo del grabador de canciones lo sobrescribe el nuevo tempo cuando se cambia de performance.*

[F3 (DB ASGN)]

Para más detalles, vea **ASIGNABLE** (p. 71).

[F4 (DB EXP)]

Para más detalles, vea **ACTIVE EXPRESSION** (p. 71).

[F5 (DB SYN)]

Para más detalles, vea **SOLO SYNTH** (p. 70).

Ajustes del Interruptor de Control [F1 (CTRL SW)]

Puede modificar los ajustes activado/desactivado del interruptor de control para cada patch en el performance.

1. **En la pantalla CONTROL SETTING(PERF), pulse [F1 (CTRL SW)].**
Se muestra la pantalla CONTROL SW(PERF).
2. **Use [▲] [▼] [◀] [▶] para seleccionar el parámetro.**
3. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el ajuste.**
4. **Repita los pasos 2–3 para ajustar el parámetro que desea editar.**
5. **Pulse [F6 (EXIT)] para volver a la pantalla anterior.**

[F1 (CTRLSW)]

Parámetro	Valor	Explicación
P.B	OFF, ON (✓)	Para cada parte, especifique si se transmiten mensajes MIDI Pitch Bend.
Mod		Para cada parte, especifique si se transmiten mensajes MIDI Modulation.
Hold		Para cada parte, especifique si se transmiten mensajes de control desde el pedal conectado al jack HOLD PEDAL.
Ctrl		Para cada parte, especifique si se transmiten mensajes de control desde el pedal conectado al jack CONTROL PEDAL.
D Beam		Especifica si el D Beam controlará cada parte.
Knob C/R		Ajuste ON/OFF que permite al mando CUTOFF/RESONANCE de la sección SOUND MODIFY controlar cada parte.

[F2 (EXT)]

Parámetro	Valor	Explicación
Bank Sel (MSB)	0–127, OFF	Si desea que se transmita también un Número de Selección de Banco MSB (número de Controlador 0) al cambiar de Performance, especifique el valor que desea transmitir (0–127) para cada parte. Si no desea transmitir este mensaje, ajuste esto en "OFF." * <i>No se transmiten los datos de la parte para la que Keyboard Switch ha sido desactivado.</i>
Bank Sel (LSB)	0–127	Si desea que se transmita también un Número de Selección de Banco LSB (número de Controlador 32) al cambiar de Performance, especifique el valor que desea transmitir (0–127) para cada parte. * <i>No se transmiten los datos de la parte para la que Keyboard Switch ha sido desactivado.</i>
Prog	1–128, OFF	Si desea que se transmita también un Número de Cambio de Programa al cambiar de Performance, especifique el valor que desea transmitir (0–127) para cada parte. Si no desea transmitir este mensaje, ajuste esto en "OFF." * <i>No se transmiten los datos de la parte para la que Keyboard Switch ha sido desactivado.</i>
Level	0–127, OFF	Si desea que se transmita también un mensaje de Volumen al seleccionar un Performance, especifique el valor que desea transmitir (0–127) para cada parte. Si no desea transmitir este mensaje, ajuste esto en "OFF." * <i>No se transmiten los datos de la parte para la que Keyboard Switch ha sido desactivado.</i>
Pan	L64– 0–63R, OFF	Si desea que se transmita también un mensaje de Panoramicación al seleccionar un Performance, especifique el valor que desea transmitir (L-64-0-63R) para cada parte. Si no desea transmitir este mensaje, ajuste esto en "OFF." * <i>No se transmiten los datos de la parte para la que Keyboard Switch ha sido desactivado.</i>

Modificar el Sonido a Tiempo Real

Puede utilizar el controlador D Beam o un pedal de control para modificar el sonido mientras toca.

En este apartado explicaremos los procedimientos y ajustes necesarios para utilizar estas funciones en el modo Patch. Las operaciones son idénticas en el modo Performance.

Controlador D Beam

El **Controlador D Beam** puede utilizarse simplemente pasando la mano encima de ello. Puede utilizarse para aplicar distintos efectos, según la función que se le asigne. Asimismo, puede crear efectos en que el sonido cambia al instante, de una manera que no sería posible accionando un mando o una palanca de bender. En el JUNO-G, el controlador D Beam no sólo puede ser utilizado para modificar sonidos sino también controlar la afinación de un sonido de sintetizador monofónico (solista).

- 1. Pulse D BEAM [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] o bien [ASSIGNABLE] para activar el controlador D Beam.**
 - [SOLO SYNTH]:** Permite utilizar el D Beam como sintetizador monofónico.
 - [ACTIVE EXPRESS]:** El D Beam añade el tipo de expresión ideal para cada sonido.
 - [ASSIGNABLE]:** Controla la función asignada al controlador D Beam.
- 2. Mientras toca el teclado para producir sonido, coloque su mano sobre el controlador D Beam y muévela lentamente hacia arriba y abajo.**

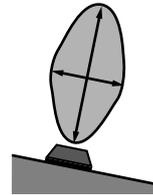
Se aplica un efecto al sonido que varía según la función asignada al controlador D Beam.
- 3. Para desactivar el controlador D Beam, pulse otra vez el botón que pulsó en el paso 1 para que se apague su indicador.**

MEMO

Si selecciona el modo Performance, se guarda el ajuste activado/desactivado del controlador D Beam para cada performance como parte de los ajustes del performance.

Área de uso del controlador D Beam

La siguiente figura muestra el área de uso del controlador D Beam. Si mueve la mano fuera de este espacio, no producirá efecto alguno.



NOTE

El área de uso del controlador D Beam se volverá extremadamente pequeña al utilizar la unidad en condiciones sujetas a la luz solar directa. Téngalo en cuenta al utilizar el controlador D Beam al aire libre.

NOTE

La sensibilidad del controlador D Beam cambia según la cantidad de luz a la que se expone la unidad. Si no funciona de la manera esperada, ajuste el parámetro D Beam Sens de forma apropiada para la cantidad de luz presente. Al subir el valor, más sensibilidad habrá. (p. 162).

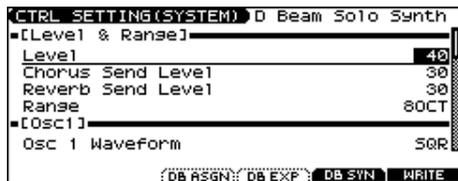
Modificar el Sonido a Tiempo Real

SOLO SYNTH

En el JUNO-G puede tocar un sintetizador monofónico cuyas notas se controlan con el D Beam.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [SOLO SYNTH].

Se muestra una pantalla parecida a la de la siguiente figura.



2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para realizar el ajuste.

4. Si desea conservar los ajustes, pulse [F6 (WRITE)].

TIP

Pulse [F3 (DB ASGN)] para acceder a la pantalla de asignación del D Beam o bien [F4 (DB EXP)] para acceder a la pantalla de expresión activa del D Beam.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

MEMO

Los ajustes para Solo Synth se guardan en los ajustes del sistema.

Parámetro	Valor	Explicación
Level & Range		
Level	0-127	Ajusta el volumen.
Chorus Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada al chorus
Reverb Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada a la reverb
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Registros de variación de la afinación del solo synth
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Forma de onda SAW: Onda diente de sierra SQR: Onda cuadrada
Osc 1 Pulse Width	0-127	Amplitud e pulso de la forma de onda Al modificar cíclicamente el amplitud del pulso puede crear sutiles cambios en el timbre. * Se activa el parámetro Pulse Width cuando se selecciona "SQR" con la forma de onda del OSC1/2.
Osc 1 Coarse Tune	-48- +48	Afinación del sonido del tone (en semitonos, +/-4 octavas)
Osc 1 Fine Tune	-50- +50	Afinación del sonido del tone (en pasos de 1-cent)
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform	(igual que Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0-127	Ajusta el nivel.
Osc Sync Switch	OFF, ON	Al activar este interruptor, producirá un sonido complejo con muchos armónicos. Resulta especialmente efectivo cuando la afinación del OSC1es más alta que la de OSC2.
Filter		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Tipo de filtro OFF: No se aplica filtro alguno. LPF: Filtro Pasa Graves. Reduce el volumen de todas las frecuencias encima de la frecuencia de corte para producir un sonido más mate. BPF: Filtro Pasa Bandas. Deja sólo las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte y corta las demás. HPF: Filtro Pasa Agudos. Corta las frecuencias en la zona debajo de la frecuencia de corte. PKG: Filtro de Picos. Realza las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte.
Cutoff	0-127	Frecuencia en al que el filtro empieza a actuar sobre los componentes de frecuencia de la forma de onda
Resonance	0-127	Realza la porción del sonido en la zona de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido . * Los ajustes excesivamente altos producen oscilación que provoca la distorsión.
LFO		
LFO Rate	0-127	Frecuencia de modulación del LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63- +63	Profundidad en que el LFO modula la afinación del Osc 1
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63- +63	Profundidad en que el LFO modula la afinación del Osc 2
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63- +63	Profundidad en que el LFO modula el pulso de la forma de onda del Osc 1 * Se activa el parámetro Pulse Width cuando se selecciona "SQR" con la forma de onda del OSC1.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63- +63	Profundidad en que el LFO modula el pulso de la forma de onda del Osc 2 * Se activa el parámetro Pulse Width cuando se selecciona "SQR" con la forma de onda del OSC2.

ACTIVE EXPRESSION

Puede utilizar el D Beam para aplicar el tipo de expresión ideal para cada sonido.

* La manera en que se aplica la expresión difiere para cada sonido. Con algunos sonidos, puede resultar difícil percibir el efecto.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [ACTIVE EXPRESS].

Se muestra la siguiente pantalla.



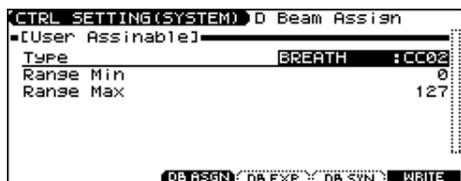
Parámetro	Valor	Explicación
Range Min	0-127	Límite inferior de la gama del controlador D Beam
Range Max	0-127	Límite superior de la gama del controlador D Beam Al ajustar Range Max a un valor menor al de Range Min puede invertir la gama de cambio.

ASIGNABLE

Puede asignar distintas funciones al controlador D Beam y aplicar a tiempo real una amplia gama de efectos al sonido.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [ASSIGNABLE].

Se muestra la siguiente pantalla.



2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para realizar el ajuste.

2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro.

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para realizar el ajuste.



Pulse [F3 (DB ASGN)] para acceder a la pantalla de asignación del D Beam o bien, pulse [F5 (DB SYN)] para acceder a la pantalla D Beam solo synth.

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.



Los ajustes de Active Expression se guardan en los ajustes del sistema.



Pulse [F3 (DB ASGN)] para acceder a la pantalla de asignación del D Beam o bien, pulse [F5 (DB SYN)] para acceder a la pantalla D Beam solo synth.

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.



El ajuste para los elementos ASIGNABLES se guardan independientemente para cada performance como parte de los ajustes del performance. Esto le permite crear performances que hacen un uso efectivo de los ajustes del controlador.



Si selecciona el modo Patch, se guarda como parte de los ajustes del sistema. Si desea conservar los ajustes, pulse [F6 (WRITE)].

Parámetro	Valor	Explicación
Type	CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN, ARP STEP, AFTERTOUCHE	Función controlada por el controlador D Beam CC01-31, 33-95: Números de Controlador 1-31, 33-95 BEND UP: Controla la afinación tal como especifica el ajuste "Pitch Bend Range Up" (p. 37). BEND DOWN: Controla la afinación tal como especifica el ajuste "Pitch Bend Range Down" (p. 37). START/STOP: Inicia/detiene el grabador de canciones. TAP TEMPO: Tap tempo (el tempo especificado pasando la mano encima del D Beam de forma interválica). ARP GRID: Cuadrícula de arpegios ARP DURATION: Duración de cada una de las notas del arpegio ARP MOTIF: Motivo del arpegio ARP OCTAVE UP: La gama en la que el arpegio suena sube por pasos de una octava (máximo 3 octavas). ARP OCTAVE DOWN: La gama en la que el arpegio suena baja por pasos de una octava (máximo 3 octavas). ARP STEP: Controla la posición de reproducción del patrón del arpegio. AFTERTOUCHE: Aftersustain
Range Min	0-127	Límite inferior de la gama del controlador D Beam
Range Max	0-127	Límite superior de la gama del controlador D Beam Al ajustar Range Max a un valor menor al de Range Min puede invertir la gama de cambio.

Modificar el Sonido a Tiempo Real

Pedal de Control

Puede modificar el sonido pisando un pedal conectado al jack HOLD PEDAL o al jack CONTROL PEDAL, ambos localizado en panel trasero.

Puede conectar el JUNO-G pedales de expresión (EV-5; suministrado por separado) conmutadores de pedal (serie DP, suministrados por separado) o conmutadores de pie (BOSS FS-5U; suministrado por separado).

1. **Acceda a la pantalla Patch Play (p. 25).**
2. **Mientras toca el teclado, accione el pedal.**
El sonido cambiará según la función asignada al pedal de control.

Ajustes del Pedal de Control

1. Pulse **EDIT [MENU]**.
2. Pulse **[▲] [▼]** para seleccionar "2. System" y después pulse **[ENTER]**.
Se muestra la ventana System Menu.



3. Pulse **[F2 (KBD/CTRL)]** y después pulse **[F2 (PDL BND)]**.
Se muestra la siguiente pantalla.



4. Pulse **[▲] [▼]** para seleccionar el parámetro.
5. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para realizar el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
Control Pedal Assign	CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCHE, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, PUNCH IN/OUT, TAP TEMPO, PROG UP, PROG DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, RHY START/STOP, CHORD SW, LIVE SET UP, LIVE SET DOWN, LOOP	Función del pedal conectado al jack CONTROL PEDAL CC01-31, 33-95: Número de Controlador 1-31, 33-95 BEND UP: Controla la afinación tal como especifica el ajuste "Pitch Bend Range Up" (p. 37). BEND DOWN: Controla la afinación tal como especifica el ajuste "Pitch Bend Range Down" (p. 37). AFTERTOUCHE: Aftertouch OCT UP: Cada vez que pise el pedal la gama de teclas subirá una octava (máximo 3 octavas). OCT DOWN: Cada vez que pise el pedal la gama de teclas bajará una octava (máximo 3 octavas). START/STOP: Inicia/detiene el grabador de canciones. PUNCH IN/OUT: Inicia/detiene la grabación manual pinchando/despinchando. TAP TEMPO: Tap tempo (el tiempo especificado pisando el pedal de forma interválica). PROG UP: Se selecciona el siguiente número de sonido. PROG DOWN: Se selecciona el anterior número de sonido. FAVORITE UP: Se selecciona el patch/performance favorito del siguiente número o banco. FAVORITE DOWN: Se selecciona el patch/performance favorito del anterior número o banco. ARP SW: Activa/desactiva la función Arpeggio/Rhythm RHY START/STOP: Activa/desactiva la reproducción del patrón de Percusión CHORD SW: Activa/desactiva la función Chord Memory. LIVE SET UP: Cambia al siguiente paso dentro de la lista Live Setting LIVE SET DOWN: Cambia al anterior paso dentro de la lista Live Setting LOOP: Activa/desactiva la Reproducción en Bucle
Control Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Polaridad del pedal En algunos pedales, la señal eléctrica enviada por el pedal al pisarlo o soltarlo es la inversa de otros pedales. Si su pedal da el efecto opuesto del esperado, ajuste este parámetro en "REVERSE." Si utiliza un pedal Roland (que no tenga interruptor de polaridad) ajuste este parámetro en "STANDARD."
Hold Pedal Polarity		
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Determina si el jack HOLD PEDAL proporciona (ON) o no (OFF) compatibilidad para la técnica "medio pedal". Al ajustarlo en "ON", puede conectar un pedal central opcional (DP-10, etc.) y utilizarlo para lograr un control aún más preciso en las ejecuciones en las que se emplean sonidos de piano.

6. Si desea conservar los ajustes, pulse **[F6 (WRITE)]**.
7. Pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla anterior.

Tocar Arpeggios

Acerca de la Función Arpeggio

La función Arpeggio del JUNO-G permite producir arpeggios automáticamente; simplemente mantenga pulsado unas teclas para que suene automáticamente el arpeggio correspondiente.

No sólo puede utilizar los **Estilos de Arpeggio** predeterminados, que definan la manera en que se ejecuta el arpeggio, sino que también puede reescribir libremente los Estilos y disfrutar ejecutando sus propios arpeggios.

Un Estilo de Arpeggio no forma parte de los Patches o los Performances, sino son datos independientes; puede almacenar hasta 128 Estilos de Arpeggio distintos. Puede guardar independientemente los ajustes del Arpeggio en cada performance. No obstante, no puede guardarlos como parte de un patch.

Además, puede hacer que suene un conjunto utilizando estos arpeggios y patrones de percusión (p. 79).

Hacer que Suenen Arpeggios

Activar/Desactivar un Arpeggio

1. Pulse [ARPEGGIO] para activarlo.

Se ilumina el botón.

* Puede efectuar ajustes de arpeggio en esta pantalla.

* Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

2. Toque un acorde en el teclado.

Suena un arpeggio en el JUNO -G utilizando las notas del acorde que acaba de tocar.

3. Para detener el arpeggio, pulse [ARPEGGIO] para que se apague.

MEMO

En los ajustes de arpeggio el **Estilo (Arpeggio Style)** (p. 74) es especialmente importante. La reproducción del patrón de arpeggio se determina principalmente por esta selección.

Uso en Combinación con la Función Chord Memory

Al hacer que suenen Arpeggios, puede utilizar esta función en combinación con la función Chord Memory (p. 77). Una vez haya guardado Formas de Acorde complejos en la memoria, podrá activarlas cuando la función Arpeggio esté activada y hacer que suenen arpeggios complejos con tan sólo pulsar una única tecla.

Determinar el Tempo para Ejecuciones de Arpeggios

Sirve para ajustar el tempo del arpeggio.

1. Pulse SONG RECORDER [TEMPO].

Se muestra en la pantalla el valor ajustado en ese momento.



2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor del tempo deseado (5–300) o bien, ajuste el valor pulsando intercaladamente [F4 (TAP)] varias veces (Tap Tempo).

* Si pulsa [F5 (CLICK)] para añadir una marca de verificación (✓), sonará una claqueta.

3. Una vez efectuado el ajuste, pulse [F6 (CLOSE)].

Mantener Sonando un Arpeggio

Al utilizar el siguiente procedimiento, puede producir arpeggios sin necesidad de seguir pulsando las teclas.

1. Pulse [ARPEGGIO] para activar el arpeggio.
Se muestra la pantalla ARPEGGIO STYLE .
2. Pulse [F1 (HOLD)] para añadir una marca de verificación (✓).
3. Toque un acorde en el teclado.
4. Si toca otro acorde o notas mientras suena el arpeggio, el arpeggio cambia de acuerdo con lo que ha tocado.
5. Para cancelar el mantenimiento del arpeggio, pulse otra vez [F1 (HOLD)].

Al Utilizar un Pedal Hold

Si hace que suene un arpeggio mientras pisa el pedal hold, el arpeggio seguirá sonando incluso si deja de tocar el acorde.

1. Conecte un conmutador de pedal opcional (serie DP, etc.) al jack HOLD PEDAL.
2. Pulse [ARPEGGIO] para activar el arpeggio.
3. Toque un acorde mientras pisa el pedal hold.
4. Si toca distintos acordes o notas mientras suena el arpeggio, el arpeggio cambiará de acuerdo con lo que toca.

Hacer que Suenen Arpeggios Junto con el Grabador de Canciones

Al utilizar arpeggios mientras suena el grabador de canciones o si desea grabar a tiempo real arpeggios en el grabador de canciones, puede sincronizar el arpeggio con el inicio/final del grabador de canciones .

Para más detalles vea Interruptor de Sincronización Arp/Rhythm (p. 162).

Ajustes de Arpeggio

1. Pulse [ARPEGGIO] para que se ilumine. De otra forma, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].

Se muestra la pantalla ARPEGGIO STYLE.

* Al mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [ARPEGGIO] se muestra la pantalla ARPEGGIO STYLE tanto si la función Arpeggio está activado como no.

2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro deseado.

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para realizar el ajuste.

Parámetro	Valor	Explicación
(Estilo de Arpeggio)	U001-128 (Usuario), P001-128 (Preset)	Selecciona el Estilo de ejecución básico del arpeggio. Los estilos de arpeggio se guardan en la memoria preset y la memoria del usuario.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Ajusta la división de las notas y la resolución en una "cuadrícula individual" utilizada en un Estilo de Arpeggio y también la cantidad (none/weak/strong) de sincopación "shuffle" va a aplicarse a ésta (grid type). 1/4: Negra (una sección de cuadrícula= un tiempo) 1/8: Corchea (dos secciones de cuadrícula= un tiempo) 1/8L: Shuffle de Corcheas Suave (dos secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle suave) 1/8H: Shuffle de Corcheas Duro (dos secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle duro) 1/12: Tresillo de Corcheas (tres secciones= un tiempo) 1/16: Semicorchea (cuatro secciones = un tiempo) 1/16L: Shuffle de Semicorcheas Suave (cuatro secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle suave) 1/16H: Shuffle de Semicorcheas Duro (cuatro secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle duro) 1/24: Tresillo de Semicorcheas (seis secciones = one compás) * Los ajustes de la Cuadrícula (Grid) se comparten con los patrones de percusión.
Duration	30-120%, Full	Determina si los sonidos sonarán Staccato (cortos) o tenuto (completos). 30-120: Por ejemplo, al ajustar "30," la duración de la nota en la cuadrícula (o cuando se conecta una serie de cuadrículas con ligaduras, la cuadrícula final) será del 30% de la duración completa de la nota ajustada en el tipo de cuadrícula. Full: Incluso si las cuadrículas no se conecta con ligaduras, la misma nota seguirán sonando hasta alcanzar el punto en que hay otra nota especificada. * Los ajustes de Duración se comparten con los patrones de percusión.
Motif	(See p. 75.)	Vea Seleccionar Variaciones Ascendentes/Descendentes (Motivo) (p, 75).
Velocity	REAL, 1-127	Especifica el nivel de volumen de las notas tocadas. REAL: Si desea que el valor de velocidad de cada nota dependa de la fuerza utilizada en el ataque, ajuste este parámetro en REAL. 1-127: Si desea que cada nota tenga una velocidad fija a pesar de la fuerza utilizada en el ataque, ajuste este parámetro al valor deseado.
OctRange	-3- +3	Añade un efecto que desplaza el arpeggio en ciclos individuales por unidades de una octava (gama de octavas). Puede desplazar la gama hacia arriba o abajo (hasta tres octavas en ambas direcciones).
Accent	0-100	Al tocar arpeggios, la velocidad de cada nota arpegiada la determina la velocidad de las notas programadas dentro del estilo de arpeggio. Puede ajustar la cantidad ("spread") de esta variación dinámica. Con un ajuste de "100," las notas arpegiadas conservarán las velocidades programadas en el estilo de arpeggio. Con un ajuste de "0", todas las notas arpegiadas suenan a una velocidad fija.
Part (Mostrada en el modo Performance)	Part1-16	De la siguiente manera puede especificar la parte que utilizará el arpeggio en el modo Performance. Puede especificar sólo una parte para ejecutar arpeggios. Si asigna un set de percusión a una parte en el modo Performance, puede hacer que suene un patrón de percusión junto con los arpeggios. * La parte que seleccione aquí funcionará tanto para el arpeggio como para la memoria de acordes

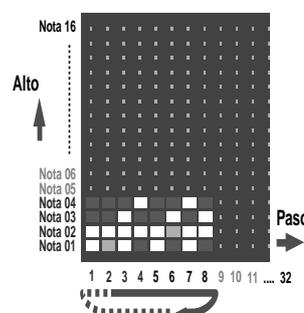
4. Una vez realizado el ajuste, pulse [EXIT].

Acerca de los Estilos de Arpeggio

Un Estilo de Arpeggio es una serie de datos para patrones básicos de arpeggios y estilos de acordes grabados en forma de una cuadrícula que consiste en un máximo de 32 pasos x 16 notas.

- **ON:** Nota Activada (con datos de velocidad)
- **TIE:** Ligadura (mantener sonando la nota anterior)
- **REST:** Silencio (no hay sonido)

Las teclas pulsadas junto con la secuencia en que se pulsan están vinculadas con la "tecla más grave pulsada". Por ello, puede utilizar un Estilo de Arpeggio individual en distintos Patches y Performances a la vez. Un Estilo de Arpeggio no forma parte de los patches ni de los performances, sino que son datos independientes.



Seleccionar Variaciones Ascendentes/Descendentes (Motif)

Sirve para seleccionar el método utilizado para hacer que suenen sonidos (motivos) cuando hay un número mayor de notas que las programadas para el Estilo de Arpeggio.

* Cuando las teclas pulsadas son menos que el número de notas en el Estilo, la tecla más aguda suena por defecto.

Valor:

- Up (L):** Suena sólo la más grave de las teclas al principio de cada ciclo y las notas suenan ordenadas a a partir de la más grave.
- Up (L&H):** Suenan la tecla más aguda y la más grave al principio de cada ciclo y las notas suenan ordenadas a a partir de la más grave.
- Up (_):** Las notas suenan ordenadas desde la tecla más grave. Ninguna nota suena de forma fija al principio de cada ciclo.
- Down (L):** Suena sólo la más grave de las teclas al principio de cada ciclo y las notas suenan ordenadas a a partir de la más aguda.
- Down (L&H):** Suenan la tecla más aguda y la más grave al principio de cada ciclo y las notas suenan ordenadas a a partir de la más aguda.
- Down (_):** Las notas suenan ordenadas desde la tecla más aguda. Ninguna nota suena de forma fija al principio de cada ciclo.
- U/D (L):** Las notas suenan desde la más grave hasta la más aguda y vuelven a bajar hasta la más grave. Suena sólo la más grave de las teclas al principio de cada ciclo.
- U/D (L&H):** Suenan la tecla más aguda y la más grave al principio de cada ciclo y notas suenan desde la más grave hasta la más aguda y vuelven a bajar hasta la más grave.
- U/D (_):** Las notas suenan de forma ordenada desde la tecla más grave pulsada y vuelven a sonar en orden inverso. . Ninguna nota suena de forma fija al principio de cada ciclo.
- Rand (L):** Las notas que corresponden a la teclas pulsadas suenan de forma aleatoria. Suena sólo la más grave de las teclas al principio de cada ciclo.
- Rand (_):** Suena sólo la más grave de las teclas al principio de cada ciclo, las notas que corresponden a la teclas pulsadas suenan de forma aleatoria y ninguna nota suena de forma fija al principio de cada ciclo.
- Phrase:** Al pulsar una sola tecla, sonará una frase basada en la nota que da la tecla. Si pulsa más de una tecla, se utiliza la última pulsada.

<Ejemplo>

Acción de un Estilo empezando en la nota más grave, "1-2-3-2" al tocar las teclas "C-D-E-F-G"

- Al seleccionar "UP (L)" como motivo:
C-D-E-D -> C-E-F-E -> C-F-G-F (-> repite)
- Al seleccionar "UP (_)" como motivo
C-D-E-D -> D-E-F-E -> E-F-G-F (-> repite)
- Al seleccionar "UP&DOWN (L&H)" como motivo:
C-D-G-D -> C-E-G-E -> C-F-G-F -> C-E-G-E (-> repite)

Crear un Estilo de Arpeggio (Arpeggio Style Edit)

Además de utilizar los estilos de arpeggio integrados, puede crear sus propios estilos. Después de crear un estilo de arpeggio propio, podrá guardarlo en la memoria del usuario interna.

En términos amplios, existen dos maneras de crear un estilo de arpeggio.

Grabación por Pasos

En este método, se utiliza el teclado para grabar el arpeggio por pasos. Cada vez que entre una nota, avanzará al siguiente paso. Este método resulta útil si desea crear un arpeggio de cero utilizando un Estilo que no contenga datos.

MEMO

Si desea crear estilos "de cero", precisará inicializar el Estilo. En la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (INIT)]. Se mostrará un mensaje que pide confirmar que desea inicializar; pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la inicialización.

- Pulse [ARPEGGIO] para que se ilumine. De otra manera, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].**
 - * Al mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [ARPEGGIO], se mostrará la pantalla ARPEGGIO STYLE tanto si la función de arpeggios está activada como si no.
- Pulse [F5 (EDIT)].**
Se muestra la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT .
- Pulse [F1 (SETUP)].**
Se muestra la ventana Arpeggio Setup.
- Pulse [▲] para desplazar el cursor hasta "End Step."**
- Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el número de pasos para el estilo de arpeggio.**
- Pulse [▼] para desplazar el cursor hasta "Input Velocity."**
- Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el ajuste de la velocidad para los datos que va a entrar.**
- Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana Arpeggio Setup.**
- Pulse [F6 (STP REC)] para añadir una marca de verificación (✓).**
Ahora está listo para grabar por pasos.
 - Para desplazarse hasta el punto de entrada, pulse [▲] [▼] [◀] [▶].
 - Para entrar notas, toque el teclado.
 - Para entrar una ligadura, pulse [F2 (TIE)].
 - Para entrar en silencio, pulse [F3 (REST)].
 - Para borrar una nota, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (CLR NOTE)].
 - Para borrar todas las notas en el paso en que se encuentra, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F5 (CLR STEP)].
 - Al pulsar [F4 (PREVU)] para añadir una marca de verificación (✓) puede escuchar el estilo que está entrando.

Tocar Arpeggios

MEMO

Puede utilizar un máximo de dieciséis números de nota en un estilo individual.

10. Cuando termine, pulse [F5 (EXIT)].

Utilizar el Dial VALUE o [INC] [DEC] para Entrar Valores

En este método, utilizará el cursor para especificar el paso o la nota que desea entrar y utilizará el dial o [INC] [DEC] para entrar valores.

Este método resulta cómodo cuando se desea editar o modificar datos entrados previamente.

1. Pulse [ARPEGGIO] para que se ilumine. De otra manera, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].

* Al mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [ARPEGGIO], se mostrará la pantalla ARPEGGIO STYLE tanto si la función de arpeggios está activada como si no.

2. Pulse [F5 (EDIT)].

Se muestra la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT .

3. Pulse [F1 (SETUP)].

Se muestra la ventana Arpeggio Setup.

4. Pulse [▲] para desplazar el cursor hasta "End Step."

5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el número de pasos para el estilo de arpeggio.

6. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana Arpeggio Setup.

7. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para especificar el paso o la nota que desea entrar.

* Al utilizar este método para entrar datos, puede utilizar el teclado para especificar la afinación de la nota. (A diferencia de la grabación por pasos, al pulsar una tecla no entrará la nota).

8. Entre el valor de la velocidad utilizando el dial VALUE o bien [INC] [DEC]. Puede entrar una ligadura girando VALUE completamente en el sentido de las agujas del reloj (o utilizando [INC] para subir completamente el valor).

- También puede entrar una ligadura pulsando [F2 (TIE)].
- Para entrar un silencio, pulse [F3 (REST)].
- Al pulsar [F4 (PREVU)] para añadir una marca de verificación (✓), podrá escuchar el estilo que va a entrar.

MEMO

Puede utilizar un máximo de dieciséis números de nota en un estilo individual.

9. Cuando termine, pulse [F5 (EXIT)].

Guardar los Estilos que Ha Creado (Write)

Los estilos que crea son temporales; al apagar la unidad o seleccionar otro Estilo, se borrarán en el acto. Puede guardar 128 estilos de arpeggio en la memoria del Usuario.

Los ajustes de los estilos de arpeggio se guardan como datos independientes y no como parte de los datos de cada patch. No es posible guardar parámetros de arpeggios en los ajustes en modo Patch (p.ej., Arpeggio Style, Grid, Motif, Duration). Puede guardarlos individualmente en el modo Performance. Si desea guardarlos, pulse [WRITE] y guarde el performance.

1. Cree un estilo de arpeggio.

2. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra la pantalla ARPEGGIO STYLE NAME.

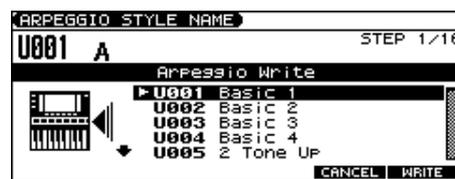
3. Asigne un nombre al estilo.

cf. ➔

Para más detalles acerca de la asignación de nombres, vea p. 24.

4. Al terminar de entrar el nombre, pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra una pantalla que permite seleccionar el Estilo destino de la escritura.



5. Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de la escritura.

6. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de confirmación.

7. Para guardar el Estilo, pulse [F6 (EXEC)].

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras esté guardando datos.

Utilizar la Función de Memoria de Acordes

Acerca de la Función de Memoria de Acordes

La función de memoria de acordes permite tocar acordes basados en **Formas de Acordes** predeterminadas simplemente pulsando una sola tecla. El JUNO-G es capaz de guardar 64 formas de acorde preset y 64 formas de acorde del usuario. Si lo desea, puede sobrescribir cualquiera de las 64 formas de acorde del usuario (predeterminadas).

La función memoria de acordes opera en la parte del arpeggio en el modo Performance. Si se selecciona un set de percusión para esa parte, también puede utilizarla para hacer que suenen patrones de percusión.

NOTE

Al utilizar la función de Memoria de Acordes con un tone para el cual el parámetro Mono/Poly (p. 37) sea Mono, sonará un sólo sonido en el acorde. Al utilizarla, ajuste el parámetro Mono/Poly en Poly.

Utilización en Combinación con la Función de Arpeggios

Al utilizar la función de Formas de Acordes, también puede utilizar la función de Arpeggios (p. 73). Después de guardar Formas de Acordes complejas en la memoria, podrá activarlas cuando Arpeggio esté activado y crear fácilmente sonidos de arpeggios complejos con tan solo pulsar una tecla.

Tocar con la Función de Memoria de Acordes

Activar/Desactivar la Función de Memoria de Acordes

- 1. Pulse [CHORD MEMORY] para activarlo.**
Se ilumina el botón, Se muestra la pantalla CHORD MEMORY.
 - * En esta pantalla puede seleccionar una forma de acorde y realizar los ajustes para la función Rolled Chord.
 - * Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.
- 2. Toque el teclado.**
Suena el acorde según la forma de acorde seleccionada en ese momento.
Al pulsar la tecla C4 (Do central), el acorde suena utilizando la estructura de acorde exacta grabada en la Forma de Acorde. Está vinculada a la tecla C4; los acordes paralelos suenan pulsando otras teclas.
- 3. Para terminar de tocar acordes, pulse [CHORD MEMORY] para desactivarlo.**

Seleccionar Formas de Acordes

Al cambiar la forma de acorde, cambiará las notas en el acorde.

- 1. Pulse [CHORD MEMORY] para que se ilumine. De otra forma, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**
Se muestra la pantalla CHORD MEMORY.
 - * Al mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [CHORD MEMORY], se muestra la pantalla CHORD MEMORY a pesar de si la función de arpeggios está activada o no.
- 2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un número de Forma de Acorde.**
U01-64: Usuario
P01-64: Preset
Se muestran las notas del acorde.
- 3. Una vez seleccionada la Forma de Acorde deseada, pulse [EXIT].**

Hacer que suena un acorde siguiendo el orden de sus notas (Rolled Chord)

Esto hace que las notas del acorde suenen consecutivamente en vez de simultáneamente. Como la rapidez de la reproducción cambia según la fuerza utilizada al pulsar las teclas, puede variar la dinámica de ejecución para crear una simulación de gran realismo de una ejecución de guitarra.

- 1. Pulse [CHORD MEMORY] para que se ilumine. De otra forma, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**
Se muestra la pantalla CHORD MEMORY.
 - * Al mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [CHORD MEMORY], se muestra la pantalla CHORD MEMORY a pesar de si la función de arpeggios está activada o no.
- 2. Pulse [F1 (ROLL)] para añadir una marca de verificación (✓).**
Con este ajuste, las notas del acorde suenan consecutivamente al tocar el teclado.

Cambiar el orden en el que suenan las notas

Puede cambiar el orden en el que suenan las notas del acorde.

- 1. En la pantalla CHORD MEMORY utilice [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta "Rolled Chord Type."**
- 2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para modificar el valor.**
UP: Las notas suenan de más grave a más aguda.
DOWN: Las notas suenan de más aguda a más grave.
ALTERNATE: El orden en el que suenan las notas cambiará cada vez que toque el teclado.

Crear Formas de Acordes Propias

No sólo puede utilizar las Formas de Acordes internas que determinan las notas constituyentes del acorde utilizando la función de Memoria de Acordes, sino que también puede crear y reescribirlas libremente.

1. Pulse [CHORD MEMORY] para que se ilumine. De otra forma, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].

Se muestra la pantalla CHORD MEMORY.

* Al mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [CHORD MEMORY], se muestra la pantalla CHORD MEMORY a pesar de si la función de arpeggios está activada o no.

2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar la forma de acorde deseada.

3. Pulse [F5 (EDIT)].

Se muestra la siguiente pantalla.



4. Utilice el teclado para entrar el acorde que desea tocar.

Al pulsar una tecla, se añadirá la nota a la pantalla.

- Si entra una nota por error, pulse [F3 (DELETE)]. También puede borrar una nota pulsando la misma tecla otra vez.
- Si desea borrar todas las notas, pulse [F2 (ALL DEL)].
- Puede pulsar [F4 (PREVIEW)] para escuchar el acorde que está entrando.

5. Cuando termine, pulse [F5 (EXIT)].

Guardar las Formas de Acorde que Ha Creado (Write)

Las Formas de Acordes que crea son temporales; se borrarán en cuanto apague la unidad o seleccione otra forma de acorde. Si desea conservar una Forma de Acorde, guárdela en la memoria del usuario del JUNO-G.

Una forma de acorde no forma parte de los patches o los performances, sino que son datos independientes. Por ello, puede usar una forma de acorde individual en distintos patches y performances. **En el modo Performance, puede guardar individualmente estos ajustes para cada Performance.** No puede guardar estos ajustes en un Patch. Si desea guardarlos, pulse [WRITE] y guarde el performance.

1. Cree una forma de acorde.

2. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra la pantalla CHORD NAME.

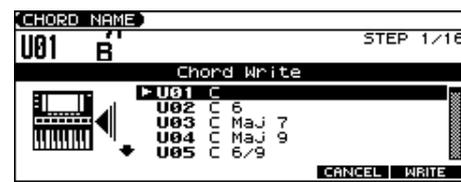
3. Asigne un nombre a la Forma de Acorde.

cf.

Para más detalles acerca de la asignación de nombres, vea p. 24.

4. Una vez haya entrado en nombre, pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra una pantalla en que puede seleccionar la Forma de Acorde destino de la escritura.



5. Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de la escritura.

6. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de verificación.

7. Para guardar la Forma de Acorde, pulse [F6 (EXEC)].

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras se guardan datos.

Hacer que Suenen Patrones de Percusión

Acerca de los Patrones de Percusión

El JUNO-G contiene 256 patrones de percusión preset. Puede hacer que suenen una gran variedad de patrones simplemente pulsando los botones de funciones ([F1]–[F6]). Además de utilizar estos patrones de percusión integrados, puede crear sus propios patrones.

Los 256 patrones de percusión son datos independientes; no forman parte de los datos del performance. Esto significa que cualquier patrón puede ser compartido por varios sets de percusión o performances. En el modo Performance, puede guardar el número utilizado para llamar un patrón de percusión en un performance. No puede guardarlo en el modo patch.

Utilizar Grupos de Percusión

Un “grupo” consta de ajustes para cada uno de los seis botones, especificando el patrón que cada botón hará sonar. También se guarda el set de percusión utilizado por eso grupo como parte de los ajustes.

* Puede cambiar libremente cómo cambian los números de los patrones de percusión y como se asignan los sonidos de percusión.

Los datos de los 32 grupos de patrones de percusión son datos independientes; no forman parte de los datos del performance o del patrón de percusión. Esto significa que cualquier grupo puede ser compartido por varios patches o performances. Además de usar los grupos integrados, puede crear grupos propios. Puede guardar los ajustes independientemente para cada performance, pero no puede guardarlos como parte de un patch.

Hace que Suene Percusión

Utilizar la Función RHYTHM

1. Pulse [RHYTHM PATTERN].

Se muestra la pantalla RHYTHM GROUP.

RHYTHM GROUP						M=0001
U01: Pop 1						
P001 POP 1-1 (120)	P002 POP 1-2 (120)	P003 POP 1-3 (120)	P004 POP 1-4 (120)	P005 POP 1-5 (120)	P006 POP 1-6 (120)	
RHY Part: P001: StandardKit1						
RECOMMENDED RHY: R PRST: 001 StandardKit1						
CURRENT PATTERN: P001: Pop 1-1 (120)						
PAD 1	PAD 2	PAD 3	PAD 4	PAD 5	PAD 6	

2. Pulse uno de los botones de funciones ([F1 (PAD 1)]–[F6 (PAD 6)]).

Empieza a sonar el patrón de percusión correspondiente al botón que ha pulsado. El botón que suena en ese momento parpadea.

MEMO

Puede especificar en Rhythm Group Edit el patrón o el tone de percusión que suena mediante cada uno de los botones (p. 82).

3. Si pulsa el botón que parpadea, el patrón deja de sonar.

4. Pulse [EXIT] para salir de la pantalla RHYTHM GROUP.

Asimismo, puede pulsar [EXIT] para cerrar la pantalla RHYTHM GROUP mientras suena un patrón de percusión. En este caso, puede pulsar otra vez [RHYTHM PATTERN] para abrir la pantalla RHYTHM GROUP y pulsar el botón de funciones que parpadea para detener la reproducción del patrón.

* También puede detener la reproducción del patrón pulsado SONG RECORDER [STOP].

Determinar el Tempo de las Ejecuciones de Patrones de Percusión

Ajusta el tempo del Patrón de Percusión.

1. Pulse SONG RECORDER [TEMPO].

Se muestra el valor actual del tempo en la pantalla.



2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor del tempo (5–300) o ajuste el valor pulsando intercaladamente [F4 (TAP)] (Tap Tempo).

* Si pulsa [F5 (CLICK)] para añadir una marca (✓), sonará una claqueta.

3. Una vez efectuado el ajuste, pulse [F6 (CLOSE)].

Seleccionar el Grupo de Ritmos

1. Pulse [RHYTHM PATTERN].

Se muestra la pantalla RHYTHM GROUP.

2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el número del grupo de Ritmos deseado.

Sirve para seleccionar el Estilo básico de ejecución del grupo de Ritmos.

U01–32: Usuario

P01–32: Preset

* Al seleccionar el grupo de Ritmos, se asignará el set de percusión más apropiado a la parte de Ritmo. (En esta pantalla, lo indica el mensaje “RECOMMENDED RHY PATTERN.”)

3. Una vez selecciona el grupo de Ritmos, pulse [EXIT].

Grabar el Patrón de Percusión en el Grabador de Canciones

En la pantalla RHYTHM GROUP, grabe el patrón en el Grabador de Canciones. En modo de espera de grabación, al pulsar [PLAY] (o [F6 (START)]) se iniciará la reproducción del patrón de percusión actual al mismo tiempo y podrá grabarlo.

TIP

Si desea grabar un patrón de percusión en el momento en el que éste empieza a sonar, ajuste Count In en Off en la ventana de espera de grabación.

Ajustes de los Patrones de Percusión

1. Pulse [RHYTHM PATTERN].

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2 (RHY PTN)].

Se muestra la pantalla RHYTHM SCREEN.

3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro deseado.

4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para efectuar el ajuste.

* Puede escuchar de ante mano el patrón de percusión pulsando [F4 (PREVU)] para añadir una marca de verificación (✓).

Parámetro	Valor	Explicación
(Rhythm Pattern)	U001-256 (User), P001-256 (Preset)	Sirve para seleccionar el Estilo de Ejecución básico del patrón de percusión.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Ajusta la división de las notas y la resolución en una "cuadrícula individual" utilizada en un Estilo de Arpegio y también la cantidad (none/weak/strong) de sincopación "shuffle" va a aplicarse a ésta (grid type). 1/4: Negra (una sección de cuadrícula= un tiempo) 1/8: Corchea (dos secciones de cuadrícula= un tiempo) 1/8L: Shuffle de Corcheas Suave (dos secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle suave) 1/8H: Shuffle de Corcheas Duro (dos secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle duro) 1/12: Tresillo de Corcheas (tres secciones= un tiempo) 1/16: Semicorchea (cuatro secciones = un tiempo) 1/16L: Shuffle de Semicorcheas Suave (cuatro secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle suave) 1/16H: Shuffle de Semicorcheas Duro (cuatro secciones de cuadrícula= un tiempo, con un shuffle duro) 1/24: Tresillo de Semicorcheas (seis secciones = one compás) * Los ajustes de la Cuadrícula (Grid) se comparten con los arpegios.
Duration	30-120%, Full	Determina si los sonidos sonarán Staccato (cortos) o tenuto (completos). 30-120: Por ejemplo, al ajustar "30," la duración de la nota en la cuadrícula (o cuando se conecta una serie de cuadrículas con ligaduras, la cuadrícula final) será del 30% de la duración completa de la nota ajustada en el tipo de cuadrícula. Full: Incluso si las cuadrículas no se conecta con ligaduras, la misma nota seguirán sonando hasta alcanzar el punto en que hay otra nota especificada. * Los ajustes de Duración se comparten con los arpegios. * No afecta al parámetro Tone Env Mode (p. 52) si está ajustado en "NO-SUS."
Velocity	1-127	Especifica el nivel de volumen del patrón de percusión.
Accent	0-100	Al tocar patrones de percusión, la velocidad de cada nota arpegiada la determina la velocidad de las notas programadas dentro del patrón de percusión. Puede ajustar la cantidad ("spread") de esta variación dinámica. Con un ajuste de "100," las notas arpegiadas conservarán las velocidades programadas en el patrón de percusión. Con un ajuste de "0", todas las notas suenan a una velocidad fija.

Crear un Patrón de Percusión (Rhythm Pattern Edit)

Además de los Patrones de Percusión integrados, puede crear libremente unos propios. Después de crear un Patrón propio, podrá guardarlo en la memoria del usuario interna. A groso modo, existen dos maneras de crear un Patrón de Percusión.

Grabación por Pasos

Con este método, se utiliza el teclado para grabar por pasos el Patrón de Percusión. Cada vez que entre una nota, avanzará al siguiente paso. Este método resulta cómodo al crear de cero Patrones de Percusión utilizando un Patrón que no contenga datos.

MEMO

Si desea crear estilos “de cero”, precisará inicializar el Estilo. En la pantalla ARPEGGIO STYLE EDIT mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (INIT)]. Se mostrará un mensaje que pide confirmar que desea inicializar; pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la inicialización.

1. Pulse [RHYTHM PATTERN].
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2 (RHY PTN)].
3. Pulse [F5 (PTN EDIT)].
Se muestra la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT.
4. Pulse [F1 (SETUP)].
Se abre la ventana Rhythm Setup.
5. Pulse [▲] para desplazar el cursor hasta “End Step.”
6. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el número de pasos para el Patrón de Percusión.
7. Pulse [▼] para desplazar el cursor hasta “Input Velocity.”
8. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el ajuste de la velocidad para los datos que piensa entrar.
Los datos entran con la velocidad especificada.
9. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana Rhythm Setup.
10. Pulse [F6 (STP REC)] para añadir una marca de verificación (✓).
Ahora puede grabar por pasos.
 - Para desplazarse hasta el punto de entrada, pulse [▲] [▼] [◀] [▶].
 - Para entrar notas, toque el teclado.
 - Para entrar una ligadura, pulse [F2 (TIE)].
 - Para entrar en silencio, pulse [F3 (REST)].
 - Para borrar una nota, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (CLR NOTE)].
 - Para borrar todas las notas en el paso en que se encuentra, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F5 (CLR STEP)].
 - Al pulsar [F4 (PREVU)] para añadir una marca de verificación (✓) puede escuchar el estilo que está entrando.

MEMO

Puede utilizar un máximo de dieciséis números de nota en un estilo individual.

11. Cuando termine, pulse [F5 (EXIT)].

Utilizar el dial VALUE o [INC] [DEC] para Entrar Valores

En este método, utilizará el cursor para especificar el paso o la nota que desea entrar y utilizará el dial o [INC] [DEC] para entrar valores. Este método resulta cómodo cuando se desea editar o modificar datos entrados previamente.

1. Pulse [RHYTHM PATTERN].
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2 (RHY PTN)].
3. Pulse [F5 (PTN EDIT)].
Se muestra la pantalla RHYTHM PATTERN EDIT.
4. Pulse [F1 (SETUP)].
Se abre la ventana Rhythm Setup.
5. Pulse [▲] to move the cursor to “End Step.”
6. Pulse [▲] para desplazar el cursor hasta “End Step.”
7. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el número de pasos para el Patrón de Percusión.
8. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para especificar el paso o la nota que desea entrar.
 - * Al utilizar este método para entrar datos, puede utilizar el teclado para especificar la afinación de la nota. (A diferencia de la grabación por pasos, al pulsar una tecla no entrará la nota).
9. Entre el valor de la velocidad utilizando el dial VALUE o bien [INC] [DEC].
Puede entrar una ligadura girando VALUE completamente en el sentido de las agujas del reloj (o utilizando [INC] para subir completamente el valor).
 - También puede entrar una ligadura pulsando [F2 (TIE)].
 - Para entrar un silencio, pulse [F3 (REST)].
 - Al pulsar [F4 (PREVU)] para añadir una marca de verificación (✓), podrá escuchar el estilo que va a entrar.

MEMO

Puede utilizar un máximo de dieciséis números de nota en un estilo individual.

10. Cuando termine, pulse [F5 (EXIT)]

Guardar el Patrón de Percusión que ha Creado (Write)

Los Patrones que crea son temporales; en el momento de apagar la unidad o de seleccionar otro patrón se borrarán. Puede guardar 32 Grupos de Ritmos en la memoria del Usuario.

Los ajustes de los patrones se guardan como datos independientes y no como parte de un patch. En el modo Patch, no es posible guardar los parámetros de patrón de percusión (p.ej., Rhythm Pattern, Grid, Duration). **Puede guardarlos en el modo Performance.** Si desea guardar sus ajustes, pulse [WRITE] y guarde el performance.

Hacer que Suenen Patrones de Percusión

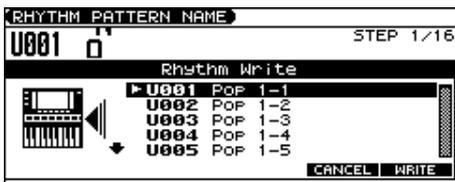
1. Cree un patrón de percusión.
2. Pulse [F6 (WRITE)].
Se muestra la pantalla RHYTHM PATTERN NAME.

3. Asigne un nombre al Patrón de Percusión.

cf. →

Para más detalles acerca de la asignación de nombres, vea p. 24.

4. Una vez haya entrado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].
Se mostrará una pantalla que permite seleccionar el patrón destino de la escritura.



5. Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de la escritura.
6. Pulse [F6 (WRITE)].
Se muestra un mensaje de confirmación.
7. Para guardar el Patrón de Percusión, pulse [F6 (EXEC)].
* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras se guardan datos.

Crear un Grupo de Ritmos (Rhythm Group Edit)

No sólo puede utilizar los Grupos de Ritmos internos que determinan cómo suenan los patrones, sino que también puede crearlos. De esta manera, puede disfrutar haciendo que suene su propio grupo de ritmos.

1. Pulse [RHYTHM PATTERN].
Se muestra la pantalla RHYTHM GROUP.
2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el grupo de ritmos que desea editar.
3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F5 (GRP EDIT)].
Se muestra la pantalla RHY GRP EDIT.
4. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro deseado.
5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación
Número de Pad actual	1-6	Selecciona el botón de funciones para el que desea efectuar ajustes. También puede seleccionar el botón deseado pulsándolo.
Ptn	U001-256, P001-256	Especifica el número del patrón que va a sonar cuando se pulsa ese botón de funciones.

Parámetro	Valor	Explicación
Rhy	USER: 001-032 PRST: 001-036 GM: 001-009 CARD: 001-032 EXP: 001-	Especifica el set de percusión que va a utilizarse.

6. Al terminar, pulse [F5 (EXIT)].

Guardar el Grupo de Ritmos que ha Creado (Write)

Los Grupos de Ritmos que crea son temporales; en el momento de apagar la unidad o de seleccionar otro patrón se borrarán. Puede guardar 32 Grupos de Ritmos en la memoria del Usuario.

Los ajustes de los grupos se guardan como datos independientes y no como parte de un patch. En el modo Patch, no es posible guardar los parámetros del grupo de ritmos.

Puede guardarlos en el modo Performance. Si desea guardar sus ajustes, pulse [WRITE] y guarde el performace.

1. Cree un grupo de ritmos.
2. Pulse [F6 (WRITE)].
Se muestra la pantalla RHYTHM GROUP NAME.
3. Asigne un nombre al Grupo de Ritmos.

cf. →

Para más detalles acerca de la asignación de nombres, vea p. 24.

4. Una vez entrado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].
Se muestra una pantalla que permite seleccionar el grupo destino de la escritura.



5. Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar el destino de la escritura.
6. Pulse [F6 (WRITE)].
Se muestra un mensaje de confirmación.
7. Para guardar un grupo de ritmos, pulse [F6 (EXEC)].
* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras éste guarda datos.

Crear una Lista de los Patches, Performances o Canciones más Utilizados (Live Setting)

Puede crear una lista de los sonidos que utiliza más frecuentemente y recuperarlo al instante. Dado que puede registrar Patches, Sets de Percusión, Performances o Canciones, puede recuperar al instante cualquier tipo de sonido que necesite a pesar del modo en que se encuentre.

Cada lista (banco) puede almacenar un total de doce patches, sets de percusión, performances y canciones. Puede crear hasta veinte de estos bancos.

Por ejemplo, puede utilizar el banco 1 para guardar hasta doce de los sonidos que desea utilizar en la primera canción de su actuación en vivo.

Recuperar Sonidos

1. Pulse MODE [LIVE SETTING].

Se muestra la pantalla LIVE SETTING.



2. Utilice [▲] [▼] para cambiar de banco (1–20).

3. Pulse [F1 (1)]–[F6 (6)] para seleccionar el número que desea recuperar.

Para seleccionar 7–12, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F1 (7)]–[F6 (12)].

* El nombre del sonido o el nombre del archivo de canciones se muestra en la pantalla de funciones correspondiente a los números registrados.

TIP

También puede utilizar [INC] [DEC] para recuperar sucesivamente los siguientes números en el banco.

TIP

Puede utilizar [◀] [▶] para seleccionar números del banco. En este caso el sonido no cambiará hasta que pulse [ENTER].

Registrar un Sonido

1. Acceda a la pantalla del patch, set de percusión o performance que desea registrar.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse MODE [LIVE SETTING].

Se muestra la pantalla LIVE SET EDIT.



* También puede acceder a esta pantalla pulsando EDIT [MENU] y seleccionando "5. Live Setting Edit" en la ventana Top Menu.

3. Utilice [F1 (BANK UP)] [F2 (BANK DOWN)] ([▲] [▼]) para seleccionar el banco que desea registrar el sonido.

4. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número en que va a registrar el sonido.

Puede registrar el sonido en cualquiera de doce números. Registre los sonidos en el orden apropiado para su canción o su actuación en directo.

5. Pulse [F6 (REGIST)] para registrar el sonido.

Por ejemplo, si registra el sonido en el Banco 1, número 02, la pantalla indica "5. Regist to 1-02."

* Pulse [EXIT] si decide cancelar.

Registrar una Canción

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse MODE [LIVE SETTING].

Se muestra la pantalla LIVE SET EDIT.

* También puede acceder a esta pantalla pulsando EDIT [MENU] y seleccione "5. Live Setting Edit" en la ventana Top Menu.

2. Utilice [F1 (BANK UP)] [F2 (BANK DOWN)] ([▲] [▼]) para seleccionar el banco que desea registrar la canción.

3. Utilice [◀] [▶] para seleccionar el número en que va a registrar el sonido.

4. Puede registrar la canción en cualquiera de doce números. Registre las canciones en el orden apropiado para su canción o su actuación en directo

5. Pulse [F3 (SET SONG)].

6. Pulse [F1 (USER)] (memoria del usuario) o [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar el destino del registro.

7. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para desplazar el cursor hasta la canción que desea registrar y pulse [F6 (SELECT)].

* Pulse [EXIT] si decide cancelar.

Retirar un Registro

1. En la pantalla LIVE SET EDIT utilice [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el número que desea retirar.

2. Pulse [F4 (REMOVE NUMBER)].

Por ejemplo, si retira el registro para el Banco 1, número 02, la pantalla indica "Remove 1-02" y ese número queda vacío.

Retirar Todos los Registros de un Banco

1. En la pantalla LIVE SET EDIT utilice [F1 (BANK UP)] [F2 (BANK DOWN)] ([▲] [▼]) para desplazar el cursor hasta el banco del que desea retirar los registros.

2. Pulse [F5 (REMOVE BANK)].

Si barra todo el contenido del Banco 1, la pantalla indica "Remove Bank 1" y ese banco queda vacío.

Reproducir una Canción

En este apartado explicamos cómo utilizar el grabador de canciones del JUNO-G para reproducir una canción.

MEMO

Al reproducir una canción, recomendamos que utilice el generador de sonido en el modo **Performance**. En el modo Performance, puede hacer que suenen simultáneamente hasta dieciséis sonidos distintos mediante las dieciséis partes, lo que hace que este modo sea ideal para reproducir canciones que constan de conjuntos multi instrumentales de percusión, piano, bajo, etc.

Con los ajustes de fábrica, los datos de la canción demo se cargan automáticamente en la Zona Temporal al encender el JUNO-G. De la siguiente manera puede modificar este ajuste para que no tenga lugar esta carga automática (es decir, la memoria de la canción se quedará vacía).

1. Pulse [MENU].
2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "2. System" y pulse [ENTER].
3. Pulse [F1 (GENERAL)] y después [F2 (AUTO LD)] para seleccionar "Startup."
4. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "Load Demo Song at Startup."
5. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar "OFF."
6. Pulse [F6 (WRITE)] para guardar el ajuste

Cargar y Reproducir una Canción (Load Play)

El JUNO-G es capaz de cargar en la zona temporal una canción de la memoria del usuario o de una tarjeta de memoria y hacer que suene.

NOTE

La canción Temporal se perderá si apaga la unidad o carga otra canción en la Zona Temporal. Si la Zona Temporal ya contiene una canción que desee conservar, debe guardarla en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria (p. 113).

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **SONG LIST**.
 - * Cada vez que pulse [SONG] alternará entre la pantalla **SONG LIST** y la pantalla **MIDI TRACK**.



- * Al pulsar [◀] [▶] en la pantalla mostrada en la figura, podrá especificar el tipo de canción que se va a mostrar. Se guarda juntos varios tipos de canciones, será más fácil encontrar la canción deseada si restringe el tipo de archivo que se muestra en la pantalla.
 - ALL:** se muestran todos los tipos de canciones
 - SVQ:** se muestran sólo los archivos SVQ
 - SMF:** se muestran sólo archivos MIDI estándar
2. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar la canción deseada.
 - [F1 (USER)]: Canciones en la memoria del usuario
 - [F2 (CARD)]: Canciones en la tarjeta de memoria
3. Pulse [F6 (LOAD)].

Se muestra un mensaje de verificación.

4. Pulse [F6 (EXEC)].

Una vez cargada la canción, se mostrarán en la pantalla **MIDI TRACK** los datos de ejecución de la canción que ha cargado.

- * También puede cargar una canción manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [WRITE] (p. 115).

5. Pulse **SONG RECORDER [PLAY]** para iniciar la reproducción.

Cuando la canción termine de sonar, se detendrá automáticamente. Si desea detener la reproducción en medio de la canción, pulse [STOP].

MEMO

Si reproduce la canción mientras se muestra la pantalla **MIDI TRACK**, se desplazará por la pantalla de acuerdo con la posición dentro de la canción.

NOTE

No habrá sonido si las muestras no han sido cargadas para los patches utilizados en la canción. Debe cargar anteriormente las muestras necesarias (p. 115).

Hacer que Suenen de Inmediato Pistas MIDI (Quick Play)

El JUNO-G es capaz de hacer que suenen de inmediato pistas MIDI de datos SMF sin necesidad de cargar la canción en la zona temporal (**Quick Play**). Esta función permite verificar el contenido de la canción antes de cargarla en la zona temporal.

NOTE

Quick Play no permite reproducir pistas de audio. Si desea reproducir pistas de audio, debe cargar la canción en la zona temporal.

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **SONG LIST**.

- * Se pulsa este botón para alternar entre la pantalla **SONG LIST** y la pantalla **MIDI TRACK**.
- * Al pulsar [◀] [▶] en la pantalla mostrada en la figura, podrá especificar el tipo de canción que se va a mostrar. Se guarda juntos varios tipos de canciones, será más fácil encontrar la canción deseada si restringe el tipo de archivo que se muestra en la pantalla.

ALL: se muestran todos los tipos de canciones

SVQ: se muestran sólo los archivos SVQ

SMF: se muestran sólo archivos MIDI estándar

2. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar la canción deseada.

- [F1 (USER)]: Canciones en la memoria del usuario
- [F2 (CARD)]: Canciones en la tarjeta de memoria

3. Pulse **SONG RECORDER [PLAY]** para iniciar la reproducción.

Cuando la canción termine de sonar, se detendrá automáticamente. Si desea detener la reproducción en medio de la canción, pulse [STOP].

- * Si desea volver a la canción en la zona temporal, pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK** y después pulse [F5 (TMP SONG)].

NOTE

No habrá sonido si las muestras no han sido cargadas para los patches utilizados en la canción. Debe cargar anteriormente las muestras necesarias (p. 115).

Varios Modos de Reproducción

Adelantar Rápidamente y Rebobinar Durante la Reproducción

Puede adelantar rápidamente, rebobinar y saltar durante la reproducción además de cuando está parada. Utilice los siguientes procedimientos para cada operación.

Adelantar: Pulse [FWD].

Adelantar Continuamente: Mantenga pulsado [FWD].

Adelantar Rápidamente: Mantenga pulsado [FWD] y pulse [BWD].

Rebobinar: Pulse [BWD].

Rebobinar Continuamente: Mantenga pulsado [BWD].

Rebobinar Rápidamente: Mantenga pulsado [BWD] y pulse [FWD].

Saltar al marcador anterior:
Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [BWD].

Saltar al siguiente marcador :
Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [FWD].

Saltar al principio de la canción:
Mantenga pulsado [STOP] y pulse [BWD].

- * Se interrumpe la reproducción si salta al principio o al final de la canción mientras ésta suena.
- * Durante Quick Play, es posible que tarde cierto tiempo en adelantar, rebobinar o saltar en la canción.
- * No puede saltar a un marcador utilizando Quick Play.

La Reproducción con un Instrumento Enmudecido (MIDI Track Mute)

Si desea enmudecer un instrumento específico durante la reproducción, puede enmudecer la parte que contiene los datos de secuenciador para ese instrumento.

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK**.
2. Pulse **[F4 (MUTE)]**.



3. Use **[▲] [▼] [◀] [▶]** para desplazar el cursor hasta la parte (pista MIDI) cuya ejecución desea enmudecer.
4. Utilice el dial **VALUE** o **[DEC]** para quitar la marca de verificación (✓).
 - Puede pulsar **[F5 (ALL MUTE)]** para enmudecer todas las partes de una pista MIDI.
 - Puede pulsar **[F6 (ALL PLAY)]** para desactivar el enmudecimiento de las partes de una pista MIDI.

MEMO

Pulse [PART SELECT] para que se ilumine y después pulse PART SELECT [1]–[8] para enmudecer la parte para la pista MIDI seleccionada.

- * Para enmudecer una de las parte 9-16 de la pista MIDI, pulse [9-16] para que se ilumine y después pulse PART SELECT [9]–[16].

NOTE

Si se enmudece una pista MIDI cuando se guarda una canción en formato Archivo MIDI Estándar, los datos de esa pista no se guardan en el archivo. Si guarda la canción como archivo de canción (archivo SVQ o SVA) se conserva en el archivo el estado de enmudecimiento de cada pista.

TIP

Si quita la marca de verificación (✓) para los mensajes de sistema exclusive (SysEx), se ignoran los mensajes de sistema exclusive.

TIP

Si quita la marca de verificación (✓) de la pista de tiempo, se enmudece la pista de tiempo. Puede enmudecer la pista de tiempo si desea que se reproduzca a un tempo fijo una canción que contenga cambios de tempo grabados.

5. Una vez realizados los ajustes, pulse [EXIT].

Reproducir con una Pista de Audio Enmudecida (Audio Track Mute)

Si desea reproducir una canción con una pista de audio específica enmudecida, puede enmudecer la pista de audio que hace que suenen los datos de audio.

1. Pulse **SONG RECORDER [AUDIO TRACK]** para acceder a la pantalla **AUDIO TRACK**.
2. Pulse **[F4 (MUTE)]**.
3. Pulse **[F1 (TRACK 1)]–[F4 (TRACK 4)]**.
Se enmudece la pista de audio correspondiente y el color de la visualización de la función se invierte. La visualización de la función para las pistas no enmudecidas es de color negro.
4. Una vez efectuados los ajustes, pulse [EXIT].

Reproducir una Canción a un Tempo Fijo (Enmudecer la Pista Tempo)

Si el tempo cambia al reproducir una canción es porque los cambios de tempo han sido grabados en la pista de Tempo. Si desea saltar estos cambios y reproducir la canción a un tempo fijo, puede enmudecer la pista de Tempo.

cf.

Para más detalles, vea “Reproducir con un Instrumento Específico Enmudecido (MIDI Track Mute).”

Reproducir una Canción

Cambiar el Tempo de la Reproducción de la Canción

El tempo a que la canción sonará al reproducirla está grabado en su pista de tempo, pero el tempo de la canción íntegra puede ser ajustado durante la reproducción. El tempo a que se reproduce la canción en realidad se denomina **tempo de la reproducción**.

* *El tempo de la reproducción es un ajuste temporal. Si apaga la unidad o cambia de canción se pierde. Si desea que la canción se reproduzca siempre a este tempo, debe volver a guardar la canción (p. 113).*

MEMO

Al cambiar el tempo, se les aplicará a las pistas la función time-stretch (la duración de la muestra y el tempo) para que queden sincronizadas con las pistas MIDI.

1. Pulse SONG RECORDER [TEMPO].

Se muestra la ventana Tempo.

2. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el tempo de la reproducción.

- Si pulsa [F5 (CLICK)] para añadir una marca de verificación (✓), sonará una claqueta al tempo especificado.
- Al pulsar [F4 (TAP)] podrá ajustar el tempo al intervalo a que pulsa el botón (Tap Tempo). Pulse el botón tres o más veces a intervalos de negra al tempo deseado.

3. Una vez terminados los ajustes, pulse [F6 (CLOSE)].

NOTE

Puede bajar la calidad de audio si se ha aplicado time stretch a las pistas de audio por el cambio de tempo. Si es el caso, recomendamos que limite los cambios de tempo a un rango apropiado.

Reproducir Repetidamente una Canción (Loop Play)

Utilice la función Loop cuando desea reproducir repetidamente una canción entera o simplemente una porción específica de una canción.

1. Pulse SONG RECORDER [LOOP] para que se ilumine.

Se muestra la ventana Loop Play. Ahora la reproducción quedará en bucle según la zona y el número de veces especificados en la ventana Loop Play.

* *Para desactivar la función Loop, pulse otra vez [LOOP].*

cf.

Para más detalles acerca de cómo realizar ajustes en la ventana Loop, vea **Especificar la Zona de la Canción que se va a Repetir (Loop Points)** (p. 95).

2. Una vez terminados los ajustes, pulse [F6 (CLOSE)].

Utilizar el Controlador D Beam para Iniciar/Detener la Reproducción de la Canción

Puede iniciar/detener la reproducción de una canción pasando la mano encima del controlador D Beam.

1. Seleccione la canción que desea reproducir.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse D BEAM [ASSIGNABLE].

Se muestra la siguiente pantalla.



3. Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta "Type."

4. Utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar "START/STOP."

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

6. Pulse D BEAM [ASSIGNABLE] para activar el controlador D Beam.

7. Al pasar la mano encima del controlador D Beam, se iniciará la reproducción de la canción. Al volver a hacerlo, se detendrá.

* *También puede iniciar/detener la reproducción de la canción utilizando el pedal conectado al jack PEDAL CONTROL (p. 72).*

NOTE

Los ajustes del controlador D Beam se guardan en la canción. Si desea conservar sus ajustes, guarde la canción.

Reproducir Correctamente Desde un Punto En Medio de la Canción (MIDI Update)

Al reproducir desde un punto en medio de una canción, por ejemplo después de adelantar o rebobinar, es posible que no se halle seleccionado el patch correcto o incluso puede que la afinación no sea la correcta. Esto ocurre porque los mensajes MIDI en la zona que ha saltado no han sido transmitidos al generador de sonido. En este caso, puede utilizar la función **MIDI Update**. Al realizar una actualización MIDI, los mensajes MIDI (que no sean mensajes de nota) desde el principio hasta el punto en la canción a que se haya desplazado serán transmitidos al generador de sonido, lo que asegura que el generador de sonido tenga el estado correcto para reanudar la reproducción.

1. Cerciórese de que la reproducción esté parada.

* *No es posible realizar una actualización MIDI mientras suena la canción.*

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse SONG RECORDER [PLAY].

la pantalla indica "MIDI Update..." mientras tiene lugar el procesamiento y cuando termine, indicará "MIDI Update Completed!"

Grabar una Canción (Pista MIDI)

Este capítulo detalla el procedimiento para utilizar el grabador de canciones del JUNO-G para grabar canciones.

TIP

Antes de empezar este procedimiento, ajuste el generador de sonido en modo Performance. Normalmente al grabar o al reproducir una canción, se ajusta el generador de sonido en modo Performance. Esto es así porque en este modo se escucha sólo el sonido del canal MIDI especificado al tocar el teclado del JUNO-G, y que cuando reproduzca la canción, podrá hacer que suenen independientemente hasta 16 sonidos distintos. Así que, el modo Performance es apropiado para grabar y reproducir una canción que utilice un conjunto de instrumentos como, por ejemplo percusión, piano y bajo. En el modo Performance, recomendamos que deje desactivados los conmutadores del teclado (p. 60) (sin marca de verificación). Si se activa cualquiera de los conmutadores del teclado (con marca de verificación), las partes que no sean la parte actual también sonarán al tocar el teclado; cosa que probablemente no deseará que pase al crear una canción.

Dos Métodos de Grabación

Dispone de dos métodos de grabación: **grabación a tiempo real** o **grabación por pasos**. Seleccione el método más apropiado conforme con sus necesidades.

Grabación a Tiempo Real (p. 88)

La grabación a tiempo real es el método de grabación en el que se graba lo que se toca en el teclado junto con las operaciones de controlador tal como se ejecutan.

Grabación Por Pasos (p. 92)

La grabación por pasos es el método de grabación en el que se permite añadir individualmente notas y silencios uno por uno. Este método es apropiado para entrar percusión o bajo con una colocación rítmica muy precisa.

Antes de Grabar una Nueva Pista MIDI

Visión General del Proceso de Grabación

El flujo de trabajo de la grabación de una nueva canción (pistas MIDI) es el siguiente.

1. Seleccione el sonido que va a utilizar para grabar
2. Borre la Canción Temporal
3. Especifique el tipo de compás de la canción (p. 88)
4. Ajuste el tempo (p. 88)
5. Utilice la grabación a tiempo real (p. 88) o la grabación por pasos (p. 92) para grabar
6. Use las funciones track edit (p. 97) o micro edit (p. 99) para editar la canción.
7. Guarde la canción en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria (p. 113)

Con los ajustes de fábrica, los datos de la canción demo se cargan automáticamente en la Zona Temporal al encender el JUNO-G. De la siguiente manera puede modificar este ajuste para que no tenga lugar esta carga automática (es decir, la memoria de la canción se quedará vacía).

1. Pulse **MODE [PERFORM]** para acceder a la pantalla **PERFORMA PLAY**.
1. Pulse **[MENU]**
2. Pulse **[▲] [▼]** para seleccionar **"2. System"** y pulse **[ENTER]**.
3. Pulse **[F1 (GENERAL)]** y después **[F2 (AUTO LD)]** para seleccionar **"Startup."**
4. Pulse **[▲] [▼]** para seleccionar **"Load Demo Song at Startup."**
5. Pulse **[▲] [▼]** para seleccionar **"Load Demo Song at Startup"**
6. Utilice el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para ajustar **"OFF."**

Seleccione el Sonido que va a Utilizar para Grabar

Antes de grabar una canción (pistas MIDI), seleccione el sonido que desea utilizar para grabar. Seleccione el método de grabación apropiado para sus necesidades.

Performance

Seleccione un Performance cuando desea grabar un conjunto de instrumentos. Al grabar una canción, recomendamos que seleccione un Performance.

Patch/Set de Percusión

Seleccione un patch o un set de percusión si desea utilizar un único patch o set de percusión para grabar su interpretación.

Borrar la Canción de la Canción Temporal (Song Clear)

Al grabar una canción (pistas MIDI), los datos del secuenciador se graban provisionalmente en la Zona Temporal. Si desea grabar una nueva canción, debe borrar todos los datos existentes de la Canción Temporal.

NOTE

Si la Canción Temporal contiene una canción importante que desea conservar, primero debe guardarla en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria (p. 113).

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK**.
2. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[F6 (UTILITY)]**.
Se muestra el Menú Song Utility.
3. Pulse **[F2 (SONG CLEAR)]**.
Se muestra un mensaje de verificación.
4. Pulse **[F6 (EXEC)]** para llevar a cabo la operación.
* Para cancelarla, pulse **[F5 (CANCEL)]**.
Una vez realizada con éxito la operación, se mostrará el mensaje "Completed!"

Grabar una Canción (Pista MIDI)

Especificar el Tipo de Compás

Antes de grabar una nueva canción, deberá especificar el tipo de compás. No obstante, al llevar a cabo la operación Song Initialize o al encender la unidad se seleccionará automáticamente el tipo 4/4 y por ello, sólo tendrá que efectuar este ajuste si desea grabar una nueva canción con otro tipo de compás.

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK**.
2. Pulse **[F3 (MICRO)]**.
Se muestra la pantalla **MICROSCOPE**.
3. Pulse **[F5 (CH/PART)]**.
Se muestra la ventana **Ch/Part Select**.
4. Pulse **[F5 (BEAT)]** (pista beat).
5. Pulse **[F6 (CLOSE)]**.
Se muestra la pantalla **MICROSCOPE** para la pista **BEAT**.
6. Pulse **[◀] [▶]** para desplazar el cursor hasta "Beat Change Numerator" o "Beat Change Denominator."
7. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para especificar el tipo de compás deseado.

cf. ➔

Si desea cambiar el tipo de compás en medio de una canción, vea **Cambiar el Tipo de Compás en Medio de una Canción** (p. 103).

8. Pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla anterior.

Ajustar el Tempo

Ajuste el tempo al que va a grabar la canción.

1. Pulse **[TEMPO]**.
Se muestra la ventana **Tempo**.
2. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para ajustar el tempo.
 - Si pulsa **[F5 (CLICK)]** para añadir una marca de verificación (✓), sonará una claqueta al tempo especificado. Cada vez que pulse el botón, alternará entre activada y desactivada.
 - Al pulsar **[F4 (TAP)]** puede ajustar el tempo al pulso con que pulse el botón (Tap Tempo). Pulse tres o más veces el botón en intervalos de negra al tempo deseado.
3. Una vez hechos los ajustes, pulse **[F6 (CLOSE)]**.

cf. ➔

Si desea cambiar el tempo en medio de una canción, vea **Cambiar el Tempo en Medio de una Canción** (p. 102).

Grabar su Interpretación en el Momento de Tocarla (Grabación a Tiempo Real)

La Grabación a Tiempo Real es el método que permite grabar directamente lo que toca en el teclado y también el accionamiento de los controladores en el momento de interpretar. Utilícelo si desea captar todas las matices de su interpretación.

Funcionamiento Básico de la Grabación a Tiempo Real

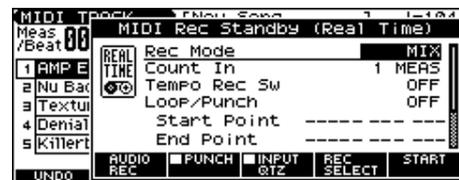
1. Cerciórese de realizar todos los preparativos detallados en "Antes de Grabar una Nueva Pista MIDI" (p. 87).

MEMO

Si desea grabar una canción en una canción existente, cargue la canción deseada en al Canción Temporal (p. 115). A continuación, pulse **SONG RECORDER [BWD]** o **[FWD]** para especificar el compás en el que desea iniciar la grabación. El compás en el que la grabación se iniciará se indica con la letra "M=" en la parte superior derecha de la pantalla **PLAY**.

2. Pulse **SONG RECORDER [REC]**.

Parpadea el indicador **[REC]** y se muestra la ventana **MIDI Rec Standby (Real Time)**.



3. Como ajustes básicos, especifique los siguientes dos parámetros. Use **[▲] [▼] [◀] [▶]** para desplazar el cursor hasta cada parámetro y utilice el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para efectuar el ajuste.

Parámetro	Explicación
Rec Mode	Seleccione cómo va a llevarse a cabo la grabación. MIX: Se realiza una Grabación Mezclada. Normalmente, grabará con este método. Si un performance ha sido grabado anteriormente en la pista destino de la grabación, se añadirá la nueva grabación al performance existente sin borrarlo. Al utilizar esta función en conjunto con la grabación en bucle, puede grabar repetidamente en una zona específica sin borrar la ejecución ya grabada. Por ejemplo, resulta cómodo grabar una ejecución de percusión instrumento por instrumento; bombo-> caja-> charles->, etc. REPLACE: Se realiza una grabación de Reemplace. Si una ejecución ha sido grabada en la pista destino de la grabación, ésta se borra a medida que vaya grabando la nueva ejecución. Utilice este método si desea regrabar. <i>* Dado que no se borran los mensajes de sistema exclusiva, deberá borrarlos antes (p. 100).</i>

Parámetro	Explicación
Count In	<p>Selecciona cómo va a iniciarse la grabación.</p> <p>OFF: La grabación se iniciará inmediatamente después de pulsar [PLAY].</p> <p>1 MEAS: Al pulsar [PLAY], se empezará a sonar una claqueta durante un compás antes del punto de inicio de la grabación y la grabación se iniciará al llegar ese punto.</p> <p>2 MEAS: Al pulsar [PLAY], se empezará a sonar una claqueta durante dos compases antes del punto de inicio de la grabación y la grabación se iniciará al llegar ese punto.</p> <p>WAIT NOTE: Se iniciará la grabación al pulsar [PLAY], al tocar una tecla o al pisar el pedal.</p>

En la ventana MIDI Rec Standby (Real Time) puede llevar a cabo las siguientes operaciones.

- Especificar los puntos de pinchar/despinchar
- Especificar los puntos de bucle
- Cuantificar (p. 90)
- Seleccionar los datos del secuenciador que van a grabarse (p. 91)

Para detalles acerca de estas operaciones, vea la página apropiada.

4. Al terminar de efectuar los ajustes en la ventana MIDI Rec Standby (Real Time), pulse [PLAY] o [F6 (START)].

Se cierra la ventana MIDI Rec Standby (Real Time), el indicador [REC] deja de parpadear y se ilumina de forma constante y se inicia la grabación.

Al iniciarse la grabación, se mostrará la ventana Realtime Rec Control.



En la ventana Realtime Rec Control puede llevar a cabo las siguientes operaciones.

- Especificar los puntos de pinchar/despinchar
- Borrado a Tiempo Real (p. 91)
- Función Ensayo (p. 92)

Para más detalles acerca de estas operaciones, vea la página apropiada.

- * Para cerrar la ventana Realtime Rec Control, pulse [F6 (CLOSE)] o [PLAY]. Para volver a abrirla, pulse [PLAY].

5. Cuando termine de grabar, pulse [STOP].

El indicador [REC] se apaga.



Si no queda satisfecho con la grabación, puede pulsar [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Después de ejecutar un Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo llevando a cabo otra vez este procedimiento.

Grabar la Reproducción del Patrón de Percusión en la Pista MIDI

En la pantalla RHYTHM GROUP, grabe el patrón de percusión en la pista MIDI. En el modo de espera de grabación, pulse [PLAY] (o [F6 (START)]) para que se inicie la reproducción del patrón de percusión al mismo tiempo y así poder grabar el patrón de percusión.



Si desea grabar el patrón de percusión en el momento en que se reproduce, ajuste Count In en Off en la ventana de espera de grabación.

Grabar Cambios de Tempo en una Canción (Tempo Recording)

Si desea cambiar el tempo mientras suena una canción, puede grabar los cambios de tempo en la pista Tempo. Si los cambios de tempo ya han sido grabados en la pista tempo, se sobrescribirán.

Ajuste los siguientes parámetros de grabación además de los ajustes básicos detallados en el paso 3 de **Funcionamiento Básico de la Grabación a Tiempo Real** (p. 88).

Parámetro	Valor	Explicación
Tempo Rec Sw	OFF, ON	Especifica si se graban (ON) los cambios de tempo on no (OFF).

Grabación en Bucle y Grabación Pinchando

Puede grabar repetidamente en la misma zona especificada (grabación en Bucle) o volver a grabar sólo esa zona (Grabación Pinchando). Ajuste los siguientes parámetros de grabación además de los ajustes básicos detallados en el paso 3 de **Funcionamiento Básico de la Grabación a Tiempo Real** (p. 88).

Parámetro	Explicación
Loop/Punch	<p>Especificar cómo se realizará la grabación en bucle o la grabación pinchando.</p> <p>OFF: No tendrá lugar la grabación en bucle ni la grabación pinchando.</p> <p>LOOP (POINT): Se lleva a cabo la grabación repetidamente según los ajustes de los puntos del bucle.</p> <p>LOOP (1-16 MEAS): Se graba repetidamente la zona de 1-16 compases empezando en el compás de inicio de la grabación.</p> <p>LOOP SONG ALL: Se graba repetidamente toda la canción de principio a fin.</p> <p>AUTO PUNCH: Se lleva a cabo la grabación pinchando automáticamente.</p> <p>MANUAL PUNCH: Se lleva a cabo la grabación pinchando manualmente.</p>
Start Point	<p>El compás y el tiempo del compás en que la grabación en bucle o la grabación pinchando empieza</p> <p>* No se puede especificar el Tic.</p>
End Point	<p>El compás y el tiempo del compás en que la grabación en bucle o la grabación pinchando termina.</p> <p>* No se puede especificar el Tic.</p> <p>* La duración mínima del bucle es de cuatro negras.</p>

- * Una vez realizada la grabación en bucle, los puntos del bucle (p. 95) se ajustarán automáticamente a la zona grabada.

- * También puede efectuar ajustes del bucle pulsando SONG RECORDER [LOOP].

Grabar una Canción (Pista MIDI)

Utilizar la Grabación Auto-Pinchado

Debe especificar de ante mano la zona (puntos de pinchado) en la que tendrá lugar la grabación. Esto resulta cómodo cuando desea regrabar un error. Al iniciar la grabación, se reproducirá la canción. Al llegar al punto de pinchado, la reproducción cambiará a modo grabación.

1. En la ventana MIDI Rec Standby (Real Time), ajuste el parámetro Loop/Punch en "AUTO PUNCH."
2. Ajuste los parámetros Start Point/End Point para indicar los puntos de pinchado deseados.
3. Vaya a un punto un compás delante del punto de inicio (Start Point) especificado y pulse [PLAY] o [F6 (START)].
La canción empezará a sonar. La grabación se iniciará en el punto especificado por el parámetro Start Point. La reproducción se reanudará en el punto especificado en el parámetro End Point.
4. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

Utilizar la Grabación Pinchando Manualmente

La grabación tendrá lugar (borrando los datos existentes) en la zona que especifica pulsando el botón o pisando el pedal. Resulta cómodo cuando desea regrabar más de una zona con errores. La canción sonará al iniciar la grabación. Al pulsar un botón o pisar un pedal, la reproducción cambiará al modo de grabación y se reanudará cuando vuelva a pulsar el botón o pisar el pedal. Al pulsar el botón o pisar el pedal, puede alternar entre los modos de grabación y de reproducción.

TIP

Si desea utilizar el pedal conectado al jack PEDAL CONTROL para especificar la zona para la grabación, primero debe ajustar el parámetro Control Pedal Assign en "PUNCH IN/OUT" (p. 72).

1. En la ventana MIDI Rec Standby (Real Time) ajuste el parámetro Loop/Punch en "MANUAL PUNCH."
2. Pulse [PLAY] o [F6 (START)].
Empieza la reproducción de la canción y se muestra la ventana Realtime Rec Control.
3. En el punto en el que desea iniciar la grabación, pulse [F3 (PUNCH IN)] o bien, pise el pedal.
La reproducción se detiene y se cambia al modo grabación.
4. En el punto en el que desea detener la grabación, pulse otra vez [F3 (PUNCH OUT)] o bien, pise el pedal.
Se vuelve al modo reproducción.
5. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

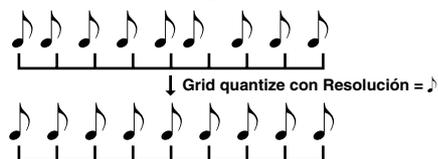
Corregir la Precisión Rítmica de su Interpretación al Grabar (Recording Quantize)

La función Quantize corrige automáticamente las imprecisiones rítmicas de su interpretación en el teclado. Puede cuantificar mientras graba una grabación a tiempo real.

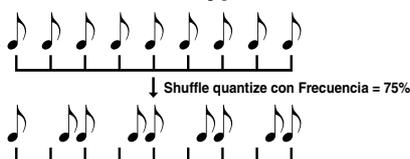
Ajuste los siguientes parámetros de grabación además de los ajustes básicos detallados en el paso 3 de **Funcionamiento Básico de la Grabación a Tiempo Real** (p. 88).

Parámetro	Valor	Explicación
Input Quantize	OFF, GRID, SHUFFLE	OFF: No se aplica la cuantificación durante la grabación. GRID: Grid Quantize se aplica mientras graba. Use esta función cuando desea que los ritmos sean precisos como por ejemplo cuando graba percusión o bajo. SHUFFLE: Shuffle Quantize se aplica al grabar. Use esta función cuando desea que el ritmo sea de "shuffle" o de "swing".
Cuando "Input Quantize" es "GRID"		
Grid Resolution		Intervalo de tiempo de Cuantificación Seleccione la nota más corta que habrá en la gama en la que va a aplicar Grid Quantize.
Grid Quantize Strength	0-100%	Grado en el que las notas se ajustarán a los intervalos rítmicos especificados por Grid Resolution Con un ajuste de "100%," las notas se corrigen con precisión al intervalo rítmico del parámetro Grid Resolution. Con un ajuste de "0%," no habrá rectificación alguna.
Cuando "Input Quantize" es "SHUFFLE"		
Shuffle Resolution		Intervalo de tiempo de Cuantificación
Shuffle Quantize	0-100%	Grado en el que se alejarán los tiempos débiles de los tiempos fuertes especificado por Shuffle Resolution Con un ajuste de "50%," el tiempo débil se encontrará exactamente en el centro entre los dos tiempos fuertes adyacentes. Con un ajuste de "0%," el tiempo débil se desplaza al mismo intervalo rítmico que el tiempo fuerte anterior. Con un ajuste de "100%," el tiempo débil se desplaza al mismo intervalo rítmico que el tiempo fuerte posterior.

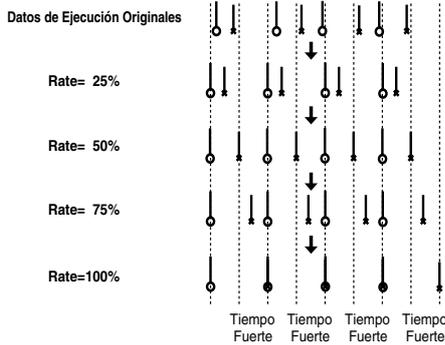
Cuando Quantize Type es "GRID"



Cuando Quantize Type es "SHUFFLE"



Rate:



Seleccionar los Datos del Secuenciador que van a Grabarse (Recording Select)

Al utilizar la grabación a tiempo real, normalmente se grabarán todos los datos del secuenciador. Si desea evitar grabar un tipo específico de datos, ajuste Recording Select en "OFF."

1. Pulse [REC].

2. Pulse [F5 (REC SELECT)].

Se muestra la ventana Recording Select.



3. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para seleccionar los datos del secuenciador (mensajes MIDI) que van a grabarse.

Mensajes MIDI	Explicación
Note	Representa notas.
Control Change	Aplica varios efectos como la modulación o la expresión.
Program Change	Seleccionar sonidos.
System Ex	Utilizado para efectuar ajustes propios del JUNO-G, como ajustes de los parámetros de sonido.
Channel After	Aplica aftertouch a un canal MIDI.
Poly After	Aplica aftertouch a teclas individuales.
Pitch Bend	Cambia la afinación.

4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para añadir una marca de verificación (✓).

El mensaje se graba si asigna una marca de verificación (✓) y no se graba si quita la marca.

- [F4 (ALL ON)]: Se graban todos los datos del secuenciador.
- [F5 (ALL OFF)]: No se graban los datos del secuenciador.

5. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana Recording Select.

Borrar los Datos No Deseados al Grabar (Realtime Erase)

Realtime Erase es una función que sirve para borrar los datos no deseados durante la grabación a tiempo real. Resulta especialmente útil durante la grabación en bucle dado que permite borrar datos sin detener la grabación.

* Realtime Erase puede ser utilizado sólo si se ajusta Recording Mode en "MIX."

1. Inicie la Grabación a Tiempo Real (p. 88).

Se muestra la ventana Realtime Rec Control.

2. Pulse [F4 (ERASE)].

Se muestra la ventana Realtime Erase.



3. Borre los datos no deseados.

- Para borrar todos los datos, pulse [F5 (ALL NOTE)]. Se borrarán los datos hasta que deje de pulsar el botón.
- Para borrar las notas correspondientes a una tecla específica, mantenga pulsada esa tecla. Se borrarán los datos hasta que deje de pulsar la tecla.
- Para borrar las notas de una gama específica de teclas, mantenga la tecla más alta y la más grave de la gama. Se borrarán los datos hasta que deje de pulsar esas teclas.

4. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana Realtime Erase.

Volverá al estado normal de grabación.

Grabar Arpeggios Alineados a los Compases del Grabador de Canciones

Al grabar arpeggios a tiempo real, puede sincronizar el arpeggio en cuestión con el inicio/finalización del grabador de canciones.

Para más detalles, vea Interruptor Arp/Rhythm Sync (p. 162).

Escuchar Sonidos o Frases Mientras Graba (Función Rehearsal)

La función Rehearsal (Ensayo) permite detener temporalmente la grabación durante la grabación a tiempo real. Resulta útil cuando desea escuchar el próximo sonido que va a utilizar o para practicar la frase que desea grabar.

1. Inicie la grabación a tiempo real (p. 88).

Se muestra la ventana Realtime Rec Control.

2. Pulse [F5 (REHEARSAL)] o [REC].

El indicador [REC] parpadea indicando que está en modo ensayo. En este estado no se grabará nada al tocar el teclado.



3. Para volver al modo grabación, pulse [F5 (REHEARSAL)] o [REC] otra vez.

Entrar Datos Por Pasos Individuales (Grabación Por Pasos)

La grabación por pasos es el método en el que se entran notas y silencios individualmente como si los estuviera escribiéndolos en un pentagrama.

Entrar Notas y Silencios

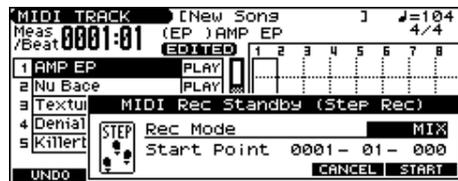
1. Cerciórese de haber realizado los preparativos para la grabación tal como se detalla en “Antes de Grabar una Nueva Pista MIDI” (p. 87).

TIP

Si desea grabar en una canción existente, cárguela en la Canción Temporal. (p. 115). A continuación, pulse SONG RECORDER [BWD] o [FWD] para especificar el compás en el que desea iniciar la grabación. El compás en el que se iniciará la grabación se indica con la letra “M=” en la parte superior derecha de la pantalla PLAY.

2. Pulse dos veces [REC] o mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [REC].

Parpadea el indicador [REC] y se muestra la ventana MIDI Rec Standby (Step Rec).

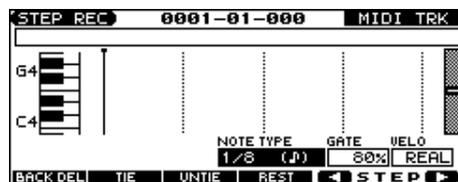


3. Efectúe los ajustes para la grabación por pasos. Use [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el parámetro deseado y utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustarlo.

Parámetro	Explicación
Rec Mode	Selecciona cómo se ejecutará la grabación. MIX: Se realiza una Grabación Mezclada. Si un performance ha sido grabado anteriormente en la pista destino de la grabación, se añadirá la nueva grabación al performance existente sin borrarlo. Normalmente se utiliza esta manera de grabar. REPLACE: Se realiza una grabación de Reemplace. Si una ejecución ha sido grabada en la pista destino de la grabación, ésta se borra a medida que vaya grabando la nueva ejecución. Utilice este método si desea regrabar.
Start Point	Especifica el punto (compás-tiempo del compás-tic) en el que empezará la grabación.

4. Pulse [F6 (NOTE)] o [PLAY].

Se ilumina el indicador [REC] y se muestra la pantalla STEP REC.



5. Especifique la nota que desea entrar. Use [◀] [▶] para seleccionar el parámetro deseado.

Parámetro	Valor	Explicación
Note Type	Note (p. 93)	Especifique la duración de las notas que desea entrar, en términos de valor de nota. La duración del valor de nota indica la duración de un mensaje de nota activada hasta el siguiente.
Gate Time	1–100%	Especifique la proporción del tiempo de puerta relativo a Note Type. El tiempo de puerta es la distancia entre un mensaje de nota activada y el siguiente. Especifique un valor más bajo si desea que las notas suenen staccato o un valor más alto si desea que suenen tenuto o con un ligado. Normalmente, debe ajustarlo más o menos en “80%.”
Input Velo	REAL, 1–127	Especifique la fuerza con que se va a tocar la nota. Si desea que sea la fuerza que utiliza en realidad, seleccione “REAL.” Si no, utilice los ajustes de p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90, o f (forte)=120 como guía general.

6. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para efectuar el ajuste.

7. Pulse [F5] o [F6] para desplazarse hasta el punto deseado y pulse una tecla del teclado.

Al pulsar una tecla, la posición de entrada avanzará según el valor especificado para el parámetro Note Type. Las opciones de velocidad se muestran en forma de gráfico de barras.

Puede utilizar los botones de funciones para llevar a cabo las siguientes operaciones.

Botón	Explicación
F1 (BAK DEL)	Cancela la nota entrada anteriormente.
F2 (TIE)	Extienda la duración de la nota entrada anteriormente hasta la del nuevo ajuste.
F3 (UNTIE)	Cancela la ligadura (TIE) anterior.
F4 (REST)	Entra un silencio. Primero ajuste el parámetro Note Type a una duración idéntica a la del silencio que desea entrar y después pulse [F4 (REST)].
[SHIFT] + [F6 (VIEW)]	Sirve para cambiar de tipo de visualización en la pantalla STEP REC (Piano Roll ↔ Event List)

8. Repita los pasos anteriores para seguir entrando datos.

TIP

Se conserva el valor anterior de cada parámetro. Esto significa que si desea utilizar los mismos ajustes que con la nota anterior, no será necesario modificar los ajustes. Una vez haya ajustado el parámetro Gate Time y Input Velocity, normalmente no será preciso modificarlos, así que todo cuanto tendrá que hacer es ajustar el parámetro Step Time y especificar la afinación (el nombre) de cada nota.

MEMO

No se finalizará la nota mientras mantiene pulsado la tecla. Esto significa que podrá modificar los distintos parámetros de la nota (Note Type, Gate Time, Input Velo).

9. Una vez terminado el proceso de grabación, pulse [STOP].

Se apaga el indicador [REC].

Entrar un Acorde

Toque el acorde. El cursor se desplazará hasta el siguiente paso al dejar de pulsar las teclas.

Mover el punto de entrada

Al pulsar [F6 (▶)], desplazará hacia delante el punto de entrada de acuerdo con el valor actual del parámetro Note Type.

Al pulsar [F5 (◀)], desplazará hacia atrás el punto de entrada de acuerdo con el valor actual del parámetro Note Type.

Desplazar la zona de visualización

Al pulsar [▲] [▼], desplazará hacia arriba o abajo la zona de visualización de las notas.

Relación entre la Duración del Valor de la Nota y el Tiempo de Puerta

La correlación entre la duración del valor de la nota y el tiempo de puerta se muestra a continuación. Dado que el grabador de canciones del JUNO-G emplea TPQN (Tics Por Negra; es decir la resolución) de 480, una negra equivale a 480 tics.

Nota	Tiempo de Puerta
	30
	40
	45
	60
	80
	90
	120
	160
	180
	240
	320
	360
	480
	640
	720
	960
	1920
	3840

MEMO

El tiempo de puerta que se graba en la grabación por pasos será el valor original del tiempo de puerta multiplicado por el valor del parámetro Gate Time. Por ejemplo, si el parámetro Gate Time se ajusta a “80%, al entrar una negra significa que el tiempo de puerta será $480 \times 0.8=384$.

Editar una Canción (Pista MIDI)

Este capítulo explica el procedimiento para editar una canción (MIDI pista).

Cargar la Canción que Desea Editar

Si desea editar una canción, primero tiene que cargarla en la Zona Temporal.

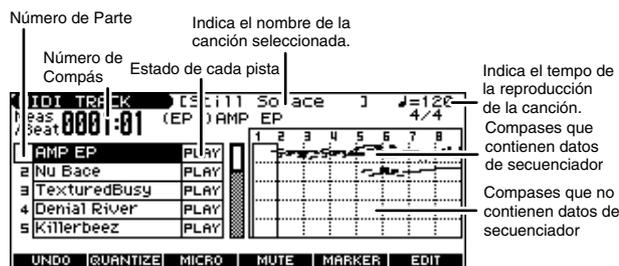
La Canción Temporal se pierde si apaga la unidad o carga otra canción en la Zona Temporal. Si la Zona Temporal contiene una canción que desea conservar, debe guardarla en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria.

cf.

Para más detalles acerca de cómo cargar la canción que desea editar, vea **Cargar y Hacer Sonar una Canción (Load Play)** (p. 84).

La Pantalla MIDI TRACK

El JUNO-G es capaz de grabar datos procedentes de canales MIDI múltiples. Esta pantalla muestra en forma de gráfico los datos de nota en cada canal. La altura de la barra indica la afinación de la nota y la largura de la barra su duración.



Reproducir Canciones con una Pista Específica Enmudecida (MIDI Track Mute)

cf.

Para más detalles acerca de cómo cargar la canción que desea editar, vea **Reproducir Canciones con un Instrumento Específico Enmudecido** (p. 85).

Asignar Marcadores en una Canción

Puede añadir marcadores a los compases deseados dentro de una canción. Esto resulta cómodo para controlar visualmente secciones de una canción y también puede asistirle al editar una canción dado que permite saltar rápida y fácilmente al marcador que especifique.

Asignar un Marcador

Puede asignar hasta dieciséis puntos de marcador en cada canción.

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK**.
2. Pulse **[F5 (MARKER)]**.
Se muestra la ventana **Edit Marker List**.

3. Pulse **[F3 (SET)]** para añadir un marcador al principio del compás en el que se encuentra en ese momento.

Puede asignar el marcador de esta manera incluso mientras escucha la reproducción de la canción.

* Mientras la canción esté parada, podrá utilizar **SONG RECORDER [BWD] [FWD]** para desplazarse de compás en compás.

4. Pulse **[F6 (CLOSE)]** para cerrar la ventana

Desplazarse hasta los marcadores

Utilice el siguiente procedimiento para cambiar a la posición en la canción donde se encuentra el marcador.

1. En la pantalla **MIDI TRACK**, pulse **[F5 (MARKER)]**.
Se muestra la ventana **Edit Marker List**.
2. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC] [▲] [▼]** para seleccionar el marcador al que desea desplazarse.
Se desplazará hasta el marcador especificado.

TIP

Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **[BWD]** o **[FWD]** para saltar hasta el marcador anterior o el marcador posterior.

3. Pulse **[F6 (CLOSE)]** para cerrar la ventana

Suprimir un marcador

De la siguiente manera puede suprimir un marcador.

1. En la pantalla **MIDI TRACK**, pulse **[F5 (MARKER)]**.
Se muestra la ventana **Edit Marker List**.
2. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC] [▲] [▼]** para seleccionar el marcador que desea suprimir.
3. Pulse **[F4 (CLEAR)]**.
Se suprime el marcador especificado.
4. Pulse **[F6 (CLOSE)]** para cerrar la ventana

Dar nombre a un marcador

De la siguiente manera puede dar nombre a un marcador.

1. En la pantalla **MIDI TRACK**, pulse **[F5 (MARKER)]**.
Se muestra la ventana **Edit Marker List**.
2. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC] [▲] [▼]** para seleccionar el marcador cuyo nombre desea cambiar.
3. Pulse **[F5 (NAME)]** o **[▶]**.
El cursor se desplaza hacia la derecha.
4. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para seleccionar un nombre.
* Seleccione el nombre de la lista suministrada.
5. Pulse **[F5 (NAME)]**, **[EXIT]** o **[◀]** para finalizar la asignación del nombre.
6. Pulse **[F6 (CLOSE)]** para cerrar la ventana

Especificar la Zona de la Canción que Sonará Repetidamente (Loop Points)

Al utilizar las funciones Loop Play o Loop Recording, podrá utilizar los puntos del bucle especificados aquí para especificar la zona que va a sonar repetidamente como alternativa a repetir el número especificado de compases.

1. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK**.
2. Mantenga pulsado **[SHIFT]** y pulse **SONG RECORDER [LOOP]**.

Se muestra la ventana Loop Play con al función Loop aún desactivada.



- * Si pulsa **[LOOP]** sin mantener pulsado **[SHIFT]**, la función Loop se activará y se abrirá la ventana Loop Play.

3. Desplace el cursor hasta el parámetro deseado y use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para efectuar el ajuste deseado.

Parámetro	Explicación
Repeat Times	Número de repeticiones Valor: INF, 1-99 Si desea que la repetición continúe hasta pulse [STOP] , ajuste este parámetro en "INF."
Start Point (S)	Posición en la que la repetición se iniciará Si pulsa [F3 (START)] , la posición actual de la canción se ajusta como posición inicial.
End Point (E)	Posición en la que la repetición se detendrá Si pulsa [F4 (END)] , la posición actual de la canción se ajusta como posición final. <i>* La posición especificado aquí no se incluye en la zona de repetición.</i>

4. Si pulsa **[LOOP]** haciendo que se ilumine o si pulsa **[F5 (LOOP)]** para añadir una marca de verificación (✓); el bucle se activa.
5. Pulse **[F6 (CLOSE)]** para cerrar la ventana

Alinear la Colocación Rítmica de una Canción (Quantize)

En el capítulo "Grabar una Canción (Pista MIDI)" (p. 87) explicamos la función **Recording Quantize**, que permite cuantificar durante la grabación a tiempo real. De otra manera, también es posible cuantificar una canción grabada anteriormente.

El JUNO-G dispone de la función **Preview** que permite reproducir el resultado de la operación Quantize mientras ajuste los parámetros (antes de llevar a cabo la operación). Esto permite efectuar los ajustes óptimos de Cuantificación.

Función Preview

La función Preview permite escuchar los efectos que tiene la cuantificación antes de fijar los ajustes. Si modifica los valores de los parámetros mientras utiliza la función preview, la próxima vez que utilice esta función, encontrará esos mismos valores ya ajustados. Pruebe distintos ajustes de parámetro para encontrar los que funcionen mejor.

- * No puede aplicar la preview a la reproducción de una pista MIDI enmudecida.
- * No puede modificar el parámetro Quantize Type mientras utiliza la función Preview.

Si pulsa **[PLAY]** en la ventana Quantize para seleccionar el modo Preview. Los dos compases a partir de la posición de la canción en ese momento sonarán repetidamente. La posición de inicio de la preview también puede ser especificado pulsando **[FWD]** o **[BWD]**. Para salir del modo Preview, pulse **[STOP]**.

NOTE

La operación Quantize sólo rectifica la colocación rítmica del momento en el que se ha pulsado la tecla (nota activada) y se ha dejado de pulsarla (nota desactivada). No rectifica ningún otro tipo de datos de secuenciador. Esto significa que si graba junto con las notas mensajes MIDI como los de la gama del bender o de la modulación, al cuantificar, es posible que las notas queden desincronizadas con los mensajes MIDI, lo que fastidiaría la colocación rítmica. Para evitar este problema, sería mejor grabar después los datos que no sean del teclado utilizando una grabación mezclada, etc.

1. Acceda a la pantalla **SONG LIST** y después cargue la canción que desea editar (p. 84).
2. Pulse **EDIT [SONG]** para acceder a la pantalla **MIDI TRACK**.
3. Pulse **[F2 (QUANTIZE)]**.
Se muestra la ventana Quantize.



4. Use **[F3 (▲)] [F4 (▼)]** o **[▲] [▼]** para seleccionar el parámetro y use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para ajustar el valor deseado.

Parámetro	Valor	Explicación
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI de las notas que va a cuantificar ALL: Cuantifica todas las notas. Ch 1-16 Cuantifica sólo las notas de un canal MIDI específico.

Editar una Canción (Pista MIDI)

Parámetro	Valor	Explicación
Measure	0001-	Gama de compases a cuantificar Si ajusta "For" en "ALL," especifica todos los compases.
For	1-ALL	
Quantize Type	GRID, SHUFFLE, TEMPLATE	(Vea más abajo.)
<p>Cuando "Quantize Type" es "GRID"</p> <p>Dado que las notas se ajustan a la colocación rítmica de un valor de nota específico, puede utilizar este ajuste cuando desea que el bajo o la percusión suenen con un ritmo preciso.</p>		
Resolution		Intervalo de tiempo de Cuantificación Seleccione la nota más corta que habrá en la gama en la que va a aplicar Grid Quantize.
Strength	0-100%	Grado en el que las notas se ajustarán a los intervalos rítmicos especificados por Resolution
<p>Con un ajuste de "100%," las notas se corrigen con precisión al intervalo rítmico del parámetro Resolution. Con un ajuste de "0%," no habrá rectificación alguna.</p>		
<p>Cuando "Quantize Type" es "SHUFFLE"</p> <p>Utilícelo cuando desea un ritmo de "shuffle" o de "swing".</p>		
Resolution		Intervalo de tiempo de la cuantificación
Rate	0-100%	La distancia entre el tiempo débil especificado en Resolution y el tiempo fuerte que le sigue inmediatamente
<p>Al desplazar la colocación de un tiempo fuerte, puede crear un aire de "swing". Con un ajuste de "50%," el tiempo débil se encontrará exactamente en el centro entre los dos tiempos fuertes adyacentes. Con un ajuste de "0%," el tiempo débil se desplaza al mismo intervalo rítmico que el tiempo fuerte anterior. Con un ajuste de "100%," el tiempo débil se desplaza al mismo intervalo rítmico que el tiempo fuerte posterior.</p>		
<p>Cuando "Quantize Type" es "TEMPLATE"</p> <p>El JUNO-G ofrece 71 plantillas de cuantificación. Estas plantillas contienen varios ajustes de cuantificación para lograr el aire rítmico de muchos estilos de música. Seleccione la plantilla que desea para la cuantificación.</p> <p>* Si las notas de los datos del secuenciador son demasiado imprecisos rítmicamente, es posible que Template Quantize no funcione eficazmente de forma que no logrará los resultados deseados. Si fuera el caso, primero aplique Grid Quantize a los datos del secuenciador para rectificar las imprecisiones del ritmo.</p>		
Template	001-071	Plantilla que desea utilizar
Timing	0-100%	La grado en que la nota se acercará al intervalo rítmico de la plantilla Con un ajuste de 100%, la nota coincidirá perfectamente con la plantilla. Con un ajuste de 0%, la nota no se desplaza.
Range Min	0 (C -)	Gama de números de nota a cuantificar También puede especificar la gama de teclas pulsando las teclas del teclado.
Range Max	127 (G9)	

5. Pulse [F6 (EXEC)].

Se muestra un mensaje de verificación.

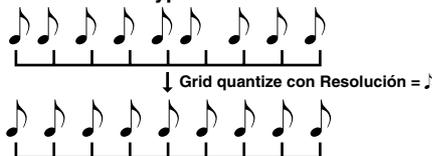
6. Pulse [F6 (EXEC)].

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

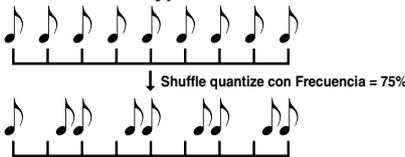
MEMO

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

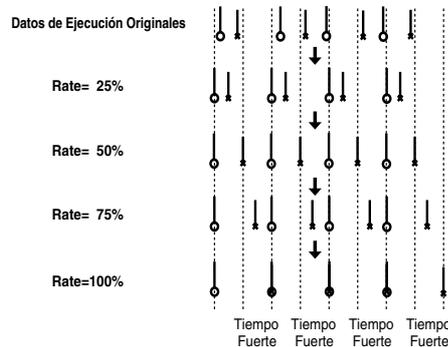
Quando Quantize Type es "GRID"



Quando Quantize Type es "SHUFFLE"



Frecuencia:



Quando Quantize Type es "TEMPLATE"

Lo siguiente es una lista de plantillas.

Nº	Explicación
001	Dance (poca dinámica)
002	Dance (mucha dinámica)
003	Dance (swing ligero)
004	Dance (swing pronunciado)
005	Dance (pulso retrasado, poca dinámica)
006	Dance (pulso retrasado, mucha dinámica)
007	Dance (pulso retrasado, swing ligero)
008	Dance (pulso retrasado, swing pronunciado)
009	Dance (pulso adelantado, poca dinámica)
010	Dance (pulso adelantado, mucha dinámica)
011	Dance (pulso adelantado, swing ligero)
012	Dance (pulso adelantado, swing pronunciado)
013	Fusion (poca dinámica)
014	Fusion (mucha dinámica)
015	Fusion (swing ligero)
016	Fusion (swing pronunciado)
017	Fusion (pulso retrasado, poca dinámica)
018	Fusion (pulso retrasado, mucha dinámica)
019	Fusion (pulso retrasado, swing ligero)
020	Fusion (pulso retrasado, swing pronunciado)
021	Fusion (pulso adelantado, poca dinámica)
022	Fusion (pulso adelantado, mucha dinámica)
023	Fusion (pulso adelantado, swing ligero)
024	Fusion (pulso adelantado, swing pronunciado)
025	Reggae (poca dinámica)
026	Reggae (mucha dinámica)
027	Reggae (swing ligero)
028	Reggae (swing pronunciado)
029	Reggae (pulso retrasado, poca dinámica)
030	Reggae (pulso retrasado, mucha dinámica)
031	Reggae (pulso retrasado, swing ligero)
032	Reggae (pulso retrasado, swing pronunciado)
033	Reggae (pulso adelantado, poca dinámica)

Nº	Explicación
034	Reggae (pulso adelantado, mucha dinámica)
035	Reggae (pulso adelantado, swing ligero)
036	Reggae (pulso adelantado, swing pronunciado)
037	Pops (poca dinámica)
038	Pops (mucha dinámica)
039	Pops (swing ligero)
040	Pops (swing pronunciado)
041	Pops (pulso retrasado, poca dinámica)
042	Pops (pulso retrasado, mucha dinámica)
043	Pops (pulso retrasado, swing ligero)
044	Pops (pulso retrasado, swing pronunciado)
045	Pops (pulso adelantado, poca dinámica)
046	Pops (pulso adelantado, mucha dinámica)
047	Pops (pulso adelantado, swing ligero)
048	Pops (pulso adelantado, swing pronunciado)
049	Rhumba (poca dinámica)
050	Rhumba (mucha dinámica)
051	Rhumba (swing ligero)
052	Rhumba (swing pronunciado)
053	Rhumba (pulso retrasado, poca dinámica)
054	Rhumba (pulso retrasado, mucha dinámica)
055	Rhumba (pulso retrasado, swing ligero)
056	Rhumba (pulso retrasado, swing pronunciado)
057	Rhumba (pulso adelantado, poca dinámica)
058	Rhumba (pulso adelantado, mucha dinámica)
059	Rhumba (pulso adelantado, swing ligero)
060	Rhumba (pulso adelantado, swing pronunciado)
061	Samba (para Pandeiro, etc.)
062	Samba (para Surdo, Timbale)
063	Axe (para Caixa)
064	Axe (para Surdo)
065	Salsa (para Cascala)
066	Salsa (para Conga)
067	Tresillos
068	Quintillos
069	Septillos
070	Septillos sobre dos tiempo
071	tresillos retrasados

* Las plantillas están diseñadas para compases de 4/4. Al aplicarlas a una interpretación con otro tipo de compás, es posible que no obtenga el resultado deseado.

* Los nombres de los estilos son meramente orientativos; no implican que la plantilla en cuestión sea utilizable sólo en el estilo especificado. Puede probar de utilizarlas libremente en otros estilos.

Editar los Datos de Secuenciador en una Gama Especificada (Track Edit)

La función Track Edit permite editar las zonas de datos de secuenciador que especifique.

Funcionamiento Básico de la Edición de Pistas

1. Acceda a la pantalla SONG LIST y cargue la canción que desea editar (p. 94).
2. Pulse EDIT [SONG] para acceder a la pantalla MIDI TRACK.
3. Pulse [F6 (EDIT)].

Se muestra la ventana Track Edit.



4. Pulse [F3 (▲)] [F4 (▼)] o [▲] [▼] para seleccionar la función deseada y después pulse [F6 (SELECT)].

Copiar	Borrar (p. 98)	Suprimir (p. 98)
Insertar (p. 99)	Transportar (p. 99)	



Para detalles acerca de las ventanas de ajuste de cada una de las funciones de edición de pistas, vea las siguientes explicaciones.

5. Ajuste los parámetros para cada función. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta el parámetro deseado y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado. Primero compruebe la zona que se verá afectada por la operación de edición y después, si desea modificarla efectúe las correcciones oportunas.
6. Pulse [F6 (EXEC)].
7. Pulse [F6 (EXEC)].

Se muestra un mensaje de verificación.

Una vez completada la operación, la pantalla mostrará brevemente el mensaje "Completed!"

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

MEMO

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

Editar una Canción (Pista MIDI)

Copiar Frases (Copy)

Esta función copia la zona especificada de datos de secuenciador. Resulta útil para hacer que se repita varias veces la misma frase.

cf.

Para más detalles acerca de los ajuste, vea **Operaciones Básicas de la Edición de Pistas** (p. 97).

Parámetro	Valor	Explicación
Src Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI de los datos de ejecución a copiar
	ALL: Copia todos los datos de secuenciador. Ch 1-16: Copia sólo los datos de secuenciador del canal MIDI especificado. <i>* No puede especificarlo si Status se ajusta en "System Exclusive."</i>	
Src Measure	0001-	Gama de compases fuente de la copia Si ajusta "For" en "ALL," especifica todos los compases.
For	1-ALL	
Dst Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI de los datos de ejecución fuente de la copia
	ALL: Copia todos los datos de ejecución. Ch 1-16: Copia sólo los datos de ejecución del canal MIDI especificado. <i>No puede especificarlo si Status se ajusta en "System Exclusive."</i>	
Dst Measure	0001-END	Compás destino de la copia <i>* Si desea que el destino de la copia se localice justo después del último compás de la canción, ajuste este parámetro en "END."</i>
Copy Mode	MIX, REPLACE	Especifica si se conservan los datos existentes en el destino de la copia al copiar.
	MIX: Combina los datos procedentes de la fuente de la copia con los datos existentes en el mismo destino. REPLACE: Se borran los datos musicales en el destino de la copia (sobrescriben) al copiar datos. Se sobrescriben sólo los datos de secuenciador de los canales MIDI especificados por el parámetro Channel, quedando intactos los datos de los demás canales MIDI.	
Copy Times	1-999	Número de veces que se copian los datos en el destino de la copia
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive	Tipo de datos que van a ser copiados
Cuando "Status" es "Note" o "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Gama de los números de nota que va a ser copiada También puede especificarla pulsando las teclas.
Range Max		
Cuando "Status" es "Control Change"		
Range Min	0-127	Gama de números de controlador que va a ser copiada
Range Max		
Cuando "Status" es "Program Change"		
Range Min	1-128	Gama de números de programa que se va a copiar
Range Max		

* Si ha seleccionado "ALL" para "Src Ch/Part" y "Dst Ch/Part" se copiarán a la vez la pista de tempo, la pista beat y las pistas de audio.

Borrar Datos de Ejecución No Deseados (Erase)

Esta función borra todos los datos de secuenciador dentro de la zona especificada. Dado que silencios reemplacen los datos borrados, habrá el mismo número de compases originales.

cf.

Para más detalles acerca de los ajuste, vea **Operaciones Básicas de la Edición de Pistas** (p. 97).

Parámetro	Valor	Explicación
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI de los datos a borrar
	ALL: Borra todos los datos de secuenciador. Ch 1-16: Borra sólo los datos de secuenciador del canal MIDI especificado. <i>* No puede especificarlo si Status se ajusta en "System Exclusive."</i>	
Measure	0001-	Gama de compases a borrar Si ajusta "For" en "ALL," especifica todos los compases.
For	1-ALL	
Status	ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive	Tipo de datos a borrar
Cuando "Status" es "Note" o "Poly Aftertouch"		
Range Min	0 (C -)-127 (G9)	Gama de los números de nota que va a ser borrada También puede especificarla pulsando las teclas
Range Max		
When "Status" is "Control Change"		
Range Min	0-127	Gama de números de controlador a borrar
Range Max		
When "Status" is "Program Change"		
Range Min	1-128	Gama de números de programa a borrar
Range Max		

* Si ha seleccionado "ALL" para "Src Ch/Part" y "Dst Ch/Part" se borrarán a la vez la pista de tempo, la pista beat y las pistas de audio

Suprimir Compases No Deseadas (Delete)

Esta función suprime la zona especificada de datos de secuenciador y desplaza los datos subsiguientes para rellenar el hueco. Por eso, el número de compases se verá reducido en relación al número de compases suprimidos.

cf.

Para más detalles acerca de los ajuste, vea **Operaciones Básicas de la Edición de Pistas** (p. 97).

Parámetro	Valor	Explicación
Measure	0001-	Gama de compases que se va a suprimir Si ajusta "For" en "ALL," especificará todos los compases.
For	1-ALL	

* Se borrarán a la vez la pista de tempo, la pista beat y las pistas de audio.

Insertar un Compás en Blanco (Insert)

Esta función introduce compases en blanco en la posición especificada en la canción. Dado que puede ajustar el tipo de compás de los compases en blanco, resulta útil al introducir en medio de una canción una frase con otro tipo de compás.

cf.

Para más detalles acerca de los ajuste, vea **Operaciones Básicas de la Edición de Pistas** (p. 97).

Parámetro	Valor	Explicación
Measure	0001-END	Posición del compás en el que va a introducirse los compases en blanco
For	1-	Número de compases en blanco
Beat	Numerator: 1-32 Denominator: 2, 4, 8, 16	En general, el tipo de compás del compás inmediatamente delante de los compases en blanco se utiliza como tipo de compás de estos. Para cambiar el tipo de compás de los compases en blanco a introducir, utilice este parámetro. <i>* Puede especificar el valor de Beat sólo cuando ha ajustado "Track" en "TRK ALL."</i>

* Los compases en blanco se introducen a la vez también en la pista de tempo, la pista beat y las pistas de audio.

Transposición De Tonalidad (Transpose)

Transporta la afinación de las notas dentro de una zona específica sobre una gama de semitonos de +/-127. Utilice esta función para modular de una tonalidad a otra en una canción o para transportar la canción entera.

cf.

Para más detalles acerca de los ajuste, vea **Operaciones Básicas de la Edición de Pistas** (p. 97).

Parámetro	Valor	Explicación
Ch/Part	ALL, Ch 1-16	Canal MIDI de las notas a transportar ALL: Transporta todas las notas. Ch 1-16: Transporta sólo las notas del canal MIDI especificado.
Measure	0001-	Gama de compases a transportar Si ajusta "For" en "ALL," especificará todos los compases.
For	1-ALL	
Range Min	0 (C -) -127 (G9)	Gama de los números de nota que va a ser transportada También puede especificarla pulsando las teclas.
Range Max		
Bias	-127- +127	Cantidad de transposición en pasos de un semitono Ajuste un valor positivo "+" para subir la afinación o uno negativo "-" para bajarla.

Si Desea Bajar el Sonido del Bajo una Octava...

Si toca el bajo una octava más alta que la indicada en el pentagrama, utilice la función Transpose para bajarlo a una octava.

Para bajar el sonido del bajo una octava, ajuste el parámetro Range en "Lowest-Highest" para la parte del bajo y ajuste el parámetro Bias en "-12."

Si Desea Cambiar de Sonido de Percusión...

También puede utilizar la función Transpose para cambiar de sonido de percusión.

Pongamos a modo a ejemplo que Vd. desea cambiar de una conga a un tom. Si el sonido de conga está asignado a la tecla, y el de tom a la tecla C3, ajuste el parámetro Range en "D4-D4" y el parámetro Bias en "-14."

Editar Ítemes Individuales de los Datos de Secuenciador (Micro Edit)

Micro Edit permite editar ítemes individuales de los datos de secuenciador grabados en una canción como, por ejemplo mensajes MIDI y datos de tempo.

* Si desea editar una canción, primero debe cargarla en la Zona Temporal (p. 94).

Editar Datos de Secuenciador (Procedimiento Básico de Microscope)

Acceda a la pantalla Microscope si desea ver los datos de secuenciador grabados en las canciones. Cada línea indica la posición (compás-tiempo de compás-tic) en la que están grabados los datos de secuenciador y los datos grabados en esa posición.

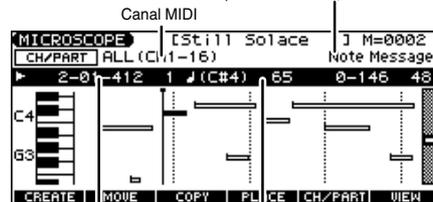
1. Cargue la canción que contiene los datos de secuenciador que desea ver/editar (p. 115).

2. Pulse [F3 (MICRO)].

Se muestra la pantalla MICROSCOPE.

Pulse [▲] [▼] para ver los datos de secuenciador.

Muestra los datos de parámetro en la posición del cursor

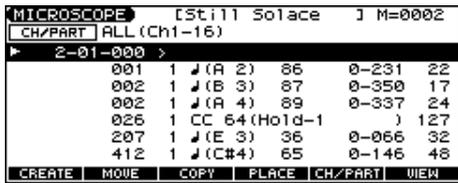


Datos de secuenciador

Posición de los datos de secuenciador (compás-tiempo de compás-tic)

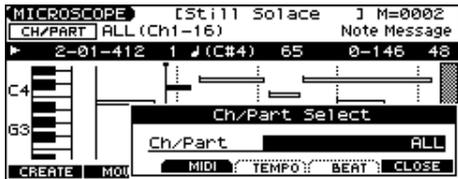
* Cada vez que pulse [F6 (VIEW)], alternará entre las dos pantallas. (Piano Roll ↔ Event List)

Editar una Canción (Pista MIDI)



3. Pulse [F5 (CH/PART)].

Se muestra la ventana Ch/Part Select.



4. Seleccione la pista cuyos datos de ejecución desea ver o editar.

• [F3 (MIDI)]: MIDI track

Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para efectuar su selección.

ALL: Pistas de todos los canales MIDI

Ch1–Ch16: La pista del canal MIDI especificado

• [F4 (TEMPO)]: La pista de tempo

• [F5 (BEAT)]: La pista Beat



Para obtener una explicación de cada uno de los tipos de datos de secuenciador, vea “Los Datos de Secuenciador Manejados por la Pista MIDI”.

5. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana

6. Use [▲] [▼] o el dial VALUE para seleccionar los datos de ejecución que desea editar.

7. Pulse [◀] [▶] para seleccionar el parámetro que desea editar.

8. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor deseado.



Al editar el parámetro Note Number de los datos de nota o los datos de aftertouch polifónico, también puede especificar el valor tocando una tecla en el teclado.

- Al pulsar [ENTER], los datos de secuenciador mostrados en ese momento en la posición indicada por “▶” se transmitirán por el conector MIDI OUT. En el caso de un mensaje de nota, la nota sonará si pulsa [ENTER].



Si desea editar un mensaje de sistema exclusive, vea “Editar un Mensaje de Sistema Exclusive”.

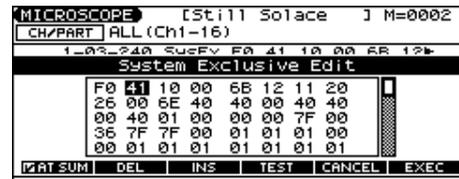
9. Para cerrar la pantalla MICROSCOPE, pulse [EXIT].

Editar un Mensaje de Sistema Exclusive

1. Use [▲] [▼] o el dial VALUE para seleccionar el mensaje de sistema exclusive que dese editar.

2. Pulse [▶].

Se muestra la pantalla System Exclusive Edit.



3. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta los datos que desea editar.

4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para editar el valor.

- Si desea añadir datos entre “F0” y “F7,” desplace el cursor hasta esa posición y pulse [F3 (INS)]. Se introducirá un valor de “00”. Cámbielo al valor deseado.
- Para suprimir los datos, desplace el cursor hasta la posición deseada y pulse [F2 (DEL)].

5. Al terminar de editar, pulse [F6 (EXEC)] para finalizar los valores del mensaje de sistema exclusive.

- * Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].



Si desea no conservar los cambios realizados en el mensaje de sistema exclusive y volver a la pantalla MICROSCOPE, pulse [EXIT].

- En el caso de un mensaje de sistema exclusive de tipo IV de Roland, el checksum puede calcularse automáticamente al finalizar los valores. Si no desea calcular automáticamente el checksum, pulse [F1 (AT SUM)] para quitar la marca de verificación (✓).
- Al pulsar [F4 (TEST)], el mensaje de sistema exclusive que ha editado se transmitirá desde el conector MIDI OUT.

Datos de Secuenciador Manejados por la Pista MIDI

Las pistas MIDI pueden grabar los siguientes siete tipos de datos de secuenciador. La posición grabada (compás-tiempo de compás- tic) se muestra a la izquierda de cada ítem de datos y el número del canal MIDI se muestra al lado de éste primero.

Note (♪)

Estos mensajes MIDI representan notas. Desde la izquierda, los parámetros son Note Number, que indica el nombre de la nota; On Velocity, que especifica la fuerza utilizada para pulsar la tecla; Duration, que especifica la duración de la nota; y Off Velocity, que determina la velocidad con que se deja de pulsar la tecla.

Program Change

Este mensaje MIDI sirve para cambiar de sonido. El número de programa (PC#) selecciona el sonido.

Control Change

Este mensaje MIDI aplica varios efectos como modulación o expresión. El número de controlador (CC#) selecciona la función y el valor especifica la profundidad del efecto.

Pitch Bend

Este mensaje MIDI cambia la afinación. El valor especifica la cantidad de cambio en la afinación.

Poly Aftertouch

Este mensaje MIDI aplica aftertouch a notas individuales. Desde la izquierda los parámetros son: Note Number que especifica la tecla y Value que especifica la profundidad del aftertouch.

Channel Aftertouch

Este mensaje MIDI aplica aftertouch a un canal MIDI íntegro. El valor especifica la profundidad del aftertouch.

System Exclusive

Se trata de mensajes MIDI utilizados para realizar ajustes propios del JUNO-G, como ajustes de sonido. Entre datos entre "F0" y "F7."

Datos Manejados por la Pista de Tempo

La Pista de Tempo graba datos de tempo para la canción.

Tempo Change

Estos datos especifican el tempo. La canción sonará según el "Valor" del cambio de tempo.

El valor mostrado en forma de "♪ = **" representa el tempo en el que la canción se reproducirá en realidad y sólo puede modificarse en la pantalla PLAY de cada modo.

- * Si el valor del cambio de tempo difiere del tempo de la reproducción, esto significa que el tempo de la reproducción ha sido modificado provisionalmente. En otras palabras, dado que el cambio del tempo no ha sido sobrescrito, este ajuste se perderá si selecciona otra canción o si apaga la unidad. Si desea reproducir la canción a este tempo la próxima vez también, debe volver a guardar la canción en el disco. Esto sobrescribirá el valor del cambio de tempo de para que coincida con el valor de la reproducción.

Datos Manejados por la Pista Beat

La pis Beat sirve para grabar los datos del tipo de compás.

Beat Change

Especifica el tipo de compás (Beat).

Ver los Datos de Secuenciador (View Select)

Como la pista MIDI contiene una gran cantidad de datos de secuenciador, es posible que la visualización sea confuso y difícil de leer. Por esta razón, el JUNO -G permite especificar el(los) tipo(s) de datos de secuenciador que se muestra en la pantalla. Resulta útil cuando desea comprobar o editar un solo tipo de datos.

1. Acceda a la pantalla MICROSCOPE.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F5 (VIEW SEL)].

Se muestra la ventana View Select .



3. Use [▲] [▼] [◀] [▶] para seleccionar los datos de secuenciador que se van a mostrar.

Note	System Exclusive	Poly Aftertouch
Program Change	Pitch Bend	Channel Aftertouch
Control Change		
CC Select		
Especifica el número del controlador que se va a mostrar.		

4. Pulse [INC] o [DEC] para cambiar.

Se muestra el mensaje si ha asignado una marca de verificación (✓) y no se muestra si no la quita.

- [F1 (NOTE)]: Note
- [F2 (CC)]: Control Change
- [F3 (BEND)]: Pitch Bend
- [F4 (ALL ON)]: Se muestran todos los datos de secuenciador
- [F5 (ALL OFF)]: No se muestran los datos de secuenciador

5. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana View Select.

Introducir Datos de Secuenciador (Create)

Puede introducir datos de secuenciador nuevos en la posición deseada de una pista MIDI.



Para detalles acerca de los datos de secuenciador que puede introducir vea, **Datos de Secuenciador Manejados por las Pistas MIDI** (p. 100).

1. Acceda a la pantalla MICROSCOPE para la pista en la que desea introducir datos

2. Pulse [F1 (CREATE)].

Se muestra la ventana Create Event .

3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar los datos que van a insertarse.

4. Pulse [F6 (EXEC)] para insertar los datos de performance.

Los datos introducidos tendrán los valores de parámetro por defecto así que, edítelos como sea preciso.



Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

Borrar Datos de Secuenciador (Erase)

Si lo desea, puede borrar un solo evento individual de datos de secuenciador. También puede utilizar la misma operación para borrar ítems individuales de datos de la pista de tempo o la pista beat.

* No es posible borrar el cambio de tempo localizado al principio de la pista de tempo, el cambio de tipo de compás localizado al principio de la pista beat.

1. **Acceda a la pantalla MICROSCOPE para la pista de la que desea borrar los datos.**
2. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar los datos que desea borrar.**
3. **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (ERASE)] para borrar los datos de secuenciador.**

TIP

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

Mover Datos de Secuenciador (Move)

Puede mover un ítem individual de datos de secuenciador a otra posición. Los datos grabados en la pista de tempo o la pista beat también pueden ser movidos de la misma manera.

* No es posible mover el cambio de tempo localizado al principio de la pista de tempo, el cambio de tipo de compás y la armadura localizadas al principio de la pista beat.

1. **Acceda la pantalla MICROSCOPE para la pista cuyos datos desea mover.**
2. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar los datos que desea mover.**
3. **Pulse [F2 (MOVE)].**
Se muestra la ventana Move Event.
4. **Pulse [◀] [▶] para mover el cursor hasta los campos “Meas (compás),” “Bt (tipo de compás)” y “Tick” .**
5. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar la posición a la que desea mover los datos.**
6. **Pulse [F6 (EXEC)] para mover los datos.**

TIP

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

Copiar Datos de Secuenciador (Copy)

Puede copiar los datos de secuenciador en la posición deseada. Esto resulta cómodo cuando desea utilizar los mismos datos de secuenciador en posiciones múltiples. Los datos grabados en la pista de tempo o en la pista beat también pueden ser copiados de esta forma.

1. **Acceda a la pantalla MICROSCOPE para la pista cuyos datos desea copiar.**
2. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar los datos que desea copiar.**
3. **Pulse [F3 (COPY)].**
4. **Pulse [F4 (PLACE)].**
Se muestra la ventana Place Event.
5. **Pulse [◀] [▶] para mover el cursor hasta los campos “Meas (compás),” “Bt (tipo de compás)” y “Tick” .**
6. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar la posición en la que desea copiar los datos.**
7. **Pulse [F6 (EXEC)] para pegar los datos.**

TIP

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

Cambiar el Tempo En Medio de la Canción

Si desea cambiar el tempo en medio de la canción, introduzca un Nuevo Cambio de Tempo en la pista de tempo. La canción sonará con el tempo según la posición en la que ha introducido el cambio de tempo.

- * Si desea crear cambios de tempo graduales como ritardando o acelerando, será más cómodo hacerlo con la función Tempo Recording (p. 89).
- * Si desea hacer que una canción íntegra sea más rápida o más lenta, cambie el tempo de la reproducción en una de las pantalla PLAY.

1. **Desde la pantalla MICROSCOPE, pulse [F5 (CH/PART)].**
Se muestra la ventana Ch/Part Select.
2. **Pulse [F4 (TEMPO)] y después pulse [F6 (CLOSE)].**
3. **Pulse [F1 (CREATE)].**
Se muestra la ventana Create Event .
4. **Pulse [F6 (EXEC)].**
Se muestra la ventana Create Position.
5. **Pulse [◀] [▶] para mover el cursor hasta los campos “Meas (compás),” “Bt (tipo de compás)” y “Tick” .**

6. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el punto en el que entrarán los datos.
7. Pulse [F6 (EXEC)] para introducir los datos del cambio de tempo.
8. Se especifica un valor por defecto para el cambio de tempo introducido, así que pulse [▶] y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el valor como precise.

TIP

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

Cambiar de Tipo de Compás En Medio de una Canción

Si desea cambiar el tipo de compás en medio de una canción, introduzca un nuevo Beat Change. La canción se reproducirá utilizando el tipo de compás de los compases que siguen el cambio de tipo de compás introducido.

1. Desde la pantalla MICROSCOPE, pulse [F5 (CH/PART)].
Se muestra la ventana Ch/Part Select.
2. Pulse [F5 (BEAT)] y después pulse [F6 (CLOSE)].
3. Pulse [F1 (CREATE)].
Se muestra la ventana Create Event.
4. Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra la ventana Create Position.
5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el punto en el que entrarán los datos.
6. Pulse [F6 (EXEC)] para introducir los datos del cambio de tipo de compás.
7. Se especifica un valor por defecto para el tipo de compás introducido, así que pulse [▶] y se el dial VALUE o [INC] [DEC] para cambiar el valor como desee.

TIP

Si no queda satisfecho con el resultado de la ejecución de esta función, pulse [F1 (UNDO)] en la pantalla MIDI TRACK para recuperar el estado anterior a la grabación (Undo). Una vez efectuado el Undo, podrá utilizar Redo para recuperar el estado anterior. Después de ejecutar un Undo, podrá ejecutar un Redo volviendo a efectuar todo el proceso.

NOTE

No es posible cambiar el tipo de compás en medio de un compás. Debe cambiar el tipo de compás al principio del compás.

TIP

Si desea cambiar el tipo de compás desde un compás que está detrás del final de la canción, o si está de acuerdo con cambiar la duración de la canción, encontrará que es más fácil utilizar la función de edición de pistas Insert (p. 99).

Asignar un Nombre a una Canción (Song Name)

Puede asignar un nombre a las canciones o editar el nombre de canción ya existente. El nombre de canción es independiente del nombre de archivo asignado al guardar la canción en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria. Aunque no es obligatorio asignar una nombre de canción, éste puede constar de hasta 15 caracteres y es una manera cómoda de organizar sus canciones.

* Algunos Archivos MIDI Estándar contienen datos de copyright. No es posible asignar ni modificar el nombre de canción de este tipo de canciones.

1. Acceda a la pantalla MIDI TRACK y cargue la canción a la que desea asignar un nombre (p. 84).
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (UTILITY)].
Se muestra la ventana Song Utility Menu.
3. Pulse [F1 (SONG NAME)].
Se muestra la pantalla SONG NAME.
4. Asigne un nombre de canción a la canción en cuestión. (de hasta 15 caracteres).

cf.

Para más detalles sobre cómo asignar un nombre, vea p. 24.

5. Una vez asignado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].
* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Grabar una Canción (Audio Track)

Antes de Grabar Audio Vía los Jacks AUDIO INPUT

El JUNO-G permite tomar muestras de fuentes de audio como, por ejemplo, aparatos de audio, micrófonos o CDs. Antes de grabar audio de un reproductor de CDs, un micrófono u otra fuente externa conectada a los jacks AUDIO INPUT, siga este procedimiento.

Efectuar Ajustes de AUDIO INPUT (Audio Input Setting)

1. Conecte su reproductor de CDs, micrófono u otra fuente de audio a los jacks AUDIO INPUT localizados en la parte posterior del JUNO-G.

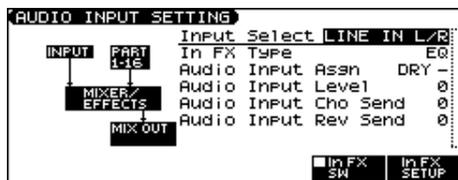
Precauciones al utilizar un micrófono

Según la ubicación del micrófono relativa a los altavoces, puede producirse acoples. Puede solucionarlo:

1. Cambiando la orientación del micrófono.
2. Alejándolos de los altavoces.
3. Bajando el nivel de volumen.

2. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], desplace el deslizador AUDIO IN del SONG RECORDER.

Se muestra la pantalla AUDIO INPUT SETTING.



* También puede acceder a esta pantalla pulsando EDIT [MENU] y seleccionando "6. Input Setting" en la ventana Top Menu.

3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para ajustar el valor.

• Input Select

Especifica la fuente de entrada del sonido que va a muestrear.

Valor

LINE IN L/R: Jacks INPUT L/R (estéreo)

LINE IN L: Jack INPUT L (mono)

MICROPHONE: Jack INPUT L (mono, nivel de micro)

• Input FX (Efecto) Type

Selecciona el tipo de efecto que se aplicará a la fuente de entrada externa.

Valor: EQ, ENHANCER, COMPRESSOR, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELLER

Al pulsar[F6 (In FX Setup)], la pantalla de ajuste de parámetros para el efecto de entrada seleccionado en ese momento mostrará "Input Effect Setup Settings."

• Audio Input Asgn

Salida destino de la fuente de sonido externa mezclada

Valor

DRY: Sale de los jacks OUTPUT (A) sin pasar por los efectos

MFx: Sale a través de los multiefectos

Al seleccionar "MFx," selecciona cualquiera de los tres multiefectos disponibles (1-3).

• Audio Input Level

Nivel de volumen para el sonido de entrada externa.

Valor: 0-127

* También puede utilizar el deslizador AUDIO IN del SONG RECORDER.

• Audio Input Cho Send

Ajusta la profundidad del chorus que se va a aplicar a la fuente de entrada externa. Ajústelo a "0" si no desea aplicar chorus.

Valor: 0-127

• Audio Input Reverb Send

Ajusta la profundidad de la reverb que se va a aplicar a la fuente de entrada externa. Ajústelo a "0" si no desea aplicar reverb.

Valor: 0-127

5. Pulse [F5 (In FX SW)] (Input Effect Switch) para añadir una marca de verificación; la entrada de audio externo se direcciona a través del efecto de entrada especificado.

Si pulsa [F5 (In FX SW)] para quitar la marca de verificación, la entrada de audio externo no se direcciona a través del efecto de entrada especificado.

6. Haga que suene la fuente de audio externa.

7. Gire el mando | AUDIO INPUT LEVEL localizado en el panel posterior para ajustar el nivel de entrada procedente de la fuente de audio externa.

8. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Ajustes de Configuración del Efecto de Entrada

1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], desplace el deslizador AUDIO IN del SONG RECORDER.

Se muestra la pantalla AUDIO INPUT SETTING

* También puede acceder a esta pantalla pulsando EDIT [MENU] y seleccionando "6. Input Setting" en la ventana Top Menu.

2. Pulse [F6 (In FX SETUP)].

Se muestra la pantalla INPUT FX SETUP.



3. Pulse [▲] [▼] para desplazar el cursor.

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] to set the value.

En esta pantalla de ajuste, puede editar parámetros para el tipo de efecto que ha seleccionado.

* También puede utilizar los mandos SOUND MODIFY 1-4 para editar el valor de los parámetros correspondientes.

• 01: EQUALIZER

Ajusta el timbre de las gamas de frecuencias altas y bajas.

Parámetro	Rango	Explicación
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia central de la gama de frecuencias bajas
Low Gain	-15~+15 dB	Cantidad de realce/corte de las frecuencias bajas
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia central de la gama de frecuencias altas
High Gain	-15~+15 dB	Cantidad de realce/corte de las frecuencias altas

• 02: ENHANCER

Modifica el contenido armónico de la gama de frecuencias altas para añadir transparencia al sonido.

Parámetro	Rango	Explicación
Sens	0-127	Profundidad del efecto enhancer
Mix	0-127	Volumen de los armónicos generados

• 03: COMPRESSOR

Detiene los niveles altos y realiza los niveles bajos para hacer que el volumen general sea más homogéneo.

Parámetro	Rango	Explicación
Attack	0-127	Tiempo en que la señal de entrada excede el umbral hasta que se empieza a comprimir el volumen
Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que se inicia la compresión
Post Gain	0~+18 dB	Nivel del sonido de salida

• 04: LIMITER

Comprime el sonido cuando éste excede el volumen especificado para evitar la distorsión.

Parámetro	Rango	Explicación
Release	0-127	Tiempo entre el momento en que el sonido cae debajo del umbral hasta el momento en que se deja la compresión
Threshold	0-127	Nivel de volumen en que se inicia la compresión
Post Gain	0~+18 dB	Nivel del sonido saliente

• 05: NOISE SUPPRESSOR

Suprime el ruido que ocurren durante los periodos de silencio.

Parámetro	Rango	Explicación
Threshold	0-127	Volumen en el que se inicia la supresión del ruido
Release	0-127	Tiempo entre el momento en que se inicia la supresión hasta el momento en que el volumen llega a cero.

• 06: CENTER CANCELER

Quita los sonidos localizados en el punto central de la mezcla estéreo. Resulta cómodo para quitar la voz de una grabación.

Parámetro	Rango	Explicación
Ch Balance	-50~ +50	Balance del volumen de los canales L (izquierda) y R (derecha) para quitar el sonido
Rango Low	16-15000 Hz	Límite inferior de la banda de frecuencias eliminada
Rango High	16-15000 Hz	Límite superior de la banda de frecuencias eliminada

MEMO

Al entrar en la pantalla INPUT FX SETUP, los indicadores localizados a la izquierda de los mandos SOUND MODIFY 1-4 se apagarán; en este estado, los mandos 1-4 se utilizan para editar los parámetros del efecto de entrada. Si pulsa otra vez el botón para que se apague el indicador, los mandos recuperarán su función normal. Al salir de la pantalla Input Effect Setup, el indicador recuperará su estado de iluminación anterior.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Grabar una Pista de Audio (SOLO/RE-SAMPLING)

De la siguiente manera puede grabar la señal de entrada procedente del jack AUDIO INPUT o bien, la del generador de sonido interno.

1. Pulse SONG RECORDER [AUDIO TRACK].

Se muestra la pantalla AUDIO TRACK.

2. Pulse [REC].

Parpadea el indicador de [REC] y se abre la ventana Audio Rec Standby.



3. Use el campo Audio Rec Mode (Modo de Grabación de Audio) para seleccionar el método de grabación deseado.

Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta Audio Rec Mode y gire el dial VALUE o utilice [INC][DEC] para seleccionar el modo de grabación deseado.

• SOLO

El generador de sonido interno suena como de costumbre y se graba sólo el sonido procedente de la entrada de audio externo.

* No se puede aplicar efectos a la señal de entrada de audio externo.

• RE-SAMPLING

Se graba el sonido procedente del generador de sonido interno (inclusive las pistas de audio). No se escucha la señal de entrada de audio externo.

* El volumen de la frase remuestreada puede ser más bajo que el de la frase original. Si lo precisa, utilice Normalize (p. 121) para subir el volumen.

* Las pistas de audio cuyo parámetro Audio Track Output Assign (p. 111) se encuentra ajustado en MON (Monitor) no se graban.

• AUDIO MERGE

Se combinan múltiples pistas de audio en una pista de audio. Para detalles, vea **Combinar Múltiples Pistas de Audio en una Pista (AUDIO MERGE)** (p. 106).

4. Use el campo Audio Rec Count In (Claqueta de la Grabación de Audio) para especificar cómo va a iniciar la grabación.

Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta Audio Rec Count In y gire el dial VALUE o utilice [INC][DEC] para seleccionar el ajuste deseado.

• OFF

La grabación se iniciará en el momento en el que pulse [PLAY].

• 1 MEAS

Al pulsar [PLAY] sonará una claqueta que empezará un compás antes del punto de inicio de la grabación. La grabación se iniciará al llegar al punto de inicio de la grabación.

• 2 MEAS

Al pulsar [PLAY] sonará una claqueta que empezará dos compases antes del punto de inicio de la grabación. La grabación se iniciará al llegar al punto de inicio de la grabación.

5. Use el campo Audio Rec Channel (canal de grabación de audio) para seleccionar si la grabación será en estéreo o en mono.

Grabar una Canción (Audio Track)

Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta Audio Rec Channel y gire el dial VALUE o utilice [INC][DEC] para seleccionar el ajuste deseado.

• MONO

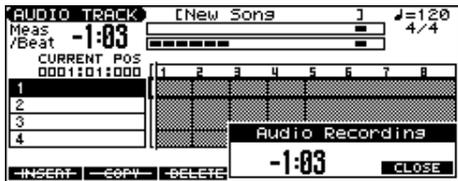
Se graba en monaural.

• STEREO

Se graba en estéreo.

6. Una vez seleccionado el ajuste deseado en la ventana Audio Rec Standby, pulse [PLAY] o [F6 (START)].

Se cierra la ventana Audio Rec Standby, el indicador [REC] deja de parpadear y se ilumina de forma constante y se inicia la grabación. Cuando se inicia la grabación, se muestra la ventana Audio Recording.

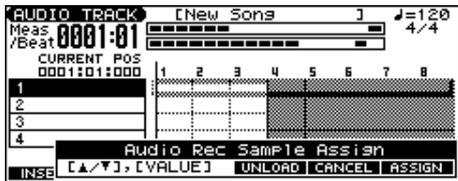


Para cerrar la ventana Audio Recording, pulse [F6 (Close)] o [PLAY]. Para hacer que se vuelva a abrir, pulse otra vez [PLAY].

7. Al terminar de grabar, pulse [STOP].

Se apaga el indicador [REC].

8. Se abre la ventana Audio Rec Sample Assign.



Use [BWD]+[STOP] (TOP), [BWD] [FWD], el dial VALUE o [▲] [▼] [◀] [▶] para especificar la posición en la que desea asignar el evento de muestreo.

9. Pulse [F6 (ASSIGN)].

Se asigna un evento de muestreo que hace que suene la muestra grabada a la pista de audio y volverá a la pantalla anterior.

- Si pulsa [F4 (UNLOAD)], las muestras que acaba de grabar se suprimirán (descargadas). Se muestra un mensaje de verificación; pulse [F6 (EXEC)] para confirmar la operación.
- Si no desea asignar ni descargar la muestra, pulse [F5 (CANCEL)].

* Incluso si cancela la operación, los datos de la muestra grabada se quedan en la lista de muestras.

MEMO

Si el evento de muestreo excedería la duración de la canción, se mostraría un mensaje preguntando si desea extender la duración de la canción. Pulse [F6 (EXEC)] para extender automáticamente la duración de la canción para que todo el evento de muestreo pueda sonar.

MEMO

Si la memoria de muestras se llena, se muestra el mensaje de error "Sample Memory Full". En este caso puede suprimir datos innecesarios (p. 118) o bien, instalar más memoria (p. 176).

Grabar la Reproducción del Patrón de Percusión en una Pista de Audio

En la pantalla RHYTHM GROUP, grabe el patrón de percusión en Audio Track.

En el modo de espera de grabación, al pulsar [PLAY] (o [F6 (START)]) se iniciará la reproducción del patrón de percusión seleccionado y podrá grabar el patrón de percusión.

TIP

Si desea grabar el patrón de percusión al mismo tiempo que se inicia su reproducción, ajuste Count In en Off en la ventana de espera de grabación.

Combinar Múltiples Pistas de Audio en una Pista (AUDIO MERGE)

Dispone de un máximo de cuatro pistas. Al combinar varias pistas de audio, puede dejar pistas de audio libres para otros usos. Al grabar utilizando Audio Merge, se enmudecerán automáticamente todas las pistas MIDI y las pistas de audio se graban según el ajuste de enmudecimiento de pistas seleccionado en ese momento.

1. Pulse SONG RECORDER [AUDIO TRACK].

Se muestra la pantalla AUDIO TRACK.

2. Enmudezca las pistas que no desea combinar (p. 85).

3. Pulse [REC].

Parpadea el indicador [REC] y se muestra la ventana Audio Rec Standby.

4. En el campo Audio Rec Mode (Modo de Grabación de Audio) seleccione "AUDIO MERGE."

Use [▲] [▼] para desplazar el cursor y después gire el dial VALUE o use [INC][DEC] para efectuar el ajuste.

5. En el campo Audio Rec Count In (Ciaqueta de la Grabación de Audio) especifique cómo va a iniciarse la grabación.

Vea el paso 4 de "Grabar una Pista de Audio (SOLO/RE-SAMPLING)."

6. En el campo Audio Rec Mode (Modo de Grabación de Audio) seleccione si la grabación va a ser en estéreo o en mono.

Vea el paso 5 de "Grabar una Pista de Audio (SOLO/RE-SAMPLING)."

7. Al terminar los ajustes en la ventana Audio Rec Standby, pulse [PLAY] o [F6 (START)].

Se cierra la ventana Audio Rec Standby, el indicador [REC] deja de parpadear y se ilumina de forma constante y se inicia la grabación.

Cuando se inicia la grabación, se muestra la ventana Audio Recording.

Para cerrar la ventana Audio Recording, pulse [F6 (CLOSE)] o [PLAY]. Para volver a abrirla, pulse [PLAY].

8. Al terminar de grabar, pulse [STOP].

Se apaga el indicador [REC].

9. Se abre la ventana Audio Rec Sample Assign.

La posición a la que se va a asignar el evento de muestreo parpadea.

Use [BWD]+[STOP] (TOP), [BWD] [FWD], el dial VALUE o [▲] [▼] [◀] [▶] para especificar la posición a la que desea asignar el evento de muestreo.

10. Pulse [F6 (ASSIGN)].

Se asigna un evento de muestreo que hace que suene la muestra grabada a la pista de audio y volverá a la pantalla anterior.

- Si pulsa [F4 (UNLOAD)], las muestras que acaba de grabar se suprimirán (descargadas). Se muestra un mensaje de verificación; pulse [F6 (EXEC)] para confirmar la operación.
- Si no desea asignar ni descargar la muestra, pulse [F5 (CANCEL)].

* Incluso si cancela la operación, los datos de la muestra grabada se quedan en la lista de muestras.

MEMO

Si el evento de muestreo excedería la duración de la canción, se mostraría un mensaje preguntando si desea extender la duración de la canción. Pulse [F6 (EXEC)] para extender automáticamente la duración de la canción para que todo el evento de muestreo pueda sonar.

MEMO

Si la memoria de muestras se llena, se muestra el mensaje de error "Sample Memory Full". En este caso puede suprimir datos innecesarios (p. 118) o bien, instalar más memoria (p. 176).

Editar una Canción (Audio Track)

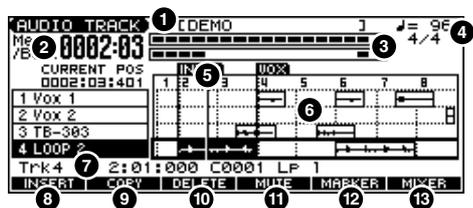
Utilizará los siguientes dos pantallas para editar pistas de audio.

- **Pantalla AUDIO TRACK**
Sirve para editar las pistas de audio.
- **Pantalla AUDIO MIXER** (p. 111)
En esta pantalla puede ajustar la mezcla de las pistas de audio como, por ejemplo su nivel y panoramización.

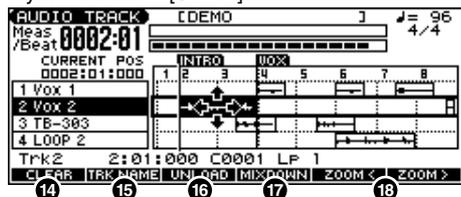
Ítems en la Pantalla AUDIO TRACK

1. Pulse SONG RECORDER [AUDIO TRACK].

Se muestra la pantalla AUDIO TRACK.



If you hold down [SHIFT]



1. Indica el nombre de la canción seleccionada en ese momento.
2. Indica la posición de la pista de audio en ese momento.
3. Medidor de nivel de audio.
4. Indica el tipo de compás y el tempo de la canción.
5. Indica la posición en ese momento.
6. Indica el nombre, el contenido y los marcadores de las pistas de audio.
Si el archivo de audio referenciado por la muestra seleccionada no está cargado, se muestra el número de la muestra para el evento de muestreo.
7. Muestra los detalles del evento seleccionado en ese momento.
Si esto indica "unload", significa que el archivo de audio referenciado por el evento de muestreo seleccionado no ha sido cargado.
8. Introduce un evento de muestreo en la posición especificada.
9. Copia el evento de muestreo (p. 109).
10. Suprime el evento de muestreo seleccionado (p. 109).
11. Enmudece las pistas de audio (p. 109).
12. Muestra la lista de marcadores (p. 109).
13. Muestra la pantalla AUDIO MIXER (p. 111).
14. Borra pistas de audio (p. 109).
15. Da nombre a una pista de audio (p. 110).
16. Descarga una muestra (p. 110).
17. Combina los datos de las pistas en una sola pista de audio (p. 110).
18. Funciona de zoom in/out en la pantalla (p. 110).

Editar Pistas de Audio (Pantalla AUDIO TRACK)

Mover un Evento de Muestreo (Move)

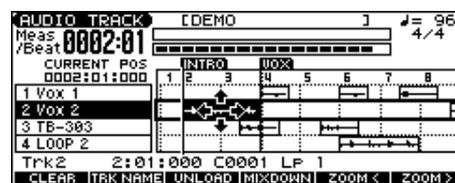
De la siguiente manera puede mover la muestra seleccionada en ese momento a otra pista o posición.

1. Use [▲] [▼] [◀] [▶] para seleccionar el evento de muestreo que desea mover.

Se muestra el evento seleccionado en naranja.

2. Pulse [SHIFT].

El cursor cambia de forma como sigue.



3. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [▲] [▼].

Mueva el evento de muestreo a la pista deseada.

4. Siga manteniendo pulsado [SHIFT] y utilice los siguientes botones para mover el evento de muestreo hasta la posición deseada.

- [INC][DEC]
Mueve el evento de muestreo en pasos de un tick.
- [◀][▶]
Mueve el evento de muestreo en pasos de un compás.
- Dial VALUE
Mueve el evento de muestreo en pasos de semicorchea (120 ticks).

Seleccionar y Comprobar un Evento de Muestreo (Preview)

1. Utilice para seleccionar una pista.

2. Pulse [ENTER].

La muestra en la pista que ha seleccionado en el paso 1 más cerca a la posición en ese momento se selecciona.

Con la muestra detenida, puede comprobarla (preview o escucharla) manteniendo pulsado [ENTER].

Introducir un Evento de Muestreo en una Posición Especificada (Insert)

1. Use [▲] [▼] para seleccionar la pista de audio en la que desea introducir en evento de muestreo.

2. Especifique la posición en la que desea introducir el evento de muestreo.

Los botones tienen las siguientes funciones.

- [STOP] + [BWD] (TOP)
Mueve la posición actual al principio de la canción.

- [INC] [DEC]
Mueve la posición actual en pasos de un tick.
- [BWD] [FWD]
Mueve la posición actual en pasos de un compás.
- VALUE dial
Mueve la posición actual en pasos de 120 ticks.

3. Pulse [F1 (INSERT)].

Se muestra la pantalla SAMPLE SEL.

4. Seleccione el evento de muestreo que desea introducir y pulse [F6 (SELECT)].

El evento de muestreo se introducirá en la posición que haya especificado.

MEMO

Si al introducir el evento de muestreo se excedería la duración de la canción, se mostraría un mensaje preguntando si desea extender la duración de la canción. Pulse [F6 (EXEC)] para extender automáticamente la duración de la canción para que entre el evento de muestreo que acaba de entrar

Copiar un Evento de Muestreo (Copy)

De la siguiente forma puede copiar el evento de muestreo seleccionado en ese momento.

1. Use [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el evento de muestreo que desea copiar.

2. Pulse [F2 (COPY)].

El evento de muestreo seleccionado en ese momento se copia en la siguiente posición adyacente.

MEMO

Si copiar el evento de muestreo haría que la pista excedería la duración de la canción, se mostraría un mensaje preguntando si desea extender la duración de la canción. Pulse [F6 (EXEC)] para extender automáticamente la duración de la canción para que quepa el evento de muestreo que acaba de copiar.

Suprimir el Evento de Muestreo Seleccionado de una Pista de Audio (Delete)

1. Use [▲][▼][◀][▶] para seleccionar el evento de muestreo que desea suprimir de una pista de audio.

2. Pulse [F3 (DELETE)].

Se suprimirá de la pista el evento de muestreo seleccionado.

* Esto simplemente suprime el evento de muestreo; los datos en sí quedan en la lista de muestras.

Enmudecer Pistas de Audio (Mute)

cf. →

Vea **Reproducir con una Pista de Audio Enmudecido (Audio Track Mute)** (p. 85).

Ver la Lista de Marcadores (Marker List)

Puede asignar marcadores a los compases deseados de una canción. Esto proporciona una indicación visual de la estructura de su canción y resulta realmente útil al editar una canción dado que puede desplazarse rápidamente al marcador deseado.

De la siguiente manera puede ver la lista de los marcadores de una canción y editarlos.

1. Pulse [F5 (MARKER)].

Se muestra la ventana Edit Marker List.



Los botones tienen las siguientes funciones.

- Dial VALUE, [INC] [DEC], [▲] [▼]

Selecciona un marcador de la lista. La posición actual salta según la selección realizada.

- [F3 (SET)]

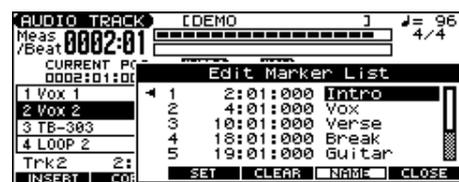
Añade un marcador al principio del compás actual.

- [F4 (CLEAR)]

Suprime el marcador seleccionado.

- [F5 (NAME)], [▶]

Asigna un nombre al marcador seleccionado en ese momento. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un nombre y pulse [F5 (NAME)] o [▶] para finalizar su elección.

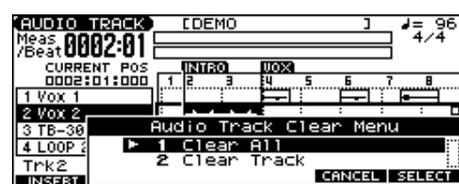


2. Pulse [F6 (CLOSE)] para cerrar la ventana.

Borrar Pistas de Audio (Clear)

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F1 (CLEAR)].

Se muestra la ventana Audio Track Clear Menu.



2. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar el menú

- 1 Clear All

Se borran todas las pistas de audio. (Los nombres de las pistas y los datos de configuración recuperan sus respectivos ajustes por defecto.)

Editar una Canción (Audio Track)

- 2 Clear Track

Se borra la pista de audio seleccionada. (El nombre de la pista y los datos de configuración recuperarán sus respectivos ajustes por defecto.)

3. Pulse [F6 (SELECT)].

Se muestra un mensaje de verificación.

4. Pulse [F6 (EXEC)].

- * Si decide cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].
- * Esta operación no cambia la duración de la canción.

Dar Nombre a una Pista de Audio (Track Name)

De la siguiente manera puede asignar un nombre a una pista de audio (puede utilizar hasta doce caracteres).

1. Utilice para seleccionar la pista de audio deseado.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F2 (TRK NAME)].

Se muestra la pantalla AUDIO TRACK NAME.

3. Asigne el nombre deseado.

- * Para más detalles acerca de cómo asignar un nombre, vea p. 24.

4. Pulse [F6 (WRITE)] para confirmar el nombre.

Cargar una Muestra (Unload Sample)

Esta operación suprime el evento de muestreo seleccionado en ese momento y también lo descarga de la lista de muestras.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F3 (UNLOAD)].

Se muestra un mensaje de confirmación.

2. Pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la operación.

- * Si decide cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Combinar el Contenido de las Pistas en una Pista de Audio (Mixdown)

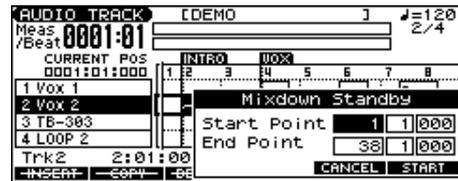
Esta operación permite especificar una zona y grabar todas las pistas de audio y las pistas MIDI en esa zona combinándolas en una sola pista. Después de crear una muestra de este modo, podrá salvarla en el ordenador como datos de audio de una sola canción.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F4 (MIXDOWN)].

Parpadea el indicador [REC] y se muestra la ventana Mixdown Standby.

2. En la ventana Mixdown Standby especifique la zona en la que desea realizar la mezcla a una pista.

Use [▲] [▼] para desplazar el cursor a cada uno de los parámetros y gire el dial VALUE o utilice [INC][DEC] para ajustar el valor.



• Start Point

Especifica el compás en el que se inicia la mezcla a una pista.

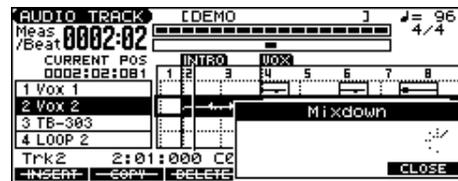
• End Point

Especifica el compás en el que terminará la mezcla.

3. Pulse [PLAY] o [F6 (START)].

Se cierra la ventana Mixdown Standby y el indicador [REC] deja de parpadear y se ilumina de forma fija. Se inicia la mezcla.

Una vez empiece la mezcla, se mostrará la ventana Mixdown.



Para cerrar la ventana Mixdown, pulse [F6 (CLOSE)] o [PLAY].

Para volver a abrirla, pulse [PLAY].

4. La mezcla terminará automáticamente.

Se apaga el indicador [REC].

- * También puede pulsar [STOP] para terminar antes de llegar al final.

5. Se abre la ventana Mixdown Sample Assign.

Use [STOP] + [BWD] (TOP), [BWD][FWD] o [▲] [▼] [◀] [▶] para especificar la posición a la que se asigna el evento de muestreo.

6. Pulse [F6 (ASSIGN)].

El evento de muestreo hace que suene la muestra mezclada a una pista se asigna a la pista de audio y después la unidad mostrará la pantalla anterior.

- Si pulsa [F4 (UNLOAD)], las muestras que acaba de mezclar se suprimen (se descargan). Un mensaje le pedirá conformidad a la acción, pulse [F6 (EXEC)] para confirmarla.
- Si no desea asignar ni descargar la muestra, pulse [F5 (CANCEL)].

- * Incluso si cancela, los datos de la muestra mezclada quedan en la lista de muestras.

MEMO

Si la memoria de muestras está llena, se muestra el mensaje de error "Sample Memory Full". En este caso, puede suprimir los datos de muestreo innecesarios o bien, instalar más memoria (p. 176).

Ampliar Reducir la Pantalla

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F5 (Zoom <)] (reduce) / [F6 (Zoom >)] (magnify).

Puede hacer un "zoom in/out" para ampliar o reducir lo visualizado en la pantalla y ver de 2 a 32 compases.

Ítemes en la Pantalla AUDIO MIXER

1. En la pantalla AUDIO TRACK, pulse [F6 (MIXER)].

Se muestra la pantalla AUDIO MIXER.

* Pulse [F6 (EDIT)] para cambiar la pantalla AUDIO TRACK.



1. Indica el nombre de la canción seleccionada en ese momento.
2. Indica el estado on/off de los multiefectos MFX 1–3), chorus (CHO), reverb (REV) y masterización (MASTER).
3. Indica el tipo de compás y el tempo de la canción.
4. Muestra los parámetros que pueden ser controlados para cada pista de audio.
5. Medidor del nivel de audio.
6. Muestra una visualización simplificada de la pantalla AUDIO TRACK.
7. Area 4 muestra el volumen y la panoramización.
8. Area 4 muestra el chorus y la reverb.
9. Area 4 muestra el desplazamiento de tecla de la pista de audio y la asignación de salidas.
10. Enmudece las pistas de audio.
11. Muestra la lista de marcadores.
12. Muestra la pantalla AUDIO TRACK (p. 108).

Controlar la Pistas de Audio (AUDIO MIXER)

Resulta cómodo utilizar la pantalla AUDIO MIXER cuando desea ajustar los parámetros de mezcla como, por ejemplo, el nivel y la panoramización de las cuatro pistas de audio.

Controlar los Ajustes de las Pistas de Audio

Ajustar el Volumen y la Panoramización

1. Pulse [F1 (LVL&PAN)].
2. Use [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta la pista de audio que desea editar.
3. Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea editar.
 - **LEVEL:** Track Level
Ajusta individualmente el volumen de cada una de las pistas de audio. Sirve para ajustar el balance entre las pistas de audio. Valor: 0–127
 - **PAN:** Track Pan
Ajusta la panoramización de las pistas de audio. “L64” es totalmente a la izquierda, “0” el centro y “63R” completamente a la derecha. Valor: L64–0–63R
4. Gire el dial VALUE o utilice [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Ajustar el Chorus y la Reverb

1. Pulse [F2 (CHO&REV)].
2. Use [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta la pista de audio que desea editar.
3. Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea editar
 - **CHO:** Track Chorus Send Level
Ajusta la cantidad de señal enviada desde cada pista de audio al chorus. Valor: 0–127
 - **REV:** Track Reverb Send Level
Ajusta la cantidad de señal enviada desde cada pista de audio a la reverb. Valor: 0–127
4. Gire el dial VALUE o utilice [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Ajuste de las Funciones Audio Track Key Shift y Output Assignment

1. Pulse [F3 (KEY&OCT)].
2. Use [◀] [▶] para desplazar el cursor hasta la pista de audio que desea editar.
3. Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea editar.
 - **KEY:** Audio Track Key Shift
Ajusta la afinación de cada pista en pasos de un semitono (+/-2 octavas). Valor: -24+24
 - **OUT :**Output Assign
Especifica cómo el sonido directo saldrá de cada una de las pistas de audio. Valor:
MFX 1–3: El sonido se direcciona a través de los multiefectos y sale en estéreo. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que ha pasado por los multiefectos.
A, B: El sonido sale en estéreo de los jacks OUTPUT A (MIX) o OUTPUT B sin pasar por los multiefectos.
MON: El sonido sale en estéreo de los jacks OUTPUT A (MIX) sin pasar por los multiefectos. Use este ajuste si desea escuchar sólo el sonido sin remuestrearlo ni grabarlo.
4. Gire el dial VALUE o utilice [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Enmudecer Pistas de Audio (Mute)



Vea **Reproducir con una Pista de Audio Enmudecido (Audio Track Mute)** (p. 85).

Ver la Lista de Marcadores (Marker List)

cf. 

Vea p. 109.

Utilizar los Deslizadores para Controlar el Mezclador

Puede mover los deslizadores SONG RECORDER TRACK A1–A4 para ajustar el volumen (nivel de pista) de cada una de las pistas de audio.

Guardar/Cargar una Canción (Save/Load)

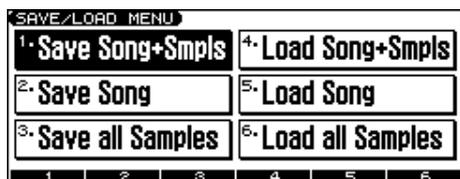
Las canciones que graba se guardan inicialmente en la Zona Temporal. Una canción en la Zona Temporal se pierde si apaga la unidad o carga otra canción. Si desea conservar la canción, debe guardarla en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria. Contrariamente, para poder editar una canción (p. 94, p. 108), primero debe cargarla en al Zona Temporal.

Guardar una Canción (Save)

Procedimiento Básico

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse EDIT [WRITE].

Se muestra la pantalla SAVE/LOAD MENU.



* Cuando se muestra cualquiera de las pantallas MIDI TRACK, AUDIO TRACK o AUDIO MIXER, puede acceder a la pantalla SAVE/LOAD MENU simplemente pulsando EDIT [WRITE].

2. Pulse [F1 (1)]-[F3 (3)] para seleccionar el formato en el que desea guardar la canción.

1. Save Song+Smpls:

La canción provisional se muestra como archivo de canción (SVQ, SVA). También se guardan todas las canciones que se encuentran en la memoria de muestras. La canción guardada incluye los datos de la zona temporal.

2. Save Song:

La canción provisional se guarda como archivo de canción (SVQ, SVA). La canción guardada incluye los datos de la zona temporal.

3. Save all Samples:

Se guardan todas las muestras que se encuentran en la memoria de muestras.

Función	Botón	Canción	Todas las Muestras
Save Song+Smpls	[F1]	✓	✓
Save Song	[F2]	✓	-
Save all Samples	[F3]	-	✓

✓: Significa que es posible guardar datos

Datos Guardados con la Canción

Los performances, patches y configuración del sistema que utiliza en ese momento se guardan juntos con los datos del grabador de canciones. Los performances y patches guardados juntos con la canción son datos especiales utilizados para reproducir la canción; son datos separados de los datos de los performances y los patches del usuario.

- * Si desea utilizar performances o patches en otra canción, o sin hacer referencia a una canción, debe guardarlos en la zona del usuario.
- * Los ajustes de los Efectos de Masterización no se incluyen en los datos guardados con una canción. Para reproducir exactamente la manera en la que sonaba la canción en el momento de guardarla, también tendrá que comprobar los ajustes de masterización.

Parámetros incluidos en la Configuración del Sistema

- Modo generador de sonido (Patch/Performance) y números de Patch/Performance
- Interruptor MFX 1-3/Chorus/Reverb
- Valores de Transpose y de Octave Shift
- La selección de la función controlada por el D Beam
- Todos los ajustes en la pantalla Arpeggio y el ajuste activado/desactivado de Arpeggio
- Todos los ajustes en la pantalla Rhythm Group y el ajuste activado/desactivado del Patrón de Percusión
- Todos los ajustes en la pantalla Chord Memory y el ajuste activado/desactivado de Chord Memory

Guardar una Canción con Muestras (Save Song+Smpls)

De la siguiente manera puede guardar la Canción Provisional con todas las muestras que estén en la memoria de muestras y los ajustes actuales del generador de sonido.

1. En la pantalla SAVE/LOAD MENU, pulse [F1 (1)].

The SONG FILE NAME screen appears.

2. Asigne un nombre de archivo a la canción (hasta 8 caracteres) Se añade automáticamente la extensión “.SVC” al nombre del archivo de la canción.



Para detalles acerca de cómo asignar un nombre, vea p. 24.

NOTE

Los nombres de los archivos de canción no pueden constar de letras en minúscula ni tampoco ciertos símbolos (espacio, “ * + , . / : ; < = > ? [\] |”).

3. Una vez asignado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra la pantalla SAVE SONG.

4. Pulse [F1 (USER)] (memoria del usuario) o [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar la posición en al que desea guardar la canción.

5. Pulse [F6 (SAVE)].

Se muestra un mensaje de verificación.

6. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

MEMO

Un archivo de canción con el mismo nombre pero con la extensión “.SVA” se guardará conjuntamente.

Al guardar muestras, se sobrescribirán automáticamente en los mismos números del mismo banco en la lista de muestras. Las muestras se guardan con un nombre de archivo “smp1****.wav (aif)” en la carpeta “ROLAND/SMPL” de la memoria del usuario o en la tarjeta de memoria. El número del nombre de archivo corresponderá al número de en la lista de muestras.

Guardar/Cargar una Canción (Save/Load)

Nombre de Archivo y Nombre de Canción

Los archivos de canción y los Archivos MIDI Estándar tienen un nombre de canción además de un nombre de archivo. El nombre de archivo se utiliza para distinguir entre archivos y debe ser asignado al guardar el archivo. Le ayudará gestionar sus canciones si utiliza el nombre de archivo para distinguir entre los tipos de canciones y el nombre de canción para asignar un título. Use la pantalla SONG NAME (p. 103) para asignar un nombre de canción.

Si asigna un nombre de archivo idéntico a un nombre de archivo que ya existe en la zona del usuario o en la tarjeta de memoria y intenta guardarlo, se muestra el mensaje "File ***** Already Exists! Overwrite Sure?" que pide confirmar la acción. Si está de acuerdo con sobrescribir el existente, pulse [F6 (EXEC)]. Si decide cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)]. Si intenta guardar datos en una memoria no formateada en el JUNO-G, se muestra el mensaje "Unformatted!" (tarjeta de memoria no formateada). Debe formatearla en el JUNO-G (p. 164).

Guardar una Canción (Save Song)

De la siguiente forma puede guardar la Canción Provisional con los ajustes actuales del generador de sonido.

1. En la pantalla **SAVE/LOAD MENU**, pulse [F2 (2)].
Se muestra la pantalla **SONG FILE NAME**.
2. Asigne un nombre de archivo a la canción (hasta 8 caracteres) Se añade automáticamente la extensión ".SVC" al nombre del archivo de la canción.

cf. →

Para detalles acerca de cómo asignar un nombre, vea p. 24.

NOTE

Los nombres de los archivos de canción no pueden constar de letras en minúscula ni tampoco ciertos símbolos (espacio, " * + , . / : ; < = > ? [\] |).

3. Una vez asignado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].
Se muestra la pantalla **SAVE SONG**.
4. Pulse [F1 (USER)] (memoria del usuario) o [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar la posición en al que desea guardar la canción.
5. Pulse [F6 (SAVE)].
Se muestra un mensaje de verificación.
6. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

MEMO

Un archivo de canción con el mismo nombre pero con la extensión ".SVA" se guardará conjuntamente.

Incluso si guarda su canción utilizando "Save," no podrá reproducirla en un secuenciador que no sea el grabador de canciones del JUNO-G. Si desea reproducir la pista MIDI de la canción en un secuenciador que no sea el JUNO-G, guarde la canción como archivo SMF. También debe grabar los números apropiados de selección de banco y de programa para que suenen los sonidos correctos. Los ajustes de performance se guardan en el estado en que estaban al ejecutar la operación Save. Esto significa que si el performance ha cambiado durante de canción y ha guardado la canción en ese estado al terminar de grabar, el estado existen al iniciar la grabación no se guarda. En otras palabras, al reproducir la canción desde el principio, se iniciará con los sonidos del performance que se utilizaban al guardar la canción. Si precisa cambiar de performance durante el curso de la canción, debe utilizar la pantalla Microscope etc. al principio de la canción para especificar el performance que utilizó al principio de la grabación.

Guardar Muestras (Save all Samples)

De la siguiente manera puede guardar todas las muestras existentes en la memoria de muestras en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria.

1. En la pantalla **SAVE/LOAD MENU**, pulse [F3 (3)].
Se muestra un mensaje de verificación.
2. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.
* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].
Al guardar las muestras, se sobrescribirán automáticamente en el mismo número del mismo banco de la lista de muestras.

Guardar una Canción como Archivo SMF (Save as SMF)

De la siguiente manera puede convertir los datos de la pista MIDI de la canción provisional en archivo SMF y guardarlo.

1. En la pantalla **MIDI TRACK**, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [F6 (UTILITY)].
2. Pulse [F5 (SAVE AS SMF)].
Se muestra la pantalla **SAVE AS SMF**.
3. Asigne un nombre de archivo a la canción.

cf. →

Para detalles acerca de cómo asignar un nombre, vea p. 24.

NOTE

Los nombres de los archivos de canción no pueden constar de letras en minúscula ni tampoco ciertos símbolos (espacio, " * + , . / : ; < = > ? [\] |).

4. Una vez asignado el nombre, pulse [F6 (WRITE)].
5. Pulse [F1 (USER)] (memoria del usuario) o [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar el destino del guardado.

6. Pulse [F3 (FMT 0)] o bien [F4 (FMT 1)] para seleccionar el formato en el que desea guardar los datos.
 - **FMT 0 (Formato 0):**
Convierta la canción a un Archivo MIDI Estándar de Formato 0 (todos los datos de performance se guardan en una pista de frases) y guárdelo en el disco. Se añade automáticamente la extensión “.MID”.
 - **FMT 1 (Formato 1):**
Convierta la canción a un Archivo MIDI Estándar de Formato 1 (todos los datos de performance se guardan en una pista de frases) y guárdelo en el disco. Se añade automáticamente la extensión “.MID”.
7. Pulse [F6 (SAVE)].
Se muestra un mensaje de verificación.
8. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.
 - * Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].
La extensión del nombre del archivo será “.MID” tanto si selecciona “Save SMF (Format 0)” o “Save SMF (Format 1).” No puede diferenciarlos de esta manera.

NOTE

Quando guarda datos en formato SMF, no se guardan los datos de configuración del sonido. Para asegurarse de que suenen los sonidos correctos, debe grabar los números apropiados de selección de banco y de programa.

NOTE

Los datos de la pista de audio no se guardan al guardar la canción en formato SMF.

Si asigna un nombre de archivo idéntico a un nombre de archivo que ya existe en la zona del usuario o en la tarjeta de memoria y intenta guardarlo, se muestra el mensaje “File “*****” Already Exists! Overwrite Sure?” que pide confirmar la acción. Si está de acuerdo con sobrescribir el existente, pulse [F6 (EXEC)]. Si decide cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)]. Si intenta guardar datos en una memoria no formateada en el JUNO-G, se muestra el mensaje “Unformatted!” (tarjeta de memoria no formateada). Debe formatearla en el JUNO-G (p. 164).

Cargar una Canción (Load)

Procedimiento Básico

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [WRITE].
Se muestra la pantalla SAVE/LOAD MENU.



2. Pulse [F4 (4)]–[F6 (6)] para seleccionar el formato en el que desea cargar la canción.
 - **4. Load Song+Smpls:**
Carga una canción en la Zona Temporal. Se cargan en la memoria todas las muestras.
 - **5. Load Song:**
Carga en la Zona Temporal la canción.
 - **6. Load all Samples:**
Carga en la memoria de muestras todas las muestras.

Función	Botón	Canción	Todas las Muestras
Load Song+Smpls	[F4]	✓	✓
Load Song	[F5]	✓	–
Load all Samples	[F6]	–	✓

✓: Se permite cargar datos

- * Una canción guardada en el JUNO-G (.SVQ) también incluye los datos para la zona temporal del generador de sonido.

Cargar una Canción con Muestras (Load Song+Smpls)

De la siguiente manera puede cargar una canción en la Zona Temporal y todas las muestras en la memoria de muestras.

1. En la pantalla SAVE/LOAD MENU, pulse [F4 (4)].
Se muestra la pantalla SONG LIST.
 - * De otra manera, pulse EDIT [SONG] para que se muestre la pantalla SONG LIST. Este botón se pulsa para alternar entre la pantalla SONG LIST y la pantalla MIDI TRACK.
 - * Al pulsar [◀] [▶] en esta pantalla, puede especificar el tipo de canción se muestra. Si se guardan juntos distintos tipos de canciones, será más fácil encontrar la canción deseada si restringe de esta manera los tipos de archivos.
 - ALL:** Se muestran todas las canciones
 - SVQ:** Se muestran sólo los archivos de canción SVQ
 - SMF:** Se muestran sólo los archivos MIDI estándar
2. Pulse [F1 (USER)] (Memoria del usuario) o bien [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar el destino del guardado y use [▲] [▼] para seleccionar una canción.

Guardar/Cargar una Canción (Save/Load)

3. Pulse [F6 (LOAD)].

Se muestra un mensaje de verificación.

4. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Cargar una Canción (Load Song)

De la siguiente manera puede cargar en la Zona Temporal una canción.

1. En la pantalla SAVE/LOAD MENU, pulse [F4 (4)].

Se muestra la pantalla SONG LIST.

* De otra manera, pulse **EDIT [SONG]** para que se muestre la pantalla SONG LIST. Este botón se pulsa para alternar entre la pantalla SONG LIST y la pantalla MIDI TRACK.

* Al pulsar **[◀] [▶]** en esta pantalla, puede especificar el tipo de canción se muestra. Si se guardan juntos distintos tipos de canciones, será más fácil encontrar la canción deseada si restringe de esta manera los tipos de archivos.

ALL: Se muestran todas las canciones

SVQ: Se muestran sólo los archivos de canción SVQ

SMF: Se muestran sólo los archivos MIDI estándar

2. Pulse [F1 (USER)] (Memoria del usuario) o bien [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar el destino del guardado y use [▲] [▼] para seleccionar una canción.

3. Pulse [F6 (LOAD)].

Se muestra un mensaje de verificación.

4. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Cargar Muestras (Load all Samples)

Así puede cargar todas las muestras procedentes de la memoria del usuario o de una tarjeta de memoria en la memoria de muestras.

1. En la pantalla SAVE/LOAD MENU, pulse [F6 (6)].

Se muestra un mensaje de verificación.

2. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Suprimir una Canción (Delete Song)

De la siguiente manera puede suprimir una canción guardada previamente de la memoria del usuario o de una tarjeta de memoria.

1. En la pantalla SAVE/LOAD MENU, pulse [F4 (4)].

Se muestra la pantalla SONG LIST.

* De otra manera, pulse **EDIT [SONG]** para que se muestre la pantalla SONG LIST. Este botón se pulsa para alternar entre la pantalla SONG LIST y la pantalla MIDI TRACK.

* Al pulsar **[◀] [▶]** en esta pantalla, puede especificar el tipo de canción se muestra. Si se guardan juntos distintos tipos de canciones, será más fácil encontrar la canción deseada si restringe de esta manera los tipos de archivos.

ALL: Se muestran todas las canciones

SVQ: Se muestran sólo los archivos de canción SVQ

SMF: Se muestran sólo los archivos MIDI estándar

2. Pulse [F1 (USER)] (Memoria del usuario) o bien [F2 (CARD)] (tarjeta de memoria) para seleccionar el destino del borrado y use [▲] [▼] para seleccionar una canción

3. Pulse [F4 (DEL SONG)].

Se muestra un mensaje de verificación.

4. Pulse [F6 (EXEC)] para efectuar la operación.

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Editar una Frase de Audio (Sample)

Las frase de audio que graba o importa se guardan o se gestionan como muestras editables.

La edición se lleva a cabo en la memoria de muestras—una zona de la memoria específicamente para muestras (p. 22).

Lista de Muestras

Seleccione una muestra de la lista.

Seleccionar una Muestra

1. **Pulse EDIT [AUDIO].**
Se muestra la pantalla SAMPLE EDIT.
2. **Pulse [F4 (LIST)] para acceder a la pantalla SAMPLE LIST.**
* Al pulsar [AUDIO] alternará entre las pantallas SAMPLE EDIT y SAMPLE LIST.
3. **Pulse [◀] [▶] para seleccionar el grupo que contiene la muestra deseada.**
 - **PRST:** muestras preset
 - **USER:** muestras del usuario
 - **CARD:** muestras guardadas en una tarjeta de memoria
* No puede editar las muestras preset
4. **Use the VALUE dial, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar una muestra.**
* Pulse [F6 (PREVIEW)] para escuchar la muestra seleccionada
5. **Pulse [F4 (EDIT)] o [ENTER].**
Se muestra la pantalla SAMPLE EDIT.

La lista de muestras indica el estado actual de las muestras.



SAMPLE LIST		CARD:	
C0001	LP 1	N	---
C0002		U	---
C0003			
C0004			
C0005	Card 0005	E	862KB
C0006		E	862KB
C0007	Card 0007	M	765KB
C0008			

BANK MARK MODIFY EDIT UTILITY PREVIEW

- N (New):** Muestras grabadas de audio. Se pierden al apagar la unidad. Lo mismo es aplicable a las muestras importadas como WAV/AIFF.
- U (Unload):** La muestra ha sido guardada, pero no cargada en la memoria de muestras.
- E (Edit):** La muestra cargada o grabada de audio ha sido editada. La edición se pierde cuando se apaga la unidad. Si desea conservarlo, debe Escribir la muestra. Guarde estos datos como precise.

Si se desactiva Load User Samples at Startup (p. 158), al encender la unidad, las muestras no se cargarán en la memoria. En este caso, debe cargarlas manualmente en la memoria. Si precisa descargar una muestra de la memoria de muestras, tendrá que volver a cargarla antes de poder reselectar esa muestra.

Cargar una Muestra

De la siguiente forma puede cargar una muestra desde la zona de usuario, una tarjeta de memoria o un preset en la memoria de muestras.

1. **Pulse EDIT [AUDIO].**
Se muestra la pantalla SAMPLE EDIT.
2. **Pulse [F4 (LIST)] para acceder a la pantalla SAMPLE LIST.**
* Al pulsar [AUDIO] alternará entre las pantallas SAMPLE EDIT y SAMPLE LIST.
3. **Pulse [◀] [▶] para seleccionar el grupo que contiene la muestra deseada.**
4. **Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar una muestra.**
Si desea cargar dos o más muestras, pulse [F2 (MARK)] para añadir una marca de verificación (✓) a las muestras que desea seleccionar. Para quitar la marca de la muestra seleccionada, seleccione y pulse otra vez [F2 (MARK)].
Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F4 (SET ALL)], se añade una marca de verificación a todas las muestras del grupo seleccionado. Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F3 (CLR ALL)], se quitan las marcas de todas las muestras seleccionadas.
5. **Pulse [F5 (UTILITY)] y después pulse [F5 (LOAD)].**
Se muestra un mensaje de verificación.
6. **Pulse [F6 (EXEC)] para cargar la muestra.**
Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].
* También puede efectuar esta operación desde la pantalla SAMPLE LIST o SAMPLE EDIT pulsando [MENU] y seleccionando "Load Sample."

Cargar Todas las Muestras

De la siguiente forma puede cargar todas las muestras en la memoria del usuario y la tarjeta de memoria.

NOTE

Al ejecutar la operación Load All Samples, se borrarán todas las muestras no guardadas.

- * Si la cantidad de los datos en la memoria del usuario y de la tarjeta de memoria excede la cantidad de memoria disponible, se cargan primer las muestras de la memoria del usuario. En ese momento, se cargarán tantas muestras de la tarjeta sea posible, empezando con la muestra con el número más bajo.

1. **En la pantalla SAMPLE LIST, pulse [F5 (UTILITY)].**
2. **Pulse [F2 (LOAD ALL)].**
Se muestra un mensaje de verificación.
3. **Pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la acción.**
Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].
* También puede efectuar esta operación desde la pantalla SAMPLE LIST pulsando [MENU] y seleccionando "3. Load All Samples."

Descargar una Muestra

De la siguiente manera puede descargar una muestra de la memoria de muestras. El archivo de la muestra guardada en si no se suprime.

1. **Con la pantalla visualizada SAMPLE LIST, pulse [◀] [▶] para seleccionar el grupo que contiene la muestra que desea borrar.**
2. **Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar una muestra.**
Si desea descargar dos o más muestras, pulse [F2 (MARK)] para añadir una marca de verificación (✓) a las muestras que desea seleccionar. Para quitar la marca de la muestra seleccionada, seleccione y pulse otra vez [F2 (MARK)].
Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F4 (SET ALL)], se añade una marca de verificación a todas las muestras del grupo seleccionado. Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F3 (CLR ALL)], se quitan las marcas de todas las muestras seleccionadas.
3. **Pulse [F5 (UTILITY)] y después pulse [F4 (UNLOAD)].**
Se muestra un mensaje de verificación.
4. **Pulse [F6 (EXEC)] para descargar la muestra.**
Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].
** También puede efectuar esta operación desde la pantalla SAMPLE LIST o SAMPLE EDIT pulsando [MENU] y seleccionando "Unload Sample."*

Suprimir una Muestra

De la siguiente manera puede suprimir completamente un archivo de muestra.

** No puede suprimir muestras preset.*

1. **Con la pantalla SAMPLE LIST visualizada, pulse [◀] [▶] para seleccionar el grupo que contiene la muestra que desea suprimir.**
2. **Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o [▲] [▼] para seleccionar una muestra.**
Si desea suprimir dos o más muestras, pulse [F2 (MARK)] para añadir una marca de verificación (✓) a las muestras que desea seleccionar. Para quitar la marca de la muestra seleccionada, seleccione y pulse otra vez [F2 (MARK)].
Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F4 (SET ALL)], se añade una marca de verificación a todas las muestras del grupo seleccionado. Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F3 (CLR ALL)], se quitan las marcas de todas las muestras seleccionadas.
3. **Pulse [F5 (UTILITY)] y después pulse [F3 (DELETE)].**
Se muestra un mensaje de verificación.
4. **Pulse [F6 (EXEC)] para suprimir la muestra.**
Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].
** También puede efectuar esta operación desde la pantalla SAMPLE LIST o SAMPLE EDIT pulsando [MENU] y seleccionando "Delete Sample File."*

Importar un Archivo de Audio (Import Audio)

De esta manera puede cargar un archivo (WAV/AIFF) como muestra en la memoria.

1. **Coloque los archivos de audio que desea importar al JUNO-G como muestras en la memoria del usuario o en el archivo "TMP/AUDIO_IMPORT" de una tarjeta de memoria.**

cf. 

Para detalles acerca de cómo utilizar su ordenador para copiar archivos en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria, vea p. 167.

2. **En la pantalla SAMPLE LIST, pulse [F5 (UTILITY)] y después pulse [F1 (IMPORT AUDIO)].**
Se muestra la pantalla IMPORT AUDIO.
** Puede obtener el mismo resultado pulsando [MENU] y seleccionando "5. Import Audio."*
3. **Pulse [F1 (USER)] o [F2 (CARD)] para seleccionar la zona de la fuente de la importación.**
[F1 (USER)]: Importar desde la memoria del usuario
[F2 (CARD)]: Importar desde una tarjeta de memoria
4. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar el archivo que desea importar.**
Si desea seleccionar dos o más muestras, pulse [F2 (MARK)] para añadir una marca de verificación (✓) a las muestras que desea seleccionar. Para quitar la marca de la muestra seleccionada, seleccione y pulse otra vez [F2 (MARK)].
Si pulsa [F5 (SET ALL)], se añade una marca de verificación a todas las muestras del grupo seleccionado. Si pulsa [F4 (CLR ALL)], se quitan las marcas de todas las muestras seleccionadas.
5. **Pulse [F6 (IMPORT)].**
Se muestra un mensaje de verificación.
6. **Pulse [F6 (EXEC)].**
Se importa el archivo y se muestra la pantalla SAMPLE LIST.
** Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].*

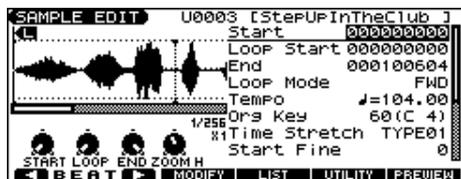
NOTE

El archivo importado se añade en forma de muestra a la lista de muestras. Esta muestra es temporal y, al apagar la unidad, se borrará. Si desea conservarla, pulse [WRITE] para guardar los datos.

Sample Edit

1. Pulse EDIT [AUDIO].

Se muestra la pantalla SAMPLE EDIT.



* Desde la pantalla SAMPLE LIST, pulse [F4 (EDIT)]. También puede alternar entre las pantallas SAMPLE LIST y SAMPLE EDIT pulsando [AUDIO].

NOTE

Las muestras que edita se pierden cuando se apaga la unidad. Si desea conservarlas, debe guardarlas (p. 124).

Ampliar/Reducir la Visualización de Formas de Onda (Zoom In/Out)

De la siguiente manera puede ampliar la visualización de las muestras.

- **Eje Horizontal (eje del tiempo):** 1/1-1/65536
Pulse [▶▶] para ampliar la pantalla.
Pulse [◀◀] para reducir la pantalla.
- **Eje Vertical (eje del amplitud de la forma de onda):** x1-x128
Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [▲] para aumentarla.
Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [▼] para reducirla.

Ajustar los Puntos de Inicio y Final de la Muestra

Puede especificar la porción de la muestra que va a sonar. También puede especificar la zona que entra en el bucle.

1. Desde la pantalla SAMPLE LIST, seleccione la muestra que desea editar (p. 117).
2. Pulse [F4 (EDIT)] o [ENTER] para acceder a la pantalla SAMPLE EDIT.
3. Use [▲] [▼] para seleccionar el punto que desea ajustar.

Punto	Explicación
Start	Punto en que se inicia la reproducción Ajústelo de forma que se salte cualquier porción no deseada al principio de la muestra y que el sonido empiece en el momento deseado.
Loop Start	Punto en el que se inicia la reproducción en bucle (la segunda y subsiguientes veces) Ajústelo si desea formar un bucle del sonido a partir de un punto que no sea el punto inicial. * Resulta útil cuando utiliza una muestra como patch de muestra o forma de onda para un patch o un set de percusión.
End	Punto en el que termina la reproducción Ajústelo de forma que no se escuche cualquier porción no deseada al final de la muestra.

* Al pulsar [F6 (PREVIEW)] puede escuchar la zona entre Start y End.

4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para desplazar el punto.

Puede desplazar el punto en unidades de un tiempo pulsando [F1 (◀)] o [F2 (▶)].

MEMO

Si mantiene pulsado [F6 (PREVIEW)] y desplaza el punto Start/Loop Start/End, la porción señalada de la muestra sonará repetidamente. Resulta ser una manera cómoda para comprobar su ajuste.

(Hacer un Zooming de aumento o de reducción en la forma de onda cambiará la porción en bucle.)

cf.

Después de indicar los puntos Start y End (inicio y final), podrá llevar a cabo la operación Truncate (p. 120) para suprimir las porciones no deseadas al principio y al final de la muestra.

* Las operaciones de modificación de las muestras (Chop, Normalize, etc.) se aplican a toda la muestra. Incluso si especifica los puntos Start o End, se ignoran. Si desea aplicar la operación sólo a la porción entre Start y End, utilice la operación Truncate para suprimir las porciones no deseadas de la muestra y después ejecute la operación de modificación de la muestra.

Utilizar los mandos para editar los puntos

Puede utilizar los mandos SOUND MODIFY 1-4 para editar cada punto. Utilizar los mandos resulta cómodo cuando precisa efectuar cambios grandes en el valor.

From the left, the knobs have the following functions.

- 1** : Punto Inicial **2** : Inicio del Bucle **3** : Punto Final
- 4** : Ampliar/Reducir la visualización por el eje horizontal

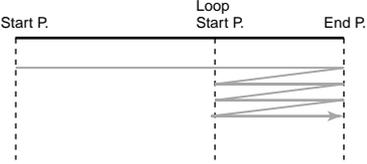
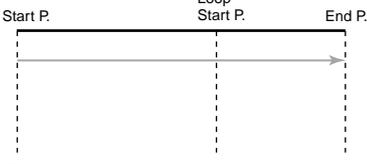
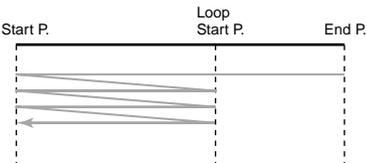
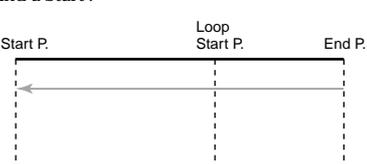
Realizar Ajustes para la Muestra (Sample Parameters)

Permite efectuar varios ajustes para la muestra.

1. Desde la pantalla SAMPLE LIST, seleccione la muestra que desea editar (p. 117).
2. Pulse [F4 (EDIT)] o [ENTER] para acceder a la pantalla SAMPLE EDIT.
3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar un parámetro.
4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para editar el valor.
5. Pulse [EXIT] cuando termine.

Parámetro	Explicación
Start	Vea Ajustar los Puntos Inicial y Final de la Muestra (p. 119).
Loop Start	
End	

Editar una Frase de Audio (Sample)

Parámetro	Explicación
Loop Mode	<p>Especifica cómo sonará la muestra.</p> <p>* Cuando utilice una muestra en una pista de audio, sonará como ONE-SHOT sea cual sea el ajuste.</p> <p>FWD: Una vez suene la muestra de Start a End, sonará repetidamente hacia delante de Loop Start a End.</p>  <p>ONE-SHOT: La muestra suena una sola vez de Start a End.</p>  <p>REV: Una vez suene la muestra de End a Start, sonará repetidamente en dirección inversa de Loop Start a Start.</p>  <p>REV-ONE: La muestra suena una sola vez en dirección inversa de End a Start.</p> 
Tempo	<p>Tempo original de la muestra</p> <p>Mantenga pulsado [SHIFT] y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor a la derecha del punto decimal.</p> <p>5.00–300.00</p> <p>* Para poder sincronizar el tempo, Wave Temp Sync (p. 38, p. 53) debe estar ajustado en ON.</p>
Org Key *	<p>El número de nota que hace que suene la muestra con la afinación en la que fue muestreada</p> <p>0 (C -)–127 (G9)</p>
Time Stretch	<p>Especifica cómo se sincroniza el tempo.</p> <p>Bajar este valor optimizará el sonido para frases rápidas y aumentarlo lo optimizará para frases lentas.</p> <p>TYPE01–TYPE10</p>
Start Fine	<p>Ajuste de precisión del punto Start</p> <p>0–255</p>
Loop Start Fine *	<p>Ajuste de precisión del punto Loop Start</p> <p>0–255</p>
Loop End Fine	<p>Ajuste de precisión del punto End</p> <p>0–255</p>
Loop Tune *	<p>Afinación de la zona de bucle</p> <p>Realiza ajustes de precisión en incrementos de un cent (1/100 de un semitono). -50– +50</p>
Zoom Horz	<p>Aumento de la visualización (eje horizontal)</p> <p>1/1–1/16384</p>
Zoom Vert	<p>Reducción de la visualización (eje vertical)</p> <p>x1–x128</p>

Calcular automáticamente el tempo de una muestra

- Desplace el cursor a “Tempo” y pulse [F1(CALC)].
Se muestra la ventana BPM Calculator.
 - Use [▲] [▼] [◀] [▶] para desplazar el cursor y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el número de compases en la muestra y su tipo de compás.
 - Pulse [F3 (EXEC)].
Se calcula automáticamente el tempo de la muestra.
- * Siempre podrá seleccionar [F1 (CALC)] si el cursor se encuentra en cualquier punto que no sea Start, Loop Start o End.
- * Para cancelar la operación, pulse [F2 (CLOSE)].

Acerca del tiempo del compás

Las muestras contienen datos de tiempo del compás. Se especifican hasta 100 posiciones de tiempos del compás para una muestra. Si la muestra contiene más de 100 tiempos, se especificarán 50 posiciones desde el principio hasta el final de la muestra.

Si desea reajustar la indicación del tiempo del compás Función (Reset Grid)

Puede reasignar la cuadrícula de la muestra según el punto Start y el Tempo especificados.

- En la pantalla **SAMPLE EDIT**, especifique el punto Start y el Tempo de la muestra.
- Pulse [F5 (UTILITY)] y después pulse [F1 (RESET GRID)].
Se muestra un mensaje de verificación.
- Pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la operación.
Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

Quitar las Porciones No Deseadas de la Muestra (TRUNCATE)

Esta operación corta las porciones de la muestra antes del Punto Start y después del Punto Loop End.

* No puede llevar a cabo esta operación con más de una muestra seleccionada.

- En la pantalla **SAMPLE EDIT**, especifique los puntos Start/End de la muestra (p. 119).
- Pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana **Sample Modify Menu**.
- Pulse [F1 (TRUNC&EMPHS)] y después pulse [F1 (TRUNC)].



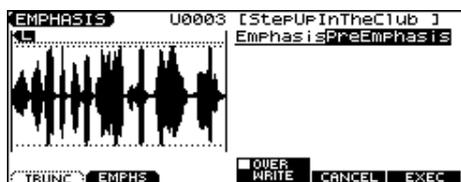
4. Si desea reemplazar la muestra actual por la muestra truncada, pulse [F4 (OVER WRITE)] para poner una marca "✓".
5. Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra un mensaje de verificación.
6. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].
* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

Realzar o Limitar la Gama de Frecuencias Altas de la Muestra (EMPHASIS)

En algunos casos, la calidad de audio se mejora si se realiza la gama de frecuencias altas de una muestra importada. Asimismo, puede realzar la gama de frecuencias altas de una muestra al utilizar un sampler de otro fabricante. En este caso, puede minimizar el cambio del carácter tímbrico atenuando la gama de frecuencias altas.

* No puede llevar a cabo esta operación si ha seleccionado más de una muestra.

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana Sample Modify Menu
2. Pulse [F1 (TRUNC&EMPHS)] y después pulse [F2 (EMPHS)].



3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el tipo de énfasis.

PreEmphasis: Realza la gama de frecuencias altas.

DeEmphasis: Atenúa la gama de frecuencias altas.

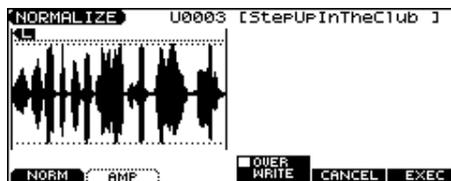
4. Si desea reemplazar la muestra actual por la muestra realzada, pulse [F4 (OVER WRITE)] para poner una marca "✓".
5. Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra un mensaje de verificación.
6. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].
* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

Maximizar el Volumen de la Muestra (NORMALIZE)

Esta operación sube el nivel de toda la muestra tanto que sea posible sin que se supere el nivel máximo. Recomendamos realzar el volumen llevando a cabo la operación Normalize.

* No puede llevar a cabo esta operación con más de una muestra seleccionada.

1. En la pantalla SAMPLE EDIT pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana Sample Modify Menu.
2. Pulse [F2 (NORM & AMP)] y después pulse [F1 (NORM)].



3. Si desea reemplazar la muestra actual por la muestra normalizada, pulse [F4 (OVER WRITE)] para poner una marca "✓".
4. Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra un mensaje de verificación.
5. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].
* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

AMP

Esta operación ajusta el volumen de toda la muestra. Asimismo, puede aplicar una envolvente (cambio de tiempo variable) al volumen de la muestra.

* No puede llevar a cabo esta operación con más de una muestra seleccionada.

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana Sample Modify Menu
2. Pulse [F2 (NORM & AMP)] y después pulse [F2 (AMP)].



3. Si desea ajustar el volumen de toda la muestra, utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar la frecuencia del realce del volumen.

Parámetro	Explicación
Rate	Frecuencia de realce del volumen: 0-400% Especifica la cantidad de realce que se aplica relativa al volumen actual.

4. Si desea aplicar una envolvente, especifique los puntos. Pulse [F3 (POINT)] para que se muestre la marca "✓". Después pulse [▲] [▼] para seleccionar un parámetro y después use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Parámetro	Explicación
Current Point	Punto seleccionado actualmente Empezando cerca del punto inicial, los puntos recibirán el número de 1, 2, 3 o 4.
Point 1-4	Posición del punto actual
Rate 1-4	Ratio de amplificación del punto actual: 0-400% Especifica cómo el volumen de cada punto será realzado relativo al valor actual.

5. Si desea reemplazar la muestra actual por la muestra editada, pulse [F4 (OVER WRITE)] para poner una marca "✓".
6. Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra un mensaje de verificación.

Editar una Frase de Audio (Sample)

7. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

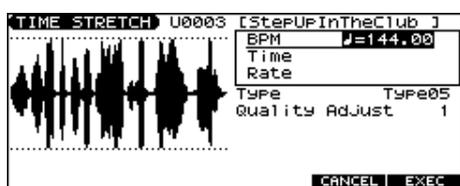
Estirar o Comprimir una Muestra (TIME STRETCH)

Esta operación estira o comprime la muestra para modificar su duración o su tempo. Puede estirar o comprimir la muestra hasta la mitad o el doble de la duración original.

* No puede llevar a cabo esta operación con más de una muestra seleccionada.

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana Sample Modify Menu

2. Pulse [F3 (TIME STRETCH)].



3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar el parámetro deseado.

4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar la duración/tempo. Al ajustar el valor BPM (tempo), mantenga pulsado [SHIFT] y gire el dial VALUE o utilice [INC] [DEC] para ajustar el valor a la derecha del punto decimal.

Parámetro	Explicación
BPM	Cambia las BPM de la muestra a las BPM especificadas.
Time	Especifica la duración de la muestra como valor de tiempo.
Rate	Especifica la duración relativa a la duración actual. (50.0–200.0%)
Type	Los ajustes más bajos de este valor hacen que el sonido sea más apropiado para frases rápidas y los ajustes más altos, para frases más lentas. (TYPE01–TYPE10)
Quality Adjust	Realiza ajustes de precisión al timbre del parámetro Time Stretch. (1–10)

5. Pulse [F6 (EXEC)].

Se muestra un mensaje de verificación.

6. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].

La duración de la muestra cambia según lo especificado.

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

Dividir la Muestra en Notas (CHOP)

La función **chop** divide la forma de ondea de la muestra en notas individuales.

* No puede llevar a cabo esta operación con más de una muestra seleccionada.

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana Sample Modify Menu

2. Pulse [F4 (CHOP)].



3. Especifique el punto donde se va a dividir la muestra.

Vea “Procedimiento para Dividir una Muestra” o “Dividir Automáticamente una Muestra” (Auto Chop) (p. 123)

4. Escuche la muestra tal como se explica en la sección “Escuchar las Muestras Divididas” (p. 123).

Si desea volver a efectuar los ajustes, mover o suprimir un punto (p. 123).

5. Pulse [F6 (EXEC)].

Se muestra un mensaje de verificación.

6. Para llevar a cabo la división, pulse [F6 (EXEC)].

Las muestras divididas se añaden a la lista de muestras.

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

Al llevar a cabo la operación Chop, se mostrará un mensaje que pregunta si desea realizar la operación Create Rhythm.

TERM

Create Rhythm

Crea un set de percusión utilizando las muestras que fueron divididas en la operación Chop y lo asigna a una parte. Las muestras se asignan sucesivamente empezando con la tecla C2.

7. Para ejecutar Create Rhythm, pulse [F6 (EXEC)].

Se abre la ventana Create Rhythm.

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

8. Use [▲] [▼] para seleccionar la parte a la que desea asignar el set de percusión y pulse [F6 (SELECT)].

Se muestra un mensaje de verificación.

* No puede seleccionar una parte en el modo Patch.

9. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].

Las muestras se asignan como set de percusión a la parte seleccionada.

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Si selecciona otro set de percusión, el set de percusión al que se han asignado las muestras desaparecerá. Si desea conservarlo, pulse [WRITE] para guardarlo. (p. 124)

Procedimiento para la División de Muestras

Puede especificar libremente el (los) punto(s) de división.

1. Pulse [▲] [▼] para desplazar el cursor a “Current Address.”

2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para desplazar el punto.

3. En la posición en la que desea dividir la muestra, pulse [F2 (ADD)].

La posición actual se convierte en el punto divisorio.

4. Repita los pasos 2 y 3 para especificar otros puntos.

Puede especificar hasta 15 puntos divisorios; es decir, la muestra se divide en un máximo de 16 piezas.

Dividir Automáticamente una Muestra (Auto Chop)

De la siguiente manera puede especificar los puntos que sirven para dividir la muestra y dividir la muestra.

1. Desde el paso 3 de p. 122, pulse [F4 (AUTO)].
Se muestra la ventana Auto Chop.
2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el método que va a utilizarse para dividir la muestra.
3. Pulse [▼] y después use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Parámetro	Explicación
Chop Type	Cómo se va a dividir la muestra Level: Se divide según el volumen. Beat: Se divide en los tiempos del compás basándose en el Tempo (p. 120) de la muestra. Divide x: Se divide en un número 'x' de secciones de tamaño igual.
Si Chop Type es Level	
Level	Nivel en el que la muestra se divide Los ajustes más bajos hacen que la muestra se divida más precisamente. 1-10
Si Chop Type es Beat	
Beat	Intervalo del compás en el que se divide la muestra 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
If Chop Type is Divide x	
Times	Número de muestras que da la división de la muestra original 2-16

4. Pulse [F6 (EXEC)].
La muestra se divide automáticamente según los ajustes y los puntos se especifican. Pueden ajustarse un máximo de 15 puntos (16 secciones).
** Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].*

Mover/Suprimir un Punto Divisorio

1. Pulse [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta "Point No."
2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el punto que desea mover o suprimir.
A partir del punto inicial, los puntos reciben el número 1, 2,...15.
3. Para mover el punto divisorio, pulse [▼] y después gire el dial VALUE.
4. Para suprimir el punto divisorio deseado, pulse [F3 (CLEAR)].

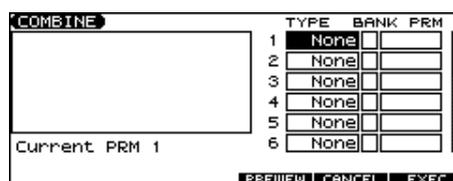
Escuchar las Muestras Divididas

1. Pulse [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta "Point No."
2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el punto que desea escuchar.
A partir del punto inicial, los puntos reciben el número 1, 2,...15.
3. Pulse [F4 (PREVIEW)].

Juntar Dos o Más Muestras (COMBINE)

Esta operación combina muestras múltiples en una muestra individual. Puede combinar hasta dieciséis muestras. También puede colocar silencios entre las muestras.

1. En la pantalla SAMPLE EDIT, pulse [F3 (MODIFY)] para abrir la ventana Sample Modify Menu
2. Pulse [F5 (COMBINE)].



3. Pulse [▲] [▼] [◀] [▶] para seleccionar el parámetro deseado.
4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Parámetro	Explicación
TYPE	Muestra o silencio a combinar None: ninguna Sample: muestra Time: sección de silencio (especificada como intervalo de tiempo) Beat: sección de silencio (especificada como valor de nota)
BANK	Banco que contiene la muestra U: usuario C: tarjeta <i>* Se muestra sólo si TYPE se ajusta en Sample.</i>
PRM	Número de la muestra o la duración/valor de nota de la sección de silencio El valor de nota se basa en las BPM de la muestra que se encuentra inmediatamente antes de la sección de silencio. <i>* Si no hay ninguna muestra antes de la sección de silencio, se utiliza el ajuste de las BPM actual.</i> Si TYPE es Sample 1-2000 Si TYPE es Time 1-10000 ms Si TYPE es Beat 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1

** Puede pulsar [F4 (PREVIEW)] para escuchar la muestra seleccionada.*

5. Pulse [F6 (EXEC)].
Se muestra un mensaje de verificación.
6. Para ejecutar la acción, pulse [F6 (EXEC)].
** Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].*

Guardar una Muestra (Write)

Una muestra editada, además de los cambios que ha efectuado en los ajustes, se perderá en cuanto apague la unidad. Si desea conservar estos datos, debe guardarlos de la siguiente manera.

1. Acceda a la pantalla SAMPLE LIST. (p. 117)

Las muestras mostradas como "N" o "E" no han sido guardadas (p. 117).

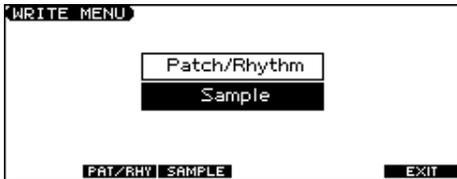
2. Seleccione la muestra que desea guardar.

Si desea seleccionar dos o más muestras, pulse [F2 (MARK)] para añadir una marca de verificación (✓) a las muestras que desea seleccionar. Para quitar la marca de la muestra seleccionada, seleccione y pulse otra vez [F2 (MARK)].

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F4 (SET ALL)], se añade una marca de verificación a todas las muestras del grupo seleccionado. Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [F3 (CLR ALL)], se quitan las marcas de todas las muestras seleccionadas.

3. Pulse [WRITE].

Se muestra la pantalla WRITE MENU. Cerciórese de que "Sample" quede realzado.



4. Pulse [F3 (SAMPLE)] o [ENTER].

Si ha seleccionado más de una muestra, se muestra un mensaje que pide confirmar la operación de escritura. Las muestras se escriben en el mismo número que corresponde a cada uno de los bancos de la lista de muestras. Los nombres de las muestras se asignan automáticamente. Si decide escribir las muestras, pulse [F6 (EXEC)]. Si decide cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

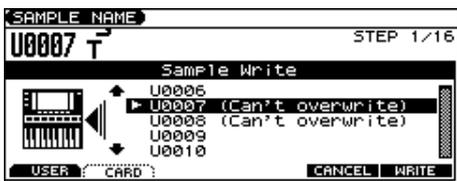
5. Asigne un nombre a la muestra.



Para detalles acerca de cómo asignar un nombre, vea p. 24.

6. Cuando haya terminado de entrar el nombre, pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra una pantalla que permite seleccionar la muestra destino de la escritura.



7. Use el dial VALUE, [INC] [DEC] o bien [▲] [▼] para seleccionar el número de la muestra destino de la escritura.

El destino de la escritura puede ser la memoria del usuario del JUNO-G (User) o bien, una tarjeta de memoria (Card).

8. Pulse [F6 (WRITE)].

Se muestra un mensaje de verificación.

9. Pulse [F6 (EXEC)] para ejecutar la operación.

* Para cancelar la operación, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Nunca apague el JUNO-G mientras éste guarda datos.

- No puede guardar sobrescribiendo otra muestra.
- Las muestra estéreo deben guardarse en dos número de muestra consecutivos.

Añadir Efectos

En esta sección explicamos los procedimientos y ajustes para aplicar efectos en cada uno de los modos.

cf.

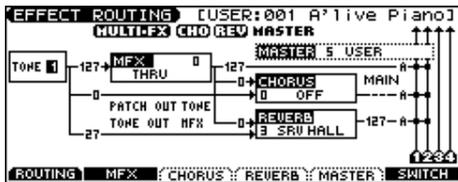
Para detalles acerca de los efectos integrados del JUNO-G, vea **Acerca de los Efectos Integrados** (p. 20).

Activar/Desactivar Efectos

Puede activar/desactivar a la vez todos los efectos integrados del JUNO-G. Ajústelos en OFF si desea escuchar el sonido original sin efectos o cuando desea utilizar efectos externos en vez de los efectos integrados.

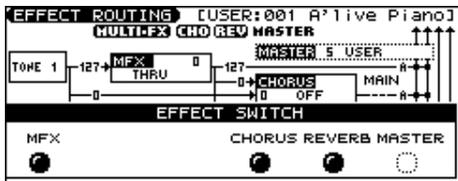
* Los ajustes ON/OFF de los efectos son ajustes generales del JUNO-G. Estos ajustes no pueden efectuarse individualmente para cada Patch o Performance.

1. Pulse **EDIT [EFFECTS]** para acceder a la pantalla **EFFECT ROUTING**.



2. Pulse **[F6 (SWITCH)]**.

Se muestra la ventana **EFFECT SWITCH**.



3. Pulse **[F1 (MFX1)]–[F6 (MASTER)]** para activar/desactivar cada uno de los efectos. Cada vez que pulse el botón, alternará en activar y desactivar el efecto.
4. Pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla anterior. Al volver a la pantalla **PLAY**, se mostrarán los ajustes en la zona siguiente.



Realizar Ajustes de Efectos

1. En el modo apropiado, seleccione el sonido al que desea aplicar efectos.
2. Pulse **EDIT [EFFECTS]** para acceder a la pantalla **EFFECT ROUTING**.
3. Pulse **[F1 (ROUTING)]–[F5 (MASTER)]** para seleccionar el efecto que desea editar.
4. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para seleccionar el tipo de efecto deseado.



5. Use **[▲] [▼] [◀] [▶]** para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea cambiar.
6. Use el dial **VALUE** o **[INC] [DEC]** para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse **[EXIT]** para volver a la pantalla anterior.

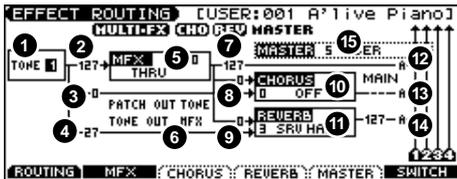
* No puede editar los ajustes de los efectos para patches del grupo **GM**.

Aplicar Efectos en el Modo Patch

En el modo Patch, puede utilizar un multiefecto (MFX), un chorus y una reverb.

Especificar Cómo el Sonido Saldrá (Routing)

Puede realizar efectos generales para los efectos así como para la salida destino y nivel de cada señal.



cf. ➔

Para más información sobre estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

	Parámetro	Valor	Explicación
1	Tone Select (Rhythm Key Select)	1-4 (A0-C8)	Tone (o tone de percusión) para el que va a realizar los ajustes Este parámetro será Rhythm Key Select al seleccionar un set de percusión. Puede seleccionar el tone de percusión (A0-C8) al que van a aplicarse los ajustes.
2	Tone Nivel de salida	0-127	Nivel de la señal enviada a la salida destino especificada por Output Assign
3	Tone Chorus Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada al chorus para cada tone
4	Tone Reverb Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada a la reverb para cada tone
5	MFX Type	0-78	Seleccione de entre los 78 multiefectos disponibles. Para más detalles acerca de los parámetros de los multiefectos, vea Parámetros de Multiefecto (p. 131).
6	Patch Output Assign (Rhythm Output Assign)	MFX, A, B, 1-4, TONE	Especifica cómo saldrá el sonido directo de cada patch. MFX: Salida en estéreo pasando por los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos. A, B: Sale a través del jack OUTPUT A (MIX) o del jack OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos. 1-4: Sale a través de los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multi efectos. TONE: Sale según los ajustes para cada tone. Este parámetro será Rhythm Output Assign al seleccionar un set de percusión. Puede especificar cómo saldrá el sonido directo para cada set de percusión. * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).
	Tone Output Assign	MFX, A, B, 1-4	Especifica cómo saldrá el sonido directo de cada tone. MFX: Salida en estéreo pasando por los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos. A, B: Sale a través del jack OUTPUT A (MIX) o del jack OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos. 1-4: Sale a través de los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multi efectos. Si se ajusta Patch Output Assign a cualquier cosa que no sea "TONE," se ignoran estos ajustes. • Si el parámetro Structure Type tiene un ajuste de Type "2"- "10," las salidas de los tones 1 y 2 se combinan con el tone 2 y las salidas de los tones 3 y 4 se combinan con el tone 4. Por este motivo, el tone 1 seguirá los ajustes del tone 2 y el tone 3 los del tone 4 (p. 35). * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).
7	MFX Nivel de salida	0-127	Volumen del sonido para el sonido que pasa por los multiefectos
8	MFX Chorus Send Level	0-127	Cantidad de chorus para el sonido que pasa por los multiefectos
9	MFX Reverb Send Level	0-127	Cantidad de reverb que del sonido que pasa pro los multiefectos
10	Chorus Type	0-3	Selecciona chorus o delay. 0 (OFF): No se aplica chorus ni delay. 1 (CHORUS): Se aplica chorus. 2 (DELAY): Se aplica delay. 3 (GM2 CHO): Chorus General MIDI 2
11	Reverb Type	0-5	Tipo de reverb 0 (OFF): no se aplica reverb. 1 (REVERB): Reverb normal 2 (SRV ROOM): Simula los reflejos acústicos de una habitación. 3 (SRV HALL): Simula los reflejos acústicos de una sala de conciertos. 4 (SRV PLATE): Simula una reverb de plancha, un tipo popular de reverb artificial que produce el sonido mediante la vibración de una plancha de metal. 5 (GM2 REV): Reverb General MIDI 2

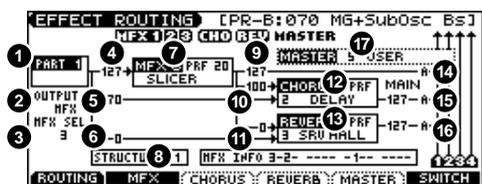
	Parámetro	Valor	Explicación
12	MFX Output Assign	A, B	Salida destino del sonido que pasa por los multiefectos A: Jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo B: Jacks OUTPUT B en estéreo * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).
13	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R	Especifica cómo se direcciona el sonido por el chorus . MAIN: Sale a los jacks OUTPUT en estéreo. REV: Sale a la reverb en mono. M+R: Sale a los jacks OUTPUT en estéreo y se envía a la reverb en mono.
	Chorus Level	0-127	Volumen del sonido que pasa por el chorus
	Chorus Output Assign	A, B	Selecciona el par la jacks OUTPUT al que se direcciona el sonido de chorus cuando se ajusta Chorus Output Select en "MAIN" o en "M+R." A: Jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo B: Jacks OUTPUT B en estéreo. * Si ajusta Chorus Output Select en "REV," este ajuste no produce efecto alguno. * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).
14	Reverb Level	0-127	Volumen del sonido que pasa por la reverb
	Reverb Output Assign	A, B	Especifica cómo saldrá el sonido direccionado por la reverb. A: Jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo B: Jacks OUTPUT B en estéreo. * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).
15	Mastering Effect Type	0-5	Ajustes de los efectos de masterización (p. 156)

Aplicar Efectos en el Modo Performance

En el modo Performance puede utilizar tres multiefectos (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus y una reverb. Para cada uno de los tres multiefectos, el chorus y la reverb, puede especificar si funciona conforme con los ajustes de los efectos del performance, o según los ajustes de los efectos del patch o del set de percusión asignado a la parte especificada. Puede utilizar independientemente los tres multiefectos o bien, puede conectar dos o tres en serie.

Especificar Cómo el Sonido Saldrá (Routing)

Puede realizar efectos generales para los efectos así como para la salida destino y nivel de cada señal.



cf. ➔

Para más información sobre estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

* Para los siguientes parámetros 7, 9 - 11 y 14 los ajustes pueden realizarse individualmente para tres multiefectos (MFX1-MFX3).

Parámetro	Valor	Explicación
1	Part Select	1-16 Parte para la que se realizan los ajustes
2	Part Output Assign	MFX, A, B, 1-4, PAT Especifica cómo saldrá el sonido directo de cada patch. MFX: Salida en estéreo pasando por los multiefectos. También puede aplicar chorus o reverb al sonido que pasa por los multiefectos. A, B: Sale a través del jack OUTPUT A (MIX) o del jack OUTPUT B en estéreo sin pasar por los multiefectos. 1-4: Sale a través de los jacks INDIVIDUAL 1-4 en mono sin pasar por los multi efectos PAT: Determinado por los ajustes del Patch o del set de percusión asignado a la parte. * Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).
3	Part Output MFX Select	1-3 (MFX1-MFX3) Especifica qué multiefecto va a utilizarse.
4	Part Nivel de salida	0-127 Nivel de la señal enviada a la salida destino especificada por Output Assign (2)
5	Part Chorus Send Level	0-127 Nivel de la señal enviada al chorus para cada tone
6	Part Reverb Send Level	0-127 Nivel de la señal enviada a la reverb para cada tone

Añadir Efectos

Parámetro	Valor	Explicación
7	MFX Source	PRF, P1-P16 Ajustes de los parámetros de los multiefectos utilizados por el performance PRF: Ajustes del Performance P1-P16: Ajustes del patch/set de percusión asignado a una de las partes (Seleccione el número de la parte.)
	MFX Type	0-78 Selección de entre los 78 multiefectos disponibles. Para más detalles acerca de los parámetros de los multiefectos, vea Parámetros de Multiefecto (p. 131).
8	MFX Structure	1-16 Especifica cómo se conectan los MFX1-3.
9	MFX Nivel de salida	0-127 Volumen del sonido para el sonido que pasa por los multiefectos
10	MFX Chorus Send Level	0-127 Cantidad de chorus para el sonido que pasa por los multiefectos
11	MFX Reverb Send Level	0-127 Cantidad de reverb que del sonido que pasa pro los multiefectos
12	Chorus Source	PRF, P1-P16 Parámetros de chorus utilizados por el performance PRF: Ajustes del Performance P1-P16: Ajustes del patch/set de percusión asignado a una de las partes (Seleccione el número de la parte.)
	Chorus Type	0-3 Selecciona chorus o delay. 0 (OFF): No se aplica chorus ni delay. 1 (CHORUS): Se aplica chorus. 2 (DELAY): Se aplica delay. 3 (GM2 CHO): Chorus General MIDI 2
13	Reverb Source	PRF, P1-P16 Parámetros de reverb utilizados por el performance PRF: Ajustes del Performance P1-P16: Ajustes del patch/set de percusión asignado a una de las partes (Seleccione el número de la parte.)
	Reverb Type	0-5 Tipo de reverb 0 (OFF): no se aplica reverb. 1 (REVERB): Reverb normal 2 (SRV ROOM): Simula los reflejos acústicos de una habitación. 3 (SRV HALL): Simula los reflejos acústicos de una sala de conciertos. 4 (SRV PLATE): Simula una reverb de plancha, un tipo popular de reverb artificial que produce el sonido mediante la vibración de una plancha de metal. 5 (GM2 REV): Reverb General MIDI 2
14	MFX Output Assign	A, B Salida destino del sonido que pasa por los multiefectos A: Jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo B: Jacks OUTPUT B en estéreo <i>* Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i> <i>* Para algunos ajustes de MFX Structure, el sonidos que pasa por los multiefectos se envía a un multiefecto distinto y se ignora el ajuste de MFX Output Assign.</i>
15	Chorus Output Select	MAIN, REV, M+R Especifica cómo se direcciona el sonido por el chorus . MAIN: Sale a los jacks OUTPUT en estéreo. REV: Sale a la reverb en mono. M+R: Sale a los jacks OUTPUT en estéreo y se envía a la reverb en mono.
	Chorus Level	0-127 Volumen del sonido que pasa por el chorus
	Chorus Output Assign	A, B Selecciona el par la jacks OUTPUT al que se direcciona el sonido de chorus cuando se ajusta Chorus Output Select en "MAIN" o en "M+R." A: Jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo B: Jacks OUTPUT B en estéreo. <i>* Si ajusta Chorus Output Select en "REV," este ajuste no produce efecto alguno.</i> <i>* Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i>
16	Reverb Level	0-127 Volumen del sonido que pasa por la reverb
	Reverb Output Assign	A, B Especifica cómo saldrá el sonido direccionado por la reverb. A: Jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo B: Jacks OUTPUT B en estéreo. <i>* Si se ajusta el parámetro Mix/Parallel en "MIX," salen en estéreo todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i>
17	Mastering Effect Type	0-5 Ajustes de los efectos de masterización (p. 156)

Al Seleccionar Ajustes de Patch o de Set de Percusión

Al seleccionar los ajustes de los efectos de un set de percusión, esos ajustes se muestran en cada una de las pantallas de ajustes de los performances. Estas pantallas permiten modificar los ajustes. Las modificaciones efectuadas en los ajustes de los parámetros de efecto de un patch o un set de percusión to patch or rhythm se perderán al seleccionar otro patch o set de percusión. Para conservarlos, guarde los ajustes del patch o del set de percusión (p. 32, p. 51).

Realizar Ajustes de Multiefectos (MFX1-3)



cf.

Para más detalles acerca de estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

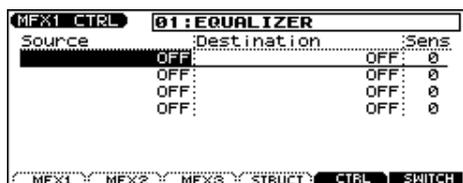
Parámetro	Valor	Explicación
(Multi-Effects Type)	00-78	Permite seleccionar de entre los 78 multiefectos disponibles.

* En esta pantalla de ajuste, puede editar los parámetros de los multiefectos seleccionados por el ajuste *Multi-effects Type*. Para más detalles acerca de los parámetros que puede editar, vea **Parámetros de Multiefecto** (p. 131).

MEMO

Los parámetros señalados con el icono  pueden seleccionarse como parámetro destino de control del multiefecto (vea más abajo).

Realizar Ajustes de Multiefectos (MFX Control)



cf.

Para más detalles acerca de estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

* Pulse [F5 (CTRL)] para cambiar del multiefecto que va a modificar.

Parámetro	Valor	Explicación
Source 1-4	OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1-4	Mensaje MIDI utilizado para cambiar los parámetros de multiefecto con el control de multiefectos OFF : No se utiliza el control de multiefectos. CC01-31, 33-95 : Números de Controlador 1-31, 33-95 PITCH BEND : Pitch Bend AFTERTOUCH : Aftertouch SYS CTRL1-4 : Mensajes MIDI utilizados como controles comunes de los multiefectos Si desea utilizar controladores comunes para todo el JUNO-G, seleccione "SYS CTRL1"- "SYS CTRL4." Los mensajes MIDI utilizados como System Control 1-4 se ajustan con los parámetros Sys Ctrl 1-4 Source (p. 160).
Destination 1-4	Refer to p. 131.	Parámetros de multiefecto que serán controlados mediante el control de multiefectos Los parámetros de multiefecto disponibles para control depende del tipo de multiefecto. Para más detalles, vea Parámetros de Multiefecto (p. 131).
Sens 1-4	-63- +63	La cantidad del efecto del control de multiefecto que se aplica Para subir el valor seleccionado en ese momento, (para valores altos, desplazar a la derecha, suba frecuencias, etc.) seleccione un valor positivo; para baja el valor seleccionado en ese momento (para obtener valores más bajos, desplazar a la izquierda, bajar frecuencias, etc.) seleccione un valor negativo. Tanto para valores positivos como negativos, los valores absolutos mayores permite un cambio mayor. Ajústelo a "0" si no desea aplicar el efecto.
MFX Control Channel	1-16, OFF	Determina el canal que va a utilizarse para la recepción al utiliza el Control de Multiefectos para modificar a tiempo real los parámetros de los multiefectos cuando el parámetro MFX1-3 Source (p. 128) se ajusta en "PRF." Ajústelo en "OFF" cuando no desea utilizar el Control de Multiefectos. * Este parámetro no se encuentra en el modo Patch.

* En el modo de ajuste de patches/sets de percusión, existen parámetros que determinan para cada tone/set de percusión si se reciben o no mensajes de Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) y Controller Number 64 (Hold 1) (p. 45). Cuando estos parámetros se ajusten en "ON," y se reciben mensajes MIDI, al efectuar cualquier cambio en los ajustes del parámetro deseado, los ajustes de Pitch Bend, Expression y Hold1 también cambian simultáneamente. Si desea que se cambien sólo los parámetros seleccionados, ajuste estos en "OFF."

• Existen parámetros que determinan si se reciben o no mensajes MIDI específicos para cada canal MIDI (p. 67). Al utilizar el control de multiefectos, compruebe que se reciban los mensajes MIDI utilizados para el control de multiefectos. Si el JUNO-G se configura de forma que se deshabilita la recepción de mensajes MIDI, el control de multiefectos no funcionará.

Control de Multiefectos

Si desea cambiar el volumen de los sonidos de multiefecto, el tiempo de delay del Delay y demás sonidos, utilizando un aparato MIDI externo—mensajes MIDI diseñados exclusivamente para el JUNO-G. No obstante los mensajes de Sistema Exclusive tienden a ser complejos y la cantidad de datos a transmitir puede llegar a ser bastante importante. Por este motivo, algunos de los más típicos parámetros de los multiefectos del JUNO-G fueron diseñados de forma que acepten el uso de mensajes de Cambio de Control, entre otros mensajes MIDI para efectuar cambios en sus valores. Por ejemplo, puede utilizar la palanca de Bender para cambiar la cantidad de distorsión o utilizar el tacto del teclado para cambiar el tiempo de delay del Delay. Estos parámetros modificables están predeterminados para cada tipo de multiefecto; entre los parámetros detallados en **Parámetros de**

Multiefecto (p. 131), estos se indican con el símbolo “#.”

En la pantalla de ajuste de los multiefectos, se muestra la letra “c” a la izquierda del parámetro.

La función que permite utilizar mensajes MIDI para efectuar cambios a tiempo real en los parámetros de multiefecto se denominan **Control de Multiefecto**. Puede utilizar hasta cuatro controles de multiefecto en un solo patch/set de percusión/performance.

Al utilizar el control de multiefectos, puede seleccionar la cantidad de control (el parámetro Sens) que se va a aplicar, el parámetro seleccionado (parámetro Destination) y el mensaje MIDI utilizado (parámetro Source).

TIP

Al utilizar la función Matrix Control en vez del Control de Multiefectos, también puede cambiar a tiempo real algunos parámetros de multiefecto (p. 44).

Especificar la Estructura de los Multiefectos (MFX Structure)

De la siguiente manera puede especificar cómo se conectan los efectos MFX 1-3.

* Este parámetro no está disponible en el modo Patch.



Para más detalles acerca de estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

Parámetro	Valor	Explicación
Struct	TYPE01-TYPE16	Especifica cómo se conectan los efectos MFX1-3.
(MFX1-3 Type)	00 (THRU)-78	Selecciona el tipo de multiefecto de MFX1-3.

Parámetros de Multiefecto

Los multiefectos proporcionan 78 tipos distintos de efectos. Algunos de estos efectos constan de dos o más efectos conectados en serie.

Los parámetros señalados con un sostenido “#” pueden ser controlados utilizando un controlador especificado (Dos ítemes de ajuste cambiarán simultáneamente para “#1” y “#2”).

FILTER (10 tipos)		
01	EQUALIZER	P.132
02	SPECTRUM	P.132
03	ISOLATOR	P.132
04	LOW BOOST	P.132
05	SUPER FILTER	P.132
06	STEP FILTER	P.133
07	ENHANCER	P.133
08	AUTO WAH	P.133
09	HUMANIZER	P.134
10	SPEAKER SIMULATOR	P.134
MODULATION (12 tipos)		
11	PHASER	P.134
12	STEP PHASER	P.134
13	MULTI STAGE PHASER	P.135
14	INFINITE PHASER	P.135
15	RING MODULATOR	P.135
16	STEP RING MODULATOR	P.135
17	TREMOLO	P.136
18	AUTO PAN	P.136
19	STEP PAN	P.136
20	SLICER	P.136
21	ROTARY	P.137
22	VK ROTARY	P.137
CHORUS (12 tipos)		
23	CHORUS	P.137
24	FLANGER	P.138
25	STEP FLANGER	P.138
26	HEXA-CHORUS	P.138
27	TREMOLO CHORUS	P.139
28	SPACE-D	P.139
29	3D CHORUS	P.139
30	3D FLANGER	P.139
31	3D STEP FLANGER	P.140
32	2BAND CHORUS	P.140
33	2BAND FLANGER	P.140
34	2BAND STEP FLANGER	P.141
DYNAMICS (8 tipos)		
35	OVERDRIVE	P.141
36	DISTORTION	P.141
37	VS OVERDRIVE	P.141
38	VS DISTORTION	P.141
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.142
40	COMPRESSOR	P.142
41	LIMITER	P.142
42	GATE	P.142
DELAY (13 tipos)		
43	DELAY	P.143
44	LONG DELAY	P.143
45	SERIAL DELAY	P.143
46	MODULATION DELAY	P.144
47	3TAP PAN DELAY	P.144
48	4TAP PAN DELAY	P.144
49	MULTI TAP DELAY	P.145
50	REVERSE DELAY	P.145
51	SHUFFLE DELAY	P.145

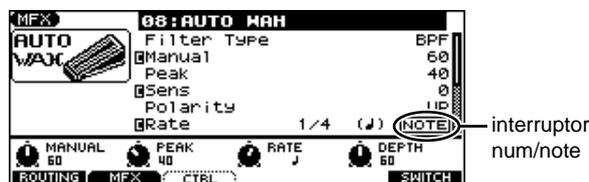
52	3D DELAY	P.146
53	TIME CTRL DELAY	P.146
54	LONG TIME CTRL DELAY	P.146
55	TAPE ECHO	P.146
LO-FI (5 tipos)		
56	LOFI NOISE	P.147
57	LOFI COMPRESS	P.147
58	LOFI RADIO	P.147
59	TELEPHONE	P.148
60	PHONOGRAPH	P.148
PITCH (3 tipos)		
61	PITCH SHIFTER	P.148
62	2VOICE PITCH SHIFTER	P.148
63	STEP PITCH SHIFTER	P.149
REVERB (2 tipos)		
64	REVERB	P.149
65	GATED REVERB	P.149
COMBINATION (12 tipos)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.150
67	OVERDRIVE → FLANGER	P.150
68	OVERDRIVE → DELAY	P.150
69	DISTORTION → CHORUS	P.150
70	DISTORTION → FLANGER	P.150
71	DISTORTION → DELAY	P.150
72	ENHANCER → CHORUS	P.151
73	ENHANCER → FLANGER	P.151
74	ENHANCER → DELAY	P.151
75	CHORUS → DELAY	P.151
76	FLANGER → DELAY	P.152
77	CHORUS → FLANGER	P.152
PIANO (1 type)		
78	SYMPATHETIC RESONANCE	P.152

Acerca del Interruptor Note

Algunos parámetros de efecto (p. ej. Rate o Delay Time) pueden ajustarse en términos de valor de nota.

Dichos parámetros disponen de interruptor número/nota que permite especificar si el valor se va a ajustar como valor de nota o valor numérico.

Si desea ajustar Rate (Delay Time) como valor numérico, ajuste el interruptor num/note en “Hz” (“msec”). Si desea ajustarlo como valor de nota, ajuste el interruptor num/note en “NOTE.”



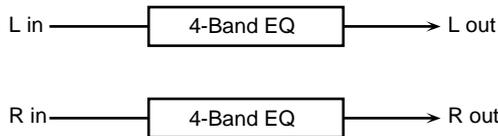
NOTE

Un parámetro cuyo interruptor num/note se ajuste en “NOTE” se especificará como destino para el control de multiefecto. No podrá utilizar el control de multiefecto para controlar ese parámetro.

Añadir Efectos

01: EQUALIZER

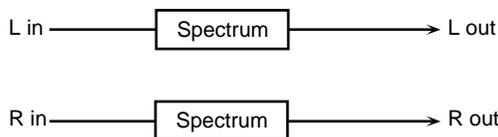
Es un ecualizador estéreo de 4 bandas (low, mid x 2, high).



Parámetro	Valor	Explicación
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de la gama de graves
Low Gain #	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la gama de medios 1
Mid1 Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de medios 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la gama de medios 1 Ajuste un valor alto para Q si desea que afecte una gama más estrecha .
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la gama de medios 2
Mid2 Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de medios 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la gama de medios 2 Ajuste un valor alto para Q si desea que afecte una gama más estrecha .
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de la gama de agudos
High Gain #	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level #	0-127	Nivel de salida

02: SPECTRUM

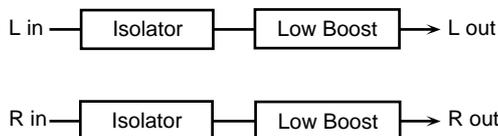
Se trata de un Spectrum estéreo. Spectrum es un tipo de filtro que modifica el timbre realzando o cortando el nivel en frecuencias específicas.



Parámetro	Valor	Explicación
Band1 (250Hz)	-15- +15 dB	Ganancia de cada banda de frecuencias
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente el ancho de las gamas ajustadas para todas las bandas de frecuencias.
Level #	0-127	Nivel de salida

03: ISOLATOR

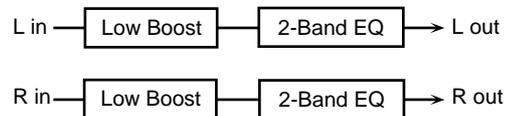
Se trata de un ecualizador que corta drásticamente el volumen, lo que permite añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en distintos registros.



Parámetro	Valor	Explicación
Boost/Cut Low #	-60- +4 dB	Realzan y cortan las gamas aguda, media y grave. A -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB equivale al nivel de entrada del sonido.
Boost/Cut Mid #		
Boost/Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Activa/desactiva la función Anti Phase para la gama de frecuencias graves. Al activarla, el contra canal del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal
Anti Phase Low Level	0-127	Ajusta el nivel de la gama de frecuencias graves. Al ajustar este nivel para ciertas frecuencias puede realzar partes específicas (Es eficaz sólo para fuentes estéreo.)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Activa/desactiva la función Anti Phase para la gama de medios Los parámetros son los mismos que para la gama de graves.
Anti Phase Mid Level	0-127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el Booster. Realza los graves para proporcionar un sonido de graves potentes.
Low Boost Level	0-127	Al aumentar este valor, obtendrá graves contundentes. * Según los ajustes del Isolator y del filtro, puede ser difícil de apreciar este efecto.
Level	0-127	Nivel de salida

04: LOW BOOST

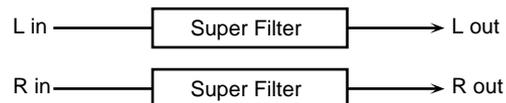
Realza el volumen de la gama de graves, creando graves potentes.



Parámetro	Valor	Explicación
Boost Frequency #	50-125 Hz	Frecuencia central en la que se realiza la gama de graves
Boost Gain #	0- +12 dB	Cantidad de realce en la gama de graves
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Amplitud de la gama de graves realzada
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

05: SUPER FILTER

Se trata de un filtro de curva pronunciada. Puede variar cíclicamente la frecuencia de corte.

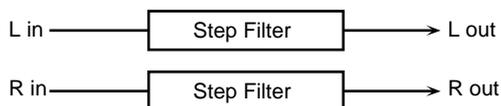


Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro Gama de frecuencias que pasan por cada filtro LPF: frecuencias debajo del corte BPF: frecuencias alrededor del corte HPF: frecuencias encima del corte NOTCH: frecuencias que no estén alrededor del corte

Parámetro	Valor	Explicación
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava -36 dB: muy pronunciado -24 dB: pronunciado -12 dB: suave
Filter Cutoff #	0-127	Frecuencia de corte del filtro Al aumentar este valor, subirá la frecuencia de corte.
Filter Resonance #	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, realzará la zona alrededor de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0- +12 dB	Cantidad de realce para la salida del filtro.
Modulation Sw	OFF, ON	Interruptor para el cambio cíclico
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Cómo se modula la frecuencia de corte TRI: onda triangular SQR: onda cuadrada SIN: onda sinusoidal SAW1: diente de sierra (ascendente) SAW2: diente de sierra (descendente)
		
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Attack #	0-127	Velocidad a la que la frecuencia de corte cambia Es apropiado si Modulation Wave se ajusta en SQR, SAW1 o SAW2.
Level	0-127	Nivel de salida

06: STEP FILTER

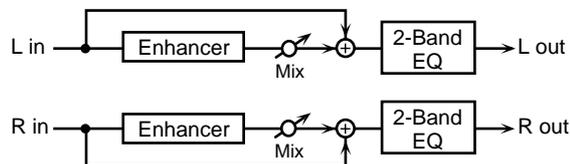
Es un filtro cuya frecuencia de corte puede ser modulado por pasos. Puede especificar el patrón que se utiliza para cambiar la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Explicación
Step 01-16	0-127	Frecuencia de corte en cada paso
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Attack #	0-127	Velocidad a la que cambia de paso la frecuencia de corte
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro Gama de frecuencias que pasan por cada filtro LPF: frecuencias debajo del corte BPF: frecuencias alrededor del corte HPF: frecuencias encima del corte NOTCH: frecuencias que no estén alrededor del corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava -36 dB: muy pronunciado -24 dB: pronunciado -12 dB: suave
Filter Resonance #	0-127	Nivel de resonancia del filtro Al aumentar este valor, realzará la zona alrededor de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0- +12 dB	Cantidad de realce para la salida del filtro.
Level	0-127	Nivel de salida

07: ENHANCER

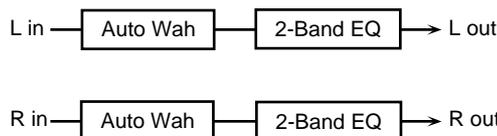
El Enhancer controla la estructura de los armónicos de las frecuencias agudas y proporciona así un sonido brillante y compacto.



Parámetro	Valor	Explicación
Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad del enhancer.
Mix #	0-127	Ajusta la proporción de la combinación de los armónicos generados por el enhancer con el sonido original
Low Gain	-15- +15 dB	Ajusta la ganancia de las frecuencias graves.
High Gain	-15- +15 dB	Ajusta la ganancia de las frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida.

08: AUTO WAH

El Auto-Wah controla cíclicamente el filtro y crea así cambios cíclicos de timbre.

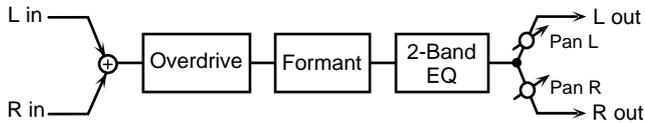


Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	LPF, BPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: Se aplica el efecto de wah a una gama amplia de frecuencias. BPF: Se aplica el efecto de wah a una gama estrecha de frecuencias.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia central en la que se aplica el efecto.
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto de wah que se aplica al área cercana a la frecuencia central. Ajuste un valor alto para Q para obtener una gama más estrecha.
Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad mediante la que se controla el filtro.
Polarity	UP, DOWN	Ajusta la dirección en la que cambia la frecuencia al modular el filtro del auto-wah. UP: El filtro cambia hacia una frecuencia mayor. DOWN: El filtro cambia hacia una frecuencia menor.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth #	0-127	Profundidad de la modulación
Phase #	0-180 deg	Ajusta el grado de desplazamiento de fase de los sonidos izquierda y derecha al aplicar el efecto de wah.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

Añadir Efectos

09: HUMANIZER

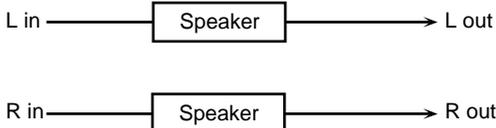
Añade vocales al sonido, haciendo que sea similar a la voz humana.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Drive.
Drive #	0-127	Grado de distorsión. El volumen también cambia.
Vowel1	a, e, i, o, u	Selecciona la vocal.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia en la que cambian las dos vocales
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Input Sync Sw	OFF, ON	Determina si el LFO para el cambio de vocales se reajusta por la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que se aplica el reajuste
Manual #	0-100	Punto en que cambian las Vocales 1 y 2 49 or less: Vocal 1 tendrá una duración más larga. 50: Vocal 1 y 2 tendrán la misma duración. 51 or more: Vocal 2 tendrá una duración más larga.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Pan #	L64-63R	Campo estereofónico de la salida
Level	0-127	Nivel de salida

10: SPEAKER SIMULATOR

Simula el tipo de altavoz y ajustes de micrófono utilizados para grabar el sonido del altavoz.



Parámetro	Valor	Explicación
Speaker Type	(Vea la tabla a la derecha.)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la posición del micrófono que graba el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos, con el micrófono cada vez más lejos según el orden de 1, 2 y 3.
Mic Level #	0-127	Volumen del micrófono
Direct Level #	0-127	Volumen del sonido directo
Level #	0-127	Nivel de salida

Características de los Altavoces

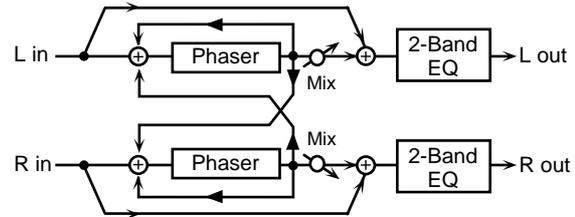
La columna Altavoz indica el diámetro del altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Recinto	Altavoz	Micro
SMALL 1	Caja pequeña abierta	10	dinámico
SMALL 2	Caja pequeña abierta	10	dinámico
MIDDLE	Caja abierta	12 x 1	dinámico
JC-120	Caja abierta	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	Caja abierta	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	Caja abierta	12 x 2	condensador
BUILT-IN 3	Caja abierta	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	Caja abierta	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	Caja abierta	12 x 2	condensador
BG STACK 1	Caja cerrada	12 x 2	condensador

Tipo	Recinto	Altavoz	Micro
BG STACK 2	Caja grande abierta	12 x 2	condensador
MS STACK 1	Caja grande abierta	12 x 4	condensador
MS STACK 2	Caja grande abierta	12 x 4	condensador
METAL STACK	large double stack	12 x 4	condensador
2-STACK	large double stack	12 x 4	condensador
3-STACK	large triple stack	12 x 4	condensador

11: PHASER

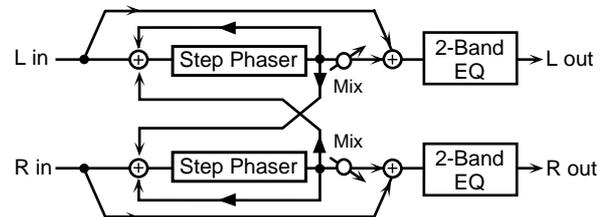
Un phaser añade el sonido de Phaser al sonido original y se modula.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas en el phaser
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación.
Depth	0-127	Profundidad de la modulación.
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si la fase izquierda y la fase derecha de la modulación serán iguales o opuestas. INVERSE: Las fases izquierda/derecha serán opuestas. Al utilizar una fuente monoaural, este ajustes amplía el sonido. SYNCHRO: Las fases izquierda/derecha serán iguales. Seleccione éste al utilizar una fuente estéreo.
Resonance #	0-127	Cantidad de regeneración
Cross Feedback	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Mix #	0-127	Nivel del pase shifter
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

12: STEP PHASER

El efecto de phaser se varía gradualmente.

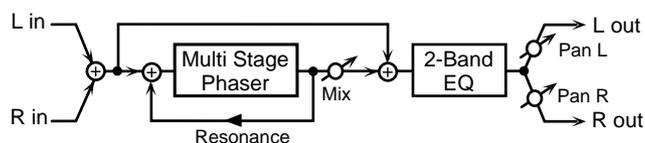


Parámetro	Valor	Explicación
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas en el phaser
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación.
Depth	0-127	Profundidad de la modulación.

Parámetro	Valor	Explicación
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si la fase izquierda y la fase derecha de la modulación serán iguales o opuestas. INVERSE: Las fases izquierda/ derecha serán opuestas. Al utilizar una fuente monoaural, este ajustes amplía el sonido. SYNCHRO: Las fases izquierda/ derecha serán iguales. Seleccione éste al utilizar una fuente estéreo.
Resonance #	0-127	Cantidad de regeneración
Cross Feedback	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	frecuencia del cambio por pasos en el efecto de phaser
Mix #	0-127	Nivel del phaser
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

13: MULTI STAGE PHASER

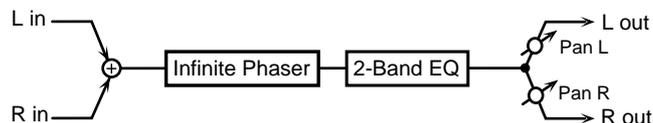
Los ajustes extremadamente altos del phaser producen un efecto de phaser muy profundo.



Parámetro	Valor	Explicación
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Número de etapas en el phaser
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica desde la cual se modula el sonido.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Resonance #	0-127	Cantidad de regeneración
Mix #	0-127	Nivel del phaser
Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del phaser
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

14: INFINITE PHASER

Un phase que continua subiendo/bajando la frecuencia con la que se modula el sonido.

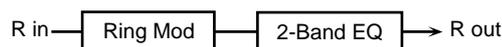


Parámetro	Valor	Explicación
Mode	1, 2, 3, 4	Cuanto mayor sea el valor, más profundo el efecto.
Speed #	-100- +100	Velocidad con la que se baja o se sube la frecuencia con la que se modula el sonido (+: arriba / -: abajo)
Resonance #	0-127	Cantidad de regeneración
Mix #	0-127	Volumen del sonido del efecto
Pan #	L64-63R	Panorama del sonido saliente
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos

Parámetro	Valor	Explicación
Level	0-127	Volumen de salida

15: RING MODULATOR

Se trata de un efecto que aplica la modulación de la amplitud (MA) al la señal entrante para producir sonidos parecidos a una campana. También puede cambiar la frecuencia de la modulación para que responda a los cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



Parámetro	Valor	Explicación
Frequency #	0-127	Ajusta la frecuencia con la que se aplica al modulación.
Sens #	0-127	Ajusta la cantidad de modulación aplicada.
Polarity	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencias se desplaza hacia arriba (UP) o abajo (DOWN).
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

16: STEP RING MODULATOR

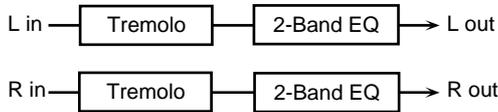
Se trata de un modulador en anillo que emplea una secuencia de 16 pasos para variar la frecuencia con la que se aplica la modulación.



Parámetro	Valor	Explicación
Step 01-16	0-127	Frecuencia de la modulación en anillo en cada paso
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que la modulación cambiará entre pasos
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen del sonido original (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

17: TREMOLO

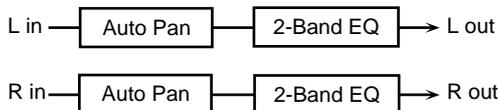
Modula de forma cíclica el volumen para añadir el efecto de trémolo al sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación TRI : triangular SQR : cuadrada SIN : sinusoidal SAW1/2 : diente de sierra
	SAW1 SAW2	
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frequency of the change
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

18: AUTO PAN

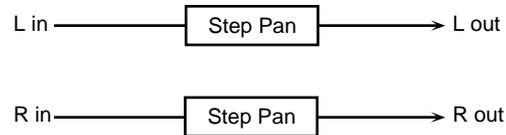
Modula cíclicamente la posición del sonido en el campo estereofónico.



Parámetro	Valor	Explicación
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación TRI : triangular SQR : cuadrada SIN : sinusoidal SAW1/2 : diente de sierra
	SAW1 SAW2	
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia del cambio
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

19: STEP PAN

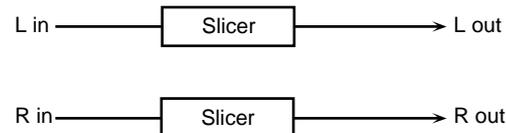
Emplea una secuencia de 16 pasos para variar la panoramización del sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Step 01-16	L64-63R	Panorama en cada paso
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia con la que cambia la secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que la panoramización cambia de paso
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una nota entrante causará a la secuencia reanudar desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volumen a la que se detecta una nota entrante
Level	0-127	Volumen de salida

20: SLICER

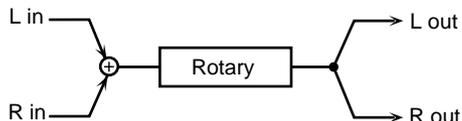
Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en una frase de acompañamiento. Es especialmente efectivo aplicado a sonidos de larga duración.



Parámetro	Valor	Explicación
Step 01-16	0-127	Nivel de cada paso
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia con la que cambia la secuencia de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que la panoramización cambia de paso
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una nota entrante causará a la secuencia reanudar desde el primer paso de la secuencia (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0-127	Volumen a la que se detecta una nota entrante
Mode	LEGATO, SLASH	Ajusta la manera en que el volumen cambiará al pasar a la siguiente pulsación. LEGATO : El cambio en el volumen del nivel de una pulsación al de otra queda sin cambios. Si el nivel de la siguiente pulsación es igual al de la anterior, no habrá cambio en el volumen. SLASH : El volumen queda ajustado momentáneamente a 0 antes de progresar a la siguiente pulsación. Este cambio de volumen ocurrirá incluso si el nivel de la siguiente pulsación es igual que el de la anterior.
Shuffle #	0-127	Ajusta el punto en que se realizan los cambios de volumen en las pulsaciones pares. (Paso 1-2/Paso 1-4/Paso 2-2/...). Cuanto mayor sea el valor seleccionado, más atrasado será la colocación rítmica de las pulsaciones.
Level	0-127	Nivel de salida

21: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotatorios utilizados con los órganos electrónicos antiguos. Debido a que se puede ajustar independientemente el rotor de la gama de agudos y de la gama de graves, puede simular con mucha fidelidad las características de modulación proporcionada por estos altavoces. Este efecto es más propio para los Patches de tipo órgano electrónico.

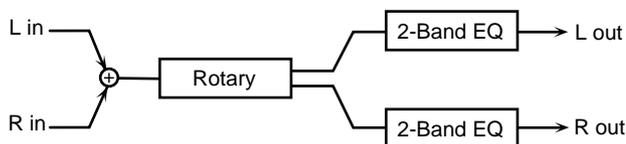


Parámetro	Valor	Explicación
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencias graves y de las frecuencias agudas. SLOW: Reduzca la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Slow y de Hi Slow). FAST: Aumente la velocidad de rotación a una velocidad especificada (los valores de Low Fast y de Hi Fast).
Woofers Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajuste la velocidad lenta (SLOW) del rotor de frecuencias bajas
Woofers Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Ajuste la velocidad rápida (FAST) del rotor de frecuencias ajustadas
Woofers Acceleration	0–15	Ajuste el intervalo de tiempo que el rotor de frecuencias graves requiere para cambiar de rápido a lento (o viceversa) a fin de alcanzar la velocidad seleccionada actualmente. Los valores más lentos proporcionan tiempos más largos.
Woofers Level	0–127	Volumen del rotor de graves
Tweeters Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajustes para el rotor de agudos Los parámetros son los mismos del rotor de graves
Tweeters Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeters Acceleration	0–15	
Tweeters Level	0–127	
Separation	0–127	Dispersión del sonido
Level #	0–127	Nivel de salida

22: VK ROTARY

Este tipo proporciona una respuesta modificada para el altavoz giratorio con un mayor realce en los graves.

Este efecto dispone de las mismas características técnicas que el altavoz giratorio del VK-7.

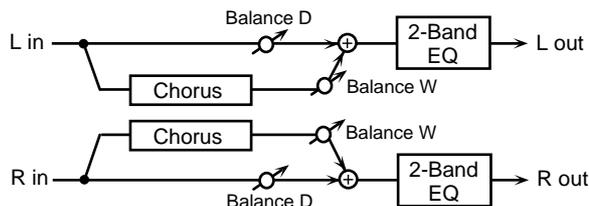


Parámetro	Valor	Explicación
Speed #	SLOW, FAST	Velocidad de giro del altavoz giratorio
Brake #	OFF, ON	Cambia la rotación del altavoz giratorio. Al activarlo, la rotación se frena gradualmente. Al desactivarlo, la rotación recuperará gradualmente su rotación.
Woofers Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de giro lento del woofer
Woofers Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de giro rápido del woofer

Parámetro	Valor	Explicación
Woofers Trans Up	0–127	Ajusta la frecuencia con la que el giro del woofer acelera al cambia la rotación de Slow a Fast.
Woofers Trans Down	0–127	Ajusta la frecuencia con la que el giro del woofer acelera al cambia la rotación de Fast a Slow.
Woofers Level	0–127	Volumen del woofer
Tweeters Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Ajustes del tweeter Los parámetros son los mismos que los del woofer.
Tweeters Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeters Trans Up	0–127	
Tweeters Trans Down	0–127	
Tweeters Level	0–127	
Spread	0–10	Ajusta la imagen estéreo del altavoz giratorio. Cuanto más alto sea el valor, más amplia será la imagen estereofónica.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level #	0–127	Nivel de salida

23: CHORUS

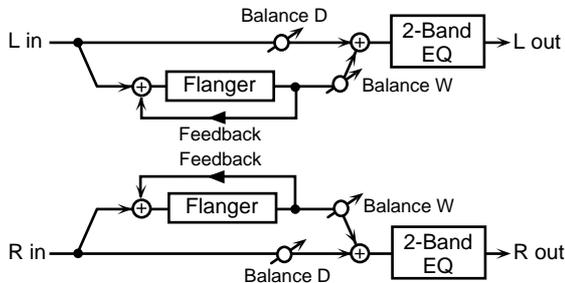
Es un chorus estereofónico. Incluye un filtro para que Vd. pueda ajustar el timbre del sonido de chorus.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Distribución del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W– D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

24: FLANGER

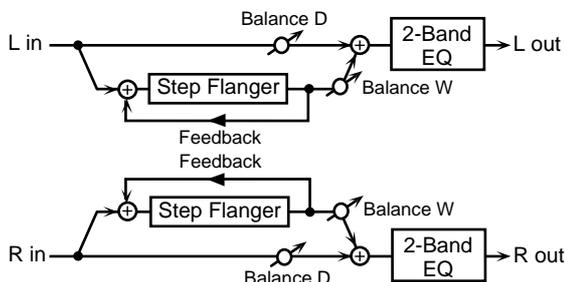
Es un flanger estéreo. (El LFO dispone de la misma fase para ambos canales.) Éste produce una resonancia metálica que sube y baja y produce un sonido parecido al de un reactor aterrizando o despegando. Incluye un filtro para que Ud. pueda ajustar el timbre del sonido de flanger.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Phase	0-180 deg	Distribución del sonido
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

25: STEP FLANGER

El Step Flanger es un efecto de flanger en el que éste desplaza la afinación por pasos. Asimismo, la velocidad a la que la afinación cambia puede especificarse en términos de valor o de un tiempo especificado.

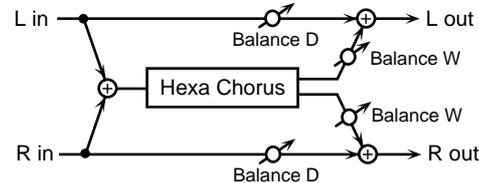


Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo q entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación

Parámetro	Valor	Explicación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Phase	0-180 deg	Distribución del sonido
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Frecuencia (periodo) del cambio de la afinación
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

26: HEXA-CHORUS

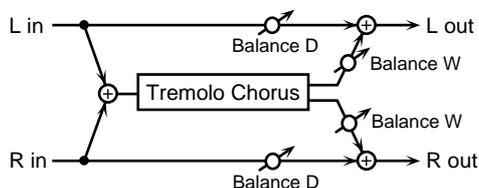
El Hexa-Chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para añadir espaciosidad y riqueza al sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido procesado.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Pre Delay Deviation	0-20	Ajusta la diferencia en el Pre Delay entre cada sonido de chorus.
Depth Deviation	-20- +20	Ajusta la diferencia en la modulación entre cada sonido de chorus.
Pan Deviation	0-20	Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre cada sonido de chorus. 0: Todos los sonidos de chorus se ubican en el centro. 20: Cada sonido de chorus dispone de una de las posiciones ajustadas a intervalos de treinta grados en relación con el punto centra.
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

27: TREMOLO CHORUS

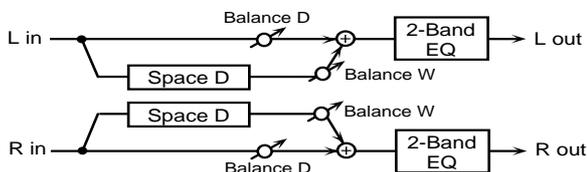
Es un efecto de chorus con Tremolo (modulación cíclica del volumen).



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación del chorus
Chorus Depth	0–127	Profundidad de la modulación del chorus
Tremolo Rate #	0.05–10.00 Hz, note	frecuencia de modulación del Tremolo
Tremolo Separation	0–127	Dispersión del tremolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Dispersión del tremolo
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

28: SPACE-D

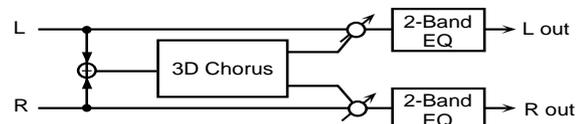
Space-D es un chorus múltiple que aplica al sonido una modulación de dos fases en estéreo. Proporciona un efecto de modulación sin aparente desafinación y por lo tanto produce un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

29: 3D CHORUS

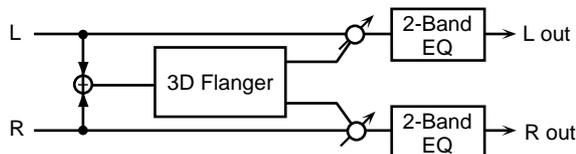
Aplica el efecto 3D al sonido de chorus. El sonido de chorus se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación del chorus
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El óptimo efecto 3D se logra seleccionando SPEAKER, cuando utiliza altavoces y PHONES, cuando utiliza auriculares.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

30: 3D FLANGER

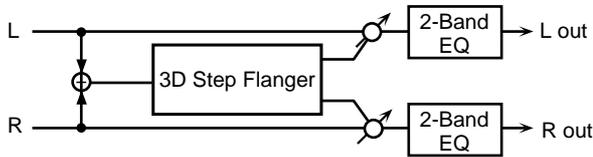
Aplica el efecto 3D al sonido de flanger. El sonido de flanger se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Feedback #	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El óptimo efecto 3D se logra seleccionando SPEAKER, cuando utiliza altavoces y PHONES, cuando utiliza auriculares.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

31: 3D STEP FLANGER

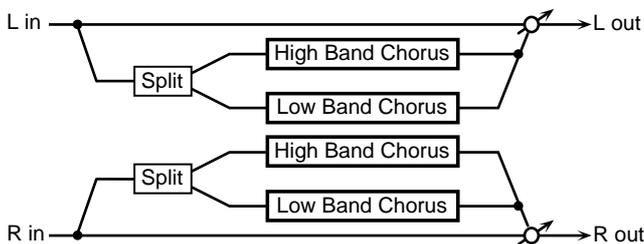
Aplica el efecto 3D al sonido de step flanger. El sonido de flanger se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Explicación
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Seleccione el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. BPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180 deg	Dispersión del sonido
Feedback #	-98– +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Frecuencia del cambio de la afinación
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El óptimo efecto 3D se logra seleccionando SPEAKER, cuando utiliza altavoces y PHONES, cuando utiliza auriculares.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

32: 2BAND CHORUS

Se trata de un efecto de chorus que permite aplicar independientemente el efecto a la gama de agudos y la de graves.

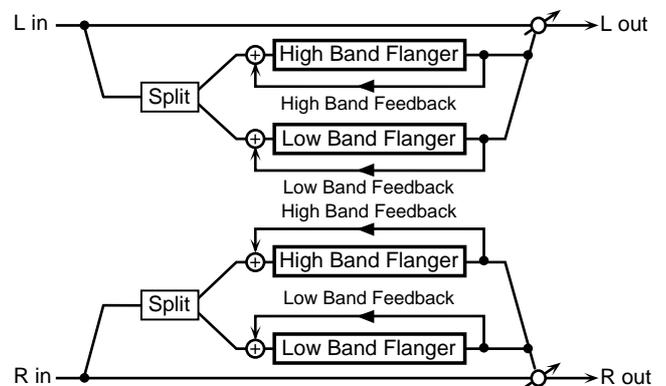


Parámetro	Valor	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia en que se divide la gama de agudos de la gama de graves
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus de graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el chorus de graves
Low Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el chorus de graves
Low Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de chorus de graves

Parámetro	Valor	Explicación
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus de agudos
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el chorus de agudos
High Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el chorus de agudos
High Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de chorus de agudos
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Volumen de salida

33: 2BAND FLANGER

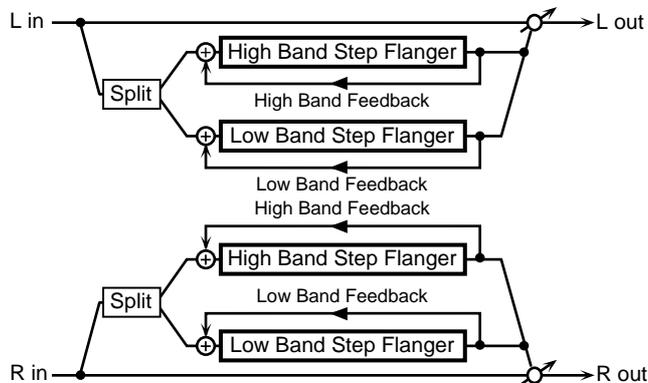
Se trata de un efecto de flanger que permite aplicar independientemente el efecto a la gama de agudos y la de graves.



Parámetro	Valor	Explicación
Split Freq	200–8000 Hz	Frecuencia en que se divide la gama de agudos de la gama de graves
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de graves
Low Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el flanger de graves
Low Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de graves
Low Feedback #	-98– +98%	Proporción del sonido procesado de gama de graves que se devuelve a la entrada (los valores negativos invierten la fase)
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de agudos
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de agudos
High Depth	0–127	Profundidad a la que se modula el flanger de agudos
High Phase	0–180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de agudos
High Feedback #	-98– +98%	Proporción del sonido procesado de gama de agudos que se devuelve a la entrada (los valores negativos invierten la fase)
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Volumen de salida

34: 2BAND STEP FLANGER

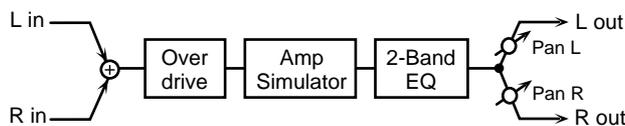
Se trata de un efecto de step flanger que permite aplicar independientemente el efecto a la gama de agudos y la de graves.



Parámetro	Valor	Explicación
Split Freq	200-8000 Hz	frecuencia en que se divide la gama de agudos de la gama de graves
Low Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de graves
Low Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de graves
Low Depth	0-127	Profundidad a la que se modula el flanger de graves
Low Phase	0-180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de graves
Low Feedback #	-98- +98%	Proporción del sonido procesado de gama de graves que se devuelve a al entrada (los valores negativos invierten la fase)
Low Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de los pasos para el flanger de graves
High Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger de agudos
High Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia con la que se modula el flanger de agudos
High Depth	0-127	Profundidad a la que se modula el flanger de agudos
High Phase	0-180 deg	Espaciosidad del sonido de flanger de agudos
High Feedback #	-98- +98%	Proporción del sonido procesado de gama de agudos que se devuelve a al entrada (los valores negativos invierten la fase)
High Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de los pasos para el flanger de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

35: OVERDRIVE

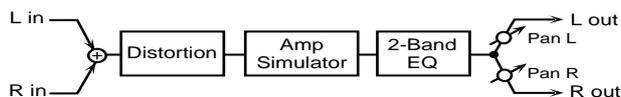
Crea una distorsión suave similar a la de los amplificadores a válvulas.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive #	0-127	Cantidad de distorsión del overdrive. También cambia el nivel de volumen.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra. SMALL: un amplificador pequeño BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado 2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble 3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del sonido
Level	0-127	Nivel de salida

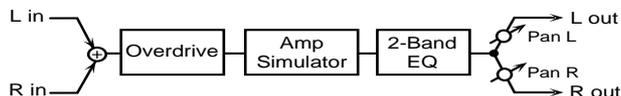
36: DISTORTION

Produce una distorsión más intensa que la de Overdrive. Los parámetros son iguales que los de "35: OVERDRIVE."



37: VS OVERDRIVE

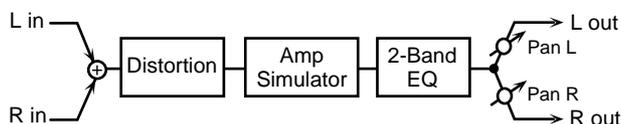
Es un overdrive que produce distorsión pronunciada.



Parámetro	Valor	Explicación
Drive #	0-127	Cantidad de distorsión del overdrive. También cambia el nivel de volumen.
Tone #	0-127	Timbre del efecto Overdrive
Amp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra. SMALL: un amplificador pequeño BUILT-IN: amplificador de tipo incorporado 2-STACK: amplificador grande de tipo "stack" doble 3-STACK: amplificador grande de tipo "stack" triple
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del sonido saliente
Level	0-127	Nivel de salida

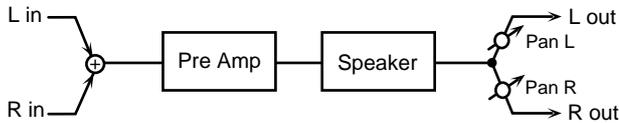
38: VS DISTORTION

Se trata de un efecto que proporciona distorsión pronunciada. Los parámetros son iguales que los de "37: VS OVERDRIVE."



39: GUITAR AMP SIMULATOR

Simula el sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva Amp Sw.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra
Pre Amp Volume #	0-127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Pre Amp Master #	0-127	Volumen general del pre-amplificador
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Cantidad de distorsión del pre-amplificador
Pre Amp Bass	0-127	Timbre de las gamas de frecuencias graves/medias/agudas * Middle no puede ajustarse si se selecciona "Match Drive" como Pre Amp Type.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Timbre para la gama de frecuencias ultra agudas
Pre Amp Bright	OFF, ON	Al ajustarlo en "On" producirá un sonido más definido y brillante. * Este parámetro puede aplicarse a los tipos "JC-120," "Clean Twin" y "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, ON	Determina si la señal pasa por el altavoz (ON), o no (OFF).
Speaker Type	(Vea la siguiente tabla)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la ubicación del micro que capta el sonido del altavoz. Puede ajustarlo en tres pasos de 1 a 3. Cuanto mayor sea el valor, más lejos queda el micro.
Mic Level	0-127	Volumen del micrófono
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo
Pan #	L64-63R	Posición estereofónica de la salida
Level #	0-127	Nivel de salida

Características Técnicas de cada Tipo de Altavoz

La columna altavoz indica el diámetro de cada unidad de altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Recinto	Altavoz	Micro
SMALL 1	pequeño recinto abierto	10	dinámico
SMALL 2	pequeño recinto abierto	10	dinámico
MIDDLE	Caja abierta	12 x 1	dinámico
JC-120	Caja abierta	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	Caja abierta	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	Caja abierta	12 x 2	condensador
BUILT-IN 3	Caja abierta	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	Caja abierta	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	Caja abierta	12 x 2	condensador
BG STACK 1	Caja cerrada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	Caja grande abierta	12 x 2	condensador
MS STACK 1	Caja grande abierta	12 x 4	condensador
MS STACK 2	Caja grande abierta	12 x 4	condensador
METAL STACK	Gran stack doble	12 x 4	condensador
2-STACK	Gran stack doble	12 x 4	condensador
3-STACK	Gran stack triple	12 x 4	condensador

40: COMPRESSOR

El Compresor corta los niveles altos y realza los niveles bajos y así proporciona que todas las frecuencias tengan el mismo nivel de volumen.



Parámetro	Valor	Explicación
Attack #	0-127	Ajusta la rapidez con la que empieza la compresión
Threshold #	0-127	Ajusta el volumen en el que empieza la compresión
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta la ganancia de la salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level #	0-127	Nivel de salida

41: LIMITER

Comprime las señales que sobrepasan un nivel de volumen especificado evitando la distorsión del sonido.



Parámetro	Valor	Explicación
Release #	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que el nivel de volumen del sonido cae por debajo del Nivel del Umbral y el momento en que se deja de aplicarle compresión.
Threshold #	0-127	Ajusta el nivel de volumen en el que empieza la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	La ratio de compresión
Post Gain	0- +18 dB	Ajusta la ganancia de señal de la salida.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Level #	0-127	Nivel de salida

42: GATE

El efecto Gate corta la caída de la reverb según el volumen del sonido que entra en la unidad de efectos. Utilícelo cuando desea que la reverb no tenga una caída larga.



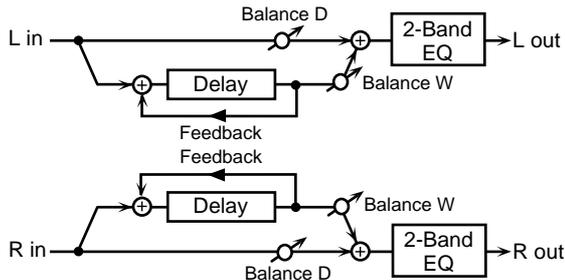
Parámetro	Valor	Explicación
Threshold #	0-127	Ajusta el nivel de volumen en el que la puerta empezará a cerrar.
Mode	GATE, DUCK	Tipo de puerta GATE: Cuando el volumen fuente cae debajo de un nivel específico, la puerta se cierra, cortando el sonido original. DUCK (Ducking): La puerta cierra cuando el volumen del sonido original sube, cortando el sonido original.
Attack	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tardará la puerta en abrirse completamente una vez haya sido activada.
Hold	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que tardará la puerta para empezar a cerrarse cuando el sonido directo llegue a bajar debajo del Nivel del Umbral.

Parámetro	Valor	Explicación
Release	0-127	Ajusta el intervalo de tiempo que la puerta tardará en cerrarse completamente una vez transcurrido el tiempo de hold.
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

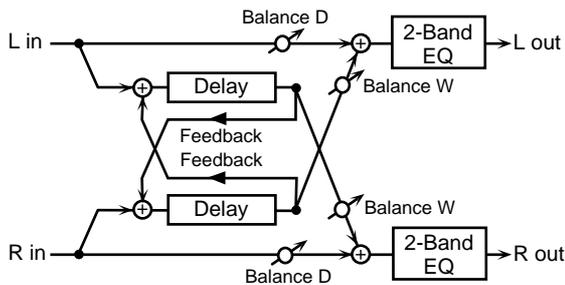
43: DELAY

Se trata de un delay estéreo.

Cuando se ajusta Feedback Mode en NORMAL:



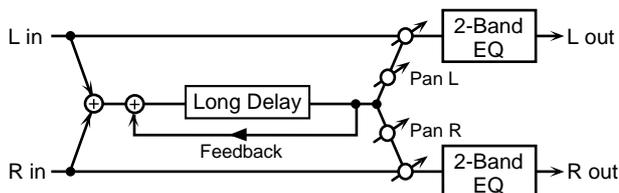
Cuando se ajusta Feedback Mode en CROSS:



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left	0-1300 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo que habrá hasta que se escucha el sonido del delay.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fase del sonido de delay
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la manera en la que el sonido de delay realimenta el efecto. (Vea la figura más arriba.)
Feedback #	-98- +98 %	Proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada (los valores negativos invierten la fase).
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. BYPASS: sin corte.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

44: LONG DELAY

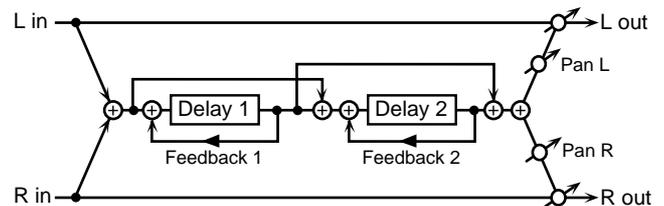
Un delay con un tiempo de delay largo.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time	0-2600 ms, note	Tiempo entre el momento en el que se escucha el sonido original y el en que se escucha el sonido de delay
Phase	NORMAL, INVERSE	Fase del delay (NORMAL: norma, INVERT: invertida)
Feedback #	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada (los valores negativos invierte la fase)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. BYPASS: sin corte
Pan #	L64-63R	Panning of the delay sound
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

45: SERIAL DELAY

Conecta dos delays en serie. Puede aplicar independientemente la regeneración a cada unidad de delay, lo que permite producir sonidos de delay complejos.

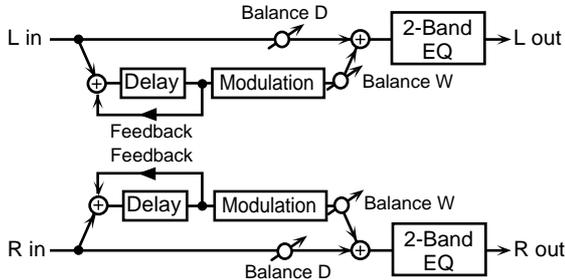


Parámetro	Valor	Explicación
Delay1 Time	0-1300 ms, note	Tiempo entre el momento en el que la señal entre en el delay 1 y el en que se escucha el sonido de delay
Delay1 Feedback #	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a 1 delay 1 (los valores negativos invierten la fase)
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto Delay 1. BYPASS: sin corte.)
Delay2 Time	0-1300 ms, note	Tiempo entre el momento en el que la señal entre en el delay 2 y el en que se escucha el sonido de delay
Delay2 Feedback #	-98- +98%	Proporción del sonido de delay que se devuelve a 1 delay 2 (los valores negativos invierten la fase)
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto delay 2. BYPASS: sin corte.)
Pan #	L64-63R	Panoramización del sonido de delay
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

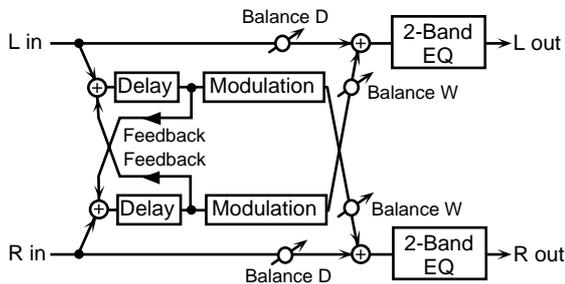
46: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido de delay.

Al ajustar Feedback Mode en NORMAL:



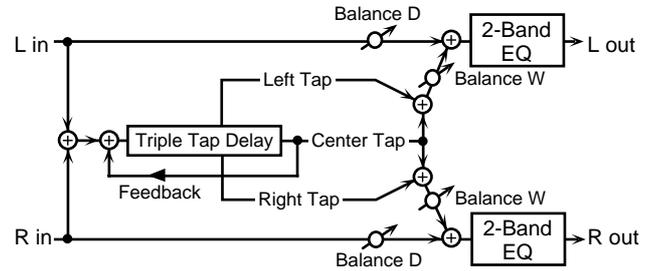
Al ajustar Feedback Mode en CROSS:



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Delay Right	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona la manera en la que el sonido de delay realimenta el efecto (vea las figuras más arriba.)
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la cantidad de sonido de delay que realimenta el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajústelo en BYPASS.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Phase	0-180 deg	Dispersión del sonido
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

47: 3TAP PAN DELAY

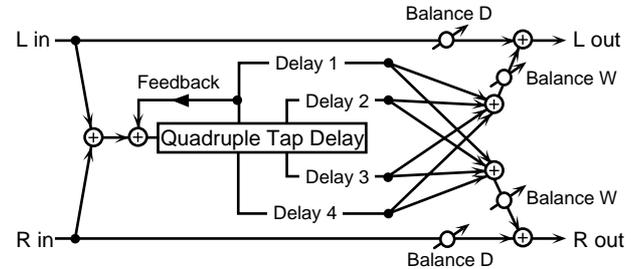
Produce tres sonidos de delay: izquierda, central y derecha.



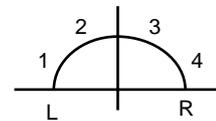
Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left/Right/Center	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Center Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la cantidad de sonido de delay que realimenta el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left/Right/Center Level	0-127	Volumen de cada delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

48: 4TAP PAN DELAY

Un efecto con cuatro delays.



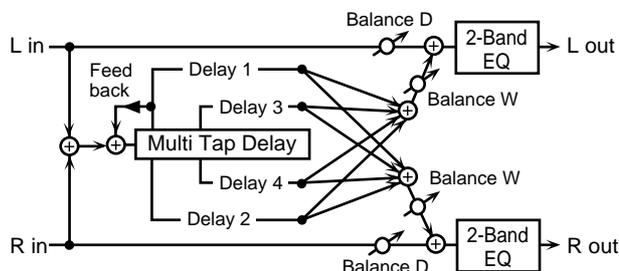
Posición estereofónica de cada delay



Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de delay.
Delay 1 Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay 1-4 Level	0-127	Volumen de cada uno de los delays
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

49: MULTI TAP DELAY

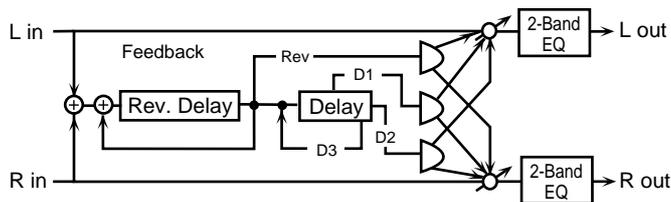
El parámetro Multi Tap Delay dispone de cuatro delays. Cada uno de los parámetros Delay Time puede ser especificado como valor de nota a un tempo específico. También puede ajustar el panorama y el nivel de cada uno de los sonidos.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que se escuchan los Delays 1-4.
Delay 1 Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (realimenta) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Posición estéreo de los Delays 1-4
Delay 1-4 Level	0-127	Nivel de salida de los Delays 1-4
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

50: REVERSE DELAY

Un efecto de delay que añade el sonido de entrada invertido al sonido de entrada. Un tap delay está conectado inmediatamente después del reverse delay.

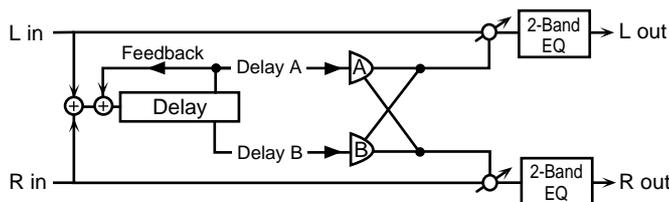


Parámetro	Valor	Explicación
Threshold	0-127	Volumen al que se empieza a aplicar el reverse delay
Rev Delay Time	0-1300 ms, note	Tiempo que transcurre hasta escuchar el sonido de reverse delay
Rev Delay Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase
Rev Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia a la que se contra el contenido de frecuencias altas del reverse delay (BYPASS: sin corte)
Rev Delay Pan	L64-63R	Panoramización del reverse delay
Rev Delay Level	0-127	Volumen del sonido del reverse delay

Parámetro	Valor	Explicación
Delay 1-3 Time	0-1300 ms, note	Tiempo que transcurre desde el momento en el que entra la señal en tap delay hasta el momento en el que se escucha el sonido de delay
Delay 3 Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (regenerado) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia en la que se cortan las frecuencias bajas del tap delay (BYPASS: sin corte)
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan'	L64-63R	Posición estéreo del tap delay
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level'	0-127	Nivel de salida del tap delay
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

51: SHUFFLE DELAY

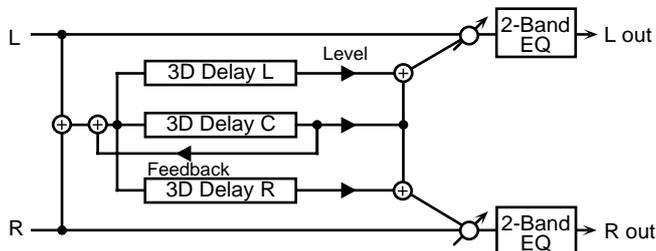
Añade un shuffle al sonido de delay, lo que proporciona un efecto de delay con un aire de swing.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time #	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que se escucha el sonido de delay.
Shuffle Rate #	0-100 %	Ajusta la ratio (como porcentaje) del tiempo transcurrido antes de que suene Delay B relativo al tiempo que transcurre antes de que suene Delay A. Al ajustar 100%, los tiempos de delay serán idénticos.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo durante el que el Delay Time cambia del ajuste actual al ajuste nuevo especificado.
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido procesado que se devuelve (realimenta) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan A/B	L64-63R	Posición estéreo del Delay A/B
Level A/B	0-127	Volumen del delay A/B
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

52: 3D DELAY

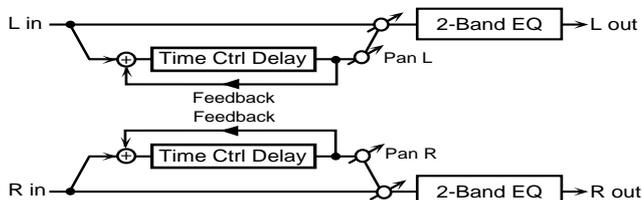
Aplica el efecto 3D al sonido de delay. El sonido de delay se colocará a 90 grados a la derecha y a 90 grados a la izquierda.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Left	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido del delay de la posición central.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0-127	Nivel de salida de delay
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Ajusta el método que se utiliza para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D se logra si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces o PHONES al utilizar auriculares.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

53: TIME CTRL DELAY

Un delay estéreo en el que el tiempo de delay puede variarse sin interrupciones.

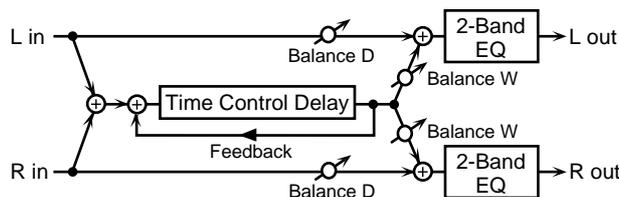


Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time #	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo durante el que el Delay Time cambia del ajuste actual al ajuste nuevo especificado. La frecuencia del cambio del tiempo de delay afecta directamente a la frecuencia del cambio de la afinación.
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

Parámetro	Valor	Explicación
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

54: LONG TIME CTRL DELAY

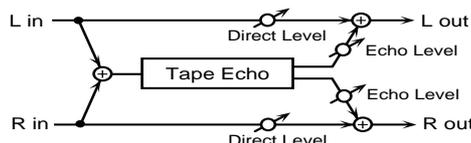
Un delay estéreo en el que el tiempo de delay puede variarse sin interrupciones y con un tiempo de delay muy largo.



Parámetro	Valor	Explicación
Delay Time #	0-2600 ms, note	Ajusta el tiempo que transcurre hasta escuchar el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo durante el que el Delay Time cambia del ajuste actual al ajuste nuevo especificado. La frecuencia del cambio de Delay Time afecta directamente a la frecuencia del cambio de afinación.
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del delay
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

55: TAPE ECHO

Se trata de un eco de cinta virtual que produce un sonido de delay de cinta magnética de gran realismo. Simula la sección de eco de cinta del Roland RE-201 Space Echo.

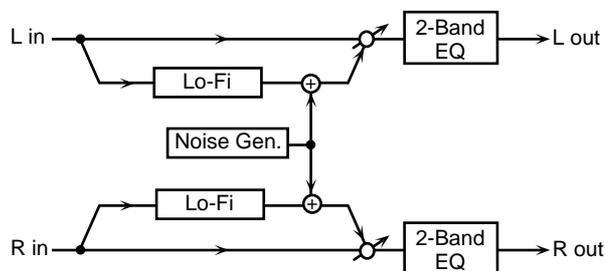


Parámetro	Valor	Explicación
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinación de los cabezales de reproducción que van a utilizarse. Seleccione de entre tres cabezales con tres tiempos de delay distintos. S: corto M: mediano L: largo
Repeat Rate #	0-127	Velocidad de la cinta. Al aumentar este valor, habrá menos espacio entre las repeticiones del delay.
Intensity #	0-127	Cantidad de repeticiones
Bass	-15- +15 dB	Realce/corte para la gama de graves del sonido de eco

Parámetro	Valor	Explicación
Treble	-15- +15 dB	Realce/corte de la gama de agudos del eco
Head S Pan	L64-63R	Panoramización independiente para los cabezales short, middle y long
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0-5	Cantidad de distorsión de cinta que se añade. Simula los pequeños cambios tonales que pueden detectarse por aparatos de análisis de señal. Al aumentar el valor, aumentará la distorsión.
Wow/Flutter Rate	0-127	Velocidad del wow/flutter (variaciones complejas de la afinación provocadas por el desgaste de la cinta y las irregularidades de la rotación)
Wow/Flutter Depth	0-127	Profundidad del wow/flutter
Echo Level #	0-127	Volumen del sonido de eco
Direct Level #	0-127	Volumen del sonido original
Level	0-127	Nivel de salida

56: LOFI NOISE

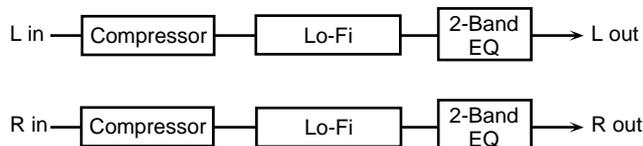
Además del efecto Lo-Fi, éste añade varios tipos de ruido como, por ejemplo ruido blanco y ruido de disco.



Parámetro	Valor	Explicación
LoFi Type	1-9	Baja la calidad del audio. Cuanto mayor sea el ajuste, más baja será la calidad de audio.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	OFF: No se utilizará un filtro. LPF: Se corta la zona de frecuencias encima de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq. HPF: Se corta la zona de frecuencias debajo de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia central del filtro
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Alternar entre ruido blanco y ruido rosa.
W/P Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa graves aplicado al ruido blanco/rosa (BYPASS: sin corte)
W/P Noise Level #	0-127	Volumen del ruido blanco/rosa
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de ruido de disco La frecuencia en la que se escucha el ruido depende del tipo seleccionado.
Disc Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa graves aplicado al ruido de disco. Si no desea filtrar las frecuencias agudas, ajústelo en BYPASS.
Disc Noise Level #	0-127	Volumen del ruido de disco
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Frecuencia del zumbido
Hum Noise LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Frecuencia central del filtro pasa graves aplicado al zumbido (BYPASS: no hay corte)
Hum Noise Level #	0-127	Volumen del zumbido
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

57: LOFI COMPRESS

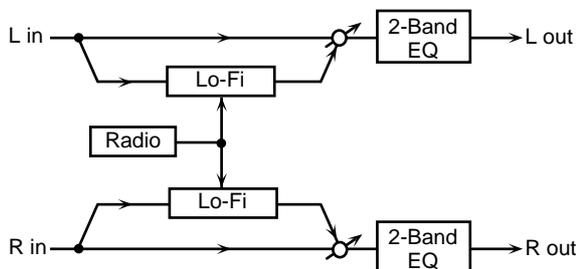
Se trata de un efecto que degrada intencionalmente la calidad del sonido para fines creativos.



Parámetro	Valor	Explicación
Pre Filter Type	1-6	Selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido antes de que pase por el efecto Lo-Fi.
LoFi Type	1-9	Baja la calidad del audio. Al aumentar este ajuste, la calidad del audio empeorará.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: No se utilizará un post filter 2. LPF: Se corta la zona de frecuencias encima de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq. HPF: Se corta la zona de frecuencias debajo de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq.
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Post Filter
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level #	0-127	Nivel de salida

58: LOFI RADIO

Además del efecto Lo-Fi, éste también genera ruido de radio.



Parámetro	Valor	Explicación
LoFi Type	1-9	Baja la calidad del audio. Cuanto mayor sea el ajuste, más baja será la calidad de audio.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro OFF: No se utilizará un filtro 2. LPF: Se corta la zona de frecuencias encima de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq. HPF: Se corta la zona de frecuencias debajo de la frecuencia ajustada en Cutoff Freq.
Post Filter Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del Post Filter
Radio Detune #	0-127	Simula el ruido de sintonización de la radio. Cuanto más alto sea el valor, menos sintonizado está el sonido.
Radio Noise Level #	0-127	Volumen del ruido de radio
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

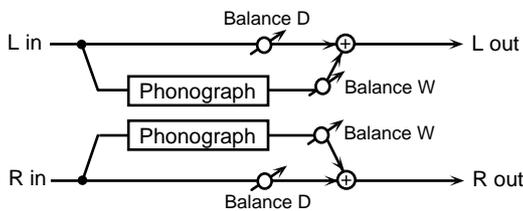
59: TELEPHONE



Parámetro	Valor	Explicación
Voice Quality #	0-15	Calidad de audio de la voz escuchada por un teléfono
Treble	-15- +15 dB	Ancho de banda de la voz del teléfono
Balance #	D100:0- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

60: PHONOGRAPH

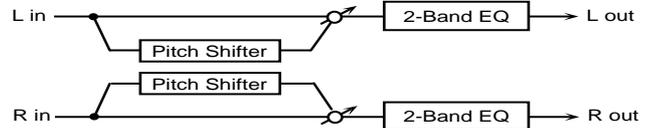
Simula el sonido grabado en un grabador analógico y reproducido en un tocadiscos. Este efecto también simula distintos tipos de ruido típico de un disco, incluso las fluctuación de rotación de un tocadiscos antiguo.



Parámetro	Valor	Explicación
Signal Distortion	0-127	Profundidad de la distorsión
Frequency Range	0-127	Respuesta de frecuencia del sistema de reproducción Al bajar este valor, producirá la sensación de un sistema antiguo con una respuesta de frecuencia pobre.
Disc Type	LP, EP, SP	Velocidad de rotación del gira discos Afecta a la frecuencia del ruido del disco rallado.
Scratch Noise Level	0-127	Cantidad de ruido del disco rallado
Dust Noise Level	0-127	Volumen del ruido producido por el polvo en el disco
Hiss Noise Level	0-127	Volumen continuo de "hiss"
Total Noise Level #	0-127	Volumen del ruido general
Wow	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación de ciclo largo
Flutter	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación de ciclo corto
Random	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación de ciclo indefinido
Total Wow/Flutter #	0-127	Profundidad de la fluctuaciones de rotación generales
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

61: PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

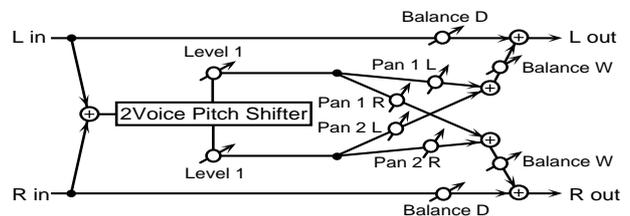
Se trata de un efecto de desplazamiento de la afinación estéreo.



Parámetro	Valor	Explicación
Coarse #1	-24- +12 semi	Ajusta en pasos de un semitono la afinación del sonido del pitch shifter.
Fine #1	-100- +100 cent	Ajusta en pasos de 2 cents la afinación del sonido de pitch shifter.
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo transcurrido desde el momento en el que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de pitch shifter.
Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de pitch shift que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

62: 2VOICE PITCH SHIFTER

Un Pitch Shifter desplaza la afinación del sonido original. Este Pitch Shifter de 2 fases contiene dos pitch shifters y permite añadir al sonido original dos sonidos de afinación desplazada.

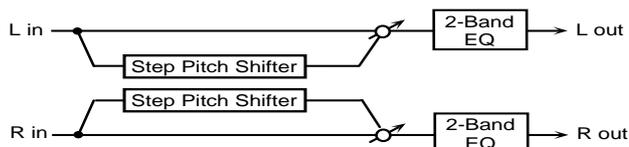


Parámetro	Valor	Explicación
Pitch 1: Coarse #1	-24- +12 semi	Ajusta en pasos de un semitono la afinación del sonido del pitch shifter 1.
Pitch 1: Fine #1	-100- +100 cent	Ajusta en pasos de 2 cents la afinación del sonido de pitch shifter 1.
Pitch 1: Delay	0-1300 ms, note	Ajusta el tiempo transcurrido desde el momento en el que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de pitch shifter 1.
Pitch 1: Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de pitch shift que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Pitch 1: Pan #	L64-63R	Posición estéreo del sonido de Pitch Shift 1
Pitch 1: Level	0-127	Volumen del Pitch Shift 1
Pitch 2: Coarse #2	-24- +12 semi	Ajustes del Pitch Shift 2. Los parámetros son iguales que los de Pitch Shift 1
Pitch 2: Fine #2	-100- +100 cent	
Pitch 2: Delay	0-1300 ms, note	
Pitch 2: Feedback #	-98- +98 %	
Pitch 2: Pan #	L64-63R	
Pitch 2: Level	0-127	
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos

Parámetro	Valor	Explicación
Level Balance	A100:0B-A0:100B	Balance del volumen entre los sonidos de Pitch Shift 1 y de Pitch Shift 2
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

63: STEP PITCH SHIFTER

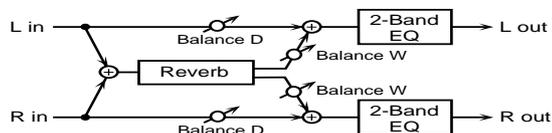
Un efecto de desplazamiento de la afinación en que la cantidad de desplazamiento se varía en una secuencia de 16 pasos.



Parámetro	Valor	Explicación
Step 01-16	-24--+12 semi	Cantidad de pitch shift en cada paso (unidades de semitono)
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia del ciclo de 16 pasos
Attack #	0-127	Velocidad a la que cambia el desplazamiento de la afinación entre pasos
Gate Time #	0-127	Duración del sonido de pitch shifter en cada paso
Fine	-100- +100 cent	Ajuste del pitch shifter para todos los pasos (unidades de 2 cents)
Delay Time	0-1300 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de pitch shifter
Feedback #	-98- +98%	Ajusta la proporción del sonido de pitch shift que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase
Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte para la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Volumen de salida

64: REVERB

Añade reverberación al sonido simulando así las características de un espacio acústico en concreto.

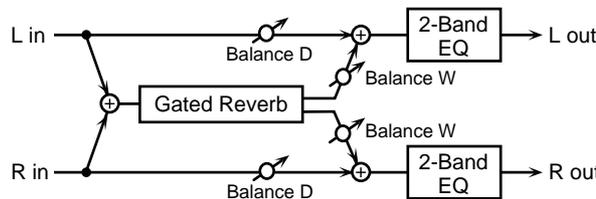


Parámetro	Valor	Explicación
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de Reverb. ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad. ROOM2: Una Reverb corta y de baja densidad. STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones. STAGE2: Una Reverb con tempranas reflexiones pronunciadas. HALL1: Una Reverb transparente. HALL2: Una Reverb compleja y agradable

Parámetro	Valor	Explicación
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza la reverb.
Time #	0-127	Duración de la reverberación
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta la reverberación Cuanto más baja se ajusta la frecuencia, más se cortarán las frecuencias altas, proporcionando una reverberación más suave. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

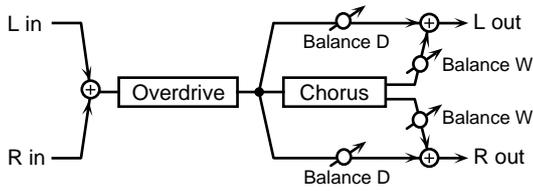
65: GATED REVERB

Gate Reverb es un tipo de reverb especial con la que se corta el sonido de la reverb antes de que llegue a su duración natural.



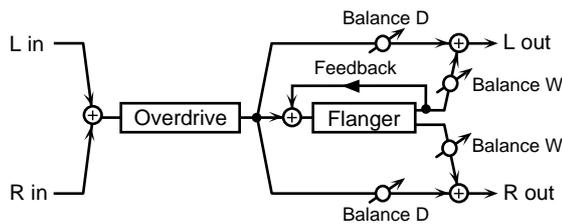
Parámetro	Valor	Explicación
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverb. NORMAL: una reverb con puerta convencional. REVERSE: una reverb invertida. SWEEP1: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de derecha a izquierda. SWEEP2: el sonido de la reverb se desplaza en el campo estereofónico de izquierda a derecha.
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza la reverb.
Gate Time	5-500 ms	Ajusta el tiempo que dura la reverb.
Low Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de graves
High Gain	-15- +15 dB	Ganancia de la gama de agudos
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level #	0-127	Nivel de salida

66: OVERDRIVE → CHORUS



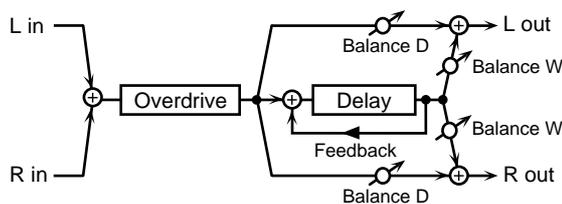
Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive #	0-127	Cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia también.
Overdrive Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del overdrive
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Chorus Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al chorus (W) y el del sonido que no se envía al chorus (D).
Level	0-127	Nivel de salida

67: OVERDRIVE → FLANGER



Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive #	0-127	Cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia también.
Overdrive Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del overdrive
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flanger Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Flanger Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Flanger Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al flanger (W) y el del sonido que no se envía al flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

68: OVERDRIVE → DELAY

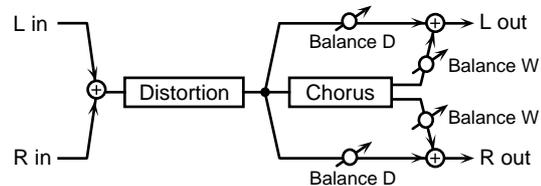


Parámetro	Valor	Explicación
Overdrive Drive #	0-127	Cantidad de distorsión. El nivel de volumen cambia también.
Overdrive Pan #	L64-63R	Posición estereofónica del overdrive
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

69: DISTORTION → CHORUS

Los parámetros son en esencia los mismos que los de "66: OVERDRIVE → CHORUS," con la excepción de los dos siguientes.

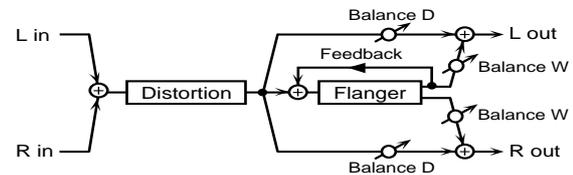
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



70: DISTORTION → FLANGER

Los parámetros son en esencia los mismos que los de "67: OVERDRIVE → FLANGER," con la excepción de los dos siguientes.

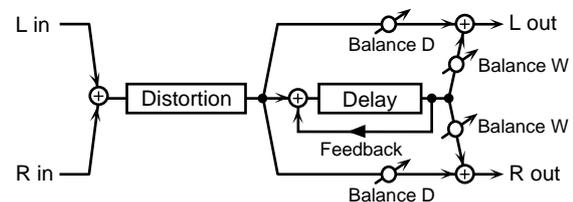
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



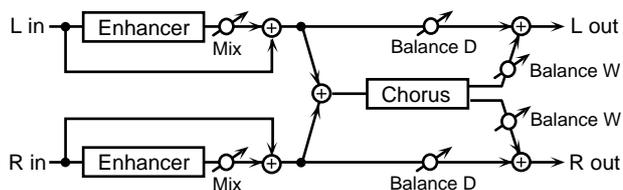
71: DISTORTION → DELAY

Los parámetros son en esencia los mismos que los de "68: OVERDRIVE → DELAY," con la excepción de los dos siguientes

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

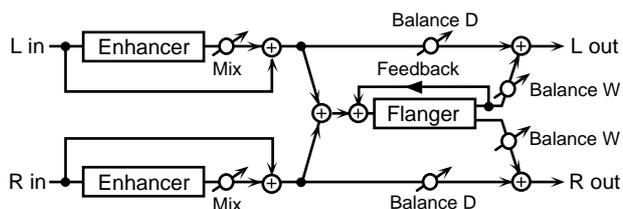


72: ENHANCER → CHORUS



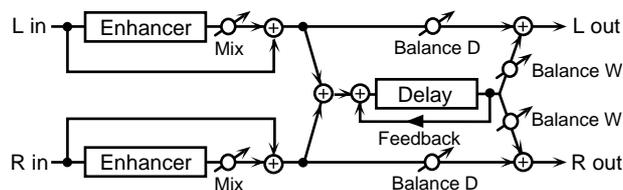
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix #	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Chorus Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al chorus (W) y el del sonido que no se envía al chorus (D).
Level	0-127	Nivel de salida

73: ENHANCER → FLANGER



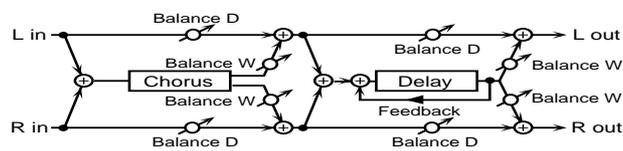
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix #	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flanger Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Flanger Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Flanger Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al flanger (W) y el del sonido que no se envía al flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

74: ENHANCER → DELAY



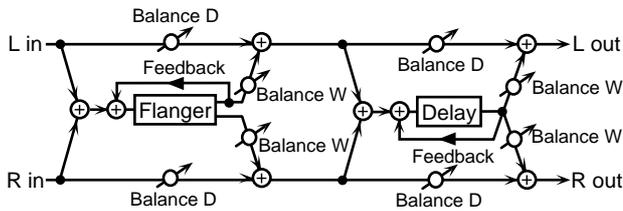
Parámetro	Valor	Explicación
Enhancer Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix #	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D)
Level	0-127	Nivel de salida

75: CHORUS → DELAY



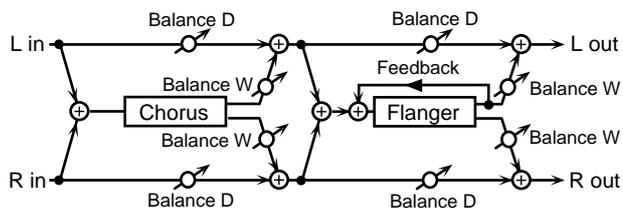
Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Chorus Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del chorus (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

76: FLANGER → DELAY



Parámetro	Valor	Explicación
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de flanger.
Flanger Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Flanger Depth	0-127	Profundidad de la modulación
Flanger Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.
Delay Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de delay que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia que sirve como punto de corte para las frecuencias altas del sonido regenerado por el efecto. Si no desea que se corten las frecuencias altas de la regeneración, ajuste este parámetro en BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al delay (W) y el del sonido que no se envía al delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

77: CHORUS → FLANGER

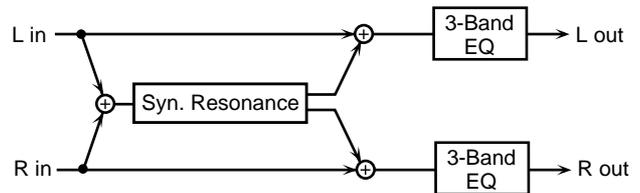


Parámetro	Valor	Explicación
Chorus Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el sonido de chorus.
Chorus Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación del chorus
Chorus Depth	0-127	Profundidad de la modulación del chorus
Chorus Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Flanger Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza el flanger.
Flanger Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación del efecto de flanger
Flanger Depth	0-127	Profundidad de la modulación del efecto de flanger

Parámetro	Valor	Explicación
Flanger Feedback #	-98- +98 %	Ajusta la proporción del sonido de flanger que se devuelve a la entrada. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flanger Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance de volumen entre el sonido que se envía al flanger (W) y el del sonido que no se envía al flanger (D)
Level	0-127	Nivel de salida

78: SYMPATHETIC RESONANCE

Al pisar el pedal central de un piano acústico, el sonido producido hace resonar las otras cuerdas. Este efecto simula este proceso, denominado "Resonancia por Simpatía"



Parámetro	Valor	Explicación
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Damper #	0-127	Recorrido del pedal central (controla la resonancia)
Pre LPF	16-15000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de referencia para el filtro de corte de las frecuencias bajas. (BYPASS: sin corte)
Pre HPF	BYPASS, 16-15000 Hz	Ajusta la frecuencia de referencia para el filtro de corte de las frecuencias altas. (BYPASS: sin corte)
Peaking Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de referencia para el filtro que se utiliza para realzar/cortar una gama de frecuencias específica.
Peaking Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte producida por el filtro en la zona especificada de frecuencias del sonido entrante
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de la zona de frecuencias realzada/cortada por el parámetro 'Peaking Gain' (Cuanto menor sea el valor, más estrecha será la zona)
HF Damp	16-15000 Hz, BYPASS	Frecuencia de referencia utilizada para cortar las frecuencias altas de la resonancia. Si no desea cortar dichos sonidos, ajústelo en BYPASS.)
LF Damp	BYPASS, 16-15000 Hz	Frecuencia de referencia utilizada para cortar las frecuencias bajas de la resonancia. Si no desea cortar dichos sonidos, ajústelo en BYPASS.
Lid	1-6	Simula los cambios en el sonido que ocurren al ajustar la altura de la tapa del piano.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de la EQ de graves
EQ Low Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de graves
EQ Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la EQ de medios
EQ Mid Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de medios
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de la gama de medios (cuanto más alto el valor, más estrecha la gama)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de la EQ de agudos
EQ High Gain	-15- +15 dB	Cantidad de realce/corte de la gama de agudos
Level	0-127	Nivel de salida

notas:



Al Utilizar Efectos 3D

Los siguientes tres efectos 3D utilizan la tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una espacialidad imposible de crear con efectos de delay, reverb, chorus, etc normales.

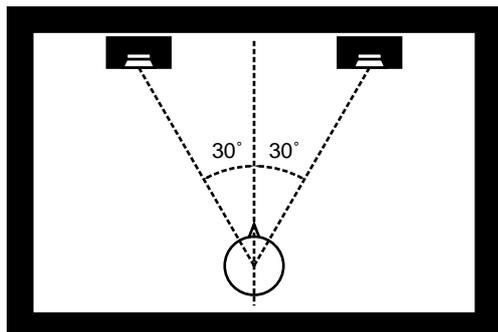
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

Al utilizar estos efectos, recomendamos que coloque sus altavoces de la siguientes manera. Además, asegúrese de que los altavoces estén alejados suficientemente de las paredes.



Si los altavoces izquierda y derecha están separados excesivamente o si hay demasiado reverb, es posible que no se aprecie el pleno efecto 3D. Cada uno de estos efectos dispone del parámetro Out (Modo de Salida). Si el sonido procedente de los jacks OUTPUT se va a escuchar mediante altavoces, ajuste el parámetro en SPEAKER. Si piensa escuchar el sonido mediante auriculares, ajústelo en PHONES. Esto proporcionará el pleno efecto 3D. Si no ajusta correctamente este parámetro, es posible que no se aprecie el pleno efecto 3D.

Acerca de la función STEP RESET

06: STEP FILTER

16: STEP RING MODULATOR

19: STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PITCH SHIFTER

Estos cinco tipos contienen un secuenciador de 16 pasos.

Para estos tipos, puede utilizar el control de multiefectos para reajustar la secuencia para que ésta suene desde el primer paso.

Para hacerlo ajuste el Destino del control de multiefectos en “Step Reset.”

Por ejemplo, si utiliza la palanca del bender para controlar el efecto, precisaría efectuar los siguientes ajustes .

Source: CC01: MODULATION

Destination: Step Reset

Sens: +63

Con estos ajustes, la secuencia se reproducirá siempre desde el primer paso cuando accione la palanca del bender.

Realizar Ajustes del Chorus

* El efecto de chorus del JUNO-G puede utilizarse también como unidad de delay estéreo.



cf. →

Para más detalles acerca de estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

Parámetro	Valor	Explicación
(Chorus Type)	00 (OFF)–03	Selecciona chorus o delay.
Chorus Level	0–127	Volumen del sonido que pasa por el chorus
Type 01: Chorus		
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Selecciona el tipo de filtro. LPF: corta la gama de frecuencias más alta que la frecuencia de corte. HPF: corta la gama de frecuencias más baja que la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Tiempo transcurrido entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de chorus
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Phase	0–180°	Dispersión del sonido
Feedback	0–127	Cantidad de chorus que realimenta el efecto
Type 02: Delay		
Dly Left	0–1000 ms, note	Tiempo transcurrido entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de delay
Dly Right		
Dly Center		
Center Feedback	-98–+98 %	Proporción del sonido de delay que realimenta el efecto Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	La frecuencia en la que se corta las frecuencias más altas que ésta del sonido que realimenta el efecto Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Left Level	0–127	Volumen cada uno de los sonidos de delay
Right Level		
Center Level		
Type 03: GM2 Chorus		
Pre-LPF	0–7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido enviado al chorus. Cuanto mayor sea el valor, más frecuencias altas se cortan.
Level	0–127	Volumen del sonido de chorus
Feedback	0–127	Cantidad del sonido de chorus que realimenta el efecto
Delay	0–127	Tiempo transcurrido entre el momento en que se escucha el sonido directo y el en que se escucha el sonido de chorus
Rate	0–127	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Send Level To Reverb	0–127	Cantidad del sonido de chorus que se envía a la reverb

note:



Realizar Ajustes de Reverb



cf.

Para más detalles acerca de estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

Parámetro	Valor	Explicación
(Reverb Type)	00 (OFF)-05	Tipo de reverb
Reverb Level	0-127	
Type 01: Reverb (Reverb Normal)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay ROOM1: Una Reverb corta y de alta densidad. ROOM 2: Una Reverb corta y de baja densidad. STAGE1: Una Reverb que contiene más últimas reverberaciones. STAGE 2: Una Reverb con tempranas reflexiones pronunciadas. HALL1: Una Reverb transparente. HALL 2: Una Reverb compleja DELAY: delay convencional PAN-DELAY: delay con ecos panoramizados a la derecha y a la izquierda
Time	0-127	Duración de la reverberación (Type: ROOM1-HALL2) Tiempo de delay (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia encima de la que se corta la reverberación Si no desea cortar las frecuencias altas, ajustes este parámetro en BYPASS.
Delay Feedback	0-127	Cantidad de realimentación del delay cuando el ajuste de Type es DELAY o PAN-DELAY
Type 02: SRV Room (Simula los reflejos acústicos típicos de una habitación.)		
Type 03: SRV Hall (Simula los reflejos acústicos típicos de una sala de conciertos.)		
Type 04: SRV Plate (Simula la reverb de placha, un tipo de reverb que emplea las vibraciones de una plancha de metal para crear una reverb artificial.)		
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que empieza el sonido original y el momento en que empieza la reverb
Time	0-127	Duración de la reverberación
Size	1-8	Dimensiones de la habitación o sala simulada
High Cut	160 Hz-12.5 kHz, BYPASS	Frecuencia encima de la que se reduce la cantidad de contenido de frecuencias altas de la reverb Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.
Density	0-127	Densidad de la reverb
Diffusion	0-127	Cambio con el transcurso del tiempo en la densidad de la reverb Cuanto mayor sea el valor, más se aumentará la densidad. (El efecto se nota más con ajustes largos de reverb.)
LF Damp	50-4000 Hz	Frecuencia debajo de la que se reduce la cantidad de contenido de frecuencias bajas de la reverb
LF Damp Gain	-36-0 dB	Cantidad de corte que se aplica a la gama de frecuencias seleccionada con LF Damp Con un ajuste de "0", no habrá reducción de la gama de graves.
HF Damp	4000 Hz-12.5 kHz	La frecuencia en la que se corta las frecuencias más altas que ésta de la reverb
HF Damp Gain	-36-0 dB	Cantidad de corte que se aplica a la gama de frecuencias seleccionada con HF Damp Con un ajuste de "0", no habrá reducción de la gama de agudos.
Type 05: GM2 Reverb		
Character	0-7	Tipo de reverb 0-5: reverb 6, 7: delay
Pre-LPF	0-7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido que entra en la reverb. Los valores altos cortan más frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida de la reverberación
Time	0-127	Duración de la reverberación
Delay Feedback	0-127	Cantidad de delay que realimenta el efecto cuando el ajuste de Reverb Character es 6 o 7

Efecto de Masterización

Se trata de un compresor (limitador) que se aplica a la señal de salida final del JUNO-G. Dispone de gamas independientes de agudos, medios y graves y comprime cualquier sonido que exceda el nivel especificado, haciendo que el volumen sea más constante. Al realizar mezclas master en MD o DAT, o al producir su propio CD de audio, esta función permite masterizar al nivel óptimo.

- * Los ajustes de los efectos de Masterización se aplican a todo el JUNO-G. Estos ajustes no son para patches o performances individuales.
- * El efecto de masterización se aplica al sonido que sale de los jacks OUTPUT A (MIX). No se aplica al sonido que sale de los jacks OUTPUT B.



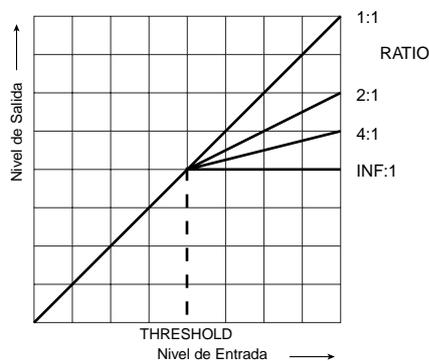
cf.

Para más detalles acerca de estos ajustes, vea **Realizar Ajustes de Efectos** (p. 125).

Parámetro	Valor	Explicación
(Type)	00: Hard Comp. 01: Soft Comp, 02: Low Boost, 03: Mid Boost, 04: Hi Boost, 05: User	Recupera los ajustes del efecto. 00-04: Ajustes Preset 05: Ajustes del Usuario Al pulsar [F6 (SYSTEM WRITE)], puede guardar en forma de ajustes del usuario los ajustes actuales. * Puede guardar un sólo juego de ajustes del usuario.
Split Lo	200-800 Hz	Frecuencia en la que se dividen las bandas de frecuencias bajas (LO) y las frecuencias medias (MID)
Split Hi	2000-8000 Hz	Frecuencia en la que se dividen las bandas de frecuencias altas (HI) y las frecuencias medias (MID)
Lo/Mid/Hi Level	0-24 dB	Volumen de salida
Low/Mid/Hi Attack	0-100 ms	Tiempo entre el momento en el que el volumen supera el nivel del umbral y el momento en el que se aplica el compresor
Low/Mid/Hi Release	50-5000 ms	Tiempo entre el momento en el que el volumen cae debajo del nivel del umbral y el momento en el que se deja de aplicar el compresor
Low/Mid/Hi Thresh	-36-0 dB	Nivel de volumen en el que se inicia la compresión
Low/Mid/Hi Ratio	1.00:1-INF:1 (INF: infinito)	Ratio de Compresión

Acerca de THRESHOLD (Thresh) y RATIO

Tal como se muestra en la siguiente figura, estos parámetros determinan cómo el volumen se comprime.



Ajustes Aplicables a Todos los Modos (Funciones del Sistema)

Los ajustes que afectan a todo el entorno de funcionamiento del JUNO-G como la afinación y la recepción de mensajes MIDI se denominan funciones del sistema. Esta sección explica cómo efectuar los ajustes para las funciones del sistema y detalla las funciones de los distintos parámetros del sistema.

Cómo Efectuar Ajustes de las Funciones del Sistema

1. Desde la pantalla PATCH PLAY, PERFORM PLAY o PART MIXER, pulse EDIT [MENU].
2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] [▲] [▼] para seleccionar "2. System" y pulse [ENTER].
Se muestra la ventana System Menu.



3. Pulse [F1]–[F5] para seleccionar el grupo de parámetros.
Se muestra la pantalla SYSTEM SETUP.
4. Pulse [F1]–[F4] o [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desea modificar.
5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para modificar el ajuste.
6. Repita los pasos 3–5 para ajustar cada uno de los parámetros del sistema que desea modificar.
7. Para guardar los ajustes que ha modificado, pulse [F6 (WRITE)].
8. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

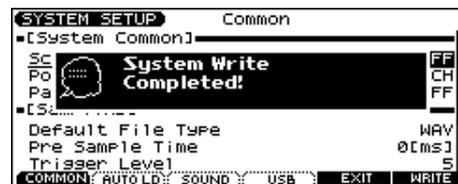
Guardar los Ajustes del Sistema (System Write)

Los cambios que efectúa en los ajustes de las funciones del sistema son temporales—en cuanto apague la unidad, se perderán. Si desea conservar cualesquiera de los cambios efectuados en los ajustes del sistema, debe guardarlos en la memoria del sistema interna.

NOTE

Al llevar a cabo el procedimiento "guardar", los datos que ocupaban anteriormente el destino del guardado se perderán. No obstante, puede recuperar los datos de fábrica originales llevando a cabo el procedimiento Factory Reset.

1. Modifique los ajustes de las funciones del sistema y pulse [F6 (WRITE)].



La pantalla indica "System Write Completed!" Los datos se guardan y volverá a mostrarse la pantalla SYSTEM SETUP.

Información del Sistema

1. Pulse EDIT [MENU].
2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] [▲] [▼] para seleccionar "2. System" y pulse [ENTER].
Se muestra la ventana System Menu.
3. Pulse [F6 (INFORMATION)].
Se muestra la pantalla SYSTEM INFO.
4. Pulse [F1]–[F3] para visualizar la información que desea ver.
[F1 (MEMORY)]: Cantidad de memoria instalada
[F2 (SRX)]: Nombre de la placa de ampliación de ondas instalada
[F3 (VERSION)]: Versión del programa del sistema del JUNO-G
5. Pulse [F6 (EXIT)] o [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Funciones de los Parámetros del Sistema

Esta sección explica lo que hacen los distintos parámetros del sistema y cómo están organizados por categoría.

System Menu [F1 (GENERAL)]

[F1 (COMMON)]

Parámetro	Valor	Explicación
System Common		
Power Up Mode	PATCH, PERFORMANCE	Modo activado al encender el JUNO-G. PATCH: Modo patch PERFORMANCE: Modo Performance
Patch Remain	OFF, ON	Especifica si las notas que suenan en ese momento seguirán sonando cuando se seleccione otro patch o set de percusión (ON), o no (OFF). Asimismo, al ajustar lo en "ON" los cambios producidos por mensajes MIDI como Volume o Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON), además se adoptan de los cambios de timbre y de volumen producidos por los distintos controladores. * Los ajustes de los efectos cambiarán en cuanto cambie de patch o de set de percusión, sin ser influenciados por el ajuste de Patch Remain. Debido a esto, ciertos ajustes de efectos pueden provocar que las notas que estaban sonando hasta ese momento dejen de sonar, incluso si Patch Remain ha sido ajustado en "ON."
Audio Rec		
Default File Type	WAV, AIFF	Formato del archivo utilizado al guardar una muestra
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, MICROPHONE	Fuente de entrada del sonido externo entrante LINE IN L/R: L/R (estéreo) LINE IN L: L (mono) MICROPHONE: L (mono, nivel de micrófono)

[F2 (AUTO LD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Load Preset Samples at Startup	OFF, ON	Especifica si las muestras preset se cargan en la memoria al encender la unidad (ON) o no (OFF).
Load User Samples at Startup	OFF, ON	Especifica si las muestras del área del usuario y de la tarjeta de memoria se cargan en la memoria al encender la unidad (ON) o no (OFF).
Load Demo Song at Startup	OFF, ON	Especifica si la canción de autodemstración se carga en la zona temporal al encender la unidad (ON) o no (OFF).

[F3 (SOUND)]

Parámetro	Valor	Explicación
Sound Generator		
Master Tune	415.3-466.2 Hz	Afinación general del JUNO-G La pantalla muestra la frecuencia de la nota La4 (La central).
Master Key Shift	-24- +24	Desplaza la afinación general del JUNO-G en pasos de un semitono.
Master Level	0-127	Volumen del JUNO-G íntegro
Output Gain	-12- 12 dB	Ganancia de la salida del JUNO-G Cuando, por ejemplo, suenan relativamente pocas voces, al realzar la ganancia de la salida, podrá obtener el nivel de salida más apropiado para grabar, entre otras funciones.
Mix/Parallel	MIX, PARALLEL	Cómo sale el sonido general del JUNO-G MIX: Elija este ajuste para hacer que la salida colectiva de todos los sonidos salga de los jacks OUTPUT A (MIX). Cuando desea comprobar el sonido final general que saldrá de la unidad, ajuste MIX. PARALLEL: Salida según los ajustes individuales de Output Assign. * Los sonidos que están ajustados en sus respectivos Output Assign para salir del jack INDIVIDUAL 3 salen del jack OUTPUT A (MIX) izquierdo; los sonidos asignados para salir del jack INDIVIDUAL 4 salen del jack OUTPUT A (MIX) derecho. * Los sonidos que salen del jack PHONES son los mismos que salen de los jacks OUTPUT A (MIX). Por eso, cualquier sonido ajustado con Output Assign para que salga de los jacks OUTPUT B no salen de 1 jack PHONES. Cerciórese de ajustar en "MIX" cualquier sonido que desee que se escuche en los auriculares
Preview		
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	SINGLE: Las notas especificadas por Preview 1-4 Note Number suenan sucesiva e individualmente. CHORD: Las notas especificadas por Preview 1-4 Note Number suenan simultáneamente. PHRASE: Suena la frase asociada con el tipo/categoría del patch.
Preview 1-4 Note Number	C --G9	Especifica la afinación de las cuatro notas que suenan cuando Preview Mode se ajusta en "SINGLE" o en "CHORD." * Si "PHRASE" se selecciona para el parámetro Preview Mode, estos ajustes no producen efecto alguno.
Preview 1-4 Velocity	OFF, 1-127	Especifica la velocidad de las cuatro notas que suenan cuando Preview Mode se ajusta en "SINGLE" o en "CHORD." * Si "PHRASE" se selecciona para el parámetro Preview Mode, estos ajustes no producen efecto alguno.

Ajustes Aplicables a Todos los Modos (Funciones del Sistema)

Parámetro	Valor	Explicación
Scale Tune para Patch Mode		
El JUNO-G permite tocar el teclado con otros temperamentos que no sean temperamento igual. La nota se especifica en unidades de un cent relativo a la nota en temperamento igual.		
* <i>Un cent es 1/100 de un semitono.</i>		
Puede crear un juego de ajustes de Scale Tune en el modo Patch. En el modo Performance, puede ajustarlo para cada parte del performance (p. 66).		
* <i>En el modo Patch, este ajuste es válido sólo para la parte del teclado.</i>		
• Se aplica la escala seleccionada a los mensajes MIDI recibidos del aparato MIDI externo.		
Scale Tune Switch	OFF, ON	Activalo cuando desea utilizar una afinación de escala que no sea la del temperamento igual.
Patch Scale Tune for C-B	-64- +63	Realiza ajustes de la afinación de escala para el modo Patch.

[F4 (USB)]

Parámetro	Valor	Explicación
USB Mode	STORAGE, MIDI	Especifica el modo de funcionamiento del conector USB cuando se enciende la unidad. STORAGE: Modo Storage. Seleccione este modo si desea transferir archivos. MIDI: Modo MIDI. Seleccione este modo si desea intercambiar mensajes MIDI con un secuenciador u otro programa. * <i>Para más detalles acerca del modo USB, vea Seleccionar el Modo USB (p. 167)</i>
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Al ajustar USB Mode en "MIDI," este interruptor especifica si los mensajes MIDI recibidos vía el conector MIDI se transmiten (ON) o no (OFF) del conector MIDI OUT

NOTE

Debe seleccionar el modo USB antes de conectar el JUNO-G al ordenador mediante un cable USB. Si cambia este ajuste mientras el JUNO-G se encuentra conectado, es posible que el ordenador no lo reconozca correctamente.



Para más detalles acerca de las conexiones al ordenador en cada modo USB vea p. 167.

System Menu [F2 (KBD/CTRL)]

[F1 (KBD)]

Parámetro	Valor	Explicación
Keyboard Velocity	REAL, 1-127	Valor de la velocidad que se transmitirá cuando toque el teclado REAL: Se transmite la velocidad real del teclado. 1-127: Se transmite un valor de velocidad fija a pesar de como toca.
Touch Sens	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Tacto del teclado LIGHT: Similar al tacto ligero de un sintetizador MEDIUM: Estándar HEAVY: Simulación del piano acústico

[F2 (PDL BND)]

Parámetro	Valor	Explicación
Pedal		
Control Pedal Assign	CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, PUNCH IN/OUT, TAP TEMPO, PROG UP, PROG DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, RHY START/STOP, CHORD SW, LIVE SET UP, LIVE SET DOWN, LOOP	Función del pedal conectado al jack PEDAL CONTROL. CC01-31, 33-95: Número de controlador 1-31, 33-95 BEND UP: La afinación subirá en pasos de semitono (máximo de 4 octavas) cada vez que pise el pedal. BEND DOWN: La afinación bajará en pasos de semitono (máximo de 4 octavas) cada vez que pise el pedal. AFTERTOUCH: Aftersustain OCT UP: Cada vez que pise el pedal, subirá la gama del teclado en pasos de una octava (hasta 3 octavas). OCT DOWN: Cada vez que pise el pedal, bajará la gama del teclado en pasos de una octava (hasta 3 octavas). START/STOP: Se inicia/detiene el grabador de canciones. PUNCH IN/OUT: Se inicia/detiene la grabación pinchando/despinchando manualmente. TAP TEMPO: Tap tempo (tempo especificado por el intervalo en que pisa el pedal). PROG UP: Se selecciona el siguiente número de sonido. PROG DOWN: Se selecciona el número de sonido anterior. FAVORITE UP: Se selecciona el patch/performance favorito del siguiente número o banco. FAVORITE DOWN: Se selecciona el patch/performance favorito del anterior número o banco. ARP SW: Activa/desactiva la función Arpeggio/Rhythm RHY START/STOP: Activa/desactiva la reproducción del patrón de percusión CHORD SW: Activa/desactiva la función Chord memory LIVE SET UP: Cambia al siguiente paso en la lista Live Setting. LIVE SET DOWN: Cambia al anterior paso en la lista Live Setting. LOOP: Activa/desactiva la reproducción del bucle
Control Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Selecciona la polaridad del pedal. En algunos pedales, la señal eléctrica enviada por el pedal al pisarlo o al dejar de pisarlo es la opuesta de otros pedales. Si su pedal da el efecto contrario del esperado, ajuste este parámetro en "REVERSE." Si utiliza un pedal Roland (que no tenga interruptor de polaridad) ajuste este parámetro en "STANDARD."
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Determina si el jack HOLD PEDAL permite la técnica de medio pedal (ON), o no (OFF). Al ajustarlo para permitir la técnica de medio pedal, puede conectar un pedal de expresión opcional (DP-10, etc.) y utilizarlo para lograr un control aún más preciso de los tones de piano.

[F3 (CTRL)]

Parámetro	Valor	Explicación
Sys Ctrl 1-4 Source	OFF, CC01-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Selecciona el mensaje MIDI utilizado como Control del Sistema. OFF: El mando de control del sistema no se utiliza. CC01-95: Números de Controlador 1-95 PITCH BEND: Pitch Bend AFTERTOUCH: Aftertouch

Control del Sistema

Esta función, a diferencia de otros métodos anteriores, permite utilizar mensajes MIDI para cambiar a tiempo real los ajustes de tone y se denomina **Matrix Control** (p. 44). De forma similar, la función que permite utilizar mensajes MIDI para cambiar a tiempo real los ajustes de los multiefectos se denomina **Control de Multiefectos** (p. 129).

Normalmente, el Matrix Control se utiliza para efectuar ajustes de patch y el Control de Multiefectos para efectuar ajustes de los patches, sets de percusión y performances.

No obstante, si no precisa cambiar los mensajes MIDI utilizados para el matrix control o el control de multiefectos para cada patch/set de percusión/performance o bien, si desea utilizar un mensaje MIDI específico para el matrix control o el control de multiefectos, conviene utilizar el **Control del Sistema**. En otras palabras, se podría decir que el Control del Sistema ofrece un control global del Matrix Control/Control de Multiefectos para el JUNO-G íntegro.

Puede utilizar hasta cuatro Controles del Sistema.

System Menu [F3 (MIDI)]

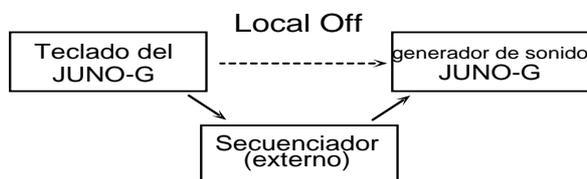
[F1 (GENERAL)]

Parámetro	Valor	Explicación
Local Switch	OFF, ON	Determina si se desconecta el generador de sonido interno (OFF) de la sección de controladores (teclado, palanca de pitch bend/modulación, mandos, botones, controlador D Beam, pedales, etc); o no se desconecta (ON). Normalmente, se deja en "ON," pero si desea utilizar el teclado y los controladores del JUNO-G para controlar módulos de sonido externos, ajústelo en "OFF."
Device ID	17-32	Si desea transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusive, ajuste este parámetro para que coincida con el número de identificación de aparato del otro aparato MIDI en cuestión.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Ajuste este parámetro en "ON" cuando desea utilizar un teclado MIDI externo en vez del teclado del JUNO-G. En este caso, el canal MIDI de transmisión del teclado externo puede ajustarse a cualquier canal. Normalmente, se deja este parámetro en "OFF." <i>* Ajústelo en "ON" cuando desea controlar el JUNO-G desde un aparato MIDI externo mientras utiliza la función Arpeggio.</i>
Performance Control Channel	1-16, OFF	Selecciona el canal MIDI de recepción utilizado para cambiar de performance cuando se envían mensajes MIDI (Cambio de Programa./Selección de Banco) desde un aparato externo. Ajústelo en "OFF" si no desea cambiar de performance desde un aparato MIDI externo. <i>* Si se recibe sólo mensajes de cambio de programa y si el ajuste de este parámetro coincide con el canal MIDI de recepción de una parte, se da prioridad al cambio de performance.</i>
Kbd Patch Rx/Tx Channel	1-16	Canal utilizado para transmitir y recibir mensajes MIDI para la parte de teclado en el modo Patch

Utilizar el Interruptor Local

Al utilizar el JUNO-G con software de secuenciador externo, deje el Interruptor Local desactivado. Lea detenidamente lo siguiente par más detalles .

Conectar el JUNO-G a un secuenciador externo



Típicamente, todo está conectado de forma que los datos fluyen de la siguiente forma: el teclado del JUNO-G → el software de secuenciador externo → el generador de sonido del JUNO-G. Normalmente, la sección del teclado del JUNO-G se conecta internamente a su sección de generación de sonido; esta conexión interna es controlada por el Interruptor Local. Si desactiva el Interruptor Local, la sección del teclado del JUNO-G y su sección de generación de sonido funcionan independientemente, lo que permite utilizar la conexión detallada más arriba con su software de secuenciador externo.

[F2 (TX)]

Parámetro	Valor	Explicación
Transmit Program Change	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de Cambio de Programa.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de Selección de Banco.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de Active Sensing.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los cambios realizados en un patch o un performance en forma de mensajes de sistema exclusive.
Soft Through	OFF, ON	La función Thru retransmite todos los mensajes recibidos en el conector MIDI IN al conector MIDI OUT sin modificarlos de ninguna manera

[F3 (RX)]

Parámetro	Valor	Explicación
Receive Program Change	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de Cambio de Programa.
Receive Bank Select	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de Selección de Banco.
Receive Exclusive	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de Sistema Exclusive.
Receive GM System On	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de General MIDI System On .
Receive GM2 System On	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de General MIDI 2 System On.
Receive GS Reset	OFF, ON	Especifica si se transmiten (ON) o no (OFF) los mensajes de GS Reset.

[F4 (MMC MTC)]

Parámetro	Valor	Explicación
MMC		
MMC (MIDI Machine Control) es una especificación que permite utilizar mensajes MIDI para controlar aparatos como grabadores de cinta y sistemas de grabación digital. Dispone de 36 ordenes inclusive Stop y Play.		
MMC Mode	MASTER, SLAVE	Al sincronizar el JUNO-G a un grabador de disco duro, como uno de la serie Roland VS, especifique qué señal de sincronización va a utilizar el grabador de canciones del JUNO-G para funcionar. MASTER: El JUNO-G será el master. Use este ajuste cuando desea que los otros aparatos sigan el funcionamiento del JUNO-G. SLAVE: El JUNO-G será el slave. Use este ajuste cuando desea que el JUNO-G reciba MMC (MIDI Machine Control) de un aparato externo y funcione según los mensajes recibidos.
MMC Output	OFF, ON	Ajústelo en "ON" si desea sincronizar a un grabador de disco duro, como uno de la serie Roland VS. Al ajustarlo en "ON", se transmitirán las ordenes relacionadas con MMC (MIDI Machine Control) (Play, Stop y Locate).
MTC		
MTC Sync Output	OFF, ON	Ajústelo en "ON" cuando desea que se transmita MTC (MIDI Time Code) a un aparato MIDI externo. Si no lo desea, ajústelo en "OFF."
MTC Frame Rate	24, 25, 29N, 29D, 30	Frecuencia de Frame MTC Cerciórese de que el mismo modo esté ajustado tanto en el master como en el slave. 24: 24 frames por segundo 25: 25 frames por segundo 29N: 29 frames por segundo, formato non-drop 29D: 29 frames por segundo, formato drop 30: 30 frames por segundo, formato non-drop * Al sincronizar a un grabador de disco duro como uno de la serie Roland VS, puede utilizar cualquier frecuencia de frame—siempre que el ajuste coincida con el del JUNO-G. No obstante, al sincronizar el funcionamiento a aparatos de video, la frecuencia de frame del aparato de video es fija, así que el ajuste del JUNO-G debe coincidir con esa frecuencia de frame.
MTC Offset Time Hour	0-23 (horas)	Coordina la sincronización de la reproducción del JUNO-G y la del aparato externo en unidades de una hora.
MTC Offset Time Minute	0-59 (minutos)	Coordina la sincronización de la reproducción del JUNO-G y la del aparato externo en unidades de un minuto.
MTC Offset Time Second	0-59 (segundos)	Coordina la sincronización de la reproducción del JUNO-G y la del aparato externo en unidades de un segundo.
MTC Offset Time Frame	0-29 (frames)	Coordina la sincronización de la reproducción del JUNO-G y la del aparato externo en unidades de un frame
MTC Error Level	0-10	Determina el intervalo de tiempo entre comprobaciones del estado de recepción cuando se recibe MTC de un aparato externo. Detenga la sincronización si la comprobación indica un problema. El intervalo de comprobación será más largo para valores más altos. En términos estrictos, cuanto más bajo sea el valor numérico, más precisa será la comprobación. No obstante, puede interrumpirse la reproducción si la comprobación es demasiada rigurosa y esto se convierte rápidamente en una molestia. Al subir el ajuste del Error Level, entonces incluso si ocurren problemas con la recepción de MTC, la sincronización podrá continuar mientras tales problemas queden en un nivel que no sea excesivo.

Reloj MIDI y MTC

Reloj MIDI y MTC (MIDI Time Code o código de tiempo MIDI) son mensajes utilizados para la sincronización. Seleccione el que mejor case con al aplicación. Reloj MIDI transmite y sincroniza operaciones al tiempo de ejecución del grabador de canciones, mientras que MTC sincroniza operaciones entre aparatos basándose en el tiempo absoluto . Dado que las estaciones de trabajo de la serie VS de Roland son grabadores de disco duro, no pueden enviar mensajes de reloj MIDI. Por eso, utilizar MTC resulta útil para la sincronización del grabador de disco duro al JUNO-G. No obstante, los aparatos de la serie VS también ofrecen pistas especializadas para grabar mensajes de reloj MIDI, así que con el reloj MIDI del JUNO-G grabado de esta manera, disponemos de otra técnica de sincronización en que el aparato VS aparenta enviar mensajes de reloj MIDI (aunque en realidad está reproduciendo pista en que datos de reloj MIDI han sido grabados). Sea como fuera, como el tempo debe grabarse de antemano en la pista de sincronización VS, MTC resulta cómodo sólo para sincronizar canciones que no contengan grandes cantidades de datos de tempo.

Ajustes Aplicables a Todos los Modos (Funciones del Sistema)

Tipos de MTC

Los tipos de MTC que puede seleccionarse en el JUNO-G se muestran a continuación. Seleccione la misma frecuencia de frame que la ajustada para el aparato externo. Si no emplea un aparato de video, puede seleccionar cualquier frecuencia de frame mientras las frecuencias sean las mismas en ambos aparatos siendo sincronizados.

- 30:** Formato non-drop de 30 frames por segundo. Se utiliza con aparatos de audio como grabadoras de cinta analógicas y para el formato video NTSC en blanco y negro (utilizado en Japón y USA)
- 29N:** Formato non-drop de 29.97 frames por segundo. Se utiliza para el formato de video NTSC en color (utilizado en Japón y USA)
- 29D:** Formato drop de 29.97 frames por segundo. Se utiliza para el formato de video para emisión NTSC en color (utilizado en Japón y USA)
- 25:** Frecuencia de frame de 25 frames por segundo. Se utiliza para video de formato SECAM o PAL, aparatos de audio y film (utilizado en Europa, entre otros lugares)
- 24:** Frecuencia de frame de 24 frames por segundo. Se utiliza para video, aparatos de audio y film en USA.

Formatos Drop y non-drop del MTC

Existen dos tipos de formas utilizados por las grabadoras de video cassette NTSC, non-drop y drop. Con el formato non-drop, los frames son continuos. Al contrario, para poder sostener el video en color NTSC, el formato drop deja los primeros dos frames de cada minuto de cinta, excepto los que coinciden a los intervalos de cada diez minutos. Con la mayoría de los trabajos de video y de audio, como los formatos con frames continuos son más fáciles de manejar, normalmente se utiliza non-drop. De otra manera, en trabajos de emisión, en los que el código de tiempo debe coincidir con el reloj actual, se suele utilizar el formato drop.

System Menu [F4 (METRO/SYNC)]

[F1 (METRO)]

Parámetro	Valor	Explicación
Metronome Mode	OFF, PLAY-ONLY, REC-ONLY, PLAY&REC, ALWAYS	Especifica cuándo ha de sonar el metrónomo . OFF: No suena. PLAY-ONLY: Suena sólo durante la reproducción . REC-ONLY: Suena sólo durante la grabación . PLAY&REC: Suena tanto durante la reproducción como la grabación . ALWAYS: Suena siempre . <i>* Si añade una marca de verificación (✓) pulsando [F5 (CLICK)] en la ventana Tempo que aparece cuando se pulsa [TEMPO], el metrónomo suena siempre.</i>
Metronome Level	0-10	Volumen del metrónomo
Metronome Sound	TYPE1-TYPE4	TYPE 1: Sonido de metrónomo convencional (.) TYPE 2: Clic TYPE 3: Beep TYPE 4: Cencerro
Beat Indicator Mode	REC&PLAY, ALWAYS	Cómo parpadea el indicador del pulso en el panel ALWAYS: parpadea siempre al tempo especificado REC&PLAY: parpadea sólo durante la reproducción y la grabación

[F2 (SYNC)]

Parámetro	Valor	Explicación
Sync Mode	MASTER, SLAVE-MIDI, SLAVE-MTC, REMOTE	Mensaje de sincronización que el grabador de canciones del JUNO-G utilizará para funcionar MASTER: El JUNO-G será el master. Seleccione este ajuste cuando utiliza JUNO-G solo sin sincronizar a otro aparato o cuando desea que otro aparato MIDI sincronice al JUNO-G. SLAVE-MIDI: El JUNO-G será el slave. Seleccione este ajuste cuando desea que el JUNO-G se sincronice a los mensajes de Reloj MIDI recibidos de otro aparato MIDI. SLAVE-MTC: El JUNO-G será el slave. Seleccione este ajuste cuando desea que el JUNO-G se sincronice al código MTC (MIDI Time Code) recibido de un aparato externo. REMOTE: Use este ajuste cuando desea que un aparato MIDI externo tenga control de iniciar/detener. El tiempo coincidirá con el ajustado en el JUNO-G.
Sync Output	OFF, ON	Ajuste este parámetro en "ON" cuando desea que se transmitan los mensajes MIDI relacionados con la sincronización (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer y Song Select) al aparato MIDI externo. De lo contrario, ajústelo en "OFF."
Arp/Rhythm Sync Switch	OFF, ON	Especifica si el arpeggio o el patrón de percusión se iniciará /detendrá de forma sincronizada con el grabador de canciones. OFF: Iniciar/detener no se sincroniza con el grabador de canciones. ON: Mientras funciona el grabador de canciones, el arpeggio o el patrón de percusión se inicia al principio del siguiente compás. Al detener el grabador de canciones, detendrá también el arpeggio o el patrón de percusión.
Tempo Override	OFF, ON	Especifica si también cambia el tempo del grabador de canciones (ON), o no (OFF) al cambiar de performance.

System Menu [F5 (D BEAM)]

[F1 (GENERAL)]

Parámetro	Valor	Explicación
SENSIBILITY		
D Beam Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad del controlador D Beam. Cuanto mayor sea el valor ajustado, más fácilmente se activará el controlador D Beam.

[F2 (ASSIGN)]

Parámetro	Valor	Explicación
Type	CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN	Función controlada por el controlador D Beam CC01-31, 33-95: Números de controlador 1-31, 33-95 BEND UP: Controla la afinación especificada por el ajuste "Pitch Bend Range Up" (p. 37). BEND DOWN: Controla la afinación especificada por el ajuste "Pitch Bend Range Down" (p. 37). START/STOP: Inicia/detiene el grabador de canciones. TAP TEMPO: Tap tempo (el tempo especificado por el intervalo a el que se pasa la mano encima del controlador D Beam). ARP GRID: Cuadrícula del Arpegio ARP DURATION: Duración de cada nota arpegiada ARP MOTIF: Motivos del Arpegio ARP OCTAVE UP: La gama en la que el arpegio suena sube en pasos de una octava (máximo 3 octavas). ARP OCTAVE DOWN: La gama en la que suena el arpegio baja en pasos de una octava (máximo 3 octavas).
Range Min	0-127	Límite inferior del controlador D Beam.
Range Max	0-127	Límite superior del controlador D Beam. Al ajustar el Range Max a un valor más bajo que el de Range Min puede invertir la gama de cambio.

[F3 (ATV EXP)]

Parámetro	Valor	Explicación
Range Min	0-127	Límite inferior de la gama de Active Expression.
Range Max	0-127	Límite superior de la gama de Active Expression. Al ajustar el Range Max a un valor más bajo que el de Range Min puede invertir la gama de cambio.

[F4 (SYNTH)]

Parámetro	Valor	Explicación
Level & Range		
Level	0-127	Ajusta el volumen.
Chorus Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada al chorus
Reverb Send Level	0-127	Nivel de la señal enviada a la reverb
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Gama de variación de la afinación del solo synth
Osc1		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Forma de onda SAW: Onda de diente de sierra SQR: Onda cuadrada
Osc 1 Pulse Width	0-127	Amplitud de pulso de la forma de onda Modificando cíclicamente el amplitud de pulso puede crear cambios sutiles en el timbre. * Se activa Pulse Width cuando "SQR" se selecciona con la forma de onda OSC1/2.
Osc 1 Coarse Tune	-48- +48	Afinación del sonido del tone (en semitonos, +/- 4 octavas)
Osc 1 Fine Tune	-50- +50	Afinación del sonido del tone (en paso de un cent)
Osc2 & Sync		
Osc 2 Waveform	(igual que Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0-127	Ajusta el nivel.
Osc Sync Switch	OFF, ON	Al activar este interruptor, producirá un sonido complejo con muchos armónicos. Resulta eficaz cuando la afinación del OSC1 es más alta que la del OSC2.
Filter		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Tipo de filtro OFF: No sea emplea ningún filtro. LPF: Filtro Pasa Graves. Reduce el volumen de todas las frecuencias más altas que la frecuencia de corte (Cutoff) dejando el sonido menos brillante. BPF: Filtro Pasa Bandas. Deja sólo las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte y corta las demás. HPF: Filtro Pasa Agudos. Corta las frecuencias más bajas que las de la frecuencia de corte. PKG: Filtro de Pico. Realza las frecuencias en la zona de la frecuencia de corte.
Cutoff	0-127	Frecuencia a la que el filtro empieza a afectar a los componentes de frecuencia de la forma de onda
Resonance	0-127	Realza la porción del sonido en la zona de la frecuencia de corte, añadiendo carácter al sonido. Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, lo que provoca distorsión en el sonido.
LFO		
LFO Rate	0-127	Frecuencia de modulación del LFO
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63- +63	Profundidad a la que el LFO modula la nota del Osc 1
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63- +63	Profundidad a la que el LFO modula la nota del Osc 2
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63- +63	Profundidad a la que el LFO modula el amplitud de pulso de la forma de onda del Osc 1 * Pulse Width se activa cuando "SQR" se selecciona con la forma de onda del Osc 1.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63- +63	Profundidad a la que el LFO modula el amplitud de pulso de la forma de onda del Osc 2 * Pulse Width se activa cuando "SQR" se selecciona con la forma de onda del Osc 2.

Funciones de Gestión de Datos/ Recuperar los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

Pantalla UTILITY MENU



Copia de Seguridad de los Datos del Usuario (User Backup)

De la siguiente manera puede guardar en una tarjeta de memoria todos los datos en el área del usuario.

Se guardan los siguientes datos .

- Performances
- Patrones de Percusión
- Canciones
- Formas de Acordes
- Patches
- Grupos de Ritmos
- Muestras
- Ajustes del Sistema
- Sets de Percusión
- Estilos de Arpeggio

* Para poder llevar a cabo la operación User Backup, la tarjeta de memoria debe disponer de aproximadamente 16MB o más de espacio libre.

1. Introduzca una tarjeta en la ranura.
2. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu.
3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "3. Utility" y pulse [ENTER]. Se muestra la pantalla UTILITY MENU.
4. Pulse [F1 (BACKUP)]. Se muestra un mensaje pidiendo que verifique la operación.
5. Para ejecutar la copia de seguridad, pulse [F6 (EXEC)].

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

NOTE

Los datos para los que ha realizado una copia de seguridad en el JUNO-G no deben utilizarse para ejecutar una recuperación en otro aparato.

Recuperar los Datos de la Copia de Seguridad (User Restore)

De la siguiente manera puede recargar los datos guardados en la tarjeta de memoria en la memoria del usuario del JUNO-G.

* Al ejecutar la operación User Restore, el contenido actual del área del usuario se borrarán por completo.

* Los datos resultantes de la copia de seguridad realizada en otro aparato no deben utilizarse para recuperar datos en el JUNO-G.

1. Introduzca la tarjeta de memoria en la que ha guardado los datos del usuario.
2. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu.
3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "3. Utility" y pulse [ENTER]. Se muestra la pantalla UTILITY MENU.
4. Pulse [F2 (RESTORE)]. Se muestra un mensaje pidiendo que verifique la operación.
5. Para llevar a cabo la recuperación, pulse [F6 (EXEC)].

* To cancel, press [F5 (CANCEL)].

6. Cuando la pantalla indique "Completed. Turn the Power off and on again," apague y vuelva a encender la unidad.

NOTE

Si después de ejecutar la operación User Backup, añade un archivo a la memoria interna del JUNO-G (p. ej., el archivo TMP), es posible que se muestre el mensaje "User Area Full!" al ejecutar la operación User Restore, haciendo que sea imposible llevar a cabo con éxito la recuperación. En este caso, suprima (p. 166) el archivo que ha añadido después de ejecutar la copia de seguridad y vuelva a ejecutar la operación Restore.

Factory Reset

Sirve para recuperar todos los datos de fábrica del JUNO-G (Factory Reset).

NOTE

Si existen datos importantes que ha creado y guardado en la memoria del Usuario del JUNO-G, todos estos datos se perderán al ejecutar la operación Factory Reset (los datos de la memoria interna se perderán). Si desea conservar los datos existentes, guárdelos en una tarjeta de memoria (User Backup) o guárdelos vía USB en su ordenador (Utilizar la Función Editor/Librarian del JUNO-G (p. 170)).

1. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu.
2. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "3. Utility" y pulse [ENTER]. Se muestra la pantalla UTILITY MENU.
3. Pulse [F1 (BACKUP)]. Se muestra un mensaje pidiendo que verifique la operación.
4. To execute the Factory Reset, press [F6 (EXEC)].
* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].
5. When the display indicates "Completed. Turn the Power off and on again," turn the power off, then on again.

NOTE

Never switch off the JUNO-G while executing the Factory Reset.

Inicializar una Tarjeta de Memoria (Card Format)

De la siguiente manera puede formatear (inicializar) una tarjeta.

NOTE

Al ejecutar la operación Format, se borrarán completamente la tarjeta de memoria.

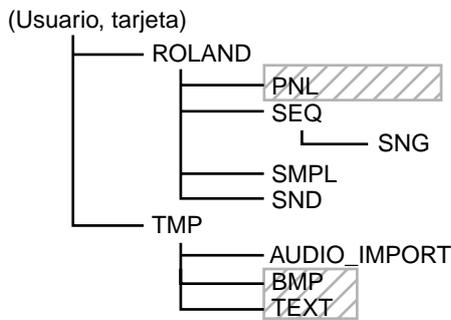
1. Introduzca una tarjeta en la ranura.
2. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu.
3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "3. Utility" y pulse [ENTER]. Se muestra la pantalla UTILITY MENU.
4. Pulse [F4 (FORMAT)]. Se muestra un mensaje pidiendo que verifique la operación.
5. Para formatear la tarjeta, pulse [F6 (EXEC)].

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Funciones Relacionadas con Archivos (File Utility)

En esta sección puede ejecutar distintas operaciones relacionadas con los archivos guardados en el memoria del usuario del JUNO-G y en tarjetas de memoria. Puede copiar, suprimir o mover archivos además de formatear tarjetas de memoria.

La estructura de los archivos del área del usuario y de las tarjetas de memoria es como sigue.



: No se utiliza con el JUNO-G

NOTE

Debe observar los siguientes puntos al gestionar archivos con el JUNO-G conectado al ordenador vía USB.

- No utilice su ordenador para mover o suprimir archivos dentro del JUNO-G.
- No utilice su ordenador para formatear u optimizar la memoria del usuario del JUNO-G ni la de una tarjeta de memoria o ejecutar operaciones como Escanear Disco.
- El JUNO-G es capaz de gestionar sólo aquellos nombres de archivo que tengan caracteres alfanuméricos de un byte.
- No utilice su ordenador para suprimir ni sobrescribir archivos localizados en la carpeta ROLAND/SND.

Al copiar archivos del ordenador en el área del usuario del JUNO-G o en una tarjeta de memoria, colóquelos en los siguientes archivos.

Ordenador	JUNO-G
Archivo SONG (.SVQ, .SVA)	ROLAND/SEQ/SNG
Archivo MIDI Estándar (SMF formato 0, 1)	ROLAND/SEQ/SNG
Archivo de Audio (WAV/AIFF)	TMP/AUDIO_IMPORT

NOTE

No coloque archivos en la carpeta ROLAND/SMPL.

No coloque archivos de ningún otro formato en la memoria del usuario o la tarjeta de memoria.

Procedimiento Básico

1. Pulse **EDIT [MENU]** para abrir la ventana Top Menu.
2. Pulse **[▲]** **[▼]** para seleccionar "4. File Utility" y después pulse **[ENTER]**.

Se muestra la pantalla FILE UTILITY.



3. Pulse **[F1]–[F6]** para seleccionar la operación que desea ejecutar.

- [F1 (USER)]: Seleccione un archivo en la memoria del usuario.
- [F2 (CARD)]: Seleccione un archivo en la tarjeta de memoria.
- [F3 (MARK)]: Si desea seleccionar dos o más archivos, añada una marca de verificación (✓) a los archivos. Para quitar la marca del archivo seleccionado, seleccione y pulse otra vez este botón.
- [F4 (DELETE)]: Suprimir un archivo seleccionado con una marca de verificación.
- [F5 (MOVE)]: Mover un archivo con una marca de verificación a otra carpeta.
- [F6 (COPY)]: Copiar un archivo con una marca de verificación en otra carpeta.
- [▲] [▼]: Seleccionar una carpeta.
- [◀] [▶]: Mover entre niveles de carpetas.

MEMO

Si mantiene pulsado **[SHIFT]** y pulsa **[F5 (SET ALL)]**, se añaden marcas de verificación a todos los archivos.

Si mantiene pulsado **[SHIFT]** y pulsa **[F4 (CLR ALL)]**, se quitan las marcas de verificación de todos los archivos.

- * También puede ejecutar estas operaciones desde la pantalla FILE UTILITY pulsando **EDIT [MENU]** y seleccionando "1. Mark Set ALL" o "2. Mark Clear ALL."

Copiar un Archivo (Copy)

De la siguiente manera puede copiar un archivo en otra carpeta.

1. **Tal como se detalla en el procedimiento básico, seleccione el archivo que desea copiar.**

[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Seleccione la memoria

[▲] [▼]: Seleccione la carpeta

[◀] [▶]: Ir a distintos niveles de carpetas

2. **Pulse [F6 (COPY)].**

Se muestra una pantalla que permite seleccionar la carpeta en la que va a copiarse el archivo.

3. **Ver el contenido de la carpeta destino de la copia.**

[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Seleccione la memoria

[▲] [▼]: Seleccione la carpeta

[◀] [▶]: Ir a distintos niveles de carpetas

4. **Para copiar el archivo, pulse [F6 (EXEC)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Suprimir un Archivo (Delete)

De la siguiente manera puede suprimir un archivo no deseado de una carpeta.

1. **Tal como se detalla en el procedimiento básico, seleccione el archivo que desea suprimir.**

[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Seleccione la memoria

[▲] [▼]: Seleccione la carpeta

[◀] [▶]: Ir a distintos niveles de carpetas

2. **Pulse [F4 (DELETE)].**

Se muestra un mensaje que pide verificar la operación.

3. **Para suprimir el archivo, pulse [F6 (EXEC)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Mover un Archivo (Move)

De la siguiente manera puede mover un archivo a otra carpeta.

1. **Tal como se detalla en el procedimiento básico, seleccione el archivo que desea mover.**

[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Seleccione la memoria

[▲] [▼]: Seleccione la carpeta

[◀] [▶]: Ir a distintos niveles de carpetas

2. **Pulse [F5 (MOVE)].**

Se muestra una pantalla en la que puede seleccionar la carpeta en la que va a mover el archivo.

3. **Ver el contenido de la carpeta destino.**

[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Seleccione la memoria

[▲] [▼]: Seleccione la carpeta

[◀] [▶]: Ir a distintos niveles de carpetas

4. **Para mover el archivo, pulse [F6 (EXEC)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Inicializar una Tarjeta de Memoria (Card Format)

De la siguiente manera puede inicializar una tarjeta de memoria.

NOTE

Al ejecutar la operación Format, se borrará completamente la tarjeta de memoria.

1. **Desde la pantalla File Utility, pulse EDIT [MENU].**

2. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar "3. Card Format" y después pulse [ENTER].**

Se muestra un mensaje que pide verificar la operación.

3. **Para formatear la tarjeta, pulse [F6 (EXEC)].**

* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

Conectar al Ordenador Vía USB

Acerca de la Funciones USB

El JUNO-G dispone de dos modos de funcionalidad: **modo storage mode** para la transferencia de archivos y **modo MIDI** para enviar y recibir mensajes MIDI. Debe alternar entre estos dos modos en el JUNO-G, no puede utilizarlos simultáneamente.

Sistema Operativo	Modo Storage	Modo MIDI
Windows XP/2000r	✓	✓
Windows Me	✓	no compatible
Mac OS X	✓	✓
Mac OS 9	✓	no compatible

* Puede que no funcione correctamente con algunos ordenadores.

Seleccionar el Modo de Funcionamiento USB

Utilizar el Modo MIDI

* Si selecciona el modo USB MIDI, la unidad no puede recibir datos a través del conector MIDI IN.

1. Pulse MODE [USB].

Se muestra la pantalla USB SELECT.



2. Pulse [F2 (MIDI)].

El conector USB cambia a modo MIDI.

* Si selecciona el modo USB Storage, se muestra una advertencia. Pulse [F6 (OK)] si desea cambiar al modo MIDI. Pulse [F5 (CANCEL)] si decide cancelar.

3. Pulse [F1 (SETUP)].

Se muestra la pantalla SYSTEM SETUP USB.

4. Pulse [▼] para seleccionar "USB-MIDI Thru."

5. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para efectuar ajustes para USB-MIDI Thru.

Especifica si los mensajes MIDI recibidos en el conector USB o el conector MIDI IN se retransmiten (ON) o no (OFF) mediante el conector USB.

* Si desea que, al arrancar el JUNO-G, éste tenga el conector USB en modo MIDI, pulse [F6 (WRITE)] para guardar los ajustes del sistema.

6. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

cf. ➔

Para detalles acerca de las operaciones en el modo MIDI, vea **Intercambiar Mensajes MIDI con su Ordenador** (p. 169).

Transferir Archivos a su Ordenador (Storage Mode)

Al conectar el JUNO-G a su ordenador vía un cable USB, podrá transferir y recibir archivos desde el área interna del usuario o desde una tarjeta de memoria al disco duro u otro medio de su ordenador, para hacer una copia de seguridad de sus datos.

Puede utilizar el software de su ordenador para editar los datos de onda que ha creado en el JUNO-G. También, los datos de onda creados en su ordenador pueden utilizarse en el JUNO-G.

De esta manera, el modo USB Storage permite transferir y recibir archivos de audio del ordenador conectado a la unidad.

NOTE

Nunca desconecte el cable USB ni apague la unidad con el modo USB Storage seleccionado.

1. Sin haber conectado el JUNO-G, arranque su ordenador.
2. Use un cable USB para conectar el JUNO-G al ordenador.
3. Pulse el interruptor (POWER) del JUNO-G para encenderlo.
4. Pulse MODE [USB].
Se muestra la pantalla USB SELECT.
5. Pulse [F4 (INTERNAL)] o [F5 (PC CARD)] para conectar con su ordenador.
[F4 (INTERNAL)]: Conecte a la memoria del usuario
[F5 (PC CARD)]: Conecte a la tarjeta de memoria
* Si ha seleccionado modo MIDI, se muestra un aviso. Pulse [F6 (OK)] si desea cambiar al modo USB Storage. Pulse [F5 (CANCEL)] si decide cancelar.
* Para cancelar la conexión, pulse [F6 (EXIT)].
6. Al realizar la conexión, aparecerá una de las siguientes indicaciones, según el ordenador que utilice.
 - **Usuario de Windows XP**
Un drive con el nombre de "JUNO-G USER" se muestra en "Mi PC".
Debajo del drive encontrará las carpetas "ROLAND" y "TMP."
 - **Usuarios de Windows 2000**
Un drive con el nombre de "Removable Disk" se muestra en "Mi PC".
Debajo del drive encontrará las carpetas "ROLAND" y "TMP."
 - **Usuarios de Macintosh**
Se muestra un icono de drive con el nombre de "JUNO-G USER" en el escritorio. Si ha conectado una tarjeta de memoria, se muestra el nombre de volumen de la tarjeta de memoria.
Debajo encontrarlas carpetas "ROLAND" y "TMP."

Precauciones Acerca de las Carpetas y los Archivos

Debe observar los siguientes puntos al conectar el JUNO-G a un ordenador vía USB.

- No utilice el ordenador para mover ni suprimir carpetas en el JUNO-G.
- No utilice el ordenador para formatear ni optimizar la memoria del usuario del JUNO-G, tarjetas de memoria ni tampoco ejecutar operaciones como Scan Disk.
- El JUNO-G sólo puede gestionar nombres de archivo que constan de caracteres alfanuméricos de un byte.
- Puede transferir sólo los siguientes tipos de archivos entre el JUNO-G y su ordenador.

Archivos de Canción (.SVQ, .SVA)

Archivos MIDI Estándar (.MID)

Archivos de Audio (.WAV/AIFF)

- Para gestionar estos archivos, utilice el método apropiado detallado a continuación.

Archivos de canción, Archivos MIDI estándar	Colóquelos en la carpeta. ROLAND/SEQ/SNG
Archivos de Audio	Al colocar archivos desde su ordenador, colóquelos en la siguiente ubicación. Carpeta TMP/AUDIO_IMPORT Después, importe los archivos. Si desea utilizar el ordenador para leer muestras escritas por el JUNO-G, cargue los archivos desde la carpeta ROLAND/SMPL en el ordenador.

- No utilice el ordenador conectado vía USB para suprimir ni reescribir los archivos colocados en la carpeta ROLAND/SND.
- No coloque archivos en la carpeta ROLAND/SMPL.

Salir del Modo Storage

Usuarios de Windows Me/2000/XP

1. En Mi PC, haga clic con el botón de la derecha en el icono "disco duro extraíble" y ejecute "Remove."

Usuarios de Macintosh

1. Arrastre el icono de driver JUNO-G a la papelera.

Cancelar la Comunicación USB

Si desea apagar el JUNO-G cuando esté conectado al ordenador en modo Storage, primero deberá cancelar la comunicación USB en su ordenador, tal como detallamos a continuación.

Usuarios de Windows Me/2000/XP

1. Use el botón de expulsión mostrado en la barra de tareas en la parte derecha inferior en el ordenador para cancelar la conexión con el JUNO-G.

Usuarios de Macintosh

1. Cerciórese de que el icono del driver JUNO-G no quede en el escritorio.

Importar un Archivo de Audio (Import Audio)

De la siguiente manera puede importar un archivo de audio (WAV/AIFF).

Para importar un archivo, éste debe encontrarse en la siguiente carpeta en su ordenador

- **Usuarios de Windows XP, Macintosh**
JUNO-G USER (en caso de una tarjeta, en el volumen de tarjeta) Carpeta /TMP/AUDIO_IMPORT
- **Usuarios de Windows Me/2000**
Disco extraíble en caso de una tarjeta, en el volumen de tarjeta) Carpeta TMP/AUDIO_IMPORT

* "/" indica el nivel del directorio.

cf.

Para detalles acerca de cómo utilizar el ordenador para copiar archivos en la memoria del usuario o una tarjeta de memoria, vea p. 167.

1. **Pulse EDIT [AUDIO].**
Se muestra la pantalla SAMPLE EDIT.
2. **Pulse [F4 (LIST)] y después pulse [F5 (UTILITY)].**
Se muestra la pantalla Sample List Utility Menu.
3. **Pulse [F1 (IMPORT AUDIO)].**
Se muestra la pantalla IMPORT AUDIO.
4. **Pulse [F1 (USER)] o [F2 (CARD)] para seleccionar el área fuente de la importación.**
[F1 (USER)]: Importar desde la memoria del usuario
[F2 (CARD)]: Importar desde una tarjeta de memoria
5. **Pulse [▲] [▼] para seleccionar el archivo que desea importar.**
Si desea dos o más archivos, pulse [F3 (MARK)] para añadir una marca de verificación (✓) a los archivos que desea seleccionar.
Para quitar la marca del archivo seleccionado, seleccione y pulse otra vez [F3 (MARK)].
Si pulsa [F5 (SET ALL)], se añade una marca de verificación a todos los archivos de la carpeta seleccionada. Si pulsa [F4 (CLR ALL)], se quitan las marcas de los archivos seleccionados.
6. **Pulse [F6 (IMPORT)].**
Se muestra un mensaje que pide verificar la operación.
7. **Pulse [F6 (EXEC)].**
Se importa el archivo y se muestra la pantalla SAMPLE LIST.
* Para cancelar, pulse [F5 (CANCEL)].

MEMO

El archivo importado se añade a la lista de muestras como muestra. Esta muestra es temporal y al apagar la unidad, se perderá. Si desea conservarla, pulse [WRITE] para guardar los datos.

Intercambiar Mensajes MIDI con Su Ordenador (MIDI Mode)

Instalación y Ajustes del Driver

Para poder utilizar el JUNO-G como aparato MIDI USB desde su ordenador, primero deberá instalar el driver USB MIDI. El driver USB MIDI viene en el CD-ROM "JUNO-G Editor CD".

Para poder utilizar USB en modo MIDI, primero deberá instalar en el ordenador el driver del CD-ROM.

El driver apropiado y el procedimiento de su instalación dependen del sistema y los demás programas que utiliza. Cerciórese de leer el archivo Readme en el CD-ROM antes la instalación.

Windows XP/2000

\\Win2kXP\Readme_E.htm

Mac OS X

\\JUNO-G Driver OS X\Readme_E.htm

Antes de Instalar el Driver

Debe ajustar el modo USB Mode del JUNO-G en "MIDI mode." (p. 167)

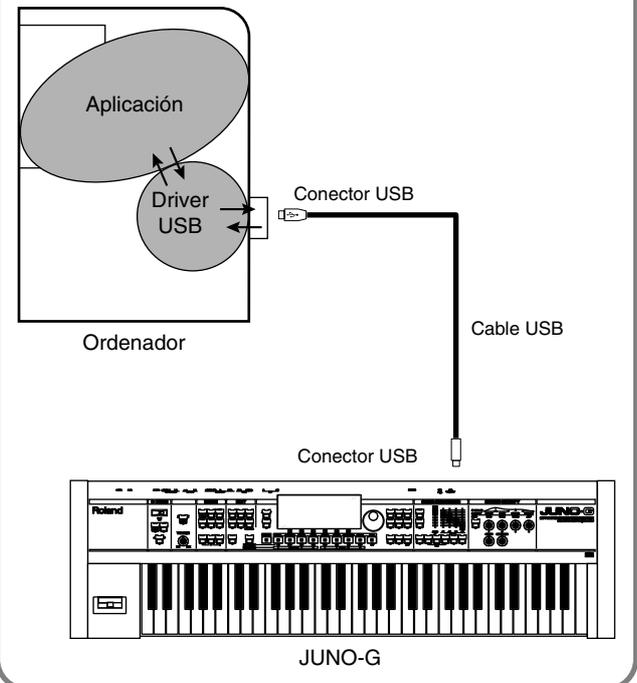
Precauciones a observar al desconectar el cable USB

Debe apagar completamente su ordenador antes de desconectar el cable USB. Desconectar el cable con el ordenador encendido puede desestabilizar su funcionamiento.

¿Qué es el Driver USB MIDI?

El Driver USB MIDI es software que pasa datos entre el JUNO-G y la aplicación (software de secuenciador, etc.) en el ordenador conectado por USB.

El Driver USB MIDI envía datos desde la aplicación al JUNO-G, y pasa los datos del JUNO-G a la aplicación.



Utilizar SONAR LE

Para instalar el software de secuenciador suministrado SONAR LE para Windows XP/2000 en su ordenador, siga las instrucciones de "To install SONAR LE" en el paquete SONAR LE.

Antes de utilizar SONAR LE, deberá realizar los siguientes pasos.

* Cerciórese de que el driver USB MIDI esté instalado. No será necesario si utiliza cables MIDI para conectar el JUNO-G al ordenador.

- 1. Arranque el ordenador y arranque Windows.**
- 2. Encienda el JUNO-G y ajuste el JUNO-G en modo MIDI como se detalla en "Utilizar el Modo MIDI" (p. 167).**
- 3. Utilice un cable USB para conectar el JUNO-G a su ordenador.**
 - * Si utiliza cables MIDI para conectar el JUNO-G a su ordenador, no precisa ajustar el JUNO-G en modo MIDI en el paso 2. En ese caso, utilice cables MIDI para conectar los conectores MIDI localizados en el panel posterior del JUNO-G al interface MIDI conectado a su ordenador.
- 4. Arranque SONAR LE.**

Efectúe los ajustes de aparato MIDI tal como de detalla en la "Ayuda" de SONAR LE.

Utilizar el software JUNO-G Editor/Librarian

Para aprovechar aún más la funcionalidad del JUNO-G, viene junto con el software JUNO-G Editor/Librarian.

JUNO-G Editor asigna parámetros a los deslizadores y los mandos en la pantalla del ordenador, lo que permite trabajar con eficacia en un entorno de edición gráfico.

JUNO-G Librarian es software que permite gestionar bibliotecas de datos de los parámetros del JUNO-G en su ordenador. Proporciona una manera eficaz para gestionar datos de patch, de set de percusión y de performance.

Instalar JUNO-G Editor/Librarian en Su Ordenador

Lea detenidamente el archivo Readme en el CD-ROM "JUNO-G Editor CD" suministrado con el JUNO-G y después instale JUNO-G editor/librarian.

• Usuarios de Windows

En el CD-ROM "JUNO-G Editor CD" CD-ROM, abra "Readme_E.txt."

• Usuarios de Macintosh

En el CD-ROM "JUNO-G Editor CD" CD-ROM, abra "ReadMe(Ingles)."

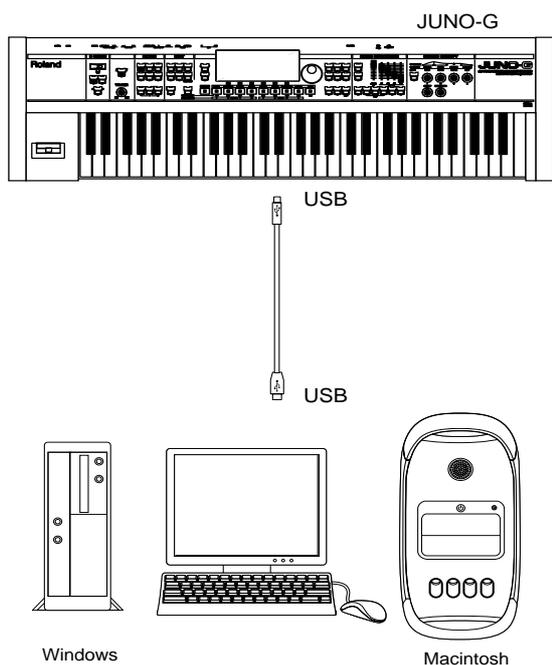
Realizar las Conexiones

1. Cerciórese de que el parámetro USB Mode se ajuste en "MIDI."

Vea, "Utilizar el Modo MIDI" (p. 167).

* Si se ajusta en STORAGE, no podrá utilizar editor/librarian vía conexión USB.

2. Use un cable USB (suministrado por separado) para conectar el JUNO-G con el ordenador.



Acerca del Modo PC

Si desea arrancar el editor de muestras dentro del JUNO-G editor o efectuar la operación WRITE desde JUNO-G librarian, el JUNO-G cambiará automáticamente al modo PC y se volverá inoperable desde su propio panel. Esto evita el conflicto entre las operaciones del ordenador y el JUNO-G mismo.



Al terminar de utilizar editor/librarian, el JUNO-G saldrá del modo PC y se mostrará la pantalla normal.

NOTE

Sólo en caso de emergencia, como cuando el ordenador se "cuelga", puede pulsar [F6 (EXIT)] para salir del modo PC. Se mostrará una pantalla que pedirá verificación; pulse [F6 (OK)] para forzar la vuelta del JUNO-G a la pantalla normal.

Requisitos del Sistema para JUNO-G Editor/Librarian

Requisitos del Sistema (Windows)

- Sistema operativo
Microsoft® Windows® XP
Microsoft® Windows® 2000 Professional
- CPU/Clock
Procesador Pentium®/Celeron® de 800 MHz o superior
- Memoria (RAM)
384 M bytes o superior
- Disco duro
110 MB o superior
- Pantalla/Colores
800 x 600 o superior/65,536 colores (16 bit High Color) o superior

* Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.

* Windows® es conocido oficialmente como: "Microsoft® Windows® operating system."

* Pentium es una marca registrada de Intel Corporation.

Requisitos del Sistema (Mac OS)

- Sistema operativo
Mac OS X 10.2 o superior
- CPU/Clock
PowerPC G4 867 MHz o superior
- Memoria (RAM)
384 MB o superior
- Disco duro
110 M bytes o superior
- Pantalla/Colores
800 x 600 o superior/32,000 colores o más

* *Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc.*

* *Mac OS es una marca de Apple Computer, Inc.*

NOTE

Aunque en la mayoría de las condiciones, un ordenador similar al detallado más arriba permitiría el funcionamiento normal de JUNO-G Editor, Roland no puede garantizar la compatibilidad basándose únicamente en estos factores. Esto se debe a los numerosos variables que pueden afectar al entorno de procesamiento como, por ejemplo, los distintos diseños de la placa nodriza y la particular combinación de los demás aparatos utilizados.

- El Duplicado, reproducción, alquiler y préstamo no autorizados están prohibidos.
- Antes de abrir el CD-ROM, deberá leer el documento "contrato de licencia". Al abrir el CD-ROM, se toma como hecho que Vd. acepta las condiciones del contrato de licencia .

Acerca de V-LINK

¿Qué es V-LINK?

V-LINK es una función que permite la ejecución coordinada de música e imágenes. Al utilizar MIDI para conectar dos o más aparatos compatibles con V-LINK, puede disfrutar de la ejecución de una amplia gama de efectos visuales vinculados a los elementos de expresión de la interpretación musical.

Por ejemplo, si utiliza el JUNO-G en conjunto con el Edirol motion dive .tokyo Performance Package, podrá realizar las siguientes operaciones.

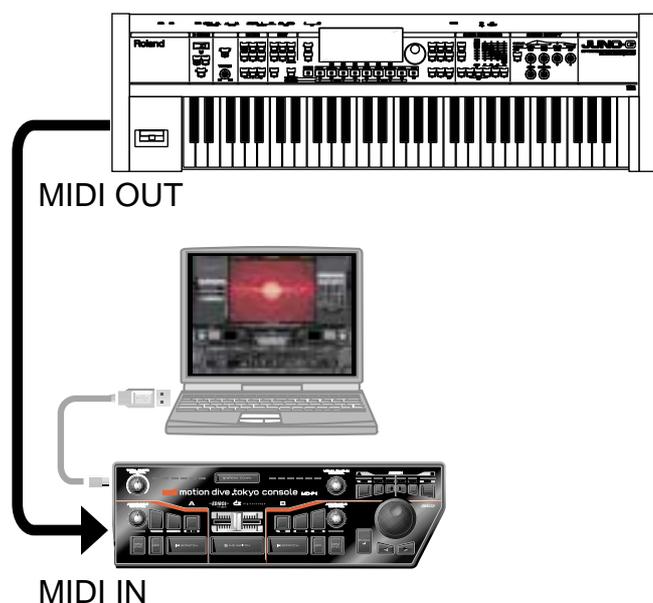
- Utilizar el JUNO-G para realizar los ajustes precisos para actuar con el dive .tokyo Performance Package.
- Utilizar el grabador de canciones del JUNO-G para disfrutar de ejecuciones sincronizadas de música y video.
- Utilizar el teclado del JUNO-G para cambiar de imagen en el motion dive .tokyo Performance Package.
- Utilizar los mandos CUTOFF y RESONANCE del JUNO-G 's CUTOFF para controlar el brillo y el color de la imagen .

Ejemplos de Conexión

Conecte el conector MIDI OUT del JUNO-G al aparato compatible con V-LINK. A modo de ejemplo, utilizaremos el Edirol motion dive .tokyo Performance Package.

NOTE

Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todos ellos. Esto ayudará a evitar el mal funcionamiento de los aparatos o que se dañen.



Activar/Desactivar V-LINK

1. **Pulse [V-LINK] para que se ilumine el indicador.**
Se muestra la pantalla V-LINK y V-LINK se activa.



Operaciones en el JUNO-G

Utilizando el teclado y los mandos del JUNO-G, puede controlar la imagen junto con su interpretación en el JUNO-G.

- [F1 (CLIP)] (Clip Reset): Apaga la imagen (negro sólido).
- [F2 (ALL)] (All Reset): Reajusta el efecto aplicado a la imagen y recupera todos los valores por defecto de todos los ajustes como, por ejemplo, el brillo y el color.
- [F5 (SETUP)]: Permite acceder a la pantalla V-LINK SETUP.
- Teclas negras: Cambiar de pestaña.
- Teclas blancas: Cambiar de clip.
- Mando CUTOFF: Controla VISUAL PLUG-IN CONTROL.
- Mando RESONANCE: Controla COLOR EQ (Back).
- D BEAM: Controla el parámetro especificado en la configuración de V-LINK.

* Al activar V-LINK, los ajustes en la configuración de V-LINK tomarán prioridad para el funcionamiento del D Beam.

2. **Con la pantalla V-LINK visualizada, pulse otra vez [V-LINK].**

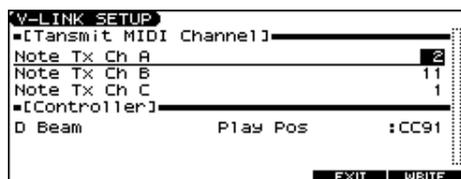
El botón V-LINK se apaga y V-LINK se desactiva.

Ajustes de V-LINK (V-LINK SETUP)

1. Pulse [V-LINK] para acceder a la pantalla V-LINK.

2. Pulse [F6 (SETUP)].

Se muestra la pantalla V-LINK SETUP.



3. Use [▲] [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que dese editar.

4. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para ajustar el valor.

Parámetro	Valor	Explicación	
Note Tx Channel A	1-16	Controla el aparato V-LINK. Especifica el canal MIDI . (*)	
Note Tx Channel B			
Note Tx Channel C			
D BEAM	Asigna la funcióna V-LINK al controlador D Beam .		
	OFF	La operación seleccionada por [D BEAM] se llevará a cabo tanto si V-LINK esté activada como desactivada .	
	ColorEQ Fore	CC1 (Modulation)	Utilizado con el motion dive .tokyo Performance Package
	ColorEQ Back	CC71 (Resonance)	
	Scratch SW	CC3	
	Speed Knob	CC8 (Balance)	
	Total Fader	CC10 (Panpot)	
	Cross Fader	CC11 (Expression)	
	BPM Sync SW	CC64 (Hold)	
	Clip Loop SW	CC65 (Portamento)	
	Assign Knob	CC72 (Release)	
	Fade Time SW	CC73 (Attack)	
	Visual Knob	CC74 (Cutoff)	
	AB SW	CC81 (General-6)	
	Tap SW	CC83 (General-8)	
	Total Select	CC85	
	FX Select	CC86	
	Play Pos	CC91 (Reverb)	
	LoopStartPos	CC92 (Tremolo)	
	Loop End Pos	CC93 (Chorus)	
	LayerModeSel	CC94 (Celeste)	
	Dissolve Time	CC73 (Attack)	Utilizado con el DV-7PR y aparatos similares.
	Color Cb Ctrl	CC1 (Modulation)	
	Color Cr Ctrl	CC71 (Resonance)	
	Brightness Ctrl	CC74 (Cutoff)	
	VFX1 Ctrl	CC72 (Release)	
	VFX2 Ctrl	CC91 (Reverb)	
	VFX3 Ctrl	CC92 (Tremolo)	
	VFX4 Ctrl	CC93 (Chorus)	
	Fade Ctrl	CC10 (Panpot)	

* : En los aparatos compatibles con V-LINK como, por ejemplo el Ediol DV-7PR/P-1, se utiliza sólo Note Tx Channel A.

En el motion dive .tokyo Performance Package, el Note Tx Channel tienen la siguiente correspondencia.

A: El canal MIDI que controla la sección A

B: El canal MIDI que controla la sección B

C: El canal MIDI que controla el plug -in de nota MIDI

5. Si desea conservar sus ajustes, pulse [F6 (WRITE)].

6. Pulse [F5 (EXIT)] o [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Instalar la Placa de Ampliación de Ondas

Puede instalar una Placa de Ampliación de Ondas (Serie SRX; suministrada por separado) en el JUNO-G.

Las Placas de Ampliación De Ondas almacenan datos de onda, parches y sets de percusión y equipando al JUNO-G con estas placas puede ampliar mucho su paleta de sonidos.

Precauciones a Observar al Instalar la Placa de Ampliación de Ondas

- Para evitar el riesgo de provocar daños en los componentes internos ocasionados por cargas de electricidad estática, siempre que maneje la placa, observe los siguientes puntos:
 - Antes de tocar la placa, toque un objeto metálico (como una cañería de agua) para quitarse cualquier carga de electricidad estática que lleve Vd.
 - Al manejar la placa, debe hacerlo tocando sólo sus bordes. Evite tocar los componentes electrónicos o conectores.
- Utilice un destornillador tipo estrella del tamaño apropiado para el tornillo (uno del número 2). Si utiliza un destornillador de otro tamaño, puede dañar la cabeza del tornillo.
- Para quitar un tornillo, gire el destornillador en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para apretarlos, gírelo en el sentido de las agujas del reloj.



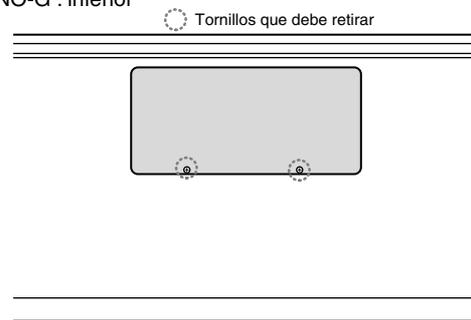
- Al instalar la placa, y retire con cuidado sólo los tornillos especificados
- Tenga especial cuidado de evitar que los tornillos que retira no caigan dentro del JUNO-G.
- No se olvide de volver a colocar la tapa inferior. Una vez terminada la instalación de la Placa de Ampliación de Ondas, cerciórese de reemplazarla .
- Tenga cuidado de no cortarse en el borde de la abertura donde se instala la placa.
- No toque los circuitos o terminales de conexión.
- Nunca fuerce la placa al instalarla. Si no cabe correctamente, retírela y vuelva a intentarlo de nuevo.
- Una vez terminada la instalación, compruebe su trabajo.

Cómo Instalar una Placa de Ampliación de Ondas

Instale la Placa de Ampliación de Ondas después de retirar la tapa del panel inferior.

1. Antes de instalar la Placa, apague el JUNO-G y todos los aparatos conectados a éste, desconecte todos los cables, inclusive el del adaptador AC.
2. Retire del JUNO-G sólo los tornillos indicados en la figura y retire la tapa.

JUNO-G : inferior

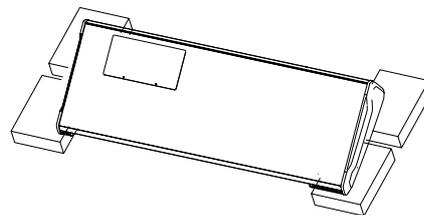


NOTE

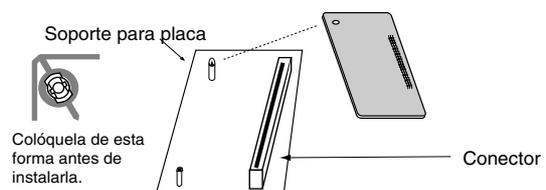
Cuando le dé la vuelta a la unidad, coja papeles de periódico o revistas y colóquelos debajo de las cuatro esquinas o a ambos lados del aparato para evitar que los botones y los controles sufran daño alguno. Además, debería intentar orientar la unidad de manera que los botones y los controles tengan menos posibilidades de resultar dañados.

NOTE

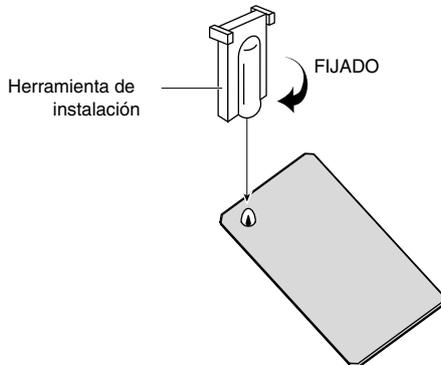
Cuando le dé la vuelta a la unidad, hágalo con cuidado para evitar que se le caiga o se le vuelque.



3. Inserte el conector de la Placa de Ampliación de Ondas en un conector de una ranura, mientras de forma simultánea inserta los soportes para placas en los agujeros de la Placa de Ampliación de Ondas.



4. Utilice la Herramienta de Instalación suministrada con la Placa de Ampliación de Ondas para girar los pivotes y que queden en la posición de FIJADO, de modo que la placa quede bien sujeta en su lugar.



5. Utilice los tornillos que retiró en el paso 2 para volver a colocar la tapa en su lugar y sujetarla

Comprobar la Placa de Ampliación Instalada

Una vez que haya completado la instalación de las Placas de Ampliación de Ondas, compruebe que la unidad reconoce correctamente las placas instaladas.

1. Encienda la unidad tal como se detalla en p. 15.
2. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu .
3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "2. System" y después pulse [ENTER].
4. Pulse [F6 (INFORMATION)].
Se muestra la pantalla SYSTEM INFO.
5. Pulse [F2 (SRX)].
Verifique que se muestra el nombre de la Placa de Ampliación instalada.



* Si no se muestra el nombre de la placa, es posible que la unidad no reconozca correctamente la placa. Apague la unidad y vuelva a instalar la Placa de Ampliación de Ondas .

6. Pulse [EXIT] para salir de la pantalla SYSTEM INFO.

Ampliar la Memoria

El JUNO-G viene con 4 MB de memoria para guardar muestras de audio. No obstante, en algunos casos, 4 MB será insuficiente para cargar grandes cantidades de datos. En este caso, tendrá que añadir memoria suministrada por separado (DIMM). La memoria puede ampliarse hasta 64/128/256/512 MB.

Antes de ampliar la memoria, consulte con su proveedor, el Centro de Atención al Cliente Roland más cercano o un distribuidor Roland autorizado.

Precauciones a Observar al Ampliar la Memoria

- Para evitar el riesgo de provocar daños en los componentes internos ocasionados por cargas de electricidad estática, siempre que maneje la placa, observe los siguientes puntos:
 - Antes de tocar la placa, toque un objeto metálico (como una cañería de agua) para quitarse cualquier carga de electricidad estática que lleve Vd.
 - Al manejar la placa, debe hacerlo tocando sólo sus bordes. Evite tocar los componentes electrónicos o conectores.
- Utilice un destornillador tipo estrella del tamaño apropiado para el tornillo (uno del número 2). Si utiliza un destornillador de otro tamaño, puede dañar la cabeza del tornillo.
- Para quitar un tornillo, gire el destornillador en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para apretarlos, gírelo en el sentido de las agujas del reloj.



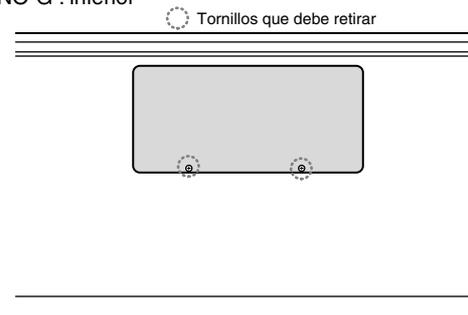
- Instale sólo la placa de memoria DIMM especificada. Retire sólo los tornillos especificados.
- Al instalar la placa, y retire con cuidado sólo los tornillos especificados.
- Tenga especial cuidado de evitar que los tornillos que retira no caigan dentro del JUNO-G.
- No se olvide de volver a colocar la tapa inferior. Una vez terminada la instalación de la Placa de Ampliación de Ondas, cerciórese de reemplazarla.
- Tenga cuidado de no cortarse en el borde de la abertura donde se instala la placa.
- No toque los circuitos o terminales de conexión.
- Nunca fuerce la placa al instalarla. Si no cabe correctamente, retírela y vuelva a intentarlo de nuevo.
- Una vez terminada la instalación, compruebe su trabajo.

Cómo Ampliar la Memoria

Instale el módulo de memoria después de retirar la tapa del panel inferior.

1. **Antes de ampliar la memoria, apague el JUNO-G y todos los aparatos conectados a éste, desconecte todos los cables, inclusive el del adaptador AC.**
2. **Retire del JUNO-G sólo los tornillos indicados en la figura y retire la tapa.**

JUNO-G : inferior

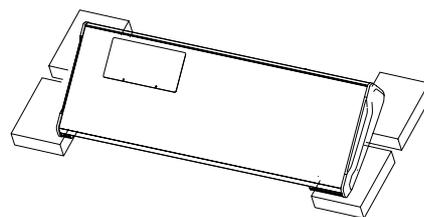


NOTE

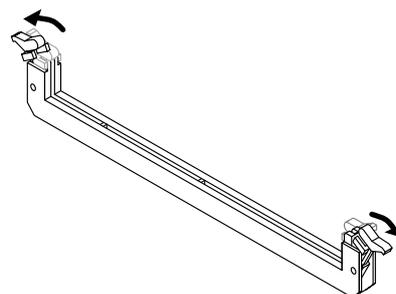
Cuando le dé la vuelta a la unidad, coja papeles de periódico o revistas y colóquelos debajo de las cuatro esquinas o a ambos lados del aparato para evitar que los botones y los controles sufran daño alguno. Además, debería intentar orientar la unidad de manera que los botones y los controles tengan menos posibilidades de resultar dañados.

NOTE

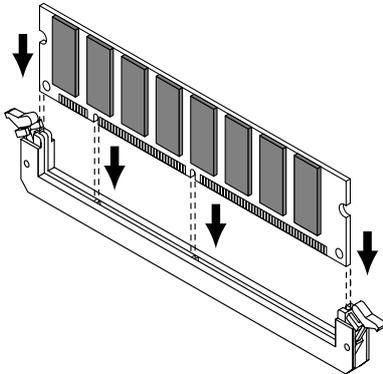
Cuando le dé la vuelta a la unidad, hágalo con cuidado para evitar que se le caiga o se le vuelque.



3. **Presione hacia fuera los clips localizados en cada extremo. Deben quedar orientados hacia abajo.**



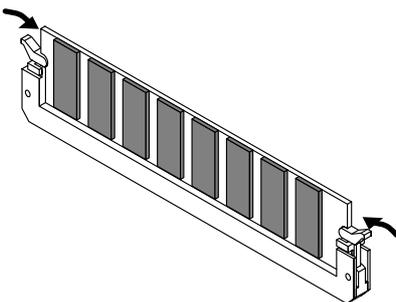
4. Prestando atención a la ranura del módulo de memoria y la orientación del mismo, introdúzcalo verticalmente dentro de las guías localizadas en cada extremo del conector.



TIP

Si encuentra difícil insertar el módulo de memoria, pruebe de inclinarlo un poco introduciendo primero un lado y después el otro.

5. Suba los clips y presiónelos hasta el módulo quede fijado en su sitio.

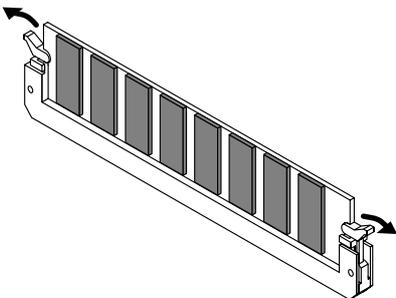


6. Utilice los tornillos que retiró en el paso 2 para fijar la tapa.

Retirar la memoria

Para retirar el módulo de memoria, lleve a cabo el procedimiento de instalación al revés.

1. Presione simultáneamente los clips blancos localizados en cada extremo del conector.



2. Retire el módulo de memoria del conector.

Comprobar que la memoria esté instalada correctamente

1. Encienda la unidad tal como se detalla en p. 15.
2. Pulse EDIT [MENU] para abrir la ventana Top Menu .
3. Pulse [▲] [▼] para seleccionar "2. System" y después pulse [ENTER].
4. Pulse [F6 (INFORMATION)].
Se muestra la pantalla SYSTEM INFO.
5. Pulse [F1 (MEMORY)].
Verifique que la pantalla muestre correctamente la cantidad de memoria instalada.

SYSTEM INFO		Memory Information
Sample:	163.0MB	59.9% Free
User :	0.0MB	0.0% Free
Card :	0.0MB	0.0% Free
MEMORY: SRX VERSION:		EXIT

* Si no se muestra la cantidad correcta de memoria, es posible que la unidad no la reconoce correctamente. Apague la unidad tal como se detalla en la página 15 y vuelva a instalar la memoria.

6. Pulse [EXIT] para salir de la pantalla SYSTEM INFO.

Características técnicas de la memoria de ampliación (DIMM) que puede utilizarse

Número de pins: 168-pin
 Velocidad: 100 MHz (PC100 CL=2)
 133 MHz (PC133 CL=3)
 Voltaje: 3.3 V
 Capacidad: 64/128/256/512 MB
 Altura de la placa: 38 mm o menos

NOTE

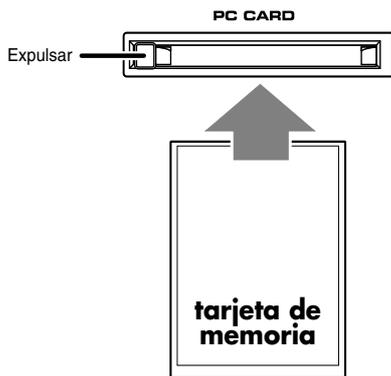
Se ha comprobado que el JUNO-G funciona correctamente con la memoria estándar detallado más arriba. No obstante, no podemos garantizar que todos los módulos de memoria de estas características funcionen correctamente. Tenga en cuenta que incluso si las características técnicas son idénticas, las diferencias del diseño de los distintos módulos de memoria o las condiciones de uso puede ocasionar que el funcionamiento del módulo no sea estable.

Utilizar una Tarjeta de Memoria

El JUNO-G dispone de ranura para tarjeta PC, lo que permite utilizar CompactFlash o SmartMedia vía el adaptador de tarjeta PC apropiado.

Antes de Utilizar una Tarjeta de Memoria

Cerciórese de que la cara correcta de la tarjeta esté orientada hacia arriba y entonces introduzca la tarjeta en la ranura para tarjeta PC del JUNO-G. Si precisa retirar la tarjeta, pulse el botón de expulsión localizado al lado de la tarjeta.



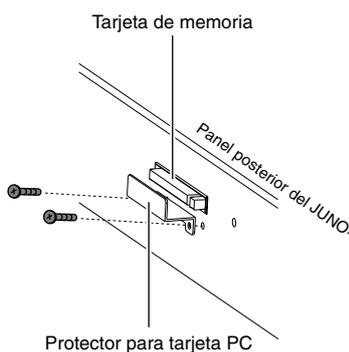
Escribir datos en la tarjeta

En la tarjeta puede escribir patches, sets de percusión, performances, muestras y datos de canción. Para detalles acerca del procedimiento de escritura, vea la explicación de los parámetros correspondientes.

Instalar el Protector de Tarjeta PC

El JUNO-G proporciona un protector de tarjeta PC para evitar el robo de la tarjeta de memoria. Para instalarlo, siga el siguiente procedimiento.

1. Utilice un destornillador para retirar ambos tornillos de la parte inferior de la ranura para tarjeta PC.
2. Introduzca la tarjeta de memoria en la ranura para tarjeta PC.
3. Utilice los tornillos para fijar el protector de tarjeta PC tal como se muestra a continuación.



Solucionar Pequeños Problemas

Si el JUNO-G no funciona de la manera esperada, primero compruebe los siguientes puntos. Si con esto no logra solventar el problema, consulte con su proveedor o el Servicio de Atención al Cliente Roland más cercano.

* Si se muestra cualquier mensaje durante una operación, véase **Mensajes de Error** (p. 186).

Problemas que afectan a todo el JUNO-G

Q No se enciende la unidad.

A Cerciórese de que el adaptador AC del JUNO-G esté conectado correctamente a la toma de corriente y al conector de alimentación en el panel posterior, y que el adaptador en si y el cable de alimentación estén conectados correctamente (p. 14).

Puntos Relacionados con el Sonido

Q No hay sonido.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Están los amplificadores y altavoces encendidos? ¿Está el volumen ajustado a cero?
- ¿Está el mando VOLUME ajustado a cero?
- ¿Ha realizado correctamente las correcciones?
- ¿Puede escuchar sonido por los auriculares?
Si hay sonido en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén en mal estado o que hay un mal funcionamiento en el amplificador/mezclador. Compruebe los cables y el sistema de amplificación/mezcla.
- Si no se escucha sonido cuando toca el teclado, compruebe si Local Switch está ajustado en OFF.
Cerciórese de que el parámetro Local Switch esté ajustado en on (p. 160).
- ¿Ha desactivado todos los tones en el patch?
Active "Tone Switch."
- Es posible que los ajustes del nivel de la Parte sean demasiado bajos.
Acceda al parámetro Level y compruebe el nivel de cada parte (p. 64).
- ¿Son correctos los ajustes de los Efectos?
Compruebe los ajustes de Effect ON/OFF, y el Balance del Efecto o su Nivel (p. 125).
- ¿Son correctos los ajustes de la salida destino?
Compruebe los distintos ajustes de la asignación de salida (p. 48, p. 57, p. 65, p. 126, p. 127).
- ¿Está instalada correctamente la Placa de Ampliación de Ondas?
Al seleccionar los ajustes que estipulan el uso de ondas EXP, Patches o Sets de Percusión, compruebe que la Placa de Ampliación de Ondas esté instalada correctamente en la ranura (p. 174).
- ¿Ha bajado el volumen por medio de un pedal o por mensajes MIDI (de volumen o de expresión) recibidos de un aparato MIDI externo?
- ¿Ha cargado correctamente las muestras ? (p. 115)

Q No suena una parte específica.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Ha bajado el nivel de volumen de la parte?
Ajuste el parámetro Level para subir el volumen de la parte que no se escucha (p. 64).
- ¿Está enmudecida la parte?
Ajuste el parámetro Mute en "OFF" (p. 64).

Q No suenan gamas específicas de notas.

A ¿Ha ajustado una gama restringida de notas?

Si no suena una gama de notas específica, compruebe los ajustes de Key Range para el Tone del Patch Tone, y la Parte del Performance .

- Tone Key Range
Parámetro Key Range Lower/Key Range Upper (p. 37)
- Part Key Range
Parámetro K.L/K.U (p. 66)

Q El sonido se distorsiona.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Ha aplicado un efecto que distorsiona el sonido?
Si el sonido para un patch o una parte se distorsiona, baje el nivel de volumen de esa parte.
- Si todos los sonidos distorsionan, utilice el mando VOLUME para bajar el nivel de volumen.
- ¿Está la Ganancia de la Salida excesivamente alta?
En "System," compruebe el parámetro "Sound".

Q La afinación es incorrecta.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Es la afinación del JUNO-G incorrecta?
Compruebe el parámetro Master Tune (p. 158).
- ¿Ha sido cambiada la afinación por medio de operaciones de un pedal o por mensajes de Pitch Bend recibidos de un aparato MIDI externo?
- ¿Ha ajustado los parámetros Coarse Tune o Fine Tune para Partes específicas?
Compruebe los ajustes de los parámetros Coarse Tune y Fine Tune (p. 65).

Q Se interrumpe el sonido.

A Si se utiliza simultáneamente más de 128 voces, se interrumpirá el sonido.

- Reduzca el número de Tones utilizados.
- Aumente los ajustes de Voice Reserve para las partes que desea que no queden cortadas (p. 66).

Q Cuando toco el teclado las notas no paran de sonar.

A ¿Está invertido la polaridad del pedal del Hold Pedal ?

Compruebe el ajuste del parámetro Hold Pedal Polarity (p. 159).

Solucionar Pequeños Problemas

- Q** El sonido se corta cuando cambio de Patch en el modo Patch.
- A** Aunque puede aplicar una amplia variedad de multiefectos con los multiefectos del JUNO-G, al cambiar de Patch, también cambiará de multiefecto.
- En este caso, pueden producirse discrepancias entre el sonido producido y el tipo de multiefecto utilizado, lo que puede hacer que el sonido sea distinto del deseado. Por esto, los sonidos producidos al cambio de Patch pueden ser enmudecidos cuando los ajustes de fábrica estén siendo utilizados. En ciertas situaciones, como cuando se utilizan multiefectos que no afecten demasiado al sonido, recuerde que al ajustar el parámetro Patch Remain (p. 158) en "ON", puede cambiar de patch sin que se enmudezcan los sonidos.
- Q** Al cambiar de Patch en el modo Patch, el volumen y los demás parámetros ajustados con Cambios de Control se reajustan.
- A** Ajuste el parámetro Patch Remain (p. 158) en "ON." Incluso después de cambiar de patch, los mensajes de Cambio de Control que han sido recibidos seguirán en efecto, así que incluso cuando cambie un Patch cuyo volumen quede ajustado a cero mediante un mensaje de Cambio de Control de volumen, el nivel quedará sin experimentar cambios.
- Q** ¿Si el valor del Tone Delay Time se ajusta en una nota, entonces, al bajar el tempo, no cambiará el tiempo de delay más allá de la duración fijada?
- A** Existe un valor máximo permisible para el parámetro Tone Delay Time(p. 45). Así que, si el ajuste del tiempo se especifica en términos de valor de nota y se baja el tempo, se llegará a este valor máximo permisible y no lo sobrepasará. El límite superior del tiempo para cada uno es el valor máximo que puede ajustarse que no sea el valor numérico para el tiempo de compás.
- Q** Incluso cuando ajusto la panoramización para un Patch completamente a un lado, aún se escucha el sonido en el canal opuesto.
- A** Los efectos internos del JUNO-G son estéreo, así que si aplica efectos a un Patch, incluso si la panoramización se ajusta completamente a un lado, aún se escuchará parte del efecto en el canal opuesto.
- Q** A veces al tocar legato la nota no cambia ¿Porqué sucede?
- A** Al ajustar el parámetro Legato Switch (p. 37) en "ON" y el parámetro Legato Retrigger (p. 37) en "OFF" y al mantener pulsado una teclas del registro agudo, es posible que se exceda el límite superior de la afinación de la onda y por eso, la afinación no suba al punto esperado sino que pare un punto. Además, si se utilizan límites de afinación superiores distintos para las ondas de un Patch que utilice tonos múltiples, puede dejar de sonar en MONO. Al efectuar cambios importantes en la afinación, ajuste Legato Retrigger en "ON."
- Q** Las notas suenan extrañas en el registro agudo del teclado.
- A** A veces al tocar las teclas en el registro agudo del teclado del JUNO-G, el sonido puede para o la notas pueden dejar de subir; o con ciertas teclas, puede producirse ruido intermitente. Esto ocurre principalmente cuando se excede el límite superior de la afinación del JUNO-G y no suele ocurrir en los registros utilizados normalmente. En todo caso, no es indicativo del mal

funcionamiento de la unidad.

- Q** A pesar de seleccionar el mismo Patch, suena distinto cuando lo escucho en un Performance.
- A** En el modo Performance, los parámetros de cada parte del performance pueden modificar aún más los parámetros como pan, octave y filter, relativo a los ajustes especificados por el patch. Por ello, los Patches en un Performance pueden sonar distintos de como suenan en el modo Patch.
- Además, aunque un Patch puede contener tones creados con el uso de multiefectos, los multiefectos utilizados en el Performance pueden ser distintos de los seleccionados en el Patch. Compruebe los ajustes de los multiefectos del performance. Haga lo mismo con los ajustes del Chorus y los de la Reverb.
- Q** El nivel de volumen del instrumento conectado al JUNO-G es demasiado bajo.
- A** ¿Es posible que esté utilizando un cable de conexión que contenga resistor? Utilice uno que no tenga resistor.

Puntos Relacionados o los Efectos

- Q** No se aplican los efectos.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- Es posible que los interruptores de los efectos "MFX," "CHO," "REV" o "MASTER" localizado en la parte superior de la pantalla PLAY han sido desactivados.
 - ¿Son correctos los distintos ajustes de los efectos? (p. 125)
 - Si el nivel de envío de cada efecto se ajusta a 0, no se aplican los efectos. Compruebe los ajustes.
 - Incluso con los niveles de envío de cada efecto ajustados a 0, los efectos no se aplica si los parámetros Multi-effects Output Level, Chorus Level o Reverb Level estén ajustados a 0. Compruebe cada ajusta.
 - Si Output Assign se ajusta a cualquier cosa que no sea "MFX", no saldrá el sonido del multiefecto.
 - Si Output Assign se ajusta a "PATCH" para cada Parte del Performance, el sonido saldrá según el ajuste de Output Assign del Patch (para cada Tone) que se ha asignado a esas Partes. Esto significa que si Output Assign para cada Patch (cada Tone) se ajusta en algo que no sea "MFX", no sale el sonido del multiefecto.
- Q** La modulación u otro controlador siempre está activado.
- A** Compruebe los ajustes de Matrix Controller (p. 44).
- El JUNO-G permite utilizar Matrix Control para controlar a tiempo real los Patches. Matrix Control funciona como fuente de control para los mensajes de Cambio de Control y otros mensajes MIDI recibidos por el JUNO-G y efectúa cambios basados en estos mensajes.
- Según estos ajustes, el JUNO-G puede estar respondiendo a mensajes MIDI enviados desde un aparato MIDI externo y eso puede hacer que los Patches suenen distintos de lo esperado.
- Q** Subir el nivel de envío del chorus o de la reverb para cada parte

de un performance no hace que el efecto se aplique correctamente.

A Aunque puede efectuar ajustes del Nivel de Envío del Chorus y de la Reverb para cada parte individual del Performance, estos valores sólo ajustan el límite superior del Nivel de Envío del Chorus y de la Reverb para el Patch utilizado. Por lo tanto, aunque se ajuste el valor al máximo de 127, si el Nivel de Envío es más bajo en el Patch siendo utilizado, no habrá efecto. Además, distintos ajustes del Nivel de Envío del Chorus y Reverb del Patch pueden utilizarse según si se utilizan o no multiefectos.

Q Al utilizar Matrix Control u otro medio similar para controlar el LFO hace que, al cambiar la Panoramización de repente, hay ruido.

A Baje la velocidad del cambio (LFO Rate).

Debido al procesamiento especializado utilizado para la Panoramización, que modifica el nivel de volumen en ambos lados del campo estereofónico, los movimientos repentino de la panoramización que provocan cambios rápidos en estos niveles crean cambios bruscos de volumen y por ello el ruido se vuelve audible.

Q El Multiefecto 43: TAP DELAY u otro valor del tiempo de delay se ajusta a una nota y, al bajar el tiempo, el tiempo de delay no cambia más que la duración en concreto.

A Estos ajustes del tiempo de Delay tienen un límite superior, así que si el límite superior del valor ajustado para la nota se excede cuando se baja el tiempo, ese valor superior no puede subir más. El límite superior del tiempo es el valor máximo que puede ajustarse a no ser que se ajuste un valor numérico para el tiempo del compás.

Puntos Relacionados con Guardar Datos

Q El performance suena distinto que cuando se escribió.

A Compruebe los siguientes puntos.

- Si ha modificado los ajustes del patch utilizado en un performance, o si el patch temporal del performance ha sido modificado por un aparato MIDI externo, también debe guardar estos patches.

Si los patches utilizados en un performance fueron editados cuando escribió ese performance, el JUNO-G mostrará un mensaje que pregunta si desea desechar esos patches. En este caso, primero guarde el patch (p. 32) o set de percusión (p. 51) y guarde otra vez el performance (p. 63).

- Es posible que hayan sido cambiados los ajustes del Efecto de Masterización. (Estos ajustes no se guardan como parte del performance.)

Q Los patches suenan distintos que cuando se escribieron.

A Compruebe los siguientes puntos.

- No puede utilizar la operación escribir para guardar Patches modificados en el modo Patch utilizando mensajes de Cambio de Control procedentes de un aparato MIDI externo.
- Es posible que hayan sido cambiados los ajustes del Efecto de Masterización. (Estos ajustes no se guardan como parte del performance.)

Q Los ajustes del Arpeggio y del controlador D Beam en el Performance son distintos de los del Patch.

A Dado que el JUNO-G guarda ajustes de arpeggio y de controlador D Beam para cada performance, funcionará según los ajustes de arpeggio y del controlador D Beam especificados para el performance en cuestión.

Puntos Relacionados con el Grabador de Canciones

Q Los datos de canción no se reproducen correctamente (Se escucha sólo un sonido instrumental, se escucha un sonido equivocado, no hay sonido, etc.)

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Esta el JUNO-G en modo Patch?
En el modo Patch, puede ser que se escuche sólo un sonido instrumental. Ajuste el JUNO-G en modo Performance si desea reproducir datos de canción que constan de canales múltiples.
- ¿Ha iniciado la reproducción desde la mitad de la canción?
Si la canción no suena correctamente, ejecute MIDI Update (p. 86).
- ¿Pueden los patches utilizados en la canción utilizar muestras que no hayan sido cargadas?
Debe cargar las muestras necesarias antes de llevar a cabo la reproducción (p. 115).
- ¿Ha activado Track Mute?
Cancele el enmudecimiento (p. 85).
- ¿Está utilizando Quick Play?
Si utiliza Quick Play, no se reproducirán las pistas de audio (p. 84).
- ¿Son correctos los ajustes del generador de sonido?
(Vea: Puntos Relacionados al Sonido, p. 179)

Q El tempo no es el mismo que la última vez que reproduce la canción.

A Si se reproduce una canción después de haber modificado el tempo, el nuevo tempo no se guarda si no se guarda en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria. De otra manera, al guardar la canción, se borrará el tempo anterior. Al guardar canciones, compruebe detenidamente el tempo actual.

Q Los marcadores ajustados en la canción han desaparecido.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Ha guardado el disco en un formato que no fuera el formato Song File (SMF 0 o 1)?
Las posiciones de los marcadores se guardan sólo si se guarda los datos en formato Song File.
- ¿Está empleando Quick Play?
Para poder utilizar las posiciones de los Marcadores, deberá cargara la canción en el JUNO-G.

Q ¿Puedo desplazarme fácilmente hasta el compás deseado?

A Sí puede. La función Marcador del JUNO-G permite desplazarse fácilmente hasta el compás deseado pulsando un interruptor.

Solucionar Pequeños Problemas

- Q** ¿Puedo grabar una fuente de audio como guitarra o voz al mismo tiempo que grabe una ejecución MIDI desde el teclado del JUNO-G?
- A** No es posible grabar en una pista de audio al mismo tiempo que grabe una ejecución MIDI procedente del teclado del JUNO-G. Grabe su ejecución del teclado del JUNO-G como MIDI y después sobregrabe su ejecución de audio en una pista de audio.
- Q** Los Tones del Aparato de Sonido cambiar de forma aleatoria
- A** Utilice la función Microscope (p. 99) para comprobar los siguientes puntos.
- ¿Ha entrado un cambio de programa innecesario? O existen cambios de programa duplicados?
 - ¿Ha habido algún error al ajustar los canales MIDI de datos al recibir mensajes de Cambio de Programa?
- Q** Los datos innecesarios no aparecen en la función microscope.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Ha seleccionado pistas erróneas?
 - En View Select (p. 101) ¿ha datos ajustados para que no se visualicen?
- Q** Al reproducir datos de canción, escucho los sonidos del generador de sonido GM.
- A** ¿Si los datos de canción contienen mensajes de GM System On, GM2 System On o GS Reset MIDI, el generador de sonido cambiará al modo GM. Para evitar que esto suceda, ajuste los siguientes ajustes de recepción en "OFF" (p. 161).
[SYSTEM SETUP] MIDI Receive: Receive GM System On, Receive GM2 System On y Receive GS Reset On
- Q** Los datos musicales (GM scores) no se reproducen correctamente
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Ha ajustado en "ON" el Receive General MIDI/General MIDI 2 System On Switch?
Ajuste en ON los parámetros Receive GM System ON/Receive GM2 System ON (SYSTEM/MIDI/RX) (p. 161).
 - ¿Está intentando iniciar la reproducción desde la mitad de la canción?
El principio de la canción del GM score contiene un mensaje de General MIDI/General MIDI 2 System On. En algunos casos, un GM no puede sonar correctamente si no se ha recibido este mensaje.
 - ¿Está intentando reproducir datos de canción diseñados para el formato GS?
Cuando el JUNO-G recibe un mensaje GS Reset, el JUNO-G se habilita para el formato GS. Esto permite la reproducción de datos musicales que tengan el logotipo GS (datos musicales GS). No obstante, es posible que los datos creados exclusivamente para la Serie Sound Canvas no suenen correctamente en el JUNO-G.
- Q** Después de utilizar el grabador de canciones para reproducir una canción, los sonidos dejaban de sonar y no se producía ningún sonido incluso cuando se enviaban mensajes de Cambio de Programa.
- A** Es posible que un mensaje de Selección de Banco en los datos de canción no haya sido especificado por el JUNO-G fue

encontrado en la canción. Ningún sonido sonará si el grupo de tones es uno que no haya sido designado por el JUNO-G con un mensaje de Selección de Banco MSB/LSB. Tenga en cuenta que si omite el mensaje de Selección de Banco, el tone el grupo seleccionado en ese momento que tiene el número de Cambio de Programa sonará. Pruebe de seleccionar el tone utilizando los controles del panel. Además, para lograr una reproducción fiable, al seleccionar tones desde un aparato MIDI externo, cerciórese de enviar los mensajes de Selección de Banco MSB/LSB y de Cambio de Programa como unidad. Envíe primero los mensajes MSB y LSB (el orden en el que se envían no es importante) seguido por el mensaje de Cambio de Programa.

En algunos casos, no escuchará ningún sonido después de reproducir la última canción que terminaba en un fundido. Esto puede deberse a que el volumen ha sido bajado por mensajes de volumen o de expresión. Compruebe el valor de estos mensajes y ajústelos a los valores apropiados .

- Q** Los Performances suenan lentos o se interrumpen.
- A** Problemas de lentitud o interrupción pueden producirse fácilmente cuando se utiliza el grabador de canciones o el generador de sonido del performance para gestionar muchos datos. Las causas principales y las posibles medidas correctivas son las siguientes.
- ¿Suenan simultáneamente más de 128 voces?
Baje el número de voces. La composición de los Patches del JUNO-G es tal que hasta ocho Ondas pueden ser empleadas en un sólo Patch. Al utilizar este tipo de Patch, aunque se escucha sólo un sonido, éste consta de ocho sonidos simultáneos. Además, con ciertos sonidos como, por ejemplo, los sonido continuos con largos devanecimientos, aunque el sonido en si no es audible, está en curso el procesamiento del sonido y, en este caso también, los datos de performance pueden diferir del número de voces reales que suenan.
 - ¿Está utilizando un Patch con emplea mucho LFO?
Pruebe de cambiar de Patch. El procesamiento del LFO impone una carga importante en la unidad, así que el uso del LFO ralentiza el procesamiento general del JUNO-G, lo que puede afectar a la expresión de los sonidos en si.
 - ¿Están los datos concentrados al principio de los tiempos de compás en los datos de secuencia?
Evite solapar datos con la misma colocación rítmica ajustando un desplazamiento de 1-2 clocks. Es fácil que los datos se concentren al principio de los datos de canción cuando, por ejemplo, los datos de canción entran utilizando la Grabación por Pasos o si los datos de cuantifican después de entrarlos a tiempo real con el teclado. Debido a esto, cantidades grandes de datos se envían al JUNO-G y el procesamiento para la expresión de sonido se ralentiza.
 - ¿Hay un mensaje de Cambio de Programa en el punto en el que la ejecución de la canción es lenta?
Cambie la posición del mensaje de Cambio de Programa. Al insertar Cambios de Programa en canciones, el tiempo de procesamiento para el cambio de patches aumenta, lo que puede causar que la ejecución sea lenta.
 - ¿Hay un mensaje de Sistema Exclusive en el punto en el que la ejecución de la canción es lenta?
Mueva la posición de los datos. Los mensajes de Sistema Exclusive contienen grandes cantidades de datos, lo que carga

mucho los grabadores de canciones y los módulos de sonido. Pruebe de colocar los mensajes de Sistema Exclusive y de Cambio de Control en otro punto o de cambiarlos.

- ¿Hay un mensaje de Aftertouch u otro mensaje grande de Cambio de Control en el punto en el que la ejecución de la canción es lenta? Mueva la posición de los datos. Si ya no los necesita, suprímalos. En algunos casos al utilizar un teclado que dispone de aftertouch para entrar datos, puede terminar entrando cantidades enormes de datos antes de darse cuenta. Estas cantidades de datos pueden cargar excesivamente el grabador de canciones y el módulo de sonido.
- Q** ¿Puedo cargar “MRC Pro songs (archivos SVQ)” creadas en otros productos Roland (como los de la serie Fantom-X)?
- A** No es posible cargar este tipo de datos. El nombre del archivo es igual pero los datos no pueden cargarse dado que el formato de canción es distinto.
- Q** ¿Cómo puedo suprimir una canción que he guardado en la memoria del usuario o en una tarjeta de memoria?
- A** Puede suprimir canciones en la pantalla SONG LIST. Acceda a la pantalla SONG LIST, seleccione la canción que desea suprimir y pulse [F4 (DEL SONG)] para suprimirla (p. 116).
- Q** Cuando intento guardar una canción del JUNO-G como SMF, no puedo seleccionar “Save As SMF.”
- A** Si le resulta imposible guardar una canción como SMF, es posible que la canción contenga información de copyright. Por ejemplo, si utiliza el JUNO-G para crear una canción basada en datos SMF comerciales que contengan información de copyright, no podrá volver a guardar la canción con datos SMF. (podrá guardarla como archivo (SVQ)) La información de copyright incluida en la canción no puede quitarse utilizando el JUNO-G. Tampoco es posible utilizar el JUNO-G para añadir información de copyright a una canción ni verla en la pantalla. Dado que las canciones de autodemstración también contienen información de copyright, no podrá guardarlas como SMF aunque haya suprimido los datos de pista para crear su propia canción.
- Q** ¿Qué cantidad de datos (qué tamaño y cuántas canciones) puede almacenarse la memoria interna del JUNO-G? ¿Cuántos datos de canción pueden almacenarse en una tarjeta de memoria externa (Tarjeta PC)?
- A** La memoria interna del JUNO-G o una tarjeta de memoria externa puede contener hasta 999 canciones con hasta 9.990 compases. El número máximo de compases y el de canciones puede ser menor según cómo ocupan la capacidad de la memoria.
- Q** Cuando grabo datos de secuencia de una fuente externa en el grabador de canciones del JUNO-G, todos los datos se convierten en un solo canal MIDI.
- A** Para evitar que esto suceda, para que los datos se graben por separado en cada canal MIDI (parte), vaya a los ajustes del Sistema y ajuste Remote Keyboard Switch en “OFF” (p. 160).

- Q** ¿Qué tipos de señales de sincronización sostiene el grabador de canciones del JUNO-G?
- A** El grabador de canciones sostiene tanto la sincronización Slave como Master para Reloj MIDI y MTC.
- Q** ¿Puedo efectuar ajustes de forma que cuando reproduzco una canción en el JUNO-G, un módulo de sonido externo en vez del generador de sonido interno haga sonar un canal específico?
- A** Dado que el JUNO-G está diseñado para hacer sonar simultáneamente tanto el generador de sonido interno como un módulo de sonido externo, tendrá que enmudecer el generador de sonido interno para los canales que desea que suenen en el módulo de sonido externo. Enmudezca el módulo de sonido externo para los canales que desea que suenen sólo en el generador de sonido interno.
- Q** No ha indicación alguna de qué pista MIDI Ch/Part (canal/parte) fue grabada. ¿Qué canal y parte se utilizan para grabar los datos que genero tocando el teclado?
- A** Los datos se graban en el canal y la parte asignadas al teclado. Si se encuentra en modo Performance, pulse MODE [PERFORM] y después pulse [F2 (KBD SW)] para comprobarlo (p. 60). Si se encuentra en modo Patch, pulse MODE [PATCH] y EDIT [MENU], seleccione “2. System,” pulse [F3 (MIDI)] y compruebe el parámetro Kbd Patch Rx/Tx Channel (p. 160).
- Q** ¿Puedo aplicar los efectos internos del JUNO-G a las pistas de audio?
- A** Sí, puede. Puede aplicar los siguientes efectos (p. 104, p. 125). Multiefectos (MFX 1–MFX 3), chorus (CHO), reverb (REV), mastering (MASTER)
- Q** ¿Puedo mezclar a una sola pista una canción que haya creado utilizando pistas MIDI?
- A** Sí. El JUNO-G proporciona la función Mixdown que permite mezclar la ejecución en las pistas MIDI y en las pistas de audio en la zona especificada en una sola pista de audio de su elección (p. 110).
- Q** ¿Puedo transportar la afinación (cambiar la tonalidad) de los datos de audio?
- A** Sí, puede hacerlo en la pantalla AUDIO MIXER. Ajuste el parámetro Audio Track Key Shift (p. 111).
- Q** ¿Puedo grabar en mono en una pista de audio?
- A** Sí puede. En la ventana Audio Rec Standby, ajuste Audio Rec Channel en “MONO” (p. 106).
- Q** Mientras grabo en una pista de audio, se muestra el error “Sample Memory Full” y la grabación se detiene.
- A** Se ha llenado la memoria de muestras. Si esto ocurre, puede librar espacio de memoria de muestras de cualquiera de las dos siguientes maneras.
 - Suprimir datos de muestra innecesarios (p. 118).
 - Instalar más memoria (p. 176).

Puntos Relacionados con MIDI y Aparatos Externos

- Q** No hay sonido procedente del aparato MIDI conectado.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Está el instrumento ajustado para transmitir mensajes MIDI?
 - En el Modo Patch
el parámetro Kbd Patch Rx/Tx Channel (p. 160)
 - En el Modo Performance
el Interruptor KBD (p. 60).
- Q** No se reciben mensajes Exclusive
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Está el instrumento ajustado para recibir mensaje Exclusive? Ajuste el parámetro Receive Exclusive en "ON" (p. 161).
 - ¿Coincide el número de identificación de aparato del aparato de transmisión con el del JUNO-G?
Compruebe el parámetro Device ID (p. 160).
- Q** He conectado a un secuenciador externo o un teclado MIDI al conector MIDI IN e intentado tocar un set de percusión del JUNO-G, pero no ha habido sonido. ¿Porque?
- A** Compruebe para asegurarse de que el canal MIDI de transmisión del aparato MIDI externo y el canal MIDI de recepción del JUNO-G sean el mismo. El canal MIDI de recepción utilizado por el JUNO-G en el modo Patch se ajusta con el parámetro Kbd Patch RX/TX Channel. Los datos de ejecución de los sets de percusión se reciben generalmente en el Canal MIDI 10.
- Q** No se reciben los mensajes mediante MIDI IN.
- A** Además, el conector MIDI IN no puede utilizarse si el Modo USB (p. 167) se ajusta en MIDI. Ajuste el modo USB en Storage.
- Q** Al utilizar software de secuenciador, cuando ajuste los mandos u otros controles, éste no afectará al sonido.
- A** Para algunos programas de secuenciador, los mensajes de Sistema Exclusive no se transmiten por la función Thru. Si utiliza este tipo de software y desea grabar mensajes de Sistema Exclusive, active los siguientes parámetros.
- En el Modo Patch
El parámetro Local Switch (p. 160).
 - En el Modo Performance
El interruptor KBD (p. 60).
- Q** Al aumentar el valor de Bend Range para un Patch (48), la nota no sube lo suficiente, incluso cuando se recibe un mensaje MIDI de Pitch Bend.
- A** Mientras que puede ajustar el parámetro Patch Bend Ranges a cualquier valor entre 0 y 48, al utilizar ciertas Ondas en que la afinación se sube (en la dirección +), la afinación puede dejar de subir en un punto en concreto en vez de seguir subiendo. Aunque un valor de 12 se asegura para el límite superior de las notas que suben, tenga

precaución al ajustar el parámetro Bend Range más alto que este valor.

Puntos Relacionados con la Grabación de Audio

- Q** El sonido externo que entra en la unidad no se escucha/el volumen es demasiado bajo.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Es posible que el nivel de la fuente de entrada externa sea demasiado bajo?
¿Está el deslizador del panel superior AUDIO IN ajustado a cero?
¿Es posible que el mando AUDIO INPUT LEVEL localizado en el panel posterior esté ajustado demasiado bajo?
 - El volumen del aparato conectado al AUDIO INPUT puede estar bajo. Ajustelo a un nivel apropiado.
 - ¿Están conectado correctamente los cables de audio?
Compruebe las conexiones.
 - Es posible que un cable de audio esté en mal estado.
 - ¿Es posible que esté utilizando un cable de audio con resistor?
Use un cable de conexión que no tenga resistor (p.ej., uno de la serie Roland PCS).
- Q** El sonido de entrada no es estéreo/monoaural.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- En la pantalla INPUT SETTING que se muestra al mantener pulsado [SHIFT] y mueve el deslizador AUDIO IN ¿es posible que Input Select esté ajustado en "LINE IN L" o "MICROPHONE"?
Ajuste "Input Select" en "LINE IN L/R" (p. 104).
- Q** No sale/es demasiado bajo el sonido del micrófono.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Está conectado correctamente el cable del micrófono?
Compruebe la conexión.
 - Es posible que el cable del micrófono esté en mal estado.
 - La fuente de entrada puede estar ajustado a algo que no sea micrófono. En la pantalla INPUT SETTING que se muestra al mantener pulsado [SHIFT] y mueve el deslizador AUDIO IN, ajuste Input Select en "MICROPHONE" (p. 104).
 - Es posible que el nivel de micrófono haya sido ajustado muy bajo.
¿Está el deslizador AUDIO IN del panel superior ajustado a cero?
¿Está el mando AUDIO INPUT LEVEL del panel posterior ajustado a cero?
- Q** No puedo grabar una muestra.
- A** Compruebe los siguientes puntos.
- ¿Hay suficiente memoria?
Si no hay memoria de muestra suficiente, se muestra el mensaje "Sample Memory Full!" cuando intenta muestrear (p. 118).
Borre las muestras innecesarias para aumentar el espacio libre.
Si así aún no ha suficiente, instale memoria adicional (módulos DIMM). (p. 176)

Q El sonido grabado contiene ruido excesivo o distorsión.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Es apropiado el nivel de entrada? Si el nivel de entrada es demasiado alto, el sonido grabado se distorsiona. Si es demasiado bajo, se escucha ruido. Al grabar audio, utilice el deslizador AUDIO IN en la pantalla AUDIO TRACK o la pantalla AUDIO MIXER para ajustar el nivel mientras observa el medidor de nivel en la parte superior de la pantalla (p. 104).
- ¿Son inapropiados algunos de los ajustes?
Algunos tipos de efectos pueden subir el nivel más alto que el de la muestra original o pueden distorsionar a propósito el sonido. Asimismo, algunos efectos pueden hacer que el ruido se realce.
Apague temporalmente los efectos y compruebe si la muestra en si contiene ruido o distorsión. Entonces, ajuste de forma apropiada el efecto.
- ¿Están sonando simultáneamente muestras múltiples?
Incluso si el nivel de cada muestra individual es apropiado, si suenan simultáneamente múltiples muestras, puede provocar que el nivel general sea excesivamente alto. Baje el nivel de cada muestra para que el sonido no se distorsione.

Puntos Relacionados con Tarjetas de Memoria

Q No puedo seleccionar los datos en la tarjeta de memoria.

A Compruebe los siguientes puntos.

- ¿Ha sido introducido correctamente la tarjeta de memoria?
Apague la unidad, retire la tarjeta de memoria y vuelva a introducirla correctamente.
- ¿Es del tipo apropiado la tarjeta de memoria?
El JUNO-G puede utilizar tarjetas de memoria de tipo PC u otro tipo con un adaptador de tarjeta PC.

Q No puedo utilizar la tarjeta.

A ¿Ha sido formateada la tarjeta de memoria?

No puede utilizar un diskette sin formatear. Ejecute el procedimiento de Formateo (p. 164).

Mensajes de Error

Si se efectúa una operación incorrecta o si no se ha podido llevar a cabo el procesamiento tal como Vd. ha especificado, se muestra un mensaje de error. Vea la explicación del mensaje de error que se muestra y siga las instrucciones detalladas.

Mensaje	Significado	Solución
Cannot Edit Preset Sample!	Es una muestra preset y no puede editarse.	—
Card Not Ready!	No hay ninguna tarjeta de memoria en la ranura.	Introduzca una tarjeta de memoria en la ranura.
Data not found	No se ha especificado la posición de los datos.	—
Empty Sample!	La muestra no contiene datos.	Seleccione una muestra que tenga datos.
Empty Song!	La canción no ha sido grabada y por eso no puede reproducirse.	Seleccione una canción que contenga datos.
File Name Duplicate	Ya existe un archivo con el mismo nombre.	Suprima del disco el archivo que tiene el mismo nombre y, si desea sobrescribir y guardar los datos, simplemente guarde el archivo. Si no desea suprimir del disco el archivo con el mismo nombre, guarde el archivo con otro nombre.
Illegal File!	El JUNO-G no puede utilizar este archivo.	—
Memory Damaged!	El contenido de la memoria puede haber sido dañado.	Lleve a cabo la operación Factory Reset. Si con esto no logra resolver el problema, contacte con el Centro de Atención al Cliente Roland más cercano.
Memory Full!	No es posible guardar los datos dado que el espacio es insuficiente en la zona del usuario o en la tarjeta de memoria.	Suprima los datos innecesarios.
MIDI Offline!	Existe un problema con la conexión MIDI.	Compruebe si el cable MIDI ha sido desconectado o está en mal estado.
Movable onto Bar Line Only	El evento de cambio de compás puede colocarse sólo al principio del compás.	—
No More Note Numbers!	Puede utilizar un máximo de 16 números de nota distintos en un estilo de la función arpeggio/rhythm.	Suprima las notas innecesarias.
No More Sample Numbers!	No puede dividir más la muestra. Since fewer than 256 consecutive sample numbers are vacant, no further sampling is possible.	Borre las muestras innecesarias para poder alojar 256 o más números de muestra consecutivos.
No More Song Numbers!	No puede guardar más canciones. Se puede gestionar simultáneamente un máximo de 256 canciones para el banco del usuario y el banco de la tarjeta.	Suprima las canciones innecesarias.
Now Playing!	Dado que el JUNO-G está sonando, no puede realizar esta operación.	Detenga la reproducción antes de realizar la operación.
Permission Denied!	El archivo está protegido.	—
Playback Tempo Range Over	El valor del Tempo excede el límite permisible y los datos se crean de forma que se especifica el tiempo más cercano disponible dentro de la gama permitida.	—
Power off and check DIMM	Apague inmediatamente la unidad y vuelva a introducir correctamente la memoria DIMM.	—
Recording Parameter Error	Está intentando iniciar la grabación después del segmento en bucle.	Inicie la grabación antes o dentro del segmento en bucle.
Rec Over Flow	Dado que ha entrado una gran cantidad de datos a la vez, no ha sido posible procesarla.	Reduzca la cantidad de datos grabados.
Sample Length Too Short!	La muestra es demasiado corta y no puede editarse correctamente.	Si la muestra es extremadamente corta, al editarla puede que no se produzca el resultado deseado.
Sample Memory Full!	Dado que no hay memoria de muestra suficiente, no es posible seguir muestreando ni editando las muestras.	Borre las muestras innecesarias.
Song Format Error	La canción está dañada.	No puede utilizar esta canción.
Song Full	Dado que el número máximo de notas que puede grabar ha sido excedido, no es posible seguir grabando/editando.	Use los comandos track edit Delete o Erase para quitar los datos innecesarios de la canción que desea grabar/editar.
Song Not Found	No se encuentra la canción.	—
Too Many Sample Selected!	No puede ejecutarse la operación dado que ha marcas asignadas a más de una muestra.	Borre las marcas o bien, ponga una marca en una sola muestra.
Unformatted!	La tarjeta de memoria tiene un formato incompatible.	Formatee la tarjeta de memoria.
You Cannot Copy This Message	No puede copiar este mensaje.	—
You Cannot Erase This Message	No puede borrar este mensaje.	—
You Cannot Move This Message	No puede mover este mensaje.	—

Lista de Performances

USER (Grupo del Usuario)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
001	Grand Orch	033	Rotary Multi
002	Clone Zone	034	Dist Gt Mult
003	Burning Lead	035	FreeFall Pad
004	1:00AM	036	Delay Santur
005	SweetTheramx	037	Str Stack
006	Brass Sect	038	JUNO Pop 2
007	Jupiter8 Str	039	Triple Int
008	Japan Arp	040	Piano+Pad 2
009	CompuTekno	041	Fat Synth
010	Infinite Phr	042	R&B Set
011	Groove 007	043	RolldHrp/Vel
012	Auto Trance	044	Bump It Up!
013	Pno/Bs Split	045	Slice Trance
014	Digi & Ana	046	SyncLead Seq
015	JUNO Split	047	Merry Festa
016	Bari Arp	048	OrganAns/Mod
017	Tempest	049	90's Set
018	Highland	050	80's Set
019	Sound Alarm	051	Angelis Pad
020	JUNO Pop 1	052	Motown
021	HipHop Set 1	053	Nwcomers/Mod
022	Rnd Rhythm	054	Night Gig
023	Reflector	055	Disco Set
024	FiltrHus/Mod	056	Seaside
025	BrekBts Set	057	South Wind
026	Fusion Set	058	HipHop Set 2
027	1 Note Pop	059	Reggae Set
028	Piano+Pad 1	060	Light Step
029	R&B E.Piano	061	Phase D
030	TrncyPad/Mod	062	TrioPly Tmpl
031	AutoSequence	063	Seq:Template
032	Jazzy Arps	064	GM2 Template

PRST (Grupo de Presets)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
001	TrioPly Tmpl	033	AutoSequence
002	Seq:Template	034	Jazzy Arps
003	Grand Orch	035	Rotary Multi
004	Clone Zone	036	Dist Gt Mult
005	Burning Lead	037	FreeFall Pad
006	1:00AM	038	Delay Santur
007	SweetTheramx	039	Str Stack
008	Brass Sect	040	JUNO Pop 2
009	Jupiter8 Str	041	Triple Int
010	Japan Arp	042	Piano+Pad 2
011	CompuTekno	043	Fat Synth
012	Infinite Phr	044	R&B Set
013	Groove 007	045	RolldHrp/Vel
014	Auto Trance	046	Bump It Up!
015	Pno/Bs Split	047	Slice Trance
016	Digi & Ana	048	SyncLead Seq
017	JUNO Split	049	Merry Festa
018	Bari Arp	050	OrganAns/Mod
019	Tempest	051	90's Set
020	Highland	052	80's Set
021	Sound Alarm	053	Angelis Pad
022	JUNO Pop 1	054	Motown
023	HipHop Set 1	055	Nwcomers/Mod
024	Rnd Rhythm	056	Night Gig
025	Reflector	057	Disco Set
026	FiltrHus/Mod	058	Seaside
027	BrekBts Set	059	South Wind
028	Fusion Set	060	HipHop Set 2
029	1 Note Pop	061	Reggae Set
030	Piano+Pad 1	062	Light Step
031	R&B E.Piano	063	Phase D
032	TrncyPad/Mod	064	GM2 Template

Lista de Patches

USER (Grupo del Usuario)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	Juno-G Grand	2	AC.PIANO	078	Passing by	4	SYNTH FX	155	Hoover Again	4	TECHNO SYNTH	232	Coffee Bee	2	TECHNO SYNTH
002	Autotrance	4	BEAT&GROOVE	079	E-Grand	4	AC.PIANO	156	Oblivion	3	SYNTH FX	233	JG Wurly	1	EL.PIANO
003	Magestic Str	8	STRINGS	080	Juno-60 Bass	2	SYNTH BASS	157	sin(EP)	2	EL.PIANO	234	Rezo Sync	3	HARD LEAD
004	Rubber Bass	3	SYNTH BASS	081	Latin Gtr	1	AC.GUITAR	158	Fretnot 2	3	BASS	235	Solo Tp	2	AC.BRASS
005	106 String 1	2	BRIGHT PAD	082	Ju-D Lead	2	HARD LEAD	159	In Canada	3	HARD LEAD	236	Pressyn	2	OTHER SYNTH
006	Searing COSM	2	DIST.GUITAR	083	DramaSect/Sw	4	STRINGS	160	JG Violin	1	STRINGS	237	ReverseSweep	2	BRIGHT PAD
007	Dreaming Box	4	BELL	084	Simply Fat	3	OTHER SYNTH	161	Wire Keys	2	OTHER SYNTH	238	Jucy Saw	3	OTHER SYNTH
008	Brass & Sax	5	AC.BRASS	085	Crummy Organ	2	ORGAN	162	Rochno Org	4	ORGAN	239	Bosporus	2	PLUCKED
009	Xadecimal	4	PULSATING	086	Sub Hit	3	HIT&STAB	163	Ju-D CombPad	3	BRIGHT PAD	240	SaturnHolida	2	BRIGHT PAD
010	Mk2 Stg Phsr	3	EL.PIANO	087	PeakArpSine	1	SOFT LEAD	164	Beat (C4)	4	BEAT&GROOVE	241	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS
011	80's Combo	3	COMBINATION	088	Harpiness	2	PLUCKED	165	Mini Growl	2	SOFT LEAD	242	JG Cello	1	STRINGS
012	Aerial Choir	4	VOX	089	JG Hollow	4	SOFT PAD	166	C. McFizzy	4	ETHNIC	243	JG Strobe	4	PULSATING
013	Peep Durple	5	ORGAN	090	Alpha Stack	3	TECHNO SYNTH	167	Final Run	6	TECHNO SYNTH	244	FaceOfMars	3	SYNTH FX
014	Fairy's Song	4	SOFT PAD	091	Choir Aahs 2	4	VOX	168	Firefly	2	SYNTH FX	245	Potted Pixie	1	OTHER SYNTH
015	Wide SynBrs	2	SYNTH BRASS	092	LonesomeRoad	2	EL.PIANO	169	Sine Magic	3	PULSATING	246	Alto Sax	1	SAX
016	Juno-60 Str	2	BRIGHT PAD	093	Clean Gtr	1	EL.GUITAR	170	FM EP	2	EL.PIANO	247	Big Mini	3	SYNTH BASS
017	Pat is away	5	PLUCKED	094	Alpha Bass 1	1	SYNTH BASS	171	106 Bass 2	1	SYNTH BASS	248	Crystal	2	SYNTH FX
018	Dusty Sndtrk	4	COMBINATION	095	Vintagolizer	4	HARD LEAD	172	Amped Jazz	1	EL.GUITAR	249	Monsoon	4	PLUCKED
019	Angelis Pad	4	SOFT PAD	096	Stereo Brass	4	AC.BRASS	173	Bon Voyage	3	HARD LEAD	250	Stringship	4	BRIGHT PAD
020	Groove 007	4	BEAT&GROOVE	097	Air Pluck	4	MALLET	174	JG Brass	7	AC.BRASS	251	Alpha ResoBs	1	SYNTH BASS
021	Trance Keys	2	OTHER SYNTH	098	VintageBrite	2	BRIGHT PAD	175	Sugar Synth	5	OTHER SYNTH	252	VirtualHuman	4	PULSATING
022	Wet Nyln Gtr	4	AC.GUITAR	099	ElectroDisco	5	BEAT&GROOVE	176	Harmonderca	2	HARMONICA	253	Howards Lead	3	SOFT LEAD
023	Curly Wurly	4	EL.PIANO	100	GR Lead	2	SOFT LEAD	177	Life-on	4	BRIGHT PAD	254	DCO Bass	4	SYNTH BASS
024	Comp'd JbAss	2	BASS	101	TroubadorEns	4	ETHNIC	178	Magma Bubble	4	BEAT&GROOVE	255	Sax Sect. 2	4	SAX
025	Timeless Ld	2	HARD LEAD	102	JupiterMoves	2	SOFT PAD	179	JG Jamisen	2	PLUCKED	256	Philly Hit	1	HIT&STAB
026	Pipe Org/Mod	4	ORGAN	103	Alpha Said..	1	TECHNO SYNTH	180	Day After...	3	SOFT PAD				
027	Mix Hit 2	4	HIT&STAB	104	Faked Piano	4	SYNTH FX	181	Bounsynth	4	TECHNO SYNTH				
028	106 Brass	1	SYNTH BRASS	105	Denial River	6	PULSATING	182	Sad ceremony	8	VOX				
029	LostParadise	5	PLUCKED	106	Amadeus	8	KEYBOARDS	183	Step In	3	PULSATING				
030	Jazzy Arps	4	PULSATING	107	Return2Base!	1	BASS	184	JD-800 Piano	1	AC.PIANO				
031	Vibrations	2	MALLET	108	MODified Ld	2	HARD LEAD	185	JBass /Thumb	2	BASS				
032	Killerbeez	3	TECHNO SYNTH	109	Good Old Day	3	WIND	186	D-50 Fat Saw	2	HARD LEAD				
033	Himalaya Ice	2	BELL	110	Stacc Heaven	4	OTHER SYNTH	187	Clarence.net	2	WIND				
034	Analog Days	3	COMBINATION	111	Chapel Organ	2	ORGAN	188	RAVtune	2	OTHER SYNTH				
035	Try This!	3	SYNTH FX	112	Ju-D Space	4	BRIGHT PAD	189	Distord Bee	1	ORGAN				
036	Hot Coffee	2	HARD LEAD	113	Ju-D Soft Ld	1	SOFT LEAD	190	In The Pass	2	BRIGHT PAD				
037	Uni-G	2	TECHNO SYNTH	114	Timpani+Low	4	PERCUSSION	191	Compusonic 1	4	BEAT&GROOVE				
038	Analog Pad	3	SOFT PAD	115	Poly Brass	2	SYNTH BRASS	192	Flat SynBs	3	SYNTH BASS				
039	Punch MG 2	2	SYNTH BASS	116	Angels Choir	4	VOX	193	Ambi Shaku	3	ETHNIC				
040	Detune Lead	4	HARD LEAD	117	Mr. 4ier	3	PULSATING	194	Neo SuperBrs	4	SYNTH BRASS				
041	Straight Str	4	SOFT PAD	118	Amped EP	5	EL.PIANO	195	Electrostars	4	TECHNO SYNTH				
042	Pulstar Ld	1	SOFT LEAD	119	Alpha Bass 2	1	SYNTH BASS	196	Retro Sci-Fi	4	SYNTH FX				
043	DelicatePizz	4	STRINGS	120	Funk Guitar	2	EL.GUITAR	197	Auto Mouths	3	PULSATING				
044	106 String 2	1	BRIGHT PAD	121	Squarely	2	HARD LEAD	198	Spirit Times	3	EL.PIANO				
045	Over-D6	2	KEYBOARDS	122	Farewell	6	ORCHESTRA	199	Sub Sonic	4	SYNTH BASS				
046	Sweet Keys	2	OTHER SYNTH	123	Europe Xpres	2	OTHER SYNTH	200	Pre Mass Hum	4	AC.GUITAR				
047	Atmospherics	2	SOFT PAD	124	Music Bells	2	BELL	201	Tape Memory	2	STRINGS				
048	Sweet 80s	4	BEAT&GROOVE	125	Giant Sweep	2	BRIGHT PAD	202	Atmorave	4	OTHER SYNTH				
049	Waspy Synth	2	OTHER SYNTH	126	In da Cave	2	HIT&STAB	203	Smoky Organ	1	ORGAN				
050	Warm Str Pno	6	AC.PIANO	127	Theramax	1	SOFT LEAD	204	101 Basic	1	SYNTH BASS				
051	Ending Scene	4	ORCHESTRA	128	Soft Breeze	2	SOFT PAD	205	Quiet River	4	PLUCKED				
052	JG Clavi	2	KEYBOARDS	129	FX World	2	PULSATING	206	Chariots	4	SOFT PAD				
053	Sitar on C	6	PLUCKED	130	Imagination	4	AC.PIANO	207	Techno Pizz	2	TECHNO SYNTH				
054	SH-101 Bs 1	2	SYNTH BASS	131	MC-404 Bass	2	SYNTH BASS	208	Angel Breath	4	BRIGHT PAD				
055	PulsArt	2	PULSATING	132	12string Gtr	3	AC.GUITAR	209	Saw Dogs	1	PULSATING				
056	Rotary Organ	4	ORGAN	133	Sqr Sequence	1	HARD LEAD	210	Tine EP	1	EL.PIANO				
057	Thick Steel	2	AC.GUITAR	134	Solo Sop Sax	1	SAX	211	Garage Bs 2	2	SYNTH BASS				
058	Evangelized	2	SOFT LEAD	135	Ju-D Fifths	2	OTHER SYNTH	212	Get it LOUD!	3	DIST.GUITAR				
059	Vintage Tine	1	EL.PIANO	136	Vodkakordion	3	ACCORDION	213	JC Strat Bdy	1	EL.GUITAR				
060	JX Strings	1	SOFT PAD	137	Alpha Str 1	2	BRIGHT PAD	214	Legato Saw	2	HARD LEAD				
061	Nice Dist Gt	1	DIST.GUITAR	138	Kraffy	3	BEAT&GROOVE	215	Chamber Str	3	STRINGS				
062	Alpha Spit	1	SOFT LEAD	139	SoloNzPeaker	1	SOFT LEAD	216	Flip Pad	3	OTHER SYNTH				
063	HimalayaPipe	3	FLUTE	140	X-cultural	3	ETHNIC	217	Magic Wave	2	BRIGHT PAD				
064	303 NRG	2	HARD LEAD	141	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS	218	Detune Bass	2	SYNTH BASS				
065	PG Chimes	4	BRIGHT PAD	142	Synvox	2	VOX	219	Orch & Horns	5	ORCHESTRA				
066	Analog Times	4	SOFT PAD	143	Space Ocean	4	PULSATING	220	Teky Drop	4	PLUCKED				
067	Ulti Ac Bass	2	BASS	144	Wurly Trem	2	EL.PIANO	221	Heatstroke	2	SYNTH FX				
068	Techno Dream	3	TECHNO SYNTH	145	106 Bass 1	2	SYNTH BASS	222	Are U Ready?	4	PULSATING				
069	Pulsatron	4	PULSATING	146	Lone Prophat	1	HARD LEAD	223	LEO EP	4	EL.PIANO				
070	Biting Clav	2	KEYBOARDS	147	Atk Flute	2	FLUTE	224	Basement	1	BASS				
071	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD	148	X-Racer	2	OTHER SYNTH	225	Digital Edge	2	HARD LEAD				
072	Nice Oct Gtr	2	EL.GUITAR	149	FM Wood	4	MALLET	226	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD				
073	D-50 Fantasia	4	BELL	150	Alpha Str 2	3	BRIGHT PAD	227	Angel Pipes	2	FLUTE				
074	SH-101 Bs 2	2	SYNTH BASS	151	Good Old Hit	4	HIT&STAB	228	Liquid Air	4	BRIGHT PAD				
075	Ju-D Major7	4	TECHNO SYNTH	152	Naked Lead	1	SOFT LEAD	229	Storm Bass	4	SYNTH BASS				
076	Ju-D Pulsed	3	PULSATING	153	Bass Drum	4	PERCUSSION	230	Far East	4	ETHNIC				
077	Analog Dream	3	OTHER SYNTH	154	OB Slow Str	2	SOFT PAD	231	Strobot	2	PULSATING				

PR-A (Grupo de Presets A)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	Juno-G Grand	2	AC.PIANO	037	Wurly Trem	2	EL.PIANO	073	Vibrations	2	MALLET	109	Wet NylN Gtr	4	AC.GUITAR
002	Bright Grand	2	AC.PIANO	038	Curly Wurly	2	EL.PIANO	074	JG Marimba	2	MALLET	110	Nylon Guitar	2	AC.GUITAR
003	Soft Grand	2	AC.PIANO	039	Super Wurly	2	EL.PIANO	075	JG Xylo	1	MALLET	111	Latin Gtr	1	AC.GUITAR
004	A'live Piano	2	AC.PIANO	040	JG Clavi	2	KEYBOARDS	076	Steel Drums	1	MALLET	112	Thick Steel	2	AC.GUITAR
005	SoundCheck	2	AC.PIANO	041	Cutter Clavi	2	KEYBOARDS	077	Air Pluck	4	MALLET	113	Comp Stl Gtr	2	AC.GUITAR
006	JD-800 Piano	1	AC.PIANO	042	D6 Clavi	3	KEYBOARDS	078	Synergy MLT	2	MALLET	114	Stl Gtr Duo	2	AC.GUITAR
007	E-Grand	4	AC.PIANO	043	Over-D6	2	KEYBOARDS	079	FM Wood	4	MALLET	115	Wide Ac Gtr	4	AC.GUITAR
008	Blend Piano	5	AC.PIANO	044	Phase Clavi	2	KEYBOARDS	080	Icy Keys	4	MALLET	116	So good!	2	AC.GUITAR
009	LA Piano	3	AC.PIANO	045	BPFaze Clavi	2	KEYBOARDS	081	Toy Box	3	MALLET	117	12string Gtr	3	AC.GUITAR
010	Warm Pad Pno	4	AC.PIANO	046	Analog Clavi	1	KEYBOARDS	082	Rotary Organ	4	ORGAN	118	Pre Mass Hum	4	AC.GUITAR
011	Warm Str Pno	6	AC.PIANO	047	Biting Clav	2	KEYBOARDS	083	Zepix Organ	4	ORGAN	119	Dynof jazz Gtr	1	EL.GUITAR
012	Imagination	4	AC.PIANO	048	Pulse Clavi	2	KEYBOARDS	084	Peep Durple	5	ORGAN	120	Wet TC	1	EL.GUITAR
013	Tine EP	1	EL.PIANO	049	PWM Clav	1	KEYBOARDS	085	R&B Org	2	ORGAN	121	Clean Gtr	1	EL.GUITAR
014	Vintage Tine	1	EL.PIANO	050	Funky Line	2	KEYBOARDS	086	X Perc Organ	3	ORGAN	122	Amped Jazz	1	EL.GUITAR
015	LonesomeRoad	2	EL.PIANO	051	Harpsy Clavi	2	KEYBOARDS	087	Rhythm'n'B	4	ORGAN	123	Kinda Kurt	2	EL.GUITAR
016	LEO EP	4	EL.PIANO	052	JG Harpsi	4	KEYBOARDS	088	Rochno Org	4	ORGAN	124	Crimson Gtr	2	EL.GUITAR
017	70's EP	5	EL.PIANO	053	CoupleHarpsi	6	KEYBOARDS	089	LoFi PercOrg	1	ORGAN	125	Plug n' Gig	1	EL.GUITAR
018	Stage Tremlo	2	EL.PIANO	054	Amadeus	8	KEYBOARDS	090	Perky Organ	1	ORGAN	126	Nice Oct Gtr	2	EL.GUITAR
019	Stage Phaser	3	EL.PIANO	055	JG Celesta	1	KEYBOARDS	091	Euro Organ	2	ORGAN	127	Strat Gtr	1	EL.GUITAR
020	Back2the60s	2	EL.PIANO	056	JG Glocken	1	BELL	092	FullStop Org	3	ORGAN	128	JC Strat Bdy	1	EL.GUITAR
021	Mk2 Stg Phsr	3	EL.PIANO	057	Music Box	1	BELL	093	StakDraw Org	4	ORGAN				
022	Amped EP	5	EL.PIANO	058	Kalimbells	2	BELL	094	Crummy Organ	2	ORGAN				
023	Backing PhEP	5	EL.PIANO	059	FM Syn Bell	4	BELL	095	60's Organ	2	ORGAN				
024	Psycho EP	4	EL.PIANO	060	FM Heaven	4	BELL	096	Smoky Organ	1	ORGAN				
025	Crystal EP	2	EL.PIANO	061	Music Bells	2	BELL	097	Soap Opera	1	ORGAN				
026	Celestial EP	4	EL.PIANO	062	MuBox Pad	4	BELL	098	Distord Bee	1	ORGAN				
027	Celestial EP	3	EL.PIANO	063	Dreaming Box	4	BELL	099	Chapel Organ	2	ORGAN				
028	FM EP	2	EL.PIANO	064	Himalaya Ice	2	BELL	100	Grand Pipes	4	ORGAN				
029	FM E.Pad	3	EL.PIANO	065	D-50 Fantasia	4	BELL	101	Pipe Org/Mod	4	ORGAN				
030	sin(EP)	2	EL.PIANO	066	JG Bell 1	4	BELL	102	Masked Opera	4	ORGAN				
031	Pulse EP	2	EL.PIANO	067	JG Bell 2	2	BELL	103	Vodkakordion	3	ACCORDION				
032	Ballader	3	EL.PIANO	068	Candy Bell	4	BELL	104	Squeeze Me!	2	ACCORDION				
033	Spirit Times	3	EL.PIANO	069	JG Chime	1	BELL	105	Guinguette	3	ACCORDION				
034	Remember	2	EL.PIANO	070	Tubular Bell	1	BELL	106	Harmonderca	2	HARMONICA				
035	So story...	6	EL.PIANO	071	Bell Ring	8	BELL	107	BluesHrp /Sw	1	HARMONICA				
036	JG Wurly	1	EL.PIANO	072	JG Vibe	1	MALLET	108	Green Bullet	2	HARMONICA				

PR-B (Grupo de Presets B)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	BluNoteStrat	1	EL.GUITAR	038	RichFretless	2	BASS	075	MG+SubOsc Bs	2	SYNTH BASS	112	Chamber Str	3	STRINGS
002	Funk Guitar	2	EL.GUITAR	039	NewAge Frlts	3	BASS	076	Hi-Funtig Bs	2	SYNTH BASS	113	Magestic Str	8	STRINGS
003	Fixx it	1	EL.GUITAR	040	Alpha Bass 1	1	SYNTH BASS	077	Storm Bass	4	SYNTH BASS	114	Studio Sect.	4	STRINGS
004	& Scratchee	4	EL.GUITAR	041	Alpha Bass 2	1	SYNTH BASS	078	Beepin Bass	2	SYNTH BASS	115	Stringz 101	2	STRINGS
005	Flexa Guitar	4	EL.GUITAR	042	106 Bass 1	2	SYNTH BASS	079	Nu RnB Bass	2	SYNTH BASS	116	Crossed Bows	5	STRINGS
006	Dub Tales	2	EL.GUITAR	043	106 Bass 2	1	SYNTH BASS	080	Rubber Bass	3	SYNTH BASS	117	Warm Strings	5	STRINGS
007	GK Dubguitar	4	EL.GUITAR	044	Intrusive Bs	2	SYNTH BASS	081	Acdg Bass	2	SYNTH BASS	118	JG Strings	8	STRINGS
008	Mystic Gtr	2	EL.GUITAR	045	Big Mini	3	SYNTH BASS	082	SQ Pan	2	SYNTH BASS	119	Stacc Str mp	4	STRINGS
009	Trem-o-Vibe	2	DIST.GUITAR	046	Muffled MG	2	SYNTH BASS	083	Glide-iator	1	SYNTH BASS	120	DelicatePizz	4	STRINGS
010	Nice Dist Gt	1	DIST.GUITAR	047	TransistorBs	3	SYNTH BASS	084	Detune Bass	2	SYNTH BASS	121	Orch. Pizz	4	STRINGS
011	Get it LOUD!	3	DIST.GUITAR	048	Mini Like!	2	SYNTH BASS	085	Nu Saw Bass	3	SYNTH BASS	122	DramaSect/Sw	4	STRINGS
012	Searing COSM	2	DIST.GUITAR	049	Da Chronic	2	SYNTH BASS	086	LowFat Bass	3	SYNTH BASS	123	Clustered!?!	8	STRINGS
013	Plugged!!!	1	DIST.GUITAR	050	SH-101 Bs 1	2	SYNTH BASS	087	Sub Sonic	4	SYNTH BASS	124	Gang Strangs	6	STRINGS
014	Rockin' Dly	3	DIST.GUITAR	051	SH-101 Bs 2	2	SYNTH BASS	088	Jungle Bass	2	SYNTH BASS	125	Magnolia Str	3	STRINGS
015	Punker	2	DIST.GUITAR	052	Flat SynBs	3	SYNTH BASS	089	101 Vibe	4	SYNTH BASS	126	Tape Memory	2	STRINGS
016	Hurting Gtr	3	DIST.GUITAR	053	Smooth Bass	2	SYNTH BASS	090	101 Basic	1	SYNTH BASS	127	Mellow Tron	3	STRINGS
017	Touch Drive	1	DIST.GUITAR	054	MC-404 Bass	2	SYNTH BASS	091	Garage Bs 1	3	SYNTH BASS	128	Wind & Str 1	7	ORCHESTRA
018	JG Chunk	4	DIST.GUITAR	055	MC+TB Bass	2	SYNTH BASS	092	Garage Bs 2	2	SYNTH BASS				
019	Power Chord	2	DIST.GUITAR	056	Juno-60 Bass	2	SYNTH BASS	093	Gashed Bass	2	SYNTH BASS				
020	Ulti Ac Bass	2	BASS	057	Poly Bass	1	SYNTH BASS	094	Unison Bass	2	SYNTH BASS				
021	All Round Bs	2	BASS	058	SH-1 Bass	2	SYNTH BASS	095	OilDrum Bass	3	SYNTH BASS				
022	Roomy Bass	2	BASS	059	Nu Bace	2	SYNTH BASS	096	Acid SynBs	2	SYNTH BASS				
023	FingerMaster	2	BASS	060	R&B Bass 1	2	SYNTH BASS	097	TexturedBusy	3	SYNTH BASS				
024	Comp'd JBass	2	BASS	061	R&B Bass 2	1	SYNTH BASS	098	Vintage Sub	3	SYNTH BASS				
025	CompressBass	2	BASS	062	R&B Bass 3	2	SYNTH BASS	099	Super-G DX	3	SYNTH BASS				
026	Tubby Mute	2	BASS	063	R&B Bass 4	1	SYNTH BASS	100	SuBASembly	3	SYNTH BASS				
027	Thumb Up!	1	BASS	064	Kickin' Bass	2	SYNTH BASS	101	DCO Bass	4	SYNTH BASS				
028	JBass /Thumb	2	BASS	065	Electro Rubb	2	SYNTH BASS	102	Destroyed Bs	2	SYNTH BASS				
029	Slap Bass	2	BASS	066	Enorjizor	2	SYNTH BASS	103	Saturator	2	SYNTH BASS				
030	Got Pop?	1	BASS	067	Solid Goa	1	SYNTH BASS	104	Loco Voco	2	SYNTH BASS				
031	Snug Bass	2	BASS	068	Punch MG 1	2	SYNTH BASS	105	TBasic	1	SYNTH BASS				
032	Chicken Bass	2	BASS	069	Punch MG 2	2	SYNTH BASS	106	Unplug it!	1	SYNTH BASS				
033	Return2Base!	1	BASS	070	Foundation	2	SYNTH BASS	107	JG Violin	1	STRINGS				
034	A Big Pick	2	BASS	071	Reso SynBs 1	2	SYNTH BASS	108	JG Viola	3	STRINGS				
035	Basement	1	BASS	072	Reso SynBs 2	2	SYNTH BASS	109	JG Cello	1	STRINGS				
036	Fretnot 1	2	BASS	073	Alpha ResoBs	1	SYNTH BASS	110	Contrabass	4	STRINGS				
037	Fretnot 2	3	BASS	074	Fazee Bass	4	SYNTH BASS	111	Dolce Qrt	1	STRINGS				

Lista de Patches

PR-C (Grupo de Presets C)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	Wind & Str 2	5	ORCHESTRA	037	F.Horns Sect	3	AC.BRASS	073	VangJarris	1	SYNTH BRASS	109	Crumble Syn	2	HARD LEAD
002	Farewell	6	ORCHESTRA	038	Tpts & Tmbs	2	AC.BRASS	074	Solo Sop Sax	1	SAX	110	Clean?	2	HARD LEAD
003	Orch & Horns	5	ORCHESTRA	039	TpTb Sect/Sw	2	AC.BRASS	075	Alto Sax mp	1	SAX	111	Distortion	4	HARD LEAD
004	Soft Orch 1	4	ORCHESTRA	040	Brass & Sax	5	AC.BRASS	076	Alto Sax	1	SAX	112	Squareheads	2	HARD LEAD
005	Soft Orch 2	7	ORCHESTRA	041	JG Brass	7	AC.BRASS	077	Solo AltoSax	1	SAX	113	303 NRG	2	HARD LEAD
006	Ending Scene	4	ORCHESTRA	042	StackTp Sect	4	AC.BRASS	078	AltoLead Sax	1	SAX	114	Hot Coffee	2	HARD LEAD
007	Sub Hit	3	HIT&STAB	043	Stereo Brass	4	AC.BRASS	079	SoloTenorSax	2	SAX	115	In Canada	3	HARD LEAD
008	In da Cave	2	HIT&STAB	044	DynamicBrass	8	AC.BRASS	080	Fat TenorSax	3	SAX	116	DirtyVoltage	2	HARD LEAD
009	Orange Skin	4	HIT&STAB	045	BrassFall/Sw	2	AC.BRASS	081	Baritone Sax	1	SAX	117	Bon Voyage	3	HARD LEAD
010	Venus	2	HIT&STAB	046	Solo Tp	2	AC.BRASS	082	Sax Sect. 1	3	SAX	118	Modulator Ld	2	HARD LEAD
011	Mojo Man	2	HIT&STAB	047	Horn Chops	2	AC.BRASS	083	Sax Sect. 2	4	SAX	119	Beambreaker	2	HARD LEAD
012	Good Old Hit	4	HIT&STAB	048	Flugel Horn	1	AC.BRASS	084	Brassy Lead	2	HARD LEAD	120	Sync Tank	2	HARD LEAD
013	Mix Hit 1	4	HIT&STAB	049	Spit Flugel	3	AC.BRASS	085	Timeless Ld	2	HARD LEAD	121	Synchro Lead	2	HARD LEAD
014	Mix Hit 2	4	HIT&STAB	050	Mute Tp /Mod	3	AC.BRASS	086	Follow Me	2	HARD LEAD	122	Stimulation	4	HARD LEAD
015	Lo-Fi Hit	4	HIT&STAB	051	Harmon Mute	1	AC.BRASS	087	Porta SoloLd	2	HARD LEAD	123	X-Sink Delay	3	HARD LEAD
016	Cheezy Movie	4	HIT&STAB	052	Soft Tb	2	AC.BRASS	088	MODified Ld	2	HARD LEAD	124	Rezo Sync	3	HARD LEAD
017	Philly Hit	1	HIT&STAB	053	Solo Bone	2	AC.BRASS	089	Unloaded	3	HARD LEAD	125	Digital Edge	2	HARD LEAD
018	BlastfrmPast	2	HIT&STAB	054	JG Tuba	1	AC.BRASS	090	Legato Tkno	1	HARD LEAD	126	Griggley	2	HARD LEAD
019	Smear Hit 1	2	HIT&STAB	055	Grande Tuba	2	AC.BRASS	091	HyperJupiter	3	HARD LEAD	127	SonicVampire	2	HARD LEAD
020	Smear Hit 2	2	HIT&STAB	056	Tb Section	5	AC.BRASS	092	Vintagolizer	4	HARD LEAD	128	Destroyed Ld	2	HARD LEAD
021	2ble Action	2	HIT&STAB	057	Analog Brass	3	SYNTH BRASS	093	Classic Lead	4	HARD LEAD				
022	Funk Chunk	2	HIT&STAB	058	106 Brass	1	SYNTH BRASS	094	Squarely	2	HARD LEAD				
023	Disto Stab!	5	HIT&STAB	059	Neo SuperBrs	4	SYNTH BRASS	095	Sqr Sequence	1	HARD LEAD				
024	Good Old Day	3	WIND	060	Brush!	4	SYNTH BRASS	096	Square Times	4	HARD LEAD				
025	Wind 'n Wood	3	WIND	061	Bend SynBrs	4	SYNTH BRASS	097	Tristar	2	HARD LEAD				
026	Clarence.net	2	WIND	062	Wide SynBrs	2	SYNTH BRASS	098	Eye see DC	2	HARD LEAD				
027	JG Oboe	1	WIND	063	DetuneSawBrs	2	SYNTH BRASS	099	Ju-D Lead	2	HARD LEAD				
028	JG Bassoon	1	WIND	064	PolyFlagship	2	SYNTH BRASS	100	Legato Saw	2	HARD LEAD				
029	English Horn	1	WIND	065	Poly Brass	2	SYNTH BRASS	101	D-50 Fat Saw	2	HARD LEAD				
030	Atk Flute	2	FLUTE	066	Saw Brass	4	SYNTH BRASS	102	Gwyo Press	2	HARD LEAD				
031	JG Flute	2	FLUTE	067	Cheesy Brass	4	SYNTH BRASS	103	Dual Profs	2	HARD LEAD				
032	Piccolo	2	FLUTE	068	Dual Saw Brs	2	SYNTH BRASS	104	Lone Prophat	1	HARD LEAD				
033	Angel Pipes	2	FLUTE	069	Silky JP	2	SYNTH BRASS	105	Detune Lead	4	HARD LEAD				
034	Pan Pipes	1	FLUTE	070	SoftSynBrass	2	SYNTH BRASS	106	Syn Lead	2	HARD LEAD				
035	Andes Mood	3	FLUTE	071	Silk Brs Pad	1	SYNTH BRASS	107	Space Lead	3	HARD LEAD				
036	HimalayaPipe	3	FLUTE	072	Fat SynBrass	4	SYNTH BRASS	108	SynLead 0322	2	HARD LEAD				

PR-D (Grupo de Presets D)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	Distorted MG	1	HARD LEAD	038	Uni-G	2	TECHNO SYNTH	075	No Left Turn	5	TECHNO SYNTH	112	Euro Teuro	6	PULSATING
002	C64 Lead	2	HARD LEAD	039	Power Synth	4	TECHNO SYNTH	076	Digi-Seq	2	TECHNO SYNTH	113	HPF Slicer	3	PULSATING
003	Noized Lead	3	HARD LEAD	040	Ju-D Trance	4	TECHNO SYNTH	077	Techno Dream	3	TECHNO SYNTH	114	Sorry4theDLY	1	PULSATING
004	Epic Lead	2	HARD LEAD	041	DelyResoSaws	2	TECHNO SYNTH	078	Techno Pizz	2	TECHNO SYNTH	115	Are U Ready?	4	PULSATING
005	Digital Ld 1	3	HARD LEAD	042	Moon Synth	2	TECHNO SYNTH	079	Techno Snips	2	TECHNO SYNTH	116	Strobot	2	PULSATING
006	Digital Ld 2	3	HARD LEAD	043	R-Trance	7	TECHNO SYNTH	080	Alien Bubble	1	TECHNO SYNTH	117	H-Pathetique	1	PULSATING
007	PeakArpSine	1	SOFT LEAD	044	Killerbeez	3	TECHNO SYNTH	081	MelodicDrums	2	TECHNO SYNTH	118	Auto Mouths	3	PULSATING
008	R&B TriLead	1	SOFT LEAD	045	Alpha Stack	3	TECHNO SYNTH	082	Technotribe	2	TECHNO SYNTH	119	TMT Seq Pad	4	PULSATING
009	JG Soft Ld	2	SOFT LEAD	046	Technocraft	4	TECHNO SYNTH	083	Autolicker	3	TECHNO SYNTH	120	Beat Pad	3	PULSATING
010	Shy Soloist	1	SOFT LEAD	047	Bounsynth	4	TECHNO SYNTH	084	Pulsator	4	PULSATING	121	Brisk Vortex	3	PULSATING
011	Reso Lead	3	SOFT LEAD	048	Trancepire	1	TECHNO SYNTH	085	Motion Bass	2	PULSATING	122	PanninFormnt	2	PULSATING
012	Mid Saw Ld	4	SOFT LEAD	049	Nu Hoover	4	TECHNO SYNTH	086	Arposphere	4	PULSATING	123	DarknessSide	6	PULSATING
013	Modulated Ld	1	SOFT LEAD	050	Alpha Said..	1	TECHNO SYNTH	087	Voco Riff	4	PULSATING	124	Vocastic	8	PULSATING
014	Naked Lead	1	SOFT LEAD	051	Alpha Hoover	1	TECHNO SYNTH	088	Jazzy Arps	4	PULSATING	125	SpacePulse	4	PULSATING
015	Wasy Lead	1	SOFT LEAD	052	Hoover Again	4	TECHNO SYNTH	089	Pulsatron	4	PULSATING	126	Keep Running	3	PULSATING
016	GR Lead	2	SOFT LEAD	053	Raven Chord	4	TECHNO SYNTH	090	Mega Sync	2	PULSATING	127	StepPitShift	2	PULSATING
017	Pulstar Ld	1	SOFT LEAD	054	Ju-D Major7	4	TECHNO SYNTH	091	Ju-D Sliced	3	PULSATING	128	Dancefloor	4	PULSATING
018	Evangelized	2	SOFT LEAD	055	Braatz...	6	TECHNO SYNTH	092	Sine Magic	3	PULSATING				
019	Alpha Spit	1	SOFT LEAD	056	Morpher	8	TECHNO SYNTH	093	JG Strobe	4	PULSATING				
020	JP Saw Lead	2	SOFT LEAD	057	AllinOneRiff	7	TECHNO SYNTH	094	Strobe X	5	PULSATING				
021	DC Triangle	2	SOFT LEAD	058	YZ Again	7	TECHNO SYNTH	095	VirtualHuman	4	PULSATING				
022	Mini Growl	2	SOFT LEAD	059	Going Mad!	4	TECHNO SYNTH	096	Xadecimal	4	PULSATING				
023	Theramax	1	SOFT LEAD	060	Electrostars	4	TECHNO SYNTH	097	ShapeURMusic	5	PULSATING				
024	Ju-D Soft Ld	1	SOFT LEAD	061	Periscope	4	TECHNO SYNTH	098	Denial River	6	PULSATING				
025	Howards Lead	3	SOFT LEAD	062	DreamInColor	3	TECHNO SYNTH	099	Alpha Rave	5	PULSATING				
026	Dawn Of Pan	4	SOFT LEAD	063	Sweet House	4	TECHNO SYNTH	100	Synth Force	4	PULSATING				
027	SoloNzPeaker	1	SOFT LEAD	064	Mad Dentist	2	TECHNO SYNTH	101	Step In	3	PULSATING				
028	Dig-n-Duke	2	SOFT LEAD	065	Projector	1	TECHNO SYNTH	102	Euregggae	1	PULSATING				
029	Square Lead	2	SOFT LEAD	066	Coffee Bee	2	TECHNO SYNTH	103	Echo Echo	8	PULSATING				
030	Round SQR	2	SOFT LEAD	067	MetalVoxBox	3	TECHNO SYNTH	104	Throbulax	2	PULSATING				
031	Sqr Diamond	2	SOFT LEAD	068	Teethy Grit	3	TECHNO SYNTH	105	Rhythmic.5th	4	PULSATING				
032	Clone Zone	2	SOFT LEAD	069	Flazyynth	8	TECHNO SYNTH	106	Up For Air	1	PULSATING				
033	Sneaky Leady	2	SOFT LEAD	070	In-dee-yah	3	TECHNO SYNTH	107	PulsArt	2	PULSATING				
034	Chubby Lead	2	SOFT LEAD	071	Bend'nMod Me	5	TECHNO SYNTH	108	ZipDoggyDoDa	7	PULSATING				
035	Tranceformer	1	TECHNO SYNTH	072	Final Run	6	TECHNO SYNTH	109	ThujonGroove	2	PULSATING				
036	Shroomy	3	TECHNO SYNTH	073	Reso Seq Saw	1	TECHNO SYNTH	110	Ju-D Pulsed	3	PULSATING				
037	HPF Sweep	2	TECHNO SYNTH	074	DetuneSeqSaw	2	TECHNO SYNTH	111	Auto Trance	2	PULSATING				

PR-E (Grupo de Presets E)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	Regenerator	2	PULSATING	037	Jet Noise	4	SYNTH FX	073	Tempest	2	OTHER SYNTH	109	106 String 2	1	BRIGHT PAD
002	Ionizer	4	PULSATING	038	Passing by	4	SYNTH FX	074	Squeepy	1	OTHER SYNTH	110	Giant Sweep	2	BRIGHT PAD
003	Newcomers	4	PULSATING	039	Fantom Noise	4	SYNTH FX	075	Bustranza	2	OTHER SYNTH	111	Phat Strings	4	BRIGHT PAD
004	Tumblerz	2	PULSATING	040	Low Beat-S	5	SYNTH FX	076	SuperSaw	2	OTHER SYNTH	112	Alpha Str 1	2	BRIGHT PAD
005	FX World	2	PULSATING	041	CereakKiller	1	SYNTH FX	077	Saw Stack	2	OTHER SYNTH	113	Alpha Str 2	3	BRIGHT PAD
006	Mr. 4ier	3	PULSATING	042	New Planetz	4	SYNTH FX	078	Trance Keys	2	OTHER SYNTH	114	Juno-60 Str	2	BRIGHT PAD
007	Space Ocean	4	PULSATING	043	ResoSweep Dn	1	SYNTH FX	079	TranceSaws	4	OTHER SYNTH	115	VintageBrite	2	BRIGHT PAD
008	Hellrazor	3	PULSATING	044	ResoSweep Up	1	SYNTH FX	080	JP OctAttack	2	OTHER SYNTH	116	Neo RS-202	2	BRIGHT PAD
009	Dirty Beat	7	PULSATING	045	Zap B3 & C4	1	SYNTH FX	081	DOC Stack	2	OTHER SYNTH	117	Electric Pad	3	BRIGHT PAD
010	Electrons	1	PULSATING	046	Retro Sci-Fi	4	SYNTH FX	082	RAVtune	2	OTHER SYNTH	118	Stringship	4	BRIGHT PAD
011	Protons	2	PULSATING	047	Space Echo	4	SYNTH FX	083	Atmorave	4	OTHER SYNTH	119	NuSoundtrack	4	BRIGHT PAD
012	Saw Dogs	1	PULSATING	048	Lazer Points	2	SYNTH FX	084	High Five	2	OTHER SYNTH	120	Ju-D CombPad	3	BRIGHT PAD
013	F1 Pad	8	PULSATING	049	PolySweep Nz	4	SYNTH FX	085	Steamed Sawz	2	OTHER SYNTH	121	ReverseSweep	2	BRIGHT PAD
014	Inverse Sqr	4	PULSATING	050	Bending Logo	8	SYNTH FX	086	Fragile Saws	4	OTHER SYNTH	122	OB Rezo Pad	3	BRIGHT PAD
015	Myxlptrylk	2	PULSATING	051	Trancer	4	SYNTH FX	087	Short Detune	2	OTHER SYNTH	123	InfinitePhsr	6	BRIGHT PAD
016	Robot Sci-Fi	4	PULSATING	052	Try This!	3	SYNTH FX	088	Flip Pad	3	OTHER SYNTH	124	Synthi Ens	4	BRIGHT PAD
017	Robototos	2	PULSATING	053	Control Room	4	SYNTH FX	089	Wasy Synth	2	OTHER SYNTH	125	In The Pass	2	BRIGHT PAD
018	ARP x Race	1	PULSATING	054	S&H Voc	2	SYNTH FX	090	Memory Pluck	2	OTHER SYNTH	126	Mod Dare	4	BRIGHT PAD
019	Faked Piano	4	SYNTH FX	055	WaitnOutside	2	SYNTH FX	091	Europe Xpres	2	OTHER SYNTH	127	Voyager	4	BRIGHT PAD
020	Chaos 2003	4	SYNTH FX	056	Simply Fat	3	OTHER SYNTH	092	Wet Atax	2	OTHER SYNTH	128	Magic Wave	2	BRIGHT PAD
021	Shangri-La	5	SYNTH FX	057	G PolySynth	4	OTHER SYNTH	093	Pressyn	2	OTHER SYNTH				
022	12th Planet	2	SYNTH FX	058	Ju-D Fifths	2	OTHER SYNTH	094	Jucy Saw	3	OTHER SYNTH				
023	Crystal	2	SYNTH FX	059	Analog Dream	3	OTHER SYNTH	095	Cue Tip	1	OTHER SYNTH				
024	Magic Chime	4	SYNTH FX	060	DCO Bell Pad	4	OTHER SYNTH	096	Potted Pixie	1	OTHER SYNTH				
025	SoundStrange	3	SYNTH FX	061	DigitalDream	2	OTHER SYNTH	097	TB Sequence	1	OTHER SYNTH				
026	FaceOfMars	3	SYNTH FX	062	Stacc Heaven	4	OTHER SYNTH	098	TB Booster	2	OTHER SYNTH				
027	Scatter	7	SYNTH FX	063	Sweet Keys	2	OTHER SYNTH	099	SynOrch /Mod	6	OTHER SYNTH				
028	SolarPleXus	2	SYNTH FX	064	Sugar Synth	5	OTHER SYNTH	100	DigimaX	2	OTHER SYNTH				
029	Heatstroke	2	SYNTH FX	065	Ju-D Fantasy	3	OTHER SYNTH	101	X-Racer	2	OTHER SYNTH				
030	Oblivion	3	SYNTH FX	066	Sleeper	4	OTHER SYNTH	102	Wire Keys	2	OTHER SYNTH				
031	South Pole	2	SYNTH FX	067	Cosmic Drops	1	OTHER SYNTH	103	Metalizer	2	OTHER SYNTH				
032	Ambience	3	SYNTH FX	068	DoubleBubble	4	OTHER SYNTH	104	Fairy Factor	6	OTHER SYNTH				
033	Neverville	6	SYNTH FX	069	Big Planet	2	OTHER SYNTH	105	Orgaenia	5	OTHER SYNTH				
034	Strange Land	6	SYNTH FX	070	Digitaless	2	OTHER SYNTH	106	4DaCommonMan	4	OTHER SYNTH				
035	Firefly	2	SYNTH FX	071	Xtatic	4	OTHER SYNTH	107	Digi-Vox	1	OTHER SYNTH				
036	Breath Echo	1	SYNTH FX	072	Houze Clavi	2	OTHER SYNTH	108	106 String 1	2	BRIGHT PAD				

PR-F (Grupo de Presets F)

Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría	Nº	Nombre	Voces	Categoría
001	Liquid Air	4	BRIGHT PAD	038	Flange Dream	4	SOFT PAD	075	BeautifulOne	4	VOX	112	Ambidextrous	2	SOUND FX
002	New Year Day	4	BRIGHT PAD	039	Organic Pad	3	SOFT PAD	076	Aah Vox	2	VOX	113	ElectroDisco	5	BEAT&GROOVE
003	Polar Morn	4	BRIGHT PAD	040	Atmospherics	2	SOFT PAD	077	Synvox	2	VOX	114	Groove 007	4	BEAT&GROOVE
004	PG Chimes	4	BRIGHT PAD	041	Magnetic 5th	2	SOFT PAD	078	FM Vox	4	VOX	115	In Da Groove	4	BEAT&GROOVE
005	Distant Sun	4	BRIGHT PAD	042	Soft OB Pad	3	SOFT PAD	079	Let's Talk!	3	VOX	116	Sweet 80s	4	BEAT&GROOVE
006	Ju-D Space	4	BRIGHT PAD	043	JG Hollow	4	SOFT PAD	080	Aerial Harp	2	PLUCKED	117	Autotrance	4	BEAT&GROOVE
007	MistOver5ths	4	BRIGHT PAD	044	Fairy's Song	4	SOFT PAD	081	Harpiness	2	PLUCKED	118	Juno Pop	4	BEAT&GROOVE
008	Filmscape	5	BRIGHT PAD	045	Glass Organ	3	SOFT PAD	082	AndreaalsBack	4	PLUCKED	119	Krafty	3	BEAT&GROOVE
009	Cosmic Rays	4	BRIGHT PAD	046	FreezinNight	5	SOFT PAD	083	LostParadise	5	PLUCKED	120	Compusonic 1	4	BEAT&GROOVE
010	Neuro-Drone	7	BRIGHT PAD	047	Lostscapes	2	SOFT PAD	084	Ice Palace	5	PLUCKED	121	Compusonic 2	4	BEAT&GROOVE
011	diGital Pad	4	BRIGHT PAD	048	Combination	4	SOFT PAD	085	Nice Kalimba	1	PLUCKED	122	Beat (C4)	4	BEAT&GROOVE
012	two.two Pad	4	BRIGHT PAD	049	Moving Pad	8	SOFT PAD	086	Quiet River	4	PLUCKED	123	Naughty Bits	4	BEAT&GROOVE
013	2.2 Pad	7	BRIGHT PAD	050	Wind Pad	4	SOFT PAD	087	Sitar on C	6	PLUCKED	124	Magma Bubble	4	BEAT&GROOVE
014	Digi-Swell	3	BRIGHT PAD	051	Angelis Pad	4	SOFT PAD	088	Neo Sitar	1	PLUCKED	125	80's Combo	3	COMBINATION
015	Angel Breath	4	BRIGHT PAD	052	JupiterMoves	2	SOFT PAD	089	JG Sitar	6	PLUCKED	126	Analog Days	3	COMBINATION
016	XA.YTEM	4	BRIGHT PAD	053	Reso Pad	3	SOFT PAD	090	Electr Sitar	3	PLUCKED	127	Techno Craft	3	COMBINATION
017	Life-on	4	BRIGHT PAD	054	Silk Pad	3	SOFT PAD	091	SaraswatiRvr	3	PLUCKED	128	Dusty Sndtrk	4	COMBINATION
018	SaturnHolida	2	BRIGHT PAD	055	As It Is	5	SOFT PAD	092	Pat is away	5	PLUCKED				
019	HugeSoundMod	4	BRIGHT PAD	056	HumanKindnes	4	SOFT PAD	093	Santur Stack	4	PLUCKED				
020	Strangers	4	BRIGHT PAD	057	Chariots	4	SOFT PAD	094	Teky Drop	4	PLUCKED				
021	Analog Pad	3	SOFT PAD	058	Terra Nostra	8	SOFT PAD	095	Bosporus	2	PLUCKED				
022	JG Soft Pad	3	SOFT PAD	059	Cloud #9	3	SOFT PAD	096	JG Jamisen	2	PLUCKED				
023	Soft Breeze	2	SOFT PAD	060	Analog Times	4	SOFT PAD	097	JG Koto	8	PLUCKED				
024	JP Strings 1	3	SOFT PAD	061	Oceanic Pad	2	SOFT PAD	098	Monsoon	4	PLUCKED				
025	JP Strings 2	6	SOFT PAD	062	Jazz Doos	4	VOX	099	LongDistance	1	ETHNIC				
026	Fading Str	2	SOFT PAD	063	Choir Aahs 1	4	VOX	100	Ambi Shaku	3	ETHNIC				
027	Straight Str	4	SOFT PAD	064	Choir Aahs 2	4	VOX	101	C. McFizzy	4	ETHNIC				
028	JX Strings	1	SOFT PAD	065	Angels Choir	4	VOX	102	Lochscape	2	ETHNIC				
029	Super SynStr	2	SOFT PAD	066	Choir Ooh	4	VOX	103	Far East	4	ETHNIC				
030	TrnsSweepPad	6	SOFT PAD	067	Angelique	4	VOX	104	X-cultural	3	ETHNIC				
031	JX Warm Pad	2	SOFT PAD	068	Gospel Oohs	2	VOX	105	TroubadorEns	4	ETHNIC				
032	Strings Pad	2	SOFT PAD	069	Aerial Choir	4	VOX	106	JG Banjo	2	FRETTED				
033	Nu Epic Pad	2	SOFT PAD	070	Uhhmm	8	VOX	107	Timpani+Low	4	PERCUSSION				
034	Day After...	3	SOFT PAD	071	Sad ceremony	8	VOX	108	Timpani Roll	2	PERCUSSION				
035	Syn Strings	5	SOFT PAD	072	Syn Opera	4	VOX	109	Bass Drum	4	PERCUSSION				
036	OB Slow Str	2	SOFT PAD	073	3D Vox	3	VOX	110	Mobile Phone	1	SOUND FX				
037	Phaser Pad	2	SOFT PAD	074	Morning Star	3	VOX	111	En-co-re	4	SOUND FX				

Lista de Patches

GM (Grupo GM2)

Voces: número de voces

Selección de Banco LSB (CC#32), MSB (CC#0) is all 121

PC: Número de Cambio de Programa

Nº	Nombre	Voces	LSB	PC	Nº	Nombre	Voces	LSB	PC	Nº	Nombre	Voces	LSB	PC	Nº	Nombre	Voces	LSB	PC
001	Piano 1	4	0	1	077	Gt. Feedback	1	1	32	153	Shakuhachi	2	0	78	229	Horse-Gallop	1	2	124
002	Piano 1w	4	1	1	078	Acoustic Bs.	2	0	33	154	Whistle	1	0	79	230	Bird 2	1	3	124
003	European Pf	4	2	1	079	Fingered Bs.	1	0	34	155	Ocarina	2	0	80	231	Telephone 1	1	0	125
004	Piano 2	4	0	2	080	Finger Slap	2	1	34	156	Square Wave	2	0	81	232	Telephone 2	1	1	125
005	Piano 2w	4	1	2	081	Picked Bass	2	0	35	157	MG Square	1	1	81	233	DoorCreaking	1	2	125
006	Piano 3	2	0	3	082	Fretless Bs.	2	0	36	158	2600 Sine	1	2	81	234	Door	1	3	125
007	Piano 3w	2	1	3	083	Slap Bass 1	2	0	37	159	Saw Wave	2	0	82	235	Scratch	2	4	125
008	Honky-tonk	2	0	4	084	Slap Bass 2	3	0	38	160	OB2 Saw	1	1	82	236	Wind Chimes	2	5	125
009	Honky-tonk 2	2	1	4	085	Synth Bass 1	2	0	39	161	Doctor Solo	2	2	82	237	Helicopter	2	0	126
010	E.Piano 1	3	0	5	086	SynthBass101	1	1	39	162	Natural Lead	2	3	82	238	Car-Engine	1	1	126
011	St.Soft EP	3	1	5	087	Acid Bass	1	2	39	163	SequencedSaw	2	4	82	239	Car-Stop	1	2	126
012	FM+SA EP	2	2	5	088	Clavi Bass	2	3	39	164	Syn.Calliope	2	0	83	240	Car-Pass	1	3	126
013	60's EP	2	3	5	089	Hammer	2	4	39	165	Chiffer Lead	2	0	84	241	Car-Crash	2	4	126
014	E.Piano 2	2	0	6	090	Synth Bass 2	3	0	40	166	Charang	2	0	85	242	Siren	1	5	126
015	Detuned EP 2	2	1	6	091	Beef FM Bass	2	1	40	167	Wire Lead	2	1	85	243	Train	1	6	126
016	St.FM EP	3	2	6	092	RubberBass 2	2	2	40	168	Solo Vox	2	0	86	244	Jetplane	2	7	126
017	EP Legend	2	3	6	093	Attack Pulse	1	3	40	169	5th Saw Wave	2	0	87	245	Starship	2	8	126
018	EP Phase	2	4	6	094	Violin	1	0	41	170	Bass & Lead	2	0	88	246	Burst Noise	2	9	126
019	Harpsichord	1	0	7	095	Slow Violin	1	1	41	171	Delayed Lead	2	1	88	247	Applause	2	0	127
020	Coupled Hps.	2	1	7	096	Viola	1	0	42	172	Fantasia	2	0	89	248	Laughing	1	1	127
021	Harpsi.w	1	2	7	097	Cello	1	0	43	173	Warm Pad	1	0	90	249	Screaming	1	2	127
022	Harpsi.o	2	3	7	098	Contrabass	1	0	44	174	Sine Pad	2	1	90	250	Punch	1	3	127
023	Clav.	1	0	8	099	Tremolo Str	3	0	45	175	Polysynth	2	0	91	251	Heart Beat	1	4	127
024	Pulse Clav	1	1	8	100	PizzicatoStr	2	0	46	176	Space Voice	4	0	92	252	Footsteps	1	5	127
025	Celesta	1	0	9	101	Harp	1	0	47	177	Itopia	3	1	92	253	Gun Shot	1	0	128
026	Glockenspiel	1	0	10	102	Yang Qin	2	1	47	178	Bowed Glass	3	0	93	254	Machine Gun	1	1	128
027	Music Box	1	0	11	103	Timpani	3	0	48	179	Metal Pad	3	0	94	255	Lasergun	1	2	128
028	Vibraphone	2	0	12	104	Orche str	2	0	49	180	Halo Pad	3	0	95	256	Explosion	2	3	128
029	Vibraphone w	2	1	12	105	Orchestra	4	1	49	181	Sweep Pad	2	0	96					
030	Marimba	1	0	13	106	60s Strings	4	2	49	182	Ice Rain	2	0	97					
031	Marimba w	1	1	13	107	Slow Strings	2	0	50	183	Soundtrack	2	0	98					
032	Xylophone	1	0	14	108	Syn.Strings1	3	0	51	184	Crystal	2	0	99					
033	Tubular-bell	1	0	15	109	Syn.Strings3	3	1	51	185	Syn Mallet	1	1	99					
034	Church Bell	1	1	15	110	Syn.Strings2	3	0	52	186	Atmosphere	2	0	100					
035	Carillon	1	2	15	111	Choir Aahs	2	0	53	187	Brightness	3	0	101					
036	Santur	1	0	16	112	Chorus Aahs	2	1	53	188	Goblin	2	0	102					
037	Organ 1	2	0	17	113	Voice Oohs	3	0	54	189	Echo Drops	2	0	103					
038	Trem. Organ	2	1	17	114	Humming	2	1	54	190	Echo Bell	3	1	103					
039	60's Organ 1	1	2	17	115	SynVox	3	0	55	191	Echo Pan	2	2	103					
040	70's E.Organ	2	3	17	116	Analog Voice	1	1	55	192	Star Theme	2	0	104					
041	Organ 2	2	0	18	117	OrchestraHit	2	0	56	193	Sitar	1	0	105					
042	Chorus Or.2	2	1	18	118	Bass Hit	2	1	56	194	Sitar 2	2	1	105					
043	Perc. Organ	2	2	18	119	6th Hit	2	2	56	195	Banjo	1	0	106					
044	Organ 3	3	0	19	120	Euro Hit	2	3	56	196	Shamisen	2	0	107					
045	Church Org.1	1	0	20	121	Trumpet	1	0	57	197	Koto	2	0	108					
046	Church Org.2	2	1	20	122	Dark Trumpet	1	1	57	198	Taisho Koto	2	1	108					
047	Church Org.3	2	2	20	123	Trombone	1	0	58	199	Kalimba	1	0	109					
048	Reed Organ	2	0	21	124	Trombone 2	1	1	58	200	Bagpipe	3	0	110					
049	Puff Organ	1	1	21	125	Bright Tb	1	2	58	201	Fiddle	2	0	111					
050	Accordion Fr	1	0	22	126	Tuba	1	0	59	202	Shanai	1	0	112					
051	Accordion It	2	1	22	127	MutedTrumpet	1	0	60	203	Tinkle Bell	3	0	113					
052	Harmonica	1	0	23	128	MuteTrumpet2	1	1	60	204	Agogo	1	0	114					
053	Bandoneon	2	0	24	129	French Horns	2	0	61	205	Steel Drums	1	0	115					
054	Nylon-str.Gt	1	0	25	130	Fr.Horn 2	1	1	61	206	Woodblock	1	0	116					
055	Ukulele	2	1	25	131	Brass 1	4	0	62	207	Castanets	1	1	116					
056	Nylon Gt.o	2	2	25	132	Brass 2	4	1	62	208	Taiko	3	0	117					
057	Nylon Gt.2	2	3	25	133	Synth Brass1	3	0	63	209	Concert BD	4	1	117					
058	Steel-str.Gt	1	0	26	134	Pro Brass	3	1	63	210	Melo. Tom 1	1	0	118					
059	12-str.Gt	2	1	26	135	Oct SynBrass	3	2	63	211	Melo. Tom 2	1	1	118					
060	Mandolin	2	2	26	136	Jump Brass	3	3	63	212	Synth Drum	2	0	119					
061	Steel + Body	2	3	26	137	Synth Brass2	3	0	64	213	808 Tom	2	1	119					
062	Jazz Gt.	1	0	27	138	SynBrass sfz	2	1	64	214	Elec Perc	1	1	119					
063	Pedal Steel	1	1	27	139	Velo Brass 1	2	2	64	215	Reverse Cym.	1	0	120					
064	Clean Gt.	1	0	28	140	Soprano Sax	1	0	65	216	Gt.FretNoise	1	0	121					
065	Chorus Gt.	2	1	28	141	Alto Sax	1	0	66	217	Gt.Cut Noise	1	1	121					
066	Mid Tone GTR	1	2	28	142	Tenor Sax	2	0	67	218	String Slap	1	2	121					
067	Muted Gt.	1	0	29	143	Baritone Sax	2	0	68	219	Breath Noise	1	0	122					
068	Funk Pop	1	1	29	144	Oboe	2	0	69	220	Fl.Key Click	1	1	122					
069	Funk Gt.2	2	2	29	145	English Horn	1	0	70	221	Seashore	2	0	123					
070	Jazz Man	1	3	29	146	Bassoon	1	0	71	222	Rain	2	1	123					
071	Overdrive Gt	2	0	30	147	Clarinet	1	0	72	223	Thunder	1	2	123					
072	Guitar Pinch	2	1	30	148	Piccolo	1	0	73	224	Wind	2	3	123					
073	DistortionGt	2	0	31	149	Flute	1	0	74	225	Stream	2	4	123					
074	Feedback Gt.	2	1	31	150	Recorder	1	0	75	226	Bubble	2	5	123					
075	Dist Rtm GTR	2	2	31	151	Pan Flute	1	0	76	227	Bird	2	0	124					
076	Gt.Harmonics	1	0	32	152	Bottle Blow	2	0	77	228	Dog	1	1	124					

Lista de Sets de Percusión

PRST (Grupo de Presets)

Nº	Nombre
001	StandardKit1
002	StandardKit2
003	StandardKit3
004	Rock Kit 1
005	Rock Kit 2
006	Brush Jz Kit
007	Orch Kit
008	909 808 Kit
009	Limiter Kit
010	HipHop Kit 1
011	HipHop Kit 2
012	HipHop&Latin
013	Machine&Hip
014	R&B Kit
015	HiFi R&B Kit
016	Machine Kit1
017	4 Kit MIX
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu 1
026	Snare Menu 2
027	HiHat Menu
028	Rim&Tom Menu
029	Clp&Cym&Hit
030	FX/SFX Menu
031	Percussion
032	Scrh&Voi&Wld
033	JG Break Kit
034	PassionDrums
035	Arpeggiate!?
036	De Facto Kit

USER (Grupo del Usuario)

Nº	Nombre
001	StandardKit1
002	StandardKit2
003	StandardKit3
004	Rock Kit 1
005	Rock Kit 2
006	Brush Jz Kit
007	Orch Kit
008	909 808 Kit
009	Limiter Kit
010	HipHop Kit 1
011	HipHop Kit 2
012	HipHop&Latin
013	Machine&Hip
014	R&B Kit
015	HiFi R&B Kit
016	Machine Kit1
017	4 Kit MIX
018	Kit-Euro:POP
019	House Kit
020	Nu Technica
021	Machine Kit2
022	ArtificalKit
023	Noise Kit
024	Kick Menu
025	Snare Menu 1
026	Snare Menu 2
027	Percussion
028	Scrh&Voi&Wld
029	JG Break Kit
030	PassionDrums
031	Arpeggiate!?
032	De Facto Kit

GM (Grupo GM2)

Nº	Nombre
001	GM2 STANDARD
002	GM2 ROOM
003	GM2 POWER
004	GM2 ELECTRIC
005	GM2 ANALOG
006	GM2 JAZZ
007	GM2 BRUSH
008	GM2 ORCHESTRA
009	GM2 SFX

001

001

StandardKit1

MaxLow Kick3

Rk CmpKick

Gospel Clap

Boys Kick

Snr Roll

HipHop Kick2

Reg.PHH mf

Reg.Kick

Reg.Kick

Reg.Stick

Reg.Snr 2

Reg.SnrGst

Reg.Snr 1

Reg.F.Tom

Reg.CHH 1

Reg.L.Tom

Reg.CHH 2

Reg.M.Tom

Reg.OHH

Reg.M.Tom

Reg.H.Tom

Crash Cym 1

Reg.H.Tom

Rock Ride

China Cymbal

Ride Edge

Tamborine

Crash Cym

Cowbell Low

Crash Cym 2

Cowbell Hi

Ride Bell

Conga Hi Mt

Conga Lo Mt

Conga Lo

Conga Hi Op

Conga Lo Op

Timbale Hi

Timbale Low

Agogo Bell H

Agogo Bell L

Cabasa Up

Maracas

Whistle Shrt

Whistle Long

Guiro Short

Guiro Long

Claves

Wood Block H

Wood Block L

Cuica Mute

Cuica Open

Triangle Mt

Triangle Op

Cabasa Cut

Castanet

Bongo Hi Mt

Bongo Hi Slp

Bongo Lo Slp

Bongo Hi Op

Bongo Lo Op

Cajon 1

Cajon 2

Lista de Sets de Percusión

Preset:	Cajon 3	JD Anklungs	AnalogKick 3	Rock Crash 2	Tamborine 2	Orch Kit
Usuario:	Udo	Rock OHH	TR909 Kick 1	Rock Rd Cup	006	Timpani Roll
Nº de Nota:	Udu Pot Hi	Udo	Reg.Kick	Club FinSnap	006	ConcertBD
28	Udu Pot Slp	Cajon 1	TR909 Snr 4	TR909 Snr 6	Brush Jz Kit	Shaker 2
29	TablaBayam 1	Udu Pot Hi	TR808 Snr 2	005	TR909 Kick 1	Jngl pkt Snr
30	TablaBayam 2	Gospel Clap	Artful Snr	005	TR909 Kick	Reverse Cym
31	TablaBayam 3	Bright Clap	Cross Snr	Rock Kit 2	Jz Brsh Slap	Snr Roll Lp
32	TablaBayam 4	Rock Rd Cup	004	MaxLow Kick2	Old Kick	Jazz Ride
33	TablaBayam 5	Cowbell	004	MaxLow Kick1	Soft Jz Roll	Timpani Roll
34	TablaBayam 6	Crash Cym 2	Rock Kit 1	Pop Snr Rim	R&B Kick	ConcertBD
35	Wind Chime	003	R&B Kick	Power Kick	Reg.PHH	Hard Stick
36	Tibet Cymbal	003	Rk CmpKick	Med Snare	Jazz Kick	Amb.Snr 2
37	Slight Bell	StandardKit3	Snr Roll	Bright Kick	Jazz Kick	Gospel Clap
38	002	HipHop Kick2	Bright Kick	Rock CHH 2	Reg.Stick	Snr Roll
39	002	Frenzy Kick	Snr Roll Lp	Rock Kick	Jazz Rim	Timpani
40	StandardKit2	Low Down Snr	SH32 Kick	Rk CmpKick	Jz Brsh Swsh	Timpani
41	Dance Kick	TR707 Kick	Reg.PHH	Rock Stick	Jazz Snr	Timpani
42	Dry Kick 1	Frenzy Snr 1	Reg.Kick	Maple Snr	Reg.F.Tom	Timpani
43	Snr Roll	TR606DstKick	Reg.Kick	Sft Snr Gst	Reg.CHH 1	Timpani
44	Power Kick	Reg.PHH	Reg.Stick	Rock Snr	Reg.L.Tom	Timpani
45	Amb.Snr 2	Low Kick 1	Reg.Snr 2	Sharp L.Tom6	Reg.CHH 2	Timpani
46	Power Kick	Old Kick	Reg.SnrGst	Rock CHH 1	Reg.M.Tom	Timpani
47	Reg.PHH	Lo-Bit Stk 4	Reg.Snr 1	Sharp L.Tom5	Reg.OHH	Timpani
48	Reg.Kick	Reg.Snr 1	Reg.F.Tom	Rock PHH	Reg.M.Tom	Timpani
49	Reg.Kick	Amb Clap	Reg.CHH 1	Sharp L.Tom4	Reg.H.Tom	Timpani
50	Wild Stick	Med Snare	Reg.L.Tom	Rock OHH	Jazz Crash	Timpani
51	Amb.Snr 1	Jazz Lo Tom	Reg.CHH 2	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom	Timpani
52	Reg.SnrGst	Reg.CHH 1	Reg.M.Tom	Sharp H.Tom2	Jazz Ride	Tamborine 3
53	Amb.Snr 2	Jazz Lo Tom	Reg.OHH	Crash Cym 1	China Cymbal	Concert Cym
54	Reg.F.Tom	Reg.CHH 2	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Ride Edge	Cowbell Mute
55	Reg.CHH 1	Jazz Mid Tom	Reg.H.Tom	Ride Cymbal	Tamborine	Crash Cym 1
56	Reg.L.Tom	Reg.OHH	Crash Cym 1	China Cymbal	Crash Cym	Ride Cymbal
57	Reg.CHH 2	Jazz Mid Tom	Reg.H.TomFlm	Ride Bell	Cowbell Low	Crash Cym 1
58	Reg.M.Tom	Jazz Hi Tom	Rock Ride	Tamborine 3	Crash Cym	Bongo Hi Op
59	Reg.OHH	Crash Cym1	China Cymbal	Rock Crash 2	Cowbell Hi	Bongo Lo Op
60	Reg.M.TomFlm	Jazz Hi Tom	Splash Cym	Cowbell Mute	Ride Bell	Conga Hi Mt
61	Reg.H.Tom	Rock Rd Edge	Tamborine	Splash Cym	Conga Hi Mt	Conga Hi Op
62	Crash Cym 1	China Cymbal	Rock Crash 1	Cowbell	Conga Lo Mt	Conga Lo Op
63	Reg.H.TomFlm	Rock Rd Cup	Cowbell Hi	Rock Rd Cup	Conga Lo Slp	Timbale Hi
64	Rock Ride	Tamborine	Crash Cym 1	Conga Hi Mt	Conga Hi Op	Timbale Low
65	China Cymbal	Splash Cym	Cowbell Low	Conga Lo Mt	Conga Lo Op	Agogo Bell H
66	Splash Cym	Cowbell	Rock Ride	Conga Slp Op	Timbale Hi	Agogo Bell L
67	Tamborine	Rock Crash 2	Conga Hi Mt	Conga Hi Op	Timbale Low	Cabasa Up
68	Rock Crash 1	CR78 Guiro	Conga Lo Mt	Conga Lo Op	Agogo Bell H	Maracas
69	Cowbell Hi	Jazz Ride	Conga Hi Slp	Timbale Hi	Agogo Bell L	Whistle Shrt
70	Crash Cym 1	Bongo Hi	Conga Hi Op	Timbale Low	Cabasa Up	Whistle Long
71	Cowbell Low	Bongo Lo	Conga Lo Op	Agogo Bell H	Maracas	Guiro Short
72	Rock Ride	Conga Hi Mt	Timbale Hi	Agogo Bell L	Jazz Kick	Guiro Long
73	Conga Hi Mt	Conga Hi	Timbale Low	Cabasa Up	Jazz Kick	Claves
74	Conga Lo Mt	Conga Lo	Agogo Bell H	Maracas	Reg.Stick	Wood Block H
75	Conga Hi Slp	Timbale Hi	Agogo Bell L	Whistle Shrt	Jazz Rim	Wood Block L
76	Conga Hi Op	Timbale Low	Cabasa Up	Whistle Long	Sft Snr Gst	Cuica Mute
77	Conga Lo Op	Cowbell Hi	Maracas	Guiro Short	Jazz Snr	Cuica Open
78	Timbale Hi	Cowbell Low	Whistle Shrt	Guiro Long	Reg.F.Tom	Triangle Mt
79	Timbale Low	Cabasa	Whistle Long	Claves	Reg.CHH 1	Triangle Op
80	Mild Agogo H	Shaker	Guiro Short	Wood Block H	Reg.L.Tom	Cabasa Cut
81	Mild Agogo L	Urban CHH	Guiro Long	Wood Block L	Reg.CHH 2	Finger Snap
82	Cabasa Up	Scratch 5	Claves	Cuica Mute	Reg.M.Tom	Wind Chime
83	Maracas	Syn Low Atk2	Wood Block H	Cuica Open	Reg.OHH	Slight Bell
84	Whistle Shrt	MG Zap 3	Wood Block L	Triangle Mt	Reg.M.TomFlm	Vibraslap
85	Whistle Long	Syn Swt Atk1	Cuica Mute	Triangle Op	Reg.H.Tom p	Crotale
86	Guiro Short	Syn Swt Atk4	Cuica Open	Cabasa Cut	Jazz Cymbal	Applause
87	Guiro Long	Bongo Hi Slp	Triangle Mt	Wind Chime	Reg.H.TomFlm	Tubular Bell
88	Claves	Vox Hihat 2	Triangle Op	Dst Gtr Riff	Jazz Ride	Tubular Bell
89	Wood Block H	Vox Hihat 3	Cabasa Cut	Gtr Trill	China Cymbal	Tubular Bell
90	Wood Block L	Triangle 1	DigiSpectrum	Gtr Cut 1	Cajon 1	Tubular Bell
91	Cuica Mute	Triangle 2	Wind Chime	Gtr Cut 2	Cajon 2	Tubular Bell
92	Cuica Open	Cajon	Gtr Cut 1	Gtr Cut 3	Cajon 3	Tubular Bell
93	Triangle Mt	Cajon 3	Gtr Cut 2	Gtr Cut 4	Udo	Tubular Bell
94	Triangle Op	Wind Chime	Gtr Cut 3	Dist Mute	Udu Pot Hi	Tubular Bell
95	Cabasa Cut	SprgDrm Hit	Gtr Cut 4	Dist Chord	Udu Pot Slp	Tubular Bell
96	DigiSpectrum	Crotale	Rock PHH	DistGtr Nz 1	TablaBayam 1	Tubular Bell
97	Wind Chime	R8 Click	Rock CHH 2	DistGtr Nz 2	TablaBayam 2	Tubular Bell
98	Wood Block	Metro Bell	TablaBayam 1	DistGtr Nz 3	TablaBayam 3	Tubular Bell
99	Cajon 2	DR202 Beep	Rock CHH 1	JD Switch	TablaBayam 4	Tubular Bell
100	ConcertBD	Reverse Cym	TablaBayam 2	Cajon 3	TablaBayam 5	Church Bell
101	R&B Kick	Xylo Seq.	Rock OHH	Cajon 2	TablaBayam 6	Church Bell
102	Dry Kick 2	Vinyl Noise	TablaBayam 5	Cajon 1	Wind Chime	008
103	Old Kick	Mobile Phone	Cajon 3	Real Clap	Tibet Cymbal	008
	Jazz Doos	Group Snap	Cajon 2	Gospel Clap	Slight Bell	909 808 Kit
	Agogo Noise	Laser	Cajon 1	Tibet Cymbal	007	TR909 Kick 2
	Rock OHH	Siren	Gospel Clap	Tamborine 1	007	TR909 Kick 4

Lista de Sets de Percusión

	Preset: Urbn Sn Roll Usuario: TR909 Kick 5 Nº de Nota: TR909 Snr 3	Boys Kick Swallow PHH Rough Kick 3	Skool Kick Lo-Bit Stk 4 Ballad Snr	Planet Clap R&B Snare 1 TR808 Tom L	LowDwn CHH 7th Hit Swallow PHH	CR78 Beat Lite OHH CR78 Beat
	28 TR909 Kick 3	R&B Kick	Old Clap	Bang CHH	DistGtr Nz 1	CR78 Guiro
	29 TR909 PHH 2	Lo-Bit Stk 4	Lo-Bit Snr 2	TR808 Tom L	Reg.OHH	TR606 Cym
	30 TR909 Kick 6	Grit Snr 2	TR909 Tom L	TR808 CHH 1	Pick Kick	CR78 Guiro
	31 TR909 Kick 1	Dist Clap	Urban CHH	TR808 Tom M	Skool Kick	Lo-Bit OHH 1
	32 TR909 Rim	Lo-Bit Snr 3	Deep Tom L	Reg.OHH ff	Regular Rim	TR606 Cym
	33 TR909 Snr 1	Reg.F.Tom	Swallow PHH	TR808 Tom M	Keen Snr 2	Lo-Bit OHH 1
	34 TR909 Clap 1	Lo-Bit CHH 2	TR909 Tom M	TR808 Tom H	Hip Clap	CR78 Tamb
	35 TR909 Snr 2	Reg.F.Tom	Lo-Bit OHH 2	TR909 Crash	Boys Snr 1	TR606 Cym
DO2	36 TR909 Tom L	Lo-Bit CHH 4	Deep Tom M	TR808 Tom H	Funk Clap	JD Sm Metal
	37 TR909 CHH 1	Reg.L.Tom	TR909 Tom H	Jazz Ride	Bang CHH	Lo-Bit OHH 1
	38 TR909 Tom L	Lo-Bit OHH 2	Crash Cym 1	Crash Cym 1	Real Clap	Syn Swt Atk3
	39 TR909 PHH 1	Reg.L.TomFlm	Deep Tom H	Ride Cymbal	Street PHH	Low Kick 3
	40 TR909 Tom M	Reg.H.Tom	Rock Crash 1	Lo-Bit Snr	Gospel Clap	Low Kick 2
	41 TR909 OHH 2	Crash Cym 1	Rock Rd Edge	Lo-Bit PHH	Bang OHH	R&B Rim 2
	42 TR909 Tom M	Reg.H.TomFlm	China Cymbal	HipHop OHH	Boys Kick	Keen Snr 2
	43 TR909 Tom H	Lo-Bit OHH 1	Snap	TR808 PHH	Low Kick 1	TR808 Clap 2
	44 TR909 Crash	TR606 Cym	Udo	Euro Hit	Lo-Bit Stk 1	Back Snr
	45 TR909 Tom H	Jazz Ride	Op Pandeiro	Low Kick 3	GoodOld Snr1	TR606 Tom L
	46 TR909 Ride	Tamborine 1	Mt Pandeiro	HipHop Kick1	LoBit SnrFlm	HipHop CHH 2
	47 TR909 Crash	TR606 OHH	Guiro Long	R&B Hip 2	Dirty Snr 6	TR606 Tom L
DO3	48 TR909 Ride	Vibraslap	Guiro Short2	Jngl pkt Snr	Grit Snr 2	TR808 PHH
	49 CR78 Tamb	Neck Kick	Guiro Short1	Claptail	Lo-Bit CHH 1	TR606 Tom M
	50 TR909 Crash	Hip PHH	Shaker 2	Dirty Snr 6	Dirty Snr 8	TR808 OHH 2
	51 JD Sm Metal	TR808 Kick	Shaker 1	Scratch 1	Lo-Bit CHH 1	TR606 Tom M
	52 TR909 Ride	Neck Kick	Bone Shake	HipHop CHH 1	Dirty Snr 2	TR606 Tom H
	53 Syn Swt Atk3	Neck Rim	Vibraslap	Scratch 1	Lo-Bit OHH 3	Lo-Bit OHH 3
	54 TR808 Kick	Neck Snr	Vox Kick 1	Urban CHH	Lo-Bit Snr 2	TR606 Tom H
	55 TR808 Kick	R8 Clap	Vox Snare 1	Scratch 4	Cajon 3	Lo-Bit OHH 1
	56 TR808 Rim	Boys Snr 1	VoxKickSweep	Neck OHH	TablaBayam 6	TR909 Crash
	57 TR808 Snr 2	TR808 Tom	Vox Snare 2	Scratch 5	Cajon 1	Lite OHH
	58 TR808 Clap 2	Shaky CHH	Vox Hihat 2	Syn Mtl Atk1	Shaker 2	CR78 Tamb
	59 TR808 Snr 4	TR808 Tom	Vox Hihat 3	Crash Cym 1	Cajon 2	TR909 Crash
DO4	60 TR808 Tom L	Shaky CHH	Vox Hihat 1	Syn Mtl Atk2	Timbale Hi	JD Sm Metal
	61 TR808 CHH 1	TR606 Tom L	Vox Cymbal	TR909 Ride	Conga Lo Mt	Lite OHH
	62 TR808 Tom L	Lo-Bit OHH 2	Slight Bell	DistGtr Nz 1	Timbale Hi	Syn Swt Atk1
	63 TR808 CHH 2	TR606 Tom L	Tibet Cymbal	Rough Kick 3	Conga Lo Op	TR808 OHH 2
	64 TR808 Tom M	TR606 Tom H	Wind Chime	Reg.Snr1	Timbale Low	808 Maracas
	65 TR808 OHH 1	Crash Cym 2	Scratch 2	Funk Clap	Conga Slp Op	TR808 Claves
	66 TR808 Tom M	TR606 Tom H	Scratch 1	Real Clap	Timbale Low	Triangle Mt
	67 TR808 Tom H	Jazz Ride	Scratch 10	Happy Clap	Cowbell Low	Triangle Op
	68 TR606 Cym	Splash Cym	Scratch 9	Gospel Clap	Triangle Mt	OrangeHit 1
	69 TR808 Tom H	Rock Rd Edge	OrangeHit 2	SBF Hrd Ld 1	Cowbell Hi	Punch
	70 TR606 Cym	Tamborine 3	LoFi Min Hit	MG Zap 4	Triangle Op	MG Zap 1
	71 TR606 OHH	Guiro Long	Thin Beef	Scratch 9	Claves	Scratch 1
DO5	72 TR606 OHH	Gospel Clap	Dist Hit	Crotale	Castanet	MG Zap 1
	73 CR78 Tamb	Tibet Cymbal	Narrow Hit 2	HipHop OHH	Club Clap	TR606 Snr 2
	74 CR78 OHH	Wind Chime	MG Attack	OrangeHit 3	Guiro 2	Synth Saw
	75 Cowbell Mute	VoxKickSweep	MG Zap 9	DistGtr Nz 3	Cabasa Down	Digi Breath
	76 CR78 OHH	Vox Kick 2	Pa!	Drive Hit	Crash Cym 1	Polishing Nz
	77 Syn Swt Atk5	Vox Kick 1	R8 Shaker 1	JD ScrapeGut	TR707 Ride	Vibraslap
	78 TR808 OHH 2	Vox Snare 1	Cabasa Down	Office Phone	TR606 Cym	Door Creak
	79 808 Maracas	Pa!	Cabasa Cut	Bird Song	CR78 OHH	Filtered Hit
	80 TR808 Claves	Vox Snare 2	MaxLow Kick1	Polishing Nz	Agogo Bell H	TR909 Ride
	81 Triangle Mt	Chiki!	MaxLow Kick2	Dentist Nz	Agogo Bell L	EP Release
	82 Triangle Op	Vox Hihat 2	Lo-Bit Snr 1	Vinyl Noise	Wood Block H	Syn Low Atk1
	83 Narrow Hit 2	Vox Hihat 1	LowDwn CHH	Lo-Bit CHH 2	Wood Block L	AnalogKick 6
DO6	84 Easy Gtr	Vox Hihat 2	Wild Stick	Dirty Snr 7	Tamborine 2	014
	85 MG Zap	Vox Cymbal	MC500 Beep 1	Lo-Bit CHH 2	Whistle	014
	86 Scratch 1	Vox Hihat 3	MC500 Beep 2	Dirty Snr 9	Conga Thumb	R&B Kit
	87 MG Zap 1	Heartbeat	Gospel Clap	Lo-Bit Snr 1	013	
	88 TR606 Snr 2	Scratch 2	TR606 Cym	Neck OHH	013	
	89 Synth Saw	Scratch 5	China Cymbal	Lo-Bit Snr 2	Machine&Hip	
	90 Digi Breath	Scratch 1	Rock Crash 2	012		
	91 Polishing Nz	Scratch 4	CR78 OHH	012		
	92 TablaBayam 7	Scratch 6	Concert Cym	HipHop&Latin		
	93 TablaBayam 6	Mobile Phone	011			
	94 Cajon 1	Wah Gtr Riff	011	Syn Low Atk1	TR909 Kick 2	Chemical Snr
	95 Filtered Hit	Wah Gtr Riff	HipHop Kit 2	Rk CmpKick	AnalogKick 6	TR909 Kick 4
DO7	96 Door Creak	010		Grit Snr 1	TR808 Snr 1	70's Kick
	97 Vint.Phone	010	HipHop Kick1	HipHop Kick2	70's Kick	TR808 PHH
	98 AnalogKick	HipHop Kit 1	HipHop Kick2	Jz Brsh Swsh	SH32 Kick	SH32 Kick
	99 009		Grit Snr 4	Pin Kick	Low Kick 2	Low Kick 2
	100 009	PlasticKick2	FB Kick	Lo-Bit CHH 1	TR808 Rim	TR808 Rim
	101 Limiter Kit	Low Kick 2	Boys Snr 2	Back Kick	Lite Snare	Lite Snare
	102 Skool Kick	Snr Roll Lp	Lo-Kick 2	Back Kick	Short Clap	Short Clap
	HipHop Kick1	AnalogKick 3	Lo-Bit PHH	R&B Rim 4	CR78 Snare	CR78 Snare
	Dry Stick 1	GoodOld Snr5	Skool Kick	Pocket Snr	CR78 Tamb	CR78 Tamb
	Low Kick 3	Dist Kick	Low Kick 1	Old Clap	Lite CHH	Lite CHH
	Dry Stick 4	Bang CHH	Swag Rim	Grit Snr 1	CR78 Tamb	CR78 Tamb
		TR707 Kick	Back Snr	CR78 Guiro	Lite OHH	Lite OHH

Lista de Sets de Percusión

Preset:	VoxKickSwepH	TR606 Cym	CR78 Tamb	Bongo Lo Op	Bongo Lo	TR909 Clap 1
Usuario:	Rock Crash 1	White Noise	TR606 Cym	Reg.OHH ff	Bongo Hi	TR909 Snr 2
Nº de Nota:	Reg.H.Tom	SBF Cym Lp	JD Sm Metal	TR909 Kick 3	Conga Hi Mt	TR909 D.TomL
28	Splash Cym	CR78 Tamb	Lo-Bit OHH 1	Click Kick	Conga Hi	TR909 CHH 1
29	Rock Rd Edge	SBF Bell Lp	Syn Swt Atk3	Swag Rim	Conga Lo	TR909 D.TomL
30	Concert Cym	JD Sm Metal	AnalogKick 6	Cross Snr	Conga Efx	TR808 CHH 2
31	Cheap Clap	TR606 Cym	Back Kick	Snap	Vox Hihat 2	TR909 D.TomM
32	Snap	Syn Swt Atk3	R8 Comp Rim	R&B Snare 1	Vox Hihat 3	TR909 OHH 1
33	Low Down Snr	TR909 Kick 4	Pocket Snr	Vox Snare 1	CR78 Beat	TR909 D.TomM
34	Wood Block	TR909 Kick 4	TR909 Clap 2	Reg.CHH 2	Cabasa Cut	TR909 D.TomH
35	Shaku Noise	TR808 Rim	Boys Snr 3	Vox Snare 2	Shaker 1	TR909 Crash
DO2	Syn Hrd Atk1	TR808 Snr 2	TR606 Tom L	Hip PHH	Street PHH	TR909 D.TomH
36	Digi Loop 2	TR808 Clap 2	Neck CHH	Triangle 1	Scratch 7	TR909 Ride
37	Maracas	TR808 Snr 4	TR606 Tom	Reg.OHH	Syn Low Atk2	TR909 Crash
38	Cabasa Up	TR808 Tom 4	Lo-Bit CHH 1	AnalogKick 5	MG Zap 7	TR909 Ride
39	Cabasa Down	TR808 CHH 1	TR606 Tom L	TR808 Kick	Syn Swt Atk1	Tamborine 2
40	Cabasa Cut	TR808 Tom 3	Reg.OHH	Scratch 5	Syn Swt Atk4	MG Zap 2
41	Tamborine 1	TR808 CHH 2	TR606 Tom M	Grit Snr 3	Conga Thumb	Cowbell Low
42	Tamborine 2	TR808 Tom 2	TR606 Tom H	Happy Clap	Triangle 1	MG Zap 6
43	Tamborine 1	TR808 OHH 1	TR909 Crash	Grit Snr 3	Triangle 2	Cowbell Hi
44	Triangle Mt	TR808 Tom 1	TR606 Tom H	Snap	Drive Hit	MG Zap 7
45	Triangle Op	Scratch 3	Lite OHH	CR78 CHH	Tao Hit	Conga Hi Mt
46	Xylo Seq.	Scratch 4	TR909 Crash	Snap	Filtered Hit	Conga Lo Mt
DO3	7th Hit	Scratch 5	Lite OHH	CR78 OHH	Euro Hit	Conga Lo Slp
48	Mild Hit	Scratch 6	CR78 Tamb	TablaBayam 3	Wind Chime	Conga Hi Op
49	Vinyl Noise	Short Clap	TR909 Crash	CR78 OHH	Timpani Roll	Conga Lo Op
50	Cajon 1	Hand Clap	JD Sm Metal	TablaBayam 3	Crotale	Timbale Hi
51	Cajon 2	R8 Clap	Lite OHH	Udu Pot Hi	R8 Click	Timbale Low
52	Cajon 3	Cabasa Cut	Syn Swt Atk1	TR606 Cym	Metro Bell	Agogo Bell H
53	Conga Hi Mt	R8 Shaker 2	TR808 OHH 2	Udu Pot Hi	MC500 Beep 1	Agogo Bell L
54	Conga Lo Mt	Tamborine 2	808 Maracas	Lo-Bit OHH 1	MC500 Beep 2	Cabasa Down
55	Conga Hi Slp	Shaker 1	TR808 Claves	Crash Cym 1	Atmosphere	Maracas
56	Conga Lo Slp	Bone Shake	Triangle Mt	TR707 Ride	Polishing Nz	Guiro Short
57	Conga Hi Op	Tibet Cymbal	Triangle Op	Maracas	Car Slip	Guiro Long
58	Conga Lo Op	Crotale	Narrow Hit 2	TR707 Ride	Group Snap	Claves
DO4	Conga Slp Op	Slight Bell	OrangeHit 1	Scratch 6	Laser	Wood Block L
60	Conga Efx	Wind Chime	MG Zap 4	TR606 Cym	ConcertBD Lp	Wood Block H
61	Conga Thumb	Triangle 1	Scratch 1	SBF Nz Lp	AnalogKick 3	Triangle Mt
62	Vox Cymbal	Mild CanWave	MG Zap 1	SBF Cym Lp	Old Kick	Triangle Op
63	Chiki!	JDStrikePole	TR606 Snr 2	Agogo Noise	Reg.Kick	Castanet
64	Castanet	JD Plunk	Synth Saw	TablaBayam 7	TR909 Snr 4	Whistle
65	CR78 Beat	Syn Swt Atk2	Digi Breath	TablaBayam 6	TR808 Snr 2	020
66	CR78 OHH	GtrStroke Nz	Polishing Nz	Cajon 1	Artful Snr	020
67	CR78 CHH	River	TablaBayam 7	Filtered Hit	Cross Snr	Nu Technica
68	CR78 OHH	Bubble	TablaBayam 6	Laugh	019	SH32 Kick
69	CR78 Tamb	Train Pass	Cajon 1	JD Triangle	019	JD EML 5th
70	JD Vox Noise	Dentist Nz	Filtered Hit	AnalogKick 6	House Kit	AnalogKick 6
DO5	CR78 Guiro	Org Leakage	Door Creak	018	TR909 Kick 3	Low Kick 2
72	Metro Click	Agogo Noise	Vint.Phone	018	SH32 Kick	PlasticKick3
73	Metro Bell	SBF Vox Lp	AnalogKick 6	Kit-Euro:POP	Urn Sn Roll	Low Kick 1
74	Wind Chime	SynVox Noise	017	TR707 Kick	TR909 Kick 2	TR707 Kick
75	Slight Bell	R8 Click	017	AnalogKick 1	TR909 Snr 6	PlasticKick3
76	Crash Cym 1	Syn Swt Atk1	4 Kit MIX	Dirty Snr 6	TR909 Kick 5	SH32 Kick
77	TR909 Crash	016	FB Kick	FB Kick	TR909 PHH 2	TR909 Snr 5
78	CR78 OHH	016	Pick Kick	Artful Snr	TR909 Kick 4	TR909 Snr 2
79	Lite OHH	Machine Kit1	Tiny Snare	PlasticKick2	TR909 Kick 4	Flange Snr
80	015	TR909 Kick 2	TR606DstKick	Shaky CHH	TR909 Rim	Disc Clap
81	015	TR909 Kick 4	TR808 Snr 7	Swallow Kick	TR909 Snr 4	Dance CHH
82	HiFi R&B Kit	Light Snr	Hippie Kick	TR909 Kick 6	TR909 Clap 2	TR606 DstCHH
DO6	MaxLow Kick2	Back Kick	TR606 PHH 2	R&B Rim 4	TR909 Snr 5	TR909 PHH 2
84	FB Kick	DR660 Snr	SH32 Kick	TR909 Snr 3	TR909 Tom L	TR606 PHH 2
85	Rough Kick1	Pick Kick	TR707 Kick	TR909 Clap 1	TR909 CHH 2	TR909 OHH 1
86	MaxLow Kick1	TR808 PHH	R&B Rim 4	TR909 Snr 4	TR909 Tom L	Lite OHH
87	Rough Kick3	AnalogKick 6	Dirty Snr 6	Sharp L.Tom2	TR909 PHH 2	Rock Rd Cup
88	Rk CmpKick	Pick Kick	TR808 Clap 2	TR909 CHH 1	TR909 Tom M	Syn Hrd Atk4
89	Swallow Kick	TR808 Rim	Keen Snr 1	Sharp L.Tom1	TR909 OHH 2	MG Zap 7
90	Low Kick 1	Jngl pkt Snr	TablaBayam 7	Urban CHH	TR909 Tom M	MG Zap 9
91	Boys Kick	Funk Clap	Lo-Bit CHH 3	Sharp M.Tom	TR909 Tom H	MG Zap 8
92	Hard Stick	Jngl pkt Snr	TablaBayam 7	TR909 OHH 2	TR909 Crash	MG Zap 10
93	GoodOld Snr3	MG Attack	TR606 PHH 1	Sharp M.Tom	TR909 Tom H	HipHop CHH 2
94	GoodOld Snr4	TR808 CHH 1	TR909 DstTom	Sharp H.Tom	TR909 Ride	Syn Swt Atk3
95	GoodOld Snr2	MG Attack	TR606 OHH	TR909 Crash	TR909 Crash	Street PHH
DO7	Lo-Bit Snr 1	TR808 PHH	Skool Kick	Sharp H.Tom	TR909 Ride	Syn Swt Atk6
96	Shaky CHH	MG Blip	Low Kick 1	TR909 Ride	CR78 Tamb	HipHop OHH
97	Slap Snr 3	TR808 OHH 1	R&B Rim 4	China Cymbal	MG Zap 4	TR909 OHH 2
98	Club CHH 2	MG Blip	TR909 Snr 3	TR707 Ride	JD Sm Metal	TR909 R.Crsh
99	Keen Snr 1	Beam HiQ	R8 Clap	Tamborine 3	MG Zap 5	TR909 Crash
100	Reg.OHH	TR606 Cym	Boys Snr 1	Crash Cym 1	Syn Swt Atk3	Rock Crash 1
101	Keen Snr 1	Beam HiQ	Bongo Hi Mt	Cowbell	AnalogKick 2	MG Zap 2
102	BmbCmp Snr	Lo-Bit OHH 1	Reg.OHH	Rock Crash 2	TR909 Kick 2	MG Zap 9
103	TR606 Cym	TR606 Cym	Bongo Hi Mt	Vibraslap	TR909 Rim	Smear Hit 2
	GoodOld Snr6	Lo-Bit OHH 1	TR606 PHH 1	TR606 Cym	TR909 Snr 1	Low Square

Lista de Sets de Percusión

	Preset:	SBF Bell Lp1	Thin Beef	Calc.Saw	Dance Kick	Snr Roll Lp
	Usuario: Piano Atk Nz	TR909 OHH 2	7th Hit	Crotale	HipHop Kick1	Soft Jz Roll
	Nº de Nota: JD Wood Crak	SBF Bell Lp2	Alpha Rave	Laser	HipHop Kick2	BrushRoll Lp
28	DR202 Beep	SBF Bell Lp3	DistTB Sqr	MG Zap 11	Pin Kick	GoodOld Snr1
29	JD Wood Crak	TR909 Crash	Finger Snap	Laser	Low Kick 2	GoodOld Snr2
30	Saw Sync B	SBF Bell Lp4	Conga Slp Op	MG Zap 4	Low Kick 3	GoodOld Snr3
31	DR202 Beep	TR909 Ride	Conga Lo Op	Crotale	AnalogKick 1	GoodOld Snr4
32	OrangeHit 1	TR909 Crash	Conga Hi Op	MG Zap 6	PlasticKick2	GoodOld Snr5
33	E.Gtr Harm	TR909 Ride	Triangle Mt	Syn Low Atk2	PlasticKick3	GoodOld Snr6
34	Filtered Hit	CR78 Tamb	Triangle Op	808 Maracas	TR909 Kick 1	GoodOld Snr7
35	Euro Hit	MG Zap 2	Cabasa Cut	TR808 Claves	TR909 Kick 2	Dirty Snr 1
DO2	Jazz Tom L	JD Sm Metal	R8 Shaker 1	Triangle Mt	AnalogKick 2	Dirty Snr 2
36	TR909 D.TomL	MG Zap 6	AnalogKick 1	Triangle Op	TR909 Kick 3	Dirty Snr 3
37	Jazz Tom M	Syn Swt Atk1	PlasticKick2	Udo	AnalogKick 3	Dirty Snr 4
38	TR909 D.TomM	MG Zap 7	PlasticKick3	Conga Thumb	AnalogKick 4	Dirty Snr 5
39	Jazz Tom H	808 Maracas	TR909 Kick 1	Easy Gtr A	AnalogKick 5	Dirty Snr 6
40	TR909 D.TomH	TR808 Claves	AnalogKick 4	Digi Loop 1	AnalogKick 6	Dirty Snr 7
41	AnalogKick 3	Triangle Mt	AnalogKick 6	MG Zap 4	TR606DstKick	Dirty Snr 8
42	AnalogKick 5	Triangle Op	TR909 Snr 2	Urbn Sn Roll	TR808 Kick	Dirty Snr 9
43	Happy Clap	Euro Hit	TR909 Snr 4	Calc.Saw	TR909 Kick 4	Dirty Snr 10
44	TR808 Snr 7	Scratch 4	TR909 Snr 5	White Noise	TR909 Kick 5	----
45	TR808 Snr 3	Easy Gtr	TR909 Snr 6	Polishing Nz	SH32 Kick	----
46	TR909 Snr 6	Crotale	TR808 Snr 1	TablaBayam 7	TR707 Kick	----
DO3	TR909 CHH 2	MG Zap 4	TR808 Snr 2	Scream	TR909 Kick 6	026
48	TR606 DstCHH	Urbn Sn Roll	TR808 CHH 1	Cajon 1	Roll Kick	026
49	Dance CHH	Calc.Saw	TR808 OHH 1	Filtered Hit	----	Snr Menu 2
50	TR606 PHH 2	White Noise	TR909 CHH 2	Laugh	025	----
51	TR909 OHH 2	Polishing Nz	TR909 OHH 2	ConcertBD Lp	025	----
52	TR606 OHH	TablaBayam 7	Lite CHH	Timpani Lp	Snr Menu 1	----
53	CR78 OHH	TablaBayam 6	Lite OHH	024	Reg.Snr1 p	----
54	106SubOsc HD	Cajon 1	TR606 Cym	024	Reg.Snr1 mf	----
55	TR909 Snr 6	Filtered Hit	China Cymbal	Kick Menu	Reg.Snr1 f	----
56	MG Blip	Laugh	023	----	Reg.Snr1 ff	----
57	JD EML 5th	Office Phone	023	----	Reg.Snr1	Grit Snr 1
58	TR707 Clap	AnalogKick 6	Noise Kit	----	Reg.Snr2 p	Grit Snr 2
DO4	Dist Clap	022	TR909 Kick 2	----	Reg.Snr2 f	Grit Snr 3
60	MG Zap 5	022	TR909 Kick 4	----	Reg.Snr2 ff	Grit Snr 4
61	MG Zap 7	ArtificialKit	Urbn Sn Roll	----	Reg.Snr2	LoBit SnrFlm
62	021	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	----	Reg.Snr Flm	Lo-Bit Snr 1
63	021	AnalogKick 2	SBF Nz Lp	Reg.Kick p	Amb.Snr1 p	Lo-Bit Snr 2
64	Machine Kit2	AnalogKick 5	TR808 Snr 1	Reg.Kick f	Amb.Snr1 f	Lo-Bit Snr 3
65	AnalogKick 5	TR909 Kick 3	Syn Swt Atk7	Reg.Kick ff	Amb.Snr1	BmbCmp Snr
66	AnalogKick 6	Boys Snr 3	SBF Vox Kick	Reg.Kick	Amb.Snr2 p	MrchCmp Snr
67	Analog Snr 1	FB Kick	SBF Vox Kick	Rock Kick p	Amb.Snr2 f	Frenzy Snr 1
68	AnalogKick 1	TR606 Cym	Laser	Rock Kick mf	Piccolo Snr	Frenzy Snr 2
69	TR808 Snr 4	AnalogKick 3	SBF Nz Lp	Rock Kick	Maple Snr	Slap Snr 1
70	FB Kick	TVF Trigger	Train Pass	Jazz Kick p	Natural Snr1	Keen Snr 1
DO5	TR808 PHH	TR909 Rim	SBF Nz Lp	Jazz Kick mf	Natural Snr2	Reggae Snr
72	AnalogKick 6	TR909 Snr 1	Syn Swt AtkL	Jazz Kick f	Dry Snr p	DR660 Snr
73	AnalogKick 6	Claptail	Syn Swt Atk7	Jazz Kick	Dry Snr f	Pop Snr p
74	Swag Rim	TR909 Snr 3	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1	Ballad Snr	Pop Snr f
75	TR909 Snr 1	TR909 Tom L2	Syn Mtl Atk2	Tight Kick 1	Light Snr p	Pop Snr Rim
76	TR707 Clap	TR909 CHH 1	Syn Swt AtkM	Tight Kick 2	Light Snr f	Pop Snr
77	Frenzy Snr 1	TR909 Tom L1	SBF Nz Lp	Old Kick	Light Snr ff	Med Snare
78	Deep Tom L	TR909 PHH 1	Syn Swt AtkM	Jz Dry Kick	Light SnrRim	Jngl pkt Snr
79	TR606 CHH 1	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkH	Bright Kick	Rock Snr p	Pocket Snr
80	Deep Tom L	TR909 OHH 2	Digi Loop 1	Dry Kick 2	Rock Snr mf	Flange Snr
81	TR606 PHH 1	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3	Rock Snr f	Slap Snr 2
82	Deep Tom M	TR909 Tom H2	Calc.Saw	Power Kick	Rock Snr	Analog Snr 1
DO6	TR909 OHH 2	TR909 Crash	Crotale	R&B Kick	Rock Rim p	Analog Snr 2
84	Deep Tom M	TR909 Tom H1	Laser	Rk CmpKick	Rock Rim mf	Analog Snr 3
85	Deep Tom H	TR909 Ride	MG Zap 11	MaxLow Kick1	Rock Rim f	Jam Snr
86	Lite OHH	White Noise	Laser	MaxLow Kick2	Rock Rim	Back Snr
87	Deep Tom H	CR78 Beat	MG Zap 4	MaxLow Kick3	Reg.SnrGst	Keen Snr 2
88	TR808 OHH 1	Tamborine 3	Digi Loop 1	Dist Kick	Rock Snr Gst	Boys Snr 1
89	TR606 Cym	Atmosphere	MG Zap 6	FB Kick	Sft Snr Gst	Slap Snr 3
90	TR909 Ride	Cowbell Mute	Syn Low AtkL	Jazz Snr p	Jazz Snr p	Neck Snr
91	CR78 Tamb	Digi Loop 2	Syn Low AtkH	Rough Kick1	Jazz Snr mf	Artful Snr
92	TR606 Cym	Cowbell	MG Attack	Rough Kick2	Jazz Snr f	Pin Snr
93	JD Sm Metal	Reverse Cym	Syn Hrd Atk4	Rough Kick3	Jazz Snr ff	Chemical Snr
94	TR909 Ride	AnalogKick 5	Train Pass	Pick Kick	Jazz Snr	Sizzle Snr
DO7	Syn Swt Atk3	Metal Vox W1	Syn Mtl Atk1	Back Kick	Jazz Rim p	Tiny Snare
96	AnalogKick 1	Metal Vox W2	Syn Swt AtkL	Vinyl Kick	Jazz Rim mf	R&B Snare 1
97	AnalogKick 4	Metal Vox W3	Syn Swt Atk7	Low Kick 1	Jazz Rim f	R&B Snare 2
98	Urbn Sn Roll	White Noise1	Syn Swt AtkL	Boys Kick	Jazz Rim ff	Cross Snr
99	Analog Snr 2	White Noise2	Syn Mtl Atk2	Hippie Kick	Jazz Rim	Grave Snr
100	Dist Clap	TR606 Cym	Syn Swt AtkM	Frenzy Kick	Jz Brsh Slap	Boys Snr 2
101	Analog Snr 3	MG Blip	SBF Nz Lp	PlasticKick1	Jz Brsh Swsh	Boys Snr 3
102	R8 Shaker 1	MG Blip Rev.	Syn Swt AtkM	Swallow Kick	Swish&Turn p	Low Down Snr
103	TR909 CHH 2	Polishing Nz	Syn Swt AtkH	Neck Kick	Swish&Turn f	TR909 Snr 1
	R8 Shaker 1	Ice Crash	Digi Loop 1	70's Kick	Swish&Turn	TR909 Snr 2
	TR909 PHH 2	Metal Vox L2	Syn Swt AtkH	Skool Kick	Snr Roll	TR909 Snr 3

Lista de Sets de Percusión

Nº de Nota	Preset:	TR909 Snr 4	Rock OHH	TR909 DstTom	Tao Hit	Heartbeat	Wind Chime
	Usuario:	TR909 Snr 5	Reg.OHH mf	TR808 Tom	Smear Hit 1	Footsteps	Crotale
		TR909 Snr 6	Reg.OHH f	TR606 Tom	Philly Hit	Machine Gun	Agogo Bell H
28		TR808 Snr 1	Reg.OHH ff	Deep Tom	Smear Hit 2	Laser	Agogo Bell L
29		TR808 Snr 2	Reg.OHH	----	LoFi Min Hit	Thunder Lp	----
30		TR808 Snr 3	Lo-Bit OHH 2	----	Orch. Hit	Metro Bell	032
31		TR808 Snr 4	Lo-Bit OHH 3	----	Punch Hit	Metro Click	028
32		Lite Snare	Neck OHH	----	O'Skool Hit	----	ScrH&Voi&Wld
33		TR808 Snr 5	Bang OHH	----	----	031	----
34		TR808 Snr 6	HipHop OHH	----	----	027	----
35		TR808 Snr 7	TR909 OHH 1	----	----	Percussion	----
36	DO2	TR606 Snr 1	TR909 OHH 2	----	030	----	----
37		TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	----	FX/SFX Menu	----	----
38		CR78 Snare	TR808 OHH 2	----	----	----	----
39		Urbn Sn Roll	TR606 OHH	029	----	----	----
40		Jngl SnrRoll	Lite OHH	----	----	----	----
41		----	CR78 OHH	Clp&Cym&Hit	----	----	Scratch 1
42		----	028	----	----	----	Scratch 2
43		----	----	----	----	----	Scratch 3
44		----	Rim&Tom Menu	----	----	Finger Snap	Scratch 4
45		027	----	----	----	Club FinSnap	Scratch 5
46		----	----	----	----	Single Snap	Scratch 6
47		HiHat Menu	----	----	MG Zap 1	Snap	Scratch 7
48	DO3	----	----	----	MG Zap 2	Group Snap	Scratch 8
49		----	----	Hand Clap	MG Zap 3	Cowbell	Scratch 9
50		----	----	Club Clap	MG Zap 4	Cowbell Mute	Scratch 10
51		Reg.CHH 1 p	Reg.Stick	Short Clap	MG Zap 5	Wood Block	Vox Kick 1
52		Reg.CHH 1 mf	Soft Stick	Real Clap	MG Zap 6	Claves	Vox Kick 2
53		Reg.CHH 1 f	Hard Stick	Bright Clap	MG Zap 7	TR808 Claves	VoxKickSweep
54		Reg.CHH 1 ff	Wild Stick	R8 Clap	MG Zap 8	CR78 Beat	Vox Snare 1
55		Reg.CHH 1	Rock Stick	Gospel Clap	MG Zap 9	Castanet	Vox Snare 2
56		Reg.CHH 2 mf	Lo-Bit Stk 1	Amb Clap	MG Zap 10	Whistle	Vox Hihat 1
57		Reg.CHH 2 f	Lo-Bit Stk 2	Hip Clap	MG Zap 11	Bongo Hi Mt	Vox Hihat 2
58		Reg.CHH 2 ff	Lo-Bit Stk 3	Group Clap	MG Blip	Bongo Hi Slp	Vox Hihat 3
59		Reg.CHH 2	Lo-Bit Stk 4	Funk Clap	MG Attack	Bongo Lo Slp	Vox Cymbal
60	DO4	Rock CHH1 mf	Dry Stick 1	Claptail	Syn Low Atk1	Bongo Hi Op	Pa!
61		Rock CHH1 f	Dry Stick 2	Planet Clap	Syn Low Atk2	Bongo Lo Op	Chiki!
62		Rock CHH1	Dry Stick 3	Royal Clap	Syn Hrd Atk1	Conga Hi Mt	Aah Formant
63		Rock CHH2 mf	Click Snr p	Happy Clap	Syn Hrd Atk2	Conga Lo Mt	Eeh Formant
64		Rock CHH2 f	Click Snr f	TR808 Clap 1	Syn Hrd Atk3	Conga Hi Slp	Iih Formant
65		Rock CHH2	Click Snr ff	Disc Clap	Syn Hrd Atk4	Conga Lo Slp	Ooh Formant
66		Rock PHH	Dry Stick 4	Dist Clap	Syn Mtl Atk1	Conga Hi Op	Uuh Formant
67		Lo-Bit CHH 1	Dry Stick 5	Old Clap	Syn Mtl Atk2	Conga Lo Op	Metal Vox W1
68		Lo-Bit CHH 2	R8 Comp Rim	TR909 Clap 1	Syn Swt Atk1	Conga Slp Op	Metal Vox W2
69		Lo-Bit CHH 3	R&B Rim 1	TR909 Clap 2	Syn Swt Atk2	Conga Efx	Metal Vox W3
70		Lo-Bit CHH 4	R&B Rim 2	TR808 Clap 2	Syn Swt Atk3	Conga Thumb	JD Gamelan
71		Lo-Bit CHH 5	R&B Rim 3	TR707 Clap	Syn Swt Atk4	Timbale 1	JD Gamelan
72	DO5	Modern CHH	Neck Rim	Cheap Clap	Syn Swt Atk5	Timbale 2	JD Gamelan
73		HipHop CHH 1	Swag Rim	Crash Cym1 p	Syn Swt Atk6	Cabasa Up	JD Gamelan
74		Urban CHH	Step Rim	Crash Cym1 f	Syn Swt Atk7	Cabasa Down	JD Gamelan
75		Bang CHH	R&B Rim 4	Crash Cym 2	R8 Click	Cabasa Cut	JD Gamelan
76		LowDwn CHH	Street Rim	Crash Cym 1	MC500 Beep 1	Maracas	JD Gamelan
77		Disc CHH	Regular Rim	Rock Crash 1	MC500 Beep 2	808 Maracas	JD Gamelan
78		Club CHH 1	TR909 Rim	Rock Crash 2	DR202 Beep	R8 Shaker 1	JD Gamelan
79		HipHop CHH 2	TR808 Rim	Splash Cym	JD Switch	R8 Shaker 2	JD Gamelan
80		TR909 CHH 1	Reg.F.Tom p	Jazz Crash	Cutting Nz	Shaker 1	JD Gamelan
81		TR909 CHH 2	Reg.F.Tom f	TR909 Crash	Vinyl Noise	Shaker 2	JD Gamelan
82		Shaky CHH	Reg.F.Tom	TR606 Cym	Applause	Bone Shake	TablaBayam 1
83		Club CHH 2	Reg.L.Tom p	Ride Cymbal	River	CR78 Guiro	TablaBayam 2
84	DO6	TR808 CHH 1	Reg.L.Tom f	Ride Bell	Thunder	Guio 1	TablaBayam 3
85		TR808 CHH 2	Reg.L.Tom	Rock Rd Cup	Monsoon	Guio 2	TablaBayam 4
86		TR606 CHH 1	Reg.M.Tom p	Rock Rd Edge	Stream	Guio Long	TablaBayam 5
87		TR606 CHH 2	Reg.M.Tom f	Jazz Ride p	Bubble	TR727Quijada	TablaBayam 6
88		TR606 DstCHH	Reg.H.Tom p	Jazz Ride mf	Tamborine 1	Vibraslap	TablaBayam 7
89		Lite CHH	Reg.H.Tom f	TR909 Ride	Bird Song	Tamborine 2	Cajon 1
90		CR78 CHH	Reg.H.Tom	TR707 Ride	Dog Bark	Tamborine 3	Cajon 2
91		DR55 CHH	Reg.L.TomFlm	China Cymbal	Gallop	CR78 Tamb	Cajon 3
92		Neck CHH	Reg.M.TomFlm	Concert Cym	Vint.Phone	Timpani p	Udo
93		Dance CHH	Reg.H.TomFlm	ClassicHseHt	Office Phone	Timpani f	Udu Pot Hi
94		Reg.PHH mf	Jazz Lo Tom	OrangeHit 1	Mobile Phone	Timpani Roll	Udu Pot Slp
95		Reg.PHH f	Jazz Mid Tom	OrangeHit 2	Door Creak	Timpani Lp	Op Pandeiro
96	DO7	Reg.PHH	Jazz Hi Tom	OrangeHit 3	Door Slam	ConcertBD p	Mt Pandeiro
97		Street PHH	Drive Hit	7th Hit	Car Engine	ConcertBD f	Cuica
98		Swallow PHH	Filtered Hit	Brassy Hit	Car Slp	ConcertBD ff	JD Anklungs
99		Hip PHH	Mild Hit	Drive Hit	Car Pass	ConcertBD p	----
100		TR909 PHH 1	Narrow Hit 1	Filtered Hit	Crash Seq.	ConcertBD	----
101		TR909 PHH 2	Narrow Hit 2	Mild Hit	Gun Shot	ConcertBD	----
102		TR808 PHH	Euro Hit	Sharp Lo Tom	Siren	Triangle1 Mt	----
103		TR606 PHH 1	Dist Hit	Sharp Hi Tom	Train Pass	Triangle1 Op	----
		TR606 PHH 2	Thin Beef	Dry Lo Tom	Airplane	Triangle2 Mt	----
		Lo-Bit PHH		Dry Hi Tom	Laugh	Triangle2 Op	----
		Lo-Bit OHH 1		TR909 Tom	Scream	Tibet Cymbal	----
					Punch	Slight Bell	----

Lista de Sets de Percusión

Preset:	-----	JG Brk ATabl	Reg.H.Tom	035	DistGtr Nz 1	Punch
Usuario:	-----	JG Brk BTabl	Jazz Ride	031	Reg.M.Tom	DistGtr Nz 1
Nº de Nota:	033	JG Brk CTabl	TR909 Kick 3	Arpeggiate!?	Jazz Lo Tom	DistGtr Nz 3
28	029	JG Brk DTabl	Disc CHH	MaxLow Kick3	Reg.L.TomFlm	GtrStroke Nz
	JG Break Kit	JG Brk SDrum	CR78 Tamb	Rk CmpKick	TR909 Clap 2	E.Bass Nz 2
29	30	JG Brk AUdu	Bang CHH	Gospel Clap	Cabasa Down	ClassicHseHt
31	32	JG Brk AUdu	ConcertBD Lp	Boys Kick	SprgDrm Hit	7th Hit
33	34	JG Brk AUdu	TR909 OHH 2	Snr Roll	Digital Vox	OrangeHit 3
		JG Brk ACong	Cowbell	HipHop Kick2	JD Nasty	OrangeHit 1
35		JG Brk ACong	TR606 Cym	Reg.PHH	Vib Wave	Brassy Hit
		JG Brk ACong	TR909 Crash	Reg.Kick	Kalimba	Filtered Hit
DO2	37	JG Brk ACong	Jazz Ride	Frenzy Kick	JD Tabla	Mild Hit
		JG Brk AHitL	Filtered Hit	Vinyl Kick	JD Log Drum	Narrow Hit 1
38	39	JG Brk AHitL	P5 Sqr HD	Boys Kick	Bell Organ	Euro Hit
40		JG Brk BHitL	Custm Sqr HD	Reg.Kick	Gtr Cut 1	Dist Hit
		JG Brk BHitL	TR808 Snr 3	Reg.Kick	Eeh Formant	Thin Beef
41	42	JG Brk CHitL	Alpha Rave	Low Kick 2	Xylo Seq.	Tao Hit
		JG Brk CHitU	Jazz Crash	TR909 Kick 3	Gun Shot	Smear Hit 1
43	44	JG Brk DHit	Funk Clap	Conga Hi Mt	TablaBayam 3	Smear Hit 2
		JG Brk ESnar	TR909 CHH 2	Jz Slap Bass	TablaBayam 4	LoFi Min Hit
45	46	JG Brk FSnar	TR909 OHH 2	Gtr Cut 3	TablaBayam 5	Orch. Hit
		JG Brk GSnar	Mute Tp	Scratch 1	TablaBayam 6	Punch Hit
47		JG Brk ISnar	Ride Cymbal	Scratch 7	TablaBayam 6	O'Skool Hit
DO3	49	JG Brk ISnar	MrchCmp Snr	Syn Swt Atk1	Wind Chime	Philly Hit
		JG Brk JSnar	Pick Kick	TablaBayam 1	Tibet Cymbal	Scratch 2
50	51	JG Brk KSnar	Lo-Bit Stk 1	Udo	Slight Bell	Scratch 3
		JG Brk HSnar	TR909 Snr 3	VoxKickSweep	036	Scratch 4
52			Claptail	Vox Hihat 1	032	Scratch 5
			Siren	Cowbell	De Facto Kit	Scratch 8
53	54		TR808 OHH 1	Bongo Hi Mt	SBF Nz Lp	Scratch 9
			Rk CmpKick	ClassicHseHt	Metal Vox L2	Scratch 10
55	56		TR606 CHH 2	Org Click 1	Org Leakage	MG Zap 1
			Syn Low Atk1	Digi Breath	Gallop	MG Zap 10
57	58		Low White Nz	SynVox.Noise	Org Click 1	MG Zap 2
			MG Zap 9	JP8 Pls 3 HD	Thunder	Syn Low Atk1
DO4	61		Happy Clap	Metal Vox W1	River	Syn Hrd Atk2
			TR808 Snr 7	Harmonica	MG Noise Fx	Syn Hrd Atk3
62	63		TR808 Snr 3	Shamisen	Heartbeat	Syn Hrd Atk4
			TR808 Snr 2	Flute	Car Slip	Syn Mtl Atk1
64			Club CHH 2	Dyno EP mp	Crash Seq.	Syn Mtl Atk2
			CR78 OHH	SlwPick70s	Car Pass	Syn Swt Atk1
65	66		LowDwn CHH	Cin Gtr Cut	Gun Shot	Syn Swt Atk2
			Lo-Bit OHH 1	Hard Clav	Train Pass	Syn Swt Atk4
67	68		TR909 OHH 2	TVF Trigger	Airplane	Syn Swt Atk5
			TR606 OHH	Applause	Laugh	Vox Kick 2
69	70		CR78 OHH	Euro Hit	Scream	VoxKickSweep
			106SubOsc HD	MG Zap 1	Car Engine	Vox Snare 2
DO5	73		TR909 Snr 6	Syn Swt Atk2	Door Slam	Vox-Cymbal
			AnalogKick 3	Syn Hrd Atk2	Footsteps	Pa!
72	75		MG Bass 2	GtrStroke Nz	Machine Gun	Chiki!
			TR808 Clap 1	JDStrikePole	Laser	MC500 Beep 2
74			Dist Clap	Vint.Phone	DistGtr Nz 2	MC500 Beep 1
76			Super Saw		Ac.Bass Nz 2	
77	78		MG Zap 7			
79	80					
81	82					
DO6	85	001 (PC: 1)	Real Tom 1	Side Stick	Conga Hi Opn	003 (PC: 17)
		GM2 STANDARD	Ride Cymbal	Standard SN1	Conga Lo Opn	GM2 POWER
83			ChinaCymbal	909 HandClap	High Timbale	High-Q
84	87		Ride Bell	Elec Snare 3	Low Timbale	Slap
			Tambourine	Room Tom 5	Agogo	ScratchPush
86			Splash Cym.	Close HiHat2	Agogo	ScratchPull
88			Cowbell	Room Tom 5	Cabasa	Sticks
			Crash Cym.2	Pedal HiHat2	Maracas	SquareClick
89	90		Vibraslap	Room Tom 2	ShrtWhistle	Mtrnm.Click
			Ride Cymbal	Open HiHat2	LongWhistle	Mtrnm. Bell
91	92		Bongo High	Room Tom 2	Short Guiro	Mix Kick
			Bongo Lo	Room Tom 2	Long Guiro	Power Kick1
93	94		Mute H.Conga	Crash Cym.1	Claves	Side Stick
			Conga Hi Opn	Room Tom 2	Woodblock	Dance Snare1
95			Conga Lo Opn	Ride Cymbal	Woodblock	909 HandClap
DO7	97		High Timbale	ChinaCymbal	Mute Cuica	Elec Snare 3
			Low Timbale	Ride Bell	Open Cuica	Rock Tom 4
98	99		Agogo	Tambourine	MuteTriangl	Close HiHat2
			Agogo	Splash Cym.	OpenTriangl	Rock Tom 4
100			Real Tom 6	Cowbell	Shaker	Pedal HiHat2
			Close HiHat2	Crash Cym.2	Jingle Bell	Rock Tom 4
101	102		Real Tom 4	Vibraslap	Bell Tree	Open HiHat2
			Open HiHat2	Ride Cymbal	Castanets	Rock Tom 4
103			Real Tom 4	Bongo High	Mute Surdo	Open HiHat2
			Real Tom 1	Bongo Lo	Open Surdo	Rock Tom 1
			Crash Cym.1	Mute H.Conga	-----	Crash Cym.1

Lista de Sets de Percusión

Note No.	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
	Rock Tom 1	Ride Bell	808cowbe	Ride Cymbal
	Ride Cymbal	Tambourine	Crash Cym.2	Bongo High
	ChinaCymbal	Splash Cym.	Vibraslap	Bongo Lo
	Ride Bell	Cowbell	Ride Cymbal	808 Conga
27	Tambourine	Crash Cym.2	Bongo High	808 Conga
28	Splash Cym.	Vibraslap	Bongo Lo	High Timbale
	Cowbell	Ride Cymbal	808 Conga	Low Timbale
29	Crash Cym.2	Bongo High	808 Conga	Agogo
30	Vibraslap	Bongo Lo	High Timbale	Agogo
31	Ride Cymbal	Mute H.Conga	Low Timbale	Cabasa
32	Bongo High	Conga Hi Opn	Agogo	Maracas
33	Bongo Lo	Conga Lo Opn	Agogo	ShrtWhistle
34	Mute H.Conga	High Timbale	Cabasa	LongWhistle
	Conga Hi Opn	Low Timbale	808marac	Short Guiro
C2	Conga Lo Opn	Agogo	ShrtWhistle	Long Guiro
36	High Timbale	Agogo	LongWhistle	Claves
37	Low Timbale	Cabasa	Short Guiro	Woodblock
38	Agogo	Maracas	Long Guiro	Woodblock
39	Agogo	ShrtWhistle	808clave	Mute Cuica
40	Cabasa	LongWhistle	Woodblock	Open Cuica
41	Maracas	Short Guiro	Woodblock	MuteTriangl
42	ShrtWhistle	Long Guiro	Mute Cuica	OpenTriangl
43	LongWhistle	Claves	Open Cuica	Shaker
44	Short Guiro	Woodblock	MuteTriangl	Jingle Bell
45	Long Guiro	Woodblock	OpenTriangl	Bell Tree
46	Claves	Mute Cuica	Shaker	Castanets
	Woodblock	Open Cuica	Mute Surdo	Open Surdo
C3	Woodblock	MuteTriangl	Open Surdo	-----
48	Woodblock	OpenTriangl	High-Q	PC: Número de
49	Mute Cuica	Shaker	006 (PC: 33)	Cambio de
50	Open Cuica	Castanets	GM2 JAZZ	Programa
51	MuteTriangl	Jingle Bell	-----	Selección de
52	Open Cuica	Bell Tree	High-Q	BancoMSB
53	MuteTriangl	Castanets	Slap	es120, LSB es0
54	OpenTriangl	Mute Surdo	ScratchPush	
55	Shaker	Open Surdo	ScratchPull	
56	Jingle Bell	-----	Sticks	
57	Bell Tree	005 (PC: 26)	SquareClick	
58	Castanets	GM2 ANALOG	Mtrnm.Click	
59	Mute Surdo	High-Q	Mtrnm. Bell	
	Open Surdo	Slap	Jazz Kick 2	
C4	-----	ScratchPush	Jazz Kick 1	
60	004 (PC: 25)	ScratchPull	Side Stick	
61	GM2 ELECTRIC	Sticks	Standard SN1	
62	-----	SquareClick	909 HandClap	
63	High-Q	Mtrnm.Click	Elec Snare 3	
64	Slap	Mtrnm. Bell	Real Tom 6	
65	ScratchPush	Mix Kick	Close HiHat2	
66	ScratchPull	TR-808 Kick	Real Tom 6	
67	Sticks	808 Rimshot	Pedal HiHat2	
68	SquareClick	808 Snare 1	Real Tom 4	
69	Mtrnm.Click	808 HandClap	Open HiHat2	
70	Mtrnm. Bell	Elec Snare 3	Real Tom 4	
	Mix Kick	808 Tom 2	Real Tom 1	
C5	Mix Kick	808 Tom 2	Crash Cym.1	
72	Elec Kick 1	808_chh	Real Tom 1	
73	Side Stick	808 Tom 2	Real Tom 1	
74	Elec. Snare	808 Tom 2	Crash Cym.2	
75	909 HandClap	TR-808 OHH	ChinaCymbal	
76	Elec Snare 2	808 Tom 2	Ride Bell	
77	Synth Drum 2	808 Tom 2	Tambourine	
78	Close HiHat2	808 Tom 2	Splash Cym.	
79	Synth Drum 2	808 Tom 2	Cowbell	
80	Synth Drum 2	808 Tom 2	Crash Cym.2	
81	Pedal HiHat2	808 Crash	Vibraslap	
82	Synth Drum 2	808 Tom 2		
83	Open HiHat2	808 Tom 2		
	Synth Drum 2	Ride Cymbal		
C6	Synth Drum 2	ChinaCymbal		
84	Synth Drum 2	Ride Bell		
85	Crash Cym.1	Tambourine		
86	Synth Drum 2	ChinaCymbal		
87	Synth Drum 2	Ride Bell		
88	Ride Cymbal	Tambourine		
	ReverseCymbal	Splash Cym.		

GM (Grupo GM2)

	007 (PC: 41)	GM2 ORCHSTRA	GM2 SFX
	GM2 BRUSH		
Note No.			
27	High-Q	Close HiHat2	----
28	Slap	Pedal HiHat2	----
29	ScratchPush	Open HiHat2	----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	----
31	Sticks	Sticks	----
32	SquareClick	SquareClick	----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	----
	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	----
C2	Side Stick	Side Stick	----
37	Brush Swirl	Concert Snr	----
38	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
C3	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Real Tom 1	Timpani	String Slap
50	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
51	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
52	Ride Bell	Tambourine	Screaming
53	Tambourine	Splash Cym.	Punch
54	Splash Cym.	Cowbell	Heart Beat
55	Cowbell	Con.Cymbal2	Footsteps
56	Crash Cym.2	Vibraslap	Footsteps
57	Vibraslap	Concert Cym.	Applause
58	Ride Cymbal	Bongo High	Creaking
	Bongo High	Bongo Lo	Door
C4	Bongo Lo	Mute H.Conga	Scratch
61	Mute H.Conga	Conga Hi Opn	Wind Chimes
62	Conga Hi Opn	Conga Lo Opn	Car-Engine
63	Conga Lo Opn	High Timbale	Car-Stop
64	High Timbale	Low Timbale	Car-Pass
65	Low Timbale	Agogo	Car-Crash
66	Agogo	Agogo	Siren
67	Agogo	Cabasa	Train
68	Cabasa	Maracas	Jetplane
69	Maracas	ShrtWhistle	Helicopter
70	ShrtWhistle	LongWhistle	Starship
71	LongWhistle	Short Guiro	Gun Shot
C5	Short Guiro	Long Guiro	Machine Gun
72	Long Guiro	Claves	Lasergun
73	Claves	Woodblock	Explosion
74	Woodblock	Woodblock	Dog
75	Woodblock	Mute Cuica	HorseGallop
76	Mute Cuica	Open Cuica	Bird
77	Open Cuica	MuteTriangl	Rain
78	MuteTriangl	OpenTriangl	Thunder
79	OpenTriangl	Shaker	Wind
80	Shaker	Jingle Bell	Seashore
81	Jingle Bell	Bell Tree	Stream
82	Bell Tree	Castanets	Bubble
C6	Castanets	Mute Surdo	----
84	Mute Surdo	Open Surdo	----
85	Open Surdo	Applause	----
86	----	009 (PC: 57)	----
87			
88			
	008 (PC: 49)		

PC: Número de Cambio de Programa Selección de BancoMSB es120, LSB es0

Lista de Formas de Onda

N°	Nombre de Onda	N°	Nombre de Onda	N°	Nombre de Onda	N°	Nombre de Onda	N°	Nombre de Onda	N°	Nombre de Onda
0001	Juno Saw HD	0081	DigiSpectrum	0161	Ac.Pno f C L	0241	3rd Perc Org	0321	Funk Gtr B	0401	ThumbMtBs fB
0002	TB303 Saw HD	0082	JD Vox Noise	0162	Ac.Pno f C R	0242	Lo-Fi Organ	0322	Funk Gtr C	0402	ThumbMtBs fC
0003	Custm Saw HD	0083	SynVox Noise	0163	JD Piano A	0243	Perc Organ 1	0323	Funk MtGtr A	0403	Fretlss Bs A
0004	Real MG Saw	0084	Shaku Noise	0164	JD Piano B	0244	Perc Organ 2	0324	Funk MtGtr B	0404	Fretlss Bs B
0005	MG Saw HD	0085	Digi Breath	0165	JD Piano C	0245	Rock Organ A	0325	Funk MtGtr C	0405	Fretlss Bs C
0006	700 Saw A	0086	Agogo Noise	0166	Piano Atk Nz	0246	Rock Organ B	0326	Easy Gtr A	0406	Fretlss SftA
0007	700 Saw B	0087	Polishing Nz	0167	MKS Piano A	0247	Rock Organ C	0327	Easy Gtr B	0407	Fretlss SftB
0008	700 Saw C	0088	Dentist Nz	0168	MKS Piano B	0248	RtryOrg1 A L	0328	Easy Gtr C	0408	Fretlss SftC
0009	OB2 Saw HD	0089	Vinyl Noise	0169	MKS Piano C	0249	RtryOrg1 A R	0329	Nasty Gtr	0409	Pick Bass 1A
0010	DigitalSawHD	0090	White Noise	0170	Stage EP p A	0250	RtryOrg1 B L	0330	Clean TC A	0410	Pick Bass 1B
0011	Calc.Saw	0091	Pink Noise	0171	Stage EP p B	0251	RtryOrg1 B R	0331	Clean TC B	0411	Pick Bass 1C
0012	Calc.Saw inv	0092	SBF Cym Lp	0172	Stage EP p C	0252	RtryOrg1 C L	0332	Clean TC C	0412	Pick Bass 2
0013	Synth Saw	0093	SBF Bell Lp	0173	Stage EP f A	0253	RtryOrg1 C R	0333	Overdrive A	0413	Slap Bass
0014	JD Syn Saw	0094	SBF Nz Lp	0174	Stage EP f B	0254	RtryOrg2 A L	0334	Overdrive C	0414	Slap +Pull 1
0015	JD Fat Saw	0095	MG Bass 1 A	0175	Stage EP f C	0255	RtryOrg2 A R	0335	Distortion A	0415	Slap +Pull 2
0016	JP-8 Saw	0096	MG Bass 1 B	0176	Tine EP p A	0256	RtryOrg2 B L	0336	Distortion B	0416	Slap +Pull 3
0017	P5 Saw HD	0097	MG Bass 1 C	0177	Tine EP p B	0257	RtryOrg2 B R	0337	Distortion C	0417	Jz Slap Bass
0018	D-50 Saw	0098	DistTB Sqr	0178	Tine EP p C	0258	RtryOrg2 C L	0338	Dist Mute A	0418	Jz Slp+Pull1
0019	Air Wave	0099	DistTBSqr Lp	0179	Tine EP mf A	0259	RtryOrg2 C R	0339	Dist Mute B	0419	Jz Slp+Pull2
0020	Unison Saw A	0100	Solid Bass	0180	Tine EP mf B	0260	LoFi RtryOrg	0340	Dist Mute C	0420	Jz Slp+Pull3
0021	Unison Saw B	0101	MG Big Bass	0181	Tine EP mf C	0261	Vint.Org 1	0341	Dist Chord A	0421	Atk Flute A
0022	Unison Saw C	0102	Jungle Bass	0182	Tine EP ff A	0262	Vint.Org 2	0342	Dist Chord B	0422	Atk Flute B
0023	Super Saw A	0103	Garage Bass	0183	Tine EP ff B	0263	Vint.Org 3	0343	Dist Chord C	0423	Atk Flute C
0024	Super Saw B	0104	106 Bs56	0184	Tine EP ff C	0264	Vint.Org 4	0344	Dst Gtr Riff	0424	Flute A
0025	Super Saw C	0105	SH-101 Bs A	0185	Dyno EP mp A	0265	R_ORGAN A	0345	Gtr Trill	0425	Flute B
0026	Trance Saw A	0106	SH-101 Bs B	0186	Dyno EP mp B	0266	Lite Dst Org	0346	Cln Gtr Cut	0426	Flute C
0027	Trance Saw B	0107	SH-101 Bs C	0187	Dyno EP mp C	0267	Positive '8	0347	Gtr Cut 1	0427	Piccolo A
0028	Trance Saw C	0108	TB Natural	0188	Dyno EP mf A	0268	Pipe Organ	0348	Gtr Cut 2	0428	Piccolo B
0029	Alpha Rave	0109	Poly Bass	0189	Dyno EP mf B	0269	Cathedrl Org	0349	Gtr Cut 3	0429	Piccolo C
0030	Saw Sync A	0110	Organ Bass	0190	Dyno EP mf C	0270	Nylon Gtr1 A	0350	Gtr Cut 4	0430	Pan Flute
0031	Saw Sync B	0111	Voco Bass	0191	Dyno EP ff A	0271	Nylon Gtr1 B	0351	Wah Gtr Riff	0431	JD Rad Hose
0032	Saw Sync C	0112	MG Bass 2 A	0192	Dyno EP ff B	0272	Nylon Gtr1 C	0352	E.Gtr Harm	0432	Shakuhachi
0033	TB Dst Saw A	0113	MG Bass 2 B	0193	Dyno EP ff C	0273	Nylon Gtr2 A	0353	JD ScrapeGut	0433	JD Fl Push
0034	TB Dst Saw B	0114	MG Bass 2 C	0194	Wurly mp A	0274	Nylon Gtr2 B	0354	Harp A	0434	Clarinet A
0035	TB Dst Saw C	0115	MG Bass 3	0195	Wurly mp B	0275	Nylon Gtr2 C	0355	Harp B	0435	Clarinet B
0036	Juno Sqr HD	0116	MG Bass 4	0196	Wurly mp C	0276	Bright Gtr A	0356	Harp C	0436	Clarinet C
0037	MG Sqr HD	0117	MC Bass A	0197	Wurly mf A	0277	Bright Gtr B	0357	Banjo A	0437	Oboe Mezzo A
0038	P5 Sqr HD	0118	MC Bass B	0198	Wurly mf B	0278	Bright Gtr C	0358	Banjo B	0438	Oboe Mezzo B
0039	OB2 Sqr HD	0119	MC Bass C	0199	Wurly mf C	0279	Ac.Gtr mp A	0359	Banjo C	0439	Oboe Mezzo C
0040	Custm Sqr HD	0120	SH-101 Bs 4A	0200	Wurly ff A	0280	Ac.Gtr mp B	0360	Sitar A	0440	Oboe Forte A
0041	106SubOsc HD	0121	SH-101 Bs 4B	0201	Wurly ff B	0281	Ac.Gtr mp C	0361	Sitar B	0441	Oboe Forte B
0042	TB303 Sqr HD	0122	SH-101 Bs 4C	0202	Wurly ff C	0282	Ac.Gtr mf A	0362	Sitar C	0442	Oboe Forte C
0043	Fat Square	0123	Atk Syn Bass	0203	Lo-Fi Wurly	0283	Ac.Gtr mf B	0363	Sitar Dm A	0443	E.Horn A
0044	JP-8 Square	0124	Warm Pad A	0204	Soft SA EP A	0284	Ac.Gtr mf C	0364	Sitar Dm B	0444	E.Horn B
0045	TB DstSqr 1A	0125	Warm Pad B	0205	Soft SA EP B	0285	Ac.Gtr ff A	0365	Sitar Dm C	0445	E.Horn C
0046	TB DstSqr 1B	0126	Warm Pad C	0206	Soft SA EP C	0286	Ac.Gtr ff B	0366	E.Sitar A	0446	Bassoon A
0047	TB DstSqr 1C	0127	OB2 Pad 1 A	0207	Hard SA EP A	0287	Ac.Gtr ff C	0367	E.Sitar B	0447	Bassoon B
0048	Dist SquareA	0128	OB2 Pad 1 B	0208	Hard SA EP B	0288	Ac.Gtr Sld A	0368	E.Sitar C	0448	Bassoon C
0049	Dist SquareB	0129	OB2 Pad 1 C	0209	Hard SA EP C	0289	Ac.Gtr Sld B	0369	Santur A	0449	Recorder A
0050	Dist SquareC	0130	OB2 Pad 2 A	0210	SA EP Ens A	0290	Ac.Gtr Sld C	0370	Santur B	0450	Recorder B
0051	Juno Pls HD	0131	OB2 Pad 2 B	0211	SA EP Ens B	0291	Ac.Gtr Hrm A	0371	Santur C	0451	Recorder C
0052	JP8 Pls 05HD	0132	OB2 Pad 2 C	0212	SA EP Ens C	0292	Ac.Gtr Hrm B	0372	Dulcimer A	0452	SopranoSax A
0053	JP8 Pls 15HD	0133	D-50 HeavenA	0213	SA E.Piano A	0293	Ac.Gtr Hrm C	0373	Dulcimer B	0453	SopranoSax B
0054	JP8 Pls 25HD	0134	D-50 HeavenB	0214	SA E.Piano B	0294	Jazz Gtr A	0374	Dulcimer C	0454	SopranoSax C
0055	JP8 Pls 30HD	0135	D-50 HeavenC	0215	SA E.Piano C	0295	Jazz Gtr B	0375	Shamisen A	0455	Alto Sax Vib
0056	JP8 Pls 40HD	0136	Syn Vox 1 A	0216	80's E.Pno 1	0296	Jazz Gtr C	0376	Shamisen B	0456	Soft Alto A
0057	JP8 Pls 45HD	0137	Syn Vox 1 B	0217	80's E.Pno 2	0297	Clean Gtr A	0377	Shamisen C	0457	Soft Alto B
0058	Syn Pulse 1	0138	Syn Vox 1 C	0218	Hard E.Pno	0298	Clean Gtr B	0378	Koto A	0458	Soft Alto C
0059	Syn Pulse 2	0139	Syn Vox 2 A	0219	Celesta	0299	Clean Gtr C	0379	Koto B	0459	Wide Sax A
0060	MG Tri HD	0140	Syn Vox 2 B	0220	Music Box	0300	Clr Mt Gtr A	0380	Koto C	0460	Wide Sax B
0061	700 Triangle	0141	Syn Vox 2 C	0221	Reg.Clav A	0301	Clr Mt Gtr B	0381	Ac.Bass A	0461	Wide Sax C
0062	Syn Triangle	0142	SBF Vox A	0222	Reg.Clav B	0302	Clr Mt Gtr C	0382	Ac.Bass B	0462	BreathySax A
0063	JD Triangle	0143	SBF Vox B	0223	Reg.Clav C	0303	E.Gtr Ld 1	0383	Ac.Bass C	0463	BreathySax B
0064	ARP Sine HD	0144	SBF Vox C	0224	Retro Clav A	0304	E.Gtr Ld 2	0384	FngrCmp Bs A	0464	BreathySax C
0065	Sine	0145	SBF Vox Lp	0225	Retro Clav B	0305	Brt Strat A	0385	FngrCmp Bs B	0465	Tenor Sax A
0066	CalcSIN2	0146	Aah Formant	0226	Retro Clav C	0306	Brt Strat B	0386	FngrCmp Bs C	0466	Tenor Sax B
0067	KG800 Lead	0147	Eeh Formant	0227	Tight Clav A	0307	Brt Strat C	0387	Finger Bs A	0467	Tenor Sax C
0068	MG Fs Lead	0148	lih Formant	0228	Tight Clav B	0308	SlwPick70s A	0388	Finger Bs B	0468	Bari.Sax 1 A
0069	Juno Saw+Sub	0149	Ooh Formant	0229	Tight Clav C	0309	SlwPick70s B	0389	Finger Bs C	0469	Bari.Sax 1 B
0070	260 Sub OSC	0150	Uuh Formant	0230	Hard Clav A	0310	SlwPick70s C	0390	Precision Bs	0470	Bari.Sax 1 C
0071	Spc2 20	0151	Ac.Pno p A L	0231	Hard Clav B	0311	FstPick70s A	0391	Jz Bs Soft A	0471	Bari.Sax 2 A
0072	JD EML 5th	0152	Ac.Pno p A R	0232	Hard Clav C	0312	FstPick70s B	0392	Jz Bs Soft B	0472	Bari.Sax 2 B
0073	SBF Hrd Ld 1	0153	Ac.Pno p B L	0233	JD Clav	0313	FstPick70s C	0393	Jz Bs Soft C	0473	Bari.Sax 2 C
0074	SBF Hrd Ld 2	0154	Ac.Pno p B R	0234	Harpsi A	0314	Plk Strat A	0394	6-FngBsSft A	0474	Musette
0075	Digi Attack	0155	Ac.Pno p C L	0235	Harpsi B	0315	Plk Strat B	0395	6-FngBsSft B	0475	Harmonica A
0076	JD Fine Wine	0156	Ac.Pno p C R	0236	Harpsi C	0316	Plk Strat C	0396	6-FngBsSft C	0476	Harmonica B
0077	Digi Loop 1	0157	Ac.Pno f A L	0237	JD Full Draw	0317	Strat Mute A	0397	ThumbMtBs pA	0477	Harmonica C
0078	Digi Loop 2	0158	Ac.Pno f A R	0238	Org Basic 1	0318	Strat Mute B	0398	ThumbMtBs pB	0478	Blues G-harp
0079	JD MetalWind	0159	Ac.Pno f B L	0239	Org Basic 2	0319	Strat Mute C	0399	ThumbMtBs pC	0479	Flugel A
0080	Atmosphere	0160	Ac.Pno f B R	0240	Ballad Org	0320	Funk Gtr A	0400	ThumbMtBs fA	0480	Flugel B

Lista de Formas de Onda

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
0481	Flugel C	0561	Full Str C L	0641	JD Nasty	0721	Drive Hit	0801	Power Kick	0881	Dry Snr f
0482	Trumpet A	0562	Full Str C R	0642	Fat SparkVox	0722	Filtered Hit	0802	R&B Kick L	0882	Ballad Snr
0483	Trumpet B	0563	ChmbrStrAtkA	0643	JD Spark Vox	0723	Mild Hit	0803	R&B Kick R	0883	Light Snr p
0484	Trumpet C	0564	ChmbrStrAtkB	0644	JD Cutters	0724	Narrow Hit 1	0804	Rk CmpKick L	0884	Light Snr f
0485	Wide Tp A	0565	ChmbrStrAtkC	0645	JD Rattles	0725	Narrow Hit 2	0805	Rk CmpKick R	0885	Light Snr ff
0486	Wide Tp B	0566	ChmbrStrRevA	0646	Xylo Seq.	0726	Euro Hit	0806	MaxLow Kick1	0886	Light SnrRim
0487	Wide Tp C	0567	ChmbrStrRevB	0647	JD Tin Wave	0727	Dist Hit	0807	MaxLow Kick2	0887	Click Snr p
0488	Mute Tp A	0568	ChmbrStrRevC	0648	JD Anklungs	0728	Thin Beef	0808	MaxLow Kick3	0888	Click Snr f
0489	Mute Tp B	0569	Vls Pizz A	0649	JD Shami	0729	Tao Hit	0809	Dist Kick	0889	Click Snr ff
0490	Mute Tp C	0570	Vls Pizz B	0650	SynBassClick	0730	Smear Hit 1	0810	FB Kick	0890	Rock Snr p
0491	Trombone A	0571	Vls Pizz C	0651	JD EP Atk	0731	Smear Hit 2	0811	Rough Kick1	0891	Rock Snr mf
0492	Trombone B	0572	VlsPizzRev A	0652	EP Release	0732	LoFi Min Hit	0812	Rough Kick2	0892	Rock Snr f
0493	Trombone C	0573	VlsPizzRev B	0653	Org Click 1	0733	Orch. Hit	0813	Rough Kick3	0893	Rock Rim p
0494	Tbn mf A	0574	VlsPizzRev C	0654	Org Click 2	0734	Punch Hit	0814	Click Kick	0894	Rock Rim mf
0495	Tbn mf B	0575	Vcs Pizz A	0655	Org Click 3	0735	O'Skool Hit	0815	Pick Kick	0895	Rock Rim f
0496	Tbn mf C	0576	Vcs Pizz B	0656	Org Click 4	0736	Philly Hit	0816	Back Kick	0896	Reg.SnrGst L
0497	Tuba A	0577	Vcs Pizz C	0657	Org Click 5	0737	Metal Vox W1	0817	Vinyl Kick	0897	Reg.SnrGst R
0498	Tuba B	0578	VcsPizzRev A	0658	Org Leakage	0738	Metal Vox L1	0818	Low Kick 1	0898	Rock Snr Gst
0499	Tuba C	0579	VcsPizzRev B	0659	MG Noise Fx	0739	Metal Vox W2	0819	Boys Kick	0899	Sft Snr Gst
0500	Sft F.Horn A	0580	VcsPizzRev C	0660	JD Sm Metal	0740	Metal Vox L2	0820	Hippie Kick	0900	Rock Snr p
0501	Sft F.Horn B	0581	PizzyTechno	0661	JDStrikePole	0741	Metal Vox W3	0821	Frenzy Kick	0901	Jazz Snr mf
0502	Sft F.Horn C	0582	Female Ahs A	0662	Ice Crash	0742	Metal Vox L3	0822	PlasticKick1	0902	Jazz Snr f
0503	French Hrn A	0583	Female Ahs B	0663	JD Switch	0743	Scratch 1	0823	Swallow Kick	0903	Jazz Snr ff
0504	French Hrn C	0584	Female Ahs C	0664	JD Tuba Slap	0744	Scratch 2	0824	Neck Kick	0904	Jazz Rim p
0505	F.HornSect A	0585	Female Oos A	0665	JD Plink	0745	Scratch 3	0825	70's Kick	0905	Jazz Rim mf
0506	F.HornSect B	0586	Female Oos B	0666	JD Plunk	0746	Scratch 4	0826	Skool Kick	0906	Jazz Rim f
0507	F.HornSect C	0587	Female Oos C	0667	TVF Trigger	0747	Scratch 5	0827	Dance Kick	0907	Jazz Rim ff
0508	Tp Section A	0588	Male Aahs A	0668	Cutting Nz	0748	Scratch 6	0828	HipHop Kick1	0908	Jz Brsh Slap
0509	Tp Section B	0589	Male Aahs B	0669	Ac.Bass Body	0749	Scratch 7	0829	HipHop Kick2	0909	Jz Brsh Swsh
0510	Tp Section C	0590	Male Aahs C	0670	Flute Pad Nz	0750	Scratch 8	0830	Pin Kick	0910	Swish&Turn p
0511	OctBrs p A L	0591	Jazz Doos A	0671	Applause	0751	Scratch 9	0831	Low Kick 2	0911	Swish&Turn f
0512	OctBrs p A R	0592	Jazz Doos B	0672	River	0752	Scratch 10	0832	Low Kick 3	0912	Snr Roll
0513	OctBrs p B L	0593	Jazz Doos C	0673	Thunder	0753	MG Zap 1	0833	AnalogKick 1	0913	Snr Roll Lp
0514	OctBrs p B R	0594	Jz Doos Lp A	0674	Monsoon	0754	MG Zap 2	0834	PlasticKick2	0914	Soft Jz Roll
0515	OctBrs p C L	0595	Jz Doos Lp B	0675	Stream	0755	MG Zap 3	0835	PlasticKick3	0915	BrushRoll Lp
0516	OctBrs p C R	0596	Jz Doos Lp C	0676	Bubble	0756	MG Zap 4	0836	TR909 Kick 1	0916	GoodOld Snr1
0517	OctBrs f A L	0597	Gospel Hum A	0677	Bird Song	0757	MG Zap 5	0837	TR909 Kick 2	0917	GoodOld Snr2
0518	OctBrs f A R	0598	Gospel Hum B	0678	Dog Bark	0758	MG Zap 6	0838	AnalogKick 2	0918	GoodOld Snr3
0519	OctBrs f B L	0599	Gospel Hum C	0679	Gallop	0759	MG Zap 7	0839	TR909 Kick 3	0919	GoodOld Snr4
0520	OctBrs f B R	0600	Soprano Vox	0680	Vint.Phone	0760	MG Zap 8	0840	AnalogKick 3	0920	GoodOld Snr5
0521	OctBrs f C L	0601	Kalimba	0681	Office Phone	0761	MG Zap 9	0841	AnalogKick 4	0921	GoodOld Snr6
0522	OctBrs f C R	0602	JD Klmba Atk	0682	Mobile Phone	0762	MG Zap 10	0842	AnalogKick 5	0922	Dirty Snr 1
0523	Brs Fall 1 L	0603	JD Wood Crak	0683	Door Creak	0763	MG Zap 11	0843	AnalogKick 6	0923	Dirty Snr 2
0524	Brs Fall 1 R	0604	JD Gamelan 1	0684	Door Slam	0764	MG Blip	0844	TR606DstKick	0924	Dirty Snr 3
0525	Brs Fall 2 L	0605	JD Gamelan 2	0685	Car Engine	0765	Beam HkQ	0845	TR808 Kick	0925	Dirty Snr 4
0526	Brs Fall 2 R	0606	JD Gamelan 3	0686	Car Slip	0766	MG Attack	0846	TR909 Kick 4	0926	Dirty Snr 5
0527	OrchUnis A L	0607	JD Log Drum	0687	Car Pass	0767	Syn Low Atk1	0847	TR909 Kick 5	0927	Dirty Snr 6
0528	OrchUnis A R	0608	JD Hooky	0688	Crash Seq.	0768	Syn Low Atk2	0848	SH32 Kick	0928	Dirty Snr 7
0529	OrchUnis B L	0609	JD Tabla	0689	Gun Shot	0769	Syn Hrd Atk1	0849	TR707 Kick	0929	Dirty Snr 8
0530	OrchUnis B R	0610	JD Xylo	0690	Siren	0770	Syn Hrd Atk2	0850	TR909 Kick 6	0930	Dirty Snr 9
0531	OrchUnis C L	0611	Marimba	0691	Train Pass	0771	Syn Hrd Atk3	0851	Roll Kick	0931	Dirty Snr 10
0532	OrchUnis C R	0612	Vibraphone	0692	Airplane	0772	Syn Hrd Atk4	0852	Reg.Snr1 p L	0932	Grit Snr 1
0533	Violin Vib A	0613	Glocken	0693	Space Voyage	0773	Syn Mtl Atk1	0853	Reg.Snr1 p R	0933	Grit Snr 2
0534	Violin Vib B	0614	Steel Drums	0694	Blow Loop	0774	Syn Mtl Atk2	0854	Reg.Snr1mf L	0934	Grit Snr 3
0535	Violin Vib C	0615	JD Pole Lp	0695	Laugh	0775	Syn Swt Atk1	0855	Reg.Snr1mf R	0935	Grit Snr 4
0536	Violin A	0616	JD BottleHit	0696	Scream	0776	Syn Swt Atk2	0856	Reg.Snr1 f L	0936	LoBit SnrFlm
0537	Violin B	0617	D-50 Bell A	0697	Punch	0777	Syn Swt Atk3	0857	Reg.Snr1 f R	0937	Lo-Bit Snr 1
0538	Violin C	0618	D-50 Bell B	0698	Heartbeat	0778	Syn Swt Atk4	0858	Reg.Snr1ff L	0938	Lo-Bit Snr 2
0539	Cello Vib A	0619	D-50 Bell C	0699	Footsteps	0779	Syn Swt Atk5	0859	Reg.Snr1ff R	0939	Lo-Bit Snr 3
0540	Cello Vib B	0620	D-50 Bell Lp	0700	Machine Gun	0780	Syn Swt Atk6	0860	Reg.Snr2 p L	0940	BmbCmp Snr
0541	Cello Vib C	0621	Agogo Bell	0701	Laser	0781	Syn Swt Atk7	0861	Reg.Snr2 p R	0941	MrchCmp Snr
0542	Cello A	0622	Finger Bell	0702	Thunder Lp	0782	Reg.Kick p L	0862	Reg.Snr2 f L	0942	Frenzy Snr 1
0543	Cello B	0623	JD Cowbell	0703	Ac.Bass Nz 1	0783	Reg.Kick p R	0863	Reg.Snr2 f R	0943	Frenzy Snr 2
0544	Cello C	0624	Tubular Bell	0704	Ac.Bass Nz 2	0784	Reg.Kick f L	0864	Reg.Snr2ff L	0944	Slap Snr 1
0545	VI Sect. A L	0625	Church Bell	0705	E.Bass Nz 1	0785	Reg.Kick f R	0865	Reg.Snr2ff R	0945	Keen Snr 1
0546	VI Sect. A R	0626	Mild CanWave	0706	E.Bass Nz 2	0786	Reg.Kick ffl	0866	Reg.SnrFlm L	0946	Reggae Snr
0547	VI Sect. B L	0627	JD Crystal	0707	E.Bass Slide	0787	Reg.Kick ffr	0867	Reg.SnrFlm R	0947	DR660 Snr
0548	VI Sect. B R	0628	Bell Organ	0708	DistGtr Nz 1	0788	Rock Kick p	0868	Amb.Snr1 p L	0948	Pop Snr p
0549	VI Sect. C L	0629	Old DigiBell	0709	DistGtr Nz 2	0789	Rock Kick f	0869	Amb.Snr1 p R	0949	Pop Snr f
0550	VI Sect. C R	0630	JD Bell Wave	0710	DistGtr Nz 3	0790	Jazz Kick p	0870	Amb.Snr1 f L	0950	Pop Snr Rim
0551	Vc Sect. A L	0631	TinyBellWave	0711	GtrStroke Nz	0791	Jazz Kick mf	0871	Amb.Snr1 f R	0951	Med Snare
0552	Vc Sect. A R	0632	Vib Wave	0712	Gtr Fret Nz1	0792	Jazz Kick f	0872	Amb.Snr2 p L	0952	Jngl pkt Snr
0553	Vc Sect. B L	0633	JD Brt Digi	0713	Gtr Fret Nz2	0793	Dry Kick 1	0873	Amb.Snr2 p R	0953	Pocket Snr
0554	Vc Sect. B R	0634	Med Digi	0714	Gtr Fret Nz3	0794	Tight Kick 1	0874	Amb.Snr2 f L	0954	Flange Snr
0555	Vc Sect. C L	0635	Bagpipe	0715	ClassicHseHt	0795	Tight Kick 2	0875	Amb.Snr2 f R	0955	Slap Snr 2
0556	Vc Sect. C R	0636	Digital Vox	0716	OrangeHit 1	0796	Old Kick	0876	Piccolo Snr	0956	Analog Snr 1
0557	Full Str A L	0637	JD WallyWave	0717	OrangeHit 2	0797	Jz Dry Kick	0877	Maple Snr	0957	Analog Snr 2
0558	Full Str A R	0638	JD Brusky Lp	0718	OrangeHit 3	0798	Bright Kick	0878	Natural Snr1	0958	Analog Snr 3
0559	Full Str B L	0639	Bright Form	0719	7th Hit	0799	Dry Kick 2	0879	Natural Snr2	0959	Jam Snr
0560	Full Str B R	0640	Mild Form	0720	Brassy Hit	0800	Dry Kick 3	0880	Dry Snr p	0960	Back Snr

Lista de Formas de Onda

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
0961	Keen Snr 2	1041	Sharp Hi Tom	1121	Splash Cym	1201	Cabasa Cut
0962	Boys Snr 1	1042	Dry Lo Tom	1122	Jazz Crash	1202	Maracas
0963	Slap Snr 3	1043	Dry Hi Tom	1123	TR909 Crash	1203	808 Maracas
0964	Neck Snr	1044	TR909 Tom	1124	TR606 Cym	1204	R8 Shaker 1
0965	Artful Snr	1045	TR909 DstTom	1125	Ride Cymbal	1205	R8 Shaker 2
0966	Pin Snr	1046	TR808 Tom	1126	Ride Bell	1206	Shaker 1
0967	Chemical Snr	1047	TR606 Tom	1127	Rock Rd Cup	1207	Shaker 2
0968	Sizzle Snr	1048	Deep Tom	1128	Rock Rd Edge	1208	Bone Shake
0969	Tiny Snare	1049	Reg.CHH 1 p	1129	Jazz Ride p	1209	CR78 Guiro
0970	R&B Snare 1	1050	Reg.CHH 1 mf	1130	Jazz Ride mf	1210	Guiro 1
0971	R&B Snare 2	1051	Reg.CHH 1 f	1131	TR909 Ride	1211	Guiro 2
0972	Cross Snr	1052	Reg.CHH 1 ff	1132	TR707 Ride	1212	Guiro Long
0973	Grave Snr	1053	Reg.CHH 2 mf	1133	China Cymbal	1213	TR727Quijada
0974	Boys Snr 2	1054	Reg.CHH 2 f	1134	Concert Cym	1214	Vibraslap
0975	Boys Snr 3	1055	Reg.CHH 2 ff	1135	Hand Clap	1215	Tamborine 1
0976	Low Down Snr	1056	Reg.PHH mf	1136	Club Clap	1216	Tamborine 2
0977	TR909 Snr 1	1057	Reg.PHH f	1137	Short Clap	1217	Tamborine 3
0978	TR909 Snr 2	1058	Reg.OHH mf	1138	Real Clap	1218	CR78 Tamb
0979	TR909 Snr 3	1059	Reg.OHH f	1139	Bright Clap	1219	TablaBayam 1
0980	TR909 Snr 4	1060	Reg.OHH ff	1140	R8 Clap	1220	TablaBayam 2
0981	TR909 Snr 5	1061	Rock CHH1 mf	1141	Gospel Clap	1221	TablaBayam 3
0982	TR909 Snr 6	1062	Rock CHH1 f	1142	Amb Clap	1222	TablaBayam 4
0983	TR808 Snr 1	1063	Rock CHH2 mf	1143	Hip Clap	1223	TablaBayam 5
0984	TR808 Snr 2	1064	Rock CHH2 f	1144	Funk Clap	1224	TablaBayam 6
0985	TR808 Snr 3	1065	Rock PHH	1145	Group Clap	1225	TablaBayam 7
0986	TR808 Snr 4	1066	Rock OHH	1146	Claptail	1226	Cajon 1
0987	Lite Snare	1067	Lo-Bit CHH 1	1147	Planet Clap	1227	Cajon 2
0988	TR808 Snr 5	1068	Lo-Bit CHH 2	1148	Royal Clap	1228	Cajon 3
0989	TR808 Snr 6	1069	Lo-Bit CHH 3	1149	Happy Clap	1229	Udo
0990	TR808 Snr 7	1070	Lo-Bit CHH 4	1150	TR808 Clap 1	1230	Udu Pot Hi
0991	TR606 Snr 1	1071	Lo-Bit CHH 5	1151	Disc Clap	1231	Udu Pot Slp
0992	TR606 Snr 2	1072	Modern CHH	1152	Dist Clap	1232	SprgDrm Hit
0993	CR78 Snare	1073	HipHop CHH 1	1153	Old Clap	1233	Op Pandeiro
0994	Urbn Sn Roll	1074	Urban CHH	1154	TR909 Clap 1	1234	Mt Pandeiro
0995	Jngl SnrRoll	1075	Bang CHH	1155	TR909 Clap 2	1235	Cuica
0996	Reg.Stick L	1076	LowDwn CHH	1156	TR808 Clap 2	1236	Timpani p
0997	Reg.Stick R	1077	Disc CHH	1157	TR707 Clap	1237	Timpani f
0998	Soft Stick	1078	Club CHH 1	1158	Cheap Clap	1238	Timpani Roll
0999	Hard Stick	1079	HipHop CHH 2	1159	Finger Snap	1239	Timpani Lp
1000	Wild Stick	1080	TR909 CHH 1	1160	Club FinSnap	1240	ConcertBD p
1001	Rock Stick	1081	TR909 CHH 2	1161	Single Snap	1241	ConcertBD f
1002	Lo-Bit Stk 1	1082	Shaky CHH	1162	Snap	1242	ConcertBD ff
1003	Lo-Bit Stk 2	1083	Club CHH 2	1163	Group Snap	1243	ConcertBD Lp
1004	Lo-Bit Stk 3	1084	TR808 CHH 1	1164	Vox Kick 1	1244	Triangle 1
1005	Lo-Bit Stk 4	1085	TR808 CHH 2	1165	Vox Kick 2	1245	Triangle 2
1006	Dry Stick 1	1086	TR606 CHH 1	1166	VoxKickSweep	1246	Tibet Cymbal
1007	Dry Stick 2	1087	TR606 CHH 2	1167	Vox Snare 1	1247	Slight Bell
1008	Dry Stick 3	1088	TR606 DstCHH	1168	Vox Snare 2	1248	Wind Chime
1009	Dry Stick 4	1089	Lite CHH	1169	Vox Hihat 1	1249	Crotale
1010	Dry Stick 5	1090	CR78 CHH	1170	Vox Hihat 2	1250	R8 Click
1011	R8 Comp Rim	1091	DR55 CHH	1171	Vox Hihat 3	1251	Metro Bell
1012	R&B Rim 1	1092	Neck CHH	1172	Vox Cymbal	1252	Metro Click
1013	R&B Rim 2	1093	Dance CHH	1173	Pa!	1253	MC500 Beep 1
1014	R&B Rim 3	1094	Street PHH	1174	Chiki!	1254	MC500 Beep 2
1015	Neck Rim	1095	Swallow PHH	1175	Cowbell	1255	DR202 Beep
1016	Swag Rim	1096	Hip PHH	1176	Cowbell Mute	1256	Low Saw1
1017	Step Rim	1097	TR909 PHH 1	1177	Wood Block	1257	Low Saw1 inv
1018	R&B Rim 4	1098	TR909 PHH 2	1178	Claves	1258	Low Saw2
1019	Street Rim	1099	TR808 PHH	1179	TR808 Claves	1259	Low Pulse 1
1020	Regular Rim	1100	TR606 PHH 1	1180	CR78 Beat	1260	Low Pulse 2
1021	TR909 Rim	1101	TR606 PHH 2	1181	Castanet	1261	Low Square
1022	TR808 Rim	1102	Lo-Bit PHH	1182	Whistle	1262	Low Sine
1023	Reg.F.Tom p	1103	Lo-Bit OHH 1	1183	Bongo Hi Mt	1263	Low Triangle
1024	Reg.F.Tom f	1104	Lo-Bit OHH 2	1184	Bongo Hi Slp	1264	Low White Nz
1025	Reg.L.Tom p	1105	Lo-Bit OHH 3	1185	Bongo Lo Slp	1265	Low Pink Nz
1026	Reg.L.Tom f	1106	Neck OHH	1186	Bongo Hi Op	1266	DC
1027	Reg.M.Tom p	1107	Bang OHH	1187	Bongo Lo Op	1267	Reverse Cym
1028	Reg.M.Tom f	1108	HipHop OHH	1188	Conga Hi Mt		
1029	Reg.H.Tom p	1109	TR909 OHH 1	1189	Conga Lo Mt		
1030	Reg.H.Tom f	1110	TR909 OHH 2	1190	Conga Hi Slp		
1031	Reg.L.TomFlm	1111	TR808 OHH 1	1191	Conga Lo Slp		
1032	Reg.M.TomFlm	1112	TR808 OHH 2	1192	Conga Hi Op		
1033	Reg.H.TomFlm	1113	TR606 OHH	1193	Conga Lo Op		
1034	Jazz Lo Tom	1114	Lite OHH	1194	Conga Slp Op		
1035	Jazz Mid Tom	1115	CR78 OHH	1195	Conga Efx		
1036	Jazz Hi Tom	1116	Crash Cym1 p	1196	Conga Thumb		
1037	Jazz Lo Flm	1117	Crash Cym1 f	1197	Timbale 1		
1038	Jazz Mid Flm	1118	Crash Cym 2	1198	Timbale 2		
1039	Jazz Hi Flm	1119	Rock Crash 1	1199	Cabasa Up		
1040	Sharp Lo Tom	1120	Rock Crash 2	1200	Cabasa Down		

Lista de Estilos de Arpeggio

PRST (Grupo de Presets) USER (Grupo del Usuario)

* Los Estilos de Arpeggio son compartidos entre el Grupo de Presets y el Grupo del Usuario.

Nº	Nombre	Nº	Nombre	Nº	Nombre
001	Basic 1 (A)	061	Seq Ptn 55 (P)	121	Gtr Backing 1(A)
002	Basic 2 (A)	062	Seq Ptn 56 (P)	122	Gtr Backing 2(A)
003	Basic 3 (A)	063	Seq Ptn 57 (P)	123	Key Bckng1 (A)
004	Basic 4 (A)	064	Seq Ptn 58 (P)	124	Key Bckng2 (A)
005	Basic 5 (A)	065	Seq Ptn 59 (P)	125	Key Bckng3 (1-3)
006	Basic 6 (A)	066	Seq Ptn 60 (P)	126	1/1 Note Trg (1)
007	Seq Ptn 1 (2)	067	Bassline 1 (1)	127	1/2 Note Trg (1)
008	Seq Ptn 2 (2)	068	Bassline 2 (1)	128	1/4 Note Trg (1)
009	Seq Ptn 3 (2)	069	Bassline 3 (1)		
010	Seq Ptn 4 (2)	070	Bassline 4 (1)		
011	Seq Ptn 5 (2)	071	Bassline 5 (1)		
012	Seq Ptn 6 (3)	072	Bassline 6 (1)		
013	Seq Ptn 7 (3)	073	Bassline 7 (1)		
014	Seq Ptn 8 (3)	074	Bassline 8 (1)		
015	Seq Ptn 9 (3)	075	Bassline 9 (1)		
016	Seq Ptn 10 (3)	076	Bassline 10 (2)		
017	Seq Ptn 11 (3)	077	Bassline 11 (2)		
018	Seq Ptn 12 (3)	078	Bassline 12 (2)		
019	Seq Ptn 13 (3)	079	Bassline 13 (2)		
020	Seq Ptn 14 (3)	080	Bassline 14 (2)		
021	Seq Ptn 15 (3)	081	Bassline 15 (2)		
022	Seq Ptn 16 (3)	082	Bassline 16 (3)		
023	Seq Ptn 17 (3)	083	Bassline 17 (3)		
024	Seq Ptn 18 (4)	084	Bassline 18 (3)		
025	Seq Ptn 19 (4)	085	Bassline 19 (3)		
026	Seq Ptn 20 (4)	086	Bassline 20 (3)		
027	Seq Ptn 21 (4)	087	Bassline 21 (3)		
028	Seq Ptn 22 (4)	088	Bassline 22 (P)		
029	Seq Ptn 23 (4)	089	Bassline 23 (P)		
030	Seq Ptn 24 (4)	090	Bassline 24 (P)		
031	Seq Ptn 25 (4)	091	Bassline 25 (P)		
032	Seq Ptn 26 (4)	092	Bassline 26 (P)		
033	Seq Ptn 27 (4)	093	Bassline 27 (P)		
034	Seq Ptn 28 (4)	094	Bassline 28 (P)		
035	Seq Ptn 29 (4)	095	Bassline 29 (P)		
036	Seq Ptn 30 (5)	096	Bassline 30 (P)		
037	Seq Ptn 31 (5)	097	Bassline 31 (P)		
038	Seq Ptn 32 (6)	098	Bassline 32 (P)		
039	Seq Ptn 33 (P)	099	Bassline 33 (P)		
040	Seq Ptn 34 (P)	100	Bassline 34 (P)		
041	Seq Ptn 35 (P)	101	Bassline 35 (P)		
042	Seq Ptn 36 (P)	102	Bassline 36 (P)		
043	Seq Ptn 37 (P)	103	Bassline 37 (P)		
044	Seq Ptn 38 (P)	104	Bassline 38 (P)		
045	Seq Ptn 39 (P)	105	Bassline 39 (P)		
046	Seq Ptn 40 (P)	106	Bassline 40 (P)		
047	Seq Ptn 41 (P)	107	Bassline 41 (P)		
048	Seq Ptn 42 (P)	108	Sliced 1 (A)		
049	Seq Ptn 43 (P)	109	Sliced 2 (A)		
050	Seq Ptn 44 (P)	110	Sliced 3 (A)		
051	Seq Ptn 45 (P)	111	Sliced 4 (A)		
052	Seq Ptn 46 (P)	112	Sliced 5 (A)		
053	Seq Ptn 47 (P)	113	Sliced 6 (A)		
054	Seq Ptn 48 (P)	114	Sliced 7 (A)		
055	Seq Ptn 49 (P)	115	Sliced 8 (A)		
056	Seq Ptn 50 (P)	116	Sliced 9 (A)		
057	Seq Ptn 51 (P)	117	Sliced 10 (A)		
058	Seq Ptn 52 (P)	118	Gtr Arp 1 (4)		
059	Seq Ptn 53 (P)	119	Gtr Arp 2 (5)		
060	Seq Ptn 54 (P)	120	Gtr Arp 3 (6)		

Número de notas recomendadas

(1) – (6): De una a seis notas

(1-3): Una nota de bajo + un acorde de tres notas

(A): Tantas que desee

(P): Una nota con Motif (p. 75) ajustdo en “Phrase”

Lista de Grupos de Ritmo

PRST (Grupo de Presets) USER (Grupo del Usuario)

* Los grupos de Ritmo se comparten entre el Grupo de Presets y el Grupo del Usuario.

Nº	Nombre	Set de Percusión Recomendado
001	Pop 1	PRST:001 Standard Kit1
002	Pop 2	PRST:001 Standard Kit1
003	Pop 3	PRST:001 Standard Kit1
004	Pop 4	PRST:001 Standard Kit1
005	Pop 5	PRST:001 Standard Kit1
006	Pop 6	PRST:001 Standard Kit1
007	Pop 7	PRST:002 Standard Kit2
008	Pop 8	PRST:002 Standard Kit2
009	Pop 9	PRST:002 Standard Kit2
010	Rock 1	PRST:004 Rock Kit 1
011	Rock 2	PRST:005 Rock Kit 2
012	Funk	PRST:001 Standard Kit1
013	Fusion	PRST:001 Standard Kit1
014	Jazz	PRST:006 Brush Jz Kit
015	Bossa	PRST:002 Standard Kit2
016	Hip Hop 1	PRST:012 HipHop&Latin
017	Hip Hop 2	PRST:011 HipHop Kit 2
018	R&B 1	PRST:017 4 Kit MIX
019	R&B 2	PRST:015 HiFi R&B Kit
020	Reggae	PRST:018 Kit-Euro:POP
021	Trance 1	PRST:021 Machine Kit2
022	Trance 2	PRST:018 Kit-Euro:POP
023	Techno 1	PRST:022 ArtificialKit
024	Techno 2	PRST:034 PassionDrums
025	House 1	PRST:019 House Kit
026	House 2	PRST:018 Kit-Euro:POP
027	Drum'n Bs	PRST:003 Standard Kit3
028	BreakBeats	PRST:012 HipHop&Latin
029	Disco	PRST:003 Standard Kit3
030	Nu Technica	PRST:020 Nu Technica
031	Tabla Phr	PRST:032 Scrh&Voi&Wld
032	Perc Phr	PRST:031 Percussion

Lista de Patrones de Percusión

PRST (Grupo de Presets) USER (Grupo del Usuario)

* Los Patrones de Percusión se comparten entre el Grupo de Presets y el Grupo del Usuario.

* El tiempo recomendado se muestra entre paréntesis ()

Nº	Nombre	Set de Percusión Recomendado	Nº	Nombre	Set de Percusión Recomendado	Nº	Nombre	Set de Percusión Recomendado
001	Pop 1-1 (120)	PRST:001	057	Pop 8-1 (130)	PRST:002	113	Bossa 1 (160)	PRST:002
002	Pop 1-2 (120)	Standard Kit1	058	Pop 8-2 (130)	Standard Kit2	114	Bossa 2 (160)	Standard Kit2
003	Pop 1-3 (120)		059	Pop 8-3 (130)		115	Bossa 3 (160)	
004	Pop 1-4 (120)		060	Pop 8-4 (130)		116	Bossa 4 (160)	
005	Pop 1-5 (120)		061	Pop 8-5 (130)		117	Bossa 5 (160)	
006	Pop 1-6 (120)		062	Pop 8-6 (130)		118	Bossa 6 (160)	
007	Pop 1-7 (120)		063	Pop 8-7 (130)		119	Bossa 7 (160)	
008	Pop 1-8 (120)		064	Pop 8-8 (130)		120	Bossa 8 (160)	
009	Pop 2-1 (120)	PRST:001	065	Pop 9-1 (125)	PRST:002	121	HipHop 1-A (100)	PRST:012
010	Pop 2-2 (120)	Standard Kit1	066	Pop 9-2 (125)	Standard Kit2	122	HipHop 1-B (105)	HipHop&Latin
011	Pop 2-3 (120)		067	Pop 9-3 (125)		123	HipHop 1-C (100)	
012	Pop 2-4 (120)		068	Pop 9-4 (125)		124	HipHop 1-D (095)	
013	Pop 2-5 (120)		069	Pop 9-5 (125)		125	HipHop 1-E (092)	
014	Pop 2-6 (120)		070	Pop 9-6 (125)		126	HipHop 1-F (092)	
015	Pop 2-7 (120)		071	Pop 9-7 (125)		127	HipHop 1-G (100)	
016	Pop 2-8 (120)		072	Pop 9-8 (125)		128	HipHop 1-H (097)	
017	Pop 3-1 (150)	PRST:001	073	Rock 1-1 (120)	PRST:004	129	HipHop 2-A (095)	PRST:011
018	Pop 3-2 (150)	Standard Kit1	074	Rock 1-2 (120)	Rock Kit 1	130	HipHop 2-B (095)	HipHop Kit 2
019	Pop 3-3 (150)		075	Rock 1-3 (120)		131	HipHop 2-C (095)	
020	Pop 3-4 (150)		076	Rock 1-4 (120)		132	HipHop 2-D (095)	
021	Pop 3-5 (150)		077	Rock 1-5 (120)		133	HipHop 2-E (095)	
022	Pop 3-6 (150)		078	Rock 1-6 (120)		134	HipHop 2-F (095)	
023	Pop 3-7 (150)		079	Rock 1-7 (120)		135	HipHop 2-G (095)	
024	Pop 3-8 (150)		080	Rock 1-8 (120)		136	HipHop 2-H (095)	
025	Pop 4-1 (120)	PRST:001	081	Rock 2-1 (114)	PRST:005	137	R&B 1-A (100)	PRST:017
026	Pop 4-2 (120)	Standard Kit1	082	Rock 2-2 (114)	Rock Kit 2	138	R&B 1-B (100)	4 Kit MIX
027	Pop 4-3 (120)		083	Rock 2-3 (114)		139	R&B 1-C (100)	
028	Pop 4-4 (120)		084	Rock 2-4 (114)		140	R&B 1-D (100)	
029	Pop 4-5 (120)		085	Rock 2-5 (114)		141	R&B 1-E (100)	
030	Pop 4-6 (120)		086	Rock 2-6 (114)		142	R&B 1-F (100)	
031	Pop 4-7 (120)		087	Rock 2-7 (114)		143	R&B 1-G (100)	
032	Pop 4-8 (120)		088	Rock 2-8 (114)		144	R&B 1-H (100)	
033	Pop 5-1 (103)	PRST:001	089	Funk 1 (115)	PRST:001	145	R&B 2-A (140)	PRST:015
034	Pop 5-2 (103)	Standard Kit1	090	Funk 2 (115)	Standard Kit1	146	R&B 2-B (140)	HiFi R&B Kit
035	Pop 5-3 (103)		091	Funk 3 (115)		147	R&B 2-C (140)	
036	Pop 5-4 (103)		092	Funk 4 (115)		148	R&B 2-D (140)	
037	Pop 5-5 (103)		093	Funk 5 (115)		149	R&B 2-E (140)	
038	Pop 5-6 (103)		094	Funk 6 (115)		150	R&B 2-F (140)	
039	Pop 5-7 (103)		095	Funk 7 (115)		151	R&B 2-G (140)	
040	Pop 5-8 (103)		096	Funk 8 (115)		152	R&B 2-H (140)	
041	Pop 6-1 (096)	PRST:001	097	Fusion 1 (100)	PRST:001	153	Reggae A (105)	PRST:018
042	Pop 6-2 (096)	Standard Kit1	098	Fusion 2 (100)	Standard Kit1	154	Reggae B (094)	Kit-Euro:POP
043	Pop 6-3 (096)		099	Fusion 3 (100)		155	Reggae C (094)	
044	Pop 6-4 (096)		100	Fusion 4 (100)		156	Reggae D (090)	
045	Pop 6-5 (096)		101	Fusion 5 (100)		157	Reggae E (089)	
046	Pop 6-6 (096)		102	Fusion 6 (100)		158	Reggae F (105)	
047	Pop 6-7 (096)		103	Fusion 7 (100)		159	Reggae G (105)	
048	Pop 6-8 (096)		104	Fusion 8 (100)		160	Reggae H (100)	
049	Pop 7-1 (104)	PRST:002	105	Jazz 1 (136)	PRST:006	161	Trance 1-A (140)	PRST:021
050	Pop 7-2 (104)	Standard Kit2	106	Jazz 2 (136)	Brush Jz Kit	162	Trance 1-B (138)	Machine Kit2
051	Pop 7-3 (104)		107	Jazz 3 (136)		163	Trance 1-C (142)	
052	Pop 7-4 (104)		108	Jazz 4 (136)		164	Trance 1-D (142)	
053	Pop 7-5 (104)		109	Jazz 5 (136)		165	Trance 1-E (142)	
054	Pop 7-6 (104)		110	Jazz 6 (136)		166	Trance 1-F (142)	
055	Pop 7-7 (104)		111	Jazz 7 (136)		167	Trance 1-G (138)	
056	Pop 7-8 (104)		112	Jazz 8 (136)		168	Trance 1-H (138)	

Lista de Patrones de Percusión

Nº	Nombre	Set de Percusión Recomendado	Nº	Nombre	Set de Percusión Recomendado
169	Trance 2-A (143)	PRST:018 Kit-Euro:POP	233	NuTeknica A (110)	PRST:020 Nu Technica
170	Trance 2-B (142)		234	NuTeknica B (110)	
171	Trance 2-C (135)		235	NuTeknica C (110)	
172	Trance 2-D (140)		236	NuTeknica D (110)	
173	Trance 2-E (130)		237	NuTeknica E (110)	
174	Trance 2-F (154)		238	NuTeknica F (110)	
175	Trance 2-G (140)		239	NuTeknica G (110)	
176	Trance 2-H (138)		240	NuTeknica H (110)	
177	Techno 1-A (132)	PRST:022 ArtificialKit	241	Tabla Phr A (120)	PRST:032 Scrñ&Voi&Wld
178	Techno 1-B (142)		242	Tabla Phr B (120)	
179	Techno 1-C (138)		243	Tabla Phr C (120)	
180	Techno 1-D (141)		244	Tabla Phr D (120)	
181	Techno 1-E (136)		245	Tabla Phr E (120)	
182	Techno 1-F (143)		246	Tabla Phr F (120)	
183	Techno 1-G (140)		247	Tabla Phr G (120)	
184	Techno 1-H (140)		248	Tabla Phr H (120)	
185	Techno 2-A (132)	PRST:034 PassionDrums	249	Perc Phr A (120)	PRST:031 Percussion
186	Techno 2-B (126)		250	Perc Phr B (120)	
187	Techno 2-C (128)		251	Perc Phr C (120)	
188	Techno 2-D (128)		252	Perc Phr D (120)	
189	Techno 2-E (128)		253	Perc Phr E (120)	
190	Techno 2-F (130)		254	Perc Phr F (120)	
191	Techno 2-G (134)		255	Perc Phr G (120)	
192	Techno 2-H (130)		256	Perc Phr H (120)	
193	House 1-A (126)	PRST:019 House Kit			
194	House 1-B (126)				
195	House 1-C (124)				
196	House 1-D (128)				
197	House 1-E (125)				
198	House 1-F (128)				
199	House 1-G (126)				
200	House 1-H (126)				
201	House 2-A (125)	PRST:018 Kit-Euro:POP			
202	House 2-B (130)				
203	House 2-C (134)				
204	House 2-D (127)				
205	House 2-E (128)				
206	House 2-F (128)				
207	House 2-G (128)				
208	House 2-H (128)				
209	Drum'n Bs A (170)	PRST:003 Standard Kit3			
210	Drum'n Bs B (160)				
211	Drum'n Bs C (180)				
212	Drum'n Bs D (160)				
213	Drum'n Bs E (170)				
214	Drum'n Bs F (170)				
215	Drum'n Bs G (170)				
216	Drum'n Bs H (170)				
217	BrkBts A (130)	PRST:012 HipHop&Latin			
218	BrkBts B (130)				
219	BrkBts C (130)				
220	BrkBts D (130)				
221	BrkBts E (130)				
222	BrkBts F (130)				
223	BrkBts G (130)				
224	BrkBts H (130)				
225	Disco A (125)	PRST:003 Standard Kit3			
226	Disco B (125)				
227	Disco C (125)				
228	Disco D (120)				
229	Disco E (130)				
230	Disco F (124)				
231	Disco G (125)				
232	Disco H (125)				

Acerca de MIDI

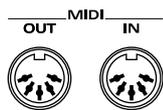
MIDI es una sigla que corresponde a la forma desarrollada "Musical Instrument Digital Interface" (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). Se trata de un estándar unificado que se utiliza para el intercambio de datos musicales y datos de sonido entre aparatos musicales y ordenadores. Con un cable MIDI conectando aparatos MIDI equipados con conectores MIDI, puede hacer que suenen múltiples instrumentos desde un único teclado, hacer que múltiples instrumentos MIDI suenen en conjunto, programar los ajustes para que cambien automáticamente para coincidir con la ejecución durante el transcurso de la canción y más.

Si utiliza el JUNO-G principalmente como instrumento de teclado único, en realidad no precisa saber mucho sobre MIDI.

No obstante, la siguiente información relacionada con MIDI la proporcionamos con el fin de que VD. pueda tocar el JUNO-G utilizando un aparato MIDI externo o dominar otras técnicas avanzadas.

Acerca de los Conectores MIDI

El JUNO-G viene equipado con tres tipos de conectores MIDI, cada uno de los cuales funciona de manera distinta.



Conector MIDI IN

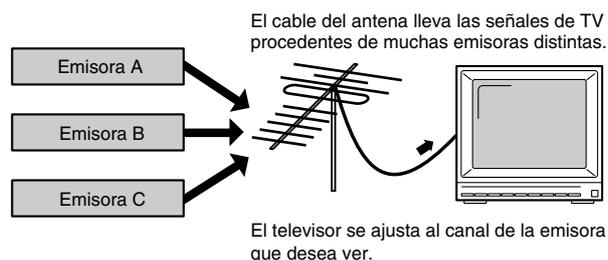
Este conector recibe los mensajes MIDI transmitidos de los aparatos MIDI externos. El JUNO-G es capaz de recibir estos mensajes para hacer que suenen notas o seleccionar sonidos, etc.

Conector MIDI OUT

Este conector transmite mensajes MIDI a los aparatos MIDI externos. El conector MIDI OUT del JUNO-G sirve para enviar los datos de ejecución de la sección del controlador del teclado además de los datos utilizados para guardar varios ajustes.

Los Canales MIDI y los Generadores de Sonido Multitímbricos

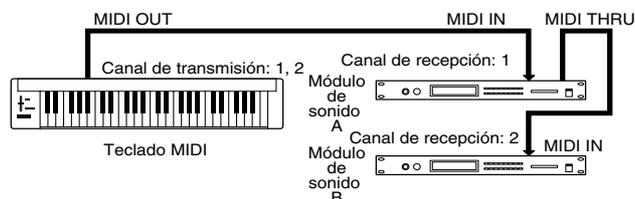
MIDI transmite muchos tipos de datos por medio de un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de "Canales MIDI". Para que lo entienda fácilmente, imagine que los canales MIDI son canales de televisión. Aunque haya muchos canales emitiendo sus ondas por el aire a la vez, (muchos canales de datos MIDI se mueven a través de un único cable), un televisor recibe únicamente el canal que tenemos sintonizado (del mismo modo, el aparato MIDI sólo recibe el canal al que está ajustado).



MIDI emplea dieciséis canales; 1 a 16. Ajuste el aparato de recepción para que reciba sólo el canal que precisa recibir.

Ejemplo:

Ajuste el JUNO-G para enviar los Canales 1 y 2. Después ajuste el módulo de sonido A para recibir sólo el Canal 1 y el módulo de sonido B para recibir sólo el Canal 2. Con esta configuración, puede obtener una ejecución de conjunto con, por ejemplo, un sonido de guitarra en el módulo A y un sonido de bajo en el módulo B.



Al utilizarlo como módulo de sonido, el JUNO-G puede recibir hasta dieciséis canales MIDI. Los módulos de sonido como el JUNO-G que pueden recibir múltiples canales MIDI simultáneamente para hacer que suenen distintos sonidos en cada canal se denominan módulos de sonido multitímbricos.

General MIDI

General MIDI es un conjunto de recomendaciones que pretende ofrecer una manera de trascender los límites de los diseños de los distintos fabricantes y estandarizar las capacidades de los aparatos MIDI generadores de sonido. Los aparatos generadores de sonido y archivos musicales que cumplan con el estándar General MIDI llevan el logotipo (). Los archivos musicales que lleven el logotipo General MIDI puede ser reproducidos utilizando cualquier unidad de generación de sonido General MIDI, produciendo esencialmente el mismo resultado musical.

General MIDI 2

Las ascendentemente compatible recomendaciones de General MIDI 2 () comienzan donde terminaron las del General MIDI original, ofreciendo mejoradas capacidades de expresividad y aún más compatibilidad. Temas que no que las recomendaciones de General MIDI original no trataron como, por ejemplo, cómo se editan los sonidos y cómo se manejan los efectos, han sido definidos con precisión. Además, los sonidos disponibles han sido ampliados. Los generadores de sonido compatibles con General MIDI 2 son capaces de reproducir fielmente los archivos musicales que lleven tanto el logotipo General MIDI como el de General MIDI 2. En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye las nuevas mejoras, se indica con el nombre "General MIDI 1" para distinguirlo de General MIDI 2.

1. Data Reception (Sound Generator Section)

■ Channel Voice Messages

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when the Envelope Mode parameter (PATCH/CONTROL and RHYTHM/COMMON) is NO-SUS.

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Polyphonic Key Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Poly Key Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

● Control Change

- * If the corresponding Controller number is selected for the Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CONTROL/CTRL1-4), the corresponding effect will occur.
- * If a Controller number that corresponds to the System Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (SYSTEM/CTRL) is selected, the specified effect will apply if Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CONTROL/CTRL1-4) is set to SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 or SYS-CTRL4.

○ Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

- * Not received in Performance mode when the Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) is OFF.
- * The Performances, Patches, and Rhythms corresponding to each Bank Select are as follows.
- * The SRX series corresponding to each Bank Select are to see the SRX series owner's manual.

BANK	SELECT	PROGRAM	GROUP	NUMBER
MSB	LSB	NUMBER		
000	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
063	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	032	001 - 064	Card Performance	001 - 064
	064	001 - 064	Preset Performance	001 - 064
086	000	001 - 032	User Rhythm	001 - 032
	032	001 - 032	Card Rhythm	001 - 032
	064	001 - 036	Preset Rhythm	001 - 036
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	001	001 - 128	User Patch	129 - 256
	032	001 - 128	Card Patch	001 - 128
	033	001 - 128	Card Patch	129 - 256
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:	:	:	:
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:	:	:	:
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:	:	:	:
120	:	001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Modulation parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

○ Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

* JUNO-G receives it as ACTIVE EXPRESSION.

○ Foot type (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Portamento Time:	00H - 7FH (0 - 127)	

* In Performance mode, the Part Portamento Time parameter (PERFORM/PART) will change.

○ Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN		
mm = MSB, ll = LSB		

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received in Performance mode when the Receive Volume parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

* In Performance mode, the Part Level parameter (PERFORM/PART) will change.

○ Balance (Controller number 8)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Balance:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Panpot:	00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),	

* Not received in Performance mode when the Receive Pan parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

* In Performance mode, the Part Pan parameter (PERFORM/PART) will change.

○ Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when Tone Receive Expression parameter (PATCH/CONTROL or RHYTHM/COMMON) is OFF.

* Not received in Performance mode when Receive Expression parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

○Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

- * Not received when Tone Receive Hold-1 parameter (PATCH/CONTROL or RHYTHM/COMMON) is OFF.
- * Not received in Performance mode when Receive Hold-1 parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.
- * When the Tone Redamper Switch parameter (PATCH/CONTROL) is turned ON, 128 discrete steps are recognized for the value.

○Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

- * In Performance mode, the Part Portamento Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

○Sostenuto (Controller number 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

○Soft (Controller number 67)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

○Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	44H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

- * In Performance mode, the Part Legato Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

○Hold-2 (Controller number 69)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * A hold movement isn't done.

○Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Resonance value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

- * In Performance mode, the Part Resonance Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Release Time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

- * In Performance mode, the Part Release Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Attack time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

- * In Performance mode, the Part Attack Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Cutoff value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- * In Performance mode, the Part Cutoff Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Decay Time (Controller number 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Decay Time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- * In Performance mode, the Part Decay Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

○Vibrato Rate (Controller number 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Vibrato Rate value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- * In Performance mode, the Part Vibrato Rate parameter (PERFORM/PART) will change.

○Vibrato Depth (Controller number 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Vibrato Depth Value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- * In Performance mode, the Part Vibrato Depth parameter (PERFORM/PART) will change.

○Vibrato Delay (Controller number 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Vibrato Delay value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- * In Performance mode, the Part Vibrato Delay parameter (PERFORM/PART) will change.

○General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 1 will change.

○General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 2 will change.

○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 3 will change.

○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

- * The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 4 will change.

MIDI Implementado

○Portamento control (Controller number 84)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	54H	kkH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = source note number:		00H - 7FH (0 - 127)

- * A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.
- * If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.
- * The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value.

○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	5BH	vvH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level:		00H - 7FH (0 - 127)

- * In Performance mode, the Part Reverb Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	5DH	vvH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level:		00H - 7FH (0 - 127)

- * In Performance mode, the Part Chorus Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

○RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN		
ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN		

<<< RPN >>>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended. When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value. Once RPN messages are received, Data Entry messages that is received at the same MIDI channel after that are recognized as changing toward the value of the RPN messages. In order not to make any mistakes, transmitting RPN Null is recommended after setting parameters you need.

This device receives the following RPNs.

RPN	Data entry	Notes
<u>MSB, LSB</u>	<u>MSB, LSB</u>	<u>Notes</u>
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 2 octave can be specified in semitone steps.
* In Performance mode, the Part Bend Range parameter (PERFORM/PART) will change.		
00H, 01H	mmH, llH	Channel Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)
* In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (PERFORM/PART) will change.		
00H, 02H	mmH, llH	Channel Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll: ignored (processed as 00H)
* In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (PERFORM/PART) will change.		
00H, 05H	mmH, llH	Modulation Depth Range mm, ll: 00 00H - 00 06H (0 - 16384 x 600 / 16384 cent)
* Not received in Patch mode.		

7FH, 7FH ---, --- RPN null
RPN and NRPN will be set as "unspecified." Once this setting has been made, subsequent Parameter values that were previously set will not change.
mm, ll: ignored

●Program Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	
CnH	ppH	
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:		00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- * Not received in Performance mode when the Receive Program Change parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Channel Pressure

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	
DnH	vvH	
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure:		00H - 7FH (0 - 127)

- * Not received in Performance mode when the Receive Channel Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Pitch Bend Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
EnH	llH	mmH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- * Not received when the Tone Receive Bender parameter (PATCH/CONTROL) is OFF.
- * Not received in Performance mode when the Receive Pitch Bend parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

■ Channel Mode Messages

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (max)
	However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change
NRPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

● OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

● MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

■ System Realtime Message

● Active Sensing

Status

FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■ System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH,eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status

ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd,....ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this message is received, Identity Reply message (p. 218) will be transmitted.

○ GM1 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.

* Not received when the Receive GM1 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

○ GM2 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.

* Not received when the Receive GM2 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

MIDI Implementado

○GM System Off

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will return to the Performance mode.

●Universal Realtime System Exclusive Messages

○Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
11H	Master Volume lower byte
mmH	Master Volume upper byte
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The lower byte (11H) of Master Volume will be handled as 00H.

* The Master Level parameter (SYSTEM/GENERAL) will change.

○Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
11H	Master Fine Tuning LSB
mmH	Master Fine Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, 11: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

* The Master Tune parameter (SYSTEM/GENERAL) will change.

○Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, 11H, mmH	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
11H	Master Coarse Tuning LSB
mmH	Master Coarse Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

11H: ignored (processed as 00H)

mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

* The Master Key Shift parameter (SYSTEM/GENERAL) will change.

●Global Parameter Control

* Not received in Patch mode and Piano mode.

○Reverb Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
01H	Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
	pp=0 Reverb Type
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Reverb Time
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Chorus Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
02H	Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
	pp=0 Chorus Type
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	pp=1 Mod Rate
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=2 Mod Depth
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=3 Feedback
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=4 Send To Reverb
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H	Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
pp=0	Pitch Control
rr = 28H - 58H	-24 - +24 [semitones]
pp=1	Filter Cutoff Control
rr = 00H - 7FH	-9600 - +9450 [cents]
pp=2	Amplitude Control
rr = 00H - 7FH	0 - 200%
pp=3	LFO Pitch Depth
rr = 00H - 7FH	0 - 600 [cents]
pp=4	LFO Filter Depth
rr = 00H - 7FH	0 - 2400 [cents]
pp=5	LFO Amplitude Depth
rr = 00H - 7FH	0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Controller

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
03H	Sub ID#2 (Control Change)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ccH	Controller number (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
pp=0	Pitch Control
rr = 28H - 58H	-24 - +24 [semitones]
pp=1	Filter Cutoff Control
rr = 00H - 7FH	-9600 - +9450 [cents]
pp=2	Amplitude Control
rr = 00H - 7FH	0 - 200%
pp=3	LFO Pitch Depth
rr = 00H - 7FH	0 - 600 [cents]
pp=4	LFO Filter Depth
rr = 00H - 7FH	0 - 2400 [cents]
pp=5	LFO Amplitude Depth
rr = 00H - 7FH	0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Scale/Octave Tuning Adjust

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H	Sub ID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH	Channel/Option byte 1
	bits 0 to 1 = channel 15 to 16
	bit 2 to 6 = Undefined
ggH	Channel byte 2
	bits 0 to 6 = channel 8 to 14
hhH	Channel byte 3
	bits 0 to 6 = channel 1 to 7
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
	00H = -64 [cents]
	40H = 0 [cents] (equal temperament)
	7FH = +63 [cents]
F7H	EOX (End Of Exclusive)

○Key-based Instrument Controllers

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
0AH	Sub ID#1 (Key-Based Instrument Control)
01H	Sub ID#2 (Controller)
0nH	MIDI Channel (00 - 0FH)
kkH	Key Number
nnH	Control Number
vvH	Value
	nn=07H Level
vv = 00H - 7FH	0 - 200% (Relative)
nn=0AH	Pan
vv = 00H - 7FH	Left - Right (Absolute)
nn=5BH	Reverb Send
vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absolute)
nn=5D	Chorus Send
vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absolute)
:	:
F7	EOX (End Of Exclusive)

* This parameter affects drum instruments only.

MIDI Implementado

●Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.

The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 00H 15H.

○Data Request 1 (RQ1)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.

When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

Status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 15H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	model ID #1 (JUNO-G)
00H	model ID #2 (JUNO-G)
15H	model ID #3 (JUNO-G)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 222).

* For the checksum, refer to p. 239.

* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

○Data set 1 (DT1)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 15H, 12H, aaH, bbH, F7H ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (JUNO-G)
00H	Model ID #2 (JUNO-G)
15H	Model ID #3 (JUNO-G)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 222).

* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

* Regarding the checksum, please refer to p. 239.

* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
42H	Model ID (GS)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address: middle byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:
eeH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 222).

* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

* Regarding the checksum, please refer to p. 239.

* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

2. Data Transmission (Sound Generator Section)

■ Channel Voice Messages

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

● Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (REALTIME CONTROL knob, and so on), the JUNO-G can transmit any control change message.

○ Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

- * These messages are transmitted when Patch, Rhythm Set or Performance is selected. But not transmitted when Transmit Program Change or Transmit Bank Select parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.
- * In Performance mode, these messages are not transmitted when External Bank Select MSB or External PC Number parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.
- * Although with the JUNO-G you can select the Bank Select messages to be transmitted, be sure to refer to **Bank Select and Program Change Correspondence Chart** (p. 240) for the Bank Select messages transmitted when the JUNO-G is select a Patch, Rhythm Set or Performance.
- * The Bank Select Numbers corresponding to SRX series should be referred to the SRX series owner's manual.

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

* JUNO-G transmits this message when you operate ACTIVE EXPRESSION with the D Beam controller.

○ Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Portamento Time:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN		
mm = MSB, ll = LSB		

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Level parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

○ Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Panpot:	00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),	

* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Pan parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

○ Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	0-63 = OFF, 64-127 = ON

* When Continuous Hold Pedal parameter (SYSTEM/CTRL) is OFF, just only 00H (OFF) and 7FH (ON) can be send as the control value.

○ Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○ Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Resonance value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

○ Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Release Time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

○ Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Attack time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

○ Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Cutoff value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

○ General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

MIDI Implementado

○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)

○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Control value:		00H - 7FH (0 - 127)

○Portamento control (Controller number 84)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
kk = source note number:		00H - 7FH (0 - 127)

●Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* These messages are transmitted when Patch, Rhythm Set or Performance is selected. But not transmitted when Transmit Program Change parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

* In Performance mode, these messages are not transmitted when External PC Num parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

●Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)

●Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■Channel Mode Messages

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)
mm = mono number:		00H - 10H (0 - 16)

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H
n = MIDI channel number:		0H - FH (ch.1 - 16)

■System Realtime Messages

●Active Sensing

Status
FEH

* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.

* This message is not sent when Transmit Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

■System Exclusive Messages

Universal Non-realtime System Exclusive Message" and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the JUNO-G.

●Universal Non-realtime System Exclusive Message

○Identity Reply Message (JUNO-G)

Receiving Identity Request Message (p. 213), the JUNO-G send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 6BH, 01H,	F7H
	02H, 01H, 04H, 03H, 00H, 00H	

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
6BH 01H	Device family code
02H 01H	Device family number code
04H 03H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

●Data Transmission

○Data set 1 (DT1)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 15H, 12H, aaH, bbH, F7H	
	ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (JUNO-G)
00H	Model ID #2 (JUNO-G)
15H	Model ID #3 (JUNO-G)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 222).

* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

3. Data Reception (Sequencer Section)

3.1 Messages recorded during recording

■ Channel Voice Messages

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk=note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when the Note parameter (Recording Select window) is OFF.

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk=note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

* Not received when the Note parameter (Recording Select window) is OFF.

● Polyphonic Aftertouch

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk=note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Polyphonic Aftertouch:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when the Poly Aftertouch parameter (Recording Select window) is OFF.

● Control Change

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk=Control number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=value:	00H - 7FH (0 - 127)	

* Not received when the Control Change parameter (Recording Select window) is OFF.

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Program Change parameter (Recording Select window) is OFF.

● Channel Aftertouch

Status	2nd byte
DnH	vvH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch:	00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Channel Aftertouch parameter (Recording Select window) is OFF.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm, ll=Pitch Bend value:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

* Not received when the Pitch Bend parameter (Recording Select window) is OFF.

■ Channel Mode messages

● All Sound Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

● Reset All Controller (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

● Omni Off (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● Omni On (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● Mono (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm=mono number:	00H - 10H (0 - 16)	

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

● Poly (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■ System Exclusive Messages

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H
F0H:	System Exclusive message status	
ii=ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-real-time messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).	
dd, ..., ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)	
F7H:	EOX (End of System Exclusive)	

* Not received when the System Exclusive parameter (Recording Select window) is OFF.
 * MIDI Machine Control and MIDI Time code is not recorded. (Refer to "1.3 Messages acknowledged for synchronization")

MIDI Implementado

3.2 Messages not recorded during recording

■ Channel mode messages

● Local On/Off (Controller number 122)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	vvH
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv=Value:	00H, 7FH (Local Off, Local On)	

● All notes off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H
n=MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

3.3 Messages acknowledged for synchronization

■ System Common messages

● Tune Request

Status
F6H

● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the sequencer is running (Playing or Recording) if the Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is MASTER and MTC Sync Output parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is ON. The transmitted time counts are summed to MTC Offset Time parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) as the song top is "00:00:00:00."

The sequencer synchronizes with the time counts which are summed to MTC Offset Time parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) as the song top is "00:00:00:00" if the Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is SLAVE(MTC).

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type :
 0 = Frame count LS nibble
 1 = Frame count MS nibble
 2 = Seconds count LS nibble
 3 = Seconds count MS nibble
 4 = Minutes count LS nibble
 5 = Minutes count MS nibble
 6 = Hours count LS nibble
 7 = Hours count MS nibble
 dddd = 4 bit nibble data : h - FH (0 - 15)
 Bit Field is assigned as follows.

Frame Count	xxxxxxx	
xxx	Reserved (00)	
yyyyy	Frame No.(0-29)	
Seconds Count	xxxxxxx	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Seconds (0-59)
Minutes Count	xxxxxxx	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Minutes (0-59)
Hours Count	xyzzzzz	
	x	Reserved (0)
	yy	Time Code type
	0 = 24 Frames / Sec	
	1 = 25 Frames / Sec	
	2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)	
	3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame)	
	zzzzz	Hours (0-23)

● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH
mm, ll=value:	00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)	

■ System Realtime Messages

● Timing Clock

Status
F8H

* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI.

● Start

Status
FAH

* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

● Continue

Status
FBH

* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

● Stop

Status
FCH

* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

■ System Exclusive Message

● MIDI Machine Control (MMC)

* Received when the MMC Mode parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is SLAVE.

○ STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

○ DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

○ LOCATE (MCP)

○ Format2-LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

4. Data Transmission (Sequencer Section)

4.1 Messages transmitted during playing

Recorded messages are transmitted during playback.

4.2 Soft Thru setting

Messages (except System Common and System Realtime Messages) that are received are then sent out when Soft Thru parameter (SYSTEM/MIDI) is switched to ON.

4.3 Messages that are generated and transmitted

4.3.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

■ System Common Messages

* Sent when Sync Output parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to ON.

● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH
mm, ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)		

■ System Realtime Messages

* Sent when Sync Output parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to ON.

● Timing Clock

Status
F8H

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

● Quarter Frame Messages

Status	2nd byte
FIH	mmH (= 0nnndddd)

* Sent when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to MASTER and MTC Sync Output parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is set to ON. Furthermore, sending a Quarter Frame Message with "00h00m00s00f00" at the beginning of the song adds the MTC Offset Time parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC).

MIDI Implementado

System Exclusive Message

MIDI Time code

Full Message

Full Messages are used, which encode the complete time into a single message.

This message transmitted when the song position moves.

Status	Data Byte	Status
F0H, 7FH	xxH, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H

F0H, 7FH : Realtime Universal System Exclusive Header

xxH : 7F (Device ID)
 01H : sub-ID #1 (MIDI Time code)
 01H : sub-ID #2 (Full Message)
 hrH : hours and type: 0 yy zzzzz

yy type:
 00 = 24 Flame/sec
 01 = 25 Flame/sec
 10 = 30 Flame/sec
 11 = 30 Flame/sec

zzzzz : Hours (00 - 23)
 mnH : Minutes (00 - 59)
 scH : Seconds (00 - 59)
 frH : Frames (00 - 29)
 F7H : EOX (End of Exclusive)

MIDI Machine Control (MMC)

* Not received when the MMC Mode parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is Master.

STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

LOCATE (MCP)

Format2-LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

5. Parameter Address Map

* Transmission of "#" marked address is divided to some packets. For example, ABH in hexadecimal notation will be divided to 0AH and 0BH, and is sent/received in this order.

* "<*>" marked address or parameters are ignored when the JUNO-G received them.

5.1 JUNO-G (ModelID = 00H 00H 15H)

Start Address	Description
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	:
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1E 00 00 00	Temporary Rhythm Pattern
1E 01 00 00	Temporary Arpeggio (Performance Mode)
1E 02 00 00	Temporary Chord (Performance Mode)
1E 03 00 00	Temporary Rhythm Group (Performance Mode)
1E 11 00 00	Temporary Arpeggio (Patch Mode)
1E 12 00 00	Temporary Chord (Patch Mode)
1E 13 00 00	Temporary Rhythm Group (Patch Mode)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 1)
1F 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 2)

System

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 02 00	System Mastering
00 03 00	System External Input
00 40 00	System Controller

Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

Performance

Offset Address	Description
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	:
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	:
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 50 00	Performance Zone (Channel 1)
00 51 00	Performance Zone (Channel 2)
:	:
00 5F 00	Performance Zone (Channel 16)
00 60 00	Performance Controller

Patch

Offset Address	Description
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	:
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

Arpeggio

Offset Address	Description
00 00 00	Arpeggio Common
00 10 00	Arpeggio Pattern (Note 1)
00 11 00	Arpeggio Pattern (Note 2)
:	:
00 1F 00	Arpeggio Pattern (Note 16)

○Chord

Offset Address	Description
00 00 00	Chord Pattern

○Rhythm Group

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Group

○Setup

Offset Address	Description
00 00	0000 0aaa Sound Mode (0 - 5) PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS, PIANO<*>
00 01	0aaa aaaa Performance Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa Performance Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa Performance Program Number (PC) (0 - 127)
00 04	0aaa aaaa Kbd Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa Kbd Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa Kbd Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa Rhy Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa Rhy Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa Rhy Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 0A	0000 000a MFX1 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a MFX2 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0C	0000 000a MFX3 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0D	0000 000a Chorus Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a Reverb Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a Input Effect Switch (0 - 1) OFF, ON
00 10	0000 0000 (reserve) <*>
00 11	0000 0000 (reserve) <*>
00 12	0000 aaaa Transpose Value (59 - 70) -5 - +6
00 13	0000 0aaa Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
00 14	0000 0aaa D Beam Select (0 - 3) OFF, (reserv), SOLO-SYN, ASGN
00 15	0000 0000 (reserve) <*>
00 16	0000 0000 (reserve) <*>
00 17	0aaa aaaa Arp/Ptn Grid (0 - 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t
00 18	0aaa aaaa Arp/Ptn Duration (0 - 9) 16_, 16L, 16H, 16t
00 19	0000 000a Arpeggio Switch (0 - 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa Arpeggio Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa Arpeggio Style (0 - 127) 1 - 128
00 1C	0aaa aaaa Arpeggio Motif (0 - 11) UP/L, UP/H, UP/_ , dn/L, dn/H, dn/_ , Ud/L, Ud/H, Ud/_ , rn/L, rn/_ , PHRASE
00 1D	0000 0aaa Arpeggio Octave Range (61 - 67) -3 - +3
00 1E	0000 000a Arpeggio Hold (0 - 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa Arpeggio Accent Rate (0 - 100)
00 20	0aaa aaaa Arpeggio Velocity (0 - 127) REAL, 1 - 127
00 21	0000 0000 (reserve) <*>
00 22	0aaa aaaa Rhythm Pattern Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 23	0000 aaaa Rhythm Pattern Style (0 - 255) 0000 bbbb 1 - 255
00 25	0000 000a Rhythm Pattern Group Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 26	0aaa aaaa Rhythm Pattern Group Number (0 - 31) 1 - 32
00 27	0aaa aaaa Rhythm Pattern Accent Rate (0 - 100)
00 28	0aaa aaaa Rhythm Pattern Velocity (1 - 127)
00 29	0000 000a Chord Switch (0 - 1) OFF, ON
00 2A	0aaa aaaa Chord Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 2B	00aa aaaa Chord Form (0 - 63)
00 2C	0000 0000 (reserve) <*>
00 30	0000 0000 (reserve) <*>
00 31	0000 000a Rolled Chord (0 - 1) OFF, ON
00 32	0000 00aa Rolled Chord Type (0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
00 33	00aa aaaa Arpeggio Step (0 - 32) AUTO, 1 - 32
00 00 00 34	Total Size

○System Common

Offset Address	Description
# 00 00	0000 aaaa Master Tune (24 - 2024) 0000 bbbb (40 - 88) 0000 cccc (-24 - 24) 0000 dddd (0 - 127)
00 04	00aa aaaa Master Key Shift (0 - 1) OFF, ON
00 05	0aaa aaaa Master Level (0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a Scale Tune Switch (0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a Patch Remain (0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a Mix/Parallel (0 - 1) MIX, PARALLEL
00 09	000a aaaa Performance Control Channel (0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0A	0000 aaaa Kbd Patch Rx/Tx Channel (0 - 15) 1 - 16
00 0B	0000 0000 (reserve) <*>
00 0C	0aaa aaaa Patch Scale Tune for C (0 - 127) -64 - +63
00 0D	0aaa aaaa Patch Scale Tune for C# (0 - 127) -64 - +63
00 0E	0aaa aaaa Patch Scale Tune for D (0 - 127) -64 - +63
00 0F	0aaa aaaa Patch Scale Tune for D# (0 - 127) -64 - +63
00 10	0aaa aaaa Patch Scale Tune for E (0 - 127) -64 - +63
00 11	0aaa aaaa Patch Scale Tune for F (0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa Patch Scale Tune for F# (0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa Patch Scale Tune for G (0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa Patch Scale Tune for G# (0 - 127) -64 - +63
00 15	0aaa aaaa Patch Scale Tune for A (0 - 127) -64 - +63
00 16	0aaa aaaa Patch Scale Tune for A# (0 - 127) -64 - +63
00 17	0aaa aaaa Patch Scale Tune for B (0 - 127) -64 - +63
00 18	0aaa aaaa System Control 1 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT
00 19	0aaa aaaa System Control 2 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT
00 1A	0aaa aaaa System Control 3 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT
00 1B	0aaa aaaa System Control 4 Source (0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT
00 1C	0000 000a Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 00 00 1E	Total Size

○System Mastering

Offset Address	Description
00 00	0000 000a Mastering Switch (0 - 1) OFF, ON
00 01	0aaa aaaa Low band Attack time (0 - 100)
00 02	0aaa aaaa Low band Release time (0 - 100)
00 03	00aa aaaa Low band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]
00 04	0000 aaaa Low band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 05	000a aaaa Low band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 06	0aaa aaaa Mid band Attack time (0 - 100)
00 07	0aaa aaaa Mid band Release time (0 - 100)
00 08	00aa aaaa Mid band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]
00 09	0000 aaaa Mid band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 0A	000a aaaa Mid band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]
00 0B	0aaa aaaa High band Attack time (0 - 100)
00 0C	0aaa aaaa High band Release time (0 - 100)
00 0D	00aa aaaa High band Threshold (0 - 36) -36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]
00 0E	0000 aaaa High band Ratio (0 - 13) 1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF
00 0F	000a aaaa High band Level (0 - 24) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]

MIDI Implementado

00 10	0000 0aaa	Split Freq Low	23, 24 [dB] (0 - 6) 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 [Hz]
00 11	0000 0aaa	Split Freq High	(0 - 6) 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]
00 00 00 12	Total Size		

System External Input

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	External Dry Send Level (0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	External Chorus Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	External Reverb Send Level (0 - 127)
00 03	0000 aaaa	External Output Assign (0 - 1) MFX, DRY (0 - 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 04	0000 00aa	External Output MFX Select (0 - 1) MFX1, MFX2, MFX3
00 05	0000 aaaa	Input Effect Type (1 - 6)
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 46	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 56	Total Size	

System Controller

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Transmit Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Transmit Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 02	0aaa aaaa	Keyboard Velocity (0 - 127) REAL, 1 - 127
00 03	0000 00aa	Keyboard Sens (0 - 2) LIGHT, MEDIUM, HEAVY
00 04	0000 0000	(reserve) <*>
00 05	0000 0aaa	Hold Pedal Polarity (0 - 1) STANDARD, REVERSE
00 06	0000 000a	Continuous Hold Pedal (0 - 1) OFF, ON
00 07	0aaa aaaa	Pedal Assign (0 - 111) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, APT, OCT-UP, OCT-DOWN, START/STOP, PUNCH-I/O, TAP-TEMPO, PROG-UP, PROG-DOWN, FAV-UP, FAV-DOWN, ARP-SW, RHY-START/STOP, CHD-SW, LIVESET-UP, LIVESET-DOWN, SEQ-LOOP
00 08	0000 0aaa	Pedal Polarity (0 - 1) STANDARD, REVERSE
00 09	0000 aaaa	Beam Sens (1 - 10) (0 - 104)
00 0A	0aaa aaaa	Beam Assign (32 - 127) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF, ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW, ARP-STEP, APT
00 0B	0aaa aaaa	Beam Range Lower (0 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Beam Range Upper (0 - 127)
00 0D	0000 0000	(reserve) <*>
:	:	:
00 4B	0000 0000	(reserve) <*>
00 00 00 4C	Total Size	

Performance Common

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1 (32 - 127) [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2 (32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3 (32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4 (32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5 (32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6 (32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7 (32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8 (32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9 (32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10 (32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11 (32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12 (32 - 127) [ASCII]
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0D	000a aaaa	MFX1 Control Channel (0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0000 0000	(reserve) <*>
00 0F	0000 0000	(reserve) <*>
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16 (0 - 64) 0 - 63, FULL
00 20	0000 0000	(reserve) <*>
:	:	:
00 2F	0000 0000	(reserve) <*>
00 30	00aa aaaa	MFX1 Source (0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 31	00aa aaaa	MFX2 Source (0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 32	00aa aaaa	MFX3 Source (0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 33	00aa aaaa	Chorus Source (0 - 16) PERFORM, 1 - 16

00 34	00aa aaaa	Reverb Source	PERFORM, 1 - 16 (0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 35	00aa aaaa	MF2 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 36	00aa aaaa	MF3 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 37	0000 aaaa	MFX Structure	(0 - 15) 1 - 16
00 00 00 38	Total Size		

○Performance Common MFX

Offset Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 78) 0 - 127
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	00 00 01 11	Total Size		

○Performance Common Chorus

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3)
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	A, B, ---, --- (0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000

MIDI Implementado

#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

Performance Common Reverb

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign (0 - 3) A, B, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb	

#	00 37	0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 53	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Total Size		

Performance MIDI

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender (0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation (0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume (0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan (0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock (0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type (0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C		Total Size

Performance Part

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*>
00 03	0000 0000	(reserve) <*>
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7) (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10) (0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2) L64 - 63R (16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1) (14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON) MONO, POLY, PATCH (0 - 2)
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68) OFF, ON, PATCH (0 - 2)
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0) (0 - 25) 0 - 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65) OFF, ON, PATCH (0 - 2)
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5) (0 - 128) 0 - 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74) (0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71) (0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73) (0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72) (0 - 127) -64 - +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset (1 - 127) -64 - +63
00 17	0000 0000	(reserve) <*>
00 1A	0000 0000	(reserve) <*>
00 1B	0000 000a	Mute Switch (0 - 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level (0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93) (0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91) (0 - 127)

00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 - 13) MFx, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, PATCH (0 - 2) MFx1, MFx2, MFx3
00 20	0000 00aa	Part Output MFx Select	
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Time Offset (CC# 75)	(0 - 127) -64 - +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76)	(0 - 127) -64 - +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77)	(0 - 127) -64 - +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78)	(0 - 127) -64 - +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C	(0 - 127) -64 - +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C#	(0 - 127) -64 - +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D	(0 - 127) -64 - +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D#	(0 - 127) -64 - +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E	(0 - 127) -64 - +63
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 - 127) -64 - +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 - +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 - 127) -64 - +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 - +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 - 127) -64 - +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 - +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 - 127) -64 - +63
00 00 00 31	Total Size		

○Performance Zone

Offset Address	Description
00 00	0000 0000 (reserve) <*>
00 01	0000 000a Zone Switch (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000 (reserve) <*>
# 00 03	0000 aaaa External Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 128) NO-SEND
# 00 05	0aaa aaaa External Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
# 00 06	0000 aaaa External Program Number (PC) (0 - 128) NO-SEND
# 00 08	0000 aaaa External Level (CC# 7) (0 - 128) NO-SEND
# 00 0A	0000 aaaa External Pan (CC# 10) (0 - 128) L64 - 63R, NO-SEND
00 0C	0aaa aaaa Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 0D	0aaa aaaa Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 0E	0000 000a Control Bender (0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 0000 (reserve) <*>
00 10	0000 000a Control Modulation (0 - 1) OFF, ON
00 11	0000 000a Control Hold Pedal (0 - 1) OFF, ON
00 12	0000 000a Control Pedal (0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 0000 (reserve) <*>
00 14	0000 000a Control D Beam (0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 0000 (reserve) <*>
00 1A	0000 0000 (reserve) <*>
00 00 00 1B	Total Size

○Performance Controller

Offset Address	Description
00 00	0000 0000 (reserve) <*>
00 01	0aaa aaaa Beam Assign (0 - 104) CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP, TAP-TEMPO, ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF, ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW, ARP_STEP, AFT
00 02	0aaa aaaa Beam Range Lower (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa Beam Range Upper (0 - 127)
00 04	0000 0000 (reserve) <*>
00 0C	0000 0000 (reserve) <*>
00 0D	0000 0000 (reserve) <*>
00 0E	0aaa aaaa Arp/Ptn Grid (0 - 8) 04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
00 0F	0aaa aaaa Arp/Ptn Duration (0 - 9) 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL
00 10	0000 000a Arpeggio Switch (0 - 1) OFF, ON
00 11	0aaa aaaa Arpeggio Bank (0 - 1) USER, PRESET
00 12	0aaa aaaa Arpeggio Style (0 - 127) 1 - 128
00 13	0aaa aaaa Arpeggio Motif (0 - 11) UP/L, UP/H, UP/_/, dn/L, dn/H,

00 14	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	dn/_/, Ud/L, Ud/H, Ud/_/, rn/L, rn/_/, PHRASE (61 - 67) -3 - +3
00 15	0000 000a	Arpeggio Hold	(0 - 1) OFF, ON
00 16	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	(0 - 100)
00 17	0aaa aaaa	Arpeggio Velocity	(0 - 127) REAL, 1 - 127
00 18	0000 aaaa	Arpeggio Zone Number	(0 - 15) ZONE1 - ZONE16 (0 - 1)
00 19	0000 000a	Rhythm Pattern Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Bank	(0 - 1) USER, PRESET
00 1B	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Group Number	(0 - 31) 1 - 32
00 1C	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Accent Rate	(0 - 100)
00 1D	0aaa aaaa	Rhythm Pattern Velocity	(1 - 127)
00 1E	0000 000a	Chord Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0aaa aaaa	Chord Group	(0 - 1) USER, PRESET
00 20	00aa aaaa	Chord Form	(0 - 63)
00 21	0000 0000	(reserve) <*>	
00 53	0000 0000	(reserve) <*>	
# 00 54	0000 aaaa 0000 bbbb	Recommended Tempo	(20 - 250)
00 56	0000 000a	Rolled Chord	(0 - 1) OFF, ON
00 57	0000 00aa	Rolled Chord Type	(0 - 2) UP, DOWN, ALTERNATE
00 00 00 58	Total Size		

○Arpeggio Common

Offset Address	Description
# 00 00	0000 aaaa End Step (1 - 32) 0000 bbbb
# 00 00	0000 aaaa End Step (1 - 32) 0000 bbbb
00 02	0aaa aaaa Arpeggio Name 1 (32 - 127)
00 03	0aaa aaaa Arpeggio Name 2 (32 - 127)
00 04	0aaa aaaa Arpeggio Name 3 (32 - 127)
00 05	0aaa aaaa Arpeggio Name 4 (32 - 127)
00 06	0aaa aaaa Arpeggio Name 5 (32 - 127)
00 07	0aaa aaaa Arpeggio Name 6 (32 - 127)
00 08	0aaa aaaa Arpeggio Name 7 (32 - 127)
00 09	0aaa aaaa Arpeggio Name 8 (32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa Arpeggio Name 9 (32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa Arpeggio Name 10 (32 - 127)
00 0C	0aaa aaaa Arpeggio Name 11 (32 - 127)
00 0D	0aaa aaaa Arpeggio Name 12 (32 - 127)
00 0E	0aaa aaaa Arpeggio Name 13 (32 - 127)
00 0F	0aaa aaaa Arpeggio Name 14 (32 - 127)
00 10	0aaa aaaa Arpeggio Name 15 (32 - 127)
00 11	0aaa aaaa Arpeggio Name 16 (32 - 127)
00 00 00 12	Total Size

○Arpeggio Pattern

Offset Address	Description
# 00 00	0000 aaaa Original Note (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 00	0000 aaaa Original Note (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 02	0000 aaaa Step1 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 04	0000 aaaa Step2 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 06	0000 aaaa Step3 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 08	0000 aaaa Step4 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 0A	0000 aaaa Step5 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 0C	0000 aaaa Step6 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 0E	0000 aaaa Step7 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 10	0000 aaaa Step8 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 12	0000 aaaa Step9 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 14	0000 aaaa Step10 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 16	0000 aaaa Step11 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 18	0000 aaaa Step12 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 1A	0000 aaaa Step13 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 1C	0000 aaaa Step14 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 1E	0000 aaaa Step15 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 20	0000 aaaa Step16 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 22	0000 aaaa Step17 Data (0 - 128) 0000 bbbb
# 00 24	0000 aaaa

MIDI Implementado

#	00 26	0000 bbbb 0000 aaaa 0000 bbbb	Step18 Data	(0 - 128)
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step19 Data	(0 - 128)
#	00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step20 Data	(0 - 128)
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step21 Data	(0 - 128)
#	00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step22 Data	(0 - 128)
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step23 Data	(0 - 128)
#	00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step24 Data	(0 - 128)
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step25 Data	(0 - 128)
#	00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step26 Data	(0 - 128)
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step27 Data	(0 - 128)
#	00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step28 Data	(0 - 128)
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step29 Data	(0 - 128)
#	00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step30 Data	(0 - 128)
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step31 Data	(0 - 128)
#	00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 aaaa	Step32 Data	(0 - 128)
00 00 00 42 Total Size				

Chord Pattern

Offset	Address	Description	
00 00	0000 000a	Chord Note1	(0 - 1)
00 01	0000 000a	Chord Note2	OFF, ON
00 02	0000 000a	Chord Note3	(0 - 1)
00 03	0000 000a	Chord Note4	OFF, ON
00 04	0000 000a	Chord Note5	(0 - 1)
00 05	0000 000a	Chord Note6	OFF, ON
00 06	0000 000a	Chord Note7	(0 - 1)
00 07	0000 000a	Chord Note8	OFF, ON
00 08	0000 000a	Chord Note9	(0 - 1)
00 09	0000 000a	Chord Note10	OFF, ON
00 0A	0000 000a	Chord Note11	(0 - 1)
00 0B	0000 000a	Chord Note12	OFF, ON
00 0C	0000 000a	Chord Note13	(0 - 1)
00 0D	0000 000a	Chord Note14	OFF, ON
00 0E	0000 000a	Chord Note15	(0 - 1)
00 0F	0000 000a	Chord Note16	OFF, ON
00 10	0000 000a	Chord Note17	(0 - 1)
00 11	0000 000a	Chord Note18	OFF, ON
00 12	0000 000a	Chord Note19	(0 - 1)
00 13	0000 000a	Chord Note20	OFF, ON
00 14	0000 000a	Chord Note21	(0 - 1)
00 15	0000 000a	Chord Note22	OFF, ON
00 16	0000 000a	Chord Note23	(0 - 1)
00 17	0000 000a	Chord Note24	OFF, ON
00 18	0000 000a	Chord Note25	(0 - 1)
00 19	0000 000a	Chord Note26	OFF, ON
00 1A	0000 000a	Chord Note27	(0 - 1)
00 1B	0000 000a	Chord Note28	OFF, ON
00 1C	0000 000a	Chord Note29	(0 - 1)
00 1D	0000 000a	Chord Note30	OFF, ON
00 1E	0000 000a	Chord Note31	(0 - 1)
00 1F	0000 000a	Chord Note32	OFF, ON
00 20	0000 000a	Chord Note33	(0 - 1)
00 21	0000 000a	Chord Note34	OFF, ON
00 22	0000 000a	Chord Note35	(0 - 1)
00 23	0000 000a	Chord Note36	OFF, ON
00 24	0000 000a	Chord Note37	(0 - 1)
00 25	0000 000a	Chord Note38	OFF, ON
00 26	0000 000a	Chord Note39	(0 - 1)
00 27	0000 000a	Chord Note40	OFF, ON
00 28	0000 000a	Chord Note41	(0 - 1)
00 29	0000 000a	Chord Note42	OFF, ON
00 2A	0000 000a	Chord Note43	(0 - 1)
00 2B	0000 000a	Chord Note44	OFF, ON
00 2C	0000 000a	Chord Note45	(0 - 1)
00 2D	0000 000a	Chord Note46	OFF, ON
00 2E	0000 000a	Chord Note47	(0 - 1)
00 2F	0000 000a	Chord Note48	OFF, ON
00 30	0000 000a	Chord Note49	(0 - 1)

00 31	0000 000a	Chord Note50	OFF, ON
00 32	0000 000a	Chord Note51	(0 - 1)
00 33	0000 000a	Chord Note52	OFF, ON
00 34	0000 000a	Chord Note53	(0 - 1)
00 35	0000 000a	Chord Note54	OFF, ON
00 36	0000 000a	Chord Note55	(0 - 1)
00 37	0000 000a	Chord Note56	OFF, ON
00 38	0000 000a	Chord Note57	(0 - 1)
00 39	0000 000a	Chord Note58	OFF, ON
00 3A	0000 000a	Chord Note59	(0 - 1)
00 3B	0000 000a	Chord Note60	OFF, ON
00 3C	0000 000a	Chord Note61	(0 - 1)
00 3D	0000 000a	Chord Note62	OFF, ON
00 3E	0000 000a	Chord Note63	(0 - 1)
00 3F	0000 000a	Chord Note64	OFF, ON
00 40	0000 000a	Chord Note65	(0 - 1)
00 41	0000 000a	Chord Note66	OFF, ON
00 42	0000 000a	Chord Note67	(0 - 1)
00 43	0000 000a	Chord Note68	OFF, ON
00 44	0000 000a	Chord Note69	(0 - 1)
00 45	0000 000a	Chord Note70	OFF, ON
00 46	0000 000a	Chord Note71	(0 - 1)
00 47	0000 000a	Chord Note72	OFF, ON
00 48	0000 000a	Chord Note73	(0 - 1)
00 49	0000 000a	Chord Note74	OFF, ON
00 4A	0000 000a	Chord Note75	(0 - 1)
00 4B	0000 000a	Chord Note76	OFF, ON
00 4C	0000 000a	Chord Note77	(0 - 1)
00 4D	0000 000a	Chord Note78	OFF, ON
00 4E	0000 000a	Chord Note79	(0 - 1)
00 4F	0000 000a	Chord Note80	OFF, ON
00 50	0000 000a	Chord Note81	(0 - 1)
00 51	0000 000a	Chord Note82	OFF, ON
00 52	0000 000a	Chord Note83	(0 - 1)
00 53	0000 000a	Chord Note84	OFF, ON
00 54	0000 000a	Chord Note85	(0 - 1)
00 55	0000 000a	Chord Note86	OFF, ON
00 56	0000 000a	Chord Note87	(0 - 1)
00 57	0000 000a	Chord Note88	OFF, ON
00 58	0000 000a	Chord Note89	(0 - 1)
00 59	0000 000a	Chord Note90	OFF, ON
00 5A	0000 000a	Chord Note91	(0 - 1)
00 5B	0000 000a	Chord Note92	OFF, ON
00 5C	0000 000a	Chord Note93	(0 - 1)
00 5D	0000 000a	Chord Note94	OFF, ON
00 5E	0000 000a	Chord Note95	(0 - 1)
00 5F	0000 000a	Chord Note96	OFF, ON
00 60	0000 000a	Chord Note97	(0 - 1)
00 61	0000 000a	Chord Note98	OFF, ON
00 62	0000 000a	Chord Note99	(0 - 1)
00 63	0000 000a	Chord Note100	OFF, ON
00 64	0000 000a	Chord Note101	(0 - 1)
00 65	0000 000a	Chord Note102	OFF, ON
00 66	0000 000a	Chord Note103	(0 - 1)
00 67	0000 000a	Chord Note104	OFF, ON
00 68	0000 000a	Chord Note105	(0 - 1)
00 69	0000 000a	Chord Note106	OFF, ON
00 6A	0000 000a	Chord Note107	(0 - 1)
00 6B	0000 000a	Chord Note108	OFF, ON
00 6C	0000 000a	Chord Note109	(0 - 1)
00 6D	0000 000a	Chord Note110	OFF, ON
00 6E	0000 000a	Chord Note111	(0 - 1)
00 6F	0000 000a	Chord Note112	OFF, ON
00 70	0000 000a	Chord Note113	(0 - 1)
00 71	0000 000a	Chord Note114	OFF, ON
00 72	0000 000a	Chord Note115	(0 - 1)
00 73	0000 000a	Chord Note116	OFF, ON
00 74	0000 000a	Chord Note117	(0 - 1)
00 75	0000 000a	Chord Note118	OFF, ON

MIDI Implementado

00 76	0000 000a	Chord Notel19	OFF, ON (0 - 1)
00 77	0000 000a	Chord Notel20	OFF, ON (0 - 1)
00 78	0000 000a	Chord Notel21	OFF, ON (0 - 1)
00 79	0000 000a	Chord Notel22	OFF, ON (0 - 1)
00 7A	0000 000a	Chord Notel23	OFF, ON (0 - 1)
00 7B	0000 000a	Chord Notel24	OFF, ON (0 - 1)
00 7C	0000 000a	Chord Notel25	OFF, ON (0 - 1)
00 7D	0000 000a	Chord Notel26	OFF, ON (0 - 1)
00 7E	0000 000a	Chord Notel27	OFF, ON (0 - 1)
00 7F	0000 000a	Chord Notel28	OFF, ON (0 - 1)

01 00	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 1	(32 - 127)
01 01	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 2	(32 - 127)
01 02	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 3	(32 - 127)
01 03	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 4	(32 - 127)
01 04	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 5	(32 - 127)
01 05	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 6	(32 - 127)
01 06	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 7	(32 - 127)
01 07	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 8	(32 - 127)
01 08	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 9	(32 - 127)
01 09	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 10	(32 - 127)
01 0A	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 11	(32 - 127)
01 0B	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 12	(32 - 127)
01 0C	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 13	(32 - 127)
01 0D	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 14	(32 - 127)
01 0E	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 15	(32 - 127)
01 0F	0aaa aaaa	Chord Pattern Name 16	(32 - 127)
00 00 01 10	Total Size		

ORhythm Group

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 1 (32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 2 (32 - 127)
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 3 (32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 4 (32 - 127)
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 5 (32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 6 (32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 7 (32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 8 (32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 9 (32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 10 (32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 11 (32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 12 (32 - 127)
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 13 (32 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 14 (32 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 15 (32 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Rhythm Group Name 16 (32 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select MSB (0 - 127)
00 11	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Bank Select LSB (0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	Recommended Rhythm Program Number (0 - 127)
00 13	0000 0000	(reserve) <*>
00 14	0000 0000	(reserve) <*>
00 15	0aaa aaaa	Pad 1 Velocity (0 - 1)
00 16	0000 000a	Pad 1 Rhythm Pattern Group USER, PRESET
00 17	0000 aaaa	Pad 1 Rhythm Pattern Number (0 - 255)
00 18	0000 bbbb	(reserve) <*>
00 19	0000 0000	(reserve) <*>
00 1A	0000 0000	(reserve) <*>
00 1B	0aaa aaaa	Pad 2 Velocity (1 - 127)
00 1C	0000 000a	Pad 2 Rhythm Pattern Group USER, PRESET
00 1D	0000 aaaa	Pad 2 Rhythm Pattern Number (0 - 255)
00 1E	0000 bbbb	(reserve) <*>
00 1F	0000 0000	(reserve) <*>
00 20	0000 0000	(reserve) <*>
00 21	0aaa aaaa	Pad 3 Velocity (1 - 127)
00 22	0000 000a	Pad 3 Rhythm Pattern Group USER, PRESET
00 23	0000 aaaa	Pad 3 Rhythm Pattern Number (0 - 255)
00 24	0000 bbbb	(reserve) <*>
00 25	0000 0000	(reserve) <*>
00 26	0000 0000	(reserve) <*>
00 27	0aaa aaaa	Pad 4 Velocity (1 - 127)
00 28	0000 000a	Pad 4 Rhythm Pattern Group USER, PRESET
00 29	0000 aaaa	Pad 4 Rhythm Pattern Number (0 - 255)
00 2A	0000 bbbb	(reserve) <*>
00 2B	0000 0000	(reserve) <*>
00 2C	0000 0000	(reserve) <*>
00 2D	0aaa aaaa	Pad 5 Velocity (1 - 127)
00 2E	0000 000a	Pad 5 Rhythm Pattern Group USER, PRESET

#	00 2F	0000 aaaa	Pad 5 Rhythm Pattern Number (0 - 255)
		0000 bbbb	(reserve) <*>
	00 31	0000 0000	(reserve) <*>
	00 32	0000 0000	(reserve) <*>
	00 33	0aaa aaaa	Pad 6 Velocity (1 - 127)
	00 34	0000 000a	Pad 6 Rhythm Pattern Group USER, PRESET
#	00 35	0000 aaaa	Pad 6 Rhythm Pattern Number (0 - 255)
		0000 bbbb	(reserve) <*>
	00 37	0000 0000	(reserve) <*>
#	00 71	0000 0000	(reserve) <*>
		0000 0000	(reserve) <*>
00 00 00 73	Total Size		

OPatch Common

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1 (32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2 (32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3 (32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4 (32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5 (32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6 (32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7 (32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8 (32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9 (32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10 (32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11 (32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12 (32 - 127) [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category (0 - 127) [ASCII]
00 0D	0000 0000	(reserve) <*>
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan (0 - 127)
00 10	0000 000a	Patch Priority L64 - 63R (0 - 1)
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune LAST, LOUDEST (16 - 112) -48 - +48
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
00 13	0000 0aaa	Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
00 14	0000 0aaa	Stretch Tune Depth (0 - 3)
00 15	0aaa aaaa	Analog Feel OFF, 1 - 3
00 16	0000 000a	Mono/Poly (0 - 1)
00 17	0000 000a	Legato Switch MONO, POLY (0 - 1)
00 18	0000 000a	Legato Retrigger OFF, ON (0 - 1)
00 19	0000 000a	Portamento Switch OFF, ON (0 - 1)
00 1A	0000 000a	Portamento Mode (0 - 1)
00 1B	0000 000a	Portamento Type NORMAL, LEGATO (0 - 1)
00 1C	0000 000a	Portamento Start RATE, TIME (0 - 1)
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time PITCH, NOTE (0 - 127)
00 1E	0000 0000	(reserve) <*>
00 1F	0000 0000	(reserve) <*>
00 20	0000 0000	(reserve) <*>
00 21	0000 0000	(reserve) <*>
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset (1 - 127) -63 - +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset (1 - 127) -63 - +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset (1 - 127) -63 - +63
00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset (1 - 127) -63 - +63
00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset (1 - 127) -63 - +63
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign (0 - 13) MFx, A, B, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, TONE
00 28	0000 000a	TMT Control Switch (0 - 1)
00 29	0aaa aaaa	Pitch Bend Range Up (0 - 48)
00 2A	0aaa aaaa	Pitch Bend Range Down (0 - 48)
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 2C	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
00 2E	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2 (1 - 127)

MIDI Implementado

00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME	-63 - +63 (0 - 34)	00 45	00aa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63	TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME
00 31	00aa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63		00 46	00aa aaaa	Matrix Control 4 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV	
00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME		00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME	
00 33	00aa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63		00 48	00aa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63	
00 34	00aa aaaa	Matrix Control 2 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV		00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME	
00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME		00 4A	00aa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63	
00 36	00aa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63		00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME	
00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME		00 4C	00aa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63	
00 38	00aa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63		00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME	
00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME		00 4E	00aa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63	
00 3A	00aa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63		00 00 00 4F	Total Size		
00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME					
00 3C	00aa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63					
00 3D	00aa aaaa	Matrix Control 3 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV					
00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME					
00 3F	00aa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63					
00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME					
00 41	00aa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63					
00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME					
00 43	00aa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63					
00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME					

OPatch Common MFX

Offset	Address	Description	
00 00	00aa aaaa	MFX Type	(0 - 127)
00 01	00aa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	00aa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	00aa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, ---, ---
00 05	00aa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 06	00aa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	00aa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 08	00aa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	00aa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0A	00aa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	00aa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0C	00aa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
#	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		
	0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	0000 aaaa		
	0000 bbbb		
	0000 cccc		

#	00 29	0000 dddd 0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11		Total Size		

○Patch Common Chorus

Offset	Address	Data	Description	
	00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
	00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
	00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3)
	00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	A, B, ---, --- (0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

○Patch Common Reverb

Offset	Address	Data	Description	
	00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
	00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
	00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3)
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768)

MIDI Implementado

#	Offset	Address	Structure	Description	Range
#	00 0B	0000 aaaa	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 0F	0000 aaaa	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 13	0000 aaaa	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 17	0000 aaaa	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 1B	0000 aaaa	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 1F	0000 aaaa	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 23	0000 aaaa	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 27	0000 aaaa	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 2B	0000 aaaa	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 2F	0000 aaaa	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 33	0000 aaaa	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 37	0000 aaaa	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 3B	0000 aaaa	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 3F	0000 aaaa	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 43	0000 aaaa	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 47	0000 aaaa	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 4B	0000 aaaa	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
#	00 4F	0000 aaaa	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768)	-20000 - +20000
		0000 bbbb			
		0000 cccc			
		0000 dddd			
		0000 dddd			
00 00 00 53	Total Size				

Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset	Address	Description	Range
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9)
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	1 - 10 (0 - 3)
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	0, +6, +12, +18 [dB] (0 - 9)
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	1 - 10 (0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127)

00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	1 - UPPER (1 - 127)
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	LOWER - 127 (0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127) (0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Total Size		

Patch Tone

Offset	Address	Description	Range
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112)
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	-48 - +48 (14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 2) INT, SRX, SAMPLE
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384

MIDI Implementado

#	00 30	0000 aaaa	Wave Number R	(0 - 16384)
		0000 bbbb		OFF, 1 (0 - 3)
		0000 cccc		(0 - 16384)
		0000 dddd		OFF, 1 (0 - 3)
	00 34	0000 00aa	Wave Gain	-6, 0, +6, +12 [dB]
	00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1)
			OFF, ON	(0 - 3)
	00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3)
				(1 - 4)
	00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 - 1)
	00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1)
			OFF, ON	(44 - 84)
	00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(200 - +200)
				(52 - 76)
	00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	-12 - +12
				(1 - 127)
	00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	-63 - +63
				(1 - 127)
	00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	-63 - +63
				(1 - 127)
	00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	-63 - +63
				(54 - 74)
	00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(200 - +200)
				(0 - 127)
	00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6)
			OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LFP2, LFP3	
	00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84)
				-200 - +200
	00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7)
			FIXED, 1 - 7	
	00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
	00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7)
			FIXED, 1 - 7	
	00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74)
				-100 - +100
	00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74)
				-100 - +100
	00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127)
				C-1 - G9
	00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3)
			LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL	
	00 61	0000 00aa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7)
			FIXED, 1 - 7	
	00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74)
				-100 - +100
	00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
	00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
	00 6D	0000 aaaa	LFO1 Waveform	(0 - 12)
			SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP	
#	00 6E	0000 aaaa	LFO1 Rate	(0 - 149)
		0000 bbbb		0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset	(0 - 4)
				-100, -50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune	(0 - 127)
	00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	(0 - 127)
	00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow	(54 - 74)
				-100 - +100
	00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	(0 - 3)
			ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	
	00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	(0 - 127)
	00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger	(0 - 1)
			OFF, ON	
	00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	00 7B	0000 aaaa	LFO2 Waveform	(0 - 12)
			SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP	
#	00 7C	0000 aaaa	LFO2 Rate	(0 - 149)
		0000 bbbb		0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset	(0 - 4)
				-100, -50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune	(0 - 127)
	01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	(0 - 127)

	01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow	(54 - 74)
				-100 - +100
	01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	(0 - 3)
			ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	
	01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	(0 - 127)
	01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger	(0 - 1)
			OFF, ON	
	01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
	01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth	(1 - 127)
				-63 - +63
				(0 - 1)
	01 09	0000 aaaa	LFO Step Type	(28 - 100)
	01 0A	0aaa aaaa	LFO Step1	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 0B	0aaa aaaa	LFO Step2	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 0C	0aaa aaaa	LFO Step3	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 0D	0aaa aaaa	LFO Step4	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 0E	0aaa aaaa	LFO Step5	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 0F	0aaa aaaa	LFO Step6	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 10	0aaa aaaa	LFO Step7	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 11	0aaa aaaa	LFO Step8	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 12	0aaa aaaa	LFO Step9	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 13	0aaa aaaa	LFO Step10	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 14	0aaa aaaa	LFO Step11	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 15	0aaa aaaa	LFO Step12	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 16	0aaa aaaa	LFO Step13	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 17	0aaa aaaa	LFO Step14	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 18	0aaa aaaa	LFO Step15	-36 - +36
				(28 - 100)
	01 19	0aaa aaaa	LFO Step16	-36 - +36
				(28 - 100)
				-36 - +36
#	00 00 01 1A	Total Size		

Rhythm Common

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	(32 - 127)
			32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level	(0 - 127)
00 0D	0000 0000	(reserve) <*>	
00 0E	0000 0000	(reserve) <*>	
00 10	0000 0000	(reserve) <*>	
00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign	(0 - 13)
			MFx, A, B, ---, ---, ---, ---, ---, ---
			1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---, ---, TONE
00 00 00 12	Total Size		

Rhythm Common MFx

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	MFx Type	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFx Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFx Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFx Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFx Output Assign	(0 - 3)
			A, B, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFx Control 1 Source	(0 - 101)
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFx Control 1 Sens	(1 - 127)
			-63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFx Control 2 Source	(0 - 101)
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFx Control 2 Sens	(1 - 127)
			-63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFx Control 3 Source	(0 - 101)
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFx Control 3 Sens	(1 - 127)
			-63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFx Control 4 Source	(0 - 101)
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFx Control 4 Sens	(1 - 127)
			-63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFx Control Assign 1	(0 - 16)
			OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFx Control Assign 2	(0 - 16)
			OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFx Control Assign 3	(0 - 16)
			OFF, 1 - 16

MIDI Implementado

#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Type Chorus Parameter 20	(0 - 5) (32 - 127) (0 - 3) (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

ORhythm Common Reverb

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 5)
00 01	0000 bbbb	Reverb Level (0 - 127)
00 02	0000 cccc	Reverb Output Assign (0 - 3)
	0000 dddd	A, B, ---, ---
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Total Size

ORhythm Tone

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1 (32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2 (32 - 127)
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3 (32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4 (32 - 127)

00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5 (32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6 (32 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7 (32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8 (32 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9 (32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10 (32 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11 (32 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12 (32 - 127)
00 0C	0000 000a	Assign Type (0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group (0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune (0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth (0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan (0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth (0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth (1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode (0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level (0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX) (0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX) (0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign (0 - 12) MFX, A, B, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range (0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode (0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control (0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch (0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type (0 - 2) INT, SRX, SAMPLE
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono) (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain (0 - 3) OFF, 1 - 16384
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch (-6, 0, +6, +12 [dB]) (0 - 1)
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color (0 - 3) 1 - 4
00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth (0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync (0 - 1) OFF, ON
00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune (16 - 112) -48 - +48
00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan (0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch (0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch (0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level (0 - 127)
00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower (1 - 127)
00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper (1 - 127)
00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower (0 - 127)
00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper (0 - 127)
00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch (0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type (0 - 2) INT, SRX, SAMPLE
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono) (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain (0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch (0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color (0 - 3) 1 - 4
00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth (0 - 16)
00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync (0 - 1) OFF, ON
00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune (16 - 112) -48 - +48
00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune (14 - 114)

MIDI Implementado

00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	-50 +50 (0 - 127) L64 - 63R
00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	OFF, ON, REVERSE (0 - 2)
00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 2) INT, SRX, SAMPLE
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Group ID (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono) (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 +48
00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 +50
00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	OFF, ON, REVERSE (0 - 2)
00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127)
00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 2) INT, SRX, SAMPLE
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono) (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number R (0 - 16384) OFF, 1 - 16384
01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)
01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 +48
01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 +50
01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	OFF, ON, REVERSE (0 - 2)
01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)
01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 +12
01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 +63
01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 +63
01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 +63
01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 +63
01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 +63
01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LFP2, LFP3
01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127)

01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	-63 +63 (1 - 127)
01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 +63
01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
01 41	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1) OFF, ON
01 42	0aaa aaaa	Aftertouch Time Ctrl Sens	(1 - 127) -63 +63
00 00 01 43	Total Size		

5.2 GS (Model ID = 42H)

○System Parameter

Start Address	Description	
# 40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune (24 - 2024)
40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume (0 - 127)
40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift (40 - 88)
40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan (1 - 127) L63 - 63R
40 00 7F	0aaa aaaa	Mode Set (0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

○Common Parameter

Start Address	Description	
40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1 (0 - 24)
40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2 (0 - 24)
40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3 (0 - 24)
40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4 (0 - 24)
40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5 (0 - 24)
40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6 (0 - 24)
40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7 (0 - 24)
40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8 (0 - 24)
40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9 (0 - 24)
40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10 (0 - 24)
40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11 (0 - 24)
40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12 (0 - 24)
40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13 (0 - 24)
40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14 (0 - 24)
40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15 (0 - 24)
40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16 (0 - 24)
40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro (0 - 7)
40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character (0 - 7)
40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre-LPF (0 - 7)
40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time (0 - 127)
40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback (0 - 127)
40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus<*> (0 - 127)
40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro (0 - 7)
40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre-LPF (0 - 7)
40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127)
40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback (0 - 127)
40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay (0 - 127)
40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate (0 - 127)
40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth (0 - 127)
40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb (0 - 127)

○Part Parameter

Start Address	Description	
# 40 1x 00	0aaa aaaa 0aaa aaaa	Tone Number CCH00 Value (0 - 127) Tone Number PC Value (0 - 127)
40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel (0 - 16) 1 - 16, OFF
40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend (0 - 1) OFF, ON
40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure (0 - 1) OFF, ON
40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change (0 - 1) OFF, ON
40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change (0 - 1) OFF, ON
40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure (0 - 1) OFF, ON
40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message (0 - 1) OFF, ON
40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN (0 - 1) OFF, ON
40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN (0 - 1) OFF, ON
40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation (0 - 1) OFF, ON
40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume (0 - 1) OFF, ON
40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot (0 - 1) OFF, ON
40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression (0 - 1) OFF, ON
40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold-1 (0 - 1) OFF, ON
40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento (0 - 1) OFF, ON
40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuato (0 - 1) OFF, ON
40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft (0 - 1) OFF, ON
40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode (0 - 1) MODE, POLY
40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode<*> (0 - 2) SINGLE, LIMITED-MULTI, FULL-MULTI
40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part (0 - 2) OFF, MAP1, MAP2
40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift (40 - 88)
# 40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine (8 - 248)
40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (CCH# 7) (-12.0 - +12.0 [Hz])
40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth (0 - 127)
40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset (-64 - +63) (0 - 127)
40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (CC# 10) (-64 - +63) (0 - 127) RANDOM, L63 - 63R
40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low (0 - 127)
40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High (0 - 127)
40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number (0 - 95)
40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number (0 - 95)
40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (CC# 93) (0 - 127)
40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (CC# 93) (0 - 127)

40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select<*> (0 - 1) OFF, ON
40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB<*> (0 - 1) OFF, ON
40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA Env. Release) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay) (0 - 127) -64 - +63
40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A# (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B (0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control (40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control (0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control (0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LFO1 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LFO1 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LFO2 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LFO2 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control (64 - 88) 0 - 24 [semitone]
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control (0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control (0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LFO1 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LFO1 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LFO2 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LFO2 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	CAF Pitch Control (40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 21	0aaa aaaa	CAF TVF Cutoff Control (0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 22	0aaa aaaa	CAF Amplitude Control (0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	CAF LFO1 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	CAF LFO1 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	CAF LFO1 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	CAF LFO1 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	CAF LFO2 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	CAF LFO2 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	CAF LFO2 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 2A	0aaa aaaa	CAF LFO2 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	PAF Pitch Control (40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 31	0aaa aaaa	PAF TVF Cutoff Control (0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 32	0aaa aaaa	PAF Amplitude Control (0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	PAF LFO1 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	PAF LFO1 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 35	0aaa aaaa	PAF LFO1 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	PAF LFO1 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	PAF LFO2 Rate Control (0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	PAF LFO2 Pitch Control (0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	PAF LFO2 TVF Depth (0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	PAF LFO2 TVA Depth (0 - 127) 0 - 100.0 [%]

MIDI Implementado

40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 - 88)
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	-24 - +24 [semitone]
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 - 127)
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Rate Control	-9600 - +9600 [cent]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Pitch Control	(0 - 127)
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVF Depth	-100.0 - +100.0 [%]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVA Depth	(0 - 127)
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Rate Control	-10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Pitch Control	(0 - 127)
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVF Depth	0 - 600 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVA Depth	(0 - 127)
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 - 88)
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	-24 - +24 [semitone]
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 - 127)
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Rate Control	-9600 - +9600 [cent]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Pitch Control	(0 - 127)
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVF Depth	-100.0 - +100.0 [%]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVA Depth	(0 - 127)
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Rate Control	0 - 600 [cent]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Pitch Control	(0 - 127)
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVF Depth	-10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVA Depth	0 - 2400 [cent]

x: BLOCK NUMBER (0-F)

Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1
 Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2
 : :
 Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9
 Part10 (MIDI ch = 10) x = 0
 Part11 (MIDI ch = 11) x = A
 Part12 (MIDI ch = 12) x = B
 : :
 Part16 (MIDI ch = 16) x = F

Drum Setup Parameter

Start Address	Description	
41 m0 00	0aaa aaaa	Drum Map Name 1 (32 - 127)
41 m0 01	0aaa aaaa	Drum Map Name 2 (32 - 127)
41 m0 02	0aaa aaaa	Drum Map Name 3 (32 - 127)
41 m0 03	0aaa aaaa	Drum Map Name 4 (32 - 127)
41 m0 04	0aaa aaaa	Drum Map Name 5 (32 - 127)
41 m0 05	0aaa aaaa	Drum Map Name 6 (32 - 127)
41 m0 06	0aaa aaaa	Drum Map Name 7 (32 - 127)
41 m0 07	0aaa aaaa	Drum Map Name 8 (32 - 127)
41 m0 08	0aaa aaaa	Drum Map Name 9 (32 - 127)
41 m0 09	0aaa aaaa	Drum Map Name 10 (32 - 127)
41 m0 0A	0aaa aaaa	Drum Map Name 11 (32 - 127)
41 m0 0B	0aaa aaaa	Drum Map Name 12 (32 - 127)
41 m1 rr	0aaa aaaa	Play Note Number (0 - 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa	Level (0 - 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa	Assign Group Number (0 - 127)
41 m4 rr	0aaa aaaa	Panpot (NON, 1 - 127)
41 m5 rr	0aaa aaaa	Reverb Send Level (RANDOM, L63 - 63R (0 - 127))
41 m6 rr	0aaa aaaa	Chorus Send Level (0.0 - 1.0 (0 - 127))
41 m7 rr	0000 000a	Rx. Note Off (0 - 1) (OFF, ON)
41 m8 rr	0000 000a	Rx. Note On (0 - 1) (OFF, ON)

m: Map number (0 = MAP1, 1 = MAP2)

rr: drum part note number (00H-7FH)

6. Supplementary Material

Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.

* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.

* In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.

* Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example1> What is the decimal expression of 5AH?

From the preceding table, 5AH = 90

<Example2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52

18 x 128+52 = 2356

<Example3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?

From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Example4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```

16 ) 1258
   ) 78 ...10
16 ) 4 ...14
   ) 0 ... 4

```

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

■ Examples of Actual MIDI Messages

<Example1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example2> CE 49

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74.

<Example3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case $-200 \times (-3072) \div (-8192) = -75$ cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

<Example4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3	64 00	MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) upper byte of parameter value:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) lower byte of parameter value:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

■ Example of an Exclusive Message and Calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

● How to calculate the checksum

(hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the Exclusive message we are transmitting, the address is aabbccddH and the data or size is eeffH.

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{sum} \\ \text{sum} \div 128 &= \text{quotient} \dots \text{remainder} \\ 128 - \text{remainder} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

<Example> Setting CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON to DELAY (DT1)

According to the **Parameter Address Map** (p. 222), the start address of Temporary Performance is 10 00 00 00H, the offset address of CHORUS at PERFORMANCE COMMON is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON is;

$$\begin{array}{r} 10\ 00\ 00\ 00\text{H} \\ \quad \quad 04\ 00\text{H} \\ +) \quad \quad \quad 00\ 00\text{H} \\ \hline 10\ 00\ 04\ 00\text{H} \end{array}$$

DELAY has the value of 02H.

So the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 00 15	12	10 00 04 00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

- | | | |
|-----------------------|----------------------|----------------------|
| (1) Exclusive Status | (2) ID (Roland) | (3) Device ID (17) |
| (4) Model ID (JUNO-G) | (5) Command ID (DT1) | (6) End of Exclusive |

Then calculate the checksum.

$$\begin{aligned} 10\text{H} + 00\text{H} + 04\text{H} + 00\text{H} + 02\text{H} &= 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 \text{ (sum)} \\ 22 \text{ (sum)} \div 128 &= 0 \text{ (quotient)} \dots 22 \text{ (remainder)} \\ \text{checksum} = 128 - 22 \text{ (remainder)} &= 106 = 6\text{AH} \end{aligned}$$

This means that F0 41 10 00 00 15 12 10 00 04 00 02 6A F7 is the message should be sent.

MIDI Implementado

■The Scale Tune Feature (address: 40 1x 40)

The scale tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

* The scale tune value received by the part 1 is used in Patch mode and Piano mode.

○Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the JUNO-G, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

○Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keynote.

○Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

Example Settings

Note name	Equal Temperament	Just Temperament (Key-tone C)	Arabian Scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the table are given in cents. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.

For example, to set the tune (C-B) of the Part 1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ASCII Code Table

Patch Name and Performance Name, etc., of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(72	48H	H	104	68H	h
41	29H)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	}
61	3DH	=	93	5DH]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal

H: hexadecimal

* "SP" is space.

Bank Select and Program Change Correspondence Chart

Patch

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER	001-128	87	0	1-128
	129-256	87	1	1-128
CARD	001-128	87	32	1-128
	129-256	87	33	1-128
PR-A	001-128	87	64	1-128
PR-B	001-128	87	65	1-128
PR-C	001-128	87	66	1-128
PR-D	001-128	87	67	1-128
PR-E	001-128	87	68	1-128
PR-F	001-128	87	69	1-128
GM(2)	001-256	121	0-	1-128
EXP (SRX-01)	001-	93	0	1-
	(SRX-02)	001-	93	1-
	:	:	:	:

* The EXP group vary depending on the Wave Expansion Board you've installed. For information about an SRX series board, refer to the Owner's Manual that came with it.

Rhythm Set

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER	001-032	86	0	1-32
CARD	001-032	86	32	1-32
PRST	001-036	86	64	1-36
GM(2)	001-009	120	---	1-57
EXP (SRX-01)	001-	92	0	1-
	(SRX-02)	001-	92	1-
	:	:	:	:

* The EXP group vary depending on the Wave Expansion Board you've installed. For information about an SRX series board, refer to the Owner's Manual that came with it.

Performance

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER	01-64	85	0	1-64
CARD	01-64	85	32	1-64
PRST	01-64	85	64	1-64

* To switch multitimbres, the external MIDI device's transmit channel needs to be matched up with the Performance Control Channel (SYSTEM/MIDI/GENERAL) of the JUNO-G.

Tabla de MIDI Implementado

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	All channel X	All channel 1-16	No existe un canal básico específico.
Mode	Default Messages Altered	X X *****	X X	
Note Number :	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Key's Channel's	O O	O O	*1 *1
Pitch Bend		O	O	*1
Control Change	0-119	O	O	*1
Program Change :	True Number	O *****	O 0-127	*1
System Exclusive		O	O	*1
System Common	: Quarter Frames : Song Position : Song Select : Tune Request	O O X O	*1 *1 X O	*2 *1
System Real Time	: Clock : Commands	O O	*1 *1	O O
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	O O X O O X	*2 *3 O (123-127)	X X *3 O X
Notas	*1 O X es seleccionable *2 No guardado/transmitido al recibirse pero puede ser creado y transmitido utilizando Microscope. *3 Los Mensajes de Modo (123-127) se graban y se transmiten cuando todas las notas sonando en ese momento dejan de sonar. All Note Message en si no se graba/transmite, pero puede crearlo en Microscope y transmitirlo.			

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí
X : No

Características Técnicas

JUNO-G: Teclado Sintetizador (Conforme con el Sistema General MIDI 2)

Teclado: 61 teclas (con velocidad)

Sección del Generador de Sonido

Polifonía Máxima

128 voces (compartidas con la sección de pistas de audio)

Partes: 16 partes

memoria de Onda

64 M bytes (equivalente 16-bit lineal)

Memoria Preset

Patches: 768 + 256 (GM2)

Sets de Percusión: 36 + 9 (GM2)

Performances: 64

Memoria del Usuario

Patches: 256

Sets de Percusión: 32

Performances: 64

Efectos

Multiefectos: 3 sistemas, 78 tipos

Chorus: 3 tipos

Reverb: 5 tipos

Efectos de Entrada: 6 tipos

Efectos de Masterización: compresor de 3 bandas

Sección de Grabador de Canciones

Pistas

Pistas MIDI : 16

Pistas de Audio: 4 pistas estéreo

Pista de Tempo: 1

Pista de Tipo de Compás: 1

Duración de la Canción: 9998 compases

Tempo: 5-300

Pista MIDI

Resolución: 480 TPQN

Capacidad de Notas : aprox. 400.000 notas

Método de Grabación: A tiempo Real, Por Pasos

Pista de Audio

Formato de Datos: 16-bit linear

Frecuencia de Muestreo: 44.1 kHz

Tiempo de Grabación:

- memoria sin ampliación (4 M bytes): aprox. mono 47 segundos (estéreo 23.5 segundos)
- memoria ampliada al máximo (516 M bytes): aprox. mono 102 minutos (estéreo 51 minutos)

Elementos Adicionales

Arpegiador

Preset: 128

Usuario: 128

Patrones de Percusión

Preset: 256 (32 grupos)

Usuario: 256 (32 grupos)

Memoria de Acordes

Preset: 64

Usuario: 64

Controladores

Controlador D Beam

Palanca Pitch Bend/Modulación

Mando de Modificación del Sonido x 6

Pantalla

240 x 96 puntos LCD gráfico (retroiluminado)

Ranuras de Ampliación

Placa de Ampliación SRX: 1 ranura

DIMM: 1 ranura (ampliación de memoria para la grabación de audio)

Aparato de Almacenaje Externo

Tarjeta PC: 1 ranura (sostiene SmartMedia y CompactFlash utilizando un adaptador de tarjeta PC)

Conectores

Jack para Auriculares

Jacks de Salida (L (MONO), R): tipo fono 1/4 pulgadas

Jacks de Entrada (L (MONO)/MIC, R): tipo fono 1/4 pulgadas

Conectores MIDI (IN, OUT)

Jack para Pedal Hold

Jack para Pedal de Control

Conector USB (sostiene la transferencia de archivos y MIDI)

Alimentación

DC 9 V (Adaptador AC)

Consumo

2000 mA

Dimensiones

1022.8 (ancho) x 298.4 (hondo) x 101.7 (alto) mm

Peso

6.2 kg. (sin adaptador AC)

Accesorios

Manual del Usuario

CD-ROM x 2 (Editor/Librarian/USB MIDI driver, SONAR LE)

Protector de Tarjeta PC

Adaptador AC

Opciones

Placa de Ampliación de Ondas: Serie SRX

Soporte para Teclado: KS-12

Conmutador de Pedal: Serie DP

Conmutador de Pie: BOSS FS-5U

Pedal de Expresión: EV-5

* Debido al interés en el desarrollo de los productos, las características técnicas y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso

Índice

Símbolos

.MID	22
.SVA	22, 165, 168
.SVQ	22, 165, 168
.WAV	118, 165, 168

Numérico

2BAND CHORUS	140
2BAND FLANGER	140
2BAND STEP FLANGER	141
2VOICE PITCH SHIFTER	148
3D CHORUS	139
3D DELAY	146
3D Effects	153
3D FLANGER	139
3D STEP FLANGER	140
3TAP PAN DELAY	144
4TAP PAN DELAY	144

A

Active Expression	71
A-Env Level 1-3	
Patch	43
Set de Percusión	56
A-Env T1 V-Sens	
Patch	43
Set de Percusión	56
A-Env T4 V-Sens	
Patch	43
Set de Percusión	56
A-Env Time 1-4	
Patch	43
Set de Percusión	56
Parámetro A-Env Time KF	43
Parámetro Aftertouch Time Ctrl Sens	52
AIFF	118, 165, 168
Parámetro Alter Pan Depth	43
Parámetro Alternate Pan Depth	56
AMP	121
AMP ENV	30, 49
Analog Feel	34
Escala Arábica	67
Interruptor Arp/Rhythm Sync	162
Arpeggio	73
ARPEGGIO STYLE	74
ARPEGGIO STYLE EDIT	75
ARPEGGIO STYLE NAME	76
ASSIGN	163
Tipo de Asignación	52
Asignable	71, 86
ATTACK	30, 49
Parámetro Attack Time Offset	36
ATV EXP	163
Deslizador AUDIO IN	104
Mando AUDIO INPUT LEVEL	104
AUDIO INPUT SETTING	104
AUDIO MERGE	106
AUDIO MIXER	111
Audio Rec Channel	106
Audio Rec Count In	105
Modo Audio Rec	105
Audio Rec Sample Assign	106
Estado de Espera de Grabación de Audio	105
Grabación de Audio	106
AUDIO TRACK	105, 108
Pista de Audio	21
Operación Merge	106
Menú Audio Track Clear	109
Desplazamiento de Tecla de la Pista de Audio	111
Enmudecimiento de la Pista de Audio	85
AUDIO TRACK NAME	110
Grabación de Pistas de Audio	17, 22
AUDITION	28
Función Auto Chop	123
AUTO LD	158
AUTO PAN	136

Auto Pinchado	90
AUTO WAH	133

B

Tiempo de Compás	
Función Auto Chop	123
Muestra	120
Modo Beat Indicator	162
Pista Beat	21, 88, 101
Bend	65
Bias	
Patch	42
Dirección del Bias	42
Nivel de Bias	42
Posición del Bias	42
Booster	36
Booster 1&2, 3&4	36
Ganancia del Booster	36
BPM	
Arpeggio	73
Patrón de Percusión	79
Muestra	120
Canción	86, 88
BWD	85

C

CARD	25, 59
Tarjeta	
Muestra	117
Formato de Tarjeta	164, 166
CATEGORY	27
Categoría	26
Botón de Grupos de Categorías	26
Ch	66
Parámetro Ch/Part Select	88, 102-103
CHOP	122
Parámetro Chop Type	123
Forma de Acorde	77
Memoria de Acordes	77
CHORD NAME	78
CHORUS	137-140, 150-152
Chorus	20, 111, 154
Parámetro Chorus Level	127-128
Parámetro Chorus Output Assign	127-128
Parámetro Chorus Output Select	127-128
Parámetro Chorus Send Level	
Solo Synth	70, 163
Parámetro Chorus Source	128
Tipo de Chorus	126, 128, 154
Comando Clear	109
Afinación General	65
COMBINE	123
COMMON	158
Comparar	32, 51
COMPRESSOR	142
Conexión	
Amplificador y Sistema de Altavoces	14
Pedal Hold Continuo	72, 159
Contraste	15
CONTROL	37, 52
Pedal de Control	16, 72
Asignación del Pedal de Control	72, 159
Polaridad del Pedal de Control	72, 159
CONTROL SW(PERF)	68
Interruptor de Control	38
Sección de Controlador	17
Copiar	32, 50, 98, 102, 109, 166
Copiar	166
Ajuste de Patch (Tone)	32
Ajuste de Tone de Percusión	50
Claqueta	89
Función Crear	101
Función Create Event	101-103
Crear Posición	102-103
CSAM	25
CTRL	160

Parámetro CTRL 1-4 Destination 1-4	44
Parámetro CTRL 1-4 Sens 1-4	44
Parámetro CTRL 1-4 Source	44
Parámetro CTRL 1-4 Switch 1-4	44
CTRL SETTING	68
CTRLSW	68
Cursor	24
Curva	66
CUTOFF	30, 49
Frecuencia de Corte	
Patch	40
Set de Percusión	55
Parámetro Cutoff Keyfollow	40
Parámetro Cutoff Offset	36
Parámetro Cutoff V-Curve	
Patch	41
Set de Percusión	55
Parámetro Cutoff V-Sens	
Patch	41
Set de Percusión	55

D

D BEAM	162
D Beam	69
Función Active Expression	71
Assignable	71, 86
Solo Synth	70
Parámetro D Beam Sens	162
DEC	24
DECAY	30, 49
Tipo de Archivo Por Defecto	158
DELAY	143-146, 150-152
Delay	65
Tiempo de Delay	46
Parámetro Delay Time KF	46
Suprimir	98, 109, 166
Suprimir una Canción	116
Suprimir	166
Un punto divisorio	123
Una Muestra	118
Autodemostración	15
Profundidad	65
Destino	129
Número de Identificación de Aparato	160
DIMM	176
Pantalla	15
DISTORTION	141, 150
Formato Drop	162

E

Editar Lista de Marcadores	94, 109
Editar	
Patch	30
Performance	63
Set de Percusión	49
Muestra	117
Canción (Pista de Audio)	108
Canción (Pista MIDI)	94
Editor	170
Efecto	20, 125-127
EFFECT ROUTING	125
EFFECT SWITCH	125
EMPHASIS	121
Final	119
Punto Final	89, 95
ENHANCER	133, 151
Envolvente	17
Temperamento Igual	67
EQUALIZER	132
Borrar	98, 102
EXP	25
Ampliación	176
EXT	68

F

Reajuste de Fábrica	164
Modo Fade	46
Fade Time	46
PATCH FAVORITO	28
PERFORMANCE FAVORITO	59
Parámetro F-Env Depth	
Patch	41
Set de Percusión	55

F-Env Level 0-4	
Patch	41
Set de Percusión	56
F-Env T1 V-Sens	
Patch	41
Set de Percusión	56
F-Env T4 V-Sens	
Patch	41
Set de Percusión	56
F-Env Time 1-4	
Patch	41
Set de Percusión	56
F-Env Time KF	41
F-Env V-Curve	
Patch	41
Set de Percusión	56
F-Env V-Sens	
Patch	41
Set de Percusión	56
Archivo	165
Nombre de Archivo	114
Utilidades de Archivo	165
FILTER ENV	30, 49
Tipo de Filtro	
Patch	40
Set de Percusión	55
Precisa	65
FLANGER	138-141, 150-152
Formatear	
Tarjeta de Memoria	164, 166
Botón de Funciones	23
FWD	85
FX SRC	65
FXM	39, 53
Color FXM	39
Set de Percusión	53
Profundidad del FXM	39
Set de Percusión	53
Interrupción del FXM	39
Set de Percusión	53

G

GATE	142
GATED REVERB	149
GENERAL	34, 52, 158
General MIDI	209
General MIDI 2	209
GENEAL	160, 162
GM	25
Parámetro Grid Quantize Strength	90
Parámetro Grid Resolution	90
GUITAR AMP SIMULATOR	142

H

HEXA-CHORUS	138
Parámetro Hi Attack	156
Parámetro Hi Level	156
Parámetro Hi Ratio	156
Parámetro Hi Release	156
Parámetro Hi Thresh	156
HOLD	73
Pedal Hold	16
Polaridad del Pedal Hold	72, 159
HUMANIZER	134

I

Importar Audio	118, 168
INC	24
INFINITE PHASER	135
Inicializar	
Tarjeta de Memoria	164, 166
Ajustes del Patch	32
Ajustes del Performance	63
Ajustes del Set de Percusión	50
Configuración de Efectos de Entrada	104
INPUT FX SETUP	104
Cuantificación de la Entrada	90
Selección de la Entrada	104, 158
Introducir	99, 108
ISOLATOR	132

J	
JUNO-G Editor/Librarian	170
Temperamento Justo	67

K	
K.L	66
K.U	66
KBD	159
Kbd	64, 66
Parámetro Kbd Patch Rx/Tx Channel	160
KBD/CTRL	159
Parámetro Key Fade Lower	37
Parámetro Key Fade Upper	37
KEY MOD	66
KEY RANGE	37
Parámetro Key Range	61
Parámetro Key Range Lower	37
Parámetro Key Range Upper	37
Parámetro Key Trigger	46
Interruptor del Teclado	60
Velocidad del Teclado	159
KEYBOARD	66
Mando	30, 32, 49-50
Seleccionar	119

L	
Solapar	60
Contraste del LCD	15
Legato	66
Parámetro Legato Retrigger	37
Interruptor Legato	
Patch	37
Performance	66
Level	
Auto Chop	123
Solo Synth	70, 163
Level V-Curve	
Patch	42
Set de Percusión	56
Level V-Sens	
Patch	42
Set de Percusión	56
LFO	17, 31, 46
Librarian	170
LIMITER	142
Lista	27, 59
LIVE SET EDIT	83
Parámetro Live Setting	83
Parámetro Lo Level	156
Cargar	
Canción	115
Cargar Todas las Muestras	116
Cargar la Canción de Autodemostración al Encender la Unidad	158
Función Load Play	84
Cargar Muestras Preset al Encender la Unidad	158
Cargar una Canción	116
Cargar Canción+Muestra	115
Cargar las Muestras del Usuario al Encender al Unidad	158
Cargar	115
Muestra	116-117
Canción	94, 115
Interruptor Local	160
LOFI COMPRESS	147
LOFI NOISE	147
LOFI RADIO	147
LONG DELAY	143
LONG TIME CTRL DELAY	146
Parámetro Loop End Fine	120
Modo Loop (Bucle)	120
Función Loop Play	86, 95
Punto de Bucle	95
Grabación en Bucle	89
Inicio del Bucle	119
Parámetro Loop Start Fine	120
Parámetro Loop Tune	120
Forma de Onda del Bucle	33, 51
Función Loop/Punch	89
Parámetro Low Attack	156
LOW BOOST	132
Oscilador de Frecuencias Graves	17
Parámetro Low Ratio	156
Parámetro Low Release	156
Parámetro Low Thresh	156

LVL PAN	64
---------------	----

M	
Pinchar manualmente	90
Marcador	94, 109
Lista de Marcadores	109
Parámetro Master Key Shift	158
Nivel General	158
Afinación General	158
Masterización	20, 156
Función Matrix Control	44
MATRIX CTRL	44
Memoria	19, 176
Tarjeta de Memoria	20, 22, 178
METRO	162
METRO/SYNC	162
Nivel del Metrónomo	162
Modo Metrónomo	162
Sonido del Metrónomo	162
MPX	129
2BAND CHORUS	140
2BAND FLANGER	140
2BAND STEP FLANGER	141
2VOICE PITCH SHIFTER	148
3D CHORUS	139
3D DELAY	146
3D FLANGER	139
3D STEP FLANGER	140
3TAP PAN DELAY	144
4TAP PAN DELAY	144
AUTO PAN	136
AUTO WAH	133
CHORUS	137, 150-152
COMPRESSOR	142
DELAY	143, 150-152
DISTORTION	141, 150
ENHANCER	133, 151
EQUALIZER	132
FLANGER	138, 150-152
GATE	142
GATED REVERB	149
GUITAR AMP SIMULATOR	142
HEXA-CHORUS	138
HUMANIZER	134
INFINITE PHASER	135
ISOLATOR	132
LIMITER	142
LOFI COMPRESS	147
LOFI NOISE	147
LOFI RADIO	147
LONG DELAY	143
LONG TIME CTRL DELAY	146
LOW BOOST	132
MODULATION DELAY	144
MULTI STAGE PHASER	135
MULTI TAP DELAY	145
OVERDRIVE	141, 150
PHASER	134
PHONOGRAPH	148
PITCH SHIFTER	148
REVERB	149
REVERSE DELAY	145
RING MODULATOR	135
ROTARY	137
SERIAL DELAY	143
SHUFFLE DELAY	145
SLICER	136
SPACE-D	139
SPEAKER SIMULATOR	134
SPECTRUM	132
STEP FILTER	133
STEP FLANGER	138
STEP PAN	136
STEP PHASER	134
STEP PITCH SHIFTER	149
STEP RING MODULATOR	135
SUPER FILTER	132
SYMPATHETIC RESONANCE	152
TAPE ECHO	146
TELEPHONE	148
TIME CTRL DELAY	146
TREMLO	136
TREMLO CHORUS	139

VK ROTARY	137
VS DISTORTION	141
VS OVERDRIVE	141
Parámetro MFX Chorus Send Level	126, 128
Parámetro MFX Control Channel	129
Parámetro MFX Output Assign	127-128
Parámetro MFX Output Level	126, 128
Parámetro MFX Reverb Send Level	126, 128
Fuente del MFX	128
Estructura del MFX	128, 130
Tipo de MFX	126, 128
Función Micro Edit	99
MICROSCOPE	88, 99
MIDI	22
Parámetro Mid Attack	156
Parámetro Mid Level	156
Parámetro Mid Ratio	156
Parámetro Mid Release	156
Parámetro Mid Thresh	156
MIDI	160
Canal MIDI	209
Reloj MIDI	161
Conector MIDI	209
MIDI FILTER	67
MIDI IN	209
Modo MIDI	167, 169
MIDI OUT	209
Parámetro MIDI Rec Standby (Tiempo Real)	88
MIDI Rec Standby (Grabación Por Pasos)	92
MIDI TRACK	88, 94
Pista MIDI	21, 100
Enmudecimiento de Pista MIDI	85
Función MIDI Update	86
MISC	45
Mix/Parallel	158
Mezcla a una sola pista	110
MIXER	23
Modo MMC	161
MMC MTC	161
Salida MMC	161
Modo	23
MODIFY	36
Modulación	16
MODULATION DELAY	144
Mono/Poly	
Patch	37
Performance	66
Motivo	75
Mover	102, 108, 166
Función Move Event	102
Desplazar	166
Punto Divisorio	123
MTC	161-162
Parámetro MTC Error Level	161
Parámetro MTC Frame Rate	161
Parámetro MTC Offset Time Frame	161
Parámetro MTC Offset Time Hour	161
Parámetro MTC Offset Time Minute	161
Parámetro MTC Offset Time Second	161
Parámetro MTC Sync Output	161
MULTI STAGE PHASER	135
MULTI TAP DELAY	145
Multiefecto.....	20, 129
Control de Multiefectos	130
Generador de Sonido Multitímbrico	209
Enmudecer	62, 85
Grupo de Enmudecimiento	52

N

Nombre	24, 103
Formato Non-Drop	162
NORMALIZE	121
Número de Voces	66

O

Octava	65
Desplazamiento de Octava	16, 28, 34, 65
OFFSET	65
Offset	46
Modo One Shot	52
Forma de Onda One-shot	33, 51
Parámetro Org Key	120
OUTPUT	48, 57, 65

Salida	65
Asignación de la Salida	111
Ganancia de la Salida	158
Ajuste de la Salida	
Set de Percusión	57
OVERDRIVE	141, 150

P

PAN	136
Panoramización	111
Parámetro Pan Depth	47
Parámetro Pan Keyfollow	42
Parte	18, 60-61
Nivel de Envío del Chorus de la Parte	127
PART LEVEL	29
PART MIXER	58, 61, 63
Enmudecimiento de Parte	62
Asignación de la Salida de la Parte	127
Nivel de la Salida de la Parte	127
Selección de la Salida del MFX de la Parte.....	127
Nivel de Envío de la Reverb de la Parte	127
Afinación de la Escala de la Parte para C-B	66
PART SELECT	60-62, 85
Selección de Parte	127
PART VIEW	63-64
PATCH	64
Patch	18
Categoría de Patch	34
Afinación General del Patch	34
PATCH EDIT	63
Afinación Precisa del Patch	34
Nivel del Patch	34
PATCH LIST	27, 60
Modo Patch	23, 25
PATCH NAME	32
Asignación de la Salida del Patch	48
Asignación de la Salida del Patch	126
Panoramización del Patch	34
Parámetro de Patch	34
PATCH PLAY	25-26, 30, 49
Función Patch Remain	158
Afinación de la Escala del Patch para C-B	159
Copiar Tone del Patch	32
Protector de la Tarjeta PC	178
Ranura PC CARD	178
Modo PC	170
PDL BND	159
P-Env Depth	
Patch	40
Set de Percusión	54
P-Env Level 0-4	
Patch	40
Set de Percusión	54
P-Env T1 V-Sens	
Patch	39
Set de Percusión	54
P-Env T4 V-Sens	
Patch	39
Set de Percusión	54
P-Env Time 1-4	
Patch	40
Set de Percusión	54
P-Env Time KF	39
P-Env V-Sens	
Patch	39
Set de Percusión	54
PERFORM PLAY	58, 63
Performance	18
Control del Canal del Performance	160
PERFORMANCE LIST	59
Modo Performance	23, 58
PERFORMANCE NAME	64
Parámetro de Performance	64
Phase	65
PHASER	134
PHONOGRAPH	148
Bucle de Frases	39, 53
Función Phrase Preview	28
PITCH	65
Pitch Bend	16
Parámetro Pitch Bend Range Down	37
Pitch Bend Range Up	37
Parámetro Pitch Depth	46
Parámetro Pitch Keyfollow	39

PITCH SHIFTER	148
Función Place Event	102
Polifonía	19
Portamento	66
PORTAMENTO	37
Modo Portamento	37
Iniciar Portamento	37
Interruptor de Portamento	
Patch	37
Performance	66
Tiempo del Portamento	
Patch	37
Performance	66
Tipo de Portamento	37
El Encendido	15
Modo Encendido	158
PR-A-F	25
Memoria de Presets	20
Función Preview	28, 95, 108
Parámetro Preview 1-4 Note Number	158
Parámetro Preview 1-4 Velocity	158
Modo Preview	158
PRO EDIT	31, 50
PRST	25, 59
Grabación Pinchando	89

Q

Cuantificación	90, 95
Función Quick Play	84

R

Parámetro Rand Pitch Depth	39
Random Pan Depth	56
Patch	43
Range	
Solo Synth	70, 163
Range Max	
D Beam	71, 163
Range Min	
D Beam	71, 163
Frecuencia	46
Parámetro Rate Detune	46
Mando de Controla Tiempo Real	
Seleccionar	119
Borrado a Tiempo Real	91
Control de Grabación a Tiempo Real	89, 91-92
Grabación a Tiempo Real	88
Parámetro Realtime Time Stretch	39, 53
Modo Rec	88, 92
RECEIVE	52
Recibir mensaje de Selección de Banco	161
Recibir mensaje de Sistema Exclusive	161
Recibir mensaje de GM System On	161
Recibir mensaje de GM2 System On	161
Recibir mensaje de GS Reset	161
Recibir mensaje de Cambio de Programa	161
Grabación	
Canción (Pista de Audio)	104
Canción (Pista MIDI)	87
Cuantificación de la Grabación	90
Selección de Grabación	91
Parámetro Redamper Sw	45
Función Ensayo	92
RELEASE	30, 49
Parámetro Release Time Offset	36
Interruptor del Teclado Remoto	160
Cantidad de repeticiones	95
Parámetro Reset Grid	120
RESONANCE	30, 49
Resonancia	
Patch	40
Set de Percusión	55
Parámetro Resonance Offset	36
Parámetro Resonance V-Sens	
Patch	41
Set de Percusión	55
REVERB	149
Reverb	20, 111, 155
Nivel de Reverb	127-128
Asignación de la Salida de la Reverb	127-128
Nivel de Envío de la Reverb	
Solo Synth	70, 163
Fuente de la Reverb	128
Tipo de Reverb	126, 128, 155

REVERSE DELAY	145
Grupo de Ritmos	79, 82
Edición del Grupo de Ritmos	82
RHYTHM GROUP NAME	82
Parámetro Rhythm Key Select	126
Nivel del Ritmo	52
RHYTHM LIST	27
Parámetro Rhythm Out Assign	57
Patrón de Percusión	79-80
Edición del Patrón de Percusión	81
RHYTHM PATTERN NAME	82
Set de Percusión	18, 49
RHYTHM SET NAME	51
Parámetros de los Sets de Percusión	52
Copiar Tone de Percusión	50
Nombre del Tone de Percusión	52
RING MODULATOR	135
Modulador en Anillo	36
Acorde Arpegiado	77
ROTARY	137
Direccionamiento	126-127
RX	161
Parámetro Rx Bender	45
Parámetro Rx Expression	45
Parámetro Rx Hold-1	45
Modo Rx Pan	45

S

S.TUNE	66
Muestra	
Suprimir	118
Cargar	117
Descargar	118
SAMPLE EDIT	117, 119, 168
Evento de Muestreo	108-109
SAMPLE LIST	117
Lista de Muestras	117
Menú de Utilidades de la Lista de Muestras	168
Menú de Modificación de Muestras	120-123
Parámetros de Muestreo	119
Función Sample Patch	25
Guardar	
Canción	113
Guardar Todas las Muestras	114
Guardar como SMF	114
Guardar una Canción	114
Guardar Canción+Muestra	113
SAVE/LOAD MENU	113-116
Guardar	113-114
Patch	32, 51
Performance	63
Grupo de Ritmos	82
Patrón de Percusión	81
Muestra	124
Ajustes del Sistema	157
Parámetro Scale Tune	66
Escala Arábica	67
Temperamento Igual	67
Temperamento Justo	67
Interruptor de la Afinación de la Escala	159
SELECT	30, 49
Seleccionar	
Patch	27
Performance	59
Set de Percusión	27
Muestra	117
Tone	29
Sens	129
SERIAL DELAY	143
SHUFFLE DELAY	145
Parámetro Shuffle Quantize	90
Parámetro Shuffle Resolution	90
Polifonía Simultánea	19
SLICER	136
Deslizador	112
SMF	22, 114
Función Soft Through	161
Solo	64
Solo Synth	70
Canción	
Editar (Pista de Audio)	108
Editar (Pista MIDI)	94
Cargar	115
Reproducir	84

Grabar (Pista de Audio)	104
Grabar (Pista MIDI)	87
Guardar	113
Función Song Clear	87
Archivo de canciones	22
SONG FILE NAME	113-114
SONG LIST	84, 115-116
SONG NAME	103
Nombre de la Canción	114
Grabador de Canciones	21
Sección del Grabador de Canciones	17
Deslizador SONG RECORDER TRACK	112
Menú Song Utility	87, 103
SOUND	158
Sección del Generador de Sonido	17
Mando SOUND MODIFY	30, 32, 49-50
Fuente	129
SPACE-D	139
SPEAKER SIMULATOR	134
SPECTRUM	132
Dividir	61
Parámetro Split Hi	156
Parámetro Split Lo	156
Archivo MIDI Estándar	22
Iniciar	119
Función Start Fine	120
Punto Inicial	89, 92, 95
Principio/Final	119
Iniciar/Detener	86
STEP	47
Paso 1-16	47
STEP FILTER	133
STEP FLANGER	138
STEP PAN	136
STEP PHASER	134
STEP PITCH SHIFTER	149
STEP REC	92
Grabación Por Pasos	92
STEP RING MODULATOR	135
Tipo de Paso	47
Grabación Por Pasos	81
Modo Storage	167
Parámetro Stretch Tune Depth	34
Parámetro Struct	130
Parámetro Struct 1 & 2, 3 & 4	35
Estructura	35
SUPER FILTER	132
SUSTAIN	30, 49
SVA	22, 165, 168
SVQ	22, 165, 168
SYMPATHETIC RESONANCE	152
SYNC	162
Modo Sync	162
Parámetro Sync Output	162
SYNTH	163
Parámetro Sys Ctrl 1-4 Source	160
Sistema	157
Control del Sistema	160
Edición de Sistema Exclusive	100
Mensaje de Sistema Exclusive	100
SYSTEM INFO	157, 175, 177
Memoria del Sistema	20
Menú del Sistema	72, 157
Parámetros del Sistema	158
SYSTEM SETUP USB	167
Función System Write	157

T

TAPE ECHO	146
TELEPHONE	148
TEMPO	68
Tempo	
Arpeggio	73
Patrón de Percusión	79
Muestra	120
Canción	86, 88, 102
Parámetro Tempo Override	162
Parámetro Tempo Rec Sw	89
Grabación de Tempo	89
Pista del Tempo	21, 85, 101
Zona Temporal	19, 22
Tiempo	66
TIME CTRL DELAY	146

Tipo de Compás	88, 103
TIME STRETCH	122
Función Time Stretch	120
Amplificador de Tiempo Variable	17
Filtro de Tiempo Variable	17
Tiempos	123
Tone	17
Envío del Chorus del Tone	
Patch	48
Set de Percusión	57
Nivel de Envío del Chorus del Tone	126
Afinación General del Tone	
Patch	39
Set de Percusión	53
Función Tone Delay	45
Modo Tone Delay	45
Tiempo del Delay del Tone	45
Modo Tone Env	
Patch	45
Set de Percusión	52
Afinación Precisa del Tone	
Patch	39
Set de Percusión	53
Nivel del Tone	
Patch	42
Set de Percusión	56
Parámetro Tone Mix Velo Control	38
Tone Activado/Desactivado	29
Asignación de la Salida del Tone	
Patch	48
Set de Percusión	57
Nivel de salida del Tone	
Patch	48
Set de Percusión	57
Asignación de la Salida del Tone	126
Nivel de salida del Tone	126
Panoramización del Tone	
Patch	42
Set de Percusión	56
Tone Pitch Bend Range	52
Parámetro Tone Random Pitch Depth	53
Parámetro Tone Receive Expression	52
Parámetro Tone Receive Hold-1	52
Modo Tone Receive Pan	53
Envío de la Reverb del Tone	48
Set de Percusión	57
Nivel de Envío de la Reverb del Tone	126
Selección de Tone	126
TONE SW/SEL	30, 49
Parámetro Touch Sens	159
Pista	21
Edición de Pista	97
Nivel de Pista	112
Nombre de Pista	110
Deslizador TRACK	112
Transmitir Active Sensing	161
Transmitir Selección de Banco	161
Transmitir Datos de Edición	161
Transmitir Cambio de Programa	161
Transportar	16, 29, 99
TREMOLO	136
TREMOLO CHORUS	139
TRUNCATE	120
TVA	17
Parámetro TVA Depth	46
TVA ENVELOPE	43, 56
TVA PARAMETER	42, 56
TVF	17
Parámetro TVF Depth	46
TVF ENVELOPE	41, 55
TVF PARAMETER	40, 55
TX	161
Tipo	
D Beam	71, 163

U

Descargar Muestra	110
Descargar	
Muestra	118
USAM	25
USB	159, 167
Modo USB	159
USB SELECT	167
Función USB-MIDI Thru	159

USER	25, 59
Copia de Seguridad del Usuario	164
Memoria del usuario	20, 22
Función User Restore	164
UTILITY MENU	164

V

Dial VALUE	24
Parámetro Velo	66
Parámetro Velo Fade Lower	38, 54
Parámetro Velo Fade Upper	38, 55
Parámetro Velo Range Lower	38, 54
Parámetro Velo Range Upper	38, 54
Velocidad	16
Control de Velocidad	54
VELOCITY RANGE	38, 54
Parámetro Velocity Sens Offset	36
Parámetro Vib Rate	65
VIBRATO	65
Función View Select	101
VK ROTARY	137
V-LINK	172
V-LINK SETUP	173
Reserva de Voces	19
Volumen	15, 111
Balance del Volumen	29
VS DISTORTION	141
VS OVERDRIVE	141

W

WAV	118, 165, 168
Parámetro Wave Alter Pan Sw	54
Banco de Ondas	
Patch	38
Set de Percusión	53
Afinación General de la Onda	54
Placa de Ampliación del Ondas	20, 174
Afinación Precisa de la Onda	54
Forma de Onda	46
Ganancia de la Onda	
Patch	38
Set de Percusión	53
Generador de Ondas	17
Grupo de Ondas	
Patch	38
Set de Percusión	53
Nivel de la Onda	54
WAVE MIX LV/PN	54
WAVE MIX TUNE	54
Wave No. L (Mono)	
Patch	38
Set de Percusión	53
Wave No. R	
Patch	38
Set de Percusión	53
Panoramización de la Onda	54
WAVE PARAMETER	38, 53
WAVE PITCH	39, 53
WAVE PITCH ENV	40, 54
Parámetro Wave Rnd Pan Sw	54
Sincronización del Tiempo de la Onda	
Patch	38
Set de Percusión	53
WG	17
Ventana	23
Escribir	
Estilo de Arpeggio	76
Forma de Acorde	78
Patch	32
Performance	63
Grupo de Ritmos	82
Patrón de Percusión	81
Set de Percusión	51
Muestra	124
Ajustes del Sistema	157
WRITE MENU	32, 51, 64, 124

Z

Función Zoom	110, 119
Función Zoom Edit	31, 49



Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas 89/336/CEE.

Para los países de la UE

Para Estados Unidos

Declaración sobre la interferencia de radiofrecuencias de la Comisión Federal de Comunicaciones

Este equipo ha sido comprobado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de la Clase B, según lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Estos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación doméstica. Este equipo genera, utiliza e irradia energía de radiofrecuencia por lo que, si no se instala y se utiliza según las instrucciones, puede interferir negativamente en las radiocomunicaciones. Sin embargo, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de señales de radio o de televisión, hecho que puede comprobarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias siguiendo una o más de las siguientes indicaciones:

- Reoriente o recoloque la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente o a un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte con el proveedor o con un técnico de radio/TV con experiencia.

Este aparato cumple con lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. La utilización de este aparato está sujeta a las dos condiciones siguientes:

- (1) Este aparato no puede causar interferencias dañinas, y
- (2) Este aparato acepta cualquier interferencia que reciba, incluyendo las que pueden provocar que no funcione como se deseaba.

Los cambios o modificaciones sin autorización en este sistema pueden anular el permiso que tienen los usuarios para manejar este equipo.

Este equipo requiere cables de interface blindados para cumplir con el Límite Clase B de la FCC.

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la Clase B cumple todos los requisitos establecidos en el Reglamento Canadiense de Equipos que Provocan Interferencias

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Para USA

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD Información del Manifiesto de Conformidad

Modelo : JUNO-G
Tipo e Aparato : Teclado Sintetizador
Parte Responsable : Roland Corporation U.S.
Dirección : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Teléfono : (323) 890-3700



Debe desechar este producto en un centro de reciclaje. No lo eche a contenedores de basura normales.

Información

Cuando la unidad precisa reparaciones, contacte con el Servicio Postventa de Roland más cercano o con el distribuidor Roland autorizado de su país, de los que detallamos a continuación.

ÁFRICA

EGIPTO

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNIÓN

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SUD ÁFRICA

**That Other Music Shop
(PTY) Ltd.**
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesburg, SOUTH AFRICA
P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Johannesburg, SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.

17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA

P.O. BOX 23032, Claremont 7735,
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.**
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5380-0800

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(BEIJING OFFICE)**
10F, No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing 100011
CHINA
TEL: (010) 6426-5050

**Roland Shanghai Electronics
Co., Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)**
2/F, No.30 Si You Nan Er Jie Yi
Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
Tel: (020) 8736-0428

HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division**
22, 32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra Inti Rama
Jl. Cideng Timur No. 153-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALÁSIA

BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

FILIPINAS

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gilj. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPÚR

Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Bik 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWÁN

**ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.**
Room 5, 9fl, No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

TAILANDIA

Theera Music Co., Ltd.
330 Veng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNÁM

**Saigon Music
Suite DP-8**
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
Tel: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA

**Roland Corporation
Australia Pty., Ltd.**
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NUEVA ZELANDA

**Roland Corporation Ltd.
Roland Corporation Ltd.**
32 Shaddock Street, Mount Eden,
Auckland, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL/LATINA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BRASÍL

Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA

**JUAN Bansbach
Instrumentos Musicales**
Ave.1, Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataaniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

MÉJICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

PANAMÁ

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUÁY

**Distribuidora De
Instrumentos Musicales**
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (021) 492-124

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (212) 285-8586

EUROPA

ÁUSTRIA

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

REP. CHECA

K-AUDIO
Kardasovska 626,
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DINAMARCA

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FRANCIA

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA

**Roland Scandinavia As,
Filial Finland**
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

ALEMANIA

**Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.**
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA

**STOLLAS S.A.
Music Sound Light**
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGRIA

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELANDA

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALIA

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA

**Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLONIA

MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4,
PL-03864 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGÁL

**Tecnologias Musica e Audio,
Roland Portugal, S.A.**
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANÍA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 384 609

RUSIA

MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.1
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

ESPAÑA

Roland Iberia, S. A.
Paseo Garcia Faria, 33-35
08005 Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA

**Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 00 20

SUIZA

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UCRANIA

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

ORIENTE MEDIO

BAHRAIN

Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 905

CHIPRE

Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN

MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAÉL

**Hallit P. Greenspoon &
Sons Ltd.**
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIA

AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT

Easa Husain Al Yousifi Est.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LIBANO

Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR

**Al Emadi Co. (Badie Studio
& Stores)**
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

ARABIA SAUDÍ

**aDawlah Universal
Electronics APL**
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SÍRIA

**Technical Light & Sound
Center**
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.Box 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURQUÍA

**Ant Muzik Aletleri Ithalat
Ve Ihracat Ltd Sti**
Siraselviler Caddesi Siraselviler
Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 249624

E.A.U.

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.**
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

AMÉRICA DEL NORTE

CANADÁ

**Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)**
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.

(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

10 de Enero, 2005 (Roland)