



# **DR-5** Dr Rhythm Section

**Manual del Usuario**



# DR-5 Dr Rhythm Section

Gracias y felicidades por la elección de la DR-5 Dr Sección de Ritmo de BOSS.

La DR-5 es una unidad de ritmo avanzada que, a diferencia de las unidades convencionales, le permite crear y almacenar patrones de bajo y de acompañamiento junto a los patrones de ritmo.

Antes de comenzar, tómese tiempo para leer esta manual. De esta manera, Ud. comprenderá mucho mejor cada una de las características sobresalientes que proporciona la unidad, y pueda asegurarse de muchos años sin problemas de reparación.

## **Botones del panel frontal en el texto**

En este manual, cada botón del panel frontal está representado por el nombre serigrafiado en o encima del botón.

### **[Ejemplo]**

Tecla Staccato: [STACC]

Tecla Start: [START]

Tecla Cursor: [<] [>]

# Tabla de Contenido

Notas Importantes .....	4
Características de la DR-5 .....	5
<b>DESCRIPCIONES DEL PANEL .....</b>	<b>6</b>
Panel Frontal .....	6
Panel Posterior .....	7
Panel Lateral .....	7
Pantalla .....	8

## Capítulo 1 Hacer Sonar la Unidad

<b>[1] Preparación .....</b>	<b>1-2</b>
1. Realizar las Conexiones .....	1-2
2. Cómo Insertar las Pilas .....	1-3
3. Puesta en Marcha .....	1-4
<b>[2] Reproducción de la Canción de Demo .....</b>	<b>1-5</b>
<b>[3] Escuchar los Patrones .....</b>	<b>1-6</b>
1. Reproducción del Patrón .....	1-6
2. Ajustar el Tempo .....	1-7
3. Enmudecer Pistas .....	1-7
<b>[4] Golpear las Teclas de Pad para Producir Sonido .....</b>	<b>1-8</b>
1. Conmutar el Kit .....	1-8
2. Conmutar Pistas .....	1-9
3. Acentos .....	1-10
4. Desplazamiento de Traste .....	1-11
5. Cuerdas al Aire (Teclas Cuerdas al Aire) .....	1-12
6. Hacer Sonar Notas Breves (Staccato) .....	1-13
7. Hacer Sonar Notas Largas (Tenuto) .....	1-13

## Capítulo 2 Visión General de la DR-5

(Aprender cómo se crean los patrones)

<b>[1] Crear Patrones .....</b>	<b>2-2</b>
<b>[2] Organización de la DR-5 .....</b>	<b>2-3</b>
[Cambiar el Modo] .....	2-3
<b>[3] Alterar Valores Numéricos (Ajustes) .....</b>	<b>2-4</b>
<b>[4] ¿Qué Son los Kits? .....</b>	<b>2-6</b>
[Cambiar Kits] .....	2-6
<b>[5] Utilizar los Pads de Tecla.....</b>	<b>2-7</b>
[Cómo Tocar Baterías] .....	2-7
[Tocar Melodías] .....	2-7
[Tocar Acordes] .....	2-7

## Capítulo 3 Crear Patrones

<b>[1] Procedimiento de Escritura de Patrón .....</b>	<b>3-2</b>
1. Ajustes Iniciales Para la Escritura del Patrón .....	3-4
[Realizar los Ajustes] .....	3-5
2. Escritura a Tiempo Real .....	3-6
[Cuando haya cometido un error durante la introducción] .....	3-6
3. Escritura por Pasos .....	3-7
4. Introducir Acordes .....	3-9
5. Modo Edición por Pasos .....	3-10
<b>[2] Funciones de Escritura de Patrón .....</b>	<b>3-12</b>
1. Borrar Patrones .....	3-12
2. Copiar Patrones .....	3-13
3. Transposición del Patrón .....	3-14
4. Swing .....	3-15
5. Desplazamiento de la Colocación .....	3-17
6. Alterar los Ajustes para el Metrónomo .....	3-18
<b>[3] Practicar una Escritura de Patrón .....</b>	<b>3-19</b>
1. Introducir el Patrón de Percusión (Escritura por Pasos) .....	3-19
2. Introducir el Patrón de Bajo (Escritura a Tiempo Real) .....	3-21
3. Introducir el Acompañamiento de Acordes (Utilizando las Funciones Entrar Acordes / Por Pasos) .....	3-22

## Capítulo 4 Crear Canciones

<b>[1] El Procedimiento de Escritura de Canción .....</b>	<b>4-2</b>
1. Ajustes Iniciales para la Escritura de Canción .....	4-2
[Realizar los Ajustes] .....	4-2
2. Escritura a Tiempo Real .....	4-4
3. Escritura por Pasos .....	4-5
<b>[2] Funciones convenientes para la Escritura de Canción .....</b>	<b>4-7</b>
1. Borrar Datos de Canción .....	4-7
2. Copiar Datos de Canción .....	4-8
3. Borrar Partes (Suprimir Parte) .....	4-9
4. Insertar Partes (Insertar Parte) .....	4-10

## Capítulo 5 Hacer Sonar Canciones y Patrones

<b>[1] Reproducción de Canción .....</b>	<b>5-2</b>
1. Continuar la Reproducción .....	5-3
2. Cadena de Canción .....	5-3
Realizar los Ajustes .....	5-3
3. Repetición de Sección .....	5-4
Realizar el Ajuste para una Repetición .....	5-4
Cómo Ajustar el Punto de Repetición .....	5-4

<b>[2] Cambios de Patrón</b>	
<b>Especificados</b> .....	<b>5-7</b>
1. Visión General .....	5-7
2. Realizar los Ajustes .....	5-7
3. Procedimiento .....	5-9

## Capítulo 6 Cambiar las Asignaciones de Sonido de los Pads de Tecla

<b>[1] Editar el Sonido de los Instrumentos</b> .....	<b>6-2</b>
1. Acerca de los Parámetros de Sonido ....	6-2
2. Editar .....	6-8
<b>[2] Copiar Kits</b> .....	<b>6-9</b>

## Capítulo 7 Utilizar las Funciones de Acorde

<b>[1] Realizar Cambios en el Tipo de Acordes (Asignación de Acorde)</b> ..	<b>7-2</b>
<b>[2] Definir Acordes Originales (Editar Acorde)</b> .....	<b>7-4</b>
<b>[3] Utilizar Acordes Originales</b> .....	<b>7-6</b>

## Capítulo 8 Utilizar una Guitarra para la Introducción

<b>[1] Funciones cuando se utiliza una Guitarra para la Introducción</b> .....	<b>8-2</b>
<b>[2] Conectar una Guitarra y Practicar</b> .....	<b>8-3</b>
<b>[3] Función Afinador</b> .....	<b>8-5</b>
<b>[4] Introducir Patrones Utilizando la Guitarra</b> .....	<b>8-6</b>

## Capítulo 9 Conectar con Unidades MIDI Externas

<b>[1] Acerca del MIDI</b> .....	<b>9-2</b>
1. Intercambiar Datos MIDI .....	9-2
Acerca de los Conectores MIDI .....	9-2
Canales MIDI .....	9-2
2. Mensajes MIDI Reconocidos por la DR-5 .....	9-3
Mensajes Manejados por Cada Canal MIDI (Mensajes de Canal) .....	9-3
Acerca de los Números de Nota .....	9-4
Acerca de la Velocidad .....	9-4
Mensajes Manejados Independientemente de los canales MIDI (Mensajes de Sistema) .....	9-5
[Carta del MIDI Implementado] .....	9-5

<b>[2] Reproducción Sincronizada</b> .....	<b>9-6</b>
1. Realizar las Conexiones .....	9-6
2. Ajustes para el Modo Sync .....	9-6
3. Acerca de la Pantalla Tempo .....	9-7
<b>[3] Hacer sonar una Unidad MIDI Externa / Utilizar la Unidad como un Generador de Sonido MIDI</b> .....	<b>9-8</b>
1. Acerca de los Parámetros .....	9-8
2. Realizar los Ajustes .....	9-11
<b>[4] Transferencia de Datos Utilizando Mensajes Exclusive</b> .....	<b>9-13</b>
1. Transmisión (Bulk Dump) .....	9-13
2. Recepción .....	9-14

## Capítulo 10 Otras Funciones

<b>[1] Ajuste del Interruptor de Pedal</b> .....	<b>10-2</b>
<b>[2] Ajustar la Cantidad de Desplazamiento de Traste</b> .....	<b>10-3</b>
<b>[3] Comprobar la Cantidad de Memoria Libre</b> .....	<b>10-4</b>
<b>[4] Borrado de Todos los Patrones</b> ..	<b>10-4</b>
<b>[5] Borrado de Todas las Canciones</b>	<b>10-5</b>

## Capítulo 11 Referencia

<b>[1] Restablecer los Ajustes de Fábrica de la Unidad (Inicialización)</b> .....	<b>11-2</b>
<b>[2] Mensajes de Error</b> .....	<b>11-3</b>
<b>[3] Solución a Pequeños Problemas</b> .....	<b>11-5</b>
<b>[4] Ajustes de los Kits de Origen</b> .....	<b>11-7</b>
<b>[5] Carta en Blanco</b> .....	<b>11-8</b>
<b>Mensajes Exclusive de Roland</b> .....	<b>11-11</b>
<b>MIDI Implementado</b> .....	<b>11-13</b>
<b>Carta del MIDI Implementado</b> .....	<b>11-19</b>
<b>Especificaciones</b> .....	<b>11-20</b>
<b>Índice</b> .....	<b>11-21</b>

# Notas Importantes

---

## Alimentación

- Antes de conectar esta unidad a otras unidades, desactívelas todas; esto le ayudará a prevenir daños o mal funcionamientos.
- No utilice esta unidad en el mismo circuito de corriente utilizado para otras unidades que generen ruido de línea; como por ejemplo un motor eléctrico o un sistema de luces variable.
- La corriente requerida por esta unidad está indicada en su placa de identificación (panel posterior). Asegúrese de que el voltaje de su instalación coincide con el requerido.
- Cuando desconecte el adaptador AC de la toma de corriente, cójalo por la carcasa; no estire nunca del cable.
- Si no va a utilizar la unidad por un largo periodo de tiempo, desconecte el adaptador.
- Cuando el consumo de corriente de la unidad es relativamente alto se recomienda la utilización de un adaptador AC. Sin embargo, cuando utilice pilas, que sean de tipo alcalino.
- Cuando instale o cambie las pilas, remítase a "Cómo insertar las pilas" (página 1-3).

## Localización

- No someta la unidad a temperaturas extremas (ej. la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado). Evite utilizar o almacenar la unidad en lugares con polvo o humedad, o lugares que estén sometidos a altos niveles de vibración.
- Utilizar la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores) puede inducir zumbido.
- Esta unidad puede interferir la recepción de radio y televisión. No utilice esta unidad cerca de este tipo de receptores.
- No exponga la unidad a temperaturas extremas o la instale cerca de aparatos que irradian calor. La luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado puede deformar o decolorar la unidad.

## Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, limpie la unidad con un paño suave y seco (o ligeramente humedecido con agua). Para eliminar la suciedad adherida, utilice un detergente suave y neutro. A continuación, seque completamente la unidad con un paño seco y suave.
- No utilice nunca gasolina, alcohol o disolventes de ningún tipo para evitar el riesgo de una pérdida de color o deformación.

## Precauciones Adicionales

- Proteja la unidad de impactos fuertes
- No permita que penetren dentro de la unidad objetos o líquidos de ningún tipo. En caso de que esto ocurriera, deje de utilizar inmediatamente la unidad. Contacte con el servicio técnico especializado lo antes posible.
- No golpee nunca ni ejerza una presión fuerte sobre la pantalla.
- La unidad desprenderá una pequeña cantidad de calor, y esto debería considerarse como algo normal.
- Si ocurriera un mal funcionamiento, o si Ud. sospecha que hay un problema, déjela de utilizar inmediatamente. Contacte con el servicio técnico especializado lo antes posible.
- Para evitar el riesgo a descargas eléctricas, no abra la unidad.

## Backup de la Memoria

- La unidad dispone de una pila que mantiene el contenido de la memoria cuando esta está apagada. La duración estimada de la pila es de 5 años o más. Sin embargo, para evitar una inesperada pérdida de la información de la memoria, se recomienda firmemente que Ud. cambie la pila cada 5 años. Tenga en cuenta que la vida real de la pila dependerá del entorno físico (especialmente de la temperatura) en el cual se utiliza la unidad. Cuando sea el momento de cambiar la pila, consulte con el servicio técnico especializado.
- Cuando comience a agotarse la pila, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje: "BATT Low". Cambie la pila lo antes posible para evitar la pérdida de la información de la memoria.
- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse a veces; cuando se envía la unidad a reparar o cuando ocurre por casualidad un mal funcionamiento. La información importante debe almacenarse en otra unidad MIDI (ej. un secuenciador), o escrita en un papel (si es posible). Durante las reparaciones, se toman las medidas adecuadas para evitar la pérdida de información. Sin embargo, en ciertos casos (como cuando el circuito relacionado con la propia memoria se estropea), sentimos el que nos sea imposible reponer la información.

## Cambiar las Pilas

- Evite utilizar las pilas nuevas junto con las viejas. Además, evite mezclar diferentes tipos de pilas (ej., pilas de carbón y alcalinas).
- Cuando cambie las pilas, asegúrese de insertarlas correctamente (para asegurar una correcta polaridad).
- Extraiga las pilas cada vez que la unidad no vaya a ser utilizada durante un largo periodo de tiempo.

## **Características de la DR-5**

---

Proporciona una colección de 256 sonidos de instrumentos, y además de los sonidos de percusión de alta calidad, incluye bajo, guitarra, y otros sonidos. Con esta pequeña unidad Ud. puede obtener una sección de ritmo en combinación con bajo y guitarra. Y esta puede suministrar casi cualquier género de música - Tanto sea rock como jazz, latin o rap.

La unidad permite la creación y el almacenamiento de 200 patrones originales (Patrones Programables) además de los 200 Patrones de fábrica que proporciona. Ud. también puede crear 20 nuevas canciones utilizando sus patrones originales.

Ya que los Pads de Tecla están colocados de la misma manera que los trastes de una guitarra, los guitarristas y bajistas pueden introducir fácilmente melodías.

Ya que está equipada con una función de Cambio de Patrón Específico, la DR-5 crea rellenos (breaks) con facilidad. Si Ud. lo desea, puede simplemente utilizar la unidad para acompañamiento; lo mismo que cuando se utiliza una unidad de ritmos preajustados.

Si Ud. conecta un pedal interruptor especializado, puede obtener control de pedal sobre funciones normalmente controladas por los botones del panel (hasta dos grupos).

Incorpora un circuito de Simulación de Amplificador de Guitarra. Con una guitarra conectada al jack GUITAR IN, Ud. puede tocar junto con la DR-5.

La función de Afinación Externa le permite introducir patrones tocando una guitarra.

La función Afinador es muy cómoda cuando afina su guitarra.

La función entrada de acorde le permite introducir con facilidad incluso patrones difíciles. También puede utilizarse como una unidad de referencia de acordes.

Ya que la unidad puede funcionar con pilas (seis AA dry-cells), puede ser conveniente llevarlas con Ud. y utilizarlas cada vez que las necesite.

## **DESCRIPCIONES DEL PANEL**

---

### **Panel Frontal**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Teclas de Pad (tecla Selección de Modo, Numérica, Cuerda al Aire)  
(P. 1-8, 1-12, 2-3, 2-4)

Pantalla (P. 8)

Tecla Selección de Kit (P. 1-8)

Teclas Cursor (P. 2-5)

Potenciómetro Tempo/Data (P. 2-4)

Tecla Exit (P. 3-12)

Tecla Enter (P. 3-12)

Tecla Repeat (P. 5-4)

Tecla Tempo (P. 1-7)

Tecla Escritura Realtime/Step (P. 3-6)

Tecla Tie (P. 3-3)

Teclas Backward/Forward (P. 3-7)

Tecla Reset (P. 1-5)

Tecla Stop (P. 1-5)

Indicador Tempo (P. 1-5)

Tecla Start (P. 1-5)

Tecla Función de Acorde (P. 7-1)

Tecla Track Select (P. 1-9)

Tecla Shift (P. 2-3)

Tecla Staccato (P. 1-13)

Tecla Tenuto (P. 1-13)

Tecla Fret Shift (P. 1-11)

Tecla Accent (P. 1-10)

## Panel Posterior

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Conector MIDI (P. 9-6)

Jack Guitar In (P. 8-3)

Jacks Output (P. 1-12)

Potenciómetro de Volumen de Entrada de Guitarra (P. 8-3)

Jack Footswitch (P. 10-2)

Jack Adaptador AC

Interruptor de Encendido

Compartimento de la Pila

## Panel Lateral

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Jack Auriculares

Potenciómetro de Volumen (P. 1-4)

## Pantalla

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### 1. Modo Pantalla

Muestra el status actual de la unidad.

### 2. Pantalla Accent

Muestra los Acentos para los Eventos (p. 3-10) cuando se está en el modo Edición por Pasos.

### 3. Pantalla Modo de Acorde

Se ilumina cuando está activado el modo entrada de acorde.

### 4. Pantalla de Posición del Acorde/Número de Traste

Cuando se especifica un acorde utilizando el modo de entrada de acorde, se muestran sus posiciones a través de los indicadores correspondientes que se iluminan en la Pantalla Posición del Acorde.

El número de traste indica el número de traste de un acorde específico cuando se está en el modo entrada de acorde. Otras veces, este indica el número de traste al que corresponde una tecla de pad.

### 5. Pantalla Afinación

Cuando se utiliza la edición por pasos se muestra en pantalla la afinación de un evento. Esta también muestra la afinación de la señal de entrada del GUITAR IN cuando se está utilizando la función Afinador.

### 6. Pantalla Afinación Externa

Se ilumina cuando está activada la función Afinación Externa.

### 7. Pantalla Selección de Pista

Muestra la Pista actualmente seleccionada.

### 8. Pantalla REC (Grabación)/ Repetición de Sección

REC se ilumina cuando se está en el modo de grabación para canciones y patrones.

REPEAT se ilumina cuando está activada la función Repeat.

### 9. Pantalla EXIT/ENTER

Se ilumina cuando pueden utilizarse las teclas [EXIT] y [ENTER].

### 10. Indicador del Cursor

Indica la dirección en la cual funcionará el cursor ([<]/[>]).

### 11. Ventana Canción / Patrón / Número de Kit

Muestra el Número de Canción cuando se está en el modo Canción, el Patrón en el modo Patrón y el Número de Kit en el modo Kit.

### 12. Ventana Tempo / Pad / Número de Evento

Muestra el Tempo en el modo Edición Tempo (o similar), el Número de Pad en el modo Pad (o similar), y el Número de Evento mientras se utiliza la Edición por Pasos.

### 13. Sub Ventana Número de Parte / Cuantización / Número de Patrón

Muestra el contenido de los 3 segmentos de la parte superior izquierda de la ventana de mensaje.

### 14. Sub Ventana Compás / Próximo / Colocación

Muestra el contenido de los 3 segmentos de la parte superior derecha de la ventana de mensaje.

### 15. Ventana de Mensaje

Esta ventana muestra el contenido de los parámetros.

# Capítulo 1

## Hacer Sonar la Unidad

---

### (1) Preparación

---

#### 1. Realizar las Conexiones

**\* Antes de realizar cualquier conexión, asegúrese que todas las unidades de su sistema estén desactivadas. Si Ud. realiza conexiones mientras están activadas, podrían ocurrir daños o mal funcionamientos.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Para disfrutar lo más posible de las interpretaciones de esta unidad, le recomendamos que utilice la salida en estéreo (R/L).

Remítase a la página 9-6 para más información sobre las conexiones MIDI.

#### 2. Cómo insertar las pilas

**\* Se necesitan seis pilas "AA" (1.5 V).**

(1) Compruebe que el interruptor de encendido esté en OFF.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Extraiga la tapa del compartimento para las pilas del panel posterior.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Extraiga las pilas del compartimento. Observando cuidadosamente las polaridades (+/-), inserte las pilas nuevas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Cierre la tapa del compartimento

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### 3. Puesta en Marcha

Una vez realizadas las conexiones, Ud. está preparado para activar la unidad. Siga los siguientes pasos.

(1) Asegúrese de nuevo de que realizó las conexiones correctamente, y de que todas las unidades del sistema están en OFF.

(2) Active la DR-5. A continuación, active el amplificador y el resto de unidades.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Ajuste el volumen a un nivel apropiado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Para desactivar, primero apague las unidades externas y a continuación la DR-5.**

**\* Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Una vez activada, necesita un intervalo breve (unos pocos segundos) antes de poder operar con normalidad.**

---

Página 1-5 del manual en inglés

## ***(2) Reproducción de la Canción de Demo***

---

En la DR-5 hay almacenada una Canción de Demo. Esta fue creada para demostrar todas las capacidades de la unidad. Utilice los siguientes procedimientos para escuchar la Canción de Demo.

(1) Seleccione el modo Canción (modo donde pueden hacerse sonar las canciones).  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que "SONG" ha sido mostrado en pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Seleccione la Canción que ha de sonar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.  
La Canción de Demo está almacenada en la Canción Número 20.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Pulse [START].  
La reproducción se inicia. El indicador de Tempo parpadeará a cada tiempo.

(4) Pulse [STOP].  
La reproducción se detendrá.  
Pulse de nuevo [START] y la reproducción comenzará desde el mismo lugar en el que fue parada (Continuar la Reproducción). Si pulsa primero [RESET] y a continuación pulsa [START], la reproducción comienza desde el principio de la canción.

Circus  
Música de Atsushi Hoshika  
Copyright © 1993 Roland

Atsushi Hoshika  
Atsushi Hoshika es miembro de uno de los equipos de ingenieros de Roland. Tuvo un papel importante en el desarrollo de la R-70, así como en la R-8 y la DR-550. También dirigió su talento hacia la creación de canciones de demostración para la R-5 y la R-8.

**\* Esta canción de demostración está protegida por las leyes de copyright aplicables. Su propósito es sólo para fines demostrativos y disfrute personal. Está prohibida la reproducción de esta canción o su utilización para cualquier otro propósito.**

## **(3) Escuchar los Patrones**

---

La DR-5 dispone de 200 Patrones Preset diferentes (patrones musicales) en su memoria. Para escuchar estos patrones, utilice el siguiente procedimiento.

### **1. Reproducción del Patrón**

- (1) Seleccione el modo Patrón  
Pulse [PTN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que "PATTERN" ha sido mostrado en pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (2) Seleccione el Patrón Preset a hacer sonar (Números 000-199) utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. El número de patrón y el nombre se muestran en pantalla. (Para hacer sonar un patrón programable, seleccione un número del 200 al 399.)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Patrón a hacer sonar (Nombre del Patrón)

- (3) Pulse [START].  
La reproducción se iniciará. El indicador Tempo parpadeará a cada tiempo.

Si Ud. selecciona un nuevo número de patrón mientras está sonando el primer patrón, se mostrará en pantalla el Próximo Número de Patrón y el Nombre del Patrón. Este reciente patrón seleccionado sonará a continuación una vez haya finalizado el patrón actual.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Próximo Patrón a hacer sonar (Nombre del Patrón)

- (4) Pulse [STOP].  
La reproducción se detendrá.  
Pulse de nuevo [START], y la reproducción comenzará desde el lugar donde fue parada (Continuar la Reproducción). Pulse [RESET] antes de pulsar [START] cuando quiera hacer sonar el patrón desde el principio.

### **2. Ajustar el Tempo**

Los siguientes ajustes le permiten alterar el tempo al que suena el patrón. (Gama para el ajuste: 40-250 tiempos por minuto.)

- (1) Pulse [TEMPO].  
Se mostrará en pantalla "TEMPO."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (2) Ajuste el tempo utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

- (3) Una vez haya elegido el tempo, pulse [TEMPO].

### 3. Enmudecer Pistas

En un patrón de la DR-5 cada instrumento (percusiones, guitarra, etc.) tiene su propia "Pista." Cualquiera de estas Pistas puede enmudecerse cada vez que Ud. desee silenciar el sonido de un instrumento en particular.

**\* Para más información a cerca de las Pistas, remítase a "[4] 2. Conmutando Pistas." (p. 1-9)**

(1) Seleccione el modo utilidad.

Pulse [UTIL] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se ha mostrado en pantalla "UTILITY."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Utilice [<] / [>] para conmutar la página. Confirme que se ha mostrado en pantalla "Mute."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Seleccione la Pista a enmudecer utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. (DRUM/ T1 a 3)

(4) Utilice [<] / [>] para mover el cursor, a continuación utilice el potenciómetro TEMPO/DATA para activar o desactivar la Pista. Cuando desee enmudecer la Pista, ajuste Track Mute en "ON."

---

*Página 1-8 del manual en inglés*

## (4) Golpear las Teclas de Pad para Producir Sonido

---

Intente golpear las teclas de Pad para hacer sonar los instrumentos contenidos en la DR-5.

**Cuando Ud. golpea las teclas de pad, puede obtener el sonido en particular (instrumento) asignado a cada pad, u obtener el mismo sonido de instrumento, pero con diferentes afinaciones (dependiendo del pad que golpee).**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### 1. Conmutar el Kit

Un Kit es un grupo o colección de 33 sonidos seleccionados de entre los 256 que contiene la DR-5.

A un Kit se le puede considerar como a una banda, disponiendo de un set de percusión, bajo, guitarra, y teclados. La DR-5 proporciona 48 Kits Preset, y le permite crear 16 Kits a medida (Kits del Usuario).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Para más información, remítase al Capítulo 2, "[4] ¿Que Son Kits?" (p. 2-6).**

---

*Página 1-9 del manual en inglés*

(1) Pulse [KIT].

Aparecerá "KIT" en la parte izquierda de la pantalla, indicando que ahora puede cambiarse el Kit .

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Seleccione a número de Kit utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.  
(Kits Preset/P00 a 15; Kits del Usuario/U00 a 15)

(3) Cuando Ud. haya terminado la selección del Kit, pulse [Kit].  
Volverá al modo seleccionado previamente.

## 2. Conmutar Pistas

Dentro de cada Kit hay cuatro pistas: DRUM, TRACK 1, TRACK 2, y TRACK 3. Con la pista DRUM, los pads de tecla pueden utilizarse para tocar percusiones. Las otras PISTAS se utilizan para tocar melodías (o para tocar acordes, vea p. 2-7).

- (1) Ud. puede conmutar sucesivamente a DRUM, TRACK 1, TRACK 2, o TRACK 3 cada vez que pulse [TRACK SEL].  
El nombre de la pista seleccionada se muestra en pantalla en la posición "TRACK SELECT."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 1-10 del manual en inglés*

## 3. Acentos

3. Los Acentos (los cuales expresan la fuerza de una nota) pueden aplicarse a una nota individual.

Hay tres tipos de Acentos que Ud. puede utilizar:

- [ACC 1] pulsado solo
- [ACC 2] pulsado solo
- [ACC 1] y [ACC 2] pulsados conjuntamente. (Acc 3)

Para tener un acento aplicado a un instrumento o nota, mantenga pulsada una o ambas teclas inferiores mientras golpea el pad de tecla apropiado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**La intensidad del acento será la siguiente:**

	ACC 3 <	ACC 2 <	NO ACCENT <	ACC 1
[Pantalla]	3	2	OFF	1

---

*Página 1-11 del manual en inglés*

## 4. Desplazamiento de Traste

Los pads de tecla pueden utilizarse para tocar melodías (en otras Pistas que no sean la Pista Drum). Cada uno de los pads de tecla corresponden a una posición de dedo de una guitarra. Para alterar la afinación del sonido, Ud. debe cambiar el número de traste al que corresponden los pads de tecla. (Igual que si cambiará las posiciones moviendo su mano arriba y abajo por el mástil de una guitarra.

**\* De fábrica, la configuración de los Pads de Tecla para las escalas está ajustada de forma que coincida con la forma de afinación más común de una guitarra. (Esta configuración puede cambiarse alterando los ajustes para "Alinear," p. 6-6).**

- (1) Pulse [<] FRET [>] (cuando se ha seleccionado otra pista diferente a DRUM) para alterar la afinación de las notas que serán producidas por los pads de tecla.  
Con cada pulsación, se desplaza la afinación. La cantidad de desplazamiento puede ajustarse dentro de un rango equivalente a 12 trastes.

**Ejemplo) La columna de pads más a la izquierda de la unidad está ajustada actualmente al traste 11. Y la cantidad de desplazamiento posible se ajusta a 7 (trastes).**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Para instrucciones de cómo ajustar la cantidad de desplazamiento, remítase al Capítulo 10, "[2] Ajustar la Cantidad de Desplazamiento de Traste (P. 10-3)".**

En la parte superior derecha de la pantalla, se mostrará el número de traste. Este número representa el traste equivalente de la guitarra que Ud. obtendrá con la columna de pads más a la izquierda de la unidad (1-19).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando Ud. ajuste esta columna al traste **19º**.....  
.... se leerá en la pantalla "19."

**\* Si Ud. pulsa [**<**] FRET [**>**] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], la afinación se desplazará en semitonos (un traste).**

---

*Página 1-12 del manual en inglés*

## **5. Cuerdas al Aire (Teclas Open Strings)**

Por supuesto, la DR-5 le permite tocar diferentes afinaciones dependiendo del pad de tecla que se golpee. También le permite tocar las afinaciones de las cuerdas al aire (E, A, D, G, B, E). Para realizar esto utilice las seis teclas cuadradas (Teclas de Cuerdas al Aire) situadas más a la izquierda.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

La afinación de estas seis teclas no cambiará aunque Ud. efectúe desplazamientos de traste.

**\* Cuando se seleccione la Pista DRUM, no se producirá sonido cuando Ud. pulse una tecla Open String.**

---

*Página 1-13 del manual en inglés*

## **6. Hacer Sonar Notas Breves (Staccato)**

Puede aplicarse un efecto de staccato a una nota individual.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Golpee un pad de tecla mientras mantiene pulsado [STACC] y esa nota se hará staccato, sin tener en cuenta cuanto tiempo mantenga pulsado el pad.

## **7. Hacer Sonar Notas Largas (Tenuto)**

Puede aplicarse un efecto de tenuto a una nota individual.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Golpee un pad de tecla mientras mantiene pulsado [TENUTO] y esa nota se hará tenuto (valor completo), sin tener en cuenta cuanto tiempo mantenga pulsado el pad.

# Capítulo 2

## Visión General de la DR-5 (Aprender cómo se crean los patrones.)

---

### (1) Crear Patrones

---

Cuando se utiliza la DR-5 para crear patrones, los dos principales pasos concernientes son los siguientes.

#### Escritura de Patrón (p. 3-1)

Primero necesita crear el componente más pequeño, el patrón. Hay dos métodos para realizar esto. Con la Escritura por Pasos, Ud. introduce el tiempo de duración y la afinación para cada nota (o acorde), de cada sonido. En el otro método, Escritura a Tiempo Real, Ud. introduce el patrón golpeando realmente el ritmo en los pads de tecla, a tiempo con el metrónomo. Alternativamente, puede tocar el patrón desde la guitarra que tenga conectada.

#### Escritura de Canción (p. 4-1)

La Escritura de Canción concierne al ajuste en el orden deseado de los patrones creados utilizando la Escritura de Patrón, los cuales pueden combinarse con cualquiera de los patrones preset (de origen).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### (2) Organización de la DR-5

---

La DR-5 esta equipada con numerosas funciones que son útiles cuando se crean patrones y canciones, y cuando se editan sonidos. Estas funciones están organizadas en 5 modos:

#### Modo Canción

Utilizado para hacer sonar, crear, y editar canciones.

#### Modo Patrón

Utilizado para hacer sonar, crear, y editar patrones.

#### Modo Pad

Utilizado para asignar instrumentos a cada pad de tecla, y realizar los ajustes que afectan a cómo ha de sonar los instrumentos.

#### Modo MIDI

Este modo se utiliza para realizar los ajustes pertinentes cuando se desea conectar un módulo de sonido externo, utilice la DR-5 como un módulo de sonido, o enviar datos de interpretación a un secuenciador externo.

#### Modo Utility

Este modo se utiliza para alterar los ajustes para el metrónomo, Pedal Interruptor, enmudecimiento de Pista, desplazamiento del traste, y comprobar que cantidad de memoria queda (por lo que Ud. sabe cuantos patrones más pueden almacenarse).

## (Cambiar el Modo)

Con la reproducción parada, mantenga pulsado [SHIFT ERASE] mientras a continuación pulsa uno de los botones de modo ([SONG]/[PTN]/[PAD]/[MIDI]/[UTIL]; localizados a lo largo de la línea superior de pads de tecla)

---

*Página 2-4 del manual en inglés*

## **(3) Alterar Valores Numéricos (Ajustes)**

---

Utilice el potenciómetro TEMPO/DATA o un botón número/letra/símbolo cuando necesite seleccionar un número o un valor de ajuste de parámetro, de la misma manera que cuando selecciona un patrón o canción.

### **Potenciómetro TEMPO/DATA**

Se utiliza para efectuar grandes cambios en el valor. La cantidad de cambio consecutivo que obtiene depende de lo rápido que se gire el potenciómetro.

### **Botones Número/Letra/Símbolo (Los pads de tecla de las dos filas inferiores)**

Se utiliza cuando Ud. desee especificar directamente valores numéricos, letras, o símbolos.

El valor correspondiente se introduce cuando Ud. pulsa un botón número/letra/símbolo mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].

Las letras/símbolos de un botón pueden seleccionarse utilizando el botón cuando Ud. está entrando un Nombre de Patrón (p. 3-4) o un Nombre de Canción (p. 4-2).

Cuando Ud. pulse un botón número/letra/símbolo mientras se mantiene pulsado [SHIFT ERASE], obtendrá uno de los caracteres que ofrece. Cada vez que se pulsa el botón, Ud. obtiene el siguiente carácter de la serie.

***Por ejemplo, si utiliza el primer pad de tecla de la segunda fila empezando por abajo:***

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cada vez que pulse la tecla, obtiene el carácter siguiente dentro de esta secuencia: 1 -> A -> B -> C -> a -> b -> c

Cada modo puede ofrecer un número de páginas. La ventana de mensaje de la parte inferior derecha de la pantalla siempre indica en que página está Ud. en ese momento.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 2-5 del manual en inglés*

Utilice [<]/[>] para conmutar entre las páginas. Los cambios en el valor de los ajustes dentro de cada página pueden realizarse utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA o los botones número/letra/símbolo . (Los pads de tecla de las dos filas inferiores.)

Algunas veces, habrá más de un parámetro en la misma página. En estos casos, Ud. necesita utilizar [<]/[>] para mover el cursor (parpadeante) y realizar ajustes para los valores.

(Ejemplo)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Dirección de las Teclas de cursor para cambiar Página etc.

Intermitente  
(posición actual del Cursor)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **(4) ¿Qué son los Kits?**

---

Un Kit es un grupo de 33 Instrumentos (seleccionados desde 256 disponibles), asignados a la Pista DRUM y a las Pistas 1-3. Ud. puede pensar que un Kit es parecido a una banda, teniendo posiblemente un set de percusión, bajo, guitarra, y teclados.

Entre los 33 sonidos, en la Pista DRUM pueden hacerse sonar sonidos de batería y percusión, y en las Pistas 1-3 puede hacerse sonar cualquier de los otros instrumentos. Cuando Ud. cambia a un Kit diferente, pueden cambiarse todos los sonidos de Instrumento producidos por todas las pistas. Estos cambios pueden pensarse como si hubiera acabado una banda y comenzara otra.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**La DR-5 contiene una selección de Kits Preset, y además le permite crear los suyos propios, Kits a medida (Kits del Usuario). Ud. puede incluso editar el sonido de los Instrumentos que están asignados a un Kit del Usuario. Estos Instrumentos editados son tratados como nuevos Instrumentos que la unidad ha adquirido (además de los que ella originalmente contiene).**

### **(Cambiar Kits)**

- (1) Pulse [KIT].
- (2) Seleccione el Kit deseado utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Una vez completado, pulse de nuevo [KIT].

## **(5) Utilizar los Pads de Tecla**

---

La DR-5 tiene 36 pads de tecla. Estos pads de tecla puede realizar tres funciones diferentes:

1. Pueden tocarse (como los de una unidad de ritmo convencional) después de haber seleccionado un sonido de percusión para cada uno de ellos.
2. Pueden servir como "trastes" y "cuerdas" de una guitarra, permitiendo tocar melodías.
3. Pueden utilizarse para designar la nota fundamental y el tipo de acorde cuando se tocan acordes.

Los patrones pueden crearse convenientemente combinando la utilización de estos tres métodos.

### **(Cómo tocar Baterías)**

- (1) Utilizando [TRACK SEL], seleccione la Pista DRUM  
Seleccione "DRUM" cerca de TRACK SELECT en la pantalla.
- (2) Golpee los pads de tecla para toque algo.

**\* Las Teclas Open Strings (p. 1-12) no pueden utilizarse con la Pista DRUM.**

### **(Tocar Melodías)**

- (1) Utilizando [TRACK SEL], seleccione TRACK 1-3  
Seleccione "TRACK 1-3" cerca de TRACK SELECT en la pantalla.
- (2) Compruebe que la unidad no esté ajustada para permitirle realizar acordes.  
Asegúrese que no se muestre "CHORD" en la mitad de la parte superior de la pantalla. Si se mostrara, pulse CHORD [ON/OFF] para que deje de aparecer.

(3) Golpee los pads de tecla y toque algo

## (Tocar Acordes)

(1) Utilizando [TRACK SEL], seleccione TRACK 1-3

Seleccione "TRACK 1-3" cerca de TRACK SELECT en la pantalla.

(2) Selección el modo Realizar Acorde.

Pulse CHORD [ON/OFF] y confirme que ha aparecido en la mitad superior de la pantalla "CHORD."

(3) Especifique el acorde.

Especifique la nota fundamental utilizando uno de los pads de tecla de las tres filas inferiores (mantenga pulsado el botón), a continuación pulse cualquier pad de tecla de las tres filas superiores que necesite para obtener el tipo de acorde deseado.

---

*Página 3-1 del manual en inglés*

# Capítulo 3

## Crear Patrones

---

---

*Página 3-2 del manual en inglés*

## (1) Procedimiento de Escritura de Patrón

---

Los dos métodos siguientes están disponibles para realizar una Escritura de Patrón

### Escritura a Tiempo Real

Utilizando la Escritura de Patrón Ud. puede suministrar la entrada necesitada para crear un patrón haciendo un ritmo sobre los pads de tecla o tocando una guitarra (Capítulo 8, "Utilizar una Guitarra para la Entrada," p. 8-1). Ud. no debe preocuparse si se va algo de tiempo, ya que simplemente puede utilizar la función Cuantización (p. 3-4) para corregir posteriormente las inexactitudes. La información de una unidad MIDI externa puede utilizarse también para la entrada (p. 9-6).

*\* Dese cuenta que el sonido de la propia guitarra no es lo que se graba.*

### Escritura por Pasos

Cuando se utiliza la Escritura por Pasos Ud. necesita entrar individualmente cada nota que se produzca en el patrón, para cada Instrumento que se utilice. Este método es conveniente para aquellos que tienen dificultades con la entrada a Tiempo real.

Los patrones pueden crearse, por supuesto, alternando entre ambos métodos. Ud. podría crear el patrón básico primero utilizando la escritura por Pasos, y a continuación utilizar la Escritura a Tiempo Real para añadir otros instrumentos. O Ud. podría tocar el patrón utilizando primero la entrada a Tiempo Real, y a continuación mejorar el patrón utilizando la Escritura por Pasos para pulir algunas partes.

## (Parámetros Almacenados en los Patrones)

Los ajustes de parámetros que pueden almacenarse dentro de un patrón son los siguientes:

### Común a todas las Pistas:

Colocación  
Acento

### Solo Pistas 1-3:

Afinación (0-63)

Afinación (en pasos de semitonos)

Tiempo de Gate (1-768)  
paso)

Longitud de las notas (1-48; 1-incremento de paso. 52-768; 4-incrementos de

## (El número de notas que pueden colocarse en la misma colocación)

Dentro de una Pista pueden introducirse un máximo de 9 sonidos en la misma posición de colocación. Sin embargo, cuando el número total de notas (de todas las Pistas) introducidas en la misma posición es mayor de 19 (máxima polifonía), la unidad no sonará correctamente.

## (Acerca del Ajuste del Tiempo del Patrón)

Dentro de un sólo patrón no pueden manejarse un número múltiple de compases.

Sin embargo, ajustando el ajuste para el tiempo (Tipo de Compás: p. 3-5), un patrón puede ajustarse como si en su efecto fuera más de uno.

### EX.)

Tipo de Compás = 16/4 : equivalente a 4 compases de 4/4.

Tipo de Compás = 12/8 : equivalente a 2 compases de 6/8.

---

*Página 3-3 del manual en inglés*

### Acerca del Tiempo de Gate (Duración)

(Ejemplo)

Escritura a Tiempo Real-----Tiempo entre pulsar un Pad de Tecla y soltarlo. (= Tiempo de Gate)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Escritura por Pasos-----Cuantización (= Tiempo de Gate)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Introduzca una negra sin cambiar la Cuantización.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Pulse la Tecla Tie (Ligadura) mientras mantiene pulsado el Pad de Tecla.

---

*Página 3-4 del manual en inglés*

## 1. Ajustes Iniciales para la Escritura de Patrón

Antes de iniciar una Escritura de Patrón, la unidad necesita ajustarse a los ajustes iniciales comunes a la Escritura a Tiempo Real y a la Escritura por Pasos.

### Tipo de Compás

El tiempo deseado (tipo de compás) debe seleccionarse para cada patrón.

### Nombre de Patrón

Se le puede dar a cada Patrón un nombre con un máximo de 6 caracteres.

### Cuantización

Utilizada con la Escritura a Tiempo Real, esta característica corrige las inexactitudes en el tiempo que pueden haber ocurrido al tocar los Pads de Tecla.

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

**Tiempo al que fueron tocados los Pads de Tecla realmente**

**Tiempo de entrada en el patrón (corregido para que tuvieran el tiempo apropiado).**

Cuando se utiliza la Escritura por Pasos, Ud. necesita especificar el grado de precisión que desea seleccionando la unidad más pequeña en la cual se ha de dividir un tiempo. Este ajuste se realiza especificando el valor de la nota más pequeña.

Pantalla	Nota	Pantalla	Nota	Pantalla	Nota
***FIGURA***	Negra	***FIGURA***	Tresillo de Negra	***FIGURA***	Corchea
***FIGURA***	Tresillo Corchea	***FIGURA***	Semicorchea	***FIGURA***	Tresillo Semicorchea
***FIGURA***	Fusa	***FIGURA***	Tresillo de Fusa	H	Negra=48 Clocks

---

Página 3-5 del manual en inglés

## (Realizar los Ajustes)

- (1) Seleccione el modo Patrón  
Pulse [PTN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que "PATTERN" aparece en pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (2) Seleccione el patrón del usuario (número) para el que van a realizarse los ajustes utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA (200-339).

**\* Ud. no puede seleccionar ninguno de los patrones Preset (000-199).**

- (3) Pulse [<]/[>] para conmutar la página. Confirme que "T. Sign" haya aparecido en la pantalla.  
(4) Seleccione el tiempo utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. (1/4 a 16/4, 1/8 a 32/8, 1/16 a 64/16)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (5) Pulse [<]/[>] para conmutar la página. Confirme que "PtnNam" haya aparecido en la pantalla.  
(6) Pulse los botones apropiados número/letra/símbolo mientras mantiene [SHIFT ERASE] para introducir el Nombre del Patrón.  
Utilice [<]/[>] para moverse dentro de la gama disponible de caracteres.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

A continuación Ud. aprenderá cómo crear patrones, utilizando la Escritura a Tiempo real y por Pasos. Ud. puede, por supuesto, crear también patrones combinando ambos métodos. Cada vez que la unidad es colocada en espera de grabación, lo primero que Ud. necesita hacer es efectuar el ajuste para la Cuantización.

**\* Si lo necesita, puede cambiar el ajuste de tiempo realizado en el paso 4 después de finalizada la entrada de datos. Dese cuenta, piense, que esto podría ser imposible para ciertas porciones de los datos a tocar.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**En estos casos, aparecerá en la parte izquierda de la pantalla un "?."**  
**Cuando pulse [ENTER], el tiempo para el patrón cambiará, mientras que las porciones tocadas que lo sobrepasen serán borradas.**

---

Página 3-6 del manual en inglés

## 2. Escritura a Tiempo Real

**\* Antes de comenzar una Escritura a Tiempo Real, la unidad necesita ser ajustada a los ajustes iniciales para la Escritura de Patrón (p. 3-4)**

- (1) Pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de Grabación para la Escritura a Tiempo Real.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (2) Efectúe el ajuste para la Cuantización utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

(3) Seleccione la Pista (p. 1-9) y el Kit (p. 1-8) apropiado para el patrón que Ud. intenta crear.

**Pista:** Pulse [TRACK SEL]

**Kit:** Pulse [KIT] -> Gire el potenciómetro -> Pulse [KIT]

(4) Pulse [START].

El indicador del Tempo parpadeará acorde con el tiempo, y el metrónomo sonará (Ajustes del Metrónomo: p. 3-18).

(5) Ajuste el metrónomo a un tempo comfortable.

Pulse [TEMPO] y realice los ajustes para el tempo (40-250 bpm) utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. Una vez realizado el ajuste, pulse [TEMPO] de nuevo y vuelva a la Escritura a Tiempo Real.

(6) Golpee el Pad de Tecla al que está asignado el Instrumento a introducir mientras escucha el metrónomo. (Ud. también podría utilizar los Pads de Tecla para tocar una melodía: Pistas 1-3).

Cada una de las notas entradas sonarán repetitivamente.

Durante el procedimiento de entrada, también puede conmutar entre las Pistas (p. 1-9) a fin de introducir otros sonidos de Instrumento.

**Cuando lo crea necesario, puede mantener pulsado [ACC 1] o [ACC 2] mientras golpea un Pad de Tecla. Esto ocasionará acentos que se aplicarán al Instrumento o melodía.**

**También, cuando se utiliza la Escritura a Tiempo Real, pueden introducirse notas Staccato y Tenuto. Ya que cuando se han utilizado estos procedimientos solo es el Tiempo de Gate lo que se ha cambiado, Ud. puede ir más tarde y cambiarlos, si fuera necesario, utilizando La Edición por Pasos (p. 3-10).**

(7) Pulse [STOP] una vez haya acabado con lo que intentaba introducir.

**\* El número de Kit utilizado durante la introducción se almacenará junto a cada patrón. Si Ud. ha cambiado el Kit mientras creaba el patrón, el número del último Kit seleccionado será el que se almacenará en el patrón. Por lo tanto, cuando lo reproduzca, el patrón sonará utilizando los Instrumentos que hay en ese número de Kit.**

## **(Cuando haya cometido un error durante la introducción)**

En el caso de la Pista Drum, pulse el pad de tecla del Instrumento que desea borrar mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].

Cada dato que ocurra de ese sonido mientras tiene pulsado el pad se borrará.

En el caso de las Pistas 1-3, el sonido se borrará cuando Ud. pulse cualquier pad de tecla mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE]. Todas las notas, sin tener en cuenta sus afinaciones, que ocurran mientras esté pulsado cualquier pad se borrarán.

---

*Página 3-7 del manual en inglés*

## **3. Escritura por Pasos**

**\* Antes de comenzar una Escritura por Pasos, la unidad necesita ser ajustada a los ajustes iniciales para la Escritura de Patrón (p. 3-4)**

(1) Pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de Grabación para la Escritura por Pasos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Efectúe el ajuste para la Cuantización utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

(3) Seleccione la Pista (p. 1-9) y el Kit (p. 1-8) apropiado para el patrón que Ud. intenta crear.

**Pista:** Pulse [TRACK SEL]

**Kit:** Pulse [KIT] -> Gire el potenciómetro -> Pulse [KIT]

(4) Pulse [START] para iniciar el proceso de Escritura por Pasos.

El indicador del Tempo se ilumina.

(5) Especifique el paso a entrar utilizando [FWD]/[BWD].

La colocación de lo que se introducirá (el número de beats desde el principio del patrón (Número de Tiempo), y el número de clocks en el Número de Tiempo actual) se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Número de Tiempo

Número de clocks en el Número de Tiempo actual

Cuando no haya eventos (notas), se mostrará en pantalla "-"

Las negras pueden dividirse en un máximo de 48 partes (Negras = 48 clocks).

El número total de notas que pueden incluirse en un patrón variará dependiendo del valor que ha sido ajustado para la Cuantización.

Pantalla	Tiempo de Gate	Pantalla	Tiempo de Gate	Pantalla	Tiempo de Gate
***FIGURA***	48	***FIGURA***	32	***FIGURA***	24
***FIGURA***	16	***FIGURA***	12	***FIGURA***	8
***FIGURA***	12	***FIGURA***	4	H	1

---

*Página 3-8 del manual en inglés*

**(Ex.) Cuando la Cuantización se ajusta a una negra:**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(6) Golpee un pad de tecla e introduzca un instrumento.

(7) Pulse [FWD].

(8) Si deseara introducir otro Instrumento en la misma Pista, repita los pasos anteriores (5) y (6).

Con la Escritura por Pasos, cuando quiera introducir notas de una duración superior a la del tiempo de gate ajustado utilizando la Cuantización, Ud. debería utilizar la tecla [TIE]. Golpee [TIE], y el tiempo de gate de la actual nota entrada cambiará.

Por ejemplo, cuando la Cuantización está ajustada a corcheas, una vez introducida una nota, manteniendo pulsado el Pad de Tecla y pulsando [TIE] creará una negra (el valor de una corchea ligada a otra).

(9) Pulse [STOP] una vez haya completado la introducción en su patrón.

**(Cuando haya cometido un error durante la introducción)**

Pulse [DELETE] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].

Ud. solo puede borrar el evento mostrado en pantalla.

**Si Ud. sigue este procedimiento cuando la reproducción está parada, puede borrar el patrón (p. 3-12)**

---

*Página 3-9 del manual en inglés*

## 4. Introducir Acordes

Cuando Ud. tenga seleccionada cualquier Pista que no sea la Pista Drum (PISTAS 1-3), también pueden introducirse acordes como complemento a las melodías. En este caso, las notas componentes del acorde especificado son escritas dentro del patrón.

**Para más detalles acerca de las funciones de acorde de la unidad, vea el Capítulo 7, "Utilizar las Funciones de Acorde" (p. 7-1).**

(1) Ajuste la unidad a los ajustes iniciales para la Escritura de Patrón (p. 3-4).

- (2) Seleccione el modo Entrada de Acorde  
Pulse CHORD [ON/OFF] y confirme que se muestre en pantalla CHORD.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (3) Introducir un Acorde.  
Los métodos utilizados en la grabación para la Escritura a Tiempo Real y por Pasos son los mismos. En vez de golpear un pad e introducir un Instrumento, Ud. especifica un acorde a introducir. Especifique la nota fundamental utilizando las tres filas inferiores de los 36 Pads de Tecla de la unidad (mantenga pulsado un pad de tecla), a continuación pulse cualquier pad de tecla de las tres filas superiores que necesite para obtener el tipo de acorde deseado.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**También pueden aplicarse los Acentos (p. 1-10).**

- (4) Pulse de nuevo CHORD [ON/OFF].  
Esto hace abandonar el modo Entrada de Acordes.

---

---

*Página 3-10 del manual en inglés*

## 5. Modo Edición por Pasos

Algunas veces Ud. puede haber cometido un error en la afinación de una nota que introdujo, o puede no estar satisfecho de los resultados que obtuvo con los acentos que añadió. El modo Edición por Pasos le permite realizar correcciones y cambios en la afinación y en los acentos

Cada sonido que ocurre en un punto particular en el tiempo (incluyendo ajustes en la afinación y en los acentos) se conoce como un "evento." Los Eventos pueden ser a menudo encadenados a las notas. Cuando hay dos sonidos que ocurren exactamente en el mismo tiempo (por ejemplo, caja y bombo; o "do" y "mi"), entonces existen dos eventos en esa misma localización de tiempo.

- (1) Pulse [REAL/STEP] para entrar en espera de grabación para la Escritura por Pasos.  
(2) Utilizando [FWD]/[BWD], seleccione la localización de tiempo en la que quiere efectuar cambios; esta aparecerá en pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### En el caso de la Pista Drum:

- (3) Utilizando [<]/[>], mueva el cursor al lugar donde se muestra el nombre del Instrumento.  
(4) Realice los cambios en el Instrumento utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.  
(5) Si pulsa [>], se mostrará al lado el acento.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (6) Realice los cambios en el acento utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

---

---

*Página 3-11 del manual en inglés*

### En el caso de las Pistas 1-3:

- (3) Utilizando [<]/[>], mueva el cursor hasta la pantalla de afinación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (4) Realice los cambios en la afinación utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

- (5) Pulse [>].  
Se mostrará en pantalla el acento.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (6) Realice los cambios en el acento utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

- (7) Pulse [>].  
Se mostrará en pantalla el tiempo de gate.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (8) Realice los cambios en el tiempo de gate utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

Cuando han sido introducidos dos eventos en una misma localización de tiempo, pulse de nuevo [>], y aparecerá la afinación (o Instrumento) que constituye el segundo evento.

De esta forma, cuando hay numerosos eventos en la misma localización del tiempo, Ud. puede continuar pulsando [>] para ver la afinación del evento siguiente (o Instrumento), a continuación el acento, tiempo de gata.

**\* En una misma localización pueden introducirse hasta 8 eventos.**

**Cuando desee borrar eventos innecesarios, primero haga que aparezca el evento que quiere borrar mientras está tocando (o escribiendo), a continuación pulse [DELETE] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].**

---

Página 3-12 del manual en inglés

## **(2) Funciones de Escritura de Patrón**

---

La siguiente sección introduce las funciones que realzan la ventaja de escribir un patrón.

### **1. Borrar Patrones**

El siguiente procedimiento le permite borrar patrones (o Pistas) que ya han sido almacenados en la unidad.

- (1) Pulse [PTN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "PATTERN."  
(2) Con la reproducción parada, seleccione el patrón (número) a borrar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

**\* Los patrones Preset (000-199) no pueden borrarse.**

- (3) Pulse [DELETE] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido en pantalla "PtnClr."  
(4) Seleccione la Pista a borrar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.  
Ud. puede seleccionar ALL (todas las Pistas y todos los Patrones), o DR (Pista de Batería), o T1, T2, o T3.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (5) Pulse [ENTER].  
Aparecerá el mensaje "Sure?", preguntándole para confirmar que realmente Ud. quiere borrar un patrón ya existente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (6) Para seguir adelante y borrarlo, pulse [ENTER]  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

## 2. Copiar Patrones

Los datos de ejecución de un patrón pueden copiarse en otro patrón (número). Esta función puede utilizarse convenientemente cuando Ud. intente crear rápidamente un patrón nuevo que es similar a otro ya existente, y trate simplemente de efectuar modificaciones en la versión copiada. Ud. puede copiar solo una pista de un patrón a otra pista de otro patrón si lo desea.

- (1) Pulse [PTN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "PATTERN."
- (2) Con la reproducción parada, seleccione el Patrón (número) a copiar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Pulse [COPY] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE]. Aparecerá en pantalla "Copy?"
- (4) Seleccione el Patrón (número) de destino de la copia utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. Si desea copiar una pista específica, cambie la pantalla utilizando [>], y a continuación seleccione la fuente de destino.

**\* Ud. no puede especificar un patrón Preset como destino de la copia.**

**\* Cuando seleccione "AL" o "DR" como fuente de la copia, el destino también será "AL" o "DR."**

- (5) Para llevar a cabo la realización de la copia pulse [ENTER]. Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(Cuando se selecciona un Patrón)

(Cuando se selecciona una Pista)

**Si ya hay un patrón en el destino de la copia, aparecerá el mensaje "OvrWR?", preguntándole si es correcto sobre escribir (reemplazar) el patrón existente.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Para continuar y realizar la copia, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

**\* Cuando el patrón especificado como fuente de la copia esté vacío se mostrará en pantalla "PtnEmp."**

## 3. Transposición de Patrón

Esta función le permite transponer la afinación de melodías (Instrumentos) grabadas en un patrón hasta una octava en ambas direcciones. (Solo PISTAs 1 a 3)

**La Transposición de Patrón reescribe directamente la información de afinación contenida en el patrón.**

**\* Los patrones Preset no pueden transponerse.**

- (1) Seleccione el modo Patrón.  
Pulse [PTN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "PATTERN."
- (2) Seleccione el patrón (número) que va a transponerse utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Pulse [TRANS] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y aparecerá en pantalla "Trans?".
- (4) Seleccione la Pista que va a transponerse.  
Utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA, seleccione una Pista desde T1 hasta T3.

(5) Utilizando [<]/[>], mueva el cursor hasta el valor de transposición.

(6) Especifique la afinación a la que transponer utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. (-12 a +12)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(7) Pulse [ENTER].

Se muestra en pantalla el mensaje "Sure?", preguntándole para confirmar que Ud. quiere cambiar la afinación.

(8) Para llevar a cabo la transposición, pulse [ENTER].

Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

**\* Cuando el patrón esté vacío, aparecerá en pantalla "PtnEmp."**

**\* Ud. no puede transponer la afinación de un Patrón más allá de los límites de almacenamiento de la localización de un Patrón. Si Ud. intenta hacer esto, el valor de Afinación será ajustado automáticamente al máximo valor posible dentro de una localización de un Patrón.**

---

*Página 3-15 del manual en inglés*

## 4. Swing

La función Swing le permite crear un aire de "Swing"; un estilo rítmico utilizado en big band y en la música jazz.

Para el Swing han sido realizados estos dos ajustes siguientes:

### **Punto de Swing**

El efecto de Swing ocasiona que las notas que se introdujeron en un tiempo específico dentro del patrón suenen ligeramente más tarde. El tiempo en el que Ud. quiere que se aplique este retraso se conoce como "Punto de Swing."

Cuando el Punto de Swing es de corchea.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **Retraso de Swing**

El Retraso de Swing es la cantidad a la que se retrasará el sonido. Cuanto más alto ajuste el valor, mayor será el retraso, y más pronunciado será el efecto de Swing.

Cuando el Punto de Swing es de corchea.

Notas que son retrasadas

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 3-16 del manual en inglés*

(1) Seleccione el modo Patrón

Pulse [PTN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "PATTERN."

(2) Seleccione el patrón (número) al cual se le va a aplicar el Swing utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

(3) Conmute la página utilizando [<]/[>]. Confirme que se haya mostrado en pantalla "Swing."

(4) Especifique la colocación del tiempo que va a tener el efecto de Swing utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Colocación a la que puede ajustarse Swing.

***FIGURA***	Corchea
***FIGURA***	Semicorchea

(5) Mueva el cursor a la localización del número utilizando [<]/[>]. Ajuste el Retraso de Swing utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

Cantidad de Swing.

***FIGURA***	OFF, 1 - 23
***FIGURA***	OFF, 1 - 11

**\* Cuando se ajuste en "OFF", no se aplicará el efecto de Swing.**

---

Página 3-17 del manual en inglés

## 5. Desplazamiento de la Colocación

Permite desplazar la colocación de los eventos mostrados en pantalla mientras se está en la edición por Pasos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Desplazamientos de la colocación ligeros.

- (1) Pulse [TIME SHIFT] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] en el modo Edición por Pasos.
- (2) Especifique la cantidad a la cual va a desplazarse la colocación utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. (-7 a +7)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (3) Pulse [ENTER].

Si Ud. realiza un ajuste que excede del posible rango, se mostrará en pantalla "OutRng" y no se podrá desplazar la colocación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Este Evento no puede desplazarse a una colocación previa (-1 - -7).  
Cuando trate de efectuar el Desplazamiento de la Colocación, aparecerá en pantalla "OvrRng."

**\* Si hay un Instrumento idéntico (Pista Drum) o una afinación idéntica (Pistas 1-3) en el lugar donde va a moverse la colocación, aparecerá en pantalla "OvrWR?", preguntándole para confirmar que Ud. desea sobre escribir (reemplazar) los datos existentes.**

**Para seguir adelante y llevar a cabo el procedimiento, pulse [ENTER].**

**Para cancelarlo, pulse [EXIT].**

---

Página 3-18 del manual en inglés

## 6. Alterar los Ajustes para el Metrónomo

Lleve a cabo el procedimiento siguiente para efectuar los ajustes para el volumen y tiempo del metrónomo que suena cuando se está utilizando la Escritura a Tiempo Real.

- (1) Seleccione el modo Utilidad.  
Pulse [UTIL] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "UTILITY".
- (2) Conmute la página utilizando [<]/[>]. Confirme que haya aparecido en pantalla "Click."

(3) Ajuste cómo ha de sonar el metrónomo utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cómo ha de sonar el metrónomo  
Volumen del Metrónomo

Intervalo del Metrónomo

***FIGURA***	Negra	***FIGURA***	Corchea
***FIGURA***	Tresillo de Negra	***FIGURA***	Semicorchea

(4) Mueva el cursor a la posición del número utilizando [<]/>]. Ajuste el volumen utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA (OFF/1 a 15).

---

*Página 3-19 del manual en inglés*

## ***(3) Practicar una Escritura de Patrón***

---

Como práctica para escribir un patrón, intente introducir el patrón de ritmo siguiente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Comience con las Percusiones. Utilice la Escritura por Pasos para introducir el patrón.

### **1. Introducir el Patrón de Percusión (Escritura por Pasos)**

(1) Primero, ajuste la unidad a los ajustes iniciales para la Escritura de Patrón (p. 3-4).  
Seleccione el número de patrón que va a crear, e introduzca un nombre para él. ajuste el tempo a 4/4.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de grabación para la Escritura por Pasos.  
Ajuste la Cuantización a corcheas utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Pulse [TRACK SEL] para seleccionar la pista DRUM.  
Después de pulsar [KIT], utilice el potenciómetro TEMPO/DATA para seleccionar el Kit Preset No. 38 (P38: Perc). Una vez seleccionado, pulse de nuevo [KIT].

(4) Pulse [START] para iniciar el proceso de Escritura por Pasos.  
siga adelante e introduzca el Instrumento.

---

*Página 3-20 del manual en inglés*

### **<Para la Baqueta>**

(**Stick-1**) Pulse [FWD] para avanzar al tiempo número 2. A continuación introduzca el sonido golpeando el pad que tiene asignado el sonido de Baqueta.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(**Sitck-2**) Pulse de nuevo [FWD] para avanzar hasta el tiempo número 4, colocación: 00. Golpee de nuevo el pad para introducir el sonido.

## <Para el Bombo>

(Kick-1) Golpee el pad al que está asignado el sonido.

(Kick-2) Pulse [FWD], y avance al tiempo número 2, colocación: 24. y golpee el pad.

(Kick-3) Pulse de nuevo [FWD] para avanzar hasta el tiempo número 3, y golpee el pad.

(Kick-4) Pulse otra vez [FWD], y avance al tiempo número 4, tiempo: 24. Golpee el pad.

## <Para el Charles>

(Hi-Hat-1) Introduzca el Instrumento golpeando en el pad que tiene asignado el sonido Hi-hat. A continuación, pulse [FWD] para avanzar hasta la nueva colocación. Repita esto hasta que haya introducido las ocho corcheas.

(5) Pulse [STOP] para finalizar con la entrada del ritmo.

Ahora, Ud. ya puede continuar e introducir la parte del Bajo utilizando la escritura a Tiempo Real. (Si encuentra que hacer esto a tiempo real es demasiado difícil, puede utilizar la Escritura por Pasos.)

---

*Página 3-21 del manual en inglés*

## 2. Introducir el Patrón de Bajo (Escritura a Tiempo Real)

(1) Pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de grabación para la Escritura a Tiempo Real.  
Ajuste la Cuantización a corcheas (p. 3-4).

(2) Pulse [TRACK SEL] para seleccionar la Pista 2.

(3) Pulse [TEMPO] para ajustarlo de forma que la unidad utilice un tempo que haga fácil para Ud. la introducción del patrón. Pulse de nuevo [TEMPO] cuando acabe (para volver al modo Escritura a Tiempo Real).

(4) Pulse [START] para iniciar el proceso.  
Mientras escucha el metrónomo, golpee el pad de acuerdo con la partitura para introducir el patrón.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Botón Intervalo está abajo  
Botón que se pulsa  
(Traste=1)

(5) Pulse [STOP] para finalizar la entrada del patrón.

Ahora Ud. puede seguir y finalizar el patrón introduciendo los acordes.

---

*Página 3-22 del manual en inglés*

## 3. Introducir el Acompañamiento de Acordes (Utilizando las funciones Entrar Acordes/por Pasos)

(1) Pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de grabación para la Escritura por Pasos.  
Ajuste la Cuantización a corcheas (p. 3-4).

(2) Pulse [TRACK SEL] para seleccionar la Pista 1.

(3) Pulse [CHORD] para entrar en el modo Entrada de Acordes.

(4) Pulse [START].

(5) Introduzca los acordes.

Para introducir el acorde de Em7, mantenga pulsado el (E) en la esquina inferior izquierda de los pads de tecla mientras pulsa el segundo pad de tecla desde la izquierda en la segunda fila superior (m7).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(6) Pulse [FWD] para avanzar al tiempo número 2. A continuación introduzca el segundo acorde, de la misma forma que en el paso (5). Pulse una vez [TIE] mientras mantiene pulsado el Pad de Tecla. De esta forma, se ligará con la nota introducida en el paso (5), formando una negra.

(7) Pulse [FWD], y avance al tiempo número 3, colocación: 24. Entonces introduzca el acorde Em7 de la misma manera como lo hizo en (5). A continuación, de la misma forma como lo hizo en (6), ligándola con la corchea del cuarto tiempo.

(8) Pulse [STOP] para finalizar con la escritura del patrón.

**Cuando sienta dificultad en los pasos (6) y (7), Ud. puede cambiar la Cuantización para la cuarta nota.**

---

---

*Página 4-1 del manual en inglés*

## Capítulo 4

# Crear Canciones

---

Las Canciones se crean encadenando conjuntamente los patrones en el orden que Ud. quiere que suenen.. Una vez creadas, puede realizarse una Canción añadiéndole símbolos de repetición y transponiendo algunos de sus patrones o ajustando el Nivel de las Pistas. También puede ajustar el nivel de volumen para cada una de las Pistas.

La información de los patrones, símbolos de repetición, transposición y nivel de pista están cada uno de ellos localizados dentro de una estructura conocida como una Parte. Hay asignado un Número de Parte a cada Parte, comenzando desde el principio de la Canción.

### Repetición

Permite que se repitan una gama específica de patrones.

### Transposición

Permite transponer las melodías y acordes (afinación de los Instrumentos) de los patrones que aparecerán a partir de un punto específico. La cantidad de transposición se ajusta en unidades de semitono, hasta un máximo de una octava en ambas direcciones.

**\* A diferencia de las transposiciones que se aplican a los patrones (p. 3-4), cuando Ud. transpone una canción, la información contenida dentro de los patrones no se altera en ninguna forma. Por esta razón, pueden transponerse incluso los patrones Preset contenidos en una canción.**

### Nivel de Pista

Le permite ajustar individualmente el nivel de volumen para las Pistas, y para los patrones localizados a partir de un lugar específico.

# **(1) Procedimiento de Escritura de Canción**

---

Hay dos métodos para llevar a cabo la escritura de canción

## **Escritura a Tiempo Real**

En este método, los patrones se almacenan en la Canción en el mismo orden en el que se hicieron sonar. Esto le permite rápida y fácilmente crear canciones utilizando los botones número para especificar los números de patrones, o utilizando Cambios de Patrón Especificados (p. 5-7).

## **Escritura por Pasos**

En este método, el orden en el cual los patrones son encadenados conjuntamente se especifica utilizando los botones número. La ventaja de la Escritura por Pasos sobre la Escritura a Tiempo Real es que Ud. puede crear con gran seguridad canciones que utilizan un arreglo de patrones muy complejo.

## **1. Ajustes Iniciales para la Escritura de Canción**

Antes de comenzar una Escritura de Canción, las unidades necesitan ser ajustadas a los ajustes iniciales comunes a la Escritura a Tiempo Real y por Pasos. Los parámetros que necesitan ser ajustados son los siguientes:

### **Cadena de Canción**

La Cadena de canción es una función que permite tener un número múltiple de canciones sonando consecutivamente. Para realizar el ajuste, especifique el número de canción que debe sonar a continuación.

**\* Si Ud. no intenta utilizar las Cadenas de Canciones, no necesita realizar ninguno de los ajustes para estas.**

Para una explicación detallada, vea el Capítulo 5, "[1] 2. Cadena de Canción" (p. 5-3)

### **Tempo Inicial (OFF/40 a 250 bpm)**

Este ajuste le permite especificar individualmente el tempo que va a utilizarse cuando suene cada una de las canciones. Una vez realizado el ajuste del Tempo Inicial, la reproducción empezará a este Tempo Inicial, sin tener en cuenta el ajuste de Tempo existente. Cuando se ajusta en OFF, la canción suena utilizando el ajuste de tempo existente.

### **Nombre de la Canción**

A cada Canción se le puede dar un nombre que tenga hasta 6 caracteres.

El Nombre de la Canción se muestra en pantalla cuando se seleccionan las canciones (Selección de Canción).

## **(Realizar los Ajustes)**

- (1) Entrar en el modo Canción  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido en pantalla "SONG."
- (2) Especifique la Canción en la que Ud. desea realizar los ajustes (No. 0-19) utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

**\* Ud. no puede utilizar la Canción 20 (Canción de Demostración).**

## **Ajustes de Cadena de Canción**

- (3) Seleccione la página donde deben realizarse los ajustes para la Cadena de Canción.  
Conmute la página utilizando [<]/[>] y confirme que haya aparecido en pantalla "Chain."

(4) Seleccione la Canción que va a sonar a continuación utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. (OFF/0-19)

**\* Cuando se ajuste en OFF, la canción siguiente no sonará. (Una vez acabe la canción actual, la reproducción se detendrá automáticamente.)**

### Ajustes para el Tempo Inicial

(3) Seleccione la página donde deben realizarse los ajustes para el Tempo Inicial.  
Conmute la página utilizando [<]/[>] y confirme que haya aparecido en pantalla "I. Tmp."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Haga los ajustes para el Tempo Inicial utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. (OFF/40-250)

### Dar Nombre a la Canción

(3) Seleccione la página donde deben realizarse los ajustes para el nombre de la Canción.  
Conmute la página utilizando [<]/[>] y confirme que haya aparecido en pantalla "SngNam."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], introduzca un Nombre de Canción utilizando los botones número/letra/símbolo.  
Utilice [<]/[>] para mover el cursor dentro de la línea de caracteres.

---

*Página 4-4 del manual en inglés*

## 2. Escritura a Tiempo Real

Después de ajustar la unidad a los ajustes iniciales para la Escritura de Canción (p. 4-2), lleve a cabo lo siguiente:

(1) Pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de grabación para la Escritura a Tiempo Real.

(2) Seleccione el patrón a introducir en el primer compás utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

(3) Pulse [START].  
El patrón seleccionado actualmente comienza a sonar.

(4) Seleccione el patrón (número) a introducir dentro del compás siguiente (Parte) utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

(5) Repitiendo el paso (4), seleccione todos los patrones que Ud. desee colocar dentro de la canción.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El número de repeticiones de un patrón que se almacenará como parte de la canción será igual al número de veces que sonó realmente el patrón durante la introducción. Por lo tanto, si quiere que suene el Patrón A durante 3 compases, y a continuación que suene el Patrón B en el cuarto compás, Ud. necesitaría seleccionar el Patrón B una vez el Patrón A esté realizando su tercera repetición (antes del final del tercer compás). Probablemente Ud. encontrará que es mejor escribir de antemano sus planes para la canción, y tener esta hoja a mano antes de comenzar el proceso de Escritura a Tiempo Real.

(6) Pulse [STOP] cuando haya acabado con la Escritura a Tiempo Real.

**\* La Escritura a Tiempo Real no puede llevarse a cabo para una Canción (número) que ya contiene patrones (Borrar Canciones; p. 4-7).**

**\* La Escritura a Tiempo Real se detendrá automáticamente cuando el número de Partes en la Canción alcance las 250.**

### 3. Escritura por Pasos

Después de ajustar la unidad a los ajustes iniciales para la Escritura de Canción (p. 4-2), lleve a cabo lo siguiente:

(1) Desde el modo Canción pulse [REAL/STEP] para entrar en la espera de grabación para la Escritura por Pasos.

(2) Seleccione el patrón a introducir en la primera Parte utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Pulse [ENTER] para introducirlo.  
Automáticamente avanza a la Parte siguiente.

(4) Complete la Canción repitiendo los pasos (2) y (3).

(5) Si Ud. introdujera un patrón equivocado, utilice [BWD] para seleccionar la Parte, y a continuación reelegir el patrón.

**\* Cuando aparece "?", significa que los datos mostrados en pantalla todavía no han sido introducidos en la Parte. Pulse [ENTER] e introdúzcalos.**

La relación entre Parte y Patrón es la siguiente:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Las Canciones que contienen transposiciones y repeticiones son como sigue:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los ajustes para la transposición, repetición y nivel de pista deberían realizarse en el paso (2).

Mueva el cursor a la posición "PTN" utilizando [<]/[>], e introduzca la transposición (TRN), la repetición (| | : , : | | ) o el nivel de pista ("DR," "T1," "T2," "T3").

Cuando sea necesario, utilice [<]/[>] para mover el cursor a la posición de número, a continuación utilice el potenciómetro TEMPO/DATA para especificar la afinación (número de semitonos a desplazarlo), el número de veces a repetirlo, y el nivel de la pista.

#### Ejemplo de Introducción 1

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Ejemplo de Introducción 2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

La Pista 1 no suena en esta porción.

**\* Cualquier Pista cuyo Nivel de Pista esté ajustado a "0" no sonará.**

**\* El valor del conmutador de Expresión MIDI (p. 9-10) será el mismo valor que el ajustado para el Nivel de Pista. Sin embargo, el ajuste de Nivel de Pista se ignorará cada vez que el conmutador de Expresión MIDI se ajuste a "OFF" (no se obtendrá ningún cambio en el volumen).**

## **(2) Funciones convenientes para la Escritura de Canción**

---

La siguiente sección introduce varias funciones que hacen más fácil la escritura de una canción.

### **1. Borrar Datos de Canción (Limpiar Canción)**

El siguiente procedimiento le permite borrar datos de interpretación del Número de Canción seleccionado.

- (1) Entre en el modo Canción.  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "SONG."
- (2) Con la reproducción parada, seleccione la Canción (No. 0-19) a borrar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Pulse [DELETE] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].  
Aparecerá en pantalla "Song Clear?"

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (4) Pulse [ENTER].  
Aparece el mensaje "Sure?", preguntándole para confirmar su elección.
- (5) Para proceder con el borrado, pulse [ENTER].  
Para cancelarlo, pulse [EXIT].

### **2. Copiar Datos de Canción (Copia de Canción)**

Esta función permite copiar los datos de interpretación (incluyendo el nombre de canción) de una canción a otra. Esta función puede utilizarse convenientemente cuando intente crear rápidamente una nueva Canción que sea similar a una ya existente, pues solo necesita realizar algunas modificaciones en la versión copiada.

- (1) Vaya al modo Canción.  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "SONG."
- (2) Con la reproducción parada, seleccione la Canción (número) a copiar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Pulse [COPY] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].  
Se muestran en pantalla "Copy?" y el Número de Canción de destino de la copia.
- (4) Especifique el Número de Canción de destino de la copia utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (5) Para proceder con la copia, pulse [ENTER]. Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

Cuando ya haya datos en una Canción de destino de copia, aparecerá el mensaje "OvrWR?", preguntándole si es correcto sobre escribir (reemplazar) la Canción existente. Para seguir adelante y realizar la copia, pulse [ENTER]. Para cancelarla pulse [EXIT].

Cuando no haya datos en la Canción especificada para copiar, aparecerá en pantalla "SngEmp."

### 3. Borrar Partes (Anular Parte)

Este procedimiento se utiliza para borrar Partes que fueros escritas en una Canción.

- (1) Vaya al modo Canción.  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido en pantalla "SONG."
- (2) Pulse [REAL/STEP] para conmutar a la espera de grabación para la Escritura por Pasos.
- (3) Especifique la Parte (número) que desea borrar utilizando [FWD]/[BWD].
- (4) Pulse [DELETE] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].  
Aparecerá en pantalla "Del?"

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (5) Pulse [ENTER]. Aparece el mensaje "Sure?"
- (6) Siga adelante y bórralo, pulse [ENTER]. Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

Cuando no haya datos, se mostrará en pantalla "NoPart" para la Parte específica.

### 4. Insertar Partes (Insertar Parte)

Lleve a cabo el procedimiento siguiente para insertar nuevas Partes en la Canción. Ud. necesitará a veces insertar nuevas Partes como cuando añada porciones de repetición y transposiciones una vez completada la Canción.

Inserta el Patrón X a la Parte 003.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (1) Vaya al modo Canción  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que se haya mostrado en pantalla "SONG."
- (2) Pulse [REAL/STEP] para conmutar a la espera de grabación para la Escritura por Pasos.
- (3) Especifique la Parte (número) en la que va a insertarse un patrón nuevo utilizando [FWD]/[BWD].
- (4) Pulse [COPY] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].
- (5) Especifique el patrón (número) que va a insertarse utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

**Pueden insertarse Repeticiones, transposiciones y niveles de pista en vez de patrones. (El método de entrada es el mismo que para la Escritura por Pasos: p. 4-6.)**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (6) Pulse [ENTER]. Se muestra en pantalla el mensaje "Sure?"
- (7) Para llevar a cabo la inserción, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

# Capítulo 5

## Hacer Sonar Canciones y Patrones

---

### (1) Reproducción de Canción

---

Realice lo siguiente (mientras la reproducción está parada) para reproducir Canciones creadas mediante la Escritura de Canción.

- (1) Pulse [SONG] (el pad de tecla de la esquina superior izquierda) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido en pantalla "SONG." (Reproducción de Canción)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (2) Seleccione la Canción a hacer sonar (No. 0-19) utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. El primer número de Parte y el nombre de la Canción se mostrarán en pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (3) Pulse [START] para que se inicie la reproducción.  
El número de compás y el número de patrón que está actualmente siendo ejecutado se mostrarán en pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* No puede iniciarse la reproducción de una Canción que no contenga datos.**

- (4) Cuando pulse [STOP], la reproducción se detendrá.  
Cuando Ud. pulse [START], la reproducción comenzará de nuevo desde el lugar donde fue parada.

### 1. Continuar la Reproducción

Realiza el inicio desde el compás especificado. Esto es conveniente su utilización cuando Ud. quiera iniciar la reproducción a mitad de una canción.

Efectúe el procedimiento siguiente mientras la Reproducción de la Canción esté parada.

- (1) Especifique el compás desde el que iniciar la reproducción utilizando [FWD]/[BWD].
- (2) Cuando pulse [START], la reproducción se iniciará desde el compás especificado.

### 2. Cadena de Canción

La Cadena de Canción es una característica que le permite tener un número múltiple de canciones reproduciéndose consecutivamente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## Realizar los Ajustes

(1) Vaya al modo Reproducción de Canción.

Pulse [SONG] (el pad de tecla de la esquina superior izquierda) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido en pantalla "SONG."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Conmute la página utilizando [<]/[>]. Confirme que haya aparecido en pantalla "Chain."

(3) Utilice el potenciómetro TEMPO/DATA para seleccionar el número de la Canción que sonará a continuación. (OFF/0 a 19)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

---

*Página 5-4 del manual en inglés*

## 3. Repetición de Sección

Esta característica le permite tener sonando de forma repetida la misma sección de una Canción.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### Realizar el Ajuste para una Repetición

(1) Con la reproducción de Canción parada, pulse [REPEAT].

La función de Repetición está ahora en ON (activada).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Pulse [RESET] y a continuación pulse [START] para iniciar la Canción.

La Repetición puede activarse/desactivarse en cualquier momento. Sin embargo, si se activa durante la reproducción, esta continuará normalmente.

### Cómo Ajustar el Punto de Repetición

#### [Para ajustarlo durante la reproducción de una Canción]

(1) Seleccione el modo Reproducción de Canción.

Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido en pantalla "SONG."

(2) Pulse [START].

(3) Cuando llegue al primer compás de la sección que desea que se repita, mantenga pulsado [SHIFT ERASE] mientras pulsa [REPT1] (el tercer botón desde arriba de la columna más a la izquierda).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Cuando se pulse el botón aparecerá momentáneamente un mensaje.**

---

---

*Página 5-5 del manual en inglés*

(4) Cuando llegue al último compás de la sección que quiere que se repita, mantenga pulsado [SHIFT ERASE] mientras pulsa [REPT2] (el tercer botón desde arriba en la segunda columna desde la izquierda).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(5) Pulse [STOP] para detener la Canción.

- (6) Pulse [REPEAT] para activar /desactivar la Repetición de Sección.  
Cuando esté activada se mostrará en pantalla "REPEAT." (Se Activa o Desactiva con cada pulsación del botón.)

---

Página 5-6 del manual en inglés

### **[Realizar el Ajuste Mientras la Canción está Parada:]**

- (1) Seleccione el modo Reproducción de Canción.  
Pulse [SONG] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido en pantalla "SONG."
- (2) Seleccione el primer compás de la sección que Ud. quiere que se repita utilizando [FWD]/[BWD].
- (3) Mantenga pulsado [SHIFT ERASE] mientras pulsa [REPT1] (el tercer botón desde arriba en la columna más a la izquierda).
- (4) Seleccione el último compás de la sección que quiere que se repita utilizando [FWD].
- (5) Mantenga pulsado [SHIFT ERASE] mientras pulsa [REPT 2] (el tercer botón desde arriba en la segunda columna desde la derecha).
- (6) Pulse [REPEAT] para Activar/Desactivar la Repetición de Sección.  
Cuando esté activada se mostrará en pantalla "REPEAT." (Se Activa o Desactiva con cada pulsación del botón.)

*\* En ambos métodos, especifique siempre un compás para REPT1 que ocurra antes que el compás para REPT2. No puede especificarse al revés.*

*\* Los Puntos de Repetición que Ud. ajuste aquí son solo temporales. Si Ud. selecciona otra Canción, o apaga la unidad y la vuelve a encender, los ajustes para la región de Repetición ya no serán válidos.*

---

Página 5-7 del manual en inglés

## **(2) Cambios de Patrón Especificados**

Esta característica le permite instantáneamente conmutar, durante la reproducción, a algún otro patrón que ha sido ajustado de antemano por Cambio de Patrón Especificado.  
Ya que Ud. puede conmutar fácilmente patrones, la DR-5 puede utilizarse como acompañamiento mientras Ud. toca otro Instrumento.

### **1. Visión General**

Los patrones se organizan y se manejan de la siguiente forma utilizando la función Cambio de Patrón Especificado.

#### **Patrones Originales**

El tipo básico de patrón.

#### **Patrones Variación**

Estos patrones se conmutan desde un patrón Original. Probablemente Ud. querrá asignar patrones que son formas alteradas de los patrones Originales. (Variaciones de los patrones básicos.)

#### **Relleno a Patrones Variación**

Estos patrones se utilizan como rellenos cuando se conmuta desde un patrón Original a un patrón de Variación.

#### **Relleno a Patrones Originales**

Estos patrones se utilizan como rellenos cuando se conmuta desde un patrón Variación a un patrón Original.

## 2. Realizar los Ajustes

- (1) Seleccione el modo Patrón.  
Pulse [PTN] (el botón superior de la segunda columna por la izquierda) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido en pantalla "PATTERN."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (2) Especifique el Número de Patrón en el que desea realizar ajustes para el Cambio de Patrón Especificado utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Seleccione la página donde pueden realizarse los ajustes para la Asignación de Variación.  
Pulse [←]/[→] para conmutar la página y confirme que "VAR" y un número de patrón haya aparecido en pantalla.

---

*Página 5-8 del manual en inglés*

- (4) Seleccione un patrón (número) a utilizar como patrón de Variación utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (5) Seleccione la página donde pueden realizarse los ajustes para el Relleno a Asignación de Variación.  
Pulse [←]/[→] para conmutar la página y confirme que haya aparecido en pantalla "FTV" y un número de patrón.
- (6) Seleccione un patrón (número) a utilizar como Relleno a patrón de Variación para un Relleno a patrón de Variación utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (7) Seleccione la página donde pueden realizarse los ajustes para el Relleno a Asignación Original.  
Pulse [←]/[→] para conmutar la página y confirme que haya aparecido en pantalla "FTO" y un número de patrón.
- (8) Seleccione un patrón (número) a utilizar como Relleno a patrón Original utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (9) Seleccione la página que se utiliza para acceder a la Activación/Desactivación de la función Cambio de Patrón Especificado.  
Pulse [←]/[→] para conmutar la página y confirme que haya aparecido en pantalla "SPC SW."
- (10) Utilice el potenciómetro TEMPO/DATA para elegir si debe estar en ON o OFF.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Cuando se ajusta en OFF, la función Cambio de Patrón Especificado no funcionará.**

---

*Página 5-9 del manual en inglés*

## 3. Procedimiento

- (1) Pulse [PTN] (el botón superior de la segunda columna desde la izquierda) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido en pantalla "PATTERN."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Ud. puede utilizar la característica Cambio de Patrón Especificado en la Escritura de Canción a Tiempo Real (p. 4-4).**

- (2) Seleccione el patrón a hacer sonar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Pulse [START] para iniciar la reproducción del patrón.

Pulse [START] durante la reproducción de un patrón, y la unidad conmutará al patrón Variación después del patrón actual.

Pulse [FWD] durante la reproducción de un patrón, y la unidad comenzará a hacer sonar el Relleno a patrón de Variación después del patrón actual. Posteriormente, conmutará al patrón Variación.

Cuando pulse [BWD] durante la reproducción de un patrón, la unidad comenzará a hacer sonar el Relleno a patrón Original después del patrón actual. Posteriormente, conmutará al patrón seleccionado en el paso anterior (2).

Si Ud. pulsa [STOP] durante la reproducción de un patrón Variación o un patrón de Relleno, la reproducción se detendrá. A continuación Ud. puede pulsar [RESET], y la unidad volverá al principio del patrón seleccionado en el paso anterior (2)

(Ej.) En un compás 4/4:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 6-1 del manual en inglés*

## Capítulo 6

# Cambiar las Asignaciones de Sonidos de los Pads de Tecla

---

---

*Página 6-2 del manual en inglés*

## ***(1) Editar el Sonido de los Instrumentos***

---

Puede editarse el Instrumento asignado a cada pad de tecla para su agrado.

La edición que se realiza a los Instrumentos es efectiva en un Kit básico individual. Por lo tanto, incluso si Ud. está utilizando la misma selección de Instrumentos en dos Kits, puede editar los sonidos en uno de los Kits para que ambos Kits suenen de forma diferente. Esto es posible ya que la unidad permite editar cambios para almacenarlos como si pertenecieran solo a un Kit en particular.

### **1. Acerca de los Parámetros de Sonido**

Los parámetros utilizados para la edición de sonidos son los mostrados a continuación.

**\* No pueden realizarse ajustes individuales de cada pad de tecla para el Desvanecimiento, Panorama, y volumen para las Pistas 1 a 3.**

#### **Inst: Asignación de Instrumento**

En la DR-5, cualquier Instrumento que le guste puede asignarse a cualquier pad de tecla. Ud. también puede asignar un único sonido a varios pads de tecla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

La DR-5 contiene estos 256 Instrumentos:

\*\*\*TABLA DE SONIDOS\*\*\*

\*\*\*TABLA DE SONIDOS\*\*\*

\*\*\*TABLA DE SONIDOS\*\*\*

\* **Los Instrumentos No. 0-81 solo pueden asignarse a las Pistas 1 3.**

\* **Los Instrumentos numerados del 82 al 255 (ritmo y efectos de sonido) solo pueden asignarse a la Pista DRUM.**

### **Afinación (-700 a + 700)**

Proporciona la selección de 141 niveles de afinación de un Instrumento asignado a un pad de tecla.

\* Esta es una función que solo es efectiva para la PISTA DRUM. (Aparecerá en pantalla "\*\*\*\*" si Ud. selecciona cualquier otra pista.)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **Desvanecimiento (-31 a + 31)**

Proporciona la selección de 36 niveles para el Desvanecimiento de un Instrumento asignado a un pad de tecla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **Panorama**

Proporciona selección de 15 porciones para el ajuste del Panorama (localización de la imagen del sonido dentro del espectro estéreo) de un Instrumento asignado a un pad de tecla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **Volumen (0 a 15)**

Proporciona la selección de 16 niveles para el Volumen de un Instrumento asignado a un pad de tecla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\* **Con el volumen ajustado a 0, no se producirá sonido.**

### **Alinear**

Este ajuste determina la alineación de la afinación para los pads de tecla. Esta es una función que es útil solo para las PISTAS 1 a 3.

\* Este es un ajuste común para todos los Kits. Ud. no puede hacer un ajuste para cada Kit.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **GUIARRA: Afinación básica para guitarra**

Tecla Cuerda al Aire                      Número de Traste

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **6BASS: Afinación para un bajo de 6 Cuerdas (Una octava más alta que la afinación real del bajo)**

Tecla Cuerda al Aire                      Número de Traste

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Si Ud. desea obtener la afinación real de un bajo, debería llevar a cabo el procedimiento Desplazamiento de Octava (P. 6-8)**

---

*Página 6-7 del manual en inglés*

**A scal: Rango Superior**

Tecla Cuerda al Aire                      Número de Traste

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**C scal: Rango Inferior**

Tecla Cuerda al Aire                      Número de Traste

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Vertcl: Ordenadas las afinaciones en línea vertical**

Tecla Cuerda al Aire                      Número de Traste

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* En y después del traste 11, todos los trastes están asignados a C7.**

**\* la afinación de los pads de tecla puede desplazarse pulsando [<]FRET[>] cuando están seleccionadas las PISTAs 1-3. (El traste que corresponde a la columna más a la izquierda es el que se muestra en pantalla.)**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Para más información acerca de la cantidad que puede desplazarse, vea el Capítulo 10, "[2] Ajustar la Cantidad de Desplazamiento de Traste" (p. 10-3).**

---

*Página 6-8 del manual en inglés*

**OctSft: Desplazamiento de Octava**

Cuando tiene seleccionadas las PISTAs 1-3, este ajuste le permite aumentar o disminuir (en una octava) la afinación de lo que está sonando a través de los pads o los números de Nota que llegan vía MIDI (+1, 0, -1).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Cuando Ud. seleccione la Pista de Batería aparecerá en pantalla "\*\*\*\*"**

## **2. Editar**

(1) Seleccione el modo Pad.

Pulse [PAD] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido en pantalla "PAD."

(2) Pulse [<]/[>] para seleccionar el parámetro a editar.

### **Cuando ha sido seleccionado una Asignación de Instrumento:**

(3) Seleccione "Inst" en el paso (2).

(4) Pulse [TRACK SELECT] para seleccionar la Pista.

Cuando seleccione la Pista Drum, además, pulse el pad de tecla al que está asignado el Instrumento a editar. El nombre del Instrumento asignado actualmente se mostrará en pantalla.

(5) Seleccione el nuevo Instrumento a asignar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Aunque el nombre del Instrumento se muestre en la pantalla cuando se seleccione un Kit Preset, Ud. no puede realizar cambios en sus asignaciones.**

## **Cuando ha sido seleccionado otro parámetro:**

- (3) Pulse [TRACK SELECT] para seleccionar la Pista.  
Cuando seleccione la Pista Drum, además, pulse el pad de tecla al que está asignado el Instrumento a editar.
- (4) Realice los ajustes para el valor de los parámetros utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

---

*Página 6-9 del manual en inglés*

## **(2) Copiar Kits**

---

Ud. puede copiar el contenido de un Kit a un Kit del Usuario (U00 a U15). Esto es conveniente para las veces que desee utilizar un Kit existente que Ud. haya creado, o un Kit Preset después de realizar algunas alteraciones en sus ajustes.

- (1) Pulse [KIT] y confirme que haya aparecido en pantalla "KIT."
- (2) Seleccione el Kit a copiar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.
- (3) Pulse [COPY] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido en pantalla "Copy?"
- (4) Seleccione el Kit (número) de destino de la copia utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Los Kits Preset no pueden seleccionarse.**

- (5) Pulse [ENTER].  
Aparece el mensaje "Sure?", preguntándole para confirmar su elección.
- (6) Para proceder con la copia, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

---

*Página 7-1 del manual en inglés*

# **Capítulo 7**

## **Utilizar las Funciones de Acorde**

---

**\* Cuando se selecciona la Pista Drum, no puede utilizarse las funciones Acorde.**

Para instrucciones sobre cómo introducir acordes, vea el Capítulo 3, "[1] 4. Entrar Acordes" (p. 3-9)

---

*Página 7-2 del manual en inglés*

## **(1) Realizar cambios en el Tipo de Acorde (Asignación de Acorde)**

---

Están disponibles los dos siguientes tipos de Asignación de Acorde.

## Asignación del Tipo de Acorde

Le permite asignar Tipos de Acordes que son diferentes a los serigrafiados en los pads de tecla (las tres filas superiores).

- (1) Seleccione el modo de Asignación del Tipo de Acorde.  
Pulse [TYPE ASGN].
- (2) Pulse el pad de tecla (de las tres filas superiores) al que Ud. desea asignar un nuevo tipo de Acorde. El número de pad se muestra en la pantalla.

El ajuste del Tipo de Acorde también se puede realizar para un tecla Cuerda al Aire. Los "números" de las teclas Cuerdas al Aire son a, b, c, y así en adelante, comenzando desde arriba. Una vez pulsada, la letra correspondiente se mostrará en pantalla, de la misma manera que con los números para los otros pads de tecla.

- (3) Realice los ajustes para el Tipo de Acorde que Ud. desea asignar utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (4) Vuelva a donde Ud. estaba originalmente.  
Pulse de nuevo [TYPE ASGN].

---

*Página 7-3 del manual en inglés*

## Asignación de Variación del Acorde

Para cada acorde, también puede especificar una inversión (diferentes voces, diferente digitación). Ud. realiza cambios en la inversión para cada nota fundamental, más que para cada tipo de acorde. (Por ejemplo, altere las inversiones con Am y Dm.)

- (1) Seleccione el modo para especificar inversiones.  
Pulse [VARI ASGN].  
La unidad se ajusta automáticamente a Acorde Activado (modo Introducción de Acorde), y aparecerá en la parte central superior "CHORD."
- (2) Especifique el acorde en el que Ud. quiere realizar cambios en la inversión. Especifique la fundamental del acorde utilizando las tres filas inferiores de los pads de tecla, y especifique un Tipo de acorde utilizando las tres filas superiores de los pads de tecla.
- (3) Seleccione la inversión utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. La inversión seleccionada se muestra en la porción de pantalla FRET a la derecha de la pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- (4) Vuelva a donde Ud. estaba originalmente  
pulse de nuevo [VAR ASGN].

---

*Página 7-4 del manual en inglés*

## **(2) Definir Acordes Originales (Editar Acorde)**

Esta característica le permite añadir o anular ciertas notas componentes de un Acorde Preset y a continuación almacenarlo como un Acorde Original. Dichos Acordes Originales deben definirse con respecto a cada fundamental, más que para cada tipo de acorde.

Para cada fundamental pueden crearse cuatro Acordes Originales.

- (1) Seleccione el modo Introducción del Acorde.  
Pulse [ON/OFF] y confirme que haya aparecido "CHORD" en la parte central izquierda de la pantalla.
- (2) Especifique el Acorde que desea editar. Especifique la fundamental del acorde utilizando las tres filas inferiores de los pads de tecla, y especifique un Tipo de Acorde utilizando las tres filas superiores de los pads de tecla. Las notas componentes del acorde se muestran en pantalla.

(3) Seleccione el modo Edición de Acorde.

Pulse [EDIT CHORD] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE]. Se mostrará en pantalla "EdtCho."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Pulse los pads de tecla para añadir notas componentes al acorde, o para borrarlas.

Pulse los pads de tecla correspondientes a la posición donde quiere añadir o borrar una nota. Con cada pulsación, esa posición conmuta entre ON u OFF.

La pantalla FRET se corresponde con los pads de tecla. Cada posición que se activa se ilumina.

## Ejemplo)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 7-5 del manual en inglés*

(5) Pulse [ENTER] cuando finalice la edición.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(6) Para almacenar la edición de acorde, seleccione el número de Variación del Acorde del Usuario deseado utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

En este ejemplo, el acorde editado se copiará a: Fundamental: C; Tipo de Acorde: USR; Variación: 01.

(7) Pulse [ENTER] o [EXIT].

**\* Los acordes creados utilizando la función Edición de Acorde pueden utilizarse seleccionando Tipo de Acorde "USR" (Las VAR 01-04 están disponibles para la Asignación de Tipo de Acorde).**

**Durante la edición de los acordes, Ud. puede escuchar la armonía del acorde mostrado en la pantalla FRET pulsando [ACC1] o [ACC2]. (En este momento, no se aplica el Acento.)**

---

*Página 7-6 del manual en inglés*

## ***(3) Utilizar el Acorde Original***

Los Acordes Originales necesitan tener un Tipo de Acorde de "USR," y debe almacenarse en las localizaciones Variación 01-04. Por esta razón, Ud. necesita utilizar Asignación Tipo de Acorde (p. 7-2) para asignar el tipo de acorde "USR" a los pads de tecla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Además, Ud. necesita ajustar el acorde como si fuera una Variación de 01-04 utilizándola Asignación de Variación de Acorde (p. 7-3).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **(Cómo Están Almacenados los Acordes en la DR-5)**

Fundamental	Tipo	Variación
-------------	------	-----------

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Pueden almacenarse cuatro acordes separados que han sido definidos utilizando "Edición de Acorde"**

# Capítulo 8

## Utilizar una Guitarra para la Introducción

Más allá de proporcionar la utilización de los pads de tecla para la introducción de patrones, la DR-5 también le permite conectar una guitarra a su jack GUITAR IN e introducir patrones tocando la guitarra.

### (1) Funciones cuando se utiliza una Guitarra para la Introducción

#### Afinador

La DR-5 puede utilizarse para afinar una guitarra. El ajuste le permite fijar la afinación estándar a utilizar cuando se afina.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### ExtPit: Conmutador de Instrumento Afinado Externo (REC / ON / OFF)

A fin de introducir un patrón utilizando una guitarra, la unidad lee la afinación del sonido (señal audio) de la guitarra conectada al GUITAR IN y la convierte en una señal digital (Conversión de la Afinación). Esta se utiliza entonces para la introducción en el patrón. Este ajuste especifica si Ud. va o no a utilizar una guitarra (un instrumento conectado al jack GUITAR IN) para la introducción de patrones.

Cuando el Conmutador de Afinación Externa se ajusta en ON (aparece en pantalla "EXT"), el instrumento del Kit seleccionado se hará sonar utilizando las afinaciones que corresponden a las señales introducidas en GUITAR IN (solo para las Pistas 1-3).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**Si lo ajusta en "REC," la afinación de la guitarra será convertida en una señal digital solo durante la Escritura a Tiempo Real. (solo aparece "EXT" cuando se escribe a tiempo real.)**

Cuando está seleccionada la Pista Drum, el instrumento que corresponde a la afinación que ha sido introducida (el Instrumento asignado al pad de tecla para esa afinación) sonará.

Por ejemplo, si Ud. toca la nota "do" del tercer traste de la quinta cuerda, el sonido del pad de tecla que corresponde al C3 (Número de Nota 48) sonará (dentro de la Pista Drum).

En este caso, la afinación no cambiará.

#### GTR In: Modo Entrada de Guitarra

Esta función le permite seleccionar cómo se manejarán las señales desde el jack GUITAR IN.

Esta función dispone de los tres modos siguientes:

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**AMPSIM:** Las señales entradas en el jack GUITAR IN son mezcladas y enviadas a los jacks Output con la simulación de sonido de un amplificador de guitarra.

**BYPASS:** Las señales entradas en el jack GUITAR IN son mezcladas y enviadas a los jacks Output sin la simulación de sonido de un amplificador de guitarra (salida directa).

**MIXOFF:** Las señales entradas en el jack GUITAR IN no son mezcladas o enviadas a los jacks Output, sin tener en cuenta el ajuste del Volumen de Entrada.

Si lo desea, Ud. puede tocar la guitarra para hacer sonar los sonidos de la DR-5. (El sonido de la propia guitarra no saldrá por Output.)

**\* Incluso si Ud. ajusta esto a "MIXOFF," puede utilizar la Afinación para la función Señal Digital de acuerdo al ajuste de Conmutador de Afinación Externa. Si lo desea, Ud. puede tocar la guitarra para hacer sonar los sonidos de la DR-5. (El sonido de la propia guitarra no saldrá por Output.)**

---

*Página 8-3 del manual en inglés*

## **(2) Conectar una Guitarra y Practicar**

---

Ud. puede practicar tocando junto a los Patrones y las Canciones después de conectar una guitarra a la DR-5.)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Fuente de Sonido	Volumen	Jacks de Salida
BYPASS		Auriculares
AMPSIM	Volumen GUITAR IN	GUITAR IN
(Modo Entrada de Guitarra)		

Cambia la señal de entrada a la forma digital (Afinación Externa)  
Conmutador Afinación Externa

(1) Realice las conexiones como se muestra a continuación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(2) Pulse [EXT PITCH] (el tercer pad desde arriba en la segunda columna desde la derecha) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].

(3) Ajuste el Conmutador de Afinación Externa en "OFF" utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Pulse [EXIT] cuando haya finalizado los ajustes.

---

*Página 8-4 del manual en inglés*

(5) Pulse [GTR IN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE]  
Ahora Ud. puede ajustar el modo Entrada de Guitarra (vea la página anterior).

(6) Ajuste el Modo Entrada de Guitarra en "AMPSIM" o "BYPASS."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(7) Pulse [EXIT] cuando haya finalizado los ajustes.

Cuando toque una guitarra con esta configuración, su sonido se enviará (sin modificación) desde las salidas estéreo de la DR-5. Ya que el Conmutador de Afinación está en OFF, los Instrumentos internos no sonarán.

**El volumen de la guitarra puede ajustarse utilizando el potenciómetro INPUT VOL.**

## **(3) Función Afinador**

---

La DR-5 puede utilizarse también para afinar una guitarra.

(1) Conecte una guitarra al jack GUITAR IN.

(2) Pulse [TURNER] (el segundo pad desde arriba en la tercera columna desde la derecha) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].  
Esto coloca a la unidad en el modo Afinador.

(3) Seleccione la afinación estándar (A=415.3 a 466.2 Hz) utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

**\* El ajuste de afinación Estándar sirve aquí tanto para la afinación Estándar del Afinador como para la afinación Estándar del módulo de sonido interno (Nosotros llamamos a esto "Afinación General."). El valor mostrado en pantalla es la afinación (frecuencia) de la tecla A4 de un teclado.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Cuando Ud. toca al guitarra, la indicación de afinación mostrada en la ilustración siguiente aparecerá durante unos segundos.

### **Afinación mostrada cuando se introduce la nota B.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El sonido entrado está más alto que la afinación estándar.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

El sonido entrado es más bajo que la afinación estándar.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando está afinado

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **(4) Introducir Patrones Utilizando la Guitarra**

---

Lleve a cabo los pasos siguientes para introducir un patrón utilizando la guitarra en lugar de los pads de tecla.

**\* No pueden introducirse simultáneamente varias notas (como los acordes).**

(1) Conecte una guitarra al jack GUITAR IN.

(2) Ajuste la unidad al ajuste inicial para la Escritura de Patrón (p. 3-4).

(3) Pulse [EXT PITCH] (el tercer pad desde arriba en la segunda columna desde la derecha) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].

(4) Ajuste el Conmutador de Afinación Externa en "ON" o "REC" utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA. Se muestra en el centro superior de la pantalla "EXT."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(5) Pulse [GTR IN] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE].

(6) Ajuste el modo Entrada de Guitarra en "OFF."

**\* Los procedimientos (5) y (6) enmudecen la entrada de sonido real del jack GUITAR IN (vea la página 8-2).**

(7) Utilice el mismo método usual de grabación (p. 3-6). Simplemente toque la guitarra para introducir el patrón en vez de utilizar los pads de tecla.

El Instrumento seleccionado actualmente en la DR-5 sonará de acuerdo con la afinación que se introduce. (El sonido de la guitarra también saldrá a través de las salidas estéreo de la unidad.)

**\* Cada vez que Ud. hace un bender en las cuerdas de la guitarra mientras está tocando, la función de Afinación Externa ocasiona fluctuaciones en la afinación que se aplican al sonido resultante. Sin embargo, el efecto de pitch bend no se oirá cuando se esté utilizando la Escritura a Tiempo Real para crear los patrones. La unidad sonará de forma cromática (en pasos de semitono). Además, la información de Pitch Bend no se puede almacenar dentro de los patrones.**

**\* En otras situaciones (cuando no se esté llevando a cabo la Escritura a Tiempo Real) Ud. debería seleccionar otra Pista que no se esté utilizando cuando quiera tocar la guitarra mientras están sonando los patrones. Si seleccionara una Pista utilizada por un patrón, cualquier información de pitch bend producida cuando realice bending en las cuerdas (o utilice cualquier técnica similar a la alteración de la afinación) afectará a los datos de la Pista, por lo que la afinación del patrón podría no ser reproducida correctamente. (En estos casos, deje de tocar, y a continuación seleccione de nuevo un Patrón o una Canción.**

## **(Hacer Sonar Afinaciones de Forma Segura)**

La función de Afinación Externa de la DR-5 solo puede reconocer una nota cada vez. Por esta razón Ud. necesita tocar, y a continuación enmudecer cada nota individualmente a fin de hacer que la DR-5 reproduzca las notas correctamente cuando se utiliza una guitarra para hacerla sonar.

Si Ud. no consigue resultados satisfactorios incluso cuando está enmudeciendo cada una de las notas después de hacerlas sonar, considere si el problema podría estar en el ajuste de volumen que tiene en su guitarra, la selección de la pastilla, los ajustes para el control de tono, o la manera en la que Ud. toca (púa o dedos). También debería asegurarse de que tenga el ajuste de Entrada de Volumen de la DR-5 a un nivel óptimo, ya que esto afecta a la ejecución global.

---

*Página 9-1 del manual en inglés*

# **Capítulo 9**

## **Conectar con Unidades MIDI Externas**

---

---

*Página 9-2 del manual en inglés*

### **(1) Acerca del MIDI**

---

MIDI es un acrónimo de "Interface Digital para Instrumentos Musicales." Es un estándar internacional que permite intercambiar datos entre instrumentos compatibles MIDI. (Estos datos pueden, por ejemplo, describir lo que se toca, o cambiar sonidos.)

Mientras sean compatibles MIDI, todas las unidades pueden intercambiar cualquier información de interpretación que ellas puedan recibir, sin tener en cuenta la diferencia entre modelos o fabricantes.

Cuando se utiliza el estándar MIDI, los eventos como los de tocar sobre un teclado o pulsar un pedal son convertidos en datos MIDI.

### **1. Intercambiar Datos MIDI**

A continuación se explica cómo son comunicados los datos MIDI.

## Acerca de los Conectores MIDI

Los tres conectores mostrados a continuación son los utilizados cuando se lleva a cabo el intercambio de datos MIDI. Los cables MIDI pueden conectarse a estos conectores de varias maneras dependiendo de cómo intente Ud. aplicar las características MIDI de la unidad.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

MIDI IN: Recibe datos de otra unidad MIDI.  
MIDI OUT: Transmite datos originados en la propia unidad.  
MIDI THRU: Envía una copia exacta de los datos recibidos en el MIDI IN.

**\* En teoría, utilizando los conectores MIDI THRU podrían conectarse a la vez cualquier número de unidades MIDI. Pero en la realidad, Ud. debería intentar limitar el número de unidades a 4 o 5. Esto es debido a que a más distancia esté la última unidad de las otras dentro de la cadena, más retraso podría ocurrir en la señal. La posibilidad de error debido a una deterioración en la calidad de la señal también aumenta.**

Los conectores MIDI IN y OUT están localizados en el panel posterior de la DR-5. El conector MIDI OUT puede también funcionar como un MIDI THRU cuando el Soft Thru se ajusta en "ON." Para más detalles vea p. 9-10.

## Canales MIDI

Con el MIDI, puede utilizarse un único cable para transportar diferentes configuraciones o información de interpretación a un número de unidades MIDI. Esto es posible gracias al concepto de los canales MIDI. Los canales MIDI se pueden comparar de alguna manera a los canales de la televisión. Esto es porque, en ambos casos, la información de cualquier canal en particular se transmite solo cuando el receptor es ajustado al mismo canal que se está utilizando para la transmisión. Los mensajes de TV de varias estaciones están enviando a través del cable de la antena.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Seleccione el canal de la estación de TV que desea ver.

---

*Página 9-3 del manual en inglés*

Los canales disponibles con la gama MIDI son del 1 al 16. Cuando un Instrumento musical (el receptor) se ajusta para que su canal coincida con el canal MIDI utilizado por la unidad que transmite, los datos MIDI se comunican con éxito. Por ejemplo, cuando se ajustan los canales MIDI como se muestra en la siguiente ilustración, cuando Ud. toque el teclado solo se producirá sonido en el módulo B.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Sin embargo, si el modo Omni se ajusta en ON, se reconocerán todos los datos, sin importar cual es el canal que llega. Cuando el modo Omni se ajusta en OFF, solo se reconocerán los datos que lleguen a un canal específico.

## 2. Mensajes MIDI Reconocidos por la DR-5

A fin de permitir la comunicación de una rica variedad de información acerca de una interpretación, el MIDI proporciona la utilización de muchos tipos diferentes de datos (mensajes). Los mensajes MIDI pueden dividirse dentro de dos tipos principales: Mensajes que se manejan en un canal básico individual (Mensajes de Canal); y mensajes que se manejan independientemente de los canales (Mensajes del Sistema).

### Mensajes Manejados por Cada Canal MIDI (Mensajes de Canal)

Estos mensajes se utilizan para transportar las acciones que ocurren mientras se toca un instrumento musical. Ellos solos pueden (en la mayoría de circunstancias) proporcionar una cantidad suficiente de control sobre una unidad. El resultado real obtenido por cualquier tipo en particular de mensaje MIDI se determina por los ajustes de la unidad generadora de sonidos que los recibe.

#### Mensajes de Nota

Estos mensajes transportan lo que se ha tocado durante la interpretación. (Estos son equivalentes a la información de interpretación que se generaría si tocara las teclas del teclado.)

Los Mensajes de Nota que se proporcionan son los siguientes:

Número de Nota: Tipo o afinación del sonido de un pad de tecla. (En un teclado, el número que representa la posición de la tecla.)

Nota ON: La acción de golpear un pad de tecla (pulsar una tecla).

Nota OFF: La acción de soltar un pad de tecla (o tecla del teclado).

Velocidad: Fuerza con la que se golpea un pad de tecla (o las teclas del teclado).

Correspondencia entre los Números de Nota y el Nombre de las Notas

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 9-4 del manual en inglés*

## **Acerca de los Números de Nota**

Los Números de Nota utilizan los números del 0 al 127, cada uno de los cuales indica una de las posiciones (afinaciones) de las teclas del teclado. El número 60 representa el C central (C4).

En la DR-5, los Números de Nota se manejan de forma diferente dependiendo de la pista.

### **En el caso de la Pista Drum:**

Con la Pista Drum de la DR-5, se asigna un Número de Nota por separado a cada pad de tecla. Como resultado, cuando se recibe un Número de Nota, el Instrumento que está asignado al pad de tecla que tiene asignado ese Número de Nota en particular sonará. Esto le permite hacer sonar unos instrumentos específicos en vez de otros.

### **En el caso de las Pistas 1-3:**

Con la Pistas 1-3, los Números de Nota se traducen en la afinación a la que sonará un Instrumento cuando se reciban Números de Nota en particular.

Dese cuenta, sin embargo, que si está activado el Desplazamiento de Octava (p. 6-8), la afinación a la cual un instrumento sonará realmente diferirá del Número de Nota transportado vía MIDI.

Los números de nota de 0 a 127 pueden utilizarse con la Pistas 1-3. Sin embargo, con algunos Instrumentos, la afinación no cambiará una vez vaya hacia abajo o hacia arriba de ciertos números de nota.

Dese cuenta que solo los números de nota en la gama mostrada a continuación serán válidos cuando se creen patrones (Escritura a Tiempo Real).

A1.....C2.....C3.....C4.....C5.....C6.....C7  
33.....36.....48.....60.....72.....84.....96

Si se reciben números de nota que están fuera de la gama mostrada anteriormente, no sonarán, ni se almacenarán en el patrón.

## **Acerca de la Velocidad**

Los pads de la DR-5 no pueden utilizarse para expresar diferentes cantidades de velocidad (volumen). Sin embargo, utilizando el panel de la unidad, pueden expresarse en términos de Acentos cuatro niveles de velocidad diferentes (p. 1-10). Estos cuatro niveles son: Acc1, Acc2, Acc3, y ningún acento. Cada vez que la unidad transmite datos, el valor para la velocidad será equivalente a uno de estos niveles de Acento.

Cuando se reciban mensajes de Velocidad, la unidad producirá sonido de acuerdo con el valor real para la velocidad. Sin embargo, cuando esos datos están siendo introducidos para utilizarlos en la creación de patrones, la velocidad se interpretará como si fuera uno de los cuatro valores de Acento.

**\* El generador de sonido de la unidad responderá a la información de velocidad incluida en los datos de nota, y producirá su sonido en consecuencia en cualquier momento excepto al crear patrones utilizando la Escritura a Tiempo Real.**

## **Cambio de Programa**

En el teclado, estos mensajes se utilizan para seleccionar el sonido a hacer sonar. En la DR-5, se utilizan para conmutar los Kits (p. 2-6).

Canal MIDI para la Pista Drum: Selecciona los Kits

**\* La DR-5 es capaz de transmitir/recibir Cambios de Programa.**

\* Vea p. 9-9 para la carta de correspondencia de los Kits y Números de Programa.

---

Página 9-5 del manual en inglés

### **Pitch Bend**

Estos mensajes se utilizan para transportar la acción de la palanca de Pitch Bend (cambios de afinación). Estos describen el grado al cual se ha movido la palanca. La DR-5 es capaz de responder a cualquiera de los mensajes Pitch Bend que pudiera recibir desde un teclado MIDI externo.

**\* Cuando se está utilizando la Escritura a Tiempo Real para crear patrones, los mensajes de Pitch Bend no se reconocerán. Además, estos mensajes no pueden almacenarse dentro de los patrones.**

### **Cambio de Control**

Estos mensajes se utilizan para realzar la expresividad de una interpretación, e incluye mensajes que describen la modulación y el panorama. A cada una de estas funciones de la unidad se les da un Número de Control a fin de distinguirlas entre ellas. Los controles en particular que pueden utilizarse en una unidad MIDI variarán dependiendo del tipo de unidad que sea. La DR-5 permite que una unidad MIDI externa controle su panorama y su volumen utilizando estos mensajes.

**\* Cuando se está utilizando la Escritura a Tiempo Real para crear patrones, los mensajes de Hold 1 (mantenimiento) no se reconocerán. Además, estos mensajes no pueden almacenarse dentro de los patrones.**

## **Mensajes Manejados Independientemente de los Canales MIDI (Mensajes del Sistema)**

Los Mensajes del Sistema incluyen los mensajes Exclusive, mensajes que hacen posible la reproducción sincronizada, así como mensajes utilizados para diagnosticar y prevenir mal funcionamientos. La DR-5 reconoce los mensajes necesarios para la reproducción sincronizada.

### **Common**

Este tipo de mensaje incluye Selección de Canción (utilizado para seleccionar canciones) e Indicador de Posición de Canción (el cual detecta la posición que la reproducción ha alcanzado dentro de una canción).

### **Realtime**

Este tipo de mensaje se emplea durante la reproducción sincronizada. Están incluidas las señales de clock (reloj) (utilizadas para hacer coincidir los tempos), y los mensajes concernientes a la reproducción: Inicio, Parada, Continue-Start (reinicia la reproducción de una canción una vez ha sido parada en alguna parte). Estos mensajes también incluyen Active Sensing, que se utilizan para prevenir que los módulos suenen constantemente como resultado de la desconexión de un cable MIDI.

### **System Exclusive**

Este tipo de mensajes se utilizan cuando Ud. quiera transferir globalmente los ajustes para patrones o para la unidad a otra DR-5, o a un secuenciador externo (o por el estilo) para su almacenamiento.

## **(Carta del MIDI Implementado)**

El MIDI ha hecho posible para una amplia gama de Instrumentos musicales el poder comunicarse entre ellos, pero eso no quiere decir que todos los tipos posibles de datos serán entendidos por todas las unidades. Por ejemplo, Ud. podría intentar utilizar el aftertouch de teclado para obtener control sobre algo, pero si el módulo de sonido que tiene conectado no responde al aftertouch, no obtendrá ningún efecto.

Realmente, la única comunicación posible entre unidades MIDI que estén conectadas entre ellas es la que trate de datos que ambas unidades MIDI entiendan.

Es por esta razón que cada manual del usuario, para todos los tipos de unidades MIDI, siempre incluyen una Carta del MIDI Implementado como una rápida referencia para los tipos de mensajes MIDI que son capaces de manejar. Ud. puede comparar las Cartas del MIDI Implementado de ambas unidades a fin de encontrar que tipos de datos pueden comunicarse entre ellas. También, ya que el tamaño de la carta está estandarizado, Ud. puede colocarlas de forma que se superpongan, y así comparar más fácilmente la unidad que recibe con la unidad que transmite.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **(2) Reproducción Sincronizada**

---

Esta característica permite sincronizar la DR-5 con una unidad MIDI externa mientras esta está sonando. La reproducción de la DR-5 puede controlarse operando los controles para el tempo y start/stop en la unidad externa, o puede utilizarse la DR-5 para controlar la unidad externa.

Si la unidad maestra (la unidad que transmite) es capaz de transmitir mensajes MIDI de Selección de Canción e Indicador de Posición de Canción, el Número de Canción y la posición dentro de la Canción especificada por el maestro también será especificada en la DR-5.

Si la unidad esclava (la unidad que recibe) es capaz de reconocer mensajes MIDI de Selección de Canción e Indicador de Posición de Canción, el Número de Canción y la posición dentro de la Canción especificada por la DR-5 también será especificada en la unidad esclava.

### **1. Realizar la Conexiones**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **2. Ajustes para el Modo Sync**

El ajuste Modo Sync le permite seleccionar la unidad con la que Ud. quiere sincronizarla.

INT: Sincroniza la unidad MIDI externa con el tempo de la DR-5 (maestra).

MIDI: Sincroniza la DR-5 con la señal MIDI clock de la unidad MIDI externa (esclava).

Lleve a cabo el procedimiento siguiente mientras la reproducción de una Canción o Patrón está detenida.

(1) Vaya al modo MIDI

Pulse [MIDI] (segundo pad desde la derecha en la fila superior de los pads de tecla) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido "MIDI" en la parte superior central de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [<]/[>], y confirme que aparezca "Sync" en la parte inferior derecha de la pantalla.

(3) Seleccione el Modo Sync utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

Ajústelo en "MIDI" o "INT."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **3. Acerca de la Pantalla Tempo**

Cuando el Modo Sync se ajusta en MIDI Sync, la indicación de tempo cambiará a la que se muestra a continuación, y Ud. ya no podrá ajustar el tempo en la DR-5.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Si Ud. pulsa [START] mientras el clock de colocación todavía no ha llegado desde la unidad externa, la indicación de tempo cambiará a la que se muestra normalmente durante la reproducción (mostrada a continuación), pero la reproducción no comenzará realmente hasta que llegue el clock de colocación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **(3) Hacer Sonar una Unidad MIDI Externa / Utilizar la Unidad como un Generador de Sonido MIDI**

---

Los sonidos de la DR-5 pueden dispararse utilizando datos de interpretación enviados desde una unidad MIDI externa. La DR-5 también puede utilizarse para hacer sonar una unidad MIDI externa.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **1. Acerca de los Parámetros**

Cuando desee tener una unidad externa haciendo sonar la DR-5, o utilizar esta para hacer sonar la unidad externa, Ud. necesita realizar ajustes para los siguientes parámetros.

#### **Nota #: Asignación de Número de Nota (0-127/OFF)**

\* *Solo puede especificarse para la Pista Drum. (Lo concerniente a las Pistas 1-3, remítase a "Mensajes de Nota," p. 9-3.)*

\* *Puede ajustarse también para cada Kit.*

Este ajuste determina qué Número de Nota hará sonar qué instrumento cuando se reciba una Nota ON en el Canal MIDI ajustado. En realidad, sonará el Instrumento asignado al pad de tecla que esté asignado al Número de Nota que se recibió.

Cuando Ud. transmite una Nota ON desde la DR-5, se utiliza el Número de Nota ajustado aquí, pero los Instrumentos que no estén asignados a cualquier pad de tecla no serán transmitidos. También, cuando haya sido asignado el mismo Número de Nota a un número múltiple de pads de tecla, sólo sonará un Instrumento. En este caso, sonará el Instrumento asignado al pad de tecla que tenga el número más pequeño (Número de Pad).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### **MIDIch: Canal MIDI (OFF, 1-16)**

Ajusta el canal MIDI por el cual se recibirán los datos desde una unidad MIDI externa. Ya que la DR-5 está siempre ajustada en OMNI OFF, Ud. necesita hacerla coincidir con el canal MIDI utilizado por la unidad transmisora. El canal MIDI ajustado aquí es utilizado también para la transmisión. El canal MIDI debe ajustarse independientemente para cada Pista.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### **Prog: Cambio de Programa (OFF/ON)**

Este ajuste especifica si la unidad va a llevar a cabo o no la transmisión/recepción de mensajes de Cambio de Programa.

Cuando se ajuste en ON, la DR-5 se conmutará a un Kit diferente cuando reciba un Cambio de Programa a través del canal MIDI al que está ajustado para la PISTA DRUM.

Cuando esta recibe un Cambio de Programa, la DR-5 se conmutará a un Kit diferente si este corresponde a la Pista Drum, y si el canal por el cual viaja el mensaje es el mismo que el correspondiente a la Pista DRUM.

Cada vez que cambie patrones utilizados en una Canción durante la reproducción de Patrón, la DR-5 transmitirá el correspondiente mensaje de Cambio de Programa.

Además, cada vez que un patrón utilizado en una Canción se cambia mientras esta está sonando, la unidad transmite un Cambio de Programa.

\*\*\*FIGURA y TABLA\*\*\*

## **Volume: Conmutador de Volumen (1-127, ON/OFF)**

Este ajuste le permite seleccionar si la DR-5 debe o no responder a los mensajes de Volumen. Cuando está activado, si la DR-5 recibe mensajes de volumen, el volumen de la Pista que se corresponda con el canal MIDI por el que se está recibiendo cambiará. El ajuste ON/OFF afecta a todas las Pistas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **Expr: Conmutador de Expresión**

Este ajuste le permite seleccionar si se deben no transmitir/recibir mensajes de expresión. Cuando está activado, si la DR-5 recibe mensajes de expresión, el volumen de la Pista que se corresponda con el canal MIDI por el que se está recibiendo cambiará. Y cuando los Niveles de Pista están ajustados en la Canción, se transmitirán los correspondientes mensajes de expresión.

Los valores para los mensajes de expresión no se almacenan en memoria cuando se apaga la unidad. Cuando se enciende la unidad, esta se ajusta automáticamente a los valores máximos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **Thru: Conmutador Soft Thru (ON/OFF)**

Este ajuste determina si desea que salgan o no a través del MIDI OUT todos los mensajes que se han recibido por el MIDI IN. Cuando está ajustado en OFF, los mensajes recibidos no se envían desde el MIDI IN hasta el MIDI OUT. Cuando está ajustado en ON, el MIDI OUT se comporta como un MIDI THRU. En este caso, todos los mensajes recibidos vía MIDI IN son enviados de nuevo a través del MIDI OUT sin modificación alguna, pero los datos de interpretación de la propia unidad no se enviarán por el MIDI OUT.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **SysEx: Número de Identificación del Aparato para el System Exclusive (OFF/1-16)**

Este ajuste le permite elegir si van a ser transmitidos /recibidos los mensajes System Exclusive, y seleccionar el Número de Aparato que va a utilizarse.

Para llevar a cabo con éxito la transmisión/recepción, necesita hacer coincidir el Número de Identificación del Aparato con el de la otra unidad. Cuando se ajusta en OFF, no pueden transmitirse/recibirse los mensajes Exclusive.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## **Sync: Modo Sync (INT/MIDI)**

Este ajuste se realiza cuando Ud. quiere sincronizar una unidad MIDI externa y la DR-5 (p. 9-8). Para sincronizar la DR-5 con una unidad externa, ajuste la DR-5 a "MIDI."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Durante la Sincronía MIDI, Ud. no puede realizar cambios en el tempo.*

## **2. Realizar los Ajustes**

Lleve a cabo el procedimiento siguiente con la reproducción parada para Song Play o Pattern Play.

(1) Vaya al modo MIDI.

Pulse [MIDI] (segundo pad desde la derecha en la fila superior de los pads de tecla) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido "MIDI" en la parte superior central de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [<]/[>], y seleccione el parámetro que desea ajustar.

Cuando se selecciona la Asignación de Número de Nota (solo la Pista Drum):

(3) Pulse [KIT] y confirme que haya aparecido "KIT."

(4) Seleccione el Kit utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

**\* Ud. no puede realizar cambios en los Números de Nota de los Kits Preset.**

(5) Pulse de nuevo [KIT].

(6) Pulse [ENTER].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(7) Pulse el pad de tecla para el cual desea ajustar el Número de Nota

---

*Página 9-12 del manual en inglés*

(8) Seleccione el Número de Nota utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando ha sido seleccionado el Canal MIDI:

(3) Seleccione la Pista utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

(4) Utilizando [<]/[>], mueva el cursor al canal MIDI.

(5) Ajuste el canal utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

Cuando han sido seleccionados algunos otros parámetros:

(3) Ajuste el valor para cada parámetro utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

---

*Página 9-13 del manual en inglés*

## **(4) Transferencia de Datos Utilizando Mensajes Exclusive**

---

Utilizando mensajes Exclusive MIDI, pueden enviarse los datos almacenados en esta unidad a otra DR-5, o a una unidad MIDI capaz de almacenar mensajes Exclusive.

### **1. Transmisión (Bulk Dump)**

Lleve a cabo los pasos siguientes para enviar los datos almacenados en el DR-5.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(1) Vaya al modo MIDI.

Pulse [MIDI] (segundo pad desde la derecha en la fila superior de los pads de tecla) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE], y confirme que haya aparecido "MIDI" en la parte superior central de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [<]/[>], y confirme que haya aparecido "Dump" en la parte inferior izquierda de la pantalla.

(3) Seleccione el tipo de datos que va a enviarse utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

ALL: Envía todos los datos. (SEQ y SETUP)  
SEQ: Envía todas las Canciones y todos los Patrones  
SETUP: Envía los ajustes para los Kits, Metrónomo, Acorde Original, Asignación de Acorde, Modo Entrada de Guitarra, Afinación Externa, Asignación del Pedal Interruptor, Desplazamiento de Traste y modos MIDI diferentes a los del Número de Identificación del Aparato para System Exclusive.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(4) Pulse [ENTER]. aparece el mensaje "Sure?," preguntándole para confirmar su elección.

(5) Para llevar a cabo el bulk dump, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

Aparecerá en pantalla "TxSys" mientras se lleva a cabo la transmisión.

---

Página 9-14 del manual en inglés

## 2. Recepción

Lleve a cabo los pasos siguientes para recibir mensajes Exclusive desde otra DR-5, o desde una unidad MIDI donde fueron almacenados previamente los datos Exclusive de la DR-5.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(1) Prepare la unidad para la recepción de datos exclusive.

Haga coincidir el Número de Identificación del Aparato con el de la unidad externa (p. 9-10).

(2) Con la reproducción de la DR-5 parada, haga que la unidad externa comience la transmisión de los mensajes Exclusive.

Durante la recepción de los datos Exclusive aparecerá en pantalla "RxSys."

**\* Cuando quiera recibir datos Exclusive desde otra DR-5, ajuste ambas unidades para que utilicen el mismo Número de Identificación del Aparato para System Exclusive.**

**También, cuando desee recibir datos de la DR-5 que fueron salvados previamente en un secuenciador o parecido, ajuste la unidad al mismo Número de Identificación del Aparato para System Exclusive que se utilizó cuando transmitió originalmente los mensajes Exclusive.**

---

Página 10-1 del manual en inglés

# Capítulo 10

## Otras Funciones

---

Página 10-2 del manual en inglés

### (1) Ajuste del Interruptor de Pedal

Este ajuste le permite asignar la función de cualquier tecla a un interruptor de pedal.

En el panel posterior de la DR-5 se proporciona un jack para Interruptor de pedal. Ya que este es un jack estéreo, le permite conectar dos interruptores de pedal (como el FS-5U; disponible opcionalmente), haciendo uso de un cable especial (PCS-31; disponible opcionalmente).

Los dos conectores del cable especial PCS-31 que se conectan en los interruptores de pedal son ambos jacks mono. El interruptor de pedal al que conecta el jack con la raya blanca se convierte en el FOOT 1, mientras que el jack con la raya roja va al FOOT 2.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Si Ud. utiliza un cable normal para conectar un interruptor de pedal, el pedal funcionará como FOOT 1.

### [Asignar Funciones a los Interruptores de Pedal]

(1) Seleccione el modo Utilidad.

Pulse [UTIL] (el pad más a la derecha de la fila superior de los pads de tecla) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido "UTILITY" en la parte superior de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [<]/[>], y confirme que aparezca en pantalla "Foot 1" o "Foot 2."

**\* FOOT 1 y FOOT 2 corresponden respectivamente a los canales L (Izquierda) y R (Derecha) del jack estéreo.**

(3) Seleccione la acción que desee obtener con cada interruptor de pedal utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 10-3 del manual en inglés*

Las funciones y pantallas asignables son las siguientes:

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **(2) Ajuste de la Cantidad de Desplazamiento de Traste**

---

Siga los pasos siguientes para ajustar la cantidad de desplazamiento de traste cuando pulse [<] FRET[<] (p. 1-11).

(1) Seleccione el modo Utilidad.

Pulse [UTIL] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido "UTILITY" en la parte superior de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [<]/[>], y confirme que aparezca "FrtSft" en la parte inferior derecha de la pantalla.

(3) Ajuste la cantidad de desplazamiento de traste utilizando el potenciómetro TEMPO/DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 10-4 del manual en inglés*

## **(3) Comprobar la Cantidad de Memoria Libre**

---

Esta función de utilidad le permite que vea la cantidad de memoria que queda para los Patrones y Canciones (cuanto más se le permitirá almacenar).

**\* No se puede llevar a cabo ningún tipo de edición - es solo información de pantalla.**

(1) Seleccione el modo Utilidad.

Pulse [UTIL] mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido "UTILITY" en la parte superior de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [←]/[→], y confirme que aparezca "Avail" en la parte inferior derecha de la pantalla.

"P" es para Patrón, "S" es para Canción. La visualización para la cantidad de memoria libre se muestra como "%."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\* Acerca de la Memoria de Patrón: Bajo condiciones de funcionamiento normales, Ud. podría almacenar información por valor de unas 5000 notas para todos los patrones combinados. Sin embargo, este total podría ser inferior, dependiendo del tipo de patrones que hayan sido creados.**

**\* Acerca de la Memoria de Canción: Cuando sus Canciones han sido creadas mediante la utilización solo de patrones, Ud. podría almacenar los datos para 2000 partes para todas las Canciones combinadas. Sin embargo, este número total de partes podría verse reducido si Ud. ha utilizado repeticiones y/o Patrones Preset.**

## **(4) Borrado de Todos los Patrones**

---

Lleve a cabo lo siguiente para borrar todos los Patrones que han sido almacenados en la memoria.

(1) Seleccione el modo Utilidad.

Pulse [UTIL] (el pad más a la derecha de la fila superior de los pads de tecla) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido "UTILITY" en la parte superior de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [←]/[→], y confirme que aparezca "AllPtnClear" en la parte inferior derecha de la pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Pulse [ENTER]. Se muestra en pantalla el mensaje de confirmación "Sure?."

(4) Para proceder con la Limpieza de Patrón, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

---

*Página 10-5 del manual en inglés*

## **(5) Borrado de Todas las Canciones**

---

Lleve a cabo lo siguiente para borrar el contenido de todas las Canciones que han sido almacenadas en la memoria.

(1) Seleccione el modo Utilidad.

Pulse [UTIL] (el pad más a la derecha de la fila superior de los pads de tecla) mientras mantiene pulsado [SHIFT ERASE] y confirme que haya aparecido "UTILITY" en la parte superior de la pantalla.

(2) Conmute la página utilizando [←]/[→], y confirme que aparezca "AllSngClear" en la parte inferior derecha de la pantalla.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Pulse [ENTER]. Aparece en pantalla el mensaje "Sure?," preguntándole para confirmar que Ud. quiere realmente borrar todas las canciones.

(4) Para proceder con la Limpieza de la Canción, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

# Capítulo 11

## Referencia

### (1) Restablecer los Ajustes de Fábrica de la Unidad (Inicialización)

Lleve a cabo el procedimiento siguiente para restablecer la DR-5 a los ajustes de fábrica originales.

(1) Primero, active la unidad.

**\* Ajuste el volumen de todas las unidades conectadas a "0."**

(2) Active la unidad mientras mantiene pulsadas ambas teclas de traste [<] FRET [>].  
aparecerá en pantalla "SystemInit?"

\*\*\*FIGURA\*\*\*

(3) Pulse [ENTER].  
Se mostrará en pantalla "Sure?"

(4) Para continuar y realizar la inicialización, pulse [ENTER].  
Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

### (2) Mensajes de Error

Cuando se ha realizado un error en el procedimiento operacional, o la unidad no puede llevar a cabo apropiadamente un procedimiento, se mostrará en pantalla un Mensajes de Error. En estos casos, remítase a la información siguiente, y a continuación lleve a cabo la solución indicada.

**\* Cuando continúe mostrado en pantalla un mensaje de error durante un intervalo largo, pulse [EXIT]. Ud. volverá a lo que se mostraba en pantalla originalmente.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: La pila necesitada para el backup de memoria (contenida dentro de la unidad) se ha agotado.  
(Dese cuenta que este mensaje de error también se muestra cuando se activa la unidad.)

Solución: Consulte con su distribuidor o el Centro de Servicio Roland más cercano, y haga cambiar la pila (esencial para el backup de memoria).

**Nota: Esta pila es diferente a las pilas 6 AA que activan a la DR-5.**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Los Datos almacenados en la DR-5 se han corrompido.

Solución: Pulse [ENTER] y la unidad será inicializada. (Todos los ajustes se reajustarán a sus valores de origen.)  
Tan pronto como pueda, consulte con su distribuidor o el Centro de Servicio Roland más cercano, y haga cambiar la pila utilizada para el backup de memoria.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Se detectó un error Active Sensing. (Después de mostrarse brevemente el error en pantalla, Ud. volverá automáticamente a lo que se mostraba en pantalla anteriormente.)

Solución: Asegúrese de que todas las conexiones MIDI están correctas y seguras.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Durante la recepción de Mensajes Exclusive se recibió un checksum incorrecto. (aa es el correcto checksum, bb indica el checksum recibido.)

Solución: Compruebe los datos transmitidos para determinar cual fue el problema.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Se transfirió de una sola vez una gran cantidad de información MIDI

Solución: Reduzca la cantidad de información que ha de ser manejada de una sola vez, y repita la transmisión/recepción.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Se ajustó en OFF el Número de Identificación del Aparato para el System Exclusive, Por lo tanto los mensajes Exclusive podrían no haber sido transmitidos.

Solución: Ajuste el Número de Identificación del Aparato para System Exclusive a otro valor que no sea OFF.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Ocurrió un error System en la DR-5.

Solución: Si aparece repetidamente este error, consulte con su distribuidor o el Centro de Servicio Roland más cercano.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Ha sido cancelado el procedimiento debido a que ocurrió un error, como cuando ha sido especificado un parámetro incorrecto.

(Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No hay datos de Canción en la fuente de copia. (Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

---

---

*Página 11-4 del manual en inglés*

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No hay datos de Patrón en la fuente de copia. (Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

Solución: Seleccione un número de Patrón que contenga datos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Un procedimiento debió ser cancelado debido a que la cantidad requerida de área de trabajo podría no haberse obtenido. (Como la necesitada para la edición.)

(Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Podría no haberse llevado a cabo una anulación o inserción debido a que no había datos en la Parte especificada.

(Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No puede realizarse la edición y otros procedimientos similares ya que se ha seleccionado un Patrón Preset.

Solución: Seleccione un Patrón del Usuario.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No puede almacenarse nada más ya que la memoria para las Canciones está llena.

Solución: Cree espacio libre en la memoria borrando los datos de Canción que no necesite.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No puede almacenarse nada más ya que la memoria para los Patrones está llena.

Solución: Cree espacio libre en la memoria borrando los datos de Patrón que no necesite.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No pueden almacenarse más datos en la Canción Actual; el máximo de 250 Partes ha sido alcanzado. (Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

Solución: Coloque los datos que quedan dentro de una Canción recientemente creada, y a continuación utilice el encadenamiento de Canción para enlazarlos todos juntos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: No puede realizarse el desplazamiento de colocación ya que la colocación en la cual desea tener relocalizado el evento estaría más allá del rango que es posible dentro del Patrón. (Después de mostrarse brevemente en pantalla, Ud. volverá de forma automática a lo que se mostraba originalmente.)

Solución: Cambie la cantidad de desplazamiento a realizar de esta forma la colocación después del desplazamiento se ajustará dentro del Patrón. A continuación intente de nuevo el procedimiento.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Causa: Las pilas secas que alimentan a la unidad durante su funcionamiento se han debilitado, y no están proporcionando el suficiente voltaje.

Solución: Sustituya inmediatamente las pilas por otras nuevas.

---

*Página 11-5 del manual en inglés*

## ***(3) Solución a Pequeños Problemas***

---

### **No se Produce Sonido**

**Causa:** ¿Podría tener posiblemente el volumen ajustado al mínimo? (p. 1-4)  
¿Podría estar ajustado el volumen para los pads de tecla a 0? (p. 6-5)  
¿Está seguro de que hay datos almacenados en la Canción o Patrón actualmente seleccionado?  
¿Podría haber realizado ajustes incorrectos para la Edición de Acordes? (p. 2-7)  
¿Podría tener ajustado el Enmudecimiento de Pista en "OFF"? (p. 1-7)  
Podrían estar los ajustes de Nivel de Pista dentro de sus canciones a 0? (p. 4-6)

### **Desaparecen Notas**

**Causa:** ¿Está Ud. intentando hacer sonar simultáneamente más de 19 notas?

**Cuando Ud. toca una guitarra conectada al GUITAR IN, no puede programarse el Patrón (no se produce sonido).**

**Causa:** ¿Podría estar posiblemente ajustado en "OFF" el Conmutador de afinación Externa? (p. 8-2)  
¿Podría estar Ud. más allá del rango de nota disponible para la programación? (p. 9-4)

**Cuando Ud. toca una guitarra conectada al GUITAR IN, no puede oírse el sonido de la guitarra.**

**Causa:** ¿Tiene "GTR IN" ajustado en MIXOFF? (p. 8-2)

**Cuando Ud. toca una guitarra conectada al GUITAR IN, la propia DR-5 genera sonido.**

**Causa:** ¿Tiene Ud. el Conmutador de Afinación Externa ajustado a un valor diferente a "OFF"? (p. 8-2)

**Se producen Sonidos Inesperados**

**Causa:** ¿Podría haber realizado ajustes incorrectos para los pads de tecla? (p. 6-2)

**La Reproducción No Comienza Cuando Ud. Pulsa (START).**

**Causa:** ¿Tiene Ud. posiblemente ajustado el modo Sync en MIDI Sync? (p. 9-11)  
¿Está seguro de que haya datos en la Canción actualmente seleccionada?

**El Modo No Cambia**

**Causa:** ¿Mientras el modo Sync está ajustado en MIDI Sync, podría Ud. haber pulsado [START] después de que hubiera llegado el clock MIDI? (p. 9-11)

**Los Sonidos de un Patrón Han Cambiado.**

**Causa:** ¿Podría tener alteradas las asignaciones para los pads de tecla? (p. 6-2)

**Después de Finalizar una Canción Comienza Automáticamente Otra.**

**Causa:** ¿Tiene Ud. ajustada la unidad para realizar una Cadena de Canción? (p. 5-3)

**El Tiempo Cambia Cuando Ud. Comienza a Hacer Sonar una Canción**

**Causa:** ¿Ha realizado Ud. un ajuste para un Tempo Inicial? (p. 4-3)

---

*Página 11-6 del manual en inglés*

**No Puede Hacerse Sonar la Unidad MIDI Externa/No Puede Utilizarse Para Sonar Esta Unidad.**

**Causa:** ¿Ha hecho coincidir los canales MIDI? (p. 9-9)  
¿Ha hecho coincidir los Números de Nota? (p. 9-8)

**Cuando se Hace Sonar la DR-5 Utilizando Datos de Interpretación Desde un Secuenciador, se inicia al mismo tiempo una Canción en la DR-5.**

**Causa:** ¿Es posible que tenga Ud. el modo Sync ajustado en MIDI Sync? (p. 9-11)

**No Suena el Metrónomo.**

**Causa:** ¿Es posible que tenga el volumen para el metrónomo ajustado a 0? (p. 3-11)

**No se Realiza la Transmisión/Recepción de Cambio de Programa**

**Causa:** ¿Podría estar ajustado el "Prog" para el modo MIDI en OFF? (p. 9-9)

**Los Datos de Volumen MIDI No Alteran el Volumen**

**Causa:** ¿Podría estar ajustado el "Volume" para el modo MIDI en OFF? (p. 9-10)

## **Los Datos de Expresión MIDI No Alteran el Volumen**

**Causa:** ¿Podría estar ajustado el "Expr" para el modo MIDI en OFF? (p. 9-10)

## **Sus Ajustes para el Nivel de Pista en una Canción No Alteran el Volumen**

**Causa:** ¿Podría estar ajustado el "Expr" para el modo MIDI en OFF? (p. 9-10)

## **No se Reciben Mensajes Exclusive.**

**Causa:** ¿Podría estar ajustado el "SysEx" para el modo MIDI en OFF? (p. 9-10)  
¿Ha hecho coincidir los Números de Identificación del Aparato para System Exclusive? (p. 9-10)

## **La DR-5 no está afinada con el otro instrumento/unidad.**

**Causa:** ¿Podría estar incorrecto el ajuste Afinación General? (p. 8-5)

---

---

*Página 11-7 del manual en inglés*

# **(4) Ajustes de los Kits Preset de Fábrica**

---

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 11-8 , 9 y 10 del manual en inglés*

# **(5) Carta en Blanco**

---

\*\*\*TABLAS\*\*\*

---

---

*Páginas 11-11 a 11-12 del manual en inglés*

# **MENSAJES EXCLUSIVE DE ROLAND**

\*\*\*Ver manual original en inglés\*\*\*

---

---

*Páginas 11-13 a 11-18 del manual en inglés*

## **MIDI Implementado**

\*\*\*Ver manual original en inglés\*\*\*

---

---

*Página 11-19 del manual en inglés*

## **Carta del MIDI Implementado**

\*\*\*TABLA\*\*\*

# Especificaciones

## DR-5: Sección Doctor Rhythm

### Polifonía Máxima

19 voces

### Instrumentos

256

### Patrones de Ritmo

Patrones Preset: 200

Patrones Programables: 200

### Canción

Canciones: 20

Total de partes para las canciones: 2000

### Resolución

48 clocks por negra

### Tempo

40 - 250 golpes por minuto

### Pantalla

Custom LCD

### Método de Entrada de Datos

Escritura a Tiempo Real

Escritura por Pasos

Edición por Pasos

Afinación Externa

### Pads (teclas de Traste)

36 (incluidas las teclas Cuerdas al Aire)

### Sincronización

MIDI

### Conectores

Jacks de Salida Estéreo (L, R)

Jack de Auriculares

Jack de Interruptor de Pedal (tipo estéreo)

Conectores MIDI (In, Out)

Jack Guitar In

Jack para Adaptador AC (DC9V)

### Suministro de Corriente

DC9V: Pilas secas (tipo R6 (AA)) X 6,

Adaptador AC: PSA-120, 220, 240A

### Alimentación

130 mA

### \* Vida estimada de la pila bajo uso continuo:

Carbón: aprox. 3 Horas

Alcalina: aprox. 6 Horas

**Estas cantidades variarán dependiendo de las condiciones reales de uso**

### Dimensiones

226 (Ancho) X 180 (Profundo) X 45 (Alto) mm

### Peso

930 gr. (incluyendo las pilas)

### Accesorios

Pilas secas (tipo R6 (AA)) X 6,

Manual del Usuario

### Opciones

Adaptador AC: PSA-120, 224, 240A

**\* Las especificaciones para este producto están sujetas a cambios sin notificación previa.**

# Índice