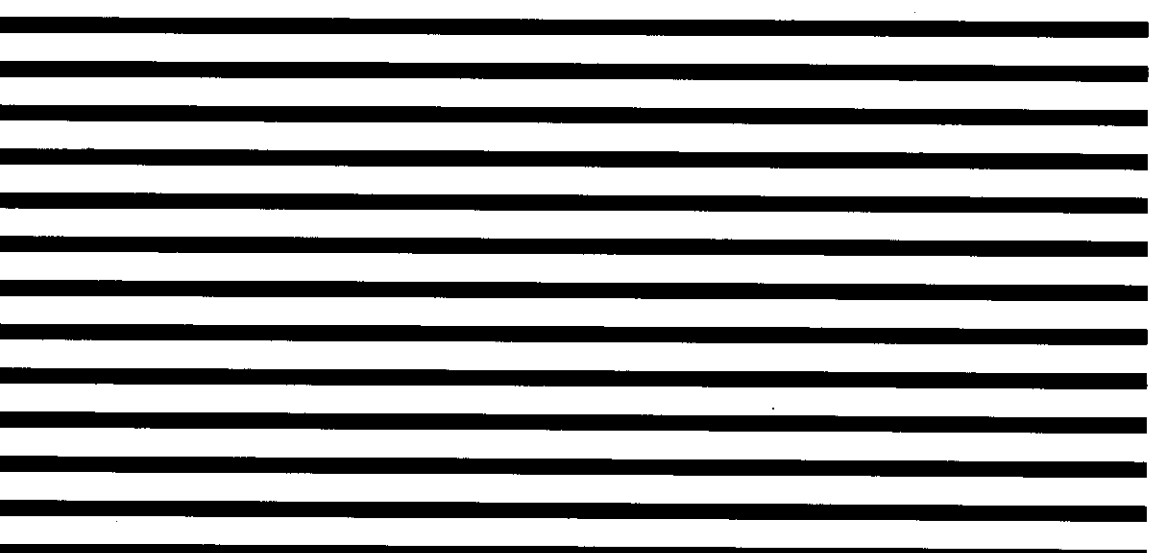


YAMAHA

Sintetizador Musical

SY85



**MANUAL DE INICIACION
MANUAL DE REFERENCIA DE FUNCIONES**

Y A M A H A

SINTETIZADOR MUSICAL

S Y 8 5

Manual del Propietario 1

Manual de Iniciación

El Sintetizador Musical SY85 proporciona el increíble sonido AWM de Yamaha con mejorada calidad y con mayor capacidad de ejecución. Además de su impresionante sonido, el SY85 cuenta con modalidades de "Edición Rápida" que proporcionan un acceso fácil y rápido a las operaciones de edición de voces y de agrupaciones más importantes, para que Vd. pueda adaptar a su gusto el sonido sin tener que descender hasta los mínimos detalles. Por supuesto, Vd. tiene toda la capacidad de programación que desee para efectuar cualquier modificación seria y complicada en el sonido. Y pensando en la necesidad de expresión en un escenario, el SY85 se caracteriza también por un sofisticado sistema de control en tiempo real que le permite modificar hasta un total de 8 parámetros diferentes según toca -además de las tradicionales ruedas de tono y modulación. Incluso tiene un secuenciador que incorpora el máximo de prestaciones y que permite al SY85 funcionar como un centro de composición musical completo. En términos de sonido, de control en tiempo real y de potencial de producción total, el SY85 ofrece unos niveles de calidad y rendimiento sin precedentes.

Le instamos a que lea los manuales del propietario de principio a fin con el fin de que pueda darse cuenta de todo el potencial del SY85 (ver "Acerca de los Manuales" en la página 7), y conserve los manuales en un lugar seguro para futuras consultas.

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

*** Sistema de Generación de Tonos AWM2**

La tecnología AWM2 del (Memoria de Onda Avanzada de Segunda Generación) proporciona un sonido deslumbrante y de gran realismo, con una polifonía de 30 notas.

*** ROM de Formas de Onda de Gran Capacidad**

Una ROM de formas de onda de gran capacidad (6 megabytes) proporciona una inmensa capacidad para albergar muestras de altísima calidad.

*** RAM de Formas de Onda Expandible**

El SY85 cuenta con 512 kilobytes de RAM de formas de onda que se puede utilizar para cargar formas de onda extras desde un disco de formas de onda que le suministramos al efecto o desde discos procedentes de otras fuentes. Se puede instalar una RAM adicional de hasta 3 megabytes para obtener así un espectacular aumento de su capacidad.

*** 256 Voces y 128 Agrupaciones**

4 bancos de memoria interna albergan 256 voces individuales. Las voces pueden ser reproducidas individualmente, o pueden combinarse y "superponerse" hasta un total de 4 voces para formar hasta 128 agrupaciones.

Página 0 (cont.)

*** Avanzados Filtros Digitales**

Los filtros digitales programables permiten que el sonido del SY85 sea diseñado a la medida, según se requiera. Los filtros también cuentan con un parámetro de resonancia equivalente al existente en el SY77 y en el SY99.

*** Efectos de Máxima Calidad**

La calidad básica de las voces del SY85 todavía puede realizarse más mediante una serie de efectos programables que ofrecen una calidad perfectamente comparable a algunos de los mejores sistemas de procesamiento de señal independientes (esencialmente son los mismos efectos que engrandecen el impacto musical del SY99).

Página 1

*** Control en Tiempo Real Extensivo**

Además de las ruedas de modulación y tono, y de los controles duales de nivel de salida, el SY85 tiene 8 controles deslizantes que se pueden utilizar para controlar una serie de parámetros a la vez que se toca, consiguiendo así una potencia expresiva sin igual.

*** Interface de Edición Fácil**

8 teclas de función y controles deslizantes, debajo de la gran pantalla LCD de visualización de 40 caracteres y 2 líneas, permiten la selección y el control de manera directa de los parámetros que aparecen justamente encima de ellos en la pantalla, consiguiéndose así una edición efectiva e intuitiva. Una matriz de selección de modalidad (5 x 5) refuerza la operación aún más, permitiendo un acceso rápido y fácil a cualquiera de los modos del SY85.

*** Secuenciador de 9 Pistas y 10 Canciones**

Secuenciador con 8 pistas "normales" y 1 pista exclusivamente de ritmo, y con el máximo de funciones. Cada "canción" del secuenciador tiene su propia configuración multi-instrumento de 16 partes. Las partes de ritmo pueden grabarse como "patrones" y después encadenarse para formar la pista de ritmo completa. El SY85 también incluye 100 patrones de ritmo que Vd. simplemente tiene que seleccionar y utilizar.

*** Otras Características**

- Unidad de disco flexible de 3.5" para un versátil manejo y almacenamiento de los datos.
- Ranuras para inserción de tarjetas de memoria externa.
- Modalidades de edición rápida y de edición en profundidad.
- Matriz de selección de funciones que refuerza aún más la facilidad de manejo.
- Teclado de 61 teclas con sensibilidad a la pulsación inicial y a la presión posterior.
- 2 salidas estéreo asignables.

| |
|--------|
| INDICE |
|--------|

| | |
|--------------------|---|
| Precauciones | 4 |
|--------------------|---|

Acerca de los Manuales

| | |
|---|---|
| - El Manual de Iniciación (este manual) | 7 |
| - Símbolos | 8 |
| - El Manual de Referencia de Funciones | 9 |

Los Controles y Conectores

| | |
|-------------------------|----|
| - Panel Frontal | 10 |
| - Panel Posterior | 15 |

1. Configuración del Equipo

| | |
|---|----|
| - Conexiones | 17 |
| - Procedimiento de Encendido | 18 |
| - Cargar y Reproducir la Demostración del Secuenciador | 18 |
| - Cargar los Datos Pre-Programados de Voces, Agrupaciones y Patrones | 20 |

2. Selección y Reproducción de Voces

| | |
|--|----|
| - Reproducir las Voces Internas | 21 |
| - Memoria de Voces de TARJETA | 26 |
| - Control en Tiempo Real | 27 |
| · RUEDA DE INFLEXION DE TONO | 27 |
| · RUEDA DE MODULACION | 27 |
| · DESLIZANTES DE CONTROL | 28 |
| · PEDAL CONTROLADOR | 29 |
| · PRESION POSTERIOR A LA PULSACION DEL TECLADO ... | 29 |

3. La Modalidad de Agrupación

| | |
|---|----|
| - Reproducción de las Agrupaciones Internas | 30 |
| - Memoria de Agrupaciones de TARJETA | 32 |
| - Programación de sus Propias Agrupaciones | 33 |
| - Otras Posibilidades | 39 |

4. Edición de Voces y Efectos

| | |
|-----------------------------|----|
| - Otras Posibilidades | 46 |
|-----------------------------|----|

5. El Secuenciador

| | |
|---|----|
| - Grabación en Tiempo Real (Pistas 1...8) | 47 |
| - Grabación Por Pasos (Pistas 1...8) | 52 |
| - Creación de Una Pista de Ritmo | 55 |
| · ESCUCHAR LOS PATRONES INTERNOS | 55 |
| · GRABACION DE UN PATRON ORIGINAL - EN TIEMPO REAL | 56 |
| · GRABACION DE UN PATRON ORIGINAL - GRABACION POR PASOS | 58 |
| · CONSTRUCCION DE UNA PISTA DE RITMO | 60 |
| · [F5]: "INS" = Insertar en una Pista de Ritmo ... | 62 |
| · [F6]: "DEL" = Borrar en una Pista de Ritmo | 62 |
| · [F7]: "CPY" = Copiar en una Pista de Ritmo | 63 |
| · [F8]: "SCH" = Buscar en una Pista de Ritmo | 63 |

6. Manejo de Datos

| | |
|---|----|
| - ¿Tarjetas o Discos? | 64 |
| · Tarjetas RAM MCD64 | 64 |
| · Discos Flexibles | 64 |
| - Crear una Librería de Datos Bien Organizados | 65 |
| - Hacer Tarjetas o Discos Separados para Cada Actuación | 65 |
| - Capacidad de Grabadora de Datos MIDI | 66 |

| | |
|-------------------------|----|
| INDICE ALFABETICO | 67 |
|-------------------------|----|

PRECAUCIONES

¡¡POR FAVOR, LEA ESTO ANTES DE CONTINUAR!!

■ Colocación

No exponga este instrumento a las siguientes condiciones, para evitar deformaciones, decoloraciones o desperfectos más graves:

- * Luz directa del sol (por ejemplo, cerca de una ventana).
- * Temperaturas altas (por ejemplo, cerca de una fuente de calor, a la interperie o en el interior de un coche a la luz del día).
- * Humedad excesiva.
- * Polvo excesivo.
- * Vibraciones fuertes.

■ Alimentación

- * APAGUE (OFF) el interruptor de encendido cuando el instrumento no se esté utilizando.
- * El cable de alimentación deberá desenchufarse de la toma de red si el instrumento no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo. (Al volver a conectar la corriente se reinicializarán todos los ajustes. Como resultado, se borrará la memoria del usuario).
- * Desenchufe el instrumento durante las tormentas con aparato eléctrico.
- * Evite enchufar el instrumento a la misma toma de red que otros aparatos con gran consumo de potencia, como por ejemplo calefactores u hornos. Evite también utilizar adaptadores tripolares (ladrones) ya que pueden originar una reducción en la calidad del sonido y, posiblemente, daños al instrumento.

■ APAGUE (OFF) la Corriente Cuando Haga Conexiones

- * Para evitar daños al instrumento y a otros aparatos a los que esté conectado (un equipo de sonido, por ejemplo), apague todos los interruptores de encendido de los aparatos involucrados antes de conectar o desconectar cualquier cable de audio o MIDI.

■ Conexiones MIDI

- * Cuando conecte el SY85 a equipos MIDI, asegúrese de utilizar cables de alta calidad especialmente hechos para la transmisión de datos MIDI.
- * Evite utilizar cables MIDI de más de 15 m. Los cables que superen esta longitud pueden recoger ruidos eléctricos que pueden causar errores en los datos.

Página 4 (cont.)

■ Manejo y Transporte

- * Nunca aplique excesiva fuerza a los controles, conectores u otras partes del instrumento.
- * Desconecte siempre los cables tirando firmemente del conector, nunca tirando del cable.
- * Desconecte todos los cables antes de mover el instrumento.
- * Los impactos físicos originados por una caída al suelo, por cualquier tipo de golpe o por colocar objetos pesados sobre el instrumento pueden causar arañazos o desperfectos más graves.

Página 5

■ Limpieza

- * Limpie la carcasa y el panel con un paño suave y seco.
- * Se puede utilizar un trapo ligeramente humedecido para quitar la suciedad y las manchas más resistentes.
- * Nunca utilice limpiadores como alcohol o disolvente.
- * Evite colocar objetos de vinilo sobre el instrumento (el vinilo se puede quedar pegado y decolorar la superficie).

■ Interferencias Eléctricas

- * Este instrumento contiene circuitos digitales y puede causar interferencias si se sitúa demasiado cerca de receptores de radio o televisión. Si ésto ocurre, aleje el instrumento del equipo afectado.

■ Seguridad de los Datos

- * El SY85 contiene una pila especial de larga duración que conserva los contenidos de su memoria de voces, agrupaciones, canciones y ondas "permanentes" (no variables), incluso cuando el instrumento está apagado. La pila de seguridad deberá durar unos cuantos años. Cuando esta pila de seguridad neceiste ser reemplazada, en la pantalla aparecerá, al encender el instrumento, "Change internal battery!" (¡Cambie la pila interna!). Cuando le ocurra ésto, lleve el instrumento a que le cambien la pila a un servicio técnico Yamaha autorizado. ¡NO INTENTE REEMPLAZAR LA PILA DE SEGURIDAD VD. MISMO!
- * Los datos de la memoria interna pueden estropearse debido a una operación incorrecta. Asegúrese de salvar los datos importantes a un disco flexible frecuentemente, de manera que tenga siempre una copia de seguridad a la que acudir si por alguna razón algo produce daños en los datos de la memoria. Observe también que los datos de un disco pueden verse afectados por los campos magnéticos, por lo que es aconsejable realizar una segunda copia de seguridad de aquellos discos que contengan datos de mucha importancia, y mantener los discos de seguridad en un sitio seguro y alejado de campos magnéticos "descontrolados" (por ejemplo, lejos de altavoces, de aparatos que contengan motores, etc.).

Página 5 (cont.)

■ Maneje con Cuidado los Discos y la Unidad de Disco

- * Utilice solamente discos flexibles de 3.5" y 2DD.
- * No doble ni presione los discos. No abra la pestaña ni toque la superficie del interior del disco.
- * No exponga los discos a temperaturas altas (por ejemplo, la luz del sol directa).
- * No exponga los discos a campos magnéticos. Los campos magnéticos pueden borrar los datos del disco parcial o totalmente, dejando el disco "ilegible".
- * Para expulsar un disco flexible, pulse el botón de expulsión (eject) lentamente hasta el final de su recorrido, y una vez que el disco haya sido expulsado totalmente sáquelo con la mano.
El disco puede no ser expulsado correctamente si se pulsa el botón de expulsión muy deprisa, o si no se pulsa hasta el final de su recorrido (el botón de expulsión puede quedarse "metido" a mitad de su recorrido y el disco tan sólo sobresaldrá de la ranura de la unidad unos cuantos milímetros). Si esto ocurre, no intente tirar del disco parcialmente expulsado. La utilización de la fuerza en esta situación puede dañar al mecanismo de la unidad de disco o al propio disco flexible. Para sacar un disco parcialmente expulsado, intente volver a presionar el botón de expulsión, o empuje el disco para que vuelva a introducirse en la ranura y después repita con cuidado el procedimiento de expulsión.
- * No introduzca nada que no sean discos flexibles en la unidad de disco. Otros objetos podrían causar daños a la unidad de disco o al disco flexible.

Página 6

■ Servicio Técnico y Modificaciones

- * El SY85 no contiene ninguna pieza ni parte que pueda ser arreglada por el usuario. Si se abre o se manipula el interior de alguna manera, puede causarse un daño irreparable al instrumento y, posiblemente, una descarga eléctrica. Para cualquier asistencia técnica, sea cual sea, remítase a personal cualificado de YAMAHA.

■ Software de Terceros

- * Yamaha no puede asumir ninguna responsabilidad sobre el software producido para este producto por terceros fabricantes. Por favor, dirija cualquier pregunta o comentario en torno a dicho software al correspondiente fabricante o a sus agentes comerciales.

| |
|---|
| <p>YAMAHA no se responsabiliza de los daños causados por un manejo o funcionamiento incorrectos.</p> |
|---|

SOBRE LOS MANUALES

El SY85 viene con dos manuales: Manual de Iniciación y Manual de Referencia de Funciones.

■ El Manual de Iniciación (este manual)

Además de darle una visión global del SY85, de sus controles y conectores (página 10), el Manual de Iniciación contiene seis capítulos que le llevarán a través de los procesos principales que necesitará conocer para empezar a familiarizarse con su SY85:

1. **Configuración del Equipo (Página 17)**
Conexiones básicas del equipo, encendido, carga y reproducción de la demostración, y carga de los datos de voces y agrupaciones pre-programados.
2. **Selección y Reproducción de Voces (Página 21)**
Selección y reproducción de voces procedentes de las memorias INTERNA 1, INTERNA 2, y de TARJETA, y utilización de los controles en tiempo real.
3. **El Modo de Agrupación (Página 30)**
Selección y reproducción de agrupaciones procedentes de las memorias INTERNA 1, INTERNA 2, y de TARJETA, y programación de agrupaciones originales.
4. **Edición de Voces y Efectos (Página 40)**
Edición de voces y configuración de efectos de manera rápida y fácil, utilizando el modo EDICION RAPIDA DE VOCES ("VOICE QUICK EDIT").
5. **El Secuenciador (Página 47)**
Grabación y reproducción de secuencias y patrones.
6. **Manejo de Datos (Página 64)**
Algunas ideas sobre cómo manejar eficazmente los datos de su SY85.

Le recomendamos que lea estas aplicaciones básicas ejemplificadas por orden al mismo tiempo que desarrolla los procedimientos sobre el SY85. Una vez visto de esta manera toda este manual, dominará de tal forma el SY85 que en el futuro únicamente necesitará el Manual de Referencia de Funciones.

■ Símbolos

Las siguientes imágenes se utilizan de principio a fin de este Manual de Iniciación para llamar la atención sobre aquellos puntos o información importantes siempre que se considere necesario. Estas imágenes facilitan la diferenciación entre la información que Vd. debe leer inmediatamente y la información que puede esperar hasta más tarde, con lo que esperamos que Vd. se familiarice con el SY85 de la forma más rápida y efectiva posible.

PRECAUCION

Este signo le previene de posibles daños a la unidad, de anomalías de funcionamiento en el software, o de cualquier otro problema serio que pudiera suceder debido a una utilización o configuración incorrectas.

!!

IMPORTANTE

Este signo le marca la información que Vd. debe leer. Por ejemplo, los pasos importantes o los procedimientos que son esenciales para un funcionamiento correcto, efectivo o, simplemente, fácil.



DETALLE

El signo del rombo le indica una información que quizá no sea esencial para el funcionamiento en general, pero se da una explicación más detallada de una función, o una descripción pormenorizada del punto de que se trate, etc. Puede saltarse esta información si no necesita todos los detalles de manera inmediata.



SUGERENCIA

Con el símbolo del sol se plantean sugerencias o ideas que no son específicamente musicales pero que pueden facilitar la operación o hacerla más interesante.

■ Manual de Referencia de Funciones

El Manual de Referencia de Funciones es el libro de consulta permanente del SY85. En él se describen con detalle todas y cada una de las funciones del SY85. Se divide este Manual de Referencia de Funciones en 7 secciones principales, cada una de las cuales describe las distintas funciones de cada modo particular de edición o utilidad del SY85.

1. Modo de Edición de Agrupación (Página 13)
2. Modo de Edición de Voz (página 57)
3. Modo de Edición de Voz de Batería (Página 119)
4. Modo de Edición de Canción (Página 147)
5. Modo de Edición de Patrón (Página 201)
6. Modo de Utilidad (Página 209)
7. Modo de Edición de Onda (Página 237)

Una vez familiarizado con el funcionamiento del SY85 gracias al Manual de Iniciación, sólo tendrá que consultar el Manual de Referencia de Funciones de vez en cuando para obtener detalles sobre funciones que nunca haya utilizado, o para refrescar la memoria sobre funciones que no utilice muy a menudo.

Cada sección del Manual de Referencia de Funciones tiene su propio índice de contenidos, por lo que podrá localizar fácil y rápidamente cualquier función concreta. También se pueden localizar funciones y referencias consultando el INDICE ALFABETICO que hay al final de dicho manual.

LOS CONTROLES Y CONECTORES

■ Panel Frontal

*
* ILUSTRACION: Panel Frontal del SY85
*

(Ver ilustración en la página 10 del Manual "Getting Started"
en inglés)

(1) Matriz de MODOS

Las teclas [PERFORMANCE] (AGRUPACION), [VOICE] (VOZ), [SONG] (CANCION), [PATTERN] (PATRON), y [UTILITY] (UTILIDAD) que hay en la parte superior de esta matriz seleccionan los diversos modos o modalidades del SY85, mientras que las teclas SUB MODE seleccionan los diversos sub-modos o sub-modalidades relacionados con cada modo principal. Este sistema proporciona un acceso fácil y directo a cualquier modo sin necesidad de un complejo sistema de control multi-nivel.

| |
|--|
| Manual de Iniciación: página 21 Manual de Referencia de Funciones: página 8 |
|--|

(2) Rueda [PITCH] (Inflexión de Tono)

Esta rueda de tono, de centrado automático, permite uniformes inflexiones de tono ascendentes o descendentes.

| |
|---|
| Manual de Iniciación: página 27 Manual de Referencia de Funciones: página 82 |
|---|

*
* ILUSTRACION: Panel Frontal del SY85
*

(Ver ilustración en la página 10 del Manual "Getting Started"
en inglés)

Página 11 (cont.)

(3) Rueda [MODULATION] (de Modulación)

Puede asignarse para aplicar modulación de tono , modulación de amplitud, modulación de frecuencia, direccionalidad del generador de envoltura, y control de la frecuencia de corte del filtro para conseguir una serie de efectos expresivos.

Manual de Iniciación: página 27

Manual de Referencia de Funciones: página 31

(4) Teclado

El teclado del SY85 tiene 61 teclas y es sensible tanto a la velocidad de pulsación como al "aftertouch" (presión posterior a la pulsación) para lograr un control expresivo amplio y muy personal.

Página 12

(5) Controles OUTPUT 1 y OUTPUT 2 (SALIDA 1 y SALIDA 2)

Ajusta el volumen del sonido transmitido a través de los "jacks" OUTPUT 1 (SALIDA 1) y OUTPUT 2 (SALIDA 2) así como los del "jack" PHONES (AURICULARES) del panel posterior.

(6) Teclas SEQUENCER (Secuenciador)

Controla las funciones de grabación y reproducción del secuenciador interno.

Manual de Iniciación: página 51

(7) Panel de la Pantalla de Cristal Líquido

Este panel de la pantalla de cristal líquido, con iluminación posterior y de 40 caracteres y 2 líneas muestra toda la información esencial para una programación y manejo fáciles.

Manual de Iniciación: página 21

(8) Teclas de Función [F1] a [F8]

Las funciones de estas teclas dependen de la modalidad o modo seleccionado. Se utilizan para activar la función indicada en la pantalla inmediatamente encima de la tecla, o para seleccionar el parámetro que se encuentre inmediatamente encima de la tecla para la edición.

Manual de Iniciación: página 19

Manual de Referencia de Funciones: página 10

Página 12 (cont.)

(9) Deslizantes Continuos [CS1] a [CS8]

En los modos de voz y de agrupación estos controles se utilizan para el control expresivo en tiempo real. En los modos de utilidad y de edición, sin embargo, se utilizan para editar los parámetros que aparecen inmediatamente encima de cada deslizante continuo en la pantalla.

Manual de Iniciación: página 28
Manual de Referencia de Funciones: página 10

(10) Tecla [SHIFT] (Cambio)

La tecla [SHIFT] se utiliza algunas veces para acceder a funciones, a parámetros, o a pantallas secundarios. También se utiliza junto con la tecla [STORE] (Almacenar) para llamar a la función de comparación de edición.

Manual de Iniciación: página 35
Manual de Referencia de Funciones: página 14

(11) Tecla [STORE] (Almacenamiento)

Se utiliza para almacenar datos editados en una posición de memoria de tarjeta o interna. También se utiliza junto con la tecla [SHIFT] para llamar a la función de comparación de edición.

Manual de Iniciación: página 38
Manual de Referencia de Funciones: página 55

(12) Indicador y Tecla [EF BYPASS] (Ignorar Efecto)

Esta tecla se utiliza para ignorar el sistema de efectos digital interno del SY85, desactivando todos los efectos. Los efectos se desactivan cuando el indicador de la tecla [EF BYPASS] está encendido.

Página 13

(13) Teclas [EXIT/NO] Y [ENTER/YES] (SALIDA/NO e INTRODUCIR/SI)

La tecla [EXIT/NO] puede utilizarse generalmente para salir de cualquier sub-modo o función, mientras que la tecla [ENTER/YES] se utiliza para activar una variedad de sub-modos y funciones. Estas teclas también se utilizan para responder a la pregunta "Are you sure?" (¿Está seguro?) cuando se salvan o inicializan datos.

Manual de Iniciación: página 27
Manual de Referencia de Funciones: página 9

Página 13 (cont.)

(14) Teclas [-1] y [+1]

Se pueden utilizar para seleccionar voces, agrupaciones, canciones del secuenciador y patrones. Estas teclas también se pueden utilizar para editar valores de parámetros en cualquiera de los modos de edición del SY85. Esta tecla se puede pulsar o bien brevemente para avanzar paso a paso en la dirección especificada, o bien mantenerla pulsada para un avance continuo.

Manual de Iniciación: página 23
Manual de Referencia de Funciones: página 9

(15) Rueda de Entrada de Datos

La rueda de entrada de datos proporciona una manera rápida y eficiente de abarcar una gran extensión de números de voces o agrupaciones cuando, por ejemplo, Vd. está buscando una voz pero no sabe el número de voz. También es práctica para hacer grandes cambios de valores en cualquiera de los modos de edición.

Manual de Iniciación: página 23
Manual de Referencia de Funciones: páginas 9, 10

(16) Teclas PAGE (Página) [◀], [▶] y [MENU]

En cualquiera de los modos de utilidad y de edición estas teclas se utilizan para seleccionar las diversas pantallas de edición. Las teclas [◀] y [▶] se utilizan para avanzar o retroceder a través de las pantallas que haya disponibles de una en una, mientras que la tecla [MENU] llama a un menú que le permite especificar directamente qué pantalla se desea y acceder a ella mediante un número.

Manual de Iniciación: página 19
Manual de Referencia de Funciones: página 8

(17) Teclas MEMORY [INTERNAL1], [INTERNAL2], y [CARD] (Memoria Interna 1, Interna 2 y Tarjeta)

Selecciona el área de memoria -internal 1, internal 2 o card (interna 1, interna 2 o tarjeta)- cuyas agrupaciones o voces se van a seleccionar.

Manual de Iniciación: página 21
Manual de Referencia de Funciones: página 14

Página 13 (cont.)

(18) Teclas GROUP (Grupo) [A] a [H]

Además de su función en la selección de números de voces o agrupaciones, las teclas GROUP se utilizan para introducir caracteres para los nombres de voz, agrupación, canción y patrón. También se pueden utilizar para introducir longitudes de nota cuando se graba con el secuenciador interno.

Manual de Iniciación: página 22

Manual de Referencia de Funciones: página 14

Página 14

(19) Teclas PROGRAM (Programa) [1] a [8]

Las teclas PROGRAM se utilizan junto con las teclas MEMORY y GROUP para seleccionar voces y agrupaciones. También se utilizan para introducir caracteres para los nombres de voz, agrupación, canción y patrón y para introducir ligados, silencios y acentos cuando grabe con el secuenciador interno. Cuando edite agrupaciones también se pueden utilizar para seleccionar la "superposición" que se va a editar, y para silenciar "superposiciones" específicas según necesite.

Manual de Iniciación: página 22

Manual de Referencia de Funciones: página 14

(20) Unidad de Disco Flexible

El SY85 lleva incorporada una unidad de disco flexible que le permite un almacenamiento fácil, económico y de gran capacidad para los datos de voces, agrupaciones, secuenciador, y ondas. El indicador que hay debajo de la ranura de la unidad se enciende siempre que se esté efectuando cualquier operación con el disco (NUNCA intente sacar un disco o apagar el SY85 mientras se esté llevando a cabo una operación en el disco). El botón de expulsión, también debajo de la ranura de la unidad de disco, se utiliza para sacar los discos de la unidad.

Manual de Iniciación: página 18

Manual de Referencia de Funciones: página 225

(21) Ranuras para las Tarjetas de DATOS [DATA] y de FORMAS DE ONDA [WAVEFORM]

La ranura DATA acepta Tarjetas de Memoria MCD64 de Yamaha para el almacenamiento y la recuperación de voces y agrupaciones del SY85. También acepta tarjetas de voces/agrupaciones ROM pre-programadas. La ranura WAVEFORM acepta tarjetas ROM pre-programadas que

Página 14 (cont.)

contengan datos de ondas que se puedan utilizar en el SY85. La tarjeta de datos de ondas se puede cargar en la memoria RAM de ondas interna del SY85.

| |
|--|
| Manual de Iniciación: página 64 Manual de Referencia de Funciones: página 250 |
|--|

Página 15

■ Panel Posterior

* ILUSTRACION: Panel Posterior del SY85 *
* (Ver ilustración en la página 15 del Manual "Getting Started" en inglés) *****

(22) Interruptor de encendido [POWER]

Pulse para encender (ON) o apagar (OFF) el SY85.

| |
|---------------------------------|
| Manual de Iniciación: página 18 |
|---------------------------------|

(23) "Jack" PHONES (Auriculares)

Acepta una pareja estándar de auriculares estéreo (jack estéreo de 1/4") para la monitorización por auriculares del sonido del SY85 sin necesidad de utilizar un equipo de amplificación externo.

(24) "Jacks" OUTPUT 1/1+2 y OUTPUT 2 (Salida 1/1+2 y Salida 2)

Estas son las salidas estéreo principales del SY85. Si sólo se insertan conectores en los "jacks" OUTPUT 1/1+2, entonces las señales de OUTPUT 2 se combinan con las señales de OUTPUT 1 y salen por medio de los "jacks" OUTPUT 1/1+2. Además, si se inserta solamente un conector en el "jack" L/MONO (IZDA./MONO), las señales de los canales derecho e izquierdo se combinan y salen a través de este "jack" (para ser conectado a un equipo de sonido monoaural).

| |
|---------------------------------|
| Manual de Iniciación: página 17 |
|---------------------------------|

(25) "Jack" SUSTAIN

Un pedal Yamaha FC-4 o FC-5 opcional puede conectarse aquí para controlar el "sustain" (presionar = activado / soltar = desactivado).

| |
|---------------------------------|
| Manual de Iniciación: página 17 |
|---------------------------------|

Página 16

(26) "Jack" FOOT CONTROLLER (Pedal Controlador)

Un pedal controlador FC7 ó FC9 de Yamaha opcional puede conectarse aquí para utilizarse para controlar la modulación de la amplitud, la modulación del tono, la modulación de frecuencia, la direccionalidad del generador de envoltura, y la frecuencia de corte del filtro.

Manual de Iniciación: página 17

(27) "Jack" FOOT VOLUME (Pedal de Volumen)

Un pedal controlador Yamaha FC-7 ó FC9 opcional puede conectarse aquí para controlar el volumen.

Manual de Iniciación: página 17

(28) Control CLICK VOLUME (Volumen de la Claqueta)

Este control giratorio ajusta el volumen de la claqueta (metrónomo) producido por el secuenciador.

Manual de Referencia de Funciones: página 217

(29) Conectores MIDI IN, OUT y THRU (Entrada, Salida y Retransmisión MIDI)

El conector de entrada MIDI IN recibe los datos procedentes de un secuenciador externo u otro dispositivo MIDI que vaya a controlar al SY85 o a transmitirle datos. El conector MIDI THRU simplemente re-transmite los datos recibidos en el conector de entrada MIDI IN, permitiendo el encadenamiento adecuado de los dispositivos MIDI. El conector de salida MIDI OUT transmite los datos correspondientes a todas las actuaciones del SY85, o datos en bloque cuando está activada una de las funciones de transmisión de datos MIDI.

(30) Ranuras de Expansión RAM de Ondas

Vd. puede insertar módulos de memoria extra en estas ranuras para expandir la memoria de ondas a un máximo de 3 Megabytes.

Manual de Referencia de Funciones: página 285

1. CONFIGURACION DEL EQUIPO

■ Conexiones

El diagrama siguiente muestra las conexiones básicas de una configuración en la que sólo se emplea el SY85 y un equipo de sonido estéreo.

PRECAUCION

Asegúrese de que tanto el SY85 como el equipo de sonido estén apagados al hacer las conexiones.

```
*****
*
*   Connect only... = Conecte solamente L/MONO si tiene      *
*                       un equipo de sonido monofónico        *
*   Stereo sound system = Equipo de sonido estéreo           *
*   Optional YAMAHA FC7... = Pedal controlador opcional      *
*                           de YAMAHA FC7 ó FC9               *
*   Optional YAMAHA FC4... = Pedal interruptor opcional      *
*                           de YAMAHA FC4 ó FC5               *
*
*****
(Ver ilustración en la página 17 del Manual "Getting Started"
en inglés)
```

■ Procedimiento de Encendido

Aunque pueda parecer una tontería, hay una forma "correcta" de encender un equipo de sonido para reducir al mínimo la posibilidad de daños a dicho equipo (¡y a sus oídos!).

1. Asegúrese de que el control de volumen de su equipo de sonido y el del SY85 se encuentran a cero antes de proceder al encendido.
2. Encienda el SY85.
3. Encienda el equipo de sonido.
4. Eleve el volumen del equipo de sonido hasta un nivel razonable.
5. Aumente gradualmente los controles de volumen OUTPUT1 y OUTPUT2 del SY85 mientras toca sobre el teclado para fijar el nivel de audición deseado.

!!

IMPORTANTE

El SY85 transmite automáticamente datos de cambio de control MIDI correspondientes a su status de control siempre que se enciende o se apaga. Puede por tanto interferir en el funcionamiento de otros equipos MIDI conectados a la salida MIDI OUT del SY85. Si el SY85 está conectado a otro equipo MIDI, deberá ser el primero en encenderse, y el último en apagarse.

■ Cargar y Reproducir la Demostración del Secuenciador

Una vez que haya configurado el equipo del SY85, probablemente querrá cargar y reproducir la secuencia de demostración que se le proporciona en el disco "DEMO".

!!

IMPORTANTE

Al cargar los datos de la demostración se borran las memorias del secuenciador, de ondas y de voces, por lo que si tiene cualquier dato importante en cualquiera de estas zonas de memoria asegúrese primero de almacenarlas para su seguridad en un disco antes de proceder a cargar los datos de demostración.

1. Inserte el Disco DEMO

Inserte el disco DEMO en la unidad de disco. La pestaña corrediza del disco deberá entrar primero, y el lado de la etiqueta del disco deberá mirar hacia arriba.

2. Seleccione la función DISK ALL LOAD (CARGAR TODO EL DISCO) del Modo Utility (Utilidad)

Pulse el botón [UTILITY] de manera que se encienda su indicador, y después pulse la tecla SUB MODE [DISK] (situada en la esquina inferior derecha de las teclas SUB MODE). Deberá aparecer una pantalla con la palabra "DISK" en la esquina superior izquierda.

DISK All
[LOAD] SAVE

<--NEW--*>
Disk=01 → Internal

Página 19

Si es necesario, pulse la tecla PAGE [◀] unas cuantas veces hasta que aparezca la pantalla de "DISK ALL" (TODO EL DISCO) mostrada anteriormente. Pulse también la tecla [F1] para asegurarse de que está seleccionada la función LOAD (CARGA) ("LOAD" deberá aparecer entre corchetes en la pantalla).

3. Cargue los Datos de Demostración

Pulse una vez [ENTER/YES]. En la pantalla aparecerá "Are you sure?" (¿Está seguro?). Vuelva a pulsar [ENTER/YES] para empezar a cargar realmente los datos.

| | |
|---------------------------|------------|
| DISK All | <--NEW--*> |
| ** BUSY ** Now executing! | |

"** BUSY ** Now executing!" (OCUPADO, ¡Ahora ejecutando!) aparecerá en la pantalla mientras se están cargando los datos.

4. Active el Modo SONG (CANCION)

Cuando los datos se hayan terminado de cargar, pulse la tecla [SONG] para activar el modo de canción.

| | | | | |
|-----------|------|-------|------|-------|
| SONG PLAY | Meas | Tempo | Time | (TR1) |
| 01:Demo | 001 | 120 | 4/ 4 | [Tch] |

5. Reproduzca la Demostración

Pulse la tecla SEQUENCER [RUN] (SECUENCIADOR [EN MARCHA]) para reproducir la secuencia de demostración. Puede detener la reproducción en cualquier momento pulsando la tecla [STOP].

6. Saque el Disco

Pulse el botón de expulsión (eject), situado debajo de la ranura de la unidad de disco, para que salga el disco DEMO, y a continuación guárdelo en un lugar seguro.

Página 20

■ Cargar los Datos Pre-Programados de Voces, Agrupaciones y Patrones

Aunque las voces, agrupaciones y patrones pre-programados de fábrica se almacenan en la memoria interna del SY85 cuando inicialmente sale de la factoría, siempre existe la posibilidad de que la totalidad de la memoria o parte de ella haya sido borrada o modificada en el momento en que el instrumento llegue a sus manos. A continuación le decimos cómo puede recargar todos los datos pre-programados.



IMPORTANTE

Al cargar los datos pre-programados se borran los restantes datos que haya en la memoria interna del SY85, por lo que si tiene datos importantes en la memoria asegúrese de almacenarlos para su seguridad en un disco antes de cargar los datos pre-programados.

1. Inserte el Disco DATA

Inserte el disco DATA en la unidad de disco. La pestaña corrediza del disco deberá entrar primero, y el lado de la etiqueta del disco deberá mirar hacia arriba.

2. Seleccione la función DISK ALL LOAD (CARGAR TODO EL DISCO) del Modo Utility (Utilidad)

Pulse el botón [UTILITY] de manera que se encienda su indicador, y después pulse la tecla SUB MODE [DISK] (situada en la esquina inferior derecha de las teclas SUB MODE). Deberá aparecer una pantalla con la palabra "DISK" en la esquina superior izquierda.

| | |
|------------|--------------------|
| DISK All | <--NEW--*> |
| [LOAD]SAVE | Disk=01 → Internal |

Si es necesario, pulse la tecla PAGE [◀] unas cuantas veces hasta que aparezca la pantalla de "DISK ALL" (TODO EL DISCO) mostrada anteriormente. Pulse también la tecla [F1] para asegurarse de que está seleccionada la función LOAD (CARGA) ("LOAD" deberá aparecer entre corchetes en la pantalla).

3. Cargue los Datos

Pulse una vez [ENTER/YES]. En la pantalla aparecerá "Are you sure?" (¿Está seguro?). Vuelva a pulsar [ENTER/YES] para empezar a cargar realmente los datos.

| | |
|------------|----------------|
| DISK All | <--NEW--*> |
| ** BUSY ** | Now executing! |

"** BUSY ** Now executing!" (OCUPADO, ¡Ahora ejecutando!) aparecerá en la pantalla mientras se están cargando los datos.

4. Saque el Disco

Cuando se hayan terminado de cargar los datos, pulse el botón de expulsión (eject), situado debajo de la ranura de la unidad de disco, para que salga el disco DATA, y a continuación guárdelo en un lugar seguro.

2. SELECCION Y REPRODUCCION DE VOCES

Una de las primeras cosas que seguramente querrá hacer con su SY85 sea seleccionar y reproducir algunas de sus excepcionales voces. Esta sección le enseñará precisamente a hacerlo.

■ Reproducir las Voces Internas

El SY85 contiene tres memorias de voces diferentes: INTERNAL 1 (INTERNA 1), INTERNAL 2 (INTERNA 2) y CARD (TARJETA). Empecemos seleccionando y reproduciendo algunas de las voces internas.

1. Seleccione el Modo Voice Play (Reproducir Voces)

Pulse la tecla MODE [VOICE] de manera que su indicador se ilumine y en la línea superior de la pantalla aparezcan las palabras "VOICE PLAY".

| | |
|----------------------|---------------|
| VOICE PLAY | I,A1:SP Makro |
| Serial EF1:EG Chorus | EF2:Rev.Hall1 |



DETALLE

La información que aparece en la línea inferior de la pantalla le dice qué modalidad de efecto está vigente en ese momento y cuáles son los efectos asignados a los dos procesadores de efectos del SY85. Vea la sección "Efectos" que comienza en la página 254 del Manual de Referencia de Funciones para obtener más detalles.

2. Seleccione una Memoria de Voces Internas y un Banco

Cada tecla de memoria interna (INTERNAL) accede a dos bancos de 64 voces. Pruebe a pulsar la tecla MEMORY [INTERNAL 1] unas cuantas veces mientras mira el número de voz en la pantalla.

El nombre y el número de la voz aparecen en la esquina superior derecha de la pantalla. Observe que el número romano subindicado debajo de la "I", al principio del número de voz, alterna entre "I" y "II" (I, " I, cada vez que se pulsa la tecla [INTERNAL 1]. Ahora intente lo mismo con la tecla [INTERNAL 2]. La pantalla deberá alternar entre I_{III} y I_{IV}. Estos son los símbolos de los bancos de voces internas 1, 2, 3 y 4:

[INTERNAL 1]

I_IBanco de voces internas 1
I_{II}Banco de voces internas 2

[INTERNAL 2]

I_{III}Banco de voces internas 3
I_{IV}Banco de voces internas 4

3. Seleccione una voz

Después de seleccionar un banco de voces internas, vd. puede seleccionar cualquiera de las 64 voces en él contenidas. Las 64 voces están organizadas en 8 grupos de 8 voces cada uno ($8 \times 8 = 64$). Cualquier voz se puede seleccionar especificando su grupo, utilizando las teclas GROUP ([A] a [H]), y su número, utilizando las teclas PROGRAM ([1] a [8]).

Para seleccionar la voz "D7", por ejemplo, pulse primero la tecla GROUP [D] y después la tecla PROGRAM [7]. El indicador de la tecla GROUP [D] se iluminará intermitentemente hasta que se pulse la tecla PROGRAM [7] y quede realmente activada la voz D7.

| | |
|------------|-----------------------------|
| VOICE PLAY | I, D7:ST Violn |
| Serial | EF1:EQ -> Syn EF2:Rev.Hall1 |

Para seleccionar una voz diferente dentro del mismo grupo sólo es necesario pulsa la tecla PROGRAM apropiada. Para seleccionar un grupo diferente, sin embargo, siempre tendrá que pulsar tanto una tecla GROUP como una tecla PROGRAM. Igualmente, para seleccionar un banco interno diferente tendrá que pulsar una tecla MEMORY (para Memoria y Banco) y una tecla PROGRAM. Los indicadores de la MEMORIA (MEMORY) y GRUPO (GROUP) seleccionados lucirán intermitentes, y no ocurrirá ningún cambio, hasta que se seleccione el número de PROGRAMA (PROGRAM). Esto evita que se puedan seleccionar voces no deseadas hasta que vd. especifique realmente el número de voz que quiere usar.

METODOS ALTERNATIVOS PARA LA SELECCION DE VOCES

- * Las teclas [+1] y [-1] son lo mejor para efectuar cambios pequeños, paso a paso: por ejemplo, seleccionar números de voces adyacentes, o números muy cercanos.

Pulse la tecla [+1] o la tecla [-1] brevemente para aumentar o disminuir el número de voz de uno en uno, o manténgalas pulsadas para un aumento o disminución

Página 23 (cont.)

continuados en la dirección correspondiente. Se cambiará de GRUPO automáticamente cuando se traspase un número límite.

- * La Rueda de Entrada de Datos es una manera rápida y eficaz de cubrir una gran extensión de números de voces cuando, por ejemplo, está vd. buscando una voz cuyo número no sabe. Como de costumbre, emplee las teclas MEMORY para seleccionar el grupo de memoria y después gire la rueda de entrada de datos mientras mira la pantalla. Los GRUPOS se van cambiando automáticamente según se cambian los números de las voces.

4. Toque

Pruebe a tocar la voz seleccionada en el teclado. Seleccione una serie de voces distintas y vaya viéndolas. A continuación le damos una lista de voces abreviadas para que tenga una "guía fácil".

Páginas 24 y 25

■ Lista de Voces Internas

```
*****
*                                                                    *
*                                                                    *
*   Ver las listas de Voces Internas,                               *
*   Bancos 1-4, en la página 24 del Manual                         *
*   "Getting Started" en inglés.                                    *
*                                                                    *
*                                                                    *
*****
```

Página 26

Observe que las voces están dispuestas por categorías para que sea más fácil el acceso a ellas. La categoría de cada voz se identifica por un prefijo de dos caracteres, como sigue:

| | |
|----|-------------------------------------|
| AP |Piano Acústico |
| OR |Organo |
| KY |Teclado |
| BR |Metal |
| ST |Cuerdas |
| BA |Bajo |
| GT |Guitarra |
| WN |Viento |
| FI |Instrumento Folk |
| CH |Coro |
| TP |Percusión Afinada |
| SP |Cama de Sintetizador |
| SC |Acompañamiento de Sintetizador |
| SL |Solista de Sintetizador |
| ME |Efecto Musical |
| DR |Batería |

Página 26 (cont.)

Encontrará una lista de voces más detallada en el Manual "Feature Reference" en inglés (Páginas 306 a 309).



SUGERENCIA

Si llegados a este punto aún no obtiene sonido, asegúrese de que el equipo de sonido está ENCENDIDO y de que tiene el volumen abierto a un nivel razonable; asegúrese también de que los controles de volumen de salida OUTPUT 1 y OUTPUT 2 del SY85 están subidos a un volumen razonable; compruebe también cuidadosamente todas la conexiones.

■ Memoria de Voces de TARJETA

La memoria de tarjeta (CARD) es una Tarjeta de Memoria opcional MCD64 de Yamaha (o una tarjeta de voces preprogramadas) insertada en la ranura DATA del SY85. Las tarjetas de memoria son prácticas para el almacenamiento externo y el transporte de las voces creadas por vd. o por otras personas. También puede almacenar grupos de voces con características comunes en diferentes tarjetas de memoria. Una Tarjeta de Memoria MCD64 contiene 4 bancos de 64 voces cada uno (un total de 256 voces por tarjeta).

Los números de voces de Tarjeta están precedidos de la letra "C". Los cuatro bancos de voces se seleccionan en secuencia, pulsando repetidamente la tecla [CARD]:

... C₁ → C₂ → C₃ → C₄ → C₁ ...

Las voces individuales se seleccionan entonces utilizando las teclas GROUP y PROGRAM (o las teclas [+1]/[-1] o la rueda de entrada de datos), exactamente de la misma manera que las voces INTERNAS.

!!

IMPORTANTE

Antes de poder seleccionar la memoria de TARJETA, deberá introducir en la ranura CARD una tarjeta de memoria MCD64 de Yamaha correctamente formateada (o una tarjeta de voces preprogramadas adecuada). Si no hay tarjeta, en la pantalla aparecerá "Data Card not ready!" (¡Tarjeta de Datos no preparada!) cuando intente seleccionar la memoria de voces de tarjeta. Si esto ocurre, pulse la tecla [EXIT/NO] para retornar al modo de reproducción de voces ("Voice play").

■ Control en Tiempo Real

El SY85 cuenta con una serie de controladores que pueden ser utilizados para el control musical en tiempo real. Algunos, como por ejemplo la rueda de inflexión de tono, tienen una función fija, mientras que otros pueden controlar una amplia gama de parámetros entre los que se incluyen la modulación de la amplitud y del tono, la modulación del filtro, y el control directo de los parámetros de los efectos.

Cada voz tiene su propio grupo, completamente independiente, de asignaciones de controladores; así pues, cualquier asignación que vd. haga utilizando las funciones apropiadas del modo VOICE EDIT (EDICION DE VOCES) (funciones descritas en el Manual de Referencia de Funciones) se aplicará solamente a la voz vigente en ese momento.

* RUEDA DE INFLEXION DE TONO

Girando la rueda PITCH (TONO) hacia arriba (alejándola de vd.) elevará el tono (afinación) de las notas tocadas en el teclado, mientras que girando la rueda en la dirección contraria bajará el tono. La rueda PITCH es de centrado automático y ella sola vuelve a su posición central (tono normal) al ser soltada.



DETALLE

El alcance máximo de la rueda PITCH puede determinarse utilizando la función "ALCANCE DE LA INFLEXION DE TONO", descrita en la página 82 del Manual de Referencia de Funciones.

*** RUEDA DE MODULACION**

Girando la rueda MODULATION (MODULACION) hacia arriba (alejándola de vd.) incrementará la profundidad del tipo de modulación fijada para la voz seleccionada en ese momento. La rueda MODULATION permanece quieta donde quiera que se deje, de modo que Vd. puede fijarla y dejarla en cualquier posición para producir el efecto de modulación deseado.



DETALLE

La rueda MODULATION puede controlar la modulación del tono, de la amplitud y de la frecuencia, así como también la direccionalidad del generador de envoltura y la frecuencia de corte del filtro. El tipo de control aplicado puede programarse independientemente para cada voz utilizando los parámetros descritos en la página 83 del Manual de Referencia de Funciones.

*** DESLIZANTES CONTINUOS**

Cada uno de los deslizantes continuos que hay debajo del panel de la pantalla de visualización del SY85 -[CS1] a [CS8]- tiene una función específica de control en tiempo real cuando se toca en el modo de VOZ (VOICE). Las funciones de los deslizantes de control en el modo de VOZ están indicadas por medio de los rótulos blancos debajo de cada control.

[CS1] EF y [CS2] EF están asignados para controlar parámetros específicos de los efectos producidos por los procesadores EFFECT 1 y EFFECT 2 del SY85, respectivamente. Pueden controlar el tiempo de reverberación o de retardo, la profundidad o la velocidad del chorus, o prácticamente cualquier otro parámetro que produzca una variación útil del sonido en tiempo real con el efecto seleccionado. Aunque las asignaciones iniciales están programadas de fábrica para las voces que vienen con el SY85, pueden cambiarse para adaptarse a sus necesidades musicales concretas utilizando la función PARAMETROS DE CONTROL del modo de EDICION DE EFECTOS DE VOCES, descrita en la página 110 del Manual de Referencia de Funciones. Vea la sección "Efectos" que comienza en la página 254 si desea más detalles sobre el sistema de efectos.

[CS3] y [CS4] son asignables a prácticamente cualquier parámetro de voz. Aunque las asignaciones iniciales están programadas de fábrica para las voces que vienen con el SY85, pueden cambiarse para adaptarse a sus necesidades

Página 28 (cont.)

musicales concretas utilizando las funciones EDICION DE PARAMETROS DE CS3 y EDICION DE PARAMETROS DE CS4 del modo de EDICION DE VOCES (VOICE EDIT), descritas en las páginas 89 y 91 del Manual de Referencia de Funciones.

[CS5] AR controla la velocidad de ataque del generador de envoltura de la amplitud, produciendo, según se requiera, un ataque más rápido o más lento.

[CS6] RR controla la velocidad de abandono del generador de envoltura de la amplitud, produciendo, según se requiera, un abandono más rápido o más lento.

[CS7] CUTOFF varía la frecuencia de corte del filtro digital, haciendo que sea más fácil producir efectos de barrido del filtro en tiempo real.

[CS8] REZ/BAND incrementa o disminuye la cantidad de resonancia en la frecuencia de corte del filtro, lo que generalmente produce una tonalidad más "afilada" o más "extensa". La resonancia alta también tiende a enfatizar el efecto del control [CS7] CUTOFF.

Página 29

*** PEDAL CONTROLADOR**

Un Pedal Controlador opcional FC7 ó FC9 de Yamaha que esté conectado al jack FOOT CONTROLLER del panel posterior puede ser asignado para controlar la modulación de la amplitud, la modulación del tono, la modulación de la frecuencia, la profundidad de la direccionalidad del generador de envoltura y la profundidad de la frecuencia de corte del filtro mediante la función PROFUNDIDAD DEL PEDAL CONTROLADOR del modo de EDICION DE VOZ (VOICE EDIT), descritas en la página 85 del Manual de Referencia de Funciones.

*** PRESION POSTERIOR A LA PULSACION DEL TECLADO**

La respuesta del teclado a la presión posterior a la pulsación (aftertouch) se utiliza normalmente para el control del vibrato: cuanta más fuerza imprima a las teclas, más vibrato se aplica. Esto hace que sea posible controlar el vibrato sin tener que quitar una mano del teclado para utilizar la rueda de MODULACION. Muchas de las voces internas que vienen con el SY85 tienen funciones de aftertouch prefijadas (ver lista de voces en las páginas 306 a 309 del Manual "Feature Reference" en inglés), pero Vd. puede asignar aftertouch a una serie de diferentes funciones utilizando la función PROFUNDIDAD DEL AFTERTOUCH del modo de EDICION DE VOZ (VOICE EDIT), descrita en la página 85 del Manual de Referencia de Funciones.

3. La Modalidad de Agrupación

El modo PERFORMANCE (AGRUPACION) del SY85 hace que sea posible combinar hasta un total de cuatro voces en "agrupaciones", realizando notablemente la capacidad de ejecución del instrumento. Se pueden almacenar en la memoria interna 128 agrupaciones, y recuperarlas o llamarlas de la misma manera que las voces. Antes de ver cómo puede crear sus propias agrupaciones, pruebe a seleccionar y a reproducir algunas de las combinaciones que vienen con el SY85.

■ Reproducción de las Agrupaciones Internas

El SY85 puede acceder a tres memorias de agrupaciones diferentes: INTERNAL 1 (INTERNA 1), INTERNAL 2 (INTERNA 2) y CARD (TARJETA).

1. Seleccione el Modo de Agrupación

Pulse la tecla [PERFORMANCE] de manera que su indicador se encienda y aparezcan las palabras "PERFORMANCE PLAY" (REPRODUCCION DE AGRUPACIONES) en la línea superior de la pantalla de visualización.

| | |
|-------------------------|----------------|
| PERFORMANCE PLAY | I, A1:CO Dream |
| Parallel EF1:EQ -> Rev1 | EF2:Cho & Rev |



DETALLE

La información mostrada en la línea inferior de la pantalla le dice la modalidad de efecto vigente en ese momento y cuales son los efectos que están asignados a los dos procesadores del SY85. Ver la sección "Efectos" que comienza en la página 254 del Manual de Referencia de Funciones para más detalles.

Página 30 (cont.)

2. Seleccione una Memoria de Agrupación Interna

Dentro del modo de AGRUPACION (PERFORMANCE), cada tecla de memoria INTERNA (INTERNAL) accede a un único banco de 64 agrupaciones.

[INTERNAL 1]

I,Banco de agrupaciones internas 1

[INTERNAL 2]

I,,Banco de agrupaciones internas 2

3. Seleccione una Agrupación

Después de seleccionar un banco de agrupaciones internas, vd. puede seleccionar cualquiera de las 64 agrupaciones que contiene, exactamente de la misma manera en que se seleccionan las voces. Ver página 21 para más detalles.

Página 31

4. Toque

Pruebe a tocar la agrupación seleccionada en el teclado. En algunos casos escuchará varias voces "superpuestas" unas encima de otras; en otros lo que tendrá será un efecto de teclado dividido, con una voz en la parte izquierda del teclado y otra en la parte derecha. Seleccione unas cuantas agrupaciones diferentes y pruébelas. A continuación tiene una lista de agrupaciones abreviadas para servirle de "guía fácil".

Páginas 24 y 25

■ Lista de Agrupaciones Internas

```
*****
*
*
*   Ver las listas de Agrupaciones Internas
*   1 y 2 en la página 31 del Manual
*   "Getting Started" en inglés.
*
*
*****
```


■ Memoria de Agrupaciones de TARJETA

Cualquier Memoria de Tarjeta MCD64 de Yamaha utilizada para el almacenamiento de voces puede ser utilizada también para el almacenamiento de agrupaciones. Una Tarjeta de Memoria MCD64 contiene dos bancos de 64 agrupaciones cada uno (un total de 128 agrupaciones además de 256 voces por tarjeta).

Los números de agrupaciones de Tarjeta están precedidos de la letra "C". Los dos bancos de agrupaciones se seleccionan en secuencia, pulsando repetidamente la tecla [CARD]:

... C₁ → C₂ → C₃ ...

Las agrupaciones individuales se seleccionan entonces utilizando las teclas GROUP y PROGRAM (o las teclas [+1]/[-1] o la rueda de entrada de datos), exactamente de la misma manera que las voces y agrupaciones INTERNAS.

!!

IMPORTANTE

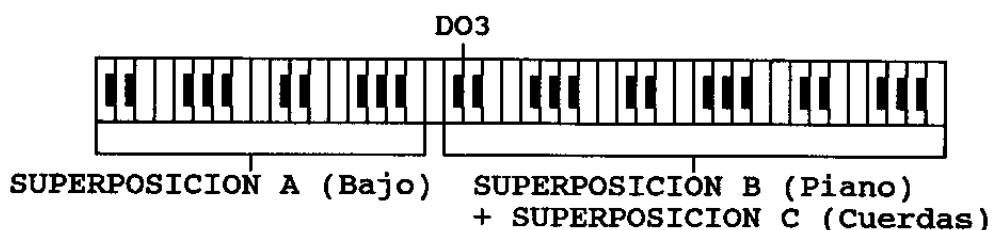
Antes de poder seleccionar la memoria de TARJETA, deberá introducir en la ranura CARD una tarjeta de memoria MCD64 de Yamaha correctamente formateada (o una tarjeta de voces preprogramadas adecuada). Si no hay tarjeta, en la pantalla aparecerá "Data Card not ready!" (¡Tarjeta de Datos no preparada!) cuando intente seleccionar la memoria de tarjeta. Si esto ocurre, pulse la tecla [EXIT/NO] para retornar al modo de reproducción de agrupaciones ("Performance play").

■ Programación de sus Propias Agrupaciones

Una sola "agrupación" del SY85 puede tener una, dos, tres o cuatro "superposiciones", conteniendo cada una de ellas una voz diferente y otros diversos atributos importantes.

*** UN EJEMPLO**

Siga estos pasos para crear una agrupación de tres superposiciones en la que Vd. va a tocar una voz de bajo en las dos octavas más graves del teclado y piano más cuerdas en las octavas superiores.



Aunque de momento no vamos a hacer uso de la totalidad de los parámetros de agrupaciones del SY85, este ejercicio le ayudará a familiarizarse con el modo de agrupaciones y con los procedimientos de edición estándar.

1. Seleccione una Agrupación

Active el modo de AGRUPACION (PERFORMANCE) y seleccione cualquier agrupación interna, como se ha descrito en la sección precedente.

2. Inicialice la Agrupación Seleccionada

Asegúrese de que el indicador de la tecla [PERFORMANCE] está encendido, y después pulse la tecla SUB MODE [JOB] (SUB MODO [OPERACIONES]). Pulse la tecla PAGE [►] unas cuantas veces para seleccionar la pantalla de la operación de inicialización ("PERFORMANCE JOB Initialize")

PERFORMANCE JOB Initialize

[EDIT] LYR

Pulse la tecla de función [F6] para asegurarse de que la totalidad de la agrupación está inicializada (los corchetes deberán estar comprendiendo a "EDIT", encima de la tecla [F6]), y después pulsar [ENTER/YES].

PERFORMANCE JOB Initialize

Are you sure? [EDIT] LYR

Responda a la pregunta "Are you sure?" (¿Está seguro?) que aparece en la pantalla pulsando otra vez la tecla [ENTER/YES]. Una vez terminada la inicialización, "Completed" (Terminado) aparecerá en la pantalla durante algunos instantes y después el SY85 regresará automáticamente al modo de REPRODUCCION DE AGRUPACIONES (PERFORMANCE PLAY).

PERFORMANCE JOB Initialize
Completed !

[EDIT] LYR

3. Seleccione la Modalidad "SUPERPOSICION" (LAYER) del Modo de Edición de Agrupaciones

Pulse la tecla SUB MODE [EDIT]. Así selecciona el modo de edición de agrupaciones. Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para seleccionar la pantalla de entrada a la modalidad "LAYER" (SUPERPOSICION) (si es que no aparece inmediatamente.)

LAYER

Hit [ENTER]

Una vez que haya localizado esta pantalla, pulse [ENTER] para activar la modalidad LAYER (SUPERPOSICION) de edición de agrupaciones.

4. Seleccione la Vozes para Cada Superposición

Si no aparece la pantalla "LAYER Voice Number" (Número de Voz de SUPERPOSICION) en el momento de activar el modo de edición de agrupaciones, pulse la tecla [◀] unas cuantas veces hasta que aparezca (ver la "SUGERENCIA" más adelante).

LAYER Voice Number

A=I, A1

B=I, A1

C=I, A1

<SP Makro>ABCD

D=I, A1

Los números de voz asignados a cada superposición se muestran a lo largo de la línea inferior de la pantalla. Después de la inicialización, la voz "I,A1" está asignada a las cuatro superposiciones.

Pulse la tecla de función [F2] para situar el cursor debajo del número de voz de la superposición A (observe que el nombre de voz aparece entre paréntesis en la esquina superior derecha de la pantalla), y después utilice el deslizador de control [CS2] o cualquiera de los métodos de selección de voces ya descritos para seleccionar el número de voz "I,C1" (BA Wood).

A continuación pulse la tecla de función [F4] para seleccionar el número de voz de la superposición B, y utilice el deslizador de control [CS4] o cualquiera de los métodos de selección de voces para seleccionar el número de voz "I,B1" (AP Grand).

A continuación pulse la tecla de función [F6] para seleccionar el número de voz de la superposición C, y utilice el deslizador de control [CS6] o cualquiera de los métodos de selección de voces para seleccionar el número de voz "I,D1" (ST Power).

Finalmente, pulse la tecla de función [F8] para seleccionar el número de voz de la superposición B y, mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT], pulse la tecla [-1] para desactivar ("off") la superposición D.

| | | | |
|--------------------|---------|-------------|-------|
| LAYER Voice Number | | <----->ABC- | |
| A=I, C1 | B=I, B1 | C=I, D1 | D=off |



SUGERENCIA

Las teclas PAGE [◀] y [▶] pueden normalmente ser utilizadas para seleccionar los diversos parámetros y las diversas pantallas de funciones en cualquier modo de edición. Hay otra manera, sin embargo, que puede ser más directa en algunos casos. Por ejemplo, para llamar a la "pantalla de Número de Voz de SUPERPOSICION" ("LAYER Voice Number"), pulse la tecla [MENU], utilice o bien la rueda de entrada de datos o bien las teclas [-1] y [+1] para seleccionar "1:Voice Number" (Número de Voz), y después pulse [ENTER/YES].

5. Determine el Volumen de Cada Superposición

Pulse la tecla PAGE [▶] para desplazarse a la pantalla "LAYER Volume" (Volumen de SUPERPOSICION).

| | | | |
|--------------|-------------|------|--|
| LAYER Volume | <----->ABC- | | |
| 127 █ | 127 █ | 98 █ | |

Ahora puede utilizar el deslizador [CS2] para ajustar el volumen de la voz de la superposición A, el deslizador [CS4] para ajustar el volumen de la voz de la superposición B, y el deslizador [CS6] para ajustar el volumen de la voz de la superposición C. La escala de volumen va de "0" a "127", siendo "127" el máximo volumen. Las barras que hay a la derecha de los parámetros de volumen indican el nivel de volumen: cuanto más larga sea la barra, más alto es el volumen.

Por ahora, utilice sólo [CS6] para bajar el volumen de la voz de cuerdas de la superposición C a "98". Observe que no aparece ningún parámetro para la voz de la superposición D, ya que dicha superposición está desactivada (off).



SUGERENCIA

Además de utilizar los deslizantes de control, estos parámetros y la mayoría de los restantes pueden ajustarse pulsando primero la tecla de función que hay inmediatamente debajo del parámetro para seleccionar ese parámetro (el cursor aparecerá debajo del parámetro

Página 36 (cont.)

seleccionado), y después utilizando o bien la rueda de entrada de datos para cambios grandes o bien las teclas [-1] y [+1] para cambios pequeños de paso en paso.

6. Determine la Posición de Panorámico de Cada Superposición

Pulse la tecla PAGE [►] para desplazarse a la pantalla "LAYER Pan" (Panorámico de SUPERPOSICION).

| | | | |
|-------|-----|---------------|-------------|
| LAYER | Pan | L.....:.....R | <----->ABC- |
| | +0 | -15 | +15 --- |

Utilice el deslizador [CS4] para poner el parámetro de panoramización de la superposición B en "-15" y [CS6] para poner el parámetro de panoramización de la superposición C en "+15". Esto panoramiza la voz de piano ligeramente a la izquierda y la voz de cuerdas ligeramente a la derecha, para conseguir un sonido más amplio y espacioso (la voz de bajo se deja en el centro: "+0"). Observe la posición del indicador en el gráfico de la pantalla de panoramización (línea superior de la pantalla) según vaya fijando estos parámetros.

Página 37

7. Afine Cada Superposición

Pulse la tecla PAGE [►] para desplazarse a la pantalla "LAYER Tune" (Afinación de SUPERPOSICION).

| | | | | | |
|-------|------|----------|----|----|-------------|
| LAYER | Tune | >NtShft< | | | <----->ABC- |
| +12 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 --- -- |

Puesto que la voz de bajo que hemos seleccionado sonará demasiado grave si se toca solamente en las dos octavas graves del teclado, le subiremos el tono una octava. Utilice el deslizador [CS1] para poner el parámetro "NtShft" (Note Shift = Cambio de Notas) de la superposición A en "+12".

8. Determine los Límites de Notas para Cada Superposición

Pulse la tecla PAGE [►] para desplazarse a la pantalla "LAYER Note Limit" (Límite de Notas de SUPERPOSICION).

| | | | | | |
|----------|-----------|---------|---------|---------|-------------|
| LAYER | NoteLimit | >Lo< | | | <----->ABC- |
| C-2 - B2 | C3 - G8 | C3 - G8 | C3 - G8 | C3 - G8 | --- - --- |

Aunque los parámetros de límites de notas pueden ajustarse mediante los apropiados deslizantes de control u otros controles de entrada de datos, hay una manera más fácil. Pulse [F2] para seleccionar el límite de nota superior (upper) para la voz de la superposición A, y después, mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT], pulse la tecla SI2 en el teclado. Ahora pulse [F3] para seleccionar el límite de nota inferior (lower) de la superposición B y, mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT], pulse la tecla DO3 en el teclado. Utilizando la misma técnica, determine el límite de nota inferior de la superposición C en DO3.



DETALLE

Aunque el límite de nota inferior vigente en este momento para la superposición A (DO-2) así como los límites superiores vigentes para las superposiciones B y C (SOL8) se extienden más allá del teclado, estos valores no nos afectarán de manera adversa en nuestra agrupación, por lo que no nos vamos a preocupar de cambiarlos.

9. Toque

Pruebe a tocar nuestra nueva agrupación en el teclado. Deberá oír solamente la voz de bajo BA Wood cuando toque en las dos octavas más graves (DO1 a SI2), y una combinación de las voces AP Grand y ST Power cuando toque en las tres octavas superiores (DO3 a DO6).

LA FUNCION "COMPARAR"

La función COMPARAR (COMPARE) le permite comparar el sonido de la agrupación editada con el de la agrupación original. Para activar la modalidad COMPARAR, pulse la tecla [STORE] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT]. El indicador de la tecla [PERFORMANCE] lucirá intermitentemente y Vd. escuchará la agrupación original (pre-edición) cuando toque en el teclado.

Pulse la tecla [EXIT/NO] para salir de la modalidad COMPARAR y regresar a los datos editados.

10. Retroceda y Personalice los Parámetros

Ahora que Vd. sabe cuáles son los parámetros que acabamos de editar, y para qué sirven, retroceda y modifíquelos para crear una agrupación que se adapte a sus necesidades musicales (utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar las diversas pantallas de edición).

11. Almacene su Agrupación

Una vez que esté satisfecho con el sonido de su agrupación original, puede almacenarla en una posición de memoria de agrupación interna como sigue:

Pulse la tecla [STORE].

| | |
|-------------------|-----------------------|
| PERFORMANCE STORE | LayerA:<BA Wood > |
| To I,A1:CO Dream | I Clu I,Blu I,Dlu off |

Seleccione la posición de memoria de agrupación en la que quiere almacenar su nueva agrupación utilizando cualquiera de los procedimientos de selección de agrupaciones habituales (por ejemplo, las teclas MEMORY, GROUP y PROGRAM).

| | |
|-------------------|-----------------------|
| PERFORMANCE STORE | LayerA:<BA Wood > |
| To I,D7:SE Storm | I Clu I,Blu I,Dlu off |

Pulse [ENTER/YES].

| | |
|--------------------|------------------------|
| PERFORMANCE STORE | Are you sure ? |
| To I,, D7:SE Storm | I Clu I, Blu I,Dlu off |

Pulse [ENTER/YES] otra vez.

| | |
|--------------------|-----------------------|
| PERFORMANCE STORE | Completed ! |
| To I,, D7:SE Storm | I Clu I,Blu I,Dlu off |

"Completed!" (;Terminado!) aparecerá breves instantes una vez almacenados los datos, y después el SY85 regresará al modo de REPRODUCCION DE AGRUPACIONES (PERFORMANCE PLAY).

Página 38 (cont.)

!!

IMPORTANTE

Si regresa al modo de REPRODUCCION DE AGRUPACIONES (PERFORMANCE PLAY) antes de almacenar la agrupación editada, o bien pulsando la tecla [EXIT/NO] o la tecla [PERFORMANCE], en la pantalla aparecerá una "E" de visualización inversa a la derecha del número de agrupación, indicando que ha sido editada pero no almacenada. Vd. puede llamar a la función ALMACENAR (STORE) en este punto y proceder como se acaba de describir anteriormente. Sin embargo, si Vd. selecciona una agrupación diferente antes de almacenar, los datos se perderán. Observe también que cualquier dato previo que haya en la posición de memoria de agrupación en la que Vd. almacene será borrado por los nuevos datos.

Página 39

*

SUGERENCIA

Puede utilizar la función NOMBRE DE AGRUPACION descrita en la página 25 del Manual de Referencia de Funciones para poner un nombre original a su agrupación antes de almacenarla.

■ Otras Posibilidades

Cuando esté preparado para explorar las otras muchas posibilidades que el SY85 pone a su disposición para la programación de agrupaciones, lea la sección "MODO DE EDICION DE AGRUPACIONES" en el Manual de Referencia de Función (página 13).

4. EDICION DE VOCES Y EFECTOS

Para el programador que desee meterse a fondo con la programación de voces, el SY85 ofrece un extenso abanico de parámetros que posibilitan un control de extrema precisión. Todos los parámetros están abordados hasta el mínimo detalle en la sección EDICION DE VOCES del Manual de Referencia de Funciones (página 57), y recomendamos a quien quiera dedicarse a fondo a la programación que estudie cuidadosamente el Manual de Referencia de Funciones antes de embarcarse en proyectos de envergadura. El sistema de efectos de doble procesador del SY85 es también bastante complejo, permitiendo la programación de minuciosas configuraciones de efectos para cada voz. El sistema de efectos se describe en detalle en el Manual de Referencia de Funciones (página 254). Por ahora, no obstante, vamos a ver cómo puede Vd. crear una voz nueva de manera fácil y rápida, utilizando el modo de EDICION RAPIDA DE VOZ (VOICE QUICK EDIT).

1. Seleccione una Voz

Dentro del modo REPRODUCCION DE VOCES (VOICE PLAY), seleccione la voz que desee editar utilizando el procedimiento normal de selección de voces.

| | |
|----------------------|----------------|
| VOICE PLAY | I, A1:SP Makro |
| Serial EF1:EG Chorus | EF2:Rev.Hall1 |

2. Pulse [QUICK EDIT]

Pulse la tecla SUB MODE [QUICK EDIT] (SUB MODO [EDICION RAPIDA]) para activar el modo de edición rápida de voz. (Indicado por QED en la pantalla).

3. Seleccione y Fije los Parámetros de ONDAS

Si no aparece inmediatamente al activar el modo de EDICION RAPIDA, utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla de edición rápida de ondas "QED WAVE".

| | |
|----------------|------------|
| QED WAVE>Group | Number |
| 01:Piano | P001:Piano |

Estos parámetros proporcionan una manera fácil y sencilla de seleccionar una nueva onda AWM para la voz en curso, y fijan automáticamente los principales parámetros del generador de envoltura de la amplitud en valores que producen buenos resultados con la onda seleccionada.

Para una selección rápida y fácil de las ondas prefijadas del SY85, el parámetro "Group" (Grupo), editado por medio de [CS2], selecciona 16 categorías o "grupos" de ondas diferentes, conteniendo cada grupo un número de ondas que pueden seleccionarse individualmente utilizando el parámetro "Number" (Número).

Grupos de Onda de Edición Rápida

| | |
|-------------|-------------------------------------|
| 1: Piano | Pianos acústicos |
| 2: Key | Otros teclados |
| 3: Brass | Instrumentos de metal |
| 4: Wind | Instrumentos de viento |
| 5: Strings | Cuerdas |
| 6: A.Guitar | Guitarras acústicas |
| 7: E.Guitar | Guitarras eléctricas |
| 8: Bass | Bajos acústicos eléctricos |
| 9: Folk | Instrumentos de folk y étnicos |
| 10: Synth | Sonidos de sintetizador |
| 11: Choir | Coros y voces humanas |
| 12: TPerc | Percusión afinada |
| 13: Drum | Batería |
| 14: Perc | Instrumentos de percusión |
| 15: SE | Efectos de sonido |
| 16: Osc | Formas de onda de oscilador básicas |

Una vez que se haya seleccionado el grupo deseado, utilice [CS5] para seleccionar la onda que se va a usar en la voz en curso. También se pueden utilizar las teclas [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] y [CARD] para seleccionar la zona de memoria de la cual se va a seleccionar la onda. Un listado completo de las ondas internas podrá encontrarlo en el apéndice del Manual "Feature Reference" en inglés (página 310).

4. Seleccione y Fije los Parámetros del Generador de Envoltura de la Amplitud

Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "QED AEG Type" (Tipo de Generador de Envoltura de la Amplitud).

| QED AEG>Type | Atk | Sus | Rel | Vel |
|--------------|-----|-----|-----|-----|
| 1:Piano | 63 | 0 | 27 | +3 |

En lugar de tener que fijar numerosos valores de nivel y velocidad por medio de los parámetros del generador de envoltura de la amplitud en la modalidad de "edición completa", estos parámetros le permiten seleccionar una serie de tipos de envolturas prefijadas, y así modificar las características globales de ataque, sustain y abandono según se requiera.

[CS1] selecciona o bien la envoltura definida por los valores de los parámetros de la envoltura de la amplitud vigentes, o bien uno de los 21 tipos prefijados de envolturas de amplitud para la voz en curso. Los tipos de envoltura son:

Tipos de Envolvura de Edición Rápida

| | |
|--------------|---|
| 0: ----- | Envolvura de edición completa |
| 1: Piano | Pianos acústicos |
| 2: Brass | Metal |
| 3: SfzBrass | Metal "sforzando" |
| 4: SynBrass | Metal de sintetizador |
| 5: StFast | Cuerdas de ataque rápido |
| 6: StSlw/Pd | Cuerdas de ataque lento (cama) |
| 7: E.Bass | Bajo eléctrico |
| 8: SynBass1 | Bajo de sintetizador 1 |
| 9: SynBass2 | Bajo de sintetizador 2 |
| 10: Organ | Organo |
| 11: Guitar | Guitarra |
| 12: Pluck1 | Instrumento punteado 1 |
| 13: Pluck2 | Instrumento punteado 2 |
| 14: SynPad | Cama de sintetizador |
| 15: SynComp | Acompañamiento (de fondo) de sintetizador |
| 16: Percusiv | Percusivo |
| 17: S.Ideal1 | Envolvura de sonido 1 |
| 18: S.Ideal2 | Envolvura de sonido 2 |
| 19: S.Ideal3 | Envolvura de sonido 3 |
| 20: S.Ideal4 | Envolvura de sonido 4 |
| 21: Init | Envolvura inicializada |

[CS5] determina la velocidad de ataque para la envoltura seleccionada. "63" produce el ataque más rápido, mientras que "0" produce el ataque más lento. [CS6] determina el nivel de sustain para la envoltura seleccionada, y [CS7] determina la velocidad de abandono para la envoltura seleccionada.

[CS8] determina cómo cambia el nivel de salida de la voz en respuesta a los cambios de velocidad de pulsación (es decir, la dinámica del teclado). Los valores positivos "+" producen un nivel de salida más alto en respuesta a valores de velocidad de pulsación más altos (cuanto más fuerte se toca una tecla, más alto será el sonido). El valor máximo de "+7" produce el máximo nivel de variación en respuesta a los cambios de velocidad de pulsación. Los valores negativos "-" producen el efecto opuesto: un nivel más bajo en respuesta a una velocidad de pulsación más alta. Un valor de "+0" no produce ninguna variación en el nivel.

5. Seleccione y Fije los Parámetros del FILTRO

Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "QED FILTER Type" (Tipo de FILTRO).

| | | | |
|-----------------|------|------|------|
| QED FILTER>Type | Coff | Reso | Velo |
| 1:VeloSoft | 115 | 0 | +27 |

Aunque el SY85 incluye un sofisticado sistema de filtro digital que puede ser controlado con gran precisión mediante los parámetros de "edición completa", los parámetros de filtro simplificados que proporcionamos aquí han sido específicamente creados pensando en una programación rápida y eficaz del filtro.

[CS3] selecciona o bien el filtro definido por los valores de los parámetros de filtro vigentes, o uno de los 15 tipos de filtros prefijados para la voz en curso. Los tipos de filtro son:

Tipos de Filtro de Edición Rápida

| | |
|--------------|---|
| 0: ----- | Filtro de edición completa |
| 1: VeloSoft | Sensible a la velocidad de pulsación, respuesta suave |
| 2: VeloWide | Sensible a la velocidad de pulsación, respuesta extensa |
| 3: VeloHard | Sensible a la velocidad de pulsación, respuesta fuerte |
| 4: VeloReso | Sensible a la velocidad de pulsación, resonante |
| 5: SynBass1 | Bajo de sintetizador 1 |
| 6: SynBass2 | Bajo de sintetizador 2 |
| 7: SynBras1 | Metal de sintetizador 1 |
| 8: SynBras2 | Metal de sintetizador 2 |
| 9: Sweep | Filtro de frecuencia de barrido |
| 10: SlowAtak | Filtro de Ataque lento |
| 11: LPF_Init | LPF inicializado |
| 12: HPF_Init | HPF inicializado |
| 13: BPF_Init | BPF inicializado |
| 14: BEF_Init | BEF inicializado |
| 15: Thru | Sin filtro |

[CS6] determina la frecuencia de corte del filtro seleccionado (0...127). Los valores de corte bajos producen una frecuencia de corte baja y los valores altos producen una frecuencia de corte alta. Si se selecciona el tipo de filtro "Thru", no se puede determinar ninguna frecuencia de corte y "----" aparece en la pantalla en vez del parámetro.

[CS7] determina el grado de resonancia del filtro (00...99). Este parámetro tiene un efecto similar a los ajustes de "resonancia" en los filtro de los sintetizadores analógicos tradicionales, determinando la altura de un pico en la respuesta de un filtro a la frecuencia de corte. Los valores de resonancia altos producen picos de resonancia altos y reducen la anchura de banda global del filtro, dejando paso a una banda estrecha de frecuencias en el corte del filtro. Si se selecciona un tipo de filtro que no sea "LPF", no se puede producir resonancia y "---" aparece en la pantalla en lugar del parámetro.

Página 43 (cont.)

```
*****
*
* LEVEL = NIVEL
* Lower Resonance = Resonancia más Baja
* Resonant Peak = Pico Resonante
* Higher Resonance = Resonancia más Alta
* LPF Response = Respuesta de LFP
* FREQUENCY = FRECUENCIA
* Cutoff Frequency = Frecuencia de Corte
*
*****
(Ver ilustración en la página 43 del Manual "Getting
Started" en inglés)
```

Página 44

[CS8] determina cómo cambia la frecuencia de corte del filtro en respuesta a los cambios de velocidad de pulsación (es decir, la dinámica del teclado). La escala va de -63 a +63. Los valores positivos "+" producen frecuencias de corte más altas en respuesta a valores de velocidad de pulsación más altos (cuanto más fuerte se toca una tecla, más alta será la frecuencia de corte). El valor máximo de "+63" produce el máximo nivel de variación en respuesta a los cambios de velocidad de pulsación. Los valores negativos "-" producen el efecto opuesto: una frecuencia de corte más baja en respuesta a una velocidad de pulsación más alta. Un valor de "+0" no produce ninguna variación en el corte.

6. Seleccione y Fije los Parámetros del LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)

Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "QED LFO".

| | | | |
|----------|---------|-------|-------|
| QED LFO> | Type | Speed | Depth |
| | Vibrato | 64 | 64 |

Aquí, los principales parámetros del LFO están simplificados y concentrados en una única pantalla, para una programación rápida y fácil.

[CS3] determina si el LFO producirá vibrato (modulación del tono), trémolo (modulación de la amplitud) o wah-wah (modulación del corte del filtro). Los valores de los parámetros vigentes del LFO (página 78 del Manual de Referencia de Funciones) se seleccionan cuando este parámetro se pone a "-----".

[CS5] determina la velocidad del LFO (0...99). "0" es el valor de velocidad más lenta, produciendo una velocidad del LFO de aproximadamente 0 Hz. El valor de velocidad más rápida es 99 y produce una velocidad del LFO de 25 Hz aproximadamente.

Página 44 (cont.)

[CS6] determina la cantidad máxima de modulación de la amplitud (trémolo), del tono (vibrato) o del corte del filtro (wah-wah) que puede ser aplicada a la voz en curso. Un valor de "0" no produce modulación alguna mientras que un valor de "127" produce la máxima modulación.

7. Seleccione y Fije los Parámetros de Tipo y Balance de EFECTO

Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "QED EFFECT".

| | | |
|--------------|--------------|-------------|
| QED EFFECT> | Type | Wet Balance |
| 25:EG Chorus | 01:Rev.Hall1 | 50% |

El SY85 cuenta con un sistema de efectos complejo y de altas prestaciones que puede ser programado fácilmente mediante los parámetros presentados aquí y en la siguiente pantalla.

[CS1] selecciona cualquiera de los 90 tipos de efectos del SY85 para el procesador EFFECT 1, y [CS4] hace lo mismo para el procesador EFFECT 2. Vea la página 254 del Manual de Referencia de Funciones si quiere más detalles sobre el sistema de efectos del SY85.

[CS8] controla el balance entre el sonido directo sin efecto y el sonido con efecto. El valor máximo de "100" produce la máxima intensidad del efecto.

Página 45

8. Seleccione y Fije los Parámetros de Efecto Principales

Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "QED EF PARAM" (PARAMETROS DE EFECTOS).

| | | |
|---------------|-----------|-----------------|
| QED EF PARAM> | < 1:Cho > | >Mod.Freq [Hz]< |
| 100 Freq 1.2 | 70 +0 | +0 0.8 100 |

Esta pantalla le proporciona acceso a los cuatro parámetros principales, cada uno de ellos para el efecto seleccionado en ese momento como efecto 1 y efecto 2. Los cuatro parámetros del efecto 1 se editan por medio de [CS1] a [CS4], mientras que los cuatro parámetros del efecto 2 se editan por medio de [CS5] a [CS8]. El nombre del correspondiente efecto y del parámetro aparecen en la línea superior de la pantalla cuando se edita uno de estos parámetros.

Los parámetros son distintos para cada efecto (remítase a la página 274 del Manual de Referencia de Funciones para más detalles).

9. Toque

Pruebe a tocar la nueva voz en el teclado (por supuesto, Vd. puede reproducirla en cualquier momento durante la edición para escuchar cómo va progresando).

LA FUNCION "COMPARAR"

La función COMPARAR (COMPARE) le permite comparar el sonido de la voz editada con el de la voz original. Para activar la modalidad COMPARAR, pulse la tecla [STORE] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT]. El indicador de la tecla [VOICE] lucirá intermitentemente y Vd. escuchará la voz original (pre-edición) cuando toque en el teclado.

Pulse la tecla [EXIT/NO] para salir de la modalidad COMPARAR y regresar a los datos editados.

10. Almacene la Nueva Voz

Una vez que esté satisfecho con el sonido de su voz original, puede almacenarla en una posición de memoria de voz interna como sigue:

Pulse la tecla [STORE].

| | |
|-------------|---------------------|
| VOICE STORE | To I,A1:SP Makro |
|-------------|---------------------|

Seleccione la posición de memoria de voz en la que quiere almacenar su nueva voz utilizando cualquiera de los procedimientos de selección de voces habituales (por ejemplo, las teclas MEMORY, GROUP y PROGRAM).

| | |
|-------------|----------------------|
| VOICE STORE | To I,,D7:ST Combo |
|-------------|----------------------|

Pulse [ENTER/YES].

| | |
|-------------------------------|----------------------|
| VOICE STORE Are you sure ? | To I,,D7:ST Combo |
|-------------------------------|----------------------|

Pulse [ENTER/YES] otra vez.

| | |
|----------------------------|----------------------|
| VOICE STORE Completed ! | To I,,D7:ST Combo |
|----------------------------|----------------------|

Página 46 (cont.)

"Completed!" (¡Terminado!) aparecerá breves instantes una vez almacenados los datos, y después el SY85 regresará al modo de REPRODUCCION DE VOCES (VOICE PLAY).

!!

IMPORTANTE

Si regresa al modo de REPRODUCCION DE VOCES (VOICE PLAY) antes de almacenar la voz editada, o bien pulsando la tecla [EXIT/NO] o la tecla [VOICE], en la pantalla aparecerá una "E" de visualización inversa a la derecha del número de voz, indicando que ha sido editada pero no almacenada. Vd. puede llamar a la función ALMACENAR (STORE) en este punto y proceder como se acaba de describir anteriormente. Sin embargo, si Vd. selecciona una voz diferente antes de almacenar, los datos se perderán. Observe también que cualquier dato previo que haya en la posición de memoria de voz en la que Vd. almacene será borrado por los nuevos datos.

✱

SUGERENCIA

Puede utilizar la función NOMBRE DE VOZ descrita en la página 95 del Manual de Referencia de Funciones para poner un nombre original a la voz antes de almacenarla.

■ Otras Posibilidades

Cuando esté preparado para explorar las otras muchas posibilidades que el SY85 pone a su disposición para la programación de voces, lea la sección "MODOS DE EDICION DE VOCES" en el Manual de Referencia de Función (página 57).

5. El Secuenciador

El secuenciador del SY85 tiene 8 pistas "normales" y una pista de ritmo. Cada una de las pistas normales del secuenciador puede controlar a un "instrumento" individualmente. Para determinar qué pista controla a qué instrumento se hace mediante las asignaciones de instrumentos de la configuración "multi-play" (reproducción múltiple) y mediante las asignaciones de canal de transmisión de las pistas del secuenciador (ambas asignaciones se describen más adelante). Normalmente, las pistas del secuenciador 1 a 8 se asignan a sus correspondientes números de canal de transmisión MIDI, por lo que las pistas 1 a 8 controlan a los instrumentos multi-play asignados a los canales MIDI 1 a 8, respectivamente. La pista 9, la pista de ritmo, reproduce una secuencia de "patrones" rítmicos (cualquiera de los 100 patrones rítmicos prefijados que se proporcionan con el SY85 o patrones originales que Vd. grabe en el modo PATTERN (PATRON)).

El secuenciador del SY85 puede contener hasta 10 "canciones" por separado, las cuales pueden seleccionarse y grabarse o reproducirse, según se requiera. También se pueden salvar canciones terminadas en discos flexibles externos para su almacenamiento a largo plazo.

Hay básicamente dos maneras de grabar utilizando el secuenciador: en tiempo real o por pasos. Ambos métodos se describen a continuación.

■ Grabación en Tiempo Real (Pistas 1...8)

La grabación en tiempo real le permite grabar directamente cualquier cosa que toque en el teclado, capturando la temporalidad ("timing") espontánea, la dinámica del teclado y la operaciones de los controladores durante la interpretación. Utilizar el modo de grabación en tiempo real es, de hecho, prácticamente igual que usar una grabadora de cinta convencional. La grabación en tiempo real es lo mejor para grabar partes que se puedan tocar con facilidad en el teclado, y también para pasajes en los que desee conservar el toque humano de la natural variación de tiempo y otras factores musicales.

1. Active el Modo de Canción (Song) y Seleccione un Número de Canción.

Pulse la tecla [SONG] para activar el modo de canción.

| | | | | |
|-------------|------|-------|------|-------|
| SONG PLAY | Meas | Tempo | Time | (TR1) |
| 02:InitSong | 001 | 120 | 4/ 4 | [Tch] |

Página 47 (cont.)

El SY85 puede albergar hasta 10 "canciones" diferentes en su memoria al mismo tiempo. Utilice [CS1] para seleccionar un número de canción de 1 a 10. Si es la primera canción que graba, lo lógico sería escoger "1".

OPCIONAL Determine el Canal de Transmisión para Cada Pista

Este paso sólo es necesario si quiere cambiar los ajustes canales de transmisión/pistas que ya se encuentran hechos por defecto: las pistas 1 a 8 normalmente transmiten en los canales MIDI 1 a 8, respectivamente.

Pulse F8 para llamar a la pantalla de Canal de Transmisión de las Pistas (Track Transmit Channel).

| Track Transmit Channel | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

Página 48

Aquí Vd. puede especificar en qué canal MIDI (1...16) transmitirá cada una de las 8 pistas principales del secuenciador. Las teclas de funciones [F1] a [F8] corresponden a las pistas 1 a 8. Pulse una tecla de función para desplazar el cursor al parámetro de canal MIDI para esa pista y después utilice el correspondiente deslizador de control (por ejemplo, [CS3] para la pista 3) para determinar el canal de transmisión MIDI para esa pista. El canal de transmisión para la pista de ritmo (pista 9) puede determinarse manteniendo pulsada la tecla [SHIFT] y empleando el deslizador de control [CS8] (observe que mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] encima de [CS8] aparece "RH9"). La pista de ritmo normalmente está puesta para transmitir en el canal 16.



DETALLE

Esta función es obviamente importante si Vd. va a utilizar el secuenciador del SY85 para accionar un generador de tonos externo que tenga unos requerimientos específicos en cuanto a los canales.

2. Programe la Configuración MULTI para la Canción Seleccionada

Cada "canción" del SY85 tiene una "configuración multi" independiente que puede tener asignadas hasta 16 voces a "instrumentos" de 1 a 16. Cada instrumento es controlado mediante el canal MIDI correspondientemente numerado.

Página 48 (cont.)

Pulse la tecla SUB MODE [MULTI EDIT] (SUB MODO [EDICION DE MULTI]), y después utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "MULTI Voice Select" ("Selección de Voces de MULTI") que le mostramos a continuación. Esta pantalla le permite seleccionar las voces que se van a reproducir por medio de los diversos canales de la multi-configuración.

| | |
|---|------------|
| MULTI Voice Select 1- 8 | <SP Makro> |
| PI,A1 PI,A1 PI,A1 PI,A1 PI,A1 PI,A1 PI,A1 PI,A1 | |

En la pantalla solamente se muestran de una vez ocho números de voces. Utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT] para alternar entre los instrumentos del multi "1...8" y "9...16". El grupo de voces que se encuentre seleccionado en ese momento aparece indicado en la línea superior de la pantalla.

Después de mover el cursor al instrumento que desea editar pulsando la tecla de función apropiada, utilice la misma tecla de función para alternar entre memoria de AGRUPACION (PERFORMANCE) o de VOZ (VOICE) ("P" o "V" aparecerá al comienzo del número de voz). Después utilice las teclas [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] y [CARD] para seleccionar la zona de memoria (Interna 1, Interna 2 y Tarjeta respectivamente) de la que se va a seleccionar la voz, y finalmente las teclas GROUP y PROGRAM para seleccionar la voz. También se puede seleccionar directamente para cada canal voces que se encuentren en el banco de memoria seleccionado mediante los deslizantes de control CS apropiados. No se pueden mezclar voces internas con voces de tarjeta.

Las voces puede activarse (on) o desactivarse (off) individualmente utilizando las teclas [-] y [+] respectivamente mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

El nombre de la voz seleccionada en ese momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla.



DETALLE

Para hacer que la localización de las voces en la asignación multi sea más rápida y más fácil, se puede acceder a una función de "búsqueda de voces" ("voice search") desde la pantalla "MULTI Voice Select" (Selección de Voces de MULTI) pulsando la tecla SUB MODE [COPY]

3. Regrese al Modo de CANCION (SONG) y Fije los Parámetros de Grabación

3.1 Active el Modo de Grabación (Record)

Pulse [SONG] o [EXIT] para regresar al modo de reproducción de canciones (song play) y después pulse la tecla [RECORD] del secuenciador para activar la modalidad de grabación en espera. Se encenderá el indicador rojo de [RECORD].

| | | | | |
|-------------|------|-------|------|-------|
| SONG RECORD | Meas | Tempo | Time | ----- |
| OVER | 001 | 120 | 4/ 4 | |

3.2 Seleccione la Pista a Grabar

Las teclas GROUP [A] a [H] corresponden a las pistas del secuenciador 1 a 8, mientras que la tecla PROGRAM [1] a [8] se utiliza para seleccionar la pista de ritmo (la pista de ritmo se describirá más detalladamente en "Patrones Rítmicos y la Pista de Ritmo". Cuando se activa el modo de canción, los indicadores correspondientes a las pistas que ya contienen datos grabados se iluminan en verde. El indicador de la pista que se va a grabar, el cual se selecciona pulsando la tecla GROUP o PROGRAM adecuada, se iluminan en rojo.

Cuando esté seleccionada la pista de grabación deseada, sonará el correspondiente instrumento de la configuración multi-play vigente cuando se toque en el teclado.

3.3 Seleccione una Modalidad de Grabación

Utilice [CS1] para seleccionar la modalidad de grabación deseada. Las diferentes modalidades de grabación son:

- * OVER (Sobreponer en Tiempo Real)
El material grabado en la modalidad "overdub" se graba "encima" de todo el material previamente existente, con lo cual el resultado final es una combinación de los datos previos y de los recién grabados.
- * REPL (Sustituir en Tiempo Real)
Cualquier cosa que se grabe en esta modalidad reemplaza al material grabado anteriormente. Es decir, los datos previamente existentes en la pista seleccionada son borrados y sustituidos por el nuevo material.

*** STEP (Por Pasos)**

La modalidad de grabación POR PASOS se describe en "GRABACION POR PASOS", que comienza en la página 52.

*** PUNC (Inserción en Tiempo Real)**

La grabación de Inserción (Punch in) hace posible regrabar (reemplazar) una parte de una pista previamente grabada sin afectar a los datos que haya antes y después de esta parte que se va a insertar. Todas las operaciones son las mismas que para la grabación REPL (Sustituir), excepto que Vd. debe especificar los números de compás para el comienzo y el final del segmento a insertar. Si Vd. selecciona "PUNC" en vez de "OVER" o "REPL", (ver paso 3 anterior) aparecerá la siguiente pantalla:

| | | | | | |
|-------------|----------|------|-------|------|-------|
| SONG RECORD | | Meas | Tempo | Time | ----- |
| PUNC | 001- 001 | 001 | 120 | 4/ 4 | |

Utilice los deslizantes de control [CS2] y [CS3] para determinar los compases de entrada (punch in) y salida (punch out) de la inserción respectivamente, antes de la grabación. Los demás parámetros dentro de esta pantalla se pueden fijar de la misma manera que para la grabación por sustitución (REPLace) o por superposición (OVERdubbing).

Una vez que la grabación haya comenzado la secuencia se reproducirá hasta alcanzar el punto de entrada de la inserción ("pinchar"), y después se activará el modo de grabación por sustitución hasta que se alcance el punto de salida de la inserción ("despinchar"), permitiéndole grabar el nuevo material. Si existe material grabado a continuación del punto de salida de la inserción, la reproducción continuará hasta el final de la secuencia.

3.4 Fije el Tempo de Grabación

Utilice [CS5] para determinar el tempo en el que quiere grabar (en la pantalla se muestra en "beats" o tiempos por minuto). El tempo puede fijarse desde 30 hasta 240 "beats" o tiempos por minuto.

3.5 Fije la Signatura de Tiempo

Utilice [CS6] para determinar la signatura de tiempo de la canción que se va a grabar. La signatura de tiempo sólo se puede determinar si la canción seleccionada para la grabación está "vacía" y no contiene datos previos. Ver "BORRAR CANCION" en la página 179 del Manual de Referencia de Funciones para las instrucciones sobre cómo borrar una o todas las canciones.

OPCIONAL Determine el Compás de Comienzo

Antes de comenzar realmente la grabación Vd. puede utilizar el deslizante [CS4] para determinar el compás desde el que quiere comenzar la grabación, si la pista objeto de la grabación ya contiene material grabado.

Página 51

4. Pulse [RUN] para Comenzar la Grabación

Pulse la tecla [RUN] (EN MARCHA) y comience la grabación después de una cuenta de entrada de dos compases. La cuenta de entrada se indica visualmente en la pantalla mediante números de compás "negativos" (es decir, la grabación comenzará realmente después de una cuenta de entrada de dos compases de -8 a 0 si se ha seleccionado una signatura de tiempo de 4/4, de -16 a 0 si se ha seleccionado una signatura de tiempo de 8/8, etc.). La claqueta del metrónomo también sonará siempre y cuando la función "CLICK MODE" (MODALIDAD DE CLAQUETA) esté puesta adecuadamente (página 217 del Manual de Referencia de Funciones) y el control de volumen [CLICK VOLUME] del panel posterior esté puesto en un nivel apropiado. Después de la cuenta de entrada, los números de compás se irán incrementando a medida que avanza la grabación. El indicador de la tecla [RUN] también luce intermitentemente para indicar el tiempo (rojo en el primer "beat" o tiempo de cada compás y verde en los demás "beats" o tiempos.

5. Pulse [STOP] para Detener la Grabación

Cuando haya terminado de tocar la parte correspondiente a la pista seleccionada, pulse la tecla [STOP] para detener la grabación. Los indicadores de las teclas [RUN] y [RECORD] se apagarán, y "Executing!" (¡Ejecutando!) aparecerá brevemente en la pantalla mientras se procesan los datos grabados. Después de esto, el SY85 regresará al modo de reproducción del secuenciador.

6. Compruebe la Parte que Acaba de Grabar

Ahora puede escuchar la parte que acaba de grabar pulsando la tecla "principio" [|<] (ver ilustración en la página 51 del Manual "Getting Started" en inglés) para regresar al primer compás, y después la tecla [RUN]. También puede utilizar las teclas de avance y retroceso para desplazarse a cualquier compás y escuchar la reproducción desde ese punto.

TECLAS DEL SECUENCIADOR

| | |
|----------|---|
| [◀] | Tecla de Principio: púlsela para regresar inmediatamente al compás 001. |
| [◀◀] | Retroceso: púlsela brevemente para disminuir un número de compás; manténgala pulsada para una disminución continua. |
| [▶▶] | Avance: púlsela brevemente para aumentar un número de compás; manténgala pulsada para un aumento continuo. |
| [RECORD] | Activa la modalidad de preparado para grabar (se enciende el LED rojo). |
| [STOP] | Detiene la grabación o reproducción. |
| [RUN] | Inicia la reproducción, o la grabación si está activado el modo de grabación en espera. |

La grabación se detendrá automáticamente cuando se llegue al final de la secuencia grabada, o se puede detener en cualquier momento pulsando la tecla [STOP].



DETALLE

Mientras se está reproduciendo una secuencia, los deslizantes [CS1] a [CS8] se pueden utilizar para ajustar el volumen de los instrumentos 1 a 8 del multi, respectivamente. También, puesto que el cursor está situado en el parámetro de "Tempo", la rueda de entrada de datos o las teclas [-1] y [+1] pueden utilizarse para cambiar el tempo durante la reproducción.

7. Grabe la Parte Siguiende

Una vez que esté satisfecho con lo realizado en la primera pista, vuelva al paso 3.2, seleccione una nueva pista para grabar, y grábela. Continúe este proceso hasta que complete la composición. Para las pistas difíciles quizá quiera utilizar la modalidad de grabación por pasos que le describimos a continuación.

■ **Grabación Por Pasos (Pistas 1...8)**

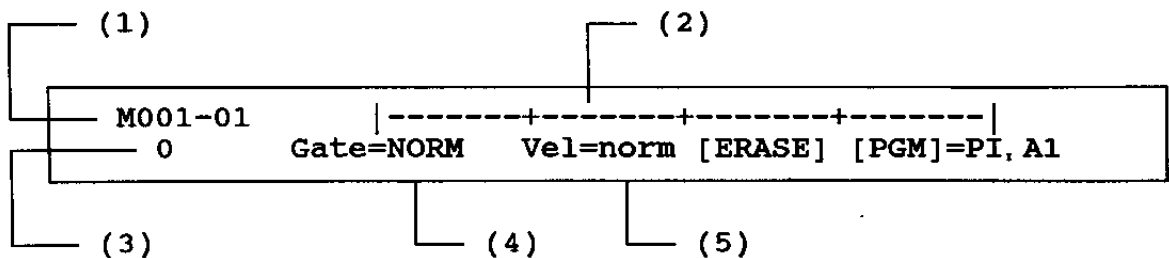
La grabación por pasos (STEP) le permite introducir partes nota a nota, silencio a silencio, sin tener que interpretar realmente la parte en el teclado. Es ideal para introducir partes difíciles o para pasajes muy complejos o muy rápidos que sería imposible interpretar en tiempo real.

1. Seleccione la Modalidad de Grabación "Por Pasos" (Step)

Al modo de grabación del secuenciador se entra de la misma manera que se describió anteriormente en la sección "GRABACION EN TIEMPO REAL". En vez de elegir la modalidad de grabación REPL u OVER, seleccione STEP. En este punto, y si todavía no se ha grabado nada, también puede seleccionar una signatura de tiempo.

2. Pulse [RUN]

Pulse la tecla [RUN] (EN MARCHA) para llamar a la pantalla de grabación por pasos.



- (1) Compás y número de "beat" o tiempo. Un número de compás y de "beat" de por ejemplo "M004-003" significaría "cuarto compás, tercer tiempo". Los números de compás y de tiempo o "beat" corresponden a la posición del cursor en la línea de visualización de la entrada de escritura por pasos.
- (2) Línea de visualización de la entrada de escritura por pasos. Cada guión representa un treintaidosavo ($1/32$) de nota completa (redonda), es decir, una nota fusa. Los signos + marcan el principio de cada tiempo o "beat" especificado por la signatura de tiempo seleccionada. El ejemplo de esta pantalla corresponde a una signatura de tiempo de 4 tiempos o "beats" ($1/4...4/4$). Si se seleccionase una signatura de tiempo de 8 tiempos o "beats" ($1/8...8/8$), los signos + aparecerían cada cuatro fusas. El cursor se sitúa debajo del "beat" o tiempo apropiado en la línea de visualización utilizando la rueda de entrada de datos. La posición del cursor también se refleja mediante la aparición en la parte izquierda de la pantalla de los números de compás y de "beat" o tiempo.
- (3) La duración de la nota que se va a introducir. Un "0" indica que no se introducirá ninguna nota. Las longitudes de nota estándar, desde fusas ($1/32$ de nota completa o redonda) hasta notas completas o redondas, incluyendo las variantes con puntillo, aparecen en la pantalla en esta posición con sus grafías estándar. Las demás aparecen en pantalla como números.

Página 52 (cont.)

- (4) Tiempo de puerta. Seleccione "STAC" (staccato), "NORM" (normal) o "SLUR" (ligado) pulsando repetidamente la tecla de función [F3].
"STAC" = tiempo de puerta de 50%.
"NORM" = tiempo de puerta de 80%.
"SLUR" = tiempo de puerta de 99%.
- (5) Fija el valor de velocidad de pulsación de la nota en "norm" (normal), "acc1" (acento 1), "acc2" (acento 2), "acc3" (acento 3) o "fix/kbd" (fijo/teclado). Estos valores pueden ser asignados independientemente en el modo de utilidad

Página 53

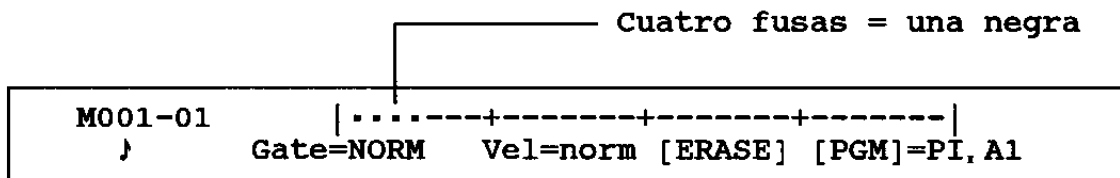
3. Determine el Tiempo de Puerta y la Velocidad de Pulsación

Utilice la tecla de función [F3] para seleccionar el tiempo de puerta (gate) de la primera nota que se va a introducir: "STAC" para notas cortas, de staccato; "NORM" para notas de duración normal; o "SLUR" para notas largas que se juntan unas con otras.

La velocidad de pulsación de las notas que se van a introducir se fija mediante las teclas PROGRAM "NORM" [4] (velocidad de pulsación normal), PROGRAM "ACC1" [5] a "ACC3" [7] (acentos 1 a 3) y PROGRAM "FIX" [8] (fija). Los valores reales de velocidad de pulsación de los acentos -"ACC1" a "ACC3"- se pueden determinar mediante la pantalla SEQUENCER Accent (Acento de SECUENCIADOR) dentro de la CONFIGURACION DEL SECUENCIADOR del modo de UTILIDAD, que se describe en la página 220 del Manual de Referencia de Funciones. Si el parámetro "Fix" se pone en "kbd" (teclado), entonces "kbd" aparecerá en la pantalla cuando Vd. pulse la tecla PROGRAM "FIX" [8], y las notas serán introducidas con la velocidad de pulsación con la que sean tocadas en el teclado.

4. Seleccione la Longitud de Nota Deseada

Seleccione la longitud de nota para la primera nota pulsando la correspondiente tecla GROUP (encima de las teclas están rotuladas las notas estándar), o incrementando/disminuyendo con las teclas [-1] y [+1]. El número de segmentos de fusas (fusa = 1/32 de nota completa) correspondiente a la longitud de nota seleccionada quedará realizada en el pantalla. Si Vd. selecciona notas corcheas (1/8 de nota completa) en un tiempo de 4/4, por ejemplo la pantalla presentará algo así:



Página 53 (cont.)

*** Notas con Puntillo**

Pulsando la tecla de puntillo (tecla PROGRAM [1] se añade la mitad del valor de la duración de la nota mostrada en pantalla en ese momento. Si esto da como resultado una duración de nota estándar, aparecerá en la pantalla como una nota con puntillo. Si no, aparece como un valor numérico.

*** Tresillos**

Se pueden introducir tresillos de corcheas y semicorcheas mediante las teclas GROUP [G] y [H] respectivamente. Cuando una nota se visualiza en la pantalla, "-3-" aparece a la derecha de la nota, mientras que los valores numéricos están divididos por dos tercios (puesto que los tresillos agrupan tres notas en el espacio normalmente ocupado por dos, las notas en tresillo son dos tercios de la duración de sus equivalentes estándar).

Normalmente deberá introducir las notas en tresillo en grupos de 3, 6, 9, 12 u otros múltiplos de 3, con el objeto de cuadrar con las duraciones de las notas estándar.

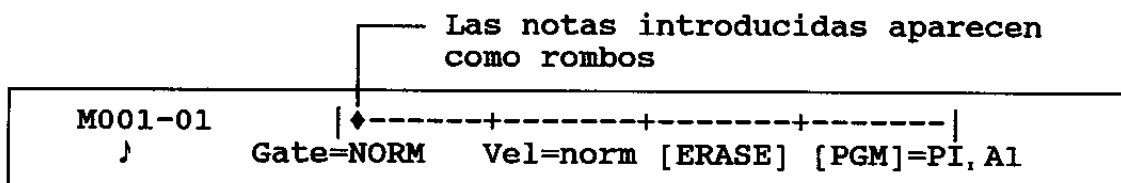
*** Ligados**

Pulse la tecla GROUP "TIE" [2] inmediatamente después de introducir una nota para ligar esa nota a la siguiente nota introducida. La función de ligado se cancela si Vd. mueve el cursor entre la pulsación de la tecla TIE y la introducción de la segunda nota.

Página 54

5. Introduzca las Notas y Silencios Requeridos

Cuando haya seleccionado la duración de nota requerida, toque la nota en el teclado para que se introduzca. La nota introducida aparecerá con la figura de un rombo en la línea de visualización de la entrada de grabación por pasos. El cursor se desplazará al principio de la siguiente nota.



Pulse la tecla PROGRAM "REST" [3] en lugar de tocar una nota si desea introducir un silencio de la duración especificada en ese momento.

6. Continúe Hasta que la Pista Esté Completa

Repita los pasos 3 a 5 hasta que todo el material necesario haya quedado introducido. Puede mover el cursor

Página 54 (cont.)

hacia atrás y hacia adelante utilizando la rueda de entrada de datos, y añadiendo notas donde quiera, incluso encima de otras notas para crear acordes. Las teclas SEQUENCER [◀] y [▶] pueden utilizarse para desplazarse hacia atrás y hacia adelante un compás cada vez.

*** Borrado de Notas**

Para borrar una nota, desplace el cursor a esa nota y pulse la tecla de función [F6], que está inmediatamente debajo de "[ERASE]" en la pantalla. El indicador de nota (el rombo) desaparecerá. Si el rombo marca un acorde, se borrará el acorde entero.

*** Cambio de Voces en Mitad de una Pista**

Vd. puede cambiar a una voz diferente en cualquier punto de la pista introduciendo una orden de cambio de programa en el sitio en cuestión. Después de mover el cursor a ese punto en el que Vd. quiere cambiar las voces en la pantalla de edición de grabación por pasos, pulse la tecla de función [F7].

Program Change

PFM I, A1:SP Makro [GO]

Utilice [CS4] para seleccionar "PFM" si quiere cambiar a una agrupación o "VCE" si quiere cambiar a una voz, seleccione la agrupación o la voz de la manera normal y después pulse [F8] (debajo de "[GO]" en la pantalla. GO = PROCEDA) para introducir el cambio de programa especificado (o [EXIT] para salir y retornar directamente a la pantalla de grabación por pasos. La pantalla regresará a la pantalla de edición de grabación por pasos, y presentará una "p" en el punto en el que se introdujo la orden de cambio de programa. Las órdenes de cambio de programa pueden borrarse de la misma manera que las notas, utilizando la tecla [ERASE].

Página 55

7. Pulse [STOP]

Cuando la pista esté terminada, pulse [STOP] para regresar al modo de reproducción de CANCION. Ahora puede pulsar [RUN] y escuchar cómo suena la secuencia.

■ Creación de una Pista de Ritmo

La manera más sencilla y eficaz de construir una pista de ritmo del SY85 es creando una secuencia de "patrones" rítmicos. El SY85 tiene memoria para 100 patrones internos, conteniendo inicialmente 100 patrones pre-programados que abarcan una amplia variedad de estilos musicales. Vd. puede utilizar estos patrones como están, editarlos, o grabar otros totalmente nuevos según necesite (los patrones

pre-programados pueden volver a ser cargados desde el disco que le suministramos con el SY85 en cualquier momento).

*** ESCUCHAR LOS PATRONES INTERNOS**

1. Pulse [PATTERN]

Pulse la tecla [PATTERN] para activar el modo de patrón.

| PATTERN PLAY | | Meas Tempo | | Time |
|--------------|---|------------|-----|------|
| I00w:Funk | V | 1 | 120 | 4/ 4 |

2. Seleccione un Patrón

Utilice [CS1] o cualquiera de los otros controles de entrada de datos siempre que el cursor esté debajo del número de patrón) para seleccionar un número de patrón (00...99). El nombre del patrón aparece a la derecha del número. La letra que hay a la derecha del nombre de patrón indica si es un patrón de estrofa ("V"), de variación ("F") o de estribillo ("C"). El número que hay debajo de "Meas" en la pantalla indica de cuántos compases se compone el patrón (1...4). [CS5] se puede utilizar para ajustar el tempo, debajo de la palabra "Tempo" en la pantalla. El número que hay debajo de "Time" es la signatura de tiempo del patrón.



DETALLE

La mayoría de los patrones pre-programados cuentan con tres versiones (estrofa, variación y estribillo), para que Vd. pueda crear canciones completas con la mínima edición.

3. Reproduzca el Patrón Seleccionado

Pulse la tecla SEQUENCER [RUN] para reproducir el patrón seleccionado. El patrón se repetirá continuamente hasta que se pulse la tecla [STOP]. Vd. puede seleccionar un patrón diferente mientras se está reproduciendo un patrón, y el nuevo patrón solamente comenzará una vez que el patrón en curso haya terminado (mientras tanto el número del nuevo patrón aparecerá intermitente en la pantalla).

*** GRABACION DE UN PATRON ORIGINAL - EN TIEMPO REAL**

1. Seleccione un Número de Patrón

En el modo de PATRON, seleccione el número de patrón que desea editar o grabar.

OPCIONAL Borre el Patrón Vigente

Si Vd. quiere grabar un patrón totalmente nuevo partiendo de cero, borre el patrón existente: pulse la tecla SUB MODE [JOB] y utilice las teclas PAGE [◀] y [▶] para localizar la pantalla "PTN JOB Clear Pattern" (Borrar Patrón).

| | | | |
|---------|---------------|------------|---------|
| PTN JOB | Clear Pattern | | ptn |
| [PTN] | ALL | KEY <FUNK> | V> I00w |

Pulse [F1] para que los corchetes aparezcan en torno a "PTN" en la pantalla. Esto significa que Vd. quiere borrar un solo patrón. Si es necesario, utilice [CS6] para seleccionar el patrón que desea borrar y después pulse [ENTER/YES].

| | |
|------------------------|---------------|
| PTN JOB Clear Patterna | Are you sure? |
| [PTN] ALL KEY <Funk V> | I00w |

Responda a la pregunta en pantalla "Are you sure?" (¿Está seguro?) pulsando otra vez [ENTER/YES] si quiere seguir adelante y borrar el patrón o [EXIT/NO] para cancelar la operación.

2. Fije los Parámetros de Grabación del Patrón

2.1 Active el Modo de Grabación

Pulse la tecla SEQUENCER [RECORD] para activar el modo de grabación en espera. Se encenderá el indicador rojo de [RECORD].

| | | | | | |
|----------------|------|-------|------|------|------|
| PATTERN RECORD | Meas | Tempo | Time | Qntz | Vel |
| REAL PTN=I00 | 1 | 120 | 4/ 4 | 1/ 4 | norm |

2.2 Seleccione una modalidad de Grabación

Utilice [CS1] para seleccionar la modalidad de grabación deseada. Las diferentes modalidades de grabación son:

Página 56 (cont.)

* REAL (Sobreponer en Tiempo Real)

El material grabado en esta modalidad de tipo "overdubbing" se graba "encima" de cualquier material previo, con lo que el resultado final es una combinación de los datos recién grabados con los datos previamente existentes.

Página 57

* STEP (Por Pasos)

Esta modalidad de grabación se describirá en "Grabación de un Patrón Original - Grabación Por Pasos" que comienza en la página 58.

2.3 Seleccione el Número de Patrón que se Va a Grabar

Si es necesario, utilice [CS3] para seleccionar el número de patrón que se va a grabar.

2.4 Determine el Número de Compases

Utilice [CS4] para determinar la longitud del patrón en compases (1...4).

2.5 Fije el Tempo de Grabación

Utilice [CS5] para fijar el tempo al que desea grabar (en la pantalla se muestra en "beats" o tiempos por minuto). El Tempo se puede fijar desde 30 hasta 240 "beats" o tiempos por minuto.

2.6 Determine la Signatura de Tiempo

Utilice [CS6] para fijar la signatura de tiempo del patrón que se va a grabar. La signatura de tiempo solamente se puede fijar si el patrón seleccionado para grabar está "limpio" (vacío) y no contiene ningún dato previo.

2.7 Fije el Valor de Cuantización

Utilice [CS7] para determinar el valor de cuantización en el que desea introducir los datos del patrón. Los valores de cuantización disponibles son 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24 y 1/32. La cuantización también se puede desactivar (off) si desea la máxima resolución de notas.

2.8 Determine el Valor de la Velocidad de Pulsación

La velocidad de pulsación de las notas que se van a introducir se fija mediante las teclas PROGRAM "NORM" [4] (velocidad de pulsación normal), PROGRAM "ACC1" [5] a "ACC3" [7] (acentos 1 a 3) y PROGRAM "FIX" [8] (fija). Los valores reales de velocidad de pulsación de los acentos -"ACC1" a "ACC3"- se pueden determinar mediante la pantalla SEQUENCER Accent (Acento de SECUENCIADOR) dentro de la CONFIGURACION DEL SECUENCIADOR del modo de UTILIDAD, que se describe en la página 220 del Manual de Referencia de Funciones. Si el parámetro "Fix" se pone en "kbd" (teclado), entonces "kbd" aparecerá en la pantalla cuando Vd. pulse la tecla PROGRAM "FIX" [8], y las notas serán introducidas con la velocidad de pulsación con la que sean tocadas en el teclado.

3. Pulse [RUN] para Comenzar la Grabación

Pulse la tecla [RUN] y comience a grabar. El indicador de la tecla [RUN] parpadea para indicar el tempo: rojo en el primer "beat" o tiempo de cada compás y verde en todos los demás.

Página 58

4. Grabe

La voz asignada a la pista de ritmo del secuenciador se selecciona automáticamente cuando se activa el modo de PATRON (PATTERN). Mientras está sonando el metrónomo (o los datos de patrón ya existentes), cualquier cosa que Vd. toque en el teclado se grabará. Por supuesto, Vd. no tiene que grabar todo de una vez. El patrón gira cíclicamente de forma continuada mientras Vd. toca. Puede comenzar simplemente con el bombo, por ejemplo, después grabar la caja, luego los patos, y así sucesivamente hasta completar el patrón.

*** Borrado de Notas**

Para borrar una nota mientras graba, mantenga pulsada la tecla [SHIFT] ("ERASE" parpadeará en la esquina inferior izquierda de la pantalla) y pulse la tecla en el teclado que corresponda al instrumento que desea borrar, mientras duren las notas que desea borrar.



DETALLE

Mientras graba Vd. puede cambiar el tempo, el valor de cuantización o el valor de la velocidad de pulsación según necesite.

5. Pulse [STOP] para Detener la Grabación

Una vez que haya terminado de tocar la parte correspondiente a la pista seleccionada, pulse la tecla [STOP] para detener la grabación. Los indicadores de las teclas [RUN] y [RECORD] se apagarán y el SY85 regresará al modo de reproducción de patrones.

6. Compruebe el Patrón que Acaba de Grabar

Ahora puede escuchar la parte que acaba de grabar pulsando la tecla SEQUENCER [RUN].



DETALLE

También puede utilizar la función NOMBRE DE PATRON, descrita en la página 207 del Manual de Referencia de Funciones, para poner al patrón un nombre de patrón original.

*** GRABACION DE UN PATRON ORIGINAL - GRABACION POR PASOS**

La grabación por pasos en el modo de patrón es prácticamente lo mismo que la grabación por pasos en el modo de canción.

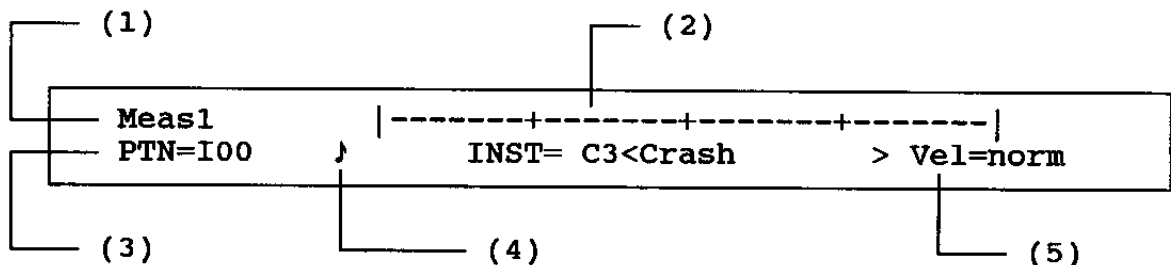
1. Seleccione el Modo de Grabación Por Pasos (Step)

El modo de grabación se introduce de la misma manera que se ha descrito en la sección "GRABACION DE UN PATRON ORIGINAL - EN TIEMPO REAL", anteriormente. En lugar de elegir la modalidad de grabación "real", seleccione "step" y fije los demás parámetros de grabación como se requiera.

Página 59

2. Pulse [RUN]

Pulse la tecla [RUN] (EN MARCHA) para llamar a la pantalla de grabación por pasos.



(1) Número de compás en curso.

Página 59 (cont.)

- (2) Línea de visualización de la entrada de escritura por pasos. Cada guión representa un treintaidosavo ($1/32$) de nota completa (redonda), es decir, una nota fusa. Los signos + marcan el principio de cada tiempo o "beat" especificado por la signatura de tiempo seleccionada. El ejemplo de esta pantalla corresponde a una signatura de tiempo de 4 tiempos o "beats" ($1/4...4/4$). Si se seleccionase una signatura de tiempo de 8 tiempos o "beats" ($1/8...8/8$), los signos + aparecerían cada cuatro fusas. El cursor se sitúa debajo del "beat" o tiempo apropiado en la línea de visualización utilizando la rueda de entrada de datos.
- (3) El número del patrón que se está grabando.
- (4) La duración de la nota que se va a introducir. Un "0" indica que no se introducirá ninguna nota. Las longitudes de nota estándar, desde fusas ($1/32$ de nota completa o redonda) hasta notas completas o redondas, incluyendo las variantes con puntillo, aparecen en la pantalla en esta posición con sus grafías estándar. Las demás aparecen en pantalla como números.
- (5) Fija el valor de velocidad de pulsación de la nota en "norm" (normal), "acc1" (acento 1), "acc2" (acento 2), "acc3" (acento 3) o "fix/kbd" (fijo/teclado). Estos valores pueden ser asignados independientemente en el modo de utilidad

3. Determine la Velocidad de Pulsación

La velocidad de pulsación de las notas que se van a introducir se fija mediante las teclas PROGRAM "NORM" [4] (velocidad de pulsación normal), PROGRAM "ACC1" [5] a "ACC3" [7] (acentos 1 a 3) y PROGRAM "FIX" [8] (fija). Los valores reales de velocidad de pulsación de los acentos -"ACC1" a "ACC3"- se pueden determinar mediante la pantalla SEQUENCER Accent (Acento de SECUENCIADOR) dentro de la CONFIGURACION DEL SECUENCIADOR del modo de UTILIDAD, que se describe en la página 220 del Manual de Referencia de Funciones. Si el parámetro "Fix" se pone en "kbd" (teclado), entonces "kbd" aparecerá en la pantalla cuando Vd. pulse la tecla PROGRAM "FIX" [8], y las notas serán introducidas con la velocidad de pulsación con la que sean tocadas en el teclado.

4. Seleccione la Longitud de Nota Deseada

Seleccione la longitud de nota para la primera nota pulsando la correspondiente tecla GROUP (encima de las teclas están rotuladas las notas estándar), o incrementando/disminuyendo con las teclas [-1] y [+1]. Las notas con puntillo, los tresillos y los ligados se introducen de la misma manera que en la modalidad de grabación por pasos de canción (página 53).

Página 59 (cont.)

5. Introduzca las Notas y Silencios Requeridos

Cuando haya seleccionado la duración de nota requerida, toque la tecla correspondiente al instrumento en el teclado para que se introduzca. El cursor se desplazará al principio de la siguiente nota.

Página 60

SELECCION DEL INSTRUMENTO A VISUALIZAR

En la línea de visualización de la escritura por pasos solamente se muestra un instrumento a la vez. El nombre del instrumento (y la tecla mediante la cual se toca) aparece a continuación de "INST=" en la línea inferior de la pantalla. Para cambiar el instrumento visualizado pulse la tecla correspondiente al instrumento deseado en el teclado mientras mantiene pulsada la tecla [F4]. Las notas introducidas aparecen como un punto (•) si caen exactamente en un "beat" o tiempo, o como una cruz (x) si caen ligeramente fuera del "beat" o tiempo.

6. Continúe Hasta que la Pista Esté Completa

Repita los pasos 3 a 5 hasta que todo el material necesario haya quedado introducido. Puede mover el cursor hacia atrás y hacia adelante utilizando la rueda de entrada de datos, y añadiendo notas donde quiera, incluso encima de otras notas.

BORRADO DE NOTAS

Para borrar una nota en la que se encuentre posicionado el cursor, mantenga pulsada la tecla [SHIFT] ("ERASE" parpadeará en la pantalla) y pulse la tecla del teclado correspondiente al instrumento que se va a borrar.

7. Pulse [STOP]

Cuando el patrón esté terminado, pulse [STOP] para regresar al modo de reproducción de PATRON. Ahora puede pulsar [RUN] y escuchar cómo suena el patrón.

* CONSTRUCCION DE UNA PISTA DE RITMO

Una pista de ritmo se construye como una secuencia o como "partes", correspondiendo cada parte a un solo patrón. La secuencia de partes se especifica en el modo de EDICION DE CANCION (SONG EDIT).

Cuando se activa la modalidad de edición de pista mientras está seleccionada la pista de ritmo (pista 9), o cuando la pista de ritmo se selecciona mientras está seleccionada la modalidad de edición de pista, aparece la siguiente pantalla:

SONG EDIT

Part: 001

ptn

*** [INS] [DEL] [CPY] [SCH]

Esta pantalla inicial permite seleccionar cualquier parte de ritmo existente mediante [CS2] (001...999), seleccionar el evento localizado en esa parte que se va a cambiar mediante [CS3] y seleccionar el parámetro asociado con el evento que se va a cambiar mediante [CS4]. Los diversos tipos de eventos y sus parámetros son los siguientes:

- * ptn (Número de patrón)
Utilice [CS4] para seleccionar un número de patrón diferente según se requiera (I00...I99).

Página 61

- * ||: (Comienzo de repetición)
Este símbolo indica el comienzo de una extensión de partes rítmicas que se van a repetir. El evento de comienzo de repetición no tiene ningún otro parámetro.
- * :|| (Fin de repetición)
Un "||:" siempre debe ir seguido en algún momento por un símbolo ":||", que significa el final de la extensión de partes que se han de repetir. Utilice [CS4] para determinar el número de veces que se va a repetir la sección especificada (x 0 ... x99).
- * vol (Cambio de volumen)
Este evento produce un cambio de volumen en la parte seleccionada. El deslizador [CS4] establece el nuevo nivel de volumen (0...127).
- * tmp (Cambio de tempo)
Este evento indica un cambio de tempo para que afecte a un determinado número de "beats" o tiempos. Los números que hay encima del deslizador [CS4] definen el cambio de tempo: el número que hay a la izquierda de la barra (-99 ... 00 ... +99, o "atmp" para "un tempo") establece el número de "beats" o tiempos por minuto en los que disminuirá o aumentará el tempo, y el número que hay a la derecha de la barra (0...99) establece el número de "beats" o tiempos a los que afectará el cambio a partir de la marca "tmp". Un ajuste de "+20/8", por ejemplo, aumentaría el tempo en 20 "beats" o tiempos por minutos durante 8 "beats" o tiempos (dos compases de 4/4). La tecla de función [F4] se utiliza para alternar el cursor entre los números izquierdo y derecho, y [CS4] se utiliza para cambiar el número seleccionado.

Página 61 (cont.)

* mark (Marca de búsqueda)

Establece una de las 16 marcas que van a ser utilizadas en la función de búsqueda en la pista de ritmo, descrita en la página 63. [CS4] se utiliza para especificar la marca (A...P).

Las teclas de función [F5] a [F8] se utilizan para acceder a las funciones de edición de pista de ritmo descritas más adelante:

Página 62

* [F5]: "INS" = INSERTAR EN UNA PISTA DE RITMO

| |
|--|
| SONG EDIT Insert Part Part:001= ptn *** |
|--|

Esta función se utiliza para insertar una parte nueva en cualquier parte de una pista de ritmo existente. Pulse [F5] para activar la función de inserción en una pista de ritmo después de localizar el punto de inserción deseado mediante la pantalla principal de edición de pista de ritmo descrita anteriormente. Después utilice [CS3] y [CS4] para especificar el evento que se va a insertar. Los tipos de eventos que se pueden insertar y sus parámetros son exactamente iguales que aquellos descritos para la pantalla de edición principal de la pista de ritmo, anteriormente. Una vez que el evento a insertar haya sido especificado, pulse [ENTER/YES] para empezar el procedimiento de inserción. "Are you sure?" (¿Está seguro?) aparecerá en la pantalla. Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que quiere proseguir con la operación de inserción, o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

Cuando el evento haya sido insertado, "Completed!" (¡Terminado!) aparecerá brevemente en la pantalla, y después la pantalla regresará al modo principal de edición de pista de ritmo.

* [F6]: "DEL" = BORRAR EN UNA PISTA DE RITMO

| |
|--|
| SONG EDIT Delete Part Part:001= ptn *** |
|--|

Esta función se utiliza para borrar una parte de una pista de ritmo ya existente. Pulse [F6] para activar la función de borrado en la pista de ritmo después de localizar la parte que se va a borrar mediante la pantalla principal de edición de pista de ritmo, descrita anteriormente; después pulse [ENTER/YES]. Pulse otra vez [ENTER/YES] para

Página 62 (cont.)

confirmar que quiere proseguir con la operación de borrado, o pulse [EXIT/NO] para cancelarla

Cuando la parte haya sido borrada "Completed!" (;Terminado!) aparecerá brevemente en la pantalla, y después la pantalla regresará al modo principal de edición de pista de ritmo.

Página 63

* [F7]: "CPY" = COPIAR EN UNA PISTA DE RITMO

| | | | |
|------------|-----------|----------|-----|
| SONG EDIT | Copy Part | from | To |
| Part: 001= | ptn *** | 001- 001 | 001 |

Esta función se utiliza para copiar una parte o una serie de partes en otro punto cualquiera de una pista de ritmo. Pulse [F7] para activar la función de copia en la pista de ritmo. Después utilice [CS6] para seleccionar el número de la primera parte de la serie de partes que se va a copiar (001...999), [CS7] para seleccionar el número de la última parte de la serie de partes que se van a copiar (001...999), y [CS8] para seleccionar el número de parte en el que las partes fuentes se van a copiar (001...999). Pulse [ENTER/YES] para comenzar el procedimiento de copia. "Are you sure?" (¿Está seguro?) aparecerá en la pantalla. Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que quiere proseguir con la operación de copia, o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

Cuando las partes hayan sido copiadas, "Completed!" (;Terminado!) aparecerá brevemente en la pantalla, y después la pantalla regresará al modo principal de edición de pista de ritmo.

* [F8]: "SCH" = BUSCAR EN UNA PISTA DE RITMO

| | | | | | | | |
|-----------|-------------|---|---|---|---|---|---|
| SONG EDIT | Search Mark | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

Esta función hace posible el localizar directamente "marcas" introducidas en la pista utilizando el evento "marca" en la pantalla principal de edición de pista de ritmo. La tecla [SHIFT] se utiliza para alternar entre las marcas A-H e I-P. Las marcas que existen dentro de una pista de ritmo aparecen entre corchetes. Para ir directamente a un punto marcado, sólo tiene que pulsar la tecla de función que hay inmediatamente debajo de la marca deseada. La pantalla principal de edición de pista de ritmo aparecerá con la parte marcada seleccionada.

6. Manejo de Datos

En esta sección le ofrecemos algunas sugerencias sobre cómo organizar y manejar eficientemente los datos de su SY85 para después utilizarlos en actuaciones.

Remítase a la sección EL MODO DE UTILIDAD que comienza en la página 219 del Manual de Referencia de Funciones si desea obtener una información completa sobre las funciones de tarjeta y de disco.

■ ¿Tarjetas o Discos?

El SY85 le permite salvar los datos en discos flexibles de 3.5" y volverlos a cargar otra vez desde los discos, y también hacerlo con tarjetas de datos RAM MCD64 de Yamaha. El que utilice discos o tarjetas RAM depende sólo de sus necesidades individuales.

* TARJETAS RAM MCD64

Las tarjetas RAM son lo mejor si va a trabajar con cantidades de datos relativamente pequeñas. Son también un excelente suplemento para una librería de datos basada en discos (ver más adelante "Hacer Tarjetas o Discos Separados para Cada Actuación").

[VENTAJAS]

- . Compactas y prácticas de transportar.
- . Rapidez en la transferencia de datos.
- . Fiabilidad.

[DESVENTAJAS]

- . Mas caras que los discos.
- . Solamente almacenan datos de sintetizador (esto no es un problema para la mayoría de las aplicaciones en las actuaciones).
- . Capacidad limitada.

* DISCOS FLEXIBLES

Los discos flexibles son inigualables si necesita almacenar y organizar grandes cantidades de datos. Asegúrese de guardar copias de seguridad de los discos que contengan datos importantes en un lugar seguro de modo que no pueda perder todos los datos por una pérdida o borrado accidental de los discos.

Página 64 (cont.)

[VENTAJAS]

- . Compactos y prácticos de transportar.
- . Baratos.
- . Gran capacidad de datos.
- . Los datos se pueden agrupar en archivos.
- . Pueden almacenar datos de sintetizador, de secuenciador y todos los demás datos posibles del SY85.

[DESVENTAJAS]

- . La transferencia de datos es más lenta que con las tarjetas.
- . Un manejo o almacenamiento incorrecto (por ejemplo, la exposición a campos magnéticos) puede originar la pérdida o el deterioro de los datos.

Página 65

■ Crear una Librería de Datos Bien Organizados

Es increíble con la rapidez que uno se olvida de dónde ha almacenado las voces, las agrupaciones y las secuencias y de qué datos hay en cada disco. Una librería de datos bien organizados es esencial.

Es una buena idea almacenar diferentes categorías de voces o de agrupaciones en diferentes discos (o al menos en diferentes archivos). De igual manera, es obviamente una buena estrategia almacenar voces/agrupaciones y secuencias en discos separados. Si Vd. está buscando una voz de bajo en particular, por ejemplo, sólo tendrá que cargar su disco "Bajos" (asegúrese siempre de rotular los discos) y seleccionar la voz en cuestión. Incluso puede tener más categorías dentro de los bajos: bajos acústicos, bajos sin trastes, bajos de funky, etc. Cuanto más grande sea su librería de datos, más deberá categorizarla y organizarla.

■ Hacer Tarjetas o Discos Separados para Cada Actuación

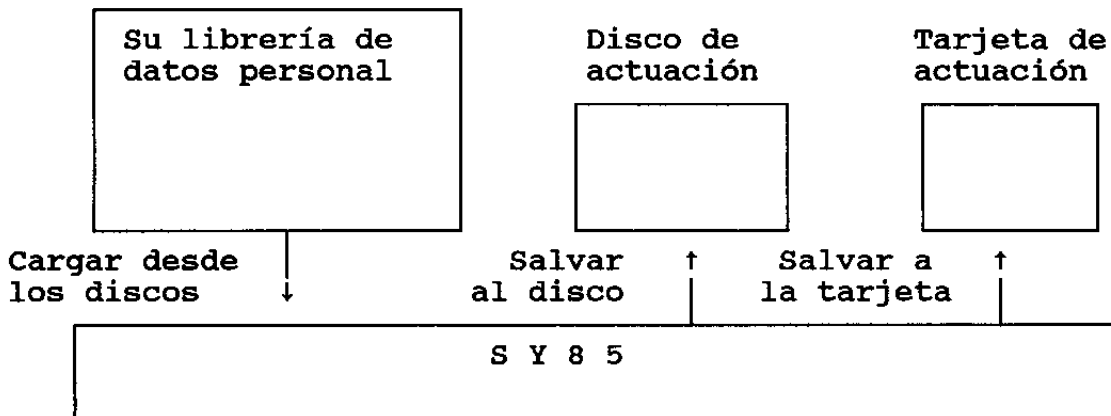
Si va a trabajar en el estudio o en alguna otra situación en la que no sepa exactamente qué datos va a necesitar, probablemente sea una buena idea llevarse con Vd. toda la librería de datos. En realidad, lo mejor es llevarse una copia de la librería de datos y dejarse los discos originales en casa de modo que los datos no se puedan perder ni destruir. Si va a actuar en un escenario o en cualquier situación que suponga voces y ajustes predeterminados, es mucho más eficiente llevar tarjetas o discos separados para cada canción o interpretación, específicamente hechos a la medida para ese trabajo.

Lo ideal seguramente es que Vd. quiera que todas las voces, agrupaciones y quizás secuencias que va a utilizar durante una actuación estén cargadas en la memoria INTERNA del SY85. Cargar cada voz individualmente de la librería de datos no es muy práctico cuando hay muy poco tiempo, y en las actuaciones normalmente hay poquísimo. Si Vd. se prepara transfiriendo las voces que necesite de su librería a un

Página 65 (cont.)

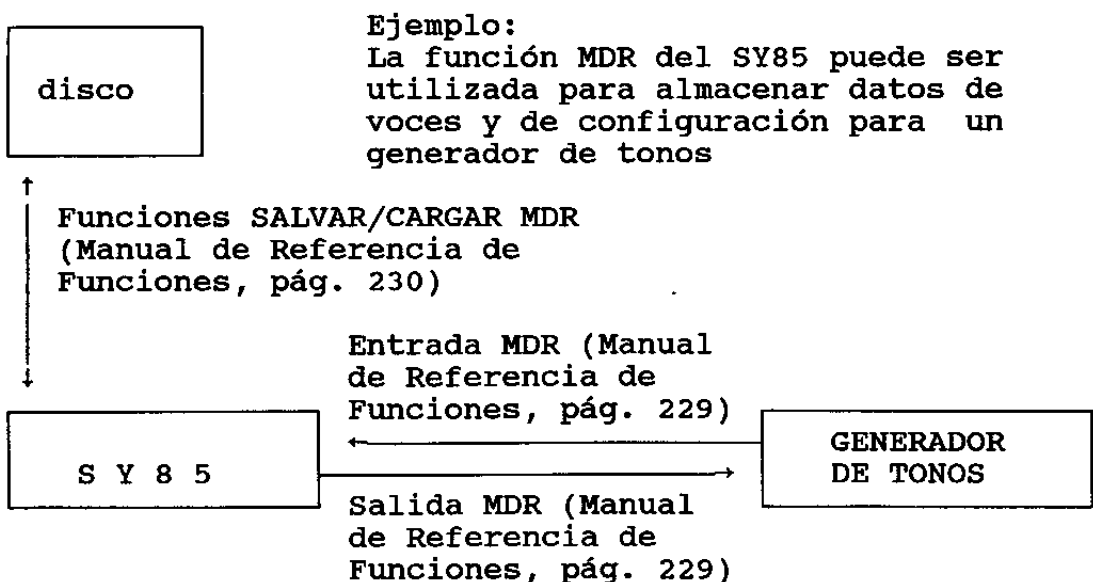
disco o tarjeta de actuación por separado, podrá cargar todo lo que necesite desde un solo archivo de disco o desde una sola tarjeta en una única operación.

Página 66



■ **Capacidad de Grabadora de Datos MIDI**

Además de manejar los datos que serán utilizados por el propio SY85, el SY85 cuenta con una función MDR (Grabadora de Datos MIDI) que permite retener en la memoria o salvar en un disco datos procedentes de otros equipos MIDI, y después volverlos a transferir a los dispositivos MIDI apropiados según se requiera. Esto significa que el SY85 puede servir como centro de almacenamiento de datos de todo su equipo de actuación.



Remítase a la sección "MDR" que comienza en la página 228 del Manual de Referencia de Funciones para más detalles sobre esta operación.

INDICE

A

Afinación, Agrupación, 37
Aftertouch (Presión Posterior a la Pulsación), 29
Agrupación, Ejemplo, 34
Agrupaciones, Estructura, 33
Agrupaciones Internas, Selección, 30
Ajustes de Volumen, Agrupación, 36
Alimentación, 4
Almacenar, 38, 45
Asistencia Técnica y Modificaciones, 6

B

Borrado de Notas, 54, 58, 60
Borrar en una Pista de Ritmo, 62
Borrar Patrón, 56
Buscar en una Pista de Ritmo, 63

C

Cambio de Tempo, 61
Cambio de Volumen, 61
Canal de Transmisión de Pista, 47
Capacidad como Grabadora de Datos MIDI, 66
Categorías de Voces, 26
Colocación, 4
Comparar, 37, 45
Compás de Comienzo, 50
Compases de un Patrón, 57
Conectores MIDI, 16
Conexiones MIDI, 4
Control en Tiempo Real, 27
Control de Volumen de Claqueta, 16
Controles OUTPUT, 12
Copiar en una Pista de Ritmo, 63
Copias de Seguridad de los Datos, 5
Cuantizar, 57

D

Datos Pre-Programados, 20
Demostración del Secuenciador, 18
Deslizantes Continuos, 12, 28
Discos Flexibles, Ventajas, 64
Discos Flexibles y Unidad de Disco, Manejo, 5

Páginas 67, 68 y 69 (cont.)

E

Edición de Voces, 40
Edición Rápida, 40
Edición Rápida, Tipos de Envoltura, 42
Edición Rápida, Tipos de Filtro, 43
Edición Rápida, Tipos de Ondas, 41
Encendido, Procedimiento, 18
Equipo de Sonido, 17
Evento de Cambio de Programa, 54

G

Generador de Envoltura de la Amplitud, 41
Grabación de Patrones en Tiempo Real, 56
Grabación de Patrones por Pasos, 58
Grabación en Tiempo Real, 47
Grabación por Inserción (Punch In), 50
Grabación por Pasos (Step), 52
Grabación por Sustitución (Replace), 49
Grabación Superpuesta (Overdubbing), 49

I

Inicializar Agrupación, 34
Insertar en una Pista de Ritmo, 62
Instrumento a Visualizar, Selección, 60
Interferencias Eléctricas, 5
Interruptor de Encendido (POWER), 15

J

Jack "Foot Controller", 16, 17, 29
Jack "Foot Volume", 16
Jack PHONES, 15
Jack SUSTAIN, 15, 17
Jacks OUTPUT, 15, 17

L

Librería de Datos, 65
Límite de Notas, Agrupación, 37
Limpieza, 5
Lista de Agrupaciones, 31
Lista de Voces, 24

Páginas 67, 68 y 69 (cont.)

M

Manejo de Datos, 64
Manejo y Transporte, 4
Manual de Referencia de Funciones, 9
Manuales, Acerca de los, 7
Marca de Búsqueda, 61
Matriz de Modos, 10, 21
Memoria de Agrupaciones de Tarjeta, 32
Memoria de Voces de Tarjeta, 26
Modalidad de Grabación de Patrón, 65
Modalidad "Superpuesta" de Edición de Agrupación, 35
Modo de Agrupaciones, Selección, 30
Modo de Canción, 47
Modo de Grabación, 49
Modo de Reproducción de Voces, 21
Multi, Configuración/Instrumentos, 48

N

Notas con Puntillo, 53
Notas Ligadas, 53
Número de Patrón, 60

P

Panoramización, Agrupación, 36
Pantalla de Cristal Líquido, 12, 21
Parámetros de Efectos, 45
Parámetros de Filtro, 42
Parámetros de LFO, 44
Parámetros de Onda, 40
Parámetros de Tipo y Balance de Efecto, 44
Patrones Internos, Selección, 55
Pedal Controlador, Jack, 16, 17, 29
Pedal de Volumen, Jack, 16
Pista a Grabar, 49
Pista de Ritmo, 55
Presión Posterior a la Pulsación (Aftertouch), 29

R

Ranura para las Tarjetas de Datos, 14
Ranura para Tarjetas de Formas de Ondas, 14
Ranuras de Expansión para RAM de Ondas, 16
Repeticiones, 61
Rueda de Entrada de Datos, 13, 23
Rueda de Inflexión de Tono (PITCH), 10, 27
Rueda de Modulación (MODULATION), 11, 27

Páginas 67, 68 y 69 (cont.)

S

Secuenciador, 47
Selección de Voces, Agrupación, 35
Signatura de Tiempo, 50, 57
Silencios, 54
Símbolos, 8
Software de Terceros, 6
Sustain, Jack, 15, 17

T

Tarjetas RAM, 64
Tecla [EF BYPASS], 12
Tecla [ENTER/YES], 12
Tecla [EXIT/NO], 13
Tecla [MENU], 13
Tecla [SHIFT], 12
Tecla [STORE], 12
Teclado, 11
Teclas [-1] y [+1], 13, 23
Teclas de Funciones, 12
Teclas "GROUP", 13, 22
Teclas "MEMORY", 13, 21
Teclas "PAGE", 13
Teclas "PROGRAM", 14, 22
Teclas "SEQUENCER", 12, 51
Tempo de Grabación, 50, 57
Tiempo de Puerta, 53
Tresillos, 53

U

Unidad de Disco Flexible, 14

V

Velocidad de Pulsación, 53, 57, 59
Voces Internas, Selección, 21

Y A M A H A

SINTETIZADOR MUSICAL

S Y 8 5

MANUAL DE REFERENCIA DE FUNCIONES

Página I

(Este producto está de acuerdo con los requisitos sobre interferencias de radio frecuencia fijados por el Consejo Directivo 87/308/CEE).

INDICACIONES DE SEGURIDAD EN EL PRODUCTO: Los productos electrónicos de Yamaha tienen, o bien una etiqueta similar al gráfico que aparece más abajo, o bien un facsímil moldeado o grabado de dicho gráfico en su carcasa. La explicación a estos gráficos aparece en esta página. Por favor, observe todas las precauciones que se indican en esta página y todas aquellas contenidas en la sección de instrucciones de seguridad.

```
* * * * *
*
*                               PRECAUCION
*
*                               RIESGO DE DESCARGA ELECTRICA
*                               NO ABRIR
*
*
* PRECAUCION: PARA REDUCIR EL RIESGO DE UNA
* DESCARGA ELECTRICA, NO quite LA CUBIERTA
* (NI LA PARTE POSTERIOR). EN EL INTERIOR NO
* HAY PIEZAS QUE PUEDAN SER REPARADAS NI MA-
* NIPULADAS POR EL USUARIO. PARA CUALQUIER
* REPARACION O INTERVENCION REMITASE A PER-
* SONAL TECNICO DEBIDAMENTE CUALIFICADO.
*
* * * * *
```

EXPLICACION DE LOS SIMBOLOS GRAFICOS

El signo de exclamación dentro de un triángulo equilátero tiene por objeto alertar al usuario de que existen unas importantísimas instrucciones de funcionamiento y de mantenimiento (reparaciones) en el manual que acompaña al producto.

La flecha quebrada dentro de un triángulo equilátero tiene por objeto alertar al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso", que no está "aislado" dentro de la carcasa del producto. Este voltaje puede ser de la magnitud suficiente como para entrañar riesgo de descarga eléctrica.

Página I (cont.)

AVISO IMPORTANTE: Todos los productos electrónicos de Yamaha han sido examinados y aprobados por laboratorios de verificación de seguridad independientes con el fin de que Vd. pueda estar seguro de que al instalarlos correctamente y utilizarlos normalmente, se hayan eliminado todos los riesgos previsibles. NO modifique esta unidad ni encargue a otros que lo hagan a menos que Yamaha lo haya autorizado específicamente. La calidad del producto y/o las medidas de seguridad pueden verse disminuidos. Las reclamaciones cubiertas por la garantía pueden ser rechazadas si la unidad está o ha sido modificada. También pueden resultar afectadas las garantías implícitas.

ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO: La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de su impresión. No obstante, Yamaha se reserva el derecho de cambiar o modificar las especificaciones en cualquier momento sin previo aviso y sin la obligación de poner al día las unidades existentes.

PROTECCION DEL MEDIO AMBIENTE: Yamaha se esfuerza por fabricar productos que sean seguros para el usuario y a la vez no agresivos con el medio ambiente. Estamos sinceramente convencidos de que nuestros productos y nuestros métodos de producción cumplen estas metas. Y para mantenernos fieles al texto y al espíritu de la ley, queremos poner en su conocimiento lo siguiente:

Aviso sobre las Pilas: Este producto PUEDE contener una pequeña pila no recargable que (en tal caso) se encuentra soldada en su sitio. La vida media de duración de este tipo de pila es de aproximadamente cinco años. Cuando sea necesaria su sustitución, póngase en contacto con un servicio técnico cualificado para que ejecuten dicha sustitución.

Aviso: No intente "desarmar" ni quemar ninguna pila. Mantenga todas las pilas alejadas de los niños. Deshágase de las pilas usadas lo antes posible y según lo estipulado por la ley en su país. Nota: Consulte a cualquier establecimiento donde vendan pilas de tipo doméstico cuáles son las normas para deshacerse de las pilas usadas. En algunos países o zonas, es obligatorio que el servicio técnico devuelva al usuario las piezas defectuosas. No obstante, vd. siempre tiene la opción de que el servicio técnico se deshaga de las piezas por vd.

Advertencia Sobre Cómo Deshacerse De Este Aparato Cuando Ya No Se Vaya A Utilizar: Si llegase el caso de que este producto ya no pudiera ser reparado, o por alguna razón se considerase que no va a volver a funcionar, por favor observe todas las leyes y regulaciones municipales, autonómicas o estatales con respecto al deshecho de productos que contengan plomo, pilas, plásticos, etc.

Página I (cont.)

AVISO: Los gastos de mantenimiento ocasionados por la falta de conocimiento de cómo se utiliza un efecto o una función (cuando la unidad está funcionando según fue diseñada), no están cubiertos por la garantía del fabricante, y por tanto son responsabilidad exclusiva del propietario. Por favor, estudie este manual atentamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia técnica.

SITUACION DE LA PLACA DE IDENTIFICACION: El gráfico de más abajo indica la posición de la Placa de Identificación en este modelo. El número de modelo, el número de serie, las características de alimentación, etc., se indican en esta placa. Deberá anotar el modelo, número de serie, y la fecha de compra en los espacios que le facilitamos debajo, y conservar este manual como documento de su adquisición.

```
*****
*
* Ilustración: situación de la placa de datos
*
*****
(Ver en el Manual "Feature Reference" en inglés)
```

Model
(Modelo) _____

Serial No.
(Número de serie) _____

Purchase Date
(Fecha de compra) _____

IMPORTANTE

INSTRUCCIONES SOBRE SEGURIDAD

EN ESTA LISTA SE INCLUYE INFORMACION RELACIONADA CON POSIBLES DAÑOS PERSONALES, DESCARGA ELECTRICA Y RIESGO DE INCENDIO.

ATENCION-- Cuando se utilizan productos electrónicos se han de tomar unas precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

1. Lea todas las Instrucciones sobre Seguridad e Instalación y los datos de la Sección de Mensajes Especiales, así como cualquier tipo de Instrucciones de Montaje ANTES de hacer ninguna conexión, incluida la conexión a la red.
2. Verificación de la toma de red: Los Productos Yamaha son fabricados específicamente para ser utilizados con el voltaje de la zona en la que son vendidos. Si se desplaza, o si existe alguna duda en cuanto al voltaje de la red en donde esté, por favor póngase en contacto con su distribuidor para verificar el voltaje de corriente y recibir instrucciones (si es necesario). El voltaje de red requerido viene impreso en la placa identificación. Para la situación de esta placa, por favor remítase a la ilustración de la sección Mensajes Especiales de este manual.
3. Este producto puede estar equipado con una clavija polarizada (una patilla más ancha que la otra). Si no puede insertar la clavija en el enchufe de red, déle la vuelta e inténtelo a la inversa. Si el problema persiste, llame a un electricista para que cambie dicha enchufe. NO elimine el objetivo de seguridad de la clavija.
4. Algunos productos electrónicos emplean fuentes de alimentación externas o adaptadores. NO conecte productos de este tipo a ninguna fuente de alimentación o adaptador distinto del que se describe en el manual del usuario, del que se señala en la placa de identificación de la unidad o del específicamente recomendado por Yamaha.
5. **ATENCION--** NO coloque objetos encima del cable de red, ni coloque esta unidad en un sitio donde alguien pudiera pisarla, tropezarse o enredar cualquier cosa con alguno de los cables. ¡No se recomienda la utilización de un cable de extensión (alargador)! Si tiene que usarlo, el tamaño mínimo para un cable de 7,5 m. (o menos) es de 18 AWG. NOTA: Cuanto más pequeño sea el número AWG, mayor será la capacidad de manejo de corriente. Para alargadores más largos, consulte a un electricista.
6. Ventilación: Los productos electrónicos, a menos que se indique lo contrario, deben ser instalados o colocados de tal forma que su emplazamiento o colocación no interfiera con una ventilación correcta. En caso de que el producto no vaya acompañado de sus instrucciones de instalación, se supone que no se puede obstruir la ventilación.
7. Consideraciones Sobre Temperatura: Los productos electrónicos no deben colocarse en sitios que contribuyan a aumentar la temperatura normal de funcionamiento.

Página II (cont.)

- Deberán evitarse lugares cercanos a radiadores, calefacciones y, en general, cualquier aparato que produzca calor.
8. NO utilice este producto cerca del agua ni en ambientes húmedos. Por ejemplo, junto a una piscina, balneario, bajo la lluvia o en un sótano húmedo.
 9. Este producto solo deberá ser utilizado con los componentes que con él se suministran o con un carro, soporte o "rack" que esté recomendado por el fabricante. Si utiliza carros, soportes o "racks", por favor tenga en cuenta todas las precauciones de seguridad que se proporcionan con estos productos accesorios.
 10. El cable de corriente debe ser desenchufado de la toma de red cuando un producto electrónico vaya a estar inactivo durante un largo periodo de tiempo. También deberá desenchufar el cable de la red cuando haya grandes probabilidades de tormenta con aparato eléctrico.
 11. Se debe tener cuidado para que no caigan objetos ni se introduzcan líquidos en la carcasa a través de cualquier abertura que pudiera existir.
 12. Los productos eléctricos/electrónicos deben ser revisados por personal cualificado cuando:
 - a. el cable o clavija de corriente/ alimentación/adaptador haya sido dañado;
 - b. hayan caído objetos o se haya derramado líquido en el producto;
 - c. el producto haya sido expuesto a la lluvia;
 - d. el producto no funcione, o muestre cambios importantes en su funcionamiento; o
 - e. el producto se haya caído, o se haya dañado la carcasa.
 13. NO intente manipular este producto en aspectos que no se describan en la sección de mantenimiento del manual del usuario. Deberá dejarlo en manos de personal técnico cualificado.
 14. Este producto, ya sea independientemente o en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían ocasionar una pérdida permanente de la audición. NO lo haga funcionar durante un largo periodo de tiempo a altos niveles de volumen o a un nivel que sea incómodo. Si nota algún malestar, zumbido en los oídos, o sospecha pérdida auditiva, consulte a un otólogo. **IMPORTANTE:** Cuanto más alto sea el volumen, menos tiempo tardará en producirse el daño.
 15. Algunos productos Yamaha pueden tener banquetas u otros accesorios que haya que montar como parte del producto (suministrado con él) o como accesorios opcionales. Algunos de estos accesorios están diseñados para que los instale el distribuidor. Por favor, asegúrese de que las banquetas están estables y de que cualquier otro accesorio de montaje opcional (cuando lo haya) está bien asegurado **ANTES** de utilizarlo. Las banquetas suministradas por Yamaha están diseñadas exclusivamente para sentarse. No se recomienda ningún otro uso.

¡ POR FAVOR, CONSERVE ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS !

| | |
|---|-----|
| Procedimiento de Edición General | 7 |
| Modo de Edición de Agrupaciones | 13 |
| Modo de Edición de Voces | 57 |
| Modo de Edición de Voces de Batería | 119 |
| Modo de Edición de Canciones | 147 |
| Modo de Utilidad | 209 |
| Modo de Edición de Ondas | 237 |
| Apéndice | 253 |

INDICE

PROCEDIMIENTO DE EDICION GENERAL

| | |
|--|----|
| • Selección de Modo | 8 |
| • Selección de Funciones de Edición Específicas | 8 |
| • Selección y Edición de Parámetros | 10 |
| • Visualización de las Asignaciones de Controladores.... | 11 |

Modo de Edición de Agrupaciones

| | |
|--|----|
| • Edición | |
| 1: Superposición | |
| 1: Número de Voz | 14 |
| 2: Volumen | 15 |
| 3: Panoramización | 16 |
| 4: Afinación | 17 |
| 5: Límite de Notas | 18 |
| 6: Límite de Velocidad de Pulsación | 20 |
| 7: Activación de Deslizantes de Control | 22 |
| Copia de Datos de Superposición | 23 |
| 2: Nivel Total de Agrupación | 24 |
| 3: Nombre de Agrupación | 25 |
| 4: Edición de Voces de Superposición (menú) | |
| 1: Oscilador | 26 |
| 2: EG (Generador de Envoltura) de la Amplitud | 26 |
| 3: Filtro | 26 |
| 4: EG (Generador de Envoltura) del Tono | 26 |
| 5: LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias) | 26 |
| 6: Controlador | 26 |
| 7: Nivel Total de Voz | 26 |
| 8: Nombre de Voz | 26 |
| • Edición Rápida | |
| 1: Variación del EG de la Amplitud | 27 |
| 2: Variación del LFO y Filtro | 29 |
| 3: Condiciones del Controlador | 31 |
| 4: Otras Condiciones | 33 |
| 5: Tipo de Efecto | 35 |
| 6: Parámetros de Efectos | 36 |
| • Edición de Efecto | |
| 1: Modalidad, Tipo | 37 |
| 2: Selección y Nivel de Envío | 38 |
| 3: Selección de Salida sin Efecto para Superposición . | 40 |
| 4: Nivel de Salida | 41 |
| 5: Balance Con/Sin Efecto | 42 |
| 6: Nivel de Mezcla de Envío y Efecto 2 | 43 |
| 7: Parámetros de Efecto 1 | 44 |

Página 2 (cont.)

| | |
|---|----|
| 8: Parámetros de Efecto 2 | 44 |
| 9: Parámetros de Control | 45 |
| 10: LFO de Control | 47 |
| Copia de Datos de Efectos | 48 |
| Visualización del Recorrido de la Señal del efecto ... | 49 |
| • Operaciones | |
| 1: Sincronización de Controladores en una Superposición | 50 |
| 2: Intercambio de Superposiciones | 51 |
| 3: Recuperación de Edición de Agrupación | 52 |
| 4: Inicialización de Agrupación | 53 |
| • Comparación de Agrupaciones | 54 |
| • Almacenamiento de Agrupaciones | 55 |

Modo de Edición de Voces

| | |
|-------------------------------------|----|
| • Edición | |
| 1: Oscilador | 58 |
| 2: EG de la Amplitud | |
| 1: Nivel y Velocidad del AEG | 60 |
| 2: Escalamiento de Nivel | 62 |
| 3: Sensibilidad | 63 |
| Copia de Datos del AEG | 64 |
| 3: Filtro | |
| 1: Tipo, Frecuencia de Corte | 65 |
| 2: Escalamiento del Corte | 69 |
| 3: Nivel y Velocidad del FEG | 70 |
| 4: Sensibilidad del Filtro | 72 |
| Copia de Datos de Filtro | 73 |
| 4: EG de Tono | |
| 1: Nivel y Velocidad | 74 |
| 2: Extensión, Sensibilidad | 76 |
| Copia de Datos del EG de Tono | 77 |
| 5: LFO | |
| 1: LFO | 78 |

Página 3

| | |
|--|----|
| 2: Sensibilidad de la Velocidad del LFO | 80 |
| Copia de Datos del LFO | 81 |
| 6: Controlador | |
| 1: Extensión de la Inflexión de Tono | 82 |
| 2: Profundidad de la Rueda de Modulación | 83 |
| 3: Profundidad del Pedal Controlador | 85 |
| 4: Profundidad de la Presión Posterior a la Pulsación (Aftertouch) | 87 |
| 5: Edición del Parámetro de CS3 | 89 |
| 6: Edición del Parámetro de CS4 | 91 |
| Copia de Datos de Controladores | 93 |
| 7: Nivel Total de Voz | 94 |
| 8: Nombre de Voz | 95 |

Página 3 (cont.)

| | |
|--|-----|
| • Edición Rápida | |
| 1: Onda | 96 |
| 2: EG de la Amplitud | 98 |
| 3: Filtro | 100 |
| 4: LFO | 102 |
| 5: Tipo de Efecto | 103 |
| 6: Parámetro de Efecto | 104 |
| • EDICION DE EFECTO | |
| 1: Modalidad, Tipo | 105 |
| 2: Envío, Mezcla, Con/Sin Efecto | 106 |
| 3: Nivel de Salida | 108 |
| 4: Parámetros del Efecto 1 | 109 |
| 5: Parámetros del Efecto 2 | 109 |
| 6: Parámetros de Control | 110 |
| 7: LFO de Efecto | 112 |
| Copia de Datos de Efecto | 113 |
| Visulaización del Recorrido de la Señal del efecto ... | 114 |
| • Operaciones | |
| 1: Recuperación de Edición de Voz | 115 |
| 2: Inincialización de Voz | 116 |
| • Comparación de Voces | 117 |
| • Almacenamiento de Voces | 118 |

Modo de Edición de Voces de Batería

| | |
|--|-----|
| • Edición | |
| 1: Parámetros de Teclas 1 | 120 |
| 2: Parámetros de Teclas 2 | 122 |
| 3: Nivel Total | 123 |
| 4: Nombre de Voz de Batería | 124 |
| Copia de Datos de Teclas de Batería | 125 |
| • Edición Rápida | |
| 1: Tipo de Efecto | 126 |
| 2: Nivel de Envío de Efecto | 127 |
| • EDICION DE EFECTO | |
| 1: Modalidad, Tipo | 128 |
| 2: Selección y Nivel de Envío de las Teclas | 129 |
| 3: Selección de Salida sin Efecto de las Teclas | 131 |
| 4: Nivel de Salida | 132 |
| 5: Balance Con/Sin Efecto | 133 |
| 6: Nivel de Mezcla de Envío y Efecto 2 | 134 |
| 7: Parámetros de Efecto 1 | 145 |
| 8: Parámetros de Efecto 2 | 135 |
| 9: Parámetros de Control | 136 |
| 10: LFO de Control | 138 |
| Copia de Datos de Efecto | 139 |
| Visulaización del Recorrido de la Señal del efecto ... | 140 |

Página 3 (cont.)

| | |
|--|-----|
| • Operaciones | |
| 1: Inicialización de Datos de las Teclas | 141 |
| 2: Intercambio de Datos de las Teclas | 142 |
| 3: Recuperación de Edición de Voz de Batería | 143 |
| 4: Inicialización de Voz de Batería | 144 |
| • Comparación de Voces de Batería | 145 |
| • Almacenamiento de Voces de Batería | 146 |

Página 4

Modo de Edición de Canciones

| | |
|--|----------|
| • Edición de Multi | |
| 1: Selección de Voces | 148 |
| 2: Volumen | 149 |
| 3: Panorámico | 150 |
| 4: Nivel de Envío de Efecto | 151 |
| 5: Cambio de Notas | 152 |
| 6: Afinación | 153 |
| 7: Tipo de Efecto, Balance de Salida | 154 |
| 8: Nombre de Canción | 155 |
| 9: Inicialización de Canción | 156 |
| • Edición de Pistas | 157 |
| • Edición de Efecto | |
| 1: Modalidad, Tipo | 166 |
| 2: Selección y Nivel de Envío | 167 |
| 3: Selección de Salida sin Efecto para Cada Instrumento | 169 |
| 4: Nivel de Salida | 170 |
| 5: Balance Con/Sin Efecto | 171 |
| 6: Nivel de Mezcla de Envío y Efecto 2 | 172 |
| 7: Parámetros de Efecto 1 | 173 |
| 8: Parámetros de Efecto 2 | 173 |
| 9: Parámetros de Control | 174 |
| 10: LFO de Control | 176 |
| Copia de Datos de Efecto | 177 |
| Visualización del Recorrido de la Señal del Efecto ... | 178 |
| • Operaciones | |
| 1: Borrar Canción | 179 |
| 2: Copiar Canción | 180 |
| 3: Estado de Memoria/Borrar Pista de Ritmo | 181, 182 |
| 4: Mezcla de Pistas | 183 |
| 5: Borrar Pista | 185 |
| 6: Cuantizar | 186 |
| 7: Copiar Compás | 188 |
| 8: Eliminar Compás | 190 |
| 9: Insertar Compás | 191 |
| 10: Borrar Compás | 192 |
| 11: Quitar Evento | 193 |
| 12: Movimiento de Reloj | 195 |

Página 4 (cont.)

| | |
|---|-----|
| 13: Transponer | 196 |
| 14: Cambio de Notas | 197 |
| 15: Modificación de la Velocidad de Pulsación | 198 |
| 16: Modificación del Tiempo de Puerta | 199 |
| 17: Crescendo | 200 |

Modo de Edición de Patrones

| | |
|--|-----|
| • Operaciones | |
| 1: Copiar Patrón | 202 |
| 2: Borrar Patrón | 203 |
| 3: Cambiar Instrumentos | 204 |
| 4: Modificación de la Velocidad de Pulsación | 205 |
| • Nombre de Patrón | 207 |

Modo de Utilidad

| | |
|---|-----|
| • Configuración del Sintetizador | |
| 1: Sistema | 210 |
| 2: MIDI 1 (Parámetros de Canal) | 212 |
| 3: MIDI 2 (Otros Parámetros) | 213 |
| 4: Tabla de Cambios de Programa | 215 |
| 5: Velocidad de Pulsación | 216 |
| • Configuración del SECUENCIADOR | |
| 1: Condición de la Claqueta | 217 |
| 2: Condición de Grabación | 219 |
| 3: Velocidad de Pulsación con Acentos | 220 |
| 4: Cadena de Canciones | 221 |
| • Trasvase en Bloque (Bulk Dump) | |
| 1: Todo | 222 |
| 2: Todo el Sintetizador | 222 |
| 3: Todo el Secuenciador | 222 |
| 4: Todos los Patrones | 222 |
| 5: 1 Agrupación | 222 |
| 6: 1 Voz | 222 |
| 7: 1 Canción | 222 |

Página 5

| | |
|--|-----|
| • Tarjeta | |
| 1: Salvar/Cargar Todo en/de la Tarjeta | 223 |
| 2: Formatear Tarjeta | 224 |
| • Disco | |
| 1: Salvar/Cargar Todo en/del Disco | 225 |
| 2: Salvar/Cargar Todo el Sintetizador en/del Disco ... | 225 |
| 3: Salvar/Cargar Todo el Secuenciador en/del Disco ... | 225 |
| 4: Salvar/Cargar NSEQ en/del Disco | 225 |
| 5: Salvar/Cargar Otros Datos en/del Disco | 225 |

Página 5 (cont.)

| | |
|--|-----|
| 6: MDR | 228 |
| 7: Renombrar/Borrar | 231 |
| 8: Disco con Copias de Seguridad | 232 |
| 9: Estado del Disco | 234 |
| 10: Formatear Disco | 235 |

Modo de Edición de Ondas

| | |
|---|-----|
| • Selección de Número de Onda | 239 |
| • Edición | |
| 1: Forma de Onda | |
| 1: Asignación de Onda | 240 |
| 2: Nombre de Onda | 240 |
| 2: Muestra | |
| 1: Distribución por Teclas de la Muestra | 243 |
| 2: Datos de Muestra | 243 |
| • Inicialización de Ondas | 247 |
| • Trasvase de Muestras | |
| 1: Recepción de Trasvase de Muestras | 248 |
| 2: Transmisión de Trasvase de Muestras | 249 |
| • Cargar Tarjeta de Ondas | 250 |
| • Salvar/Cargar 1 Muestra en/de un Disco de Ondas | 251 |
| • Visualización del Estado de la Memoria de Ondas | 252 |

APENDICE

| | |
|--|-----|
| • EFECTOS | 254 |
| Diagramas del Recorrido de la Señal de los | |
| Efectos -Modo de Voz | 256 |
| Diagramas del Recorrido de la Señal de los | |
| Efectos -Modos de Voz de Batería, Agrupación | |
| y Canción | 264 |
| Los Efectos y Sus Parámetros | 274 |
| • EXPANSION DE LA MEMORIA DE ONDAS | 285 |
| Instalación de la Memoria | 286 |
| • DATOS INICIALES | |
| AGRUPACION INICIALIZADA "InitPerf" | 289 |
| VOZ NORMAL INICIALIZADA "InitVce" | 290 |
| VOZ DE BATERIA INICIALIZADA "DR PTN" | 292 |
| VOZ DE BATERIA INICIALIZADA "DR Zones" | 294 |
| VOZ DE BATERIA INICIALIZADA "DR GMIDI" | 296 |
| VOZ DE BATERIA INICIALIZADA "DR Efect" | 298 |
| MULTI INICIALIZADO "InitSong" | 300 |
| CONFIGURACION DEL SISTEMA | 301 |
| LISTA DE AGRUPACIONES INTERNAS (1) | 302 |

Página 5 (cont.)

| | |
|--|-----|
| LISTA DE AGRUPACIONES INTERNAS (2) | 304 |
| LISTA DE VOCES INTERNAS (1) | 306 |
| LISTA DE VOCES INTERNAS (2) | 307 |
| LISTA DE VOCES INTERNAS (3) | 308 |
| LISTA DE VOCES INTERNAS (4) | 309 |
| LISTA DE ONDAS INTERNAS | 310 |
| ▪ ESPECIFICACIONES | 311 |
| ▪ MENSAJES DE ERROR | 312 |
| ▪ GUIA DE POSIBLES FALLOS | 315 |
| ▪ INDICE ALFABETICO | 317 |

PROCEDIMIENTO DE EDICION GENERAL

| | |
|--|----|
| ■ SELECCION DE MODO | 8 |
| ■ SELECCION DE FUNCIONES DE EDICION ESPECIFICAS | 8 |
| ■ SELECCION Y EDICION DE PARAMETROS | 10 |
| ■ PANTALLA DE ASIGNACION DE CONTROLADORES | 11 |

Página 8

El SY85 hace que la edición resulte fácil porque cuenta con una serie de controles lógicos y coherentes a través de los cuales se pueden localizar y editar los parámetros. Una vez que haya aprendido el procedimiento general, podrá localizar y editar cualquiera de los muchos parámetros del SY85 de manera rápida y fácil.

■ Selección de Modo

Todos los modos de edición del SY85 se seleccionan a través de las teclas de la matriz MODE (MOD0). Para seleccionar el modo de EDICION DE VOCES (VOICE EDIT), por ejemplo, pulse la tecla de modo VOICE de manera que se encienda su indicador, y después pulse la segunda tecla de SUB MODE (SUB MODE) de la columna correspondiente a VOICE (EDIT).

■ Selección de Funciones de Edición Específicas

Una vez que ha seleccionado un modo de edición, una manera de seleccionar las diversas pantallas y funciones de edición que contenga es utilizar las teclas PAGE [◀] y [▶]. Las teclas [◀] y [▶] retroceden o avanzan paso por paso por las pantallas disponibles, respectivamente. Mantenga pulsada cualquiera de estas dos teclas si desea un avance o retroceso continuo en la dirección especificada.

Un método alternativo es utilizar la tecla [MENU]. Si Vd. pulsa la tecla [MENU] en el modo de EDICION DE VOCES, por ejemplo, le aparecerá una pantalla similar a ésta:

| |
|--|
| VOICE EDIT MENU 1-8 1:Oscillator |
|--|

Página 9

Desde esta pantalla Vd. puede utilizar o bien la rueda de entrada de datos o las teclas [-1] y [+1] para seleccionar directamente cualquiera de las 8 funciones disponibles, y después pulsar [ENTER/YES] para seleccionar realmente la función especificada.

En algunos casos las teclas PAGE [◀] y [▶] o [MENU] le llevarán a otra pantalla de entrada. Si Vd. selecciona "3:Filter" después de pulsar la tecla [MENU] en el modo de EDICION DE VOCES, y después pulsa [ENTER/YES], verá la siguiente pantalla:

| |
|--------|
| FILTER |
|--------|

| |
|-------------|
| Hit [ENTER] |
|-------------|

Página 9 (cont.)

"Hit [ENTER]" parpadeará. En este caso, pulse otra vez [ENTER/YES] para acceder a las funciones de filtro. Una vez dentro del "sub-modo" de filtro, puede utilizar las teclas PAGE [◀] y [▶] o [MENU] para seleccionar las diversas funciones de filtro, como se ha descrito anteriormente. Cuando haya terminado con las funciones de filtro, pulse [EXIT/NO] para regresar al modo normal de EDICION DE VOCES.

Página 10

■ Selección y Edición de Parámetros

La mayoría de las pantallas de edición del SY85 contienen diversos parámetros que pueden ser seleccionados y editados. En la mayoría de los casos puede simplemente hacerlo con el deslizador continuo que hay inmediatamente debajo del parámetro de la pantalla que quiere editar. Al mover un deslizador el cursor se desplaza automáticamente al correspondiente parámetro. En el ejemplo que hay a continuación (pantalla de oscilador en el modo de EDICION DE VOCES), el deslizador [CS5] puede utilizarse para ajustar el parámetro "Fine" (Precisión).

| | | | | | | |
|------|-------|------|------|------|------|-----|
| OSC | Wave | Mode | Fine | Note | Rndm | Rvs |
| P001 | Piano | norm | +0 | +0 | 0 | off |

| | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| F1 | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 | F7 | F8 |
| CS1 | CS2 | CS3 | CS4 | CS5 | CS6 | CS7 | CS8 |

Los parámetros también pueden ser editados moviendo primero el cursor al parámetro requerido pulsando la correspondiente tecla de función ([F7], por ejemplo, seleccionaría el parámetro "Rndm" en la pantalla anterior), y después utilizando o bien la rueda de entrada de datos o bien las teclas [-1] y [+1] para ajustar el valor del parámetro.

En algunos casos especiales también utilizará las teclas de funciones como "interruptores" de los parámetros, y la tecla [SHIFT] a veces entra en acción para acceder a funciones secundarias. Tales excepciones están descritas en sus correspondientes secciones del manual.

Página 11

■ Visualización de las Asignaciones de Controladores

Es posible asignar una amplio abanico de parámetros para que sean controlados por los deslizantes [CS1] a [CS4] cuando se toca en los modos de REPRODUCCION DE VOCES (VOICE PLAY) o de AGRUPACIONES (PERFORMANCE PLAY). Puesto que es

relativamente fácil olvidarse de qué parámetros han sido asignados y a qué deslizantes han sido asignados, el SY85 cuenta con una pantalla de visualización de las asignaciones de los controladores que puede seleccionarse temporalmente pulsando la tecla [SHIFT] en los modos de REPRODUCCION DE VOCES y de AGRUPACIONES.

*** Modo de REPRODUCCION DE AGRUPACIONES (PERFORMANCE PLAY)**

| | |
|--------|--------------------|
| CS | 1<LFO>:Ef1 Mix |
| ASSIGN | 2<MW >:Ef2_Hi Gain |

*** Modo de REPRODUCCION DE VOCES (VOICE PLAY)**

| | | |
|--------|--------------------|---------|
| CS | 1<LFO>:Ef1 Mix | 3:----- |
| ASSIGN | 2<MW >:Ef2_Hi Gain | 4:----- |

*** Modo de REPRODUCCION DE VOCES DE BATERIA (DRUM VOICE PLAY)**

| | |
|--------|--------------------|
| CS | 1<LFO>:Ef1 Mix |
| ASSIGN | 2<MW >:Ef2_Hi Gain |

Estas pantallas muestran los nombres de los parámetros asignados a los deslizantes [CS1] a [CS4] para la voz o agrupación seleccionada en ese momento, de manera que Vd. pueda echar un vistazo y refrescar su memoria incluso mientras está tocando.

Modo de Edición de Agrupaciones

• Edición

1: Superposición

| | |
|---|----|
| 1: Número de Voz | 14 |
| 2: Volumen | 15 |
| 3: Panoramización | 16 |
| 4: Afinación | 17 |
| 5: Límite de Notas | 18 |
| 6: Límite de Velocidad de Pulsación | 20 |
| 7: Activación de Deslizantes de Control | 22 |
| Copia de Datos de Superposición | 23 |
| 2: Nivel Total de Agrupación | 24 |
| 3: Nombre de Agrupación | 25 |
| 4: Edición de Voces de Superposición (menú) | |
| 1: Oscilador | 26 |
| 2: EG (Generador de Envoltura) de la Amplitud | 26 |
| 3: Filtro | 26 |
| 4: EG (Generador de Envoltura) del Tono | 26 |
| 5: LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias) | 26 |
| 6: Controlador | 26 |
| 7: Nivel Total de Voz | 26 |
| 8: Nombre de Voz | 26 |

• Edición Rápida

| | |
|--|----|
| 1: Variación del EG de la Amplitud | 27 |
| 2: Variación del LFO y Filtro | 29 |
| 3: Condiciones del Controlador | 31 |
| 4: Otras Condiciones | 33 |
| 5: Tipo de Efecto | 35 |
| 6: Parámetros de Efectos | 36 |

• Edición de Efecto

| | |
|--|----|
| 1: Modalidad, Tipo | 37 |
| 2: Selección y Nivel de Envío | 38 |
| 3: Selección de Salida sin Efecto para Superposición . | 40 |
| 4: Nivel de Salida | 41 |
| 5: Balance Con/Sin Efecto | 42 |
| 6: Nivel de Mezcla de Envío y Efecto 2 | 43 |
| 7: Parámetros de Efecto 1 | 44 |
| 8: Parámetros de Efecto 2 | 44 |
| 9: Parámetros de Control | 45 |
| 10: LFO de Control | 47 |
| Copia de Datos de Efectos | 48 |
| Visualización del Recorrido de la Señal del efecto ... | 49 |

• Operaciones

| | |
|---|----|
| 1: Sincronización de Controladores en una Superposición | 50 |
| 2: Intercambio de Superposiciones | 51 |
| 3: Recuperación de Edición de Agrupación | 52 |
| 4: Inicialización de Agrupación | 53 |

• Comparación de Agrupaciones

54

• Almacenamiento de Agrupaciones

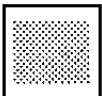
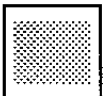
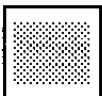
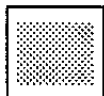
55

1: NUMERO DE VOZ

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→1:Voice Number→[ENTER/YES]

Las agrupaciones del SY85 pueden tener hasta un total de cuatro voces asignadas a diferentes "superposiciones": A,B,C y D. Esta pantalla le permite asignar voces a las superposiciones.

| LAYER | Voice Number | <InitVce >ABCD | |
|---------|--------------|----------------|---------|
| A=I, A1 | B=I, A1 | C=I, A1 | D=I, A1 |

| | | | | | | | |
|---|-----------|---|-----------|---|-----------|---|-----------|
|  | F2 CS2 |  | F4 CS4 |  | F6 CS6 |  | F8 CS8 |
|---|-----------|---|-----------|---|-----------|---|-----------|

VOICE NUMBER (NUMERO DE VOZ) A, B, C, D

Opciones: off (desact.), A1...H7 (Internas y Tarjeta)

Controles: MEMORY, GROUP, PROGRAM, [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Después de desplazar el cursor a la superposición que desea editar pulsando la tecla de función [F2], [F4], [F6] o [F8], utilice las teclas [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] y [CARD] para seleccionar la zona de memoria de la que va a seleccionar la voz y a continuación utilice las teclas GROUP y PROGRAM para seleccionar la voz. Las voces que estén dentro del banco de memoria seleccionado también pueden seleccionarse directamente para cada superposición por medio de los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8]. No se pueden mezclar las voces internas con las de tarjeta.

Las voces pueden ser activadas o desactivadas individualmente utilizando las teclas [-] (desactivación) y [+] (activación) mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

El nombre de la voz seleccionada en ese momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz:

- * Letra mayúscula = voz activada
- * Letra minúscula = voz silenciada
- * "-" = voz desactivada


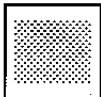
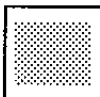
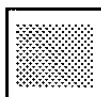
Por ejemplo, "Ab-D" indica que las voces A y D están activadas, la voz B está silenciada y la voz C está desactivada.

2: VOLUMEN

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→2:Volumen→[ENTER/YES]

Para un balance óptimo entre las voces pertenecientes a una agrupación, esta pantalla le permite ajustar individualmente el volumen de cada voz.

| | | | | |
|-------|--------|-------|-------|----------------|
| LAYER | Volume | | | <InitVce >ABCD |
| | 127 █ | 127 █ | 127 █ | 127 █ |

| | | | | | | | |
|---|-----------|---|-----------|---|-----------|---|-----------|
|  | F2 CS2 |  | F4 CS4 |  | F6 CS6 |  | F8 CS8 |
|---|-----------|---|-----------|---|-----------|---|-----------|

El nombre de la voz/superposición seleccionada en este momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz: una letra mayúscula si la voz está activada, una minúscula si la voz está silenciada y un guión si la voz está desactivada.

VOLUME (VOLUMEN)

Opciones: 0...127

Controles: [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Utilice los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8] para ajustar los niveles de volumen de las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. Una graduación de "0" no produce sonido, mientras que una de "127" produce el máximo volumen. El gráfico de barra vertical que hay junto a cada parámetro proporciona una indicación visual de los niveles de volumen; cuanto más larga sea la barra, más alto es el volumen. Las voces que están desactivadas están indicadas mediante "---" en la pantalla.

3: PANORAMIZACION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→3:Pan→[ENTER/YES]

En las agrupaciones multi-superposición, se pueden producir efectos estéreo interesantes situando la salida de las diferentes superposiciones en puntos diferentes del campo sonoro estéreo. Los parámetros de esta pantalla determinan la posición dentro del campo de sonido estéreo en el que se escucharán las diferentes superposiciones activadas (de izquierda a derecha).

| | | | |
|-------|-----|---------------|----------------|
| LAYER | Pan | L.....:.....R | <InitVce >ABCD |
| | +0 | +0 | +0 |

| | | | | | | | |
|--|-----------|--|-----------|--|-----------|--|-----------|
| | F2 CS2 | | F4 CS4 | | F6 CS6 | | F8 CS8 |
|--|-----------|--|-----------|--|-----------|--|-----------|

El nombre de la voz/superposición seleccionada en este momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz: una letra mayúscula si la voz está activada, una minúscula si la voz está silenciada y un guión si la voz está desactivada.

PAN (PANORAMIZACION)

Opciones: -31...+31

Controles: [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Utilice los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8] para ajustar las posiciones de panoramización de las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. Los valores negativos representan panoramización a la izquierda, y los valores positivos representan panoramización a la derecha. "0" posiciona el sonido de la superposición seleccionada en el centro del campo sonoro estéreo. Las voces que están desactivadas se indican en la pantalla mediante "--". La línea superior de la pantalla también muestra una representación gráfica del campo sonoro estéreo con una "L" representando la izquierda y una "R" representando la derecha. Según vaya cambiando el valor de panoramización la barra vertical aparecerá en la posición correspondiente dentro del visualizador gráfico.

4. AFINACION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→4:Tune→[ENTER/YES]

Más que una simple afinación, los parámetros de cambio de notas y de afinación exacta hacen posible el crear efectos de desafinación que se traducen en armonías y "engordamiento" de las voces de las superposiciones.

| LAYER | Tune | >NtShft< | | | <InitVce | >ABCD | |
|-------|------|----------|----|----|----------|-------|----|
| +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

El nombre de la voz/superposición seleccionada en este momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz: una letra mayúscula si la voz está activada, una minúscula si la voz está silenciada y un guión si la voz está desactivada.

NtShft (CAMBIO DE NOTAS)

Opciones: -63...+63

Controles: [CS1], [CS3], [CS5], [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Cambie individualmente el tono (afinación) de cada elemento activo hacia arriba o hacia abajo en pasos de semitonos.

Utilice los deslizantes [CS1], [CS3], [CS5] y [CS7] para cambiar el tono de las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. Un ajuste de "-12", por ejemplo desplaza el tono de la superposición seleccionada en una octava hacia abajo; un ajuste de "+4", desplaza el tono hacia arriba en una tercera mayor.

El parámetro NtShft (Cambio de Notas) puede utilizarse para transponer una voz a su escala más útil o para crear armonías (intervalos) entre las diferentes superposiciones de una agrupación.

Las voces que están desactivadas se indican mediante "---" en la pantalla.

FINE (AFINACION EXACTA)

Opciones: -7...+7

Controles: [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Permite un ligero ajuste del tono hacia arriba o hacia abajo para cada elemento activo.

Utilice los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8] para cambiar afinar con precisión las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente.

El máximo ajuste negativo ("-7") produce un cambio de tono (afinación) hacia abajo de aproximadamente dos centésimas (una "centésima" es 1/100 de un semitono), y el máximo ajuste positivo ("+7") produce un cambio de tono (afinación) hacia arriba de aproximadamente dos centésimas. Un ajuste de "0" no produce ningún cambio de tono.

El parámetro Fine (Afinación Exacta) permite que las diferentes superposiciones de una voz estén ligeramente desafinadas unas con otras, lo que significa "engordar" el sonido global.

Las voces que están desactivadas se indican mediante "--" en la pantalla.

5. LIMITE DE NOTAS

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→5:Note Limit→[ENTER/YES]

Los parámetros de límite de nota grave y de límite de nota aguda hacen que sea posible crear una serie de efectos de teclado dividido utilizando las superposiciones de la agrupación. Vd. puede tener dos superposiciones a cada lado de un determinado punto de división, un teclado dividido en cuatro zonas o cualquier otra combinación posible.

| | | | | |
|----------|-----------|----------|----------|----------|
| LAYER | NoteLimit | >Lo< | <InitVce | >ABCD |
| C-2 - G8 | C-2 - G8 | C-2 - G8 | C-2 - G8 | C-2 - G8 |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

El nombre de la voz/superposición seleccionada en este momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz: una letra mayúscula si la voz está activada, una minúscula si la voz está silenciada y un guión si la voz está desactivada.

Lo (LIMITE DE NOTA GRAVE)

Opciones: C-2...G8 (DO-2...SOL8)

Controles: [CS1], [CS3], [CS5], [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos, [SHIFT] + Teclado

Establece individualmente el límite de nota grave para cada superposición activa (la nota más grave que producirá cada superposición).

Utilice los deslizantes [CS1], [CS3], [CS5] y [CS7] para determinar los límites de las notas graves para las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. También es posible pulsar la nota deseada en el teclado mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

La extensión C-2 (DO-2) a G8 (SOL8) de este parámetro cubre una totalidad de 10 octavas y media. "DO3" corresponde al "DO central" de un teclado.

Este parámetro, junto con el parámetro de Límite de Nota Aguda que se describe a continuación, permite limitar el sonido de una superposición a una zona específica del teclado. Si el Límite de Nota Grave se pone en C3 (DO3) y el Límite de Nota Aguda para la misma superposición se pone

Página 18 (cont.)

en C4 (DO4), por ejemplo, el sonido de esa superposición solamente se producirá entre DO3 y DO4 (la octava inmediatamente superior a DO central. Esto simplifica la producción de voces divididas.

Si el Límite de Nota Aguda se fija en una nota que sea más baja que el Límite de Nota Grave para la misma superposición, no sonarán las notas comprendidas entre los límites agudo y grave.

Las voces que están desactivadas se indican mediante "---" en la pantalla.

Página 19

Hi (LÍMITE DE NOTA AGUDA)

Opciones: C-2...G8 (DO-2...SOL8)

Controles: [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos, [SHIFT] + Teclado

Establece individualmente el límite de nota aguda para cada superposición activa (la nota más aguda que producirá cada superposición).

Utilice los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8] para determinar los límites de las notas agudas para las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. También es posible pulsar la nota deseada en el teclado mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

Vea el parámetro "Lo" anterior si desea más detalles.

6. LIMITE DE VELOCIDAD DE PULSACION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→6:Velocity Limit→[ENTER/YES]

Los parámetros de límite superior e inferior de la velocidad de pulsación hacen posible el producir una serie de efectos de "aparición y desaparición" de la velocidad de pulsación en los cuales están configuradas diferentes superposiciones de una agrupación para producir sonido solamente cuando el teclado sea tocado con una determinada velocidad de pulsación. Por ejemplo, Vd. podría producir un sonido de flauta si toca con suavidad y un sonido de trompa si toca más fuerte.

| LAYER | VelLimit | >Lo< | <InitVce >ABCD |
|-------|----------|---------|----------------|
| 1 | - 127 | 1 - 127 | 1 - 127 |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

El nombre de la voz/superposición seleccionada en este momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz: una letra mayúscula si la voz está activada, una minúscula si la voz está silenciada y un guión si la voz está desactivada.

Lo (LIMITE INFERIOR DE LA VELOCIDAD DE PULSACION)

Opciones: 1...127

Controles: [CS1], [CS3], [CS5], [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos, [SHIFT] + Teclado

Fija el valor de velocidad de pulsación más bajo para una serie de valores de velocidad de pulsación sobre los cuales producirá salida cada una de las superposiciones activas

Utilice los deslizantes [CS1], [CS3], [CS5] y [CS7] para determinar los límites inferiores de velocidad de pulsación de las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. También es posible tocar cualquier nota en el teclado con la velocidad de pulsación deseada mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

Todas las notas tocadas en el teclado (o controlador MIDI externo) producen un valor de "velocidad de pulsación" que le dice al generador de tonos con cuánta fuerza ha sido

Página 20 (cont.)

tocada la nota. La escala de valores de velocidad de pulsación MIDI va de 1 a 127, y de ahí las opciones 1...127 de este parámetro.

El parámetro Límite Inferior de la Velocidad de Pulsación, junto con el parámetro Límite Superior de la Velocidad de Pulsación descrito a continuación, posibilita especificar la extensión de valores de velocidad de pulsación sobre los cuales producirá sonido la superposición seleccionada. Por ejemplo, Vd. podría poner el Límite Inferior de la Velocidad de Pulsación en "60" y el Límite Superior de la Velocidad de Pulsación en "127". Esto haría que la superposición solamente produjera salida cuando recibiera un valor de velocidad de pulsación entre 60 y 127, es decir, cuando Vd. toque una nota con bastante fuerza. Una segunda superposición podría entonces fijarse para producir salida solamente cuando se reciban valores de velocidad de pulsación por debajo de 60, de manera que se produzcan sonidos completamente diferentes según se toquen las notas fuerte o suave.

Las voces que están desactivadas se indican mediante "---" en la pantalla.

Página 21

H1 (LÍMITE SUPERIOR DE LA VELOCIDAD DE PULSACION)

Opciones: 1...127

Controles: [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos, [SHIFT] + Teclado

Fija el valor de velocidad de pulsación más alto para una serie de valores de velocidad de pulsación sobre los cuales producirá salida cada una de las superposiciones activas

Utilice los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8] para determinar los límites superiores de velocidad de pulsación de las voces de las superposiciones A, B, C y D, respectivamente. También es posible tocar cualquier nota en el teclado con la velocidad de pulsación deseada mientras se mantiene pulsada la tecla [SHIFT].

Vea el parámetro "Lo" anterior para más detalles.

7. ACTIVACION DE DESLIZANTES DE CONTROL

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[ENTER/YES]→
→[MENU]→7:CS Enable→[ENTER/YES]

Los deslizantes CS3 y CS4 se pueden utilizar para controlar el nivel de superposiciones individuales o de grupos específicos de superposiciones en el modo de reproducción de agrupaciones. Esta pantalla especifica a qué superposición o superposiciones corresponde cada deslizante de control.

| | | | | | | | |
|-------|-----------|-------|----------|-------|-----|-----|-----|
| LAYER | CS Enable | >CS4< | <InitVce | >ABCD | | | |
| off | off | off | off | off | off | off | off |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

El nombre de la voz/superposición seleccionada en este momento aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Los caracteres "ABCD" que hay a la derecha del nombre de voz indican el estado de cada voz: una letra mayúscula si la voz está activada, una minúscula si la voz está silenciada y un guión si la voz está desactivada.

CS3 Enable (ACTIVACION DEL DESLIZANTE DE CONTROL CS3)

Opciones: on, off (activado, desactivado)

Controles: [CS1], [CS3], [CS5], [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Los deslizantes [CS1], [CS3], [CS5] y [CS7] activan (on) o desactivan (off) el control de CS3 para las superposiciones A, B, C y D, respectivamente.

Las voces que están desactivadas y no están disponibles para la edición se indican mediante "---" en la pantalla.

CS4 Enable (ACTIVACION DEL DESLIZANTE DE CONTROL CS4)

Opciones: on, off

Controles: [CS2], [CS4], [CS6], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Los deslizantes [CS2], [CS4], [CS6] y [CS8] activan (on) o desactivan (off) el control de CS4 para las superposiciones A, B, C y D, respectivamente.







Las voces que están desactivadas y no están disponibles para la edición se indican mediante "---" en la pantalla.

COPIA DE DATOS DE SUPERPOSICION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→1:Layer→[ENTER/YES]→[COPY]

Esta función facilita la edición de agrupaciones permitiendo que se copien los parámetros de cualquier superposición de cualquier otra agrupación (la agrupación "fuente") en la superposición seleccionada en este momento. Vd. puede copiar una configuración de superposición que se aproxime al tipo que Vd. desea y después editarla para producir el sonido que requiera.

| | | | | | |
|------------|--|------------------|--|-------|--|
| LAYER COPY | | from Performance | | Layer | |
| | | I' A1:InitPerf | | B | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|-----------|---|--|-----------|
|  |  |  |  | F5 CS5 |  |  | F8 CS8 |
|--|--|--|--|-----------|---|--|-----------|

From Performance (AGRUPACION DE PROCEDENCIA)

Opciones: Cualquier agrupación INTERNA (INTERNAL) o de TARJETA (CARD)

Controles: MEMORY, GROUP, PROGRAM, [CS5], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

SUPERPOSICION

Opciones: A, B, C, D

Controles: [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Utilice las teclas MEMORY [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] y [CARD] para seleccionar la zona de memoria de la cual se va a seleccionar la agrupación fuente. Utilice las teclas GROUP para seleccionar el banco de agrupación fuente y después utilice las teclas PROGRAM para seleccionar el número de agrupación fuente. El deslizador [CS5] y otros controles de entrada de datos también se pueden utilizar para seleccionar el número de agrupación fuente. Utilice el deslizador [CS8] para seleccionar la superposición fuente.

Una vez que se hayan seleccionado la agrupación fuente y la superposición fuente, pulse la tecla [ENTER/YES]. En la pantalla aparecerá "Are you sure?" (¿Está seguro?).

| | | |
|----------------|------------------|-------|
| LAYER COPY | from Performance | Layer |
| Are you sure ? | I' G1:InitPerf | A |

Página 23 (cont.)



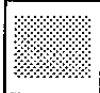

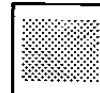
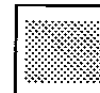
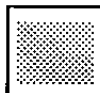
Pulse otra vez la tecla [ENTER/YES] para copiar los datos de superposición o pulse [EXIT/NO] para cancelar la operación de copia. Una vez que haya terminado la operación de copia, en la pantalla aparecerá "Completed!" (¡Terminado!) brevemente, y después la pantalla regresará al modo de edición de superposición.

NIVEL TOTAL DE AGRUPACION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→2:Total Level→[ENTER/YES]

Este parámetro determina el volumen global de toda la agrupación seleccionada en ese momento en relación con las demás, haciendo posible el adaptar los niveles para que se produzca una transición uniforme cuando se alterne entre diferentes agrupaciones.

| | | | | | | | |
|-------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| PERFORMANCE Total Level | | | | | | | |
| 80 █ | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|-----------|---|--|---|---|
|  |  |  | F4 CS4 |  |  |  |  |
|---|---|---|-----------|---|--|---|---|

Total Level (NIVEL TOTAL)

Opciones: 0...127

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos



Ajusta el volumen de la agrupación seleccionada en ese momento.

Un valor de "0" no produce sonido mientras que un valor de "127" produce el máximo volumen. Un gráfico de barra situado a la derecha del parámetro proporciona una indicación visual del nivel de volumen (cuanto más larga la barra, más alto el volumen).

NOMBRE DE AGRUPACION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→3:Name→[ENTER/YES]

La agrupaciones originales que Vd. cree deberán recibir, como es natural, nombres originales. Esta función se puede utilizar para asignar un nombre de hasta 8 caracteres a la agrupación seleccionada en ese momento.

| PERFORMANCE NAME | | | | "InitPerf" | | | |
|------------------|-----------|-----------|-----------|--|---|-----------|-----------|
| [CLR] | [UPR] | [LWR] | [SPC] | [+] | [+] | | |
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 |  CS5 |  CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |

Name (NOMBRE)

Opciones: Ver lista de caracteres, a continuación

Controles: GROUP, PROGRAM, [F1] ... [F4], [F7], [F8], [CS1] ... [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Asigna un nombre de hasta 8 caracteres a la agrupación seleccionada en ese momento.

Utilice la tecla de función [F7] para mover el cursor hacia la izquierda y la tecla de función [F8] para mover el cursor hacia la derecha. Utilice las teclas GROUP y PROGRAM para introducir un signo en la posición del cursor. Cada tecla GROUP o PROGRAM selecciona los tres caracteres o signos impresos encima de ella en secuencia. También es posible utilizar las teclas [-1] y [+1] o la rueda de entrada de datos para recorrer los signos disponibles (ver lista a continuación).

Los deslizantes, [CS1] a [CS8], seleccionan independientemente caracteres según la correspondiente posición: [CS1] selecciona el primer signo, [CS2] selecciona el segundo, y así sucesivamente.

Las primeras cuatro teclas de funciones también ejecutan funciones importantes: [F1] borra todo el nombre, [F2] selecciona caracteres en mayúscula para las entradas de las teclas GROUP y PROGRAM, [F3] selecciona caracteres en minúscula para las entradas de las teclas GROUP y PROGRAM y [F4] inserta un espacio en la posición del cursor.

| Tecla GROUP | Tecla PROGRAM |
|--|--|
| [A]: A → B → C [B]: D → E → F [C]: G → H → I [D]: J → K → L [E]: M → N → O [F]: P → Q → R [G]: S → T → U [H]: V → W → X | [1]: Y → Z → 0 [2]: 1 → 2 → 3 [3]: 4 → 5 → 6 [4]: 7 → 8 → 9 [5]: * → & → _ [6]: / → . → , [7]: ' → ! → ? [8]: # → : → ; |

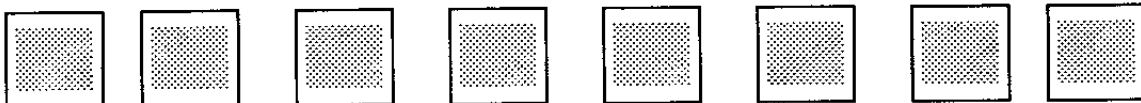
MENU DE EDICION DE VOCES DE SUPERPOSICION

[PERFORMANCE]→[EDIT]→[MENU]→4:Layer Voice→[ENTER/YES]

El menú de Edición de Voz de Superposición le permite acceder a cualquiera de los parámetros de edición de voz para la voz asignada a la superposición seleccionada de la agrupación vigente en ese momento, sin tener que abandonar el modo de edición de agrupaciones.

LAYER VOICE

Hit [ENTER]



Pulse [ENTER/YES] desde la pantalla de entrada (anterior) para acceder al menú de edición de voz de superposición.

LAYER VOICE EDIT MENU 1-8
1:Oscilador

Utilice el deslizador [CS3], las teclas [-1] y [+1] o la rueda de entrada de datos para seleccionar la pantalla de edición de voz deseada, y después pulse [ENTER/YES] para saltar a la pantalla seleccionada. Otras pantallas de edición de voz podrán ser entonces seleccionadas utilizando las teclas [◀] y [▶]. Las pantallas de edición de voz disponibles son:

- 1: Oscillator (Oscilador)
- 2: Amplitude EG (Generador de Envoltura de la Amplitud)
- 3: Filter (Filtro)
- 4: Pitch EG (Generador de Envoltura del Tono)
- 5: LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)
- 6: Controller (Controlador)
- 7: VOICE Total Level (Nivel Total de VOZ)
- 8: VOICE Name (Nombre de VOZ)

Mientras se editan los parámetros de voz en las pantallas de edición de voz 2 a 7, anteriormente mencionadas, las teclas PROGRAM [1] a [4] (LAYER SELECT A, B, C y D) se pueden utilizar para seleccionar una superposición diferente para la edición. Las teclas PROGRAM [5] a [8] también se pueden utilizar para silenciar una superposición.

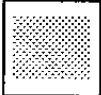

Pulse [EXIT/NO] para regresar al modo de edición de agrupaciones cuando haya terminado con los parámetros de edición de voz. Remítase a las páginas 58 a 95 de la sección "Modo de Edición de Voces" para más detalles sobre los parámetros de edición de voz.

1: VARIACION DEL EG DE LA AMPLITUD

[PERFORMANCE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→1:AEG Offset→[ENTER/YES]

Estos parámetros permiten modificar en cierto grado las envolturas de amplitud de las voces asignadas a cada superposición. El EG (Generador de Envoltura) de la amplitud real de las voces no se ve afectado, ya que estos valores de "variación" solamente son efectivos en el modo de agrupaciones.

| QED AEG> | R1 | R2,3 | R4 | RR | Vel |
|------------|----|------|----|----|-----|
| ALL[Lyr:A] | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 |

| | | | | | | | |
|----|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---|
| F1 |  | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 |  |
|----|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---|

Utilice las teclas PROGRAM [1] a [4] (LAYER SELECT A, B, C y D) para seleccionar la superposición que se va a editar.

Mantenga pulsada la tecla de función [F1] ("ALL" = TODAS) mientras edita cualquiera de los siguientes parámetros para cambiar su valor en la misma cantidad para todas las superposiciones simultáneamente.

R1 (VELOCIDAD DE ATAQUE)

Opciones: -63...+63

Controles: [CS3], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica el parámetro "R1" del EG de la amplitud de la voz -ver página 60. Los valores positivos (+) producen una velocidad de ataque más rápida mientras que los valores negativos (-) una velocidad de ataque más lenta.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder las velocidades de ataque del EG mínima y máxima.

R2,3 (VELOCIDAD DE CAIDA 1)

Opciones: -63...+63

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica los parámetros "R2" y "R3" del EG de la amplitud de la voz -ver página 60. Los valores positivos (+) producen una velocidad de caída más rápida mientras que los valores negativos (-) una velocidad de caída más lenta.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder las velocidades de caída del EG mínima y máxima.

Página 27 (cont.)

R4 (VELOCIDAD DE CAIDA 2)

Opciones: -63...+63

Controles: [CS5], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica el parámetro "R4" del EG de la amplitud de la voz -ver página 60. Los valores positivos (+) producen una velocidad de caída más rápida mientras que los valores negativos (-) una velocidad de caída más lenta.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder las velocidades de caída del EG mínima y máxima.

Página 28

RR (VELOCIDAD DE ABANDONO)

Opciones: -63...+63

Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica el parámetro "RR" del EG de la amplitud de la voz -ver página 60. Los valores positivos (+) producen una velocidad de abandono más rápida mientras que los valores negativos (-) una velocidad de abandono más lenta.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder las velocidades de abandono del EG mínima y máxima.

Vel (SENSIBILIDAD DE LA VELOCIDAD DE PULSACION)

Opciones: -14...+14

Controles: [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica el ajuste de la sensibilidad de la velocidad de pulsación del Generador de Envoltura de la amplitud (ver página 60). Los valores positivos (+) incrementan la sensibilidad mientras que los valores negativos (-) reducen la sensibilidad.



Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder los valores de velocidad de pulsación mínimo y máximo.

2: VARIACION DEL LFO Y FILTRO

[PERFORMANCE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→2:LFO,Filter Offset→
→[ENTER/YES]

Estos parámetros permiten modificar en cierto grado los parámetros principales del LFO y del filtro asignados a cada superposición. Los parámetros reales del LFO y del filtro de las voces no se ven afectados, ya que estos valores de "variación" solamente son efectivos en el modo de agrupaciones.

| | | | | | |
|------------|-----------|-------|-----------|------|-----|
| QED AEG> | LFO>Speed | Depth | Fltr>Coff | Reso | Vel |
| ALL[Lyr:C] | +0 | +0 | ---- | --- | +0 |

| | | | | | | | |
|----|---|-----------|-----------|---|-----------|-----------|-----------|
| F1 |  | F3 CS3 | F4 CS4 |  | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|----|---|-----------|-----------|---|-----------|-----------|-----------|

Utilice las teclas PROGRAM [1] a [4] (LAYER SELECT A, B, C y D) para seleccionar la superposición que se va a editar.

Mantenga pulsada la tecla de función [F1] ("ALL" = TODAS) mientras edita cualquiera de los siguientes parámetros para cambiar su valor en la misma cantidad para todas las superposiciones simultáneamente.

Speed (VELOCIDAD DEL LFO)

Opciones: -99...+99

Controles: [CS3], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica la velocidad del LFO (este parámetro corresponde al parámetro "Speed" del LFO principal de voz -ver página 60). Los valores positivos (+) incrementan la velocidad del LFO mientras que los valores negativos (-) reducen la velocidad.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder las velocidades del LFO mínima y máxima.

Depth (PROFUNDIDAD DEL LFO)

Opciones: -99...+99

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica la profundidad de la modulación de la amplitud, del tono y la frecuencia del LFO (corresponde a los parámetros "Pmod", "Amod" y "Fmod" del LFO de voz principal

Página 29 (cont.)

-ver páginas 78 y 79). Los valores positivos (+) producen una mayor profundidad de modulación mientras que los valores negativos (-) reducen la profundidad de la modulación.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder los valores de profundidad del LFO mínimo y máximo.

Página 30

Coff (FRECUENCIA DE CORTE DEL FILTRO)

Opciones: -127...+127

Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica la frecuencia de corte del filtro (este parámetro corresponde al parámetro "CutOff" del filtro de voz -ver página 65). Los valores positivos (+) incrementan la frecuencia de corte mientras que los valores negativos (-) reducen la frecuencia de corte. Este parámetro no se puede utilizar si el filtro no está puesto en "Thru" (Desactivado). En este caso aparece "---" en lugar del valor del parámetro.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder los valores de frecuencia de corte mínimo y máximo.

Reso (RESONANCIA DEL FILTRO)

Opciones: -99...+99

Controles: [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica la altura del pico resonante del filtro (este parámetro corresponde al parámetro "Resonance" del filtro de voz -ver página 68). Los valores positivos (+) incrementan la resonancia mientras que los valores negativos (-) reducen la resonancia. Este parámetro no se puede utilizar si el filtro no está puesto en "LPF". En este caso aparece "---" en lugar del valor del parámetro.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder los valores de resonancia mínimo y máximo.

Vel (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD DE PULSACION)

Opciones: -127...+127

Controles: [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Modifica el ajuste de sensibilidad a la velocidad de pulsación del filtro (ver página 72). Los valores positivos (+) incrementan la sensibilidad mientras que los valores negativos reducen la sensibilidad.

Independientemente de cuánta cantidad de variación se aplique, no se pueden exceder los valores de velocidad de pulsación mínimo y máximo.

3: CONDICIONES DEL CONTROLADOR

[PERFORMANCE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→3:Controller Condition→
→[ENTER/YES]

Estos parámetros determinan cómo se ven afectadas las superposiciones de una agrupación por la respuesta a la presión posterior a la pulsación del teclado (aftertouch), por la rueda de modulación y por el pedal controlador.

| | | | | | | | |
|--------------|--|------|------|------|-------|--|-------|
| QED CTRL>Use | | AT | MW | FC | AT>MW | | MW>AT |
| ALL[Lyr:A] | | LyrA | LyrA | LyrA | off | | off |

| | | | | | | | |
|----|--|-----------|-----------|-----------|--|-----------|-----------|
| F1 | | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | | F7 CS7 | F8 CS8 |
|----|--|-----------|-----------|-----------|--|-----------|-----------|

Utilice las teclas PROGRAM [1] a [4] (LAYER SELECT A, B, C y D) para seleccionar la superposición que se va a editar.

Mantenga pulsada la tecla de función [F1] ("ALL" = TODAS) mientras edita cualquiera de los siguientes parámetros para cambiar su valor en la misma cantidad para todas las superposiciones simultáneamente.

AT (PRESION POSTERIOR A LA PULSACION, "AFTERTOUCH")

Opciones: off (desactivado), LyrA, LyrB, LyrC, LyrD

Controles: [CS3], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Los valores de control por aftertouch de la voz asignada a la superposición seleccionada (LyrA, LyrB, LyrC y LyrD) son aplicados a la superposición que se está editando (es decir, la superposición seleccionada mediante las teclas PROGRAM [1] a [4]). Seleccione "off" para desactivar el control por aftertouch en la superposición que se está editando.

MW (RUEDA DE MODULACION)

Opciones: off (desactivado), LyrA, LyrB, LyrC, LyrD

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Los valores de control de la rueda de modulación de la voz asignada a la superposición seleccionada (LyrA, LyrB, LyrC y LyrD) son aplicados a la superposición que se está

Página 31 (cont.)

editando (es decir, la superposición seleccionada mediante las teclas PROGRAM [1] a [4]). Seleccione "off" para desactivar el control de la rueda de modulación en la superposición que se está editando.

FC (PEDAL CONTROLADOR)

Opciones: off (desactivado), LyrA, LyrB, LyrC, LyrD
Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Los valores de control del pedal controlador de la voz asignada a la superposición seleccionada (LyrA, LyrB, LyrC y LyrD) son aplicados a la superposición que se está editando (es decir, la superposición seleccionada mediante las teclas PROGRAM [1] a [4]). Seleccione "off" para desactivar el control del pedal controlador en la superposición que se está editando.

Página 32

AT>MW (AFTERTOUCH → RUEDA DE MODULACION)

Opciones: off (desactivado), on (activado)
Controles: [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Cuando esté parámetro está activado (on), se puede utilizar la presión posterior a la pulsación (aftertouch) para producir el mismo efecto que la rueda de modulación, además de todos los demás parámetros asignados a "aftertouch".

MW>AT (RUEDA DE MODULACION → PRESION POSTERIOR A LA PULSACION)

Opciones: off (desactivado), on (activado)
Controles: [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

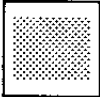
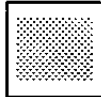

Cuando este parámetro está activado (on), la rueda de modulación puede ser utilizada para producir el mismo efecto que la presión posterior a la pulsación (aftertouch) además de todos los demás parámetros asignados a la rueda de modulación.

4: OTRAS CONDICIONES

[PERFORMANCE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→4:Other Condition→
→[ENTER/YES]

En esta pantalla se proporcionan otros parámetros que puedan ser individualmente ajustados para cada una de las superposiciones de una agrupación: activación del sustain, activación del generador de envoltura del tono, modalidad de nota fija del oscilador y número de nota fija del oscilador.

| | | | | | |
|------------|--|---------|-----|-----|---------|
| QED OTHER> | | Sustain | PEG | Fix | FixNote |
| ALL[Lyr:A] | | on | on | off | --- |

| | | | | | | | |
|----|---|---|-----------|-----------|-----------|-----------|---|
| F1 |  |  | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 |  |
|----|---|---|-----------|-----------|-----------|-----------|---|

Utilice las teclas PROGRAM [1] a [4] (LAYER SELECT A, B, C y D) para seleccionar la superposición que se va a editar.

Mantenga pulsada la tecla de función [F1] ("ALL" = TODAS) mientras edita cualquiera de los siguientes parámetros para cambiar su valor en la misma cantidad para todas las superposiciones simultáneamente.

Sustain

Opciones: off (desactivado), on (activado)

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Desactiva (off) o activa (on) el sustain para la superposición seleccionada. Se pueden producir efectos interesantes ajustando algunas superposiciones para que respondan al pedal interruptor de sustain de la manera normal y otras sin ningún sustain en absoluto.

PEG (ACTIVACION DEL GENERADOR DE ENVOLTURA DEL TONO)

Opciones: off (desactivado), on (activado)

Controles: [CS5], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Activa (on) o desactiva (off) el control del generador de envoltura del tono de la superposición seleccionada.

Página 33 (cont.)

Fix (OSCILADOR FIJO)

Opciones: off (desactivado), on (activado)

Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Activa (on) o desactiva (off) la modalidad de tono (afinación) fijo del oscilador (ver página 58). No se produce ningún cambio si la voz asignada a la superposición ya está puesta en la modalidad fija. El parámetro "FixNote" descrito a continuación puede utilizarse para determinar la nota producida cuando está activada la modalidad fija.

Página 34

FixNote (NUMERO DE NOTA FIJA DEL OSCILADOR)

Opciones: C-2...G8 (DO-2...SOL8)

Controles: [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina la frecuencia (nota) en la que la superposición seleccionada será reproducida cuando la modalidad fija (fix) está activada ("---" aparece en la pantalla en lugar de la nota cuando la modalidad fija está desactivada).

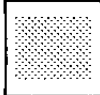
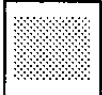
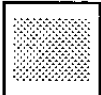

La escala que va de DO-2 a SOL8 de este parámetro cubre una totalidad de 10 octavas y media. C3 (D03) corresponde al "DO central" del teclado.

5: TIPO DE EFECTO

[PERFORMANCE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→5:Effect Type→[ENTER/YES]

El SY85 posee un sistema de efectos complejo y de grandes prestaciones que puede ser programado fácilmente mediante los parámetros presentados en esta y en la siguiente pantalla. Si desea una lista completa de los parámetros de los efectos vea la página 274 del Manual "Feature Reference" en inglés.

| | | | | |
|------------------------------|--|----------------------|-----------------------------|--|
| QED EFFECT> 06:Rev.Stage1 | | Type 57:EQ -> Sym | Wet Balance 50% 50% | |
|------------------------------|--|----------------------|-----------------------------|--|

| | | | | | | | |
|-----------|---|---|-----------|---|--|-----------|-----------|
| F1 CS1 |  |  | F4 CS4 |  |  | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|---|---|-----------|---|--|-----------|-----------|

Effect Type 1/2 (TIPO DE EFECTO 1/2)

Opciones: 0...90

Controles: [CS1]/[CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

[CS1] selecciona cualquiera de los 90 tipos de efectos del SY85 para el procesador EFFECT 1, y [CS4] hace lo mismo para el procesador EFFECT 2. Ver página 254 para más detalles sobre el sistema de efectos del SY85.

Wet Balance 1/2 (BALANCE CON/SIN EFECTO 1/2)

Opciones: 0...100

Controles: [CS7]/[CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

[CS7] controla el balance entre el sonido directo (sin efecto) y el sonido con efecto del procesador EFFECT 1, mientras que [CS8] hace lo mismo para el procesador EFFECT 2. Cuanto más alto se gradúe, más intensidad tendrá el efecto. Ver página 254 para más detalles sobre el sistema de efectos del SY85.

6. PARAMETROS DE EFECTOS

[PERFORMANCE]→[QUICK EDIT]→[MENU]→6:Effect Param→[ENTER/YES]

| QED | EF | PARAM> | < 1:Stge> | | >Rev.Time | | [s]< | |
|-----|----|--------|-----------|------|-----------|----|------|-----|
| 2.5 | | 1.0 | 45 | 12.0 | +0 | +0 | 0.8 | 100 |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

Esta pantalla le proporciona acceso a los cuatro parámetros principales que tengan el efecto 1 y el efecto 2 seleccionados. Los cuatro parámetros del efecto 1 se editan por medio de [CS1] a [CS4] mientras que los cuatro parámetros del efecto 2 se editan por medio de [CS5] a [CS8].

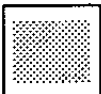
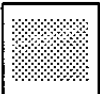
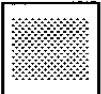
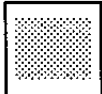

Los parámetros son diferentes para cada efecto (remítase a la página 274 del Manual "Feature Reference" en inglés si desea más detalles). La pantalla PARAMETROS DE EFECTO 1/2 descrita en la página 44 proporciona pleno acceso a la totalidad de los 8 parámetros de cada efecto.

1: MODALIDAD, TIPO

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→1:Mode, Type→[ENTER/YES]

El SY85 tiene un sistema de efectos de doble procesador que incluye 90 efectos digitales de la máxima calidad. Se pueden conectar dos efectos diferentes en serie o en paralelo, lo cual supone un amplísimo abanico de configuraciones posibles.

| | | |
|-------------------|---------------------------|--------------------------|
| EF Mode 2:para | EF1 Type 06:Rev.Stage1 | EF2 Type 57:EQ -> Sym |
|-------------------|---------------------------|--------------------------|

| | | | | | | | |
|-----------|---|-----------|---|---|-----------|---|---|
| F1 CS1 |  | F3 CS3 |  |  | F6 CS6 |  |  |
|-----------|---|-----------|---|---|-----------|---|---|

Mode (MODALIDAD)

Opciones: 0:off (desactivado), 1:seri, 2:para
 Controles: [CS1], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina si se van a conectar los dos procesadores de efectos del SY85 en serie ("1:seri") o en paralelo ("2:para"), o si todo el sistema de efectos va a permanecer desactivado ("0:off").

EF1 Type (TIPO EF1)

Opciones: 0...90
 Controles: [CS3], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Selecciona cualquiera de los 90 tipos de efectos del SY85 para el procesador EFFECT 1. Ver página 254 para más detalles sobre el sistema de efectos del SY85, y la página 274 del Manual "Feature Reference" en inglés si desea una lista completa de los efectos disponibles.

EF2 Type (TIPO EF2)

Opciones: 0...90
 Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos



Selecciona cualquiera de los 90 tipos de efectos del SY85 para el procesador EFFECT 2. Ver página 254 para más detalles sobre el sistema de efectos del SY85, y la página 274 del Manual "Feature Reference" en inglés si desea una lista completa de los efectos disponibles.

2: SELECCION Y NIVEL DE ENVIO

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→2:Send→[ENTER/YES]

Los parámetros que aquí le proporcionamos determinan a cuál de las fases de efectos del SY85 es enviada la salida de la voz asignada a cada superposición, y también determinan a qué nivel. También es posible controlar el nivel de envío al efecto mediante la dinámica del teclado y la escala de teclas.

| | | | | | | | |
|---------------|----------|------|--------|------|------|------|----|
| EF Send | <InitVce | > | Switch | Levl | Vels | Ksc1 | |
| Layer=A(I,A1) | 1a/- | 2a/b | | 127 | | +0 | +0 |

| | | | | | | | |
|---|-----------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|  | F2 CS2 |  | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|---|-----------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

Layer (SUPERPOSICION)

Opciones: A, B, C, D

Controles: [CS2], PROGRAM [1]...[4],[-1],[+1], Rueda de Entrada de Datos

Selecciona la superposición que se va a editar. El nombre de la voz asignada a la superposición seleccionada aparece entre paréntesis en la línea superior de la pantalla.

Switch 1a, 1b/2a, 2b (INTERRUPTOR 1a, 1b/2a, 2b)

Opciones: Ver texto a continuación

Controles: [CS4]/[CS5], [-1],[+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina a cuál de las fases de efectos de EFFECT 1 y EFFECT 2 es enviada la salida de la superposición seleccionada en ese momento. Las teclas [-1] y [+1] pueden ser entonces utilizadas para activar la fase ("a" o "b") o desactivarla ("."). Los deslizantes [CS4] y [CS5] seleccionan los siguientes ajustes en secuencia:

CS4 (EFFECT 1)

1./ ("a" y "b" desactivados)
1a/. ("a" activado, "b" desactivado)
1a/b ("a" y "b" activados)
1./b ("a" desactivado, "b" activado)

CS5 (EFFECT 2)

2./ ("a" y "b" desactivados)
2a/. ("a" activado, "b" desactivado)
2a/b ("a" y "b" activados)
2./b ("a" desactivado, "b" activado)

Si se selecciona un efecto de tipo "único" entonces solamente se puede seleccionar la fase "a". Si se selecciona un efecto de tipo "cascada" entonces solamente se puede seleccionar la fase "b". Si se selecciona un efecto de tipo "dual", entonces se pueden seleccionar ambas fases "a" y "b". Una fase de efecto que no se pueda seleccionar aparecerá en la pantalla como "-".

Send (NIVEL DE ENVIO)

Opciones: 0...127

Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Este parámetro ajusta la cantidad de señal de voz directa (sin efecto) que es enviada a los procesadores de efectos, determinando la fuerza del sonido del efecto final. Un valor de "0" da como resultado la no aparición del efecto, dejando sólo el sonido "directo" de la voz. El valor máximo de "127" produce la máxima cantidad de efecto.

Vels (ENVIO SEGUN LA SENSIBILIDAD DE LA VELOCIDAD DE PULSACION)

Opciones: -7...+7,

Controles: [CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina cómo se ve afectado el nivel de envío de la superposición seleccionada por los cambios de la velocidad de pulsación (es decir, por la dinámica del teclado).

Los valores positivos (+) producen mayores niveles de envío en respuesta a valores de velocidad de pulsación más altos, es decir, cuanto con más fuerza se toque una tecla, mayor será el nivel de envío y por lo tanto más intenso el

Página 39 (cont.)

efecto. El valor máximo de "+7" produce la máxima variación de nivel en respuesta a los cambios de la velocidad de pulsación. Los valores negativos (-) producen el efecto opuesto: un menor nivel de envío en respuesta a una velocidad de pulsación más alta. Un valor de "+0" no da como resultado ninguna variación en el nivel de envío.

Ksc1 (ENVIO SEGUN LA ESCALA DE TECLAS)

Opciones: -7...+7

Controles: [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Permite variar el nivel de envío para la superposición seleccionada en toda la extensión de notas posibles (es decir, a lo largo del teclado).


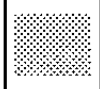

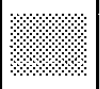

Los valores positivos (+) producen un mayor nivel de envío para las notas graves y un menor nivel de envío para las notas agudas. El valor máximo de "+7" produce la máxima variación del nivel de envío a lo largo de todo el teclado. Los valores negativos (-) producen el efecto opuesto: un nivel de envío inferior para las notas graves y un nivel de envío mayor para las notas agudas. Un valor de "+0" da como resultado ninguna variación en el nivel de envío.

3: SELECCION DE SALIDA SIN EFECTO PARA SUPERPOSICION

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→3:Layer Dry Out Select→
→[ENTER/YES]

Estos parámetros determinan si las "líneas sin procesar" (es decir, los recorridos de la señal que ignoran a ambos procesadores de efectos) van a estar activadas o desactivadas, determinando si puede haber cualquier señal sin efecto en las salidas OUTPUT 1 y OUTPUT 2.

| | | | |
|---|--|------------|------------|
| OUTPUT Select <InitVce > Layer=A<I,A1> | | Dry1 on | Dry2 on |
|---|--|------------|------------|

| | | | | | | | |
|---|-----------|---|---|---|-----------|-----------|---|
|  | F2 CS2 |  |  |  | F6 CS6 | F7 CS7 |  |
|---|-----------|---|---|---|-----------|-----------|---|

Layer (SUPERPOSICION)

Opciones: A, B, C, D

Controles: [CS2], PROGRAM [1]...[4],[-1],[+1], Rueda de Entrada de Datos

Selecciona la superposición que se va a editar. El nombre de la voz asignada a la superposición seleccionada aparece entre paréntesis en la línea superior de la pantalla.

Dry1 (SIN EFECTO 1)

Opciones: off (desactivado), on (activado)

Controles: [CS6], [-1],[+1], Rueda de Entrada de Datos

Activa (on) o desactiva (off) la "línea sin efecto" que ignora al procesador de señal EFFECT 1. Cuando este parámetro está desactivado, los parámetros "WET:DRY BALANCE" (BALANCE CON/SIN EFECTO) (página 42) no tienen ningún efecto.

Dry2 (SIN EFECTO 2)

Opciones: off (desactivado), on (activado)

Controles: [CS7], [-1],[+1], Rueda de Entrada de Datos

Activa (on) o desactiva (off) la "línea sin efecto" que ignora al procesador de señal EFFECT 2. Cuando este parámetro está desactivado, los parámetros "WET:DRY BALANCE" (BALANCE CON/SIN EFECTO) (página 42) no tienen ningún efecto.

4: NIVEL DE SALIDA

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→4:Output Level→
→[ENTER/YES]

Dependiendo de los efectos seleccionados, el sistema de efectos del SY85 puede tener hasta cuatro niveles de salida separados que se ajustan mediante los parámetros que le presentamos en esta pantalla.

| | | | | |
|--------------|----|------------|----|------|
| EF OutLevel | 1a | 1b | 2a | 2b |
| EF1<sn>=100% | -- | EF2(casc)= | -- | 100% |

F3
CS3

F4
CS4

F7
CS7

F8
CS8

1a, 1b, 2a, y 2b (NIVELES DE SALIDA DE LOS EFECTOS)

Opciones: 0...100

Controles: [CS3], [CS4], [CS7], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Los deslizantes [CS3] y [CS4] ajustan los niveles de salida de las fases "1a" y "1b" del efecto 1, respectivamente mientras que los deslizantes [CS7] y [CS8] ajustan los niveles de salida de las fases "2a" y "2b" del efecto 2. Un ajuste de "0" desactiva la salida de la correspondiente fase de efecto, mientras que un ajuste de "100" produce el máximo nivel de salida.

Si el efecto seleccionado es de tipo "único", entonces sólo están disponibles los niveles de salida de "1a" o "2a". Si el efecto es uno de tipo "cascada", entonces solamente están disponibles los niveles de salida de "1b" o "2b". Solamente si el efecto seleccionado es de tipo "dual" estarán disponibles los niveles tanto de "1a" y "1b" como los de "2a" y "2b". El tipo de los efectos seleccionados en cada momento para los procesadores de efecto 1 y 2 se muestran entre paréntesis en la línea inferior de la pantalla. Ver página 254 para más detalles sobre las fases de los efectos y sobre el sistema de efectos del SY85 en general.

Si hay algún controlador asignado a cualquiera de los parámetros de nivel de salida (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

5: BALANCE CON/SIN EFECTO

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→5:Wet:Dry Balance→
→[ENTER/YES]

El balance entre el sonido directo de la voz y el sonido del efecto es una cuestión delicada. Incluso el más pequeño de los cambios puede producir una gran diferencia en el sonido final. Los parámetros que le presentamos en esta pantalla le proporcionan un control preciso de dicho balance.

| | | | | | | | | |
|--------------------|-------|----|---|----|-------|----|---|----|
| EF Wet:Dry Balance | | | | | | | | |
| | Out1= | 50 | : | 50 | Out2= | 50 | : | 50 |

F3
CS3

F4
CS4

F7
CS7

F8
CS8

Out1 Wet/Out2 Wet (SALIDA 1 CON EFECTO/SALIDA 2 CON EFECTO)

Opciones: 0...100

Controles: [CS3]/[CS7], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Estos parámetros y los correspondientes parámetros "Out1 Dry" y "Out2 Dry", explicados a continuación, funcionan conjuntamente para equilibrar las señales con efecto ("wet") y directa ("dry") que salen de los procesadores EFFECT 1 y EFFECT 2. Los valores altos en "Wet" producen más sonido con efecto en relación con el sonido directo (sin efecto) de la voz.

Aunque los parámetros "Wet" y "Dry" pueden graduarse independientemente, al ajustar uno se provocará el cambio del otro, de manera que sumados el total sea siempre 100(%).

Si hay un controlador asignado a los parámetros "Out1 Wet" o "Out2 Wet" (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

Out1 Dry/Out2 Dry (SALIDA 1 SIN EFECTO/SALIDA 2 SIN EFECTO)

Opciones: 0...100

Controles: [CS4]/[CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Estos parámetros y los correspondientes parámetros "Out1 Wet" y "Out2 Wet", explicados anteriormente, funcionan conjuntamente para equilibrar las señales con efecto ("wet") y directa ("dry") que salen de los procesadores EFFECT 1 y EFFECT 2. Los valores altos en "Dry" producen más sonido directo (sin efecto) en relación al sonido con efecto.





Aunque los parámetros "Wet" y "Dry" pueden graduarse independientemente, al ajustar uno se provocará el cambio del otro, de manera que sumados el total sea siempre 100(%).

Si hay un controlador asignado a los parámetros "Out1 Dry" o "Out2 Dry" (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

6: NIVEL DE MEZCLA DE ENVIO Y EFECTO 2

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→6:Mix Level→[ENTER/YES]

Estos parámetros determinan el nivel de mezcla entre cada envío a efecto y la salida de la fase de efecto precedente. Remítase a la sección que comienza en la página 254 para más detalles sobre el sistema global de efectos del SY85.

| EF | Mix | Level | EF2 | Insert | 1b | 2a | 2b |
|---|---|---|-----------|---|-----------|-----------|-----------|
| | | | -- | | -- | -- | 0% |
|  |  |  | F4 CS4 |  | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |

EF2 Mix (NIVEL DE MEZCLA DEL EFECTO 2)

Opciones: 0...100

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Mezcla la salida del procesador EFFECT 2 con la del procesador EFFECT 1. Este parámetro solamente se puede utilizar cuando está seleccionada la modalidad de efectos en serie (serial). Si está seleccionada cualquier otra modalidad ("off" o "para"), "---" aparece en la pantalla en vez del valor.

Si hay un controlador asignado al parámetro EF2 Mix (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

Send 1b, 2a, 2b (NIVEL DE ENVIO)

Opciones: 0...100

Controles: [CS6], [CS7], [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Estos parámetros mezclan la señal sin efecto enviada a la correspondiente fase de efecto con la salida de la fase de efecto precedente. Cuanto más alto sea el valor, mayor será el nivel de mezcla. Si la configuración de efectos vigente no permite uno de estos parámetros de mezcla, "---" aparecerá en lugar del parámetro de nivel de mezcla.

Si hay algún controlador asignado a uno de estos parámetros (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

7: PARAMETROS DE EFECTO 1

8: PARAMETROS DE EFECTO 2

```
[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→7:EF1 Parameter→
→[ENTER/YES]
[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→8:EF2 Parameter→
→[ENTER/YES]
```

Cada uno de los 90 efectos del SY85 tiene ocho parámetros que pueden ser editados mediante los parámetros de esta pantalla para así "redondear" el efecto.

| EF1 | PARAM | <Rev.Stage1> | | >ER/Rev | | Bal[%]< | |
|-----|-------|--------------|----|---------|---|---------|------|
| 2.5 | 1.0 | 10 | 32 | 16 | 4 | 0 | 12.0 |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| F1 CS1 | F2 CS2 | F3 CS3 | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|

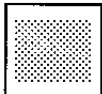
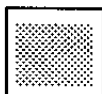

Cada parámetro está controlado por el correspondiente deslizador (es decir, el deslizador que hay inmediatamente debajo de cada parámetro). Las teclas [-1]/[+1] y la rueda de entrada de datos también pueden utilizarse para editar el parámetro en el que se encuentre situado en ese momento el cursor. Remítase a la página 274 del Manual "Feature Reference" en inglés, si desea una lista completa de los parámetros con los que cuenta cada efecto.

9: PARAMETROS DE CONTROL

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→9:Control Parameter→
→[ENTER/YES]

Los deslizantes [CS1] y [CS2] del SY85 pueden ser asignados para controlar diferentes parámetros de los efectos en tiempo real mientras se toca en el modo de voz o de agrupación. Los parámetros de esta pantalla determinan qué parámetros de efectos van a ser controlados por los deslizantes [CS1] y [CS2], los valores mínimo y máximo del parámetro y la asignación de números de control MIDI a los mismos parámetros para un control del efecto vía MIDI.

| EF CTRL> | | < Min | Max | Additional |
|-----------|--|-------|------|------------|
| CS1 : off | | 0% | 100% | 000:off |

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|--|-----------|-----------|-----------|--|--|
| F1 CS1 | F2 CS2 |  | F4 CS4 | F5 CS5 | F6 CS6 |  |  |
|-----------|-----------|--|-----------|-----------|-----------|--|--|

CS1/CS2 (INTERRUPTOR CS1/CS2)

Opciones: CS1, CS2

Controles: [CS1], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Selecciona [CS1] o [CS2] para la asignación.

Parameter (PARAMETRO DE EFECTO)

Opciones: Depende de los efectos seleccionados

Controles: [CS2], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Selecciona el parámetro de efecto que va a ser controlado por el deslizante seleccionado en ese momento. Puesto que cada efecto tiene un total de 8 parámetros, el número máximo de ajustes disponibles para este parámetro será de 8: "Ef1prm1" a "Ef1prm8" en la pantalla, por ejemplo, quieren decir "Efecto 1 Parámetro 1" a "Efecto 1 Parámetro 8". Los parámetros disponibles para cada efecto son diferentes, pero el nombre del parámetro seleccionado se mostrará entre paréntesis en la línea superior de la pantalla. Los parámetros que no se pueden asignar a los deslizantes aparecen indicados mediante guiones ("-----") en lugar de un nombre de parámetro.

Página 45 (cont.)

Min (VALOR MINIMO DE PARAMETRO)

Opciones: 0...100

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina el límite inferior del alcance de control de [CS1] o [CS2]. Un ajuste de "0", por ejemplo, significa que cuando el deslizando esté puesto en su posición más baja el parámetro asignado estará también en su valor más bajo. Un ajuste de "50" significa que cuando el deslizando está en su posición más baja el parámetro asignado estará en un 50% de su extensión de alcance (por ejemplo, un parámetro con una extensión de 0 a 127 estaría aproximadamente en 63).

Si hay algún controlador asignado al parámetro "Min", a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

Página 46

Max (VALOR MAXIMO DE PARAMETRO)

Opciones: 0...100

Controles: [CS5], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina el límite superior del alcance de control de [CS1] o [CS2]. Un ajuste de "100", por ejemplo, significa que cuando el deslizando esté puesto en su posición más alta el parámetro asignado estará también en su valor más alto. Un ajuste de "80" significa que cuando el deslizando está en su posición más alta el parámetro asignado estará en un 80% de su extensión de alcance (por ejemplo, un parámetro con una extensión de 0 a 127 estaría aproximadamente en 102).

Si hay algún controlador asignado al parámetro "Max", a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

Additional (CONTROL MIDI ADICIONAL)

Opciones: 000...120, AfterTch (Presión Posterior a la Pulsación), Velocity (Velocidad de Pulsación), KeyScale (Escala de Teclas), LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias)

Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Este parámetro permite asignar números de cambio de control MIDI a los parámetros de efecto seleccionados, de manera que puedan ser controlados desde los controladores del SY85 (rueda de modulación, pedal controlador, etc.) o desde un dispositivo MIDI externo que sea capaz de transmitir mensajes de cambio de control. Los ajustes

Página 46 (cont.)

adicionales incluyen "AfterTch" para el control por medio de la presión posterior a la pulsación en el teclado, "Velocity" para el control por medio de la velocidad de pulsación en el teclado, "KeyScale" para el control por medio de las escalas de teclas, y "LFO" para el control por medio del LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias) interno. Esto es adicional al control por medio de los deslizantes [CS1] y [CS2]. Los números de cambio de control MIDI 000 a 120 pueden ser asignados. Algunos números de cambio de control están ya definidos, mientras que otros no están asignados a ningún controlador específico (ver tabla a continuación).



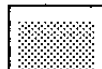


NUMERO/DISPOSITIVO DE CAMBIO DE CONTROL MIDI

| | |
|------|---|
| 0: | "-----" |
| 1: | "Mod.Whl." (Rueda de Modulación) |
| 2: | "Breath C" (Control de Soplido) |
| 4: | "Foot Cnt" (Pedal Controlador) |
| 5: | "Porta.Sp" |
| 6: | "Data Ent" (Entrada de Datos) |
| 7: | "Foot Vol" (Pedal de Volumen) |
| 8: | "Balance " (Balance) |
| 10: | "Panpot " (Panoramización) |
| 11: | "Express." (Expresividad) |
| 64: | "Hold 1 " (Mantenimiento 1) |
| 65: | "Porta.Sw" |
| 66: | "Sostenut" (Sostenuto) |
| 67: | "Soft " (Suave) |
| 69: | "Hold 2 " (Mantenimiento 2) |
| 91: | "Effect D" (Efecto D) |
| 92: | "TremoloD" (Trémolo D) |
| 93: | "Chorus D" (Chorus D) |
| 94: | "CelesteD" (Celeste D) |
| 95: | "Phaser D" (Phase D) |
| 96: | "Inc. " (Incremento) |
| 97: | "Dec. " (Disminución) |
| 98: | "NRPN LSB" |
| 99: | "NRPN MSB" |
| 100: | "RPN LSB " |
| 101: | "RPN MSB " |
| 121: | "AfterTch" (Presión Posterior a la Pulsación) |
| 122: | "Velocity" (Velocidad de Pulsación) |
| 123: | "KeyScale" (Escala de Teclas) |
| 124: | "LFO " (Oscilador de Bajas Frecuencias) |

10: LFO DE CONTROL

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[MENU]→10:Control LFO→
→[ENTER/YES]

Todos los efectos de tipo modulación -chorus, flanger, etc.- requieren control de LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias). El SY85 tiene un LFO de efectos independiente, el cual se configura mediante los siguientes parámetros.

| EF | CTRL | LFO | Waveform ∧/ tri | Speed 0 | Delay 0 | | |
|---|---|---|--------------------|---|------------|---|-----------|
|  |  |  | F4 CS4 |  | F6 CS6 |  | F8 CS8 |

Wave (FORMA DE ONDA DEL LFO)

Opciones: tri, dwn, up, squ, sin, S/H, ltm

Controles: [CS4], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina la forma de onda del LFO de efectos:

"tri" = Triangular.
 "up" = Diente de Sierra hacia arriba
 "sin" = Sinusoidal
 "dwn" = Diente de Sierra hacia abajo
 "squ" = Cuadrada.
 "S/H" = Muestra y Mantenimiento
 "ltm" = 1 toma hacia arriba

Si hay algún controlador asignado al parámetro "Wave" (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

Speed (VELOCIDAD DEL LFO)

Opciones: 0...99

Controles: [CS6], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina la velocidad del LFO de efectos.

"0" es el ajuste de velocidad más bajo, produciendo una velocidad de LFO de aproximadamente 0 Hz. El ajuste más rápido (99) produce una velocidad de LFO de aproximadamente 25 Hz.

Si hay algún controlador asignado al parámetro "Speed" (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

Delay (RETARDO)

Opciones: 0...99

Controles: [CS8], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Determina el tiempo de retardo entre el comienzo de una nota y el comienzo del funcionamiento del LFO de efectos para el elemento seleccionado.

El ajuste mínimo "0" no origina ningún retardo, mientras que el ajuste máximo de "99" produce un retardo de aproximadamente 2.66 segundos antes de que comience el funcionamiento del LFO de efectos.

Si hay algún controlador asignado al parámetro "Delay" (página 45), a la derecha del parámetro aparecerá una "c" de visualización inversa.

COPIA DE DATOS DE EFECTOS

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[COPY]

Esta función facilita la edición de efectos permitiendo que se copien los parámetros de efectos de cualquier otra canción, voz o agrupación en la agrupación seleccionada en ese momento. Vd. puede copiar una configuración de efectos que se aproxime al tipo que Vd. quiere, y después editarla para obtener el sonido requerido.

| | | | |
|-------------|--|--------------------|--|
| EFFECT COPY | | From | |
| | | PFM I, A1:InitPerf | |

F5
CS5

From (PROCEDENCIA)

Opciones: Cualquier canción, voz o agrupación

Controles: MEMORY, GROUP, PROGRAM, [CS5], [-1], [+1], Rueda de Entrada de Datos

Utilice las teclas MEMORY [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] y [CARD] para seleccionar la zona de memoria de la que se va a seleccionar la voz fuente. Utilice las teclas GROUP para seleccionar el banco de voces fuente y después utilice las teclas PROGRAM para seleccionar el número de voz fuente. El deslizador [CS5] y otros controles de entrada de datos también pueden ser utilizados para seleccionar el número de voz fuente.

Una vez que se haya seleccionado la voz fuente, pulse la tecla [ENTER/YES]. En la pantalla aparecerá "Are you sure?" (¿Está seguro?).

| | |
|----------------|--------------------|
| EFFECT COPY | From |
| Are you sure ? | PFM I, A1:InitPerf |

Pulse otra vez la tecla [ENTER/YES] para copiar los datos de efectos, o pulse [EXIT/NO] para cancelar la operación de copia. Una vez que se haya terminado la operación de copia, en la pantalla aparecerá brevemente "Completed!" (¡Terminado!), y después la pantalla retornará al modo de edición de efectos.

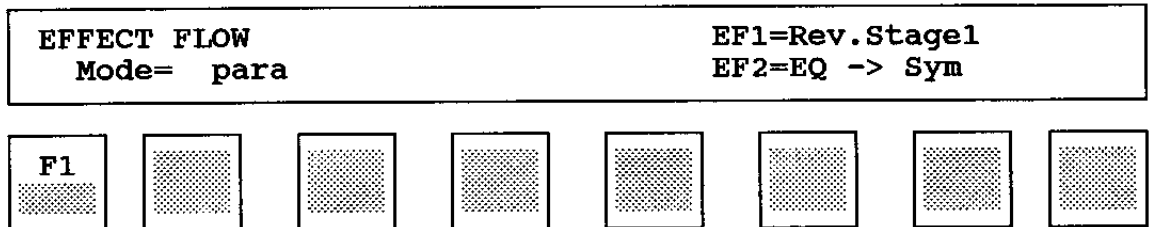
VISUALIZACION DEL RECORRIDO DE LA SEÑAL DEL EFECTO

[PERFORMANCE]→[EFFECT EDIT]→[SHIFT]+[F1]-[F3]

Esta función proporciona una indicación gráfica de la configuración vigente en ese momento del sistema de efectos mientras se está dentro del modo de edición de efectos.

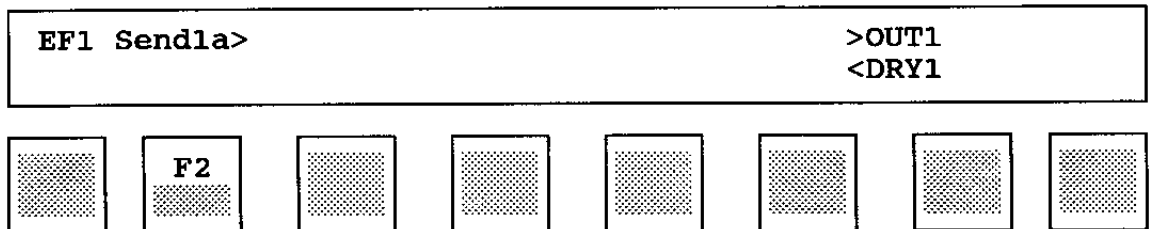
* Recorrido de Efectos Global

(Ver representación gráfica en la página 49 del Manual "Feature Reference" en inglés)



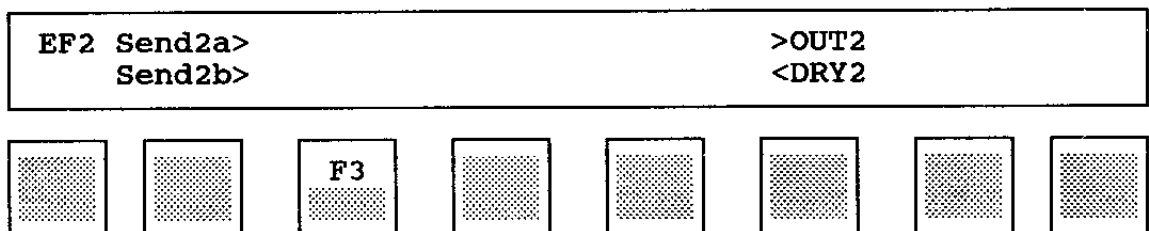
* Configuración de Efecto 1

(Ver representación gráfica en la página 49 del Manual "Feature Reference" en inglés)



* Configuración de Efecto 2

(Ver representación gráfica en la página 49 del Manual "Feature Reference" en inglés)



Página 49 (cont.)

Pulse [SHIFT] + [F1] para ver el recorrido global de la señal del sistema de efectos. Pulse [SHIFT] + [F2] para ver la configuración de la sección del efecto 1 y [SHIFT] + [F3] para la configuración de la sección del efecto 2.

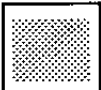
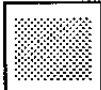
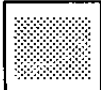

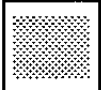
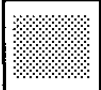
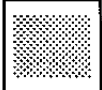
Remítase a la sección que comienza en la página 254 para más detalles sobre el sistema de efectos.

1: SINCRONIZACION DE CONTROLADORES EN UNA SUPERPOSICION

[PERFORMANCE]→[JOB]→[MENU]→1:Layer Controller Sync→
→[ENTER/YES]

Esta función cambia los parámetros de los controladores de todas las voces de la agrupación seleccionada para acoplarse a los de la voz asimilada a la superposición "fuente" que se especifique.

| | | | | | | | |
|-------------|-----|-------|------------|--------|--|--|--|
| PERFORMANCE | JOB | Layer | Controller | Sync | | | |
| | | | Source | LayerA | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|-----------|
|  |  |  |  |  |  |  | F8 CS8 |
|---|---|---|---|---|--|---|-----------|

Utilice el deslizador [CS8] para seleccionar la superposición fuente (A, B, C o D) desde la que se van a copiar los datos de los controladores, y después pulse [ENTER/YES] para comenzar el procedimiento de sincronización de los controladores de la superposición. Aparecerá la siguiente pantalla de confirmación:

| | | | | |
|----------------|-----|-------|------------|--------|
| PERFORMANCE | JOB | Layer | Controller | Sync |
| Are you sure ? | | | Source | LayerA |

Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que desea proseguir con la operación (operación que borrará todos los datos de controladores correspondientes a las voces asignadas a todas las superposiciones que no sean la superposición fuente), o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

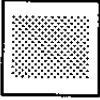
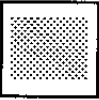
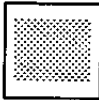
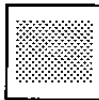
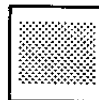
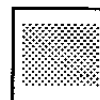
Una vez copiados los datos, en la pantalla aparecerá brevemente "Completed!" (¡Terminado!) y después la pantalla retornará al modo que estuviera activado antes de llamar a esta función de sincronización de controladores en una superposición.

2: INTERCAMBIO DE SUPERPOSICIONES

[PERFORMANCE]→[JOB]→[MENU]→2:Layer Exchange→[ENTER/YES]

Esta función se puede utilizar para eliminar los efectos audibles de ligeros retardos de notas que pueden suceder en el modo de reproducción de agrupaciones. Las notas reproducidas por las superposiciones A, B, C y D suenan en secuencia en el modo de reproducción de agrupaciones. Normalmente el retardo es tan pequeño que no es audible. No obstante, si una voz con un ataque agresivo está asignada a una de las últimas superposiciones (C o D), el retardo puede "ablandar" el ataque de la voz. El problema puede solucionarse utilizando esta función para intercambiar las superposiciones A y D entre sí, por ejemplo, de manera que la voz con el ataque fuerte esté asignada a la superposición A en lugar de a la superposición D. Puesto que la superposición A suena primero, se conservará toda la agresividad del ataque.

| | | | | |
|-------------|-----|-------|----------|-----|
| PERFORMANCE | JOB | Layer | Exchange | A↔A |
|-------------|-----|-------|----------|-----|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|-----------|-----------|
|  |  |  |  |  |  | F7 CS7 | F8 CS8 |
|---|---|---|---|---|--|-----------|-----------|

Utilice los deslizantes [CS7] y [CS8] para seleccionar las superposiciones que se van a intercambiar (A a D), y después pulse [ENTER/YES] para comenzar el procedimiento de intercambio de superposiciones. Aparecerá la siguiente pantalla de confirmación:

| | | | | |
|----------------|-----|-------|----------|-----|
| PERFORMANCE | JOB | Layer | Exchange | A↔A |
| Are you sure ? | | | | |

Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que desea proseguir con la operación de intercambio de superposiciones, o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

Una vez intercambiados los datos, en la pantalla aparecerá brevemente "Completed!" (¡Terminado!) y después la pantalla retornará al modo que estuviera activado antes de llamar a esta función de intercambio de superposiciones.

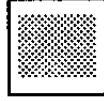
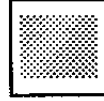
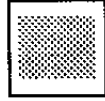
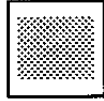
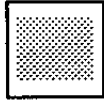
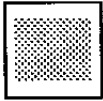
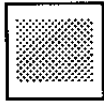
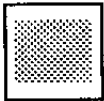
3: RECUPERACION DE EDICION DE AGRUPACION

[PERFORMANCE]→[JOB]→[MENU]→3:Recall→[ENTER/YES]

Si Vd. no está satisfecho con el resultado de las ediciones que le haya hecho a una agrupación, o si accidentalmente ha perdido "la pista" de los cambios que ha realizado, utilice la función RECUPERACION DE EDICION DE AGRUPACION para recuperar los datos de la agrupación previos a la edición, que se encuentran en el buffer de memoria de seguridad del SY85.

PERFORMANCE JOB Recall

<InitPerf>



Pulse [ENTER/YES] para comenzar el procedimiento de llamada. Aparecerá la siguiente pantalla de confirmación:

PERFORMANCE JOB Recall
Are you sure ?

<InitPerf>

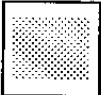
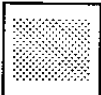
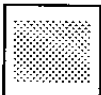
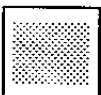
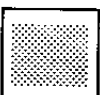

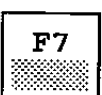

Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que desea proseguir con la operación de recuperación (que borrará todos los datos editados vigentes en ese momento), o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

Una vez recuperados los datos de la voz original, en la pantalla aparecerá brevemente "Completed!" (¡Terminado!) y después la pantalla retornará al modo que estuviera activado antes de llamar a esta función de recuperación de edición de agrupación.

4: INICIALIZACION DE AGRUPACION

[PERFORMANCE]→[JOB]→[MENU]→4:Initialize→[ENTER/YES]

Cuando desee programar una agrupación totalmente nueva, partiendo de cero, en lugar de editar una agrupación ya existente, utilice esta función para inicializar todos los parámetros de la agrupación.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|---|
| PERFORMANCE JOB Initialize | | | | | | [EDIT] LYR | |
|  |  |  |  |  |  F6 |  F7 |  CS8 |

Pulse [F6] si desea inicializar toda la agrupación que en ese momento se encuentra en el buffer de edición, o [F7] si tan sólo desea inicializar una superposición determinada. Si elige [F7], utilice el deslizante [CS8] para seleccionar la superposición que desee inicializar.

Pulse [ENTER/YES] para comenzar el procedimiento de inicialización. Aparecerá la siguiente pantalla de confirmación:

| | |
|----------------------------|------------|
| PERFORMANCE JOB Initialize | |
| Are you sure ? | [EDIT] LYR |

Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que desea proseguir con la operación de inicialización (que borrará todos los datos editados vigentes en ese momento), o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

Una vez inicializados los datos, en la pantalla aparecerá brevemente "Completed!" (;Terminado!) y después la pantalla retornará al modo que estuviera activado antes de llamar a esta función de inicialización de agrupación.

COMPARACION DE AGRUPACIONES

| |
|-----------------|
| [SHIFT]+[STORE] |
|-----------------|

La función de comparación de agrupaciones hace posible el comparar el sonido de una agrupación que esté siendo editada con la misma agrupación en su forma anterior a la edición.


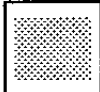

Para recuperar temporalmente los datos originales de la agrupación durante la edición, pulse la tecla [STORE] mientras mantiene pulsada la tecla [SHIFT]. El LED indicador de [PERFORMANCE] parpadeará, indicando que se ha activado la modalidad de comparación. Aunque Vd. puede seleccionar diferentes pantallas del modo de edición, dentro de la modalidad de comparación no se pueden editar datos. Pulse [EXIT/NO] para regresar al modo de edición y a la agrupación que está siendo editada.

ALMACENAMIENTO DE AGRUPACIONES

[STORE]

Cuando esté satisfecho con una nueva agrupación que Vd. haya creado en el modo de edición de agrupación, utilice la función de almacenamiento descrita a continuación para almacenar la nueva agrupación en una posición de memoria interna o de tarjeta.

| | | | | | |
|-------------------|-----------------|-----------------|------|--------|------|
| PERFORMANCE STORE | | Layer-: <-----> | | | |
| To | I, Al: InitPerf | I Alu | IAlu | I, Alu | IAlu |

| | | | | | | | |
|---|-----------|---|---|-----------|-----------|-----------|-----------|
|  | F2 CS2 |  |  | F5 CS5 | F6 CS6 | F7 CS7 | F8 CS8 |
|---|-----------|---|---|-----------|-----------|-----------|-----------|

Cuando haya terminado de editar, regrese al modo normal de reproducción de agrupaciones (pulse la tecla [PERFORMANCE]), y antes de seleccionar un modo diferente o una agrupación distinta pulse la tecla [STORE]. Ahora puede utilizar las teclas MEMORY, GROUP y NUMBER (o el deslizante [CS2]) para seleccionar la posición de memoria en la que se vaya a almacenar su nueva agrupación.

Puesto que cualquier cambio que Vd. haya hecho mediante el MENU DE EDICION DE VOCES DE SUPERPOSICION (página 26) será almacenado como datos de voz, también es posible especificar las posiciones de memoria de voz en las que se almacenarán los datos de las voces de cada una de las superposiciones. Las teclas de función [F5], [F6], [F7] y [F8] seleccionan las voces de las superposiciones A, B, C y D respectivamente. Los correspondientes nombres de la superposición y de la voz aparecen en la línea superior de la pantalla. Con el cursor en la situación apropiada Vd. puede utilizar las teclas MEMORY, GROUP y NUMBER (o el correspondiente deslizante) para seleccionar la posición de memoria en la que va a ser almacenada cada una de las voces. Si aparece una "u" junto a uno de estos números de voz significa que la voz está siendo utilizada en ese momento por cualquier otra agrupación, y por lo tanto cualquier cambio en esa voz afectará a la agrupación en la que se esté utilizando. Para más información pulse la tecla [SHIFT] y obtendrá una lista de los nombres de las otras agrupaciones que utilizan las voces asignadas a cada una de las superposiciones.

Una vez que se ha especificado la posición de almacenamiento, pulse [ENTER/YES] para comenzar el procedimiento de almacenamiento. Aparecerá la siguiente pantalla de confirmación:

PERFORMANCE STORE

Are you sure ?

To I,A1: InitPerf

I,Alu I,Alu I,Alu I,Alu

Pulse otra vez [ENTER/YES] para confirmar que desea proseguir con la operación de almacenamiento (la cual borrará todos los datos previamente existentes en la posición de memoria especificada), o pulse [EXIT/NO] para cancelarla.

Una vez almacenados los datos de agrupación, en la pantalla aparecerá brevemente "Completed!" (;Terminado!) y después la pantalla retornará al modo que estuviera activado antes de llamar a esta función de almacenamiento.