



## **Capítulo 6 Uso de las funciones**

*Este capítulo ofrece información detallada sobre la manera de utilizar cada una de las funciones más importantes del SU700 durante la grabación, actuación y configuración de canciones.*


# Uso del secuenciador: Grabación, reproducción y ajuste de la posición

Esta sección presenta una visión general de las operaciones de secuenciador que tendrá que efectuar repetidas veces durante la grabación y reproducción de canciones.

## Inicio de grabación

- 1. Si el modo PLAY STANDBY del secuenciador no está activado, pulse el botón  o [CANCEL] para activarlo.
- 2. Si es necesario, sitúe la canción en la posición en la que desea iniciar la grabación (véase “Ajuste de la posición” más adelante).
- 3. Pulse  para activar el modo REC STANDBY del secuenciador.
  - ▼ Una vez activado, la canción se detendrá en la posición actual. Antes de iniciar la grabación, puede delimitar más la posición si lo considera conveniente.




- 4. Pulse el botón  para activar el modo REC del secuenciador y empezar a grabar.
  - ▼ La canción inicia la grabación a partir de la posición especificada en la zona MEASURE. La pantalla cambiará a una pantalla de función (la última utilizada).
  - ▼ Si ha especificado un valor de cuenta atrás, el secuenciador reproducirá uno o dos compases de entrada antes de iniciar la grabación real (→ pág. 299).
  - ▼ Con el modo REC del secuenciador activado, todos los accionamientos de mandos, pads y botones de escena se grabarán en la canción como datos de secuencia, cada evento en la posición de canción en que fue introducido (según se ajustó con la cuantización).



La posición está avanzando. Los accionamientos de mandos, pads y botones de escena se graban como datos de secuencia.

## Parada de grabación

Pulse el botón  para detener la grabación.



- El secuenciador mostrará brevemente el mensaje PROCESSING..., y regresará a la posición en que se encontraba al iniciar la sesión de grabación.




### NOTA:


*El SU700 no actualiza el entorno cuando retrocede a la posición anterior; los ajustes de mandos, escenas y silenciamientos permanecerán exactamente como estaban al finalizar la grabación. Si desea restablecer el entorno verdadero de la canción, deberá configurar y recuperar las escenas necesarias.*

## Inicio de reproducción

1. Si el modo PLAY STANDBY del secuenciador no se encuentra activado, pulse el botón  o [CANCEL] para activarlo.
2. Si es necesario, sitúe la canción en la posición en que desea empezar a reproducir.
3. Pulse  para iniciar la reproducción.
  - El secuenciador inicia la reproducción a partir de la posición actual.

## Parada de reproducción




Pulse el botón .

- El secuenciador detiene la reproducción. La posición de canción no varía, y podrá reanudar la reproducción desde la misma posición simplemente pulsando .

## Ajuste de la posición

Puede ajustar la posición mientras el secuenciador se encuentra en los modos PLAY STANDBY, PLAY o REC STANDBY. No podrá ajustar la posición durante la grabación.

### Uso de los botones

- ◆ Pulse  para avanzar rápidamente.
- ◆ Pulse  para retroceder rápidamente.
- ◆ Pulse  para retroceder de un salto al inicio de la canción (posición 001:1).

### Uso del dial

1. La indicación **MEASURE** de la pantalla deberá aparecer intermitente. Si no, pulse el botón **[MEASURE]** una vez para que empiece a parpadear.



2. Gire el dial a la derecha para hacer que avance la posición en canción, o a la izquierda para retroceder.

### Uso de los marcadores

Si ha almacenado las posiciones en marcadores, puede utilizarlos para saltar de una posición a otra. Tenga en cuenta que los marcadores sólo pueden utilizarse con los modos **PLAY** o **PLAY STANDBY** activados.

### Explicación adicional

- Recuerde que cuando ajusta la posición con cualquiera de los métodos descritos anteriormente, **el entorno de la posición ajustada puede no coincidir con el entorno que existiría si hubiese reproducido la canción desde el principio.**
- Si utiliza los botones del secuenciador o el dial para ajustar la posición estando activado el modo **PLAY** del secuenciador, éste reproducirá todos los eventos de mando y silenciamiento que ya estén grabados en la zona por la que se pase (puede observar el cambio de lectura en los medidores), pero no ejecutará los cambios de escena.  
Por ejemplo, si se desplaza de la posición 10:1 a 20:1, el secuenciador reproducirá los eventos de mando y silenciamiento de pad previamente grabados entre esos compases, pero no reproducirá ningún cambio de escena grabado entre ellos.
- Si ajusta la posición mientras el secuenciador está en los modos **PLAY STANDBY** o **REC STANDBY**, o utiliza marcadores, el secuenciador no reproducirá ninguno de los eventos de secuencia grabados en la zona por la que pase. Los ajustes de mando, silenciamiento y configuración de efectos del secuenciador serán exactamente los mismos al final que al principio.
- Si retrocede a la posición inicial, el secuenciador recuperará automáticamente la escena del principio (top) (siempre y cuando haya almacenado una).

### Ajuste del valor BPM

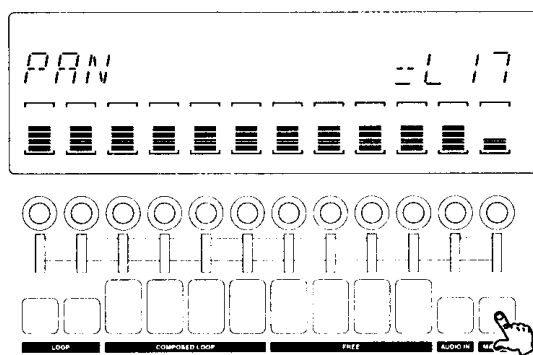
El ajuste BPM (pulsos por minuto) controla el tempo de la canción durante la grabación o la actuación. El ajuste actual aparecerá en la zona BPM a la derecha de la pantalla. Puede ajustar el valor de dos maneras:

- Pulse el botón **[BPM]** (la zona BPM comenzará a parpadear) y gire el dial.
- Marque el tiempo pulsando **[BPM COUNTER]**. El SU700 detectará el tempo que está marcando y el valor aparecerá en la zona BPM de la pantalla. Si desea utilizar este tempo, pulse el botón **[OK]** para fijarlo (si no pulsa **[OK]** en unos segundos, se restablecerá el valor BPM original).

## Uso de los mandos

Los mandos se utilizan para configurar diversos ajustes (nivel, panorámico, tono, etc.) en cada pista. Cada mando puede controlar en un momento dado un ajuste de una pista simple. En el caso de las pistas de muestras, la selección del banco de pistas determina cuál de ellos está siendo controlado en ese momento (→ pág. 15).

La función del mando (el ajuste que el mando va a controlar) se selecciona pulsando el botón correspondiente del panel **KNOB FUNCTION**. Cuando se pulsa uno de estos botones, se abrirá la pantalla de función correspondiente y todos los mandos se harán cargo del ajuste seleccionado: si, por ejemplo, pulsa el botón **[PAN]**, todos los mandos controlarán el panorámico de sus pistas respectivas. Los medidores de pista indican el ajuste actual en cada pista (si ha seleccionado PAN, cada medidor indicará el valor de panorámico actual de la pista), mientras la parte central de la pantalla indicará el valor numérico del ajuste de la pista cuyo pad o mando se accionó en último lugar.



Pulse PAN: Todos los mandos controlarán el panorámico y todos los medidores indicarán los valores del panorámico. El centro de la pantalla muestra el valor numérico PAN de la última pista a la que se accedió (en este caso, la pista MASTER).

Mientras trabaja en la pantalla principal, cada mando controla la función de mandos estándar de la pista (→ pág. 144).

Si desea más detalles sobre el uso de cada una de las funciones de mandos, consulte la sección “Funciones de mandos” del capítulo 8 (→ pág. 193).

## USO DE LOS MANDOS y MODO DEL SECUENCIADOR

El uso de los mandos variará según el estado del secuenciador:

- En el modo REC:** Utilice los mandos para grabar cambios de mando en cada pista. Si, por ejemplo, selecciona la función SOUND/PITCH y después gira el mando de la primera pista LOOP, el secuenciador grabará un evento de cambio de tono en esa pista, en la posición de canción actual (según la corrección de cuantización).
- En el modo PLAY:** Los mandos se utilizan para cambiar el sonido en tiempo real. Estos cambios son transitorios y no se graban como datos de secuencia. Los cambios harán que el entorno actual difiera del “verdadero” entorno de la canción.
- En los modos STANDBY:** Puede utilizar los mandos para organizar los ajustes que se van a aplicar cuando se inicie o reanude el funcionamiento en los modos REC o PLAY. También en este caso los cambios son transitorios, no se graban como datos de secuencia, y harán que el entorno actual sea diferente del “verdadero” entorno de la canción.

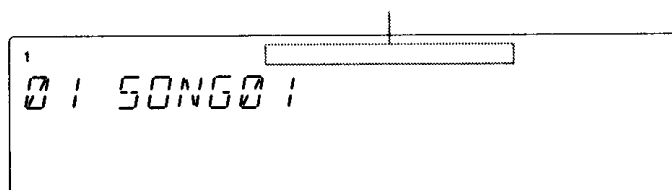
## Uso de los pads

Utilice los pads para generar eventos de pad en cada pista. Cada pad controla un evento de una pista en un momento determinado. En las pistas de muestras, la selección del banco de pistas determinará qué banco se encuentra bajo control en ese momento (→ pág. 15).

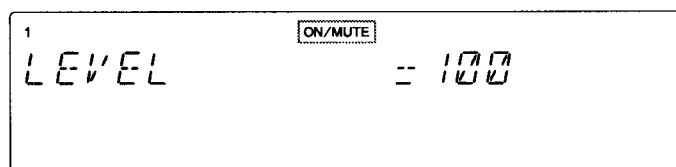
**Los pads se utilizan para controlar cuatro funciones distintas: PLAY, ON/MUTE, ROLL y LOOP RES-TART.** Deberá cambiar la función controlada según sea necesario.

- Cuando esté trabajando en la pantalla principal (sólo en los modos PLAY o PLAY STANDBY), cada pad controlará la función de pad estándar de la pista. Podrá determinar la función estándar con la operación TRACK SET | MAIN. La pantalla no indicará cuál es la función controlada.

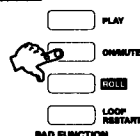
Cuando visualice la pantalla principal, cada pad controlará la función estándar de la pista. La función de pad no aparecerá en la pantalla.



- Puede cambiar a las funciones **PLAY**, **ON/MUTE** o **LOOP RESTART** en cualquier momento pulsando el selector de función correspondiente. Si está trabajando en la pantalla principal y pulsa el botón, se trasladará a una pantalla de función y todos los pads controlarán la función seleccionada.



**Pantalla de función.** Todos los pads controlan ahora la función **MUTE**. Pulse el pad una vez para activar la pista, y una vez más para activar el silenciamiento de la pista.



- Si desea utilizar la función **ROLL** (redoble), deberá mantener pulsado el botón [**ROLL**] mientras pulsa los pads. Cuando libere el botón [**ROLL**], la selección de funciones conmutará automáticamente a **PLAY**.
- Mientras trabaja en una pantalla de función, la línea superior indica la función actualmente seleccionada (véase la ilustración anterior). No obstante, no podrá visualizar la función **ROLL** (indicada como **PLAY**).

Recuerde que los pads de las pistas **COMPOSED LOOP** y **FREE** incluyen sensores de velocidad de pulsación. Si activa (ON) el parámetro **PAD SENS** de la operación **SYSTEM 1 SETUP** (→ pág. 301), estos pads serán sensibles a la velocidad de pulsación (fuerza con que se toca), por lo que las pulsaciones más intensas generarán los sonidos más altos. La sensibilidad del pad se aplicará a las funciones **PLAY** y **ROLL**; no tiene sentido aplicarla a las funciones **MUTE** o **LOOP RESTART**.

El resultado de cada función variará según el tipo de pista y el modo del secuenciador. A continuación se explica cómo opera cada función en los distintos modos del secuenciador. Más detalles en la tabla x-x.

## Función PLAY

**Aplicación:** Reproducir notas (el sonido de la muestra).

**Descripción:** Utilice el pad para grabar eventos de nota activada (eventos de reproducción de muestra) en las pistas COMPOSED LOOP y FREE, y para la reproducción de muestras en tiempo real.

**Funcionamiento en cada modo:**

### **Modo REC**

La pulsación de pad graba una nota activada, y su liberación graba una nota desactivada (operativo sólo en las pistas LOOP y COMPOSED LOOP).

### **Cualquier otro modo**

La pulsación del pad reproduce la muestra, y su liberación hace que se detenga la reproducción de la muestra (operativo en todas las pistas de muestra).

## Función ON/MUTE

**Aplicación:** Alternar entre la activación y desactivación del silenciamiento de pista. Especialmente útil para interrumpir temporalmente la reproducción de las pistas LOOP y COMPOSED LOOP.

**Descripción:** Utilice el pad para seleccionar la activación/desactivación del silenciamiento de la pista. Esta función de pad es operativa en todas las pistas y puede utilizarse con todos los modos. **Tenga en cuenta que la activación del silenciamiento es la única manera de interrumpir la reproducción automática de las pistas LOOP y COMPOSED LOOP.**

**Información adicional:**

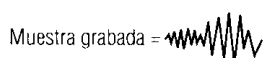
- La activación (o desactivación) del silenciamiento para la pista MASTER activa (o desactiva) automáticamente los silenciamientos del resto de las pistas.
- Aunque al silenciar una pista se suspenda la producción de sonido de la pista, podrá grabar otros eventos (de pad, mando y escena) en ella. No podrá escuchar dichos eventos al grabarlos, pero se almacenarán en la canción y podrá reproducirlos más tarde desactivando el silenciamiento.

## Función ROLL

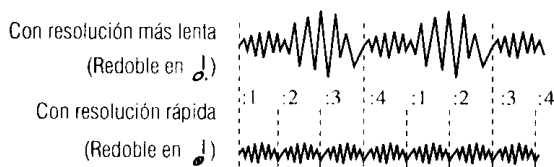
**Aplicación:** Redoblar una nota (reproducir el fragmento inicial de la muestra repetidas veces, produciendo un sonido de redoble de tambor o ametralladora).



Si la muestra tiene esta forma:



El redoble podría tener este aspecto:



**Descripción:** Mantenga pulsado el botón [ROLL] y accione el pad para grabar o reproducir un sonido de “redoble”.

**Funcionamiento en cada modo:**

#### Modo REC

Si mantiene pulsado el botón [ROLL] y acciona el pad, grabará con la resolución actual un redoble en la pista (véase más adelante). Tenga en cuenta que si está trabajando en una pista LOOP o COMPOSED LOOP, el evento de redoble no se grabará como parte del bucle (se grabará como evento de secuencia que anula temporalmente el sonido del bucle).

#### Modo PLAY

Si mantiene pulsado el botón [ROLL] y acciona el pad, reproducirá un redoble con la resolución actual. Toda muestra grabada en esa pista será automáticamente silenciada durante el redoble.

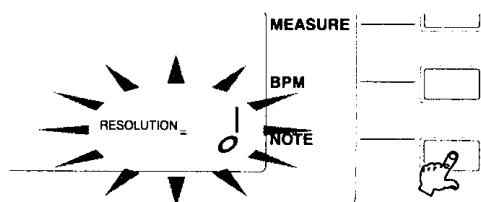
#### Modo REC STANDBY o PLAY STANDBY

No es operativo.

**Información adicional:**

- El ajuste RESOLUTION selecciona la velocidad de redoble. Cuando pulsa el botón [ROLL], en la zona NOTE de la pantalla aparece la resolución de redoble actual. Para cambiar la resolución, proceda como se indica a continuación (puede cambiar este ajuste sin que influya el modo del secuenciador).

 Pulse el botón [NOTE] de la pantalla para que la zona NOTE parpadee.



- 2 Mantenga pulsado el botón [ROLL] y gire el dial para seleccionar la nueva velocidad. Puede seleccionar cualquiera de las 18 velocidades de redoble siguientes:



- Aunque es posible cambiar la resolución mientras se está redoblando una nota (mientras se mantiene pulsado el botón [ROLL] y un pad), la velocidad no cambiará mientras no se libere el pad.
- Cuando se pulsa el botón [ROLL], el indicador de función de pad de la pantalla indica PLAY (y no ROLL). Cuando libere el botón [ROLL], la función seleccionada cambiará automáticamente a PLAY.

## Función LOOP RESTART

*Aplicación:* Reiniciar el bucle de una pista.

*Descripción:* Pulse el pad para reiniciar el bucle.

*Funcionamiento en cada modo:*

### Modo REC

Si pulsa el pad, grabará un evento de reinicio de bucle, y se repetirá desde el principio el bucle de la pista. Sólo es operativo en las pistas LOOP, COMPOSED LOOP y MASTER (si graba el evento en la pista MASTER, se iniciarán todos los bucles).

### Modo PLAY

Si pulsa el pad, se reiniciará el bucle (en las pistas LOOP o COMPOSED LOOP) o todos los bucles (pista MASTER).

Operaciones de pad por función, tipo de pista y modo del secuenciador

Función de pad	Modo del secuenciador	Tipo de pista	Operación
PLAY	REC	LP	<ul style="list-style-type: none"><li>• No se graba ningún evento.</li><li>• Si la pista no está silenciada, reproduce la muestra según el ajuste de tempo actual y todos los ajustes de mando y pista actuales; no obstante, si BPM TRACKING está ajustado a SLICE, la muestra se reproducirá a su velocidad original sin que influyan los ajustes de tempo y longitud actuales. Si mantiene pulsado el pad, se reproducirá en bucle.</li></ul>
		CL	<ul style="list-style-type: none"><li>• La pulsación del pad genera un evento de nota activada; la liberación, un evento de nota desactivada.</li><li>• Estos eventos se graban con relación a su posición dentro del bucle, no a su posición en la canción.</li></ul>
		FR	<ul style="list-style-type: none"><li>• La pulsación del pad genera un evento de nota activada; la liberación, un evento de nota desactivada.</li><li>• Estos eventos se graban con relación a su posición en la canción.</li></ul>
		AU, MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
	PLAY PLAY STBY REC STBY	LP	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si la pista está silenciada, no sonará.</li><li>• Si la pista no está silenciada, reproduce la muestra según el ajuste de tempo actual y los ajustes de mando y pista actuales; no obstante, si BPM TRACKING está ajustado a SLICE, la muestra se reproducirá a su velocidad original sin que influyan los ajustes de tempo y longitud actuales. Si mantiene pulsado el pad, se reproducirá en bucle.El material de reproducción grabado en la pista se suprimirá durante el redoble.</li></ul>
		CL, FR	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si la pista está silenciada, no sonará.</li><li>• Si la pista no está silenciada, reproduce la muestra según el ajuste de mando y pista actuales.</li></ul>
		AU, MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
ON/MUTE	-All-	LP, CL, FR, AU	<ul style="list-style-type: none"><li>• Activa y desactiva el silenciamiento de la pista.</li></ul>
		MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Activa y desactiva todos los silenciamientos</li></ul>
ROLL	REC	LP, CL, FR	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mientras pulsa ROLL y acciona el pad, el secuenciador graba un "redoble" en la posición de canción actual, a la velocidad determinada por el ajuste de resolución del redoble (en el momento de pulsar el pad).</li></ul>
		AU, MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
	PLAY	LP, CL, FR	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mientras pulsa ROLL y acciona el pad, el secuenciador produce un "redoble" a la velocidad determinada por el ajuste de resolución del redoble (en el momento de pulsar el pad).</li><li>• Cualquier reproducción grabada en la pista se suprime mientras se mantiene el redoble.</li></ul>
		AU, MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
	REC STBY PLAY STBY	-All-	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
LOOP RESTART	REC	LP, CL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reinicia el bucle. El evento de reinicio se graba en la canción.</li></ul>
		FR, AU	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
		MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reinicia todos los bucles. El evento de reinicio se graba en la canción.</li></ul>
	PLAY	LP, CL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reinicia el bucle.</li></ul>
		FR, AU	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>
		MA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reinicia todos los bucles.</li></ul>
	REC STBY PLAY STBY	-All-	<ul style="list-style-type: none"><li>• El pad no es operativo.</li></ul>

Abreviaturas: LP: pista LOOP; CL: pista COMPOSED LOOP; FR: pista FREE;  
AU: pista AUDIO IN; MA: pista MASTER; STBY: espera.

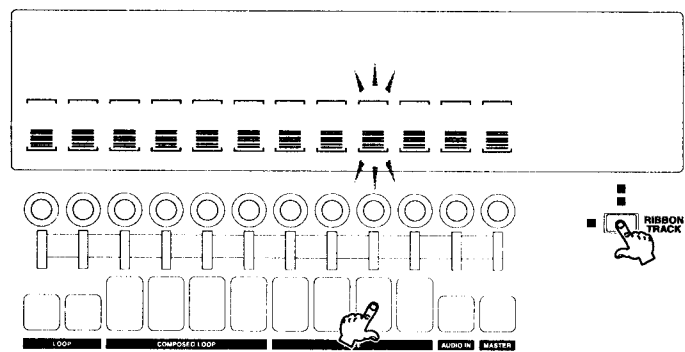
# Uso del controlador de cinta

El controlador de cinta es una prestación especial que sirve para controlar una determinada función en una pista previamente seleccionada. Una vez especificada la función, puede controlarla tocando o deslizando el dedo por la cinta. La cinta le ofrece un control de tipo táctil que los mandos no pueden ofrecerle.

Para controlar la función puede seleccionar una de las funciones de mando (tono, panorámico, etc.) o una función scratch especial, que imita el efecto que se consigue al girar manualmente un disco de vinilo en un plato. Seleccione dicha función con la operación SYSTEM | SETUP (→ pág. 302).

## Selección de pista

Mantenga pulsado el botón [RIBBON TRACK] y, seguidamente, pulse uno de los pads para seleccionar la pista en la que va a utilizar la cinta. Los corchetes del medidor parpadearán indicando el pad seleccionado.



Tenga en cuenta que si pulsa un pad de una pista de muestras, la cinta trabajará con la pista correspondiente perteneciente a cualquiera de los bancos actualmente seleccionados. Si pulsa el pad del extremo izquierdo, la cinta funcionará con la primera pista LOOP del banco seleccionado. Si selecciona el banco 1, entonces la cinta trabajará con la primera pista del banco 1. Si más tarde cambia al banco 2, la cinta trabajará con la primera pista LOOP del banco 2.

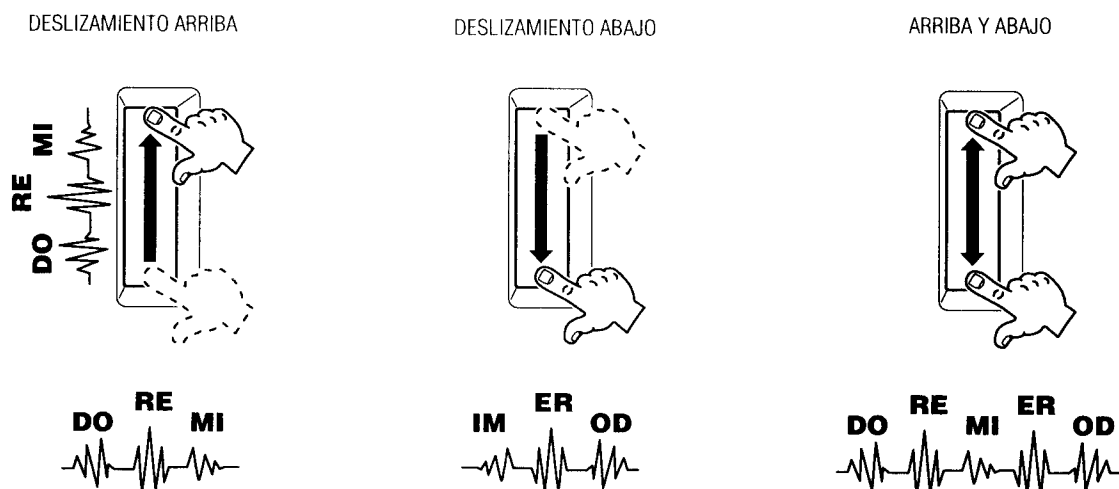
## Funcionamiento de la cinta

*Opción Knob Setting* (ajuste de mando): Si asigna la cinta a una función de mando, puede establecer el ajuste “tocando” una vez la cinta. Toque la parte superior para cambiar el ajuste a un valor más alto, o la parte inferior para cambiar a un valor más bajo. Esta prestación es sumamente interesante porque permite saltar de un valor a otro instantáneamente, sin tener que pasar por los ajustes intermedios. Por supuesto, también puede deslizar el dedo arriba y abajo por la cinta para cambiar gradualmente los valores.

(Ejemplo: LEVEL)



**Opción Scratch:** Si ajusta la cinta para que controle la función scratch, el SU700 asignará la primera parte de la muestra a lo largo de la cinta, empezando por la parte inferior. Si pone el dedo en la parte inferior y lo desliza hacia arriba, podrá aplicar el scratch hacia delante; si desliza el dedo en dirección contraria, lo hará hacia atrás.



### Grabación de eventos de cinta

Toda operación de cinta que se realice durante la grabación de canción quedará grabada en la pista correspondiente, exactamente igual que un accionamiento de mando normal. Si selecciona una función de mando que admita cuantización (→ pág. 174), la entrada generada por la cinta será cuantizada. Si utiliza la función “scratch” en una pista de bucle (pistas LOOP o COMPOSED LOOP), el funcionamiento será igual que el de un pad “roll”: el sonido de scratch anulará temporalmente el sonido del bucle.

### Uso del controlador de cinta en tiempo real

Puede utilizar el controlador de cinta con los modos PLAY o STANDBY para ajustar el mando o para aplicar scratch al sonido. Tenga en cuenta que si utiliza la función “scratch” mientras se reproduce la canción, el funcionamiento será similar al del pad “roll”: el sonido de scratch anulará temporalmente el sonido grabado en la pista.

## Uso de la cuantización





Utilice la función de cuantización para ajustar automáticamente los tiempos de los accionamientos de mandos y pads introducidos **cuando se está grabando una canción**. La finalidad de la función de cuantización es permitir la obtención de tiempos precisos aun cuando la entrada esté ligeramente desfasada o poco perfilada. **La cuantización es especialmente útil si necesita grabar patrones rítmicos muy precisos (accionamientos exactos del pad PLAY) en las pistas COMPOSED LOOP.**

La cuantización funciona conjuntamente para los siete tipos de evento siguientes:

- Pulsaciones del pad PLAY (eventos de nota activada).
- Pulsaciones del pad MUTE (eventos de conmutación de silenciamiento).
- Pulsaciones del pad LOOP RESTART (eventos de reinicio de bucle).
- Giro del mando para la función SOUND/LEVEL (eventos de cambio de nivel).
- Giro del mando para la función SOUND/PAN (eventos de cambio de panorámico).
- Giro del mando para la función SOUND/PITCH (eventos de cambio de tono).
- Giro del mando para la función SOUND/CUTOFF (eventos de cambio de corte).

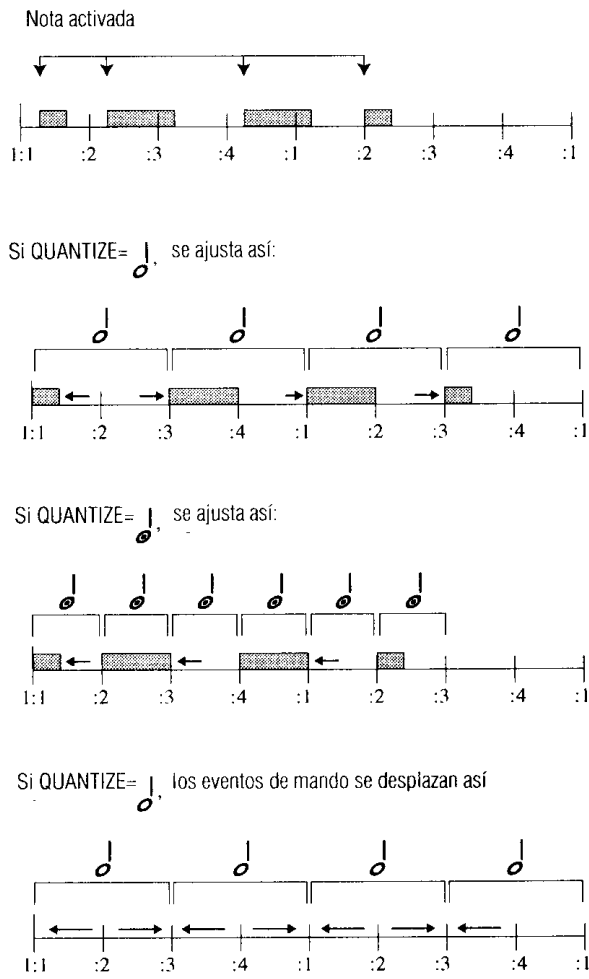
Tenga en cuenta que el SU700 no cuantiza nunca las recuperaciones de escena (pulsaciones del botón SCENE), ni el accionamiento del pad ROLL o de mandos distintos de los indicados. Los eventos que no se cuantizan simplemente se graban en la misma posición (compás, tiempo y reloj) en que son introducidos.

**La cuantización opera únicamente durante la grabación de canciones**, y ajusta automáticamente la posición de los eventos de entrada al intervalo de cuantización más próximo. Advierta que la función de cuantización afecta únicamente a las nuevas entradas, y no cambia ningún dato de secuencia grabado previamente.

El ajuste de cuantización se aplica en común a todas las entradas mencionadas anteriormente; por ejemplo, no es posible separar los ajustes para pistas distintas. No obstante, puede cambiar el ajuste de cuantización en cualquier momento, incluso durante la grabación. Por ejemplo, quizá desee grabar los compases 1 al 20 con una cuantización de , y después cambiar a  para los compases 21 en adelante. O grabar una de las pistas COMPOSED LOOP con una cuantización de , y después retroceder y grabar otra de las pistas COMPOSED LOOP con una cuantización de .

En las entradas de pad, la función de cuantización simplemente traslada el evento de pad al intervalo más próximo. Para aplicar cambios de mando lentos y progresivos, esta función divide el cambio en fragmentos individuales y traslada cada uno de ellos al intervalo más cercano, para que todos los cambios se produzcan en el intervalo y no entre ellos.

Ejemplos



Después de la cuantización, no hay una manera directa de restablecer los tiempos originales, ya que el SU700 no los retiene en la memoria. En cualquier caso, si no está conforme con el resultado de la cuantización, puede utilizar la función Deshacer (→ pág. 83) para anular la nueva grabación, o utilizar la operación EVENT EDIT | LOCATION & VALUE (→ pág. 246) para determinar la posición de los eventos grabados del pad PLAY (eventos de nota activada).

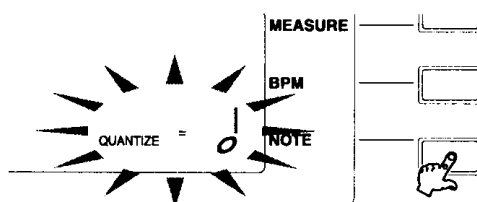
Si le preocupa que el uso de la cuantización pueda quitar swing a sus patrones COMPOSED LOOP, recuerde que siempre podrá utilizar las funciones del mando GROOVE (→ pág. 201) para conseguir un ritmo con más swing.

## Ajuste del valor de cuantización

Para cambiar el ajuste de cuantización, proceda de la siguiente manera. Recuerde que puede cambiar el ajuste de cuantización en cualquier momento si está trabajando en la pantalla principal o en una pantalla de función, con independencia del estado actual del secuenciador.

Observe que el ajuste de cuantización es temporal (→ pág. 137), y no puede guardarse en escenas ni en disquete. El SU700 simplemente conserva el ajuste actual hasta que lo cambie o apague la unidad.

1. Pulse un selector de función de pad, uno de los cuatro botones de función de mando que admiten esta función, o un pad (si está trabajando en una pantalla de función). En la zona NOTE de la pantalla aparecerá la indicación QUANTIZE=ajuste (donde ajuste es la imagen de una nota o un espacio en blanco, que indica que la cuantización está desactivada).
2. Pulse el botón [NOTE] (si es necesario) para que parpadee la zona de cuantización.



3. Gire el dial para ajustar el valor.

El valor estándar (al encender la unidad) es espacio en *blanco* (cuantización desactivada).

## Uso de las escenas

Las escenas del SU700 ofrecen numerosas posibilidades de aplicación, como por ejemplo preparar configuraciones para su posterior recuperación instantánea durante la grabación o durante la actuación. Es muy probable que utilice las escenas a menudo en la creación de canciones y durante las interpretaciones. La capacidad de almacenamiento del SU700 es de ocho escenas por canción.

### Utilidad

- Para almacenar un entorno “top” (inicio) o “startup” (arranque) y estar seguro de que en la reproducción el inicio de canción tendrá siempre la misma configuración. Si no almacena una escena inicial, la configuración utilizada al principio de la reproducción de la canción será un tanto imprevisible (véase “Qué es la escena inicial”, más adelante).



- Para cambiar toda la configuración instantáneamente, bien dentro de la misma canción grabada o bien sobre la marcha, durante la reproducción en tiempo real. Resulta extremadamente útil porque:
  1. Permite conmutar a un entorno ya probado que se sabe que va a sonar bien.
  2. Permite cambiar todos los ajustes de todas las pistas inmediatamente: algo físicamente imposible de hacer mientras se manipulan mandos, botones de función y pads durante la grabación o reproducción en tiempo real.
- Para conservar temporalmente entornos completos o parciales mientras se está creando la canción, o para crear entornos temporales de seguridad cuando se exploran nuevas posibilidades que quizá no se deseen guardar.

### **Visión general**

- Cada canción tiene memoria para ocho escenas: TOP, A, B, C, D, E, F y G.
- Cuando empieza a trabajar con una nueva canción (después de encender la unidad y cargar algunas muestras) todas las escenas (TOP, A ... G) estarán vacías.
- Mientras trabaja con los ajustes de mandos, silenciamientos y efectos de la canción, querrá organizar todos estos ajustes en una configuración y guardarla; puede almacenar la configuración (el entorno actual) en una escena manteniendo pulsado uno de los botones (véase “Almacenamiento de escena” más adelante).
- Una vez almacenada la configuración, podrá recuperarla en cualquier momento pulsando brevemente el botón de escena (véase “Recuperación de escena” más adelante). Si graba pulsaciones de botón de escena en la canción, ésta recuperará automáticamente cada entorno guardado al pasar durante la reproducción por cada una de las pulsaciones grabadas (eventos de recuperación de escena).
- Una vez que haya almacenado un entorno en una escena, permanece en memoria hasta que lleve a cabo cualquiera de las siguientes acciones: (1) almacenar un entorno diferente en la misma escena, borrando los datos previamente almacenados; (2) inicializar el entorno (como se describe más adelante), de manera que la escena quede vacía o (3) inicializar la canción entera o apagar la corriente, borrando todo el contenido de todas las escenas.
- Como sucede con las muestras, el contenido de las escenas se almacena junto con la canción. Cuando se copia una canción (de un número de canción a otro), también se copia el contenido de la escena.
- Los datos de escena se perderán al apagar la unidad. Si desea conservar las escenas, guarde todo el contenido del SU700 en un volumen de disco (→ pág. 287). Cuando recupere el volumen, el SU700 volverá a cargar todos los datos de escena.



### ¿Qué contiene una escena?

Cuando se almacena una escena, la memoria almacena los ajustes actuales de todos los elementos que se indican a continuación. Cuando seleccione la escena, el secuenciador recuperará estos ajustes:

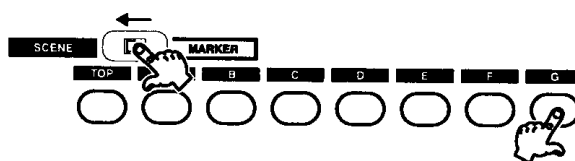
- Todos los ajustes de mandos actuales (SOUND/LEVEL, SOUND/PAN, SOUND/PITCH, ..., EFFECT/EFFECT 3) para las pistas de muestra no vacías y para las pistas AUDIO IN y MASTER.
- El ajuste de resolución GROOVE actual (para todas las pistas no vacías).
- El estado de silenciamiento (ON/OFF) actual (excepto para las pistas de muestra vacías).
- Los tres efectos asignados en ese momento (los efectos asignados a los bloques 1, 2 y 3, según la configuración efectuada con los botones [EFFECT SETUP]).
- Si uno o más de los efectos asignados son de inserción, las conexiones de activación (ON/OFF) de cada uno de estos efectos.

### ¿Cómo se almacena una escena?

Tenga en cuenta que el SU700 almacenará únicamente las escenas cuando estén activados los modos PLAY o PLAY STANDBY (aunque puede recuperar escenas en cualquier modo del secuenciador).

1. Compruebe que el conmutador SCENE/MARKER esté ajustado a SCENE.
2. Compruebe que los ajustes de mandos y los ajustes de silenciamiento de todas las pistas, y también las asignaciones de efectos actuales, estén configurados tal y como desea almacenarlos.
3. Si el secuenciador está en el modo REC o REC STANDBY, pulse  para regresar al modo PLAY STANDBY (si lo desea, puede pulsar  para activar el modo PLAY del secuenciador, aunque probablemente no tenga ninguna razón para hacerlo).
4. Para almacenar el entorno en la escena correspondiente, mantenga pulsado unos segundos un botón SCENE libre o en el que pueda grabar ([TOP], [A] ... [G]), hasta que en la pantalla aparezca el mensaje SCENE STORED.

Mantenga pulsado uno de estos botones (no utilice un botón que contenga una escena que desee conservar):



Manténgalo pulsado hasta que aparezca el siguiente mensaje:

SCENE STORED

**NOTA 1:**

*Recuerde que cuando guarde datos en una escena, borrará cualquier otro dato existente en ella. No utilice un botón que contenga una escena que pueda necesitar más tarde.*

**NOTA 2:**

*Procure no liberar el botón demasiado pronto. Si el botón ya contiene una escena, liberarlo demasiado pronto hará que pierda los ajustes que deseaba conservar.*

**¿Cómo se recupera una escena?**

Puede recuperar una escena con el secuenciador en cualquier modo (REC, REC STANDBY, PLAY o PLAY STANDBY), pulsando brevemente y liberando el botón SCENE correspondiente ([TOP], [A] ... [G]). Tenga en cuenta los siguientes puntos:

- El cambio de escena se produce (y se graba) **al liberar el botón**, no cuando se pulsa.
- **Procure no mantener pulsado el botón demasiado tiempo**, ya que podría grabar casualmente encima de los datos de escena que desea recuperar.
- Si pulsa el botón SCENE de una escena vacía, no sucederá nada (los ajustes actuales permanecerán intactos).

**¿Cuál es la escena “TOP”, y por qué es importante?**

Es conveniente que configure una escena “TOP” (inicial) para asegurarse de que la canción se inicia siempre con el mismo entorno. Tenga en cuenta los siguientes puntos:

- Si almacena una escena TOP, **recuperará la escena automáticamente cada vez que la posición retorne al principio de la canción** (desde la posición de compás 001:1).
- **El único medio de almacenar un entorno de arranque es con la escena inicial.** No es posible grabar eventos directamente en la posición inicial de la canción porque sólo se pueden grabar eventos mientras la canción avanza.
- Aunque sólo pueda *almacenar* la escena inicial estando activados los modos PLAY o PLAY STANDBY del secuenciador, una vez almacenada, la escena será *recuperada* automáticamente independientemente del modo del secuenciador. En otras palabras, la escena actúa como si realmente estuviera grabada en la canción, aunque no lo esté.
- **Tiene total libertad para utilizar la escena TOP como una escena normal.** La escena se recupera *automáticamente* cada vez que regresa al principio de la canción, pero también puede recuperar la escena *manualmente* en cualquier posición de la canción simplemente pulsando el botón (y si lo desea, puede grabar estas pulsaciones en la canción).

- Si no almacena una escena inicial (si la escena inicial está vacía), cuando regrese al principio de la canción desde cualquier posición, los ajustes conservarán los valores anteriores al desplazamiento. Será prácticamente imposible predecir cómo sonará la canción cuando comience la reproducción.

### **¿Cómo están relacionados los botones de escena, los eventos de recuperación de escena y los contenidos de las escenas?**

*Cuando se pulsa un botón de escena durante la grabación, la canción graba la pulsación como un evento de recuperación de escena en la pista MASTER. Tenga en cuenta que la canción no almacena el contenido de la escena, sino sólo el evento de recuperación de escena. Si, por ejemplo, la escena está vacía en ese momento, el evento de recuperación no tendrá ningún efecto. Si ha cambiado recientemente el contenido de la escena, el evento recuperará los últimos ajustes de la escena.*

Supongamos, por ejemplo, que pulsa el botón SCENE [A] en la posición 050:1 durante la grabación de una canción. Le estará indicando a la canción que recupere el contenido de la escena A siempre que pase por la posición 050:1. Si más adelante decide que no le gusta el contenido de la escena [A], puede eliminarla con la operación EVENT EDIT/LOCATION & VALUE.

### **¿Qué hace el botón [INIT]?**

Puede utilizar el botón [INIT] para inicializar (es decir, borrar) cualquier escena para dejarla vacía e inactiva. Si, por ejemplo, inicializa la escena A, se prescindirá de todas las pulsaciones del botón de escena [A] grabadas en la canción (o ejecutadas manualmente) hasta que decida almacenar nuevos datos en la escena A.

Para inicializar una escena, proceda como se indica a continuación. Recuerde, sin embargo, que esta operación eliminará todos los datos actuales de la escena.

- 1.** Asegúrese de que están activados los modos PLAY o PLAY STANDBY del secuenciador (no puede inicializar las escenas en los modos REC O REC STANDBY).
- 2.** Compruebe que el conmutador SCENE/MARKER se encuentra en la posición SCENE.
- 3.** Mientras mantiene pulsado el botón [INIT], pulse continuamente el botón de la escena que desea inicializar.
- 4.** Siga pulsando ambos botones hasta que en la pantalla aparezca el mensaje INITIALIZED.

### **¿Dónde se almacenan los eventos de recuperación de escenas, y cómo puedo borrarlos?**

Los eventos de recuperación de escenas se almacenan en la pista MASTER. Puede eliminarlos de esta pista con las operaciones EVENT EDIT | EVENT CLEAR o TRACK EDIT | TRACK INIT.



## Consejos prácticos

- Mientras se crea un segmento de una canción (grabando y grabando sobre la misma sección), deseará usar una escena para almacenar el entorno existente al principio de la sección, y poder así recuperar el entorno antes de volver a grabar desde el principio de ese segmento.
- Durante la creación de una canción, quizá desee **guardar los ajustes actuales en escenas mientras procede a configurar dichos ajustes**.
- Es posible que quiera configurar varias escenas temporalmente como posibles alternativas. Después podrá recuperar cada una de ellas, decidir cuál le satisface más y eliminar las que no vaya a utilizar.
- Es fácil trasvasar el contenido de una escena a otra. Supongamos que desea mover el contenido de la escena D a la escena TOP: active el modo PLAY STANDBY del secuenciador, pulse brevemente el botón Scene D para recuperar la escena D y mantenga pulsado el botón de la escena TOP para copiar los ajustes en la escena inicial.

## Revisión del contenido de una escena

Después de almacenar una escena, es posible que desee revisar los ajustes. Puede hacerlo fácilmente recuperando la escena/ajuste en los modos PLAY o STANDBY y comprobando cada uno de los ajustes. Cambie cualquier ajuste con el que no esté conforme y almacene de nuevo el resultado en la misma escena.

## Información adicional sobre las escenas

- Recuerde que los eventos de los botones SCENE grabados en la canción **no se cuantizan. No hay manera de ajustar los tiempos de un evento de recuperación de escena** (si no está conforme con la temporización, elimine o deshaga el evento y grábelo de nuevo).
- El SU700 no indica si una escena está vacía en ese momento. La mejor forma de comprobarlo es estableciendo unos ajustes con valores inusuales y pulsar brevemente el botón de escena. Si ninguno de los ajustes de mando cambia, la escena está vacía.
- Si cambia la posición de la canción con ,  o el dial durante la reproducción de la canción (modo PLAY activado), el secuenciador ejecutará todos los eventos de mando y pad por los que pase, **pero no ejecutará los eventos de cambio de escena grabados**.
- Los datos de escena se perderán al apagar la unidad. Si desea conservar las escenas, deberá guardar todo el contenido del SU700 en un volumen de disco (→ pág. 287).

## Uso de los marcadores

Puede utilizar los marcadores para saltar a posiciones predefinidas de la canción. Se pueden memorizar hasta ocho posiciones en cada canción. Es una función muy útil cuando se desea saltar a distintas posiciones de la canción durante la actuación, o a una determinada posición cuando se está creando la canción.

**Los marcadores sólo pueden utilizarse cuando están activados los modos PLAY o PLAY STANDBY, y las pulsaciones de los botones de marca *no pueden* almacenarse en escenas ni grabarse de ninguna otra forma en la canción.** Toda la configuración y saltos de los marcadores deberán ejecutarse manualmente.

Los ajustes de los marcadores (así como los contenidos de las escenas) son específicos de cada canción. Cuando se copia una canción (de un número de canción en otro), también se copian los valores de los marcadores (y los contenidos de las escenas).

Lo más importante a la hora de utilizar los marcadores es lo siguiente:



**Cuando utilice un marcador para saltar de la posición A a la posición B, la canción también desestimará todos los eventos de secuencia grabados entre estas dos posiciones.**

En otras palabras, procure no saltar sobre cambios de secuencia importantes para el desarrollo de la canción.

Los marcadores se utilizan fundamentalmente:

- **En la interpretación de una canción:** Utilice los marcadores para saltar a las posiciones en que tienen lugar los cambios de escena o de configuración importantes (o a posiciones ligeramente por delante de tales cambios), o para retroceder de un salto si desea retomar la canción desde una posición anterior.
- **En la creación de una canción:** Utilice los marcadores para señalar las posiciones de canción en las que piensa grabar los cambios de escena u otros cambios de entorno importantes. Es una manera de facilitar los desplazamientos entre estas posiciones mientras se continúa diseñando la canción.

### Memorización de una posición de marcador

1. Compruebe que el conmutador SCENE/MARKER se encuentra en la posición MARKER.
2. Desplace la canción a la posición que desea memorizar.
3. Si están activados los modos REC o REC STANDBY del secuenciador, pulse  para activar el modo PLAY STANDBY.  
  
Si lo desea, puede pulsar el botón  para activar el modo PLAY del secuenciador, pero obtendrá mayor precisión si graba los marcadores en el modo PLAY STANDBY.
4. Mantenga pulsado un botón marcador libre hasta que en la pantalla aparezca el mensaje MARKER STOR-RED. No utilice un botón que ya contenga un marcador que quizá necesite más tarde; la nueva posición borrará cualquier otra almacenada previamente en el marcador.



### Salto a una posición de marcador


1. Compruebe que están activados los modos PLAY o PLAY STANDBY del secuenciador, y que el conmutador SCENE/MARKER se encuentra en la posición MARKER.
2. Para saltar a la posición almacenada, pulse brevemente el botón marcador apropiado. Tenga en cuenta que la posición cambiará al liberar el botón, no al pulsarlo. Tampoco lo mantenga pulsado demasiado tiempo porque podría grabar la posición actual sobre la posición almacenada.

## Uso de Deshacer/Rehacer

Utilice esta función para deshacer o restablecer todos los eventos de secuencia grabados en la última sesión de grabación. Es una función muy útil porque:

- Permite corregir los errores cometidos durante la grabación: puede anular toda la sesión de grabación, y la canción volverá a estar como antes de iniciar la sesión.
- Permite comparar el sonido “antes” y “después” de los cambios efectuados en la última sesión, para decidir si los quiere conservar o no.

### Explicación

La memoria “deshacer” del SU700 recuerda todos los datos de secuencia (eventos de mando, pad y escena) introducidos en el transcurso de la última sesión de grabación (iniciada al activar el modo REC y concluida al pulsar ). Una vez finalizada la sesión, puede pulsar una vez el botón [UNDO/REDO] para cancelar todos los datos de secuencia introducidos durante la sesión, y pulsarlo de nuevo si desea restablecer todos los datos. Puede deshacer y rehacer los datos tantas veces como desee, escuchando cada vez la reproducción para determinar si desea conservar el resultado.









El botón **[UNDO/REDO]** es operativo únicamente cuando el secuenciador se encuentra en el modo **PLAY** **STANDBY**; no podrá ejecutar ninguna operación de deshacer o rehacer si está activado el modo **PLAY**. Cuando pulse el botón, la canción regresará siempre a la posición 001:1.

Tenga en cuenta que la memoria “deshacer” perderá su contenido si realiza alguna de las siguientes operaciones:

- Pulsar el botón **[REC]** de nuevo para activar el modo **RECORDING** **STANDBY**.
- Cambiar a otra canción.
- Apagar la unidad.

### **Ejemplo de comparación entre una grabación nueva y el sonido anterior**

Supongamos que ha terminado de grabar los compases 001:1 a 049:4, y que ahora desea grabar algunos datos de secuencia en el segmento de canción comprendido entre los compases 050:1 y 060:1 para comprobar el resultado. Proceda como se indica a continuación:

- 1.** Reproduzca la canción normalmente desde 001:1 a 050:1, y pulse  para detenerla. Mantenga pulsado un botón de escena libre (por ejemplo, el botón de escena **[B]**) para almacenar el entorno verdadero en 50:1.
- 2.** Pulse   para iniciar la grabación desde 50:1.
- 3.** Grabe los datos de secuencia (con los mandos, pads y botones de escena).
- 4.** Pulse  para detener la grabación. El secuenciador retrocederá a la posición en la que empezó a grabar (en este caso, 50:1), y se activará el modo de espera de grabación.
- 5.** Pulse  para escuchar el resultado, y  para terminar.
- 6.** Pulse **[UNDO/REDO]** para suprimir todos los datos introducidos en el paso 3 anterior. En la pantalla aparecerá brevemente el mensaje **UNDO**, y la canción retrocederá a la posición inicial (001:1).
- 7.** Ajuste la posición de canción a 050:1, y pulse brevemente el botón **Scene [B]** para recuperar el entorno real; después, pulse  para dar comienzo a la reproducción.
- 8.** Cuando haya escuchado lo suficiente, pulse  para detener el secuenciador. A continuación, pulse el botón **[UNDO/REDO]** de nuevo para restablecer todos los datos introducidos. En la pantalla aparecerá brevemente el mensaje **REDO**, indicando que se han restablecido los datos.
- 9.** Continúe el tiempo necesario, deshaciendo y restableciendo los datos y escuchando la reproducción de las dos maneras, hasta decidir si desea conservar o no los nuevos datos.





# Capítulo 7 Efectos

*Este capítulo le indica lo que necesita saber acerca de la configuración y uso de los efectos internos del SU700.*

---

## INDICE

<i>7.1 Introducción</i>	<i>186</i>
<i>7.2 Uso de los efectos</i>	<i>186</i>
<i>7.3 Bloques de efectos</i>	<i>188</i>
<i>7.4 Efectos de sistema</i>	<i>189</i>
<i>7.5 Efectos de inserción</i>	<i>190</i>
<i>7.6 Consejos prácticos</i>	<i>191</i>
<i>7.7 Cambio de resolución del efecto</i>	<i>192</i>

## 7.1 Introducción

El sistema de efectos del SU700 incorpora las siguientes funciones y características:

- Una amplia variedad de efectos internos. Cada efecto dispone de varios patrones específicos que permiten ejercer un gran control sobre la forma de aplicar el efecto en un momento determinado.
- Tres bloques de efectos. Asigne un efecto distinto a cada bloque para poder tener trabajando tres efectos al mismo tiempo.
- Los bloques de efectos están interconectados. Puede ajustar el nivel de la señal enviada de un bloque a otro.
- Hay dos clases de efectos: efectos de sistema y efectos de inserción. Estas dos clases actúan de manera un tanto distinta, y los efectos de inserción están sujetos a algunas restricciones, como se describe más adelante.

Encontrará una lista completa de los efectos y los parámetros específicos en la página 333.

Si desea más información sobre cómo asignar los efectos a los bloques y cómo ajustar los valores de los parámetros, consulte el apartado de las funciones EFFECT (→ pág. 211); si desea saber cómo configurar los niveles de efectos en cada pista (y cómo anular inmediatamente la aplicación de un efecto), consulte el apartado de funciones EFFECT SETUP (→ pág. 214).

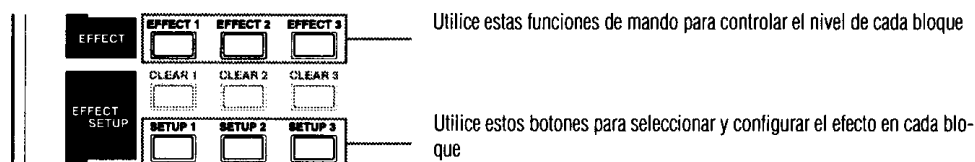
## 7.2 Uso de los efectos

Para hacer uso de los efectos, proceda como se indica a continuación:

### 1. Configure los efectos.

Utilice las funciones EFFECT SETUP (SETUP 1, SETUP 2 Y SETUP 3) para asignar un efecto a cada bloque y ajustar los diversos parámetros. Si desea usar varias configuraciones, almacene cada una de ellas en una escena distinta.

### 2. Utilice las funciones de mando EFFECT 1, EFFECT 2 Y EFFECT 3 para ajustar el nivel de señal de cada bloque durante la actuación, la grabación o la configuración de escenas.



Utilice estos botones para seleccionar y configurar el efecto en cada bloque



**NOTA:**

## USO DE LAS ESCENAS

Tenga también en cuenta que no será posible utilizar las funciones EFFECT SETUP para cambiar durante la grabación las asignaciones o los valores de los parámetros. Si desea grabar una canción y cambiar de una configuración de efectos a otra, deberá almacenar dichas configuraciones en escenas distintas y recuperarlas durante la grabación de la canción.

Si no almacena una escena inicial para la canción, cada vez que encienda la unidad o conmute a esa canción desde otra, se restablecerán las asignaciones de efectos y los valores de los parámetros estándar.

### Ejemplo

## Procedimiento

ESCENA INICIAL (TOP SCENE):    SETUP1 = PHASER  
                                               SETUP2 = 1DELAY (con LOWGAIN ajustada a +00)  
                                               SETUP3 = FLANGER

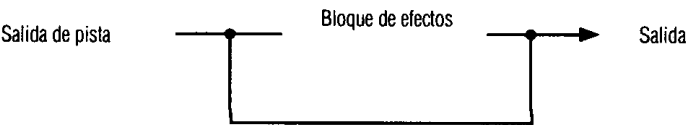
ESCENA B (SCENE B):  
 SETUP1 = PLATE  
 SETUP2 = 1DELAY (con LOWGAIN ajustada a +12)  
 SETUP3 = FLANGER

Después de configurar estas escenas, active el modo REC del secuenciador y, a continuación, pulse brevemente el botón Scene **[B]** cuando la posición de la canción llegue a 20:1.

# 7.3 Bloques de efectos

El SU700 dispone de tres bloques de efectos, con un efecto independiente asignado a cada uno de ellos.

Un efecto se aplica dirigiendo la señal procedente de las pistas a través del bloque de efectos correspondiente. Habrá que advertir que el SU700 no envía nunca toda la señal al bloque: parte de la señal lo “rodeará”, como se indica en la siguiente ilustración:

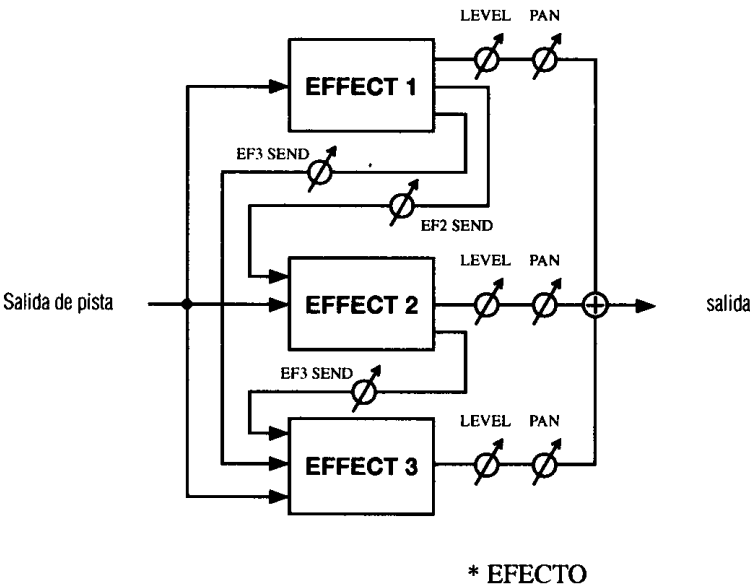


Los tres bloques están interconectados. Los bloques 1, 2 y 3 transmiten las señales directamente a las salidas estándar STEREO OUT (y tomas de auriculares), aunque también puede hacer que la salida del bloque 1 pase por los bloques 2 y 3, y la salida del bloque 2 por el bloque 3.

Se pueden establecer los siguientes niveles de interconexión (niveles de “envío”):

- El nivel de la señal del bloque 1 al bloque 2 (parámetro EF2SEND del bloque 1)
- El nivel de la señal del bloque 1 al bloque 3 (parámetro EF3SEND del bloque 1)
- El nivel de la señal del bloque 2 al bloque 3 (parámetro EF3SEND del bloque 3)

Estos parámetros se ajustan con los botones [EFFECT SETUP]. El siguiente esquema ilustra esta conexión. Encontrará más información en la página 214.

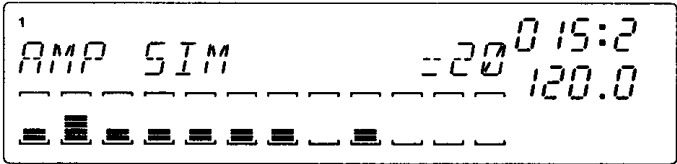


# 7.4 Efectos de sistema

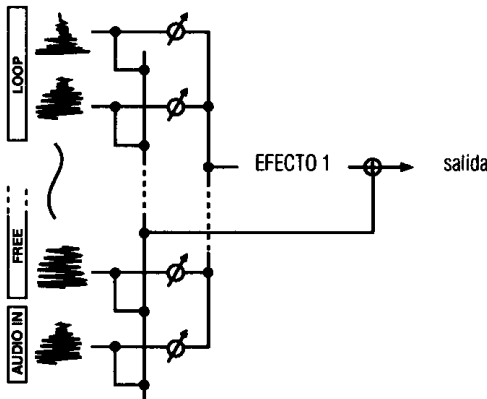
Todas las pistas (a excepción de la pista MASTER) están conectadas directamente a los bloques que contienen efectos de sistema. Por ejemplo, si asigna efectos de sistema a los tres bloques, todas las pistas (excepto MASTER) enviarán su salida a través de los tres bloques.

Cuando esté trabajando con un efecto de sistema, podrá controlar el nivel del efecto de cada pista por separado si pulsa el botón [EFFECT] correspondiente ([EFFECT 1], [EFFECT 2] o [EFFECT 3], y después gira los mandos. No obstante, tenga en cuenta que el mando de la pista MASTER no será operativo en este caso.

A continuación se muestra la pantalla de función que aparecerá al pulsar el botón [EFFECT 1], donde la función asignada al bloque 1 es AMP SIM (estándar), un efecto de sistema. En esta pantalla, podrá utilizar los mandos para controlar el nivel de todas las pistas de muestras y de la pista AUDIO IN. Sin embargo, puede comprobar que el mando de la pista MASTER está inhabilitado.



El siguiente esquema muestra la conexión del efecto de sistema.



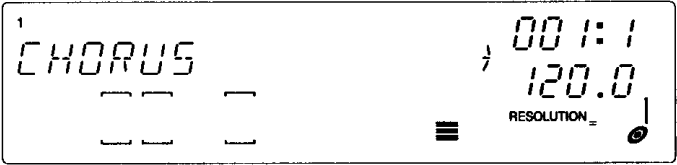
\* El símbolo  $\emptyset$  significa que el nivel puede controlarse con el mando de la pista.  
La pista MASTER no está conectada a los bloques que contienen efectos de sistema. El mando de la pista MASTER no podrá utilizarse para controlar los niveles de la señal enviada a los bloques.

# 7.5 Efectos de inserción

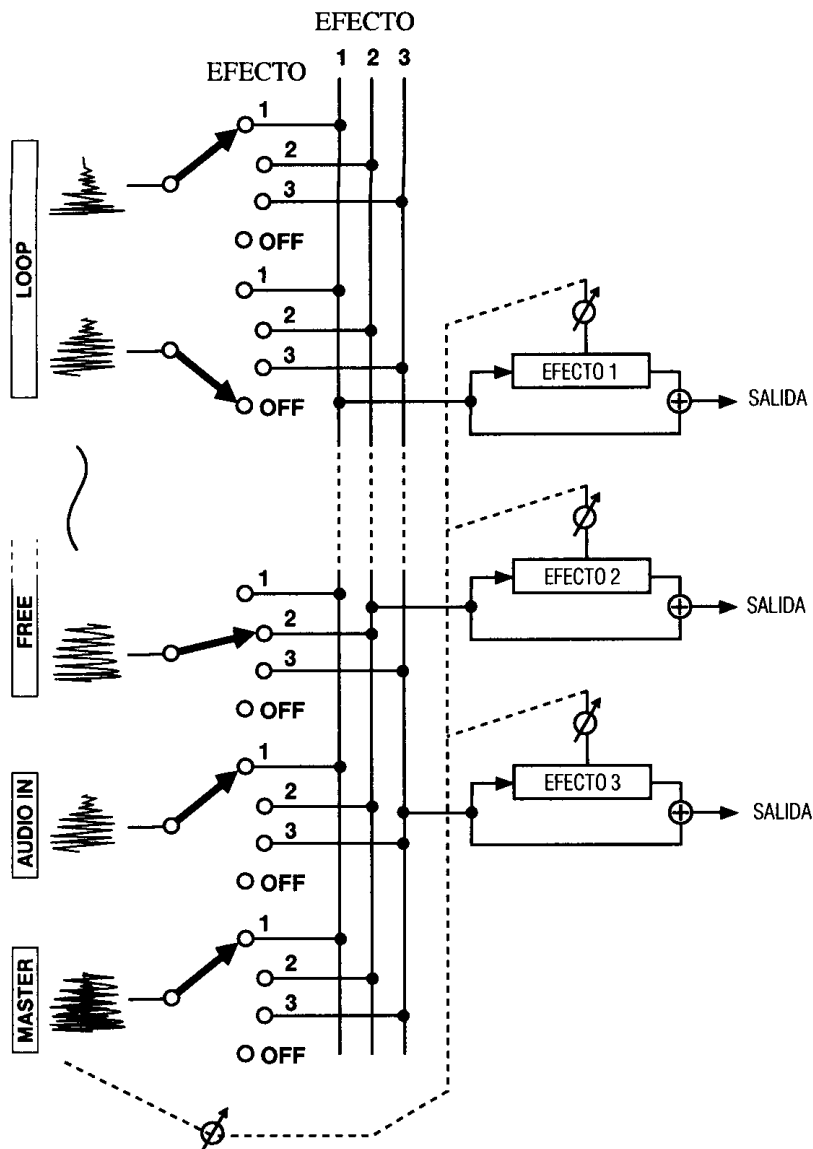
Los efectos de inserción tienen limitaciones que no afectan a los efectos de sistema. Éstas son las condiciones aplicables a los efectos de inserción:

- (a) Cuando configure el efecto, deberá decidir qué pistas desea conectar a dicho efecto. Puede activar o desactivar (ON y OFF) la conexión de cada pista (a excepción de la pista MASTER).
- (b) No puede conectar una pista a más de un bloque de efectos de inserción. Si, por ejemplo, incluye efectos de inserción en los bloques 1, 2 y 3, podrá conectar cada pista (excepto la pista MASTER): (a) sólo al bloque 1, (b) sólo al bloque 2, (c) sólo al bloque 3, o (d) a ningún bloque.
- (c) No puede controlar los niveles del efecto de cada pista por separado. En cambio, el mando de la pista MASTER se utiliza para controlar el nivel global en los bloques de efectos. En otras palabras, el mando MASTER controla simultáneamente el nivel del efecto de todas las pistas conectadas al bloque.

La siguiente ilustración muestra la pantalla de función que aparecerá al pulsar el botón de función [EFFECT], donde la función asignada al bloque 1 es CHORUS (un efecto de inserción). Tenga en cuenta que sólo puede utilizarse el mando de la pista MASTER para ajustar el nivel; el resto de los mandos no estarán operativos.



La siguiente ilustración muestra la conexión cuando se han asignado efectos de inserción a los tres bloques.



El mando MASTER controla el nivel de todas las pistas conectadas.

## 7.6 Consejos prácticos

- Recuerde que cuando utiliza los mandos para controlar los niveles EFFECT durante la grabación, los movimientos de los mandos se graban como eventos de secuencia. Estos eventos se aplican al bloque, no al efecto asignado. Si **cambia la asignación del efecto (de un efecto de sistema a otro efecto de sistema o de un efecto de inserción a otro efecto de inserción distinto)**, los movimientos de los mandos se reproducirán aunque los efectos sean distintos.
- La manera más sencilla de probar el sonido de los distintos efectos es la siguiente:
  - 1) Grabe algunos datos de canción e inicie la reproducción de la canción.
  - 2) Pulse [SETUP 1], [SETUP 2] o [SETUP 3].
  - 3) Utilice el dial para probar los distintos efectos, y los mandos para ajustar sus niveles. Así podrá comprobar rápidamente el sonido de muchos efectos y ver cuál es el que mejor se adecua a sus necesidades.

## 7.7 Cambio de resolución del efecto

Muchos efectos disponen de un ajuste de resolución (intervalo de nota) que determina los tiempos del efecto. Conviene tener en cuenta los siguientes puntos:

- No se puede cambiar el ajuste de resolución con las funciones EFFECT SETUP. Sólo puede cambiarlo desde las pantallas EFFECT ([EFFECT 1], [EFFECT 2] o [EFFECT 3]).
- Los cambios efectuados al ajuste de resolución durante la grabación *no se reflejarán en la canción*.
- Si desea grabar los cambios de resolución en las canciones, deberá almacenar los ajustes de resolución en escenas. Supongamos que, por ejemplo, desea utilizar los cambios de resolución en los efectos asignados al bloque 1. Procede como se indica a continuación:

1) Configure el efecto a su gusto con la función EFFECT SETUP/[SETUP 1].

2) Pulse el botón EFFECT/[EFFECT 1].

3) Pulse el botón [NOTE] (el ajuste de resolución aparecerá intermitente), y gire el dial para seleccionar uno de los valores de resolución que desea utilizar. Almacene el resultado en una escena (por ejemplo, la escena A). Gire ahora el dial para seleccionar los restantes valores que desea utilizar, y guarde el resultado en otras escenas (por ejemplo, B y C).

4) Aquí finaliza el procedimiento de configuración. Puede incorporar los cambios de resolución a la canción pulsando los botones de escena [A], [B] y [C] durante la grabación.



# Capítulo 8 Funciones de mando

*Los mandos de control se utilizan para configurar los valores de hasta 22 parámetros (o ajustes de mando) en cada pista. Este capítulo describe todos los ajustes que se pueden controlar con los mandos y con los botones de función de mando*

## INDICE

<i>8.1 Visión general</i>	<i>194</i>
<i>8.2 Ajustes de mando para cada pista</i>	<i>195</i>
<i>8.3 Cuantización y resolución</i>	<i>196</i>
<i>8.4 Descripciones de parámetros</i>	<i>197</i>

# 8.1 Vision general

El SU700 permite ajustar y controlar hasta 22 parámetros de reproducción (o ajustes de mando) en cada pista. Estos parámetros determinarán cómo se va a procesar el sonido durante la reproducción.

En cualquier pista, el control de estos parámetros se efectúa con el mando de control individual de la pista. Esto significa que deberá cambiar frecuentemente de función de mando (el parámetro controlado por el mando) durante la configuración, grabación o reproducción.

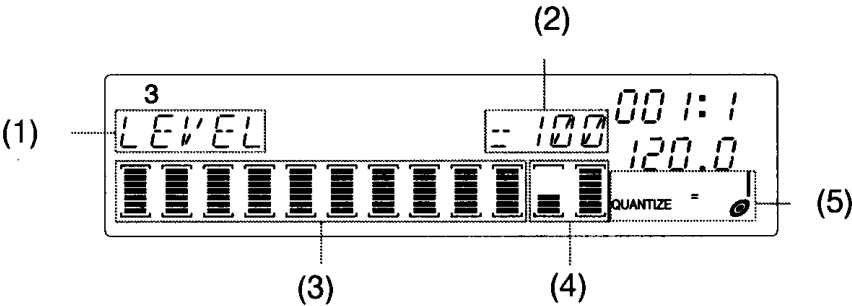
Para cambiar de función de mando, pulse el botón correspondiente del panel de funciones de mando (botones de [LEVEL] a [EFFECT 3]).

Los botones de función se distribuyen en seis grupos:

<b>SOUND</b>	Controla la reproducción de la forma de onda.
<b>GROOVE</b>	Ajusta los tiempos y el nivel de reproducción de la muestra para producir un groove.
<b>LFO</b>	Controla la modulación del LFO.
<b>EQ</b>	Controla la ecualización.
<b>FILTER</b>	Controla la frecuencia de corte del filtro y la resonancia.
<b>EFFECT</b>	Controla los niveles de efecto.

Cuando pulsa un botón de función de mando, el SU700 conmuta inmediatamente a la pantalla de función correspondiente y todos los mandos asumen automáticamente el control del parámetro seleccionado. En el centro de la pantalla aparecerá el nombre del parámetro, así como el valor numérico de la pista seleccionada (la última pista en la que accionó un mando o un pad). Los doce medidores de pista indican el valor del parámetro seleccionado en cada pista. Si el parámetro seleccionado admite un ajuste de cuantización o resolución, este ajuste aparecerá también (en forma de nota) en la zona NOTE de la pantalla.

**Ejemplo:**  
Pulse el botón **SOUND/[LEVEL]** y accione este pad (o gire el mando).



- (1): Función de mando seleccionada = LEVEL (nivel)
- (2): LEVEL = 100
- (3): Valores de control de nivel para cada pista de muestras del banco 3.
- (4): Valores de control de nivel para las pistas AUDIO IN y MASTER.
- (5): Valores QUANTIZE o RESOLUTION (véase más adelante).

Tenga en cuenta que los botones de función de mando son operativos en los cuatro modos del secuenciador. La conmutación de funciones estará desactivada únicamente cuando esté trabajando en una pantalla de operaciones o grabando una muestra.



**NOTA:**

*Si está trabajando en una pantalla de funciones, según se ha descrito arriba, todos los mandos controlarán la función actualmente seleccionada. Sin embargo, si está trabajando en la pantalla principal, cada mando controlará la función que se le ha asignado con la operación TRACK SET \ MAIN. Si desea más información sobre las diferencias entre la pantalla de funciones y la pantalla principal, consulte las páginas 25 y 144.*

## 8.2 Ajustes de mando para cada pista

Aunque hay 22 parámetros de mandos disponibles, no todas las pistas pueden almacenar o admitir ajustes para todos los parámetros. El número de parámetros utilizables dependerá del tipo de pista, de los diversos ajustes de las operaciones y de la configuración de los efectos. Encontrará más detalles en posteriores explicaciones. Como referencia, conviene tener en cuenta que el número de ajustes máximo admitido por cada tipo de pista es el siguiente:

Tipo de pista	Parámetros admitidos
LOOP	Los 22 parámetros
COMP. LOOP y FREE	21 parámetros (todos excepto SOUND/LENGTH)
AUDIO IN	5 parámetros: SOUND/LEVEL, SOUND/PAN y todos los ajustes EFFECT.
MASTER	9 parámetros: SOUND/LEVEL, SOUND/PAN, todos los ajustes EQ y todos los ajustes EFFECT.

## 8.3 Cuantización y resolución

Algunas de las funciones de mando admiten un ajuste QUANTIZE, en tanto que otras admiten un ajuste RESOLUTION.

### Ajuste QUANTIZE

Este ajuste determina el intervalo en que el secuenciador graba las entradas de mando y pad. Si desea una explicación más detallada sobre la cuantización, consulte el apartado “Uso de la cuantización” de la página 174.

La cuantización se aplica a las funciones de mando SOUND/LEVEL, SOUND/PAN, SOUND/PITCH y FILTER/CUTOFF, así como a las pulsaciones de pad introducidas con las funciones de pad PLAY, ON/MUTE o LOOP RESTART. Si pulsa uno de estos selectores de función de mando o pad, en la zona NOTE de la pantalla aparecerá el intervalo de cuantización. Entonces podrá cambiar de intervalo manteniendo pulsado el botón [NOTE] (la zona de cuantización aparecerá intermitente) y girando el dial.

**Recuerde que el ajuste de cuantización tiene sentido únicamente en los nuevos accionamientos de mando y pad que se introducen durante la grabación de la canción. La cuantización no se aplicará a los datos ya grabados.**

### Ajustes RESOLUTION

Las funciones de mando GROOVE utilizan un ajuste de resolución que determina el intervalo de groove. Este ajuste también lo utilizan varios efectos.

*Resolución de groove:* Si pulsa uno de los botones de función GROOVE, en la zona NOTE de la pantalla aparecerá el ajuste de resolución actual de groove aplicado a la última pista a la que se accedió. Este ajuste determina el intervalo de groove utilizado en esa pista. Encontrará mas detalles en la explicación de la función GROOVE TIMING, más adelante.

*Resolución de efecto:* Algunos efectos incluyen un valor de resolución que determina el intervalo o período utilizado al aplicar el efecto. Si asigna uno de estos efectos a uno de los tres bloques de efectos, el valor de resolución aparecerá en la pantalla cuando pulse el correspondiente botón EFFECT ([EFFECT 1], [EFFECT 2] o [EFFECT 3]). Si desea más información, consulte la explicación sobre el grupo EFFECT, más adelante.



#### **NOTA:**

La función de pad ROLL también utiliza un ajuste de resolución, que aparecerá en la pantalla si mantiene pulsado el botón [ROLL]. Este ajuste no tienen ninguna relación con el ajuste de resolución explicado más arriba. Encontrará más detalles sobre la función ROLL en la página 168.

# 8.4 Descripciones de parámetros

## Grupo SOUND

Estos parámetros controlan la calidad de salida del sonido ajustando la reproducción de la forma de onda.

### LEVEL (nivel)

- Margen: 000 a 127
- Estándar 100 (en todas las pistas de muestras)  
077 (en la pista AUDIO)  
127 (en la pista MASTER)
- Operativo En todas las pistas.

Controla el nivel de sonido de la reproducción de la pista. Gire el mando derecho para aumentar el nivel, y el izquierdo para reducirlo. El valor 000 suprime el sonido.

*En las pistas de muestras:* El ajuste controla el nivel de envío a todos los destinos de salida disponibles (salidas estéreo, auriculares y, si está instalada la tarjeta AIEB1, las salidas asignables y digital).

*En AUDIO IN:* El ajuste controla el nivel de envío a todos los destinos de salida disponibles (sólo salida estéreo y auriculares).

*En MASTER:* El ajuste regula el nivel de envío a las salidas, auriculares y salidas digitales, pero no afecta al envío a las salidas analógicas asignables.



### NOTA:

*El dial MASTER VOLUME funciona de manera muy parecida al ajuste de la pista MASTER, pero no afecta al nivel de envío a las salidas digitales.*

### PAN (panorámico)

- Margen L64 ... L01, C, R0 ... R63
- Estándar: C
- Operativo: En todas las pistas.

Controla el panorámico (posición izquierda/derecha del sonido). El ajuste estándar es C (centro). Los valores "R" más altos desplazan el sonido a la derecha; los valores "L" más altos lo desplazan a la izquierda. Gire el mando en sentido horario para desplazar el sonido a la derecha, o en sentido contrario para desplazarlo a la izquierda.

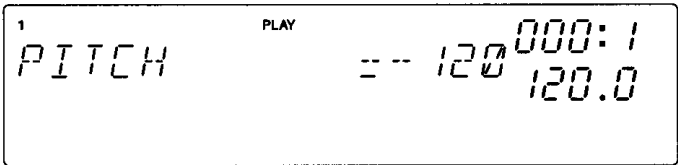
Si está reproduciendo una muestra estéreo, el panorámico funciona como un control de balance convencional.

**PITCH (tono)**

Margen: -128 a +127  
Estándar +000  
Operativo En pistas de muestras

Determina el tono de la reproducción de la muestra. Gire el mando a la derecha para subir el tono, y a la izquierda para bajarlo. Los incrementos son de 20 cents o centésimos (100 cents equivalen a 1 semitono).

*Sólo en las pistas LOOP:* Si ajusta el parámetro BPM TRACKING a CHNG PITCH, esta función quedará desactivada y el SU700 controlará automáticamente el tono para que coincida con el tempo. En este caso, el ajuste numérico aparecerá indicado en la pantalla como “—”, y la indicación del medidor quedará fija en el nivel cero (véase la explicación de la operación TRACK I SETUP en la página 236).

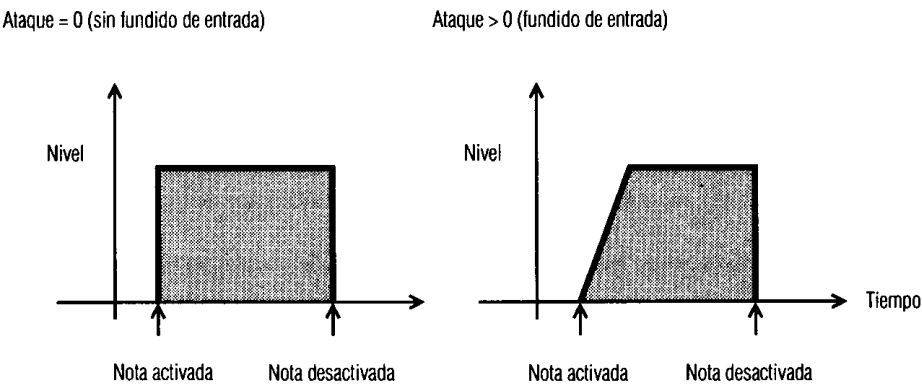


**ATTACK (ataque)**

Margen: 000 a 127  
Estándar Loop: 024  
C-Loop, Free: 000  
Operativo: En las pistas de muestras.

Aplica un fundido de entrada a la muestra. Los valores más altos aumentan la duración del fundido; con el valor 000 no se aplicará ningún fundido.

Un fundido de entrada (fade-in) es un aumento progresivo del nivel de la muestra a partir del evento de nota activada (o pulsación de pad). El siguiente dibujo ilustra el concepto:

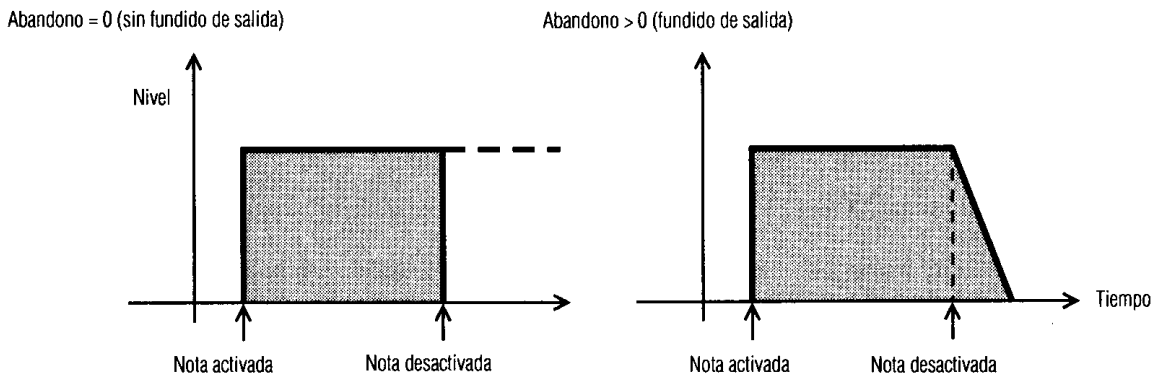


**RELEASE (abandono)**

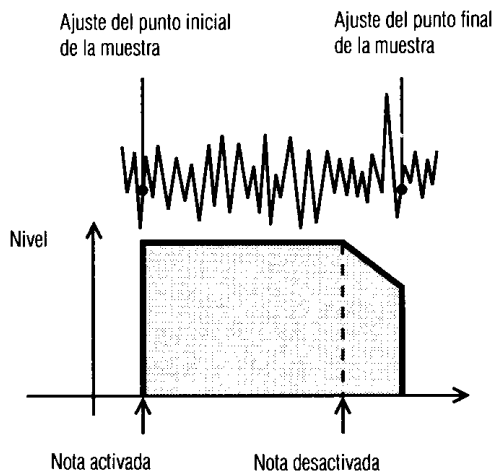
Margen: 000 a 127  
Estándar: 45  
Operativo: En las pistas de muestras

Esta función aplica un fundido de salida a la muestra. Los valores más altos aumentan la duración del fundido; con el valor 0 no se aplica ningún fundido. La función está pensada principalmente para las pistas COMPOSED LOOP y FREE.

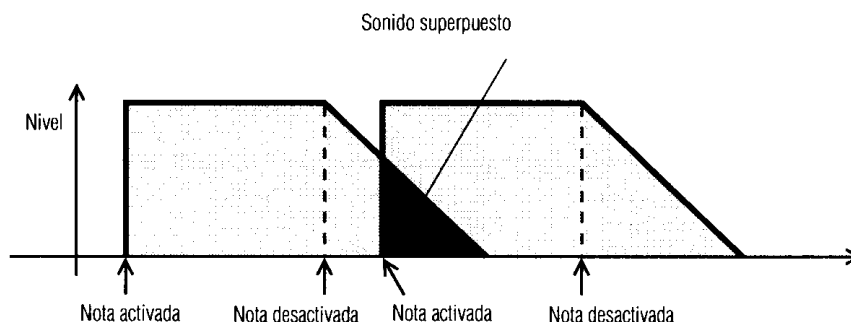
Un *fundido de salida* (fade-out) es una caída gradual del nivel de la muestra. El siguiente dibujo ilustra el concepto:



En las pistas *COMPOSED LOOP* y *FREE*: el nivel empieza desaparecer gradualmente tras la desactivación de nota (liberación del pad). Tenga en cuenta que la liberación no puede sobrepasar el ajuste actual de punto final de la muestra (si mantiene pulsado el pad hasta que la muestra alcance el punto final, no se producirá el abandono).



Observe que puede utilizar ajustes RELEASE altos para conseguir que una muestra se superponga a su propio sonido durante la reproducción. Para facilitar esta superposición, deberá ajustar el parámetro ASSIGN (de la operación TRACK SET | NOTE ASSIGN) a MULTI (→ pág. 234). El siguiente dibujo muestra el tipo de superposición que se puede obtener en una pista COMPOSED LOOP.



## LENGTH (longitud)

Margen: -64 a +63

Estándar: +00

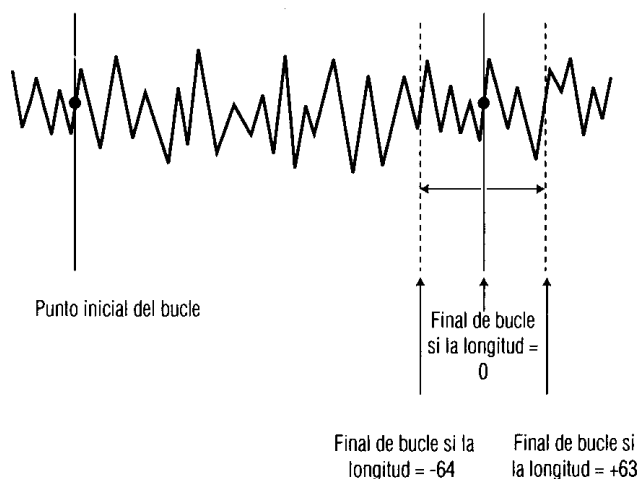
Operativo En las pistas LOOP

Esta función permite ajustar dinámicamente la longitud de una muestra de una pista LOOP. El ajuste está disponible sólo si el parámetro BPM TRACKING (de la operación TRACK SET I SETUP) está ajustado a SLICE (→ pág. 237), y únicamente en las pistas LOOP. Los valores positivos aumentan la longitud (duración), mientras que los valores negativos la reducen. No obstante, tenga en cuenta que el SU700 no puede alargar la muestra más allá del final de la forma de onda: una vez alcanzado el final de la onda, la prolongación no surtirá ningún efecto.

La finalidad de esta función es ofrecer los medios para resolver los problemas de bucle que puedan surgir al cambiar el ajuste BPM. Cuando BPM TRACKING está ajustado a SLICE, el SU700 corta el bucle en fragmentos (según la resolución del groove) y ajusta los tiempos de inicio de cada fragmento para que coincidan con el BPM. Si reduce el valor BPM, empezarán a abrirse huecos entre los fragmentos contiguos. Puede utilizar la función LENGTH para cerrar los huecos y ajustar el groove.

Ajuste del punto inicial de la muestra

Ajuste del punto final de la muestra





## Grupo GROOVE

Estas funciones permiten aplicar un groove, o swing, a la reproducción de la pista mediante el ajuste de los valores de notas pertenecientes a intervalos alternos (cada dos). Por ejemplo, en un segmento de cuatro intervalos, los eventos de nota situados en los intervalos segundo y cuarto se ajustarán según los valores de función controlados con los mandos, mientras que el resto de las notas serán reproducidas sin ningún ajuste.

Estas funciones son operativas únicamente en las pistas de muestras, no en las pistas AUDIO IN y MASTER.

- En las pistas COMPOSED LOOP y FREE, los ajustes se aplicarán directamente a los eventos de nota grabados.
- En las pistas LOOP, la función será operativa únicamente si el parámetro BPM TRACKING (de la operación TRACK SETUP | SETUP) está ajustado a SLICE. En tal caso, el SU700 descompone la frase en fragmentos de un intervalo de longitud, y aplica el ajuste de groove cada dos fragmentos.

Puede seleccionar un intervalo (RESOLUTION) de nota negra, corchea, semicorchea o fusa, según se explica a continuación. **El ajuste de intervalo se aplica en común a las tres funciones de groove.**

Hay disponibles tres funciones de groove:

**TIMING** (temporización): Desplaza el tiempo de inicio de las notas de los intervalos alternos.

**VELOCITY** (velocidad de pulsación): Aplica una desviación a los valores de velocidad de pulsación (sonoridad) de las notas comprendidas en intervalos alternos.

**GATE TIME** (tiempo de puerta): Aplica una compensación a la duración de las notas de los intervalos alternos.



### NOTA:

- Si realiza un cambio de resolución durante la grabación, el cambio se grabará como evento de secuencia y se repetirá durante la reproducción. Los ajustes de resolución también se almacenan en escenas.
- El ajuste *RESOLUTION* debe utilizarse para determinar el número de cortes en las muestras de las pistas LOOP, incluso en aquellos casos en que no se desea aplicar un groove. Si desea más información, consulte la explicación del parámetro BPM TRACKING de la operación TRACK SET | SETUP

# Ajuste del intervalo



## Procedimiento

### 1. Seleccione la pista que desea ajustar.

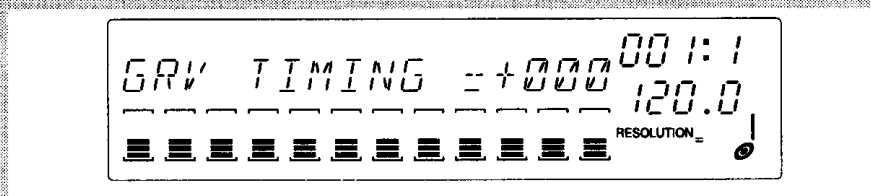
▼ Seleccione un banco y pulse el pad de la pista que desea ajustar.

### 2. Pulse GROOVE[TIMING].

▼ Aparecerá la pantalla de función GRV TIMING. En la zona NOTE de la pantalla aparecerá el ajuste de resolución actual de la pista recién seleccionada.

### 3. Pulse el botón [NOTE] (la indicación RESOLUTION de la pantalla aparecerá intermitente) y, a continuación, gire el dial para ajustar la resolución en la pista deseada. Puede seleccionar ♪ (fusa), ♪ (semicorchea), ♪ (corchea) ♪ (negra) (el ajuste estándar es ♪).

Pantalla de ejemplo:



### 4. Repita los pasos 1 a 3, si es necesario, para ajustar las resoluciones de cada pista.

#### IMPORTANTE

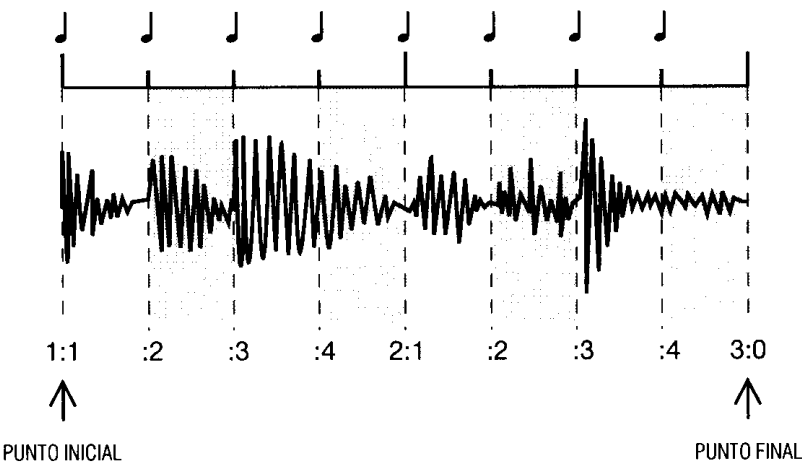
Aunque se visualice el ajuste de intervalo en cualquiera de estas pantallas de función, sólo podrá ajustar el valor en la pantalla GRV TIMING.

# EXPLICACIÓN adicional

## En las pistas LOOP:

Supongamos que la frase en bucle es una forma de onda de dos compases con este aspecto:

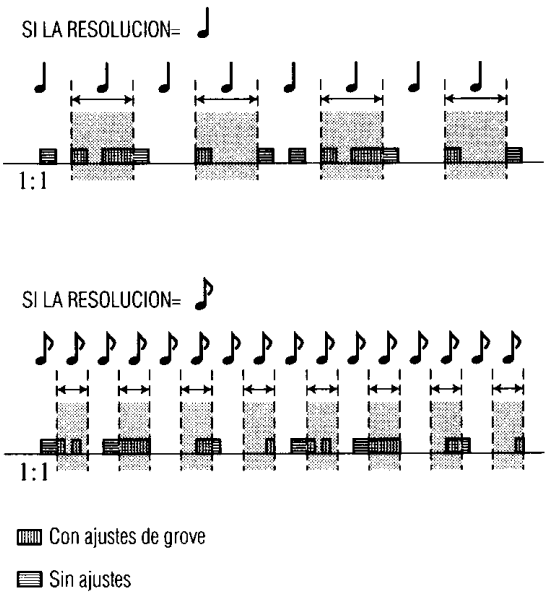
Las zonas grises representan los intervalos de groove. Todos los eventos de nota que empiezan en uno de estos intervalos se adaptan al groove.



Si determina que RESOLUTION =  $\frac{1}{2}$ , el SU700 dividirá la frase en 8 fragmentos (cuatro intervalos de nota negra por compás), y aplicará los ajustes de groove en fragmentos alternos (uno de cada dos).

## En las pistas COMPOSED LOOP y FREE

Supongamos que su patrón original de activación de nota tiene este aspecto:



Si ajusta RESOLUTION =  $\frac{1}{4}$ , los ajustes de groove afectarán a las notas que empiecen en los intervalos indicados.

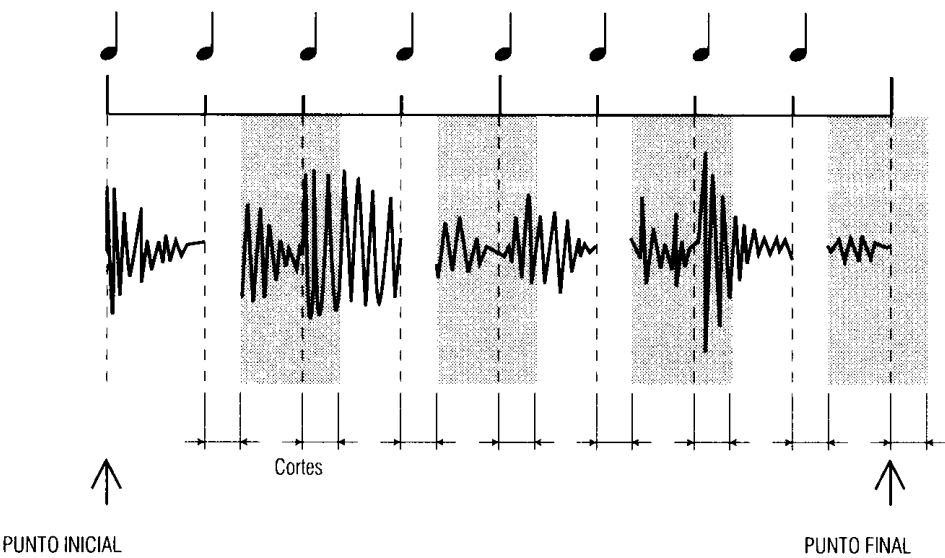
**TIMING [GRV TIMING] (temporización)**

Margen: -100 a +100 [%] (LOOP); +000 a +100 [%] (COMPOSED LOOP o FREE)  
Estándar: +000  
Operativo En las pistas de muestras

Esta función aplica un ajuste a la posición de inicio de las notas pertenecientes a los intervalos de groove. Gire el mando a la derecha para aumentar los tiempos, y a la izquierda para reducirlos. Los valores positivos retardan el inicio de nota.

**En las pistas LOOP:**

Esta función será operativa únicamente si el parámetro BPM TRACKING está ajustado a SLICE. Si es así, desplazará el tiempo de inicio de los fragmentos de frase alternos. Tenga en cuenta que la fragmentación genera un vacío en un extremo del intervalo.

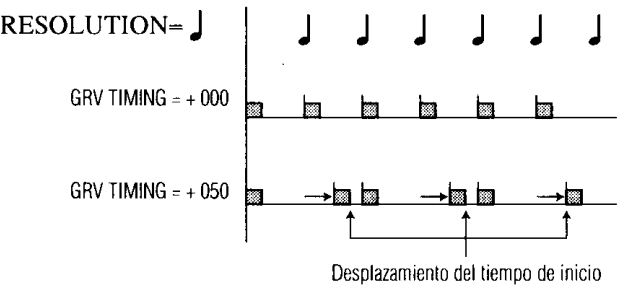


Si lo desea, puede utilizar la función SOUND/LENGTH para ajustar la longitud. Si la aumenta, llenará los vacíos (y aumentará la superposición), en tanto que si reduce la longitud hará que los vacíos sean mayores (y reducirá la superposición).

Si admite la reproducción superpuesta (ajustando ASSIGN=MULTI en TRACK SET I NOTE ASSIGN), los fragmentos superpuestos producirán un doble sonido.

**En las pistas COMPOSED LOOP y FREE**

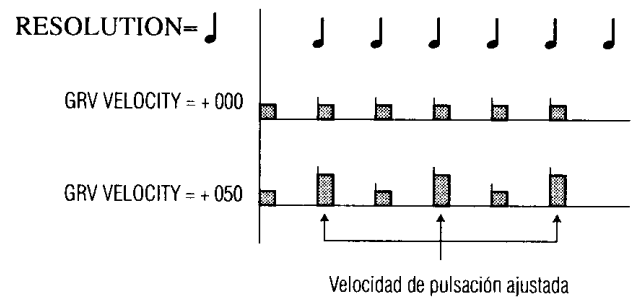
Esta función ajusta la posición de activación de las notas incluidas en los intervalos de groove.



**VELOCITY [GRV VELOCITY] (velocidad de pulsación)**

Margen:	-100 a +100
Estándar:	+000
Operativo	En las pistas de muestras

Esta función aplica una compensación a los valores de velocidad de pulsación de las notas (o divisiones) que empiezan dentro de los intervalos de groove (la *velocidad* de pulsación determina la intensidad con que se reproduce la nota). Gire el mando a la derecha para aumentar la velocidad de pulsación, y a la izquierda para reducirla. Aunque las compensaciones posibles estén en un margen entre -100 y +100, tenga en cuenta que la velocidad de pulsación aplicada nunca podrá ser superior a 127 (intensidad máxima) ni inferior a 0 (sin sonido).



**NOTA:**

- El término *velocidad de pulsación* se refiere a la fuerza con que se toca una nota, y de ahí su relación con la intensidad. La *velocidad de pulsación* es un parámetro MIDI estándar que admite valores de 0 a 127. Puede editar estos valores directamente (sólo en las pistas *COMPOSED LOOP* y *FREE*) con la operación *EVENT EDIT | LOCATION & VALUE* (→ pág. 246).
- No podrá ajustar este valor en las pistas *LOOP* que tengan el parámetro **BPM TRACKING** ajustado a **CHNG PITCH**.

## GATE TIME [GRV GATETIM] (tiempo de puerta)

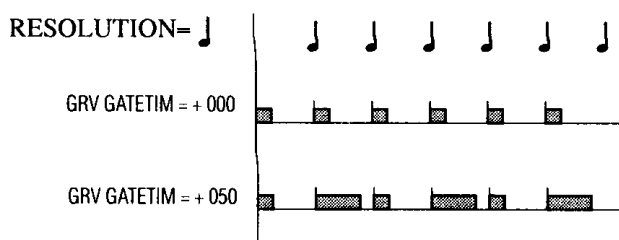
Margen        -100 a +100  
Estándar:     +000  
Operativo    En las pistas de muestras

Esta función aplica un ajuste al tiempo de puerta (duración) de las notas (o divisiones) que empiezan dentro de los intervalos de groove. Gire el mando a la derecha para aumentar el tiempo de puerta, y a la izquierda para reducirlo.



### NOTA:

- Puede editar los tiempos de puerta directamente (sólo en las pistas *COMPOSED LOOP* y *FREE*) con la operación *EVENT EDIT \ LOCATION & VALUE* (→ pág. 246).
- No podrá ajustar este valor en las pistas *LOOP* que tengan el parámetro **BPM TRACKING** ajustado a **CHNG PITCH**.



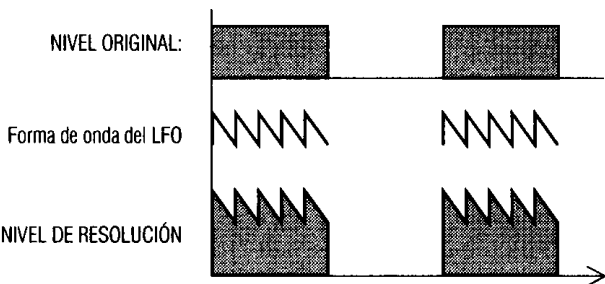
## Grupo LFO

Cada pista de muestras dispone de un oscilador de baja frecuencia (LFO) interno que puede utilizarse para modular el volumen, el filtro y el tono de la pista. Utilice la operación *TRACK SET \ SETUP* (parámetro *LFO WAVE*) para dar forma a la onda de modulación generada por el LFO.

La función *LFO/SPEED* determina la frecuencia de oscilación (velocidad de modulación), y las funciones *AMP*, *FILTER* y *PITCH* especifican la modulación que se aplica respectivamente a los valores de volumen, filtro y tono.

La onda del LFO siempre se reinicia en cada nota activada. El siguiente dibujo ilustra el concepto de cómo puede aplicarse la modulación para variar el nivel de salida de la pista, suponiendo que la forma de la onda esté ajustada a **SAW DOWN**.

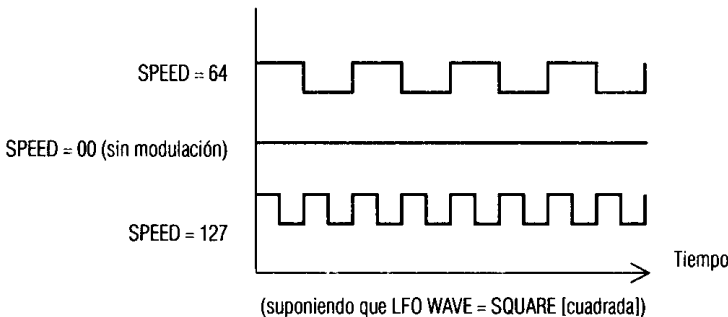
Salida de pista original



SPEED [LFO SPEED] (velocidad)

Margen: 000 a 127  
Estándar: 025  
Operativo: En las pistas de muestras

Ajusta la frecuencia de la onda del LFO. Los valores más altos producirán una modulación más rápida. El ajuste 000 desactiva la modulación.



AMP [LFO AMP DPTH] (amplitud)

Margen 000 a 127  
Estándar: 000  
Operativo En las pistas de muestras

Ajusta la cantidad en que el LFO va a modular el volumen de salida de la pista. Un ajuste de 000 desactiva la modulación de volumen, y cuanto mayor sea el valor, mayor será la cantidad de modulación aplicada.



NOTA:

- El nombre de la función, *LFO AMP DPTH* (*profundidad de amplitud del LFO*), se refiere al grado (*profundidad*) en que la forma de onda de la modulación interviene como factor de compensación en la amplitud de la forma de onda de la pista.
- Esta función no puede dar como resultado una forma de onda de modulación de tipo sierra ascendente (*SAW UP*). Si ajusta la onda de LFO a *SAW UP* (en la operación *TRACK SET* | *SETUP*), esta función proporcionará una onda de modulación de tipo sierra descendente (*SAW DOWN*) (→ pág. 240).

**FILTER [LFO FIL DPTH] (filtro)**

Margen:	000 a 127
Estándar:	000
Operativo:	En las pistas de muestras

Ajusta la cantidad en que el LFO va a modular la frecuencia de corte del filtro. Una profundidad del filtro de 000 no aplicará modulación alguna, en tanto que un ajuste de +127 aplicará la máxima modulación. La modulación del LFO se aplica como compensación al valor de corte del filtro ajustado con la función FILTER/CUTOFF (→ pág. 210).

**PITCH [LFO PIT DPTH] (tono)**

Margen:	000 a 127
Estándar:	000
Operativo:	En las pistas de muestras

Ajusta la cantidad en que el LFO va a modular el tono. Un ajuste de 000 no aplicará modulación alguna, en tanto que un ajuste de +127 aplicará la máxima modulación. La modulación del LFO se aplica como compensación al valor de tono ajustado con la función SOUND/PITCH (→ pág. 198).

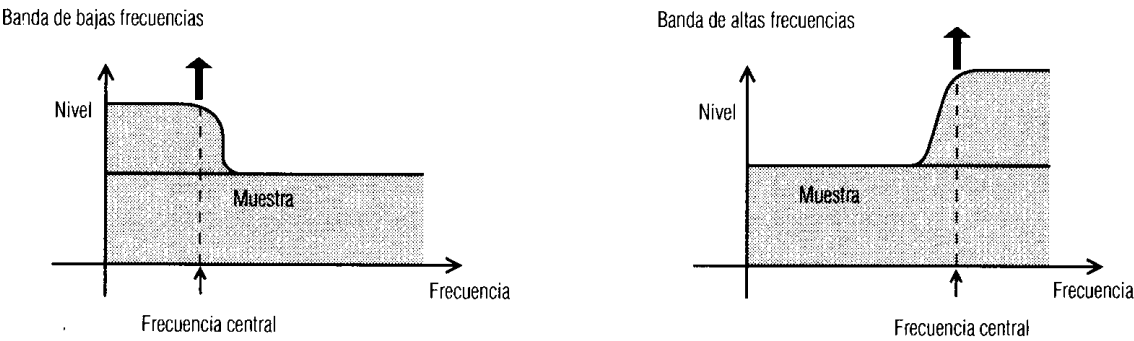
**Grupo EQ**

El SU700 incorpora un ecualizador de 2 bandas interno para cada pista (excepto para la pista AUDIO IN).

El *ecualizador de 2 bandas* ajusta la ganancia en dos bandas específicas: bajas frecuencias y altas frecuencias. Por tanto, en cada ecualizador deberá ajustar la posición (frecuencia central) de cada banda y la ganancia que debe aplicarse.

Tenga en cuenta que los valores de ganancia positivos aumentan el nivel de salida (volumen del sonido) en la banda, mientras que los ajustes negativos lo reducen.

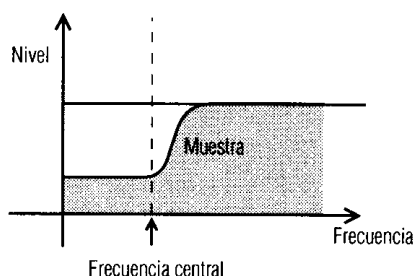
Si ambos ajustes de ganancia son positivos:



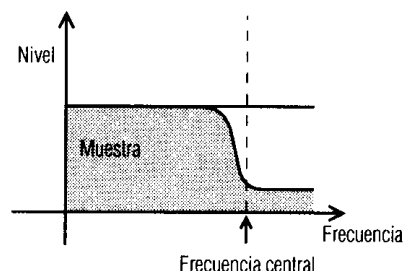


Si ambos ajustes de ganancia son negativos:

Banda de bajas frecuencias



Banda de altas frecuencias



### HI GAIN [EQ HI GAIN] (ganancia de agudos)

Margen: -64 a +63

Estándar: +00

Operativo: En las pistas de muestras y en la pista MASTER

Ajusta la ganancia que se aplica a la banda de agudos del ecualizador. Los valores positivos aplicarán una ganancia positiva, acentuando los sonidos de la banda de agudos. Los valores negativos aplicarán una ganancia negativa, suprimiendo los sonidos de la banda de agudos. El ajuste estándar +00 no aplica énfasis positivo ni negativo.

### HI FREQ [EQ HI FRQ] (frecuencia de agudos)

Margen: 500 a +16 K (en 31 pasos)

Estándar: 10 K

Operativo: En las pistas de muestras y en la pista MASTER

Ajusta la frecuencia central de la banda de agudos. El ajuste mínimo posible es 500 Hz, el máximo 16 kHz, y el ajuste estándar 10 kHz.

### LO GAIN [EQ LO GAIN] (ganancia de graves)

Margen: -64 a +63

Estándar: +00

Operativo: En las pistas de muestras y en la pista MASTER

Ajusta la ganancia que se aplica a la banda de graves del ecualizador. Los valores positivos aplicarán una ganancia positiva, acentuando los sonidos de la banda de graves. Los valores negativos aplicarán una ganancia negativa, suprimiendo los sonidos de la banda de graves. El ajuste estándar +00 no aplica énfasis positivo ni negativo.

### LO FREQ [EQ LO FRQ] (frecuencia de graves)

Margen: 32 a 2,0 K (en 37 pasos)

Estándar: 80

Operativo: En las pistas de muestras y en la pista MASTER

Ajusta la frecuencia central de la banda de graves. El ajuste mínimo posible es 32 Hz, el máximo 2,0 kHz, y el ajuste estándar 80 Hz.

**Grupo FILTER**

El SU700 dispone de un filtro para cada pista de muestras. Este grupo permite ajustar dinámicamente la frecuencia de corte y resonancia de cada filtro. Tenga en cuenta que el tipo de filtro se ajusta con la operación TRACK SET | FILTER TYPE (→ pág. 233).

**CUTOFF [FILTR CUTOFF] (corte)**

Margen: 000 a 127  
Estándar: 127  
Operativo En las pistas de muestras

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Los valores más altos elevan la frecuencia de corte, en tanto que los valores más bajos la reducen.

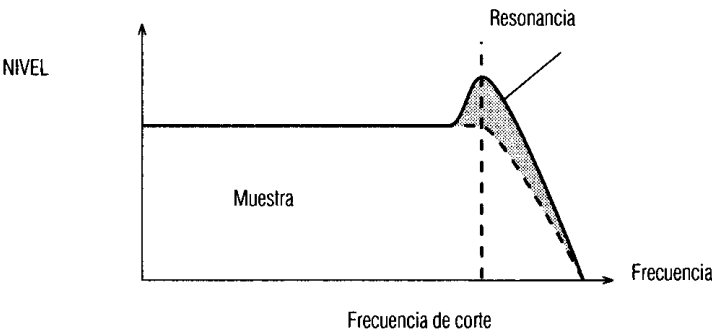
Los cambios de sonido producidos por este ajuste dependerán del tipo de filtro seleccionado con la operación TRACK SET | FILTER TYPE. En la página 233 encontrará más información sobre los tipos de filtro (y su relación con las frecuencias de corte).

**RESONANCE (resonancia)**

Margen 000 a 127  
Estándar: 016  
Operativo En las pistas de muestras

La resonancia del filtro se refiere al aumento del nivel de sonido en las proximidades de la frecuencia de corte. Los ajustes más altos aumentarán el nivel, acentuando el sonido en la zona de corte. Ajuste el valor a 000 si no desea añadir ninguna resonancia.

El siguiente dibujo muestra cómo funciona la resonancia cuando el tipo de filtro se ajusta a LPF (filtro de paso bajo).



## Grupo *EFFECT*

Este grupo se utiliza para controlar los niveles de efecto de cada pista y para ajustar o cambiar la resolución de cada efecto.

La aplicación de efectos en el SU700 es realmente sofisticada e incluye tres bloques independientes. Puede asignar un efecto distinto a cada bloque (de un total de 43 efectos), ajustar diversos parámetros a cada uno de estos efectos y efectuar la configuración de flujo de señal entre los tres bloques.

Encontrará más información sobre la aplicación de efectos en el capítulo 7 “Efectos” (→ pág. 185). Si desea conocer los efectos disponibles y sus parámetros, consulte la lista de efectos a partir de la página 333.

Es importante recordar que hay dos tipos distintos de efectos: efectos de sistema y *efectos de inserción* (véanse las páginas 189 y 190). Las diferencias son las siguientes:

*Efecto de sistema:* El nivel del efecto se ajusta por separado para cada pista de muestras y para la pista AUDIO IN. No se puede ajustar el nivel de la pista MASTER.

*Efecto de inserción:* El nivel del efecto se ajusta únicamente para la pista MASTER. El ajuste de esta pista determina el nivel que se aplicará a todas las pistas conectadas al bloque de efectos. La función EFFECT SETUP se utiliza para activar (ON) o desactivar (OFF) la conexión de cada pista al bloque de efectos. Véase la página 190.

### **EFFECT 1, EFFECT 2 y EFFECT 3**

Margen: 000 a 127

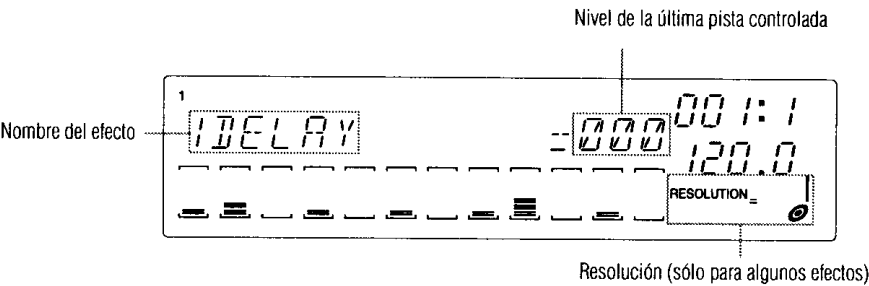
Estándar: 000

Operativo: Si es efecto de sistema: en todas las pistas excepto MASTER  
Si es efecto de inserción: sólo en la pista MASTER

Pulse [**EFFECT 1**] para que los mandos controlen los niveles del efecto asignado al bloque de efectos 1. Pulse [**EFFECT 2**] para realizar la misma operación con el bloque de efectos 2, y [**EFFECT 3**] para el bloque de efectos 3.

En la pantalla aparecerá el nombre del efecto asignado al bloque correspondiente, junto con el valor de la última pista controlada.

Si el efecto admite un ajuste de resolución, el valor actual aparecerá en el ángulo inferior derecho de la pantalla. Puede cambiar el valor RESOLUTION pulsando el botón [NOTE] y girando el dial. Pueden ajustarse individualmente los valores de resolución de cada efecto admitido.



Si el efecto asignado al bloque es un efecto de sistema, no podrá especificar un valor de nivel para la pista MASTER (el ajuste de la pista MASTER es cero, indicado en la pantalla por tres asteriscos). Si el efecto es de inserción, únicamente podrá ajustar un valor para la pista MASTER; los valores del resto de las pistas será cero.



# Capítulo 9 Funciones de edición

El panel de funciones de edición sirve para configurar los efectos y llevar a cabo distintas tareas. Este capítulo describe todas las operaciones a las que se tiene acceso desde dicho panel.

	INDICE
9.1 Visión general	214
9.2 Grupo EFFECT SETUP	214
9.3 Grupo JOB	220
9.4 Grupo NAME	221

## 9.1 Visión general

El panel de funciones de edición se utiliza para llevar a cabo las siguientes tareas:

- **Cancelar un efecto.**  
Desactivación inmediata del efecto.
- **Configurar cada bloque de efectos**  
Selección del tipo de efecto para cada bloque y ajuste de los parámetros de los efectos.
- **Reiniciar los valores de las funciones de mandos**  
Reinicio de todos los valores de la pista seleccionada a sus valores estándar.
- **Eliminar los eventos de nota**  
Eliminación de los eventos de nota en un margen específico de las pistas COMPOSED LOOP o FREE seleccionadas.
- **Ayudar a editar el nombre**  
Inserción o supresión de un carácter (al editar un nombre).

## 9.2 Grupo EFFECT SETUP (configuración de efectos)

Este grupo se utiliza para configurar los bloques de efectos y para desactivar instantáneamente el efecto de cualquier bloque (si desea más información sobre la aplicación de efectos en el SU700, consulte el capítulo 7 “Efectos”, en la página 185).

### CLEAR 1, CLEAR 2 y CLEAR 3

Estos botones se utilizan para desactivar el sonido de un efecto durante la grabación. Pulse uno de ellos y a continuación [OK], y el flujo de la señal enviada al bloque de efectos quedará interrumpido, desconectándose de inmediato el efecto correspondiente.

El acceso a estas funciones sólo es posible con el secuenciador en los modos PLAY y PLAY STANDBY. Las operaciones CLEAR no se pueden grabar directamente en la canción.

Recuerde que, al igual que todas las operaciones de control efectuadas en los modos PLAY o PLAY STANDBY del secuenciador, esta operación de cancelación hará que el entorno actual se desvíe del verdadero entorno de la canción. Las acciones de mandos y escenas grabadas posteriormente en la canción pueden hacer que el efecto sea audible de nuevo.



#### **NOTA:**

*Aunque no pueda grabar directamente las operaciones CLEAR en la canción, puede grabarlas indirectamente almacenando los resultados en una escena y grabando en la canción el correspondiente evento de cambio de escena*



## Procedimiento

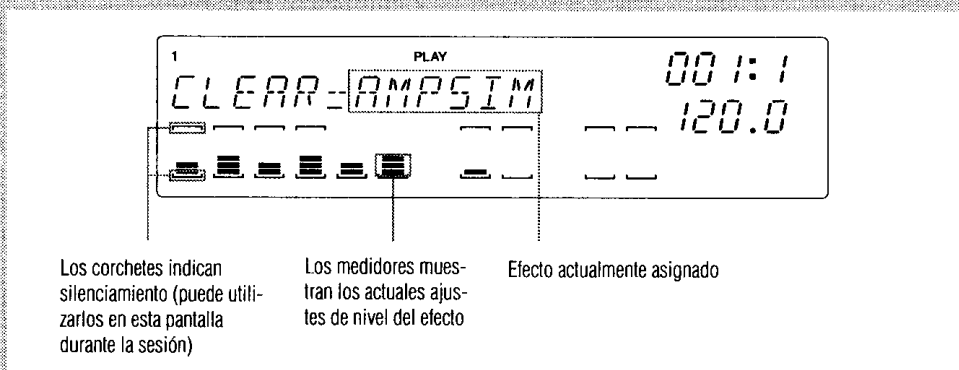
**1. Activados los modos PLAY o PLAY STANDBY del secuenciador, pulse el botón correspondiente al bloque de efectos cuyo efecto quiere anular.**

- ▼ En la pantalla aparecerá CLEAR=nombre\_efecto, donde nombre\_efecto corresponde al nombre del efecto asignado al bloque. Si el efecto admite un ajuste de resolución, en la zona NOTE (ángulo inferior derecho de la pantalla) aparecerá el ajuste actual en forma de nota.




### NOTA:

Si desea cancelar la operación ahora, pulse [CANCEL], un botón de funciones de mando o un botón de funciones de edición.



**2. Pulse [OK] para cancelar el efecto.**

- ▼ Si es un efecto de sistema: en todas las pistas de muestra y en la pista AUDIO IN el nivel del efecto cambiará a 0, por lo que ya no será audible.
- ▼ Si es un efecto de inserción: el nivel del efecto en la pista MASTER cambiará a 0, y todas las pistas quedarán desconectadas del bloque de efectos (si desea volver a conectar las pistas, deberá utilizar la función EFFECT SETUP/SETUP correspondiente; véase a continuación).
- ▼ Si el efecto admite un ajuste de resolución, el ajuste cambiará a .

### SETUP 1, SETUP 2 y SETUP 3

Estas funciones se utilizan para configurar el efecto de cada bloque. Para configurar el bloque, seleccione el tipo de efecto y ajuste los parámetros (algunos son comunes a todos los efectos, mientras que otros son específicos de cada uno). Si selecciona un efecto de inserción, deberá también seleccionar las pistas que desea conectar al efecto (si desea más información sobre los efectos de inserción, consulte la página 190).

Las asignaciones de efecto estándar son las siguientes:

- Bloque 1: AMPSIM
- Bloque 2: IDELAY
- Bloque 3: HALL

El acceso a estas funciones sólo es posible con el secuenciador en los modos PLAY o PLAY STANDBY.

Si pulsa unos de estos botones, aparecerá la pantalla de configuración correspondiente (véanse las ilustraciones más adelante, en el procedimiento). Trabajando en una pantalla de configuración, puede oír inmediatamente el resultado de los nuevos ajustes de efecto. Recuerde que desde una de estas pantallas puede hacer lo siguiente:

- Utilizar los controles del secuenciador para iniciar y detener la reproducción de la canción, o ajustar la posición en canción.
- Utilizar los mandos para ajustar los niveles del efecto en cada pista (si es un efecto de sistema) o en la pista MASTER (si es un efecto de inserción).
- Utilizar los pads para reproducir las muestras (los pads siempre activan la reproducción, independientemente del ajuste de función de pad).

Éstos son algunos puntos importantes que debe recordar cuando haga uso de estas funciones de configuración:

- ◆ Aunque estas funciones pueden utilizarse para ajustar la mayoría de los parámetros de efecto, no podrá ajustar la resolución de los efectos. Para ello deberá utilizar las funciones del grupo EFFECT (véanse las páginas 192 y 211).
- ◆ Si desea grabar las selecciones de efectos en la canción, deberá almacenarlas en escenas. La escena TOP determina qué efectos se seleccionarán cuando se inicie la reproducción. Si desea que la canción cambie automáticamente de configuración de efectos durante la reproducción, deberá almacenar en una escena distinta cada una de las configuraciones que desea utilizar, y grabar en la canción los cambios de escena adecuados.
- ◆ Puede utilizar esta función para probar rápidamente los distintos efectos y ver cuáles desea usar. Pulse simplemente [SETUP 1], [SETUP 2] o [SETUP 3], y gire el dial para probar los distintos efectos o los mandos para ajustar los niveles.

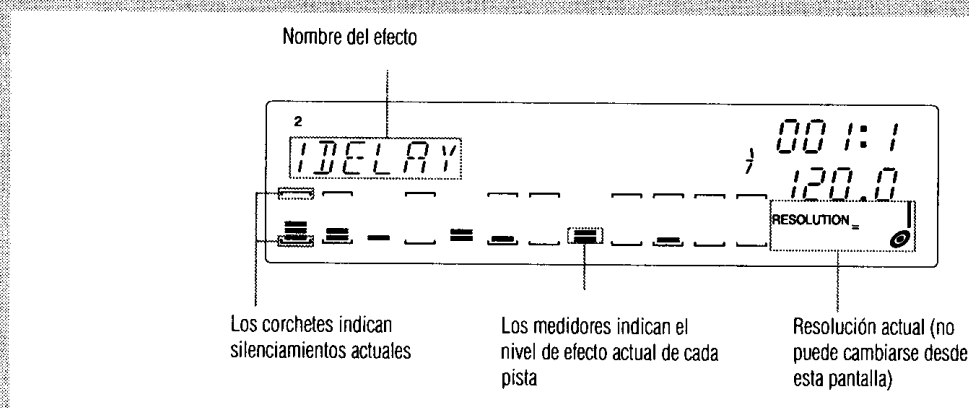


### Procedimiento

**I. Activados los modos PLAY o PLAY STANDBY en el secuenciador, pulse el botón correspondiente al bloque que desea configurar.**

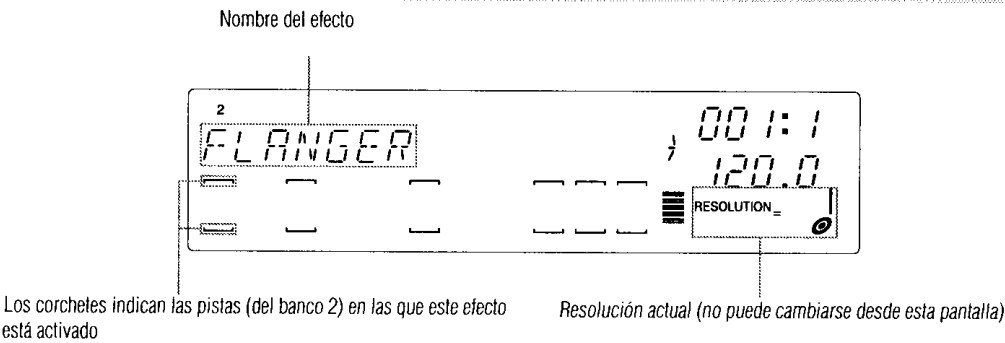
▼ La pantalla del SU700 variará según sea el efecto de inserción o de sistema.

Si el efecto es de sistema:





Si el efecto es de inserción:



### CONSEJO

Al margen de otros ajustes, siempre puede saber si un efecto es de inserción observando los corchetes de los medidores de la pista MASTER. Si los corchetes están desactivados, el efecto es de inserción; si están visibles, el efecto es de sistema.

### 2. Gire el dial para seleccionar el efecto que desea asignar al bloque (el nombre aparecerá en la pantalla).

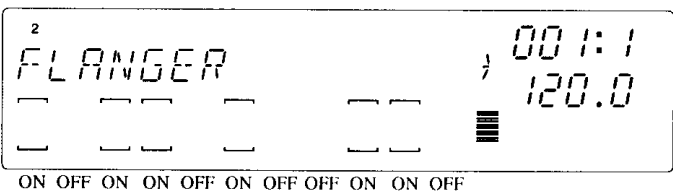
▼ El nuevo efecto estará operativo inmediatamente y podrá oír el sonido que produce. Recuerde que puede utilizar el mando de la pista MASTER (si el efecto es de inserción) u otros mandos (si es de sistema) para ajustar los niveles del efecto.

### 3. Si ha seleccionado un efecto de inserción, proceda como se indica a continuación. Si no, salte al punto 4.

#### Ajustes de conexión para el efecto de inserción:

Utilice los pads y selectores de banco para seleccionar las pistas que desee conectar a este efecto (también puede ajustar o revisar las conexiones de cualquiera de las páginas de ajuste de parámetros siguientes). Si desea activar la conexión, pulse el pad para que los corchetes se hagan visibles. Si desea desconectarla, pulse el pad para que los corchetes desaparezcan. Puede activar y desactivar la conexión de todas las pistas a excepción de la pista MASTER.

#### EJEMPLO:



FLANGER es un efecto de inserción. Sólo las pistas con corchetes visibles estarán conectadas al bloque de efectos seleccionado.

## IMPORTANTE

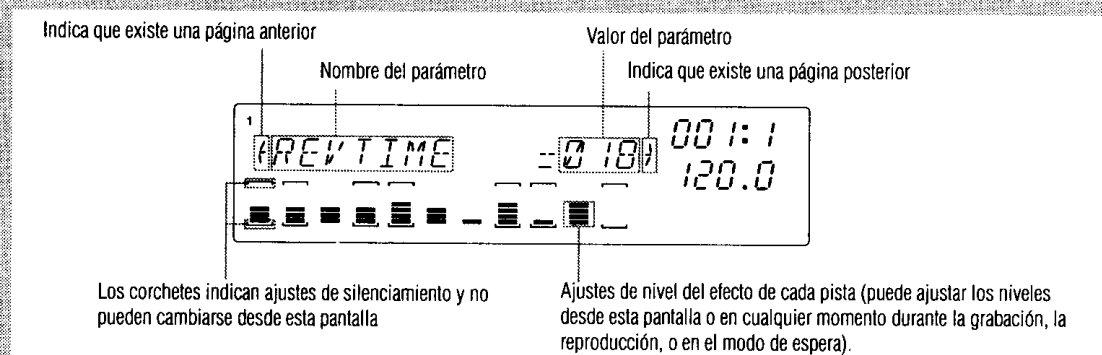
Tenga en cuenta que no puede conectar una pista determinada a más de un efecto de inserción (véase el esquema de la página 191). Si intenta activar la conexión de una pista que ya está conectada a un efecto de inserción de uno de los otros dos bloques, en la pantalla aparecerá la pregunta **REPLACE?** (¿reemplazar?). Pulse **[CANCEL]** para dejar las conexiones de la pista como estaban, o pulse **[OK]** para activar la conexión al bloque seleccionado y desactivar la conexión al otro bloque.

### 4. Pulse **[>]** para avanzar a cada una de las páginas de ajuste de parámetros.

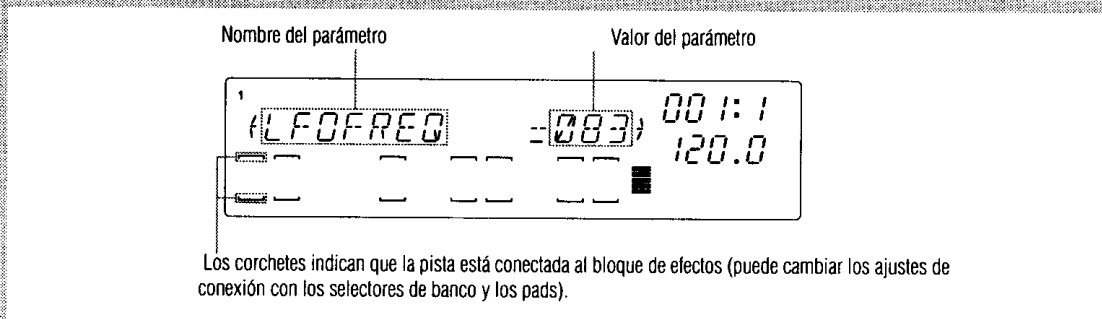
En cada página, gire el dial para ajustar el valor (si es preciso, retroceda a una página anterior pulsando **[<]**). En cada página sólo se puede ajustar el valor de un parámetro.

Tenga en cuenta que todos los ajustes empiezan a ser operativos inmediatamente, y que no podrá anularlos con el botón **[CANCEL]**. Si desea más información sobre los parámetros, consulte el apartado "Parámetros" al final de este procedimiento.

### EJEMPLO 1: Primera página de ajuste de parámetros del efecto HALL (efecto de sistema).



### EJEMPLO 2: Primera página de configuración de parámetros del efecto TREMOLO (efecto de inserción).



### 5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse los botones **[OK]** o **[CANCEL]** para regresar a la pantalla principal.

## Parámetros

Los cinco primeros parámetros son distintos para cada efecto. Encontrará una explicación sobre cada efecto y sus parámetros en la lista de efectos de la página 335.

Los siguientes parámetros configuran el envío de señal desde el mismo bloque de efectos y son, por tanto, los mismos para todos, con independencia del efecto seleccionado

- LEVEL** Ajusta el nivel de salida del bloque de efectos (véase el esquema de la página 188).  
Margen: 000 a 127  
Estándar: 100
- PAN** Ajusta el panorámico de la salida del bloque de efectos (véase el esquema de la página 188).  
Margen: L64 ... L01, C, R01 ... R63  
Estándar: (centro)
- EF2 SEND** Este parámetro está disponible únicamente para el bloque 1 (sólo con la función **[SETUP 1]**). El parámetro ajusta el nivel de la señal enviada por el bloque 1 al bloque 2 (véase el esquema de la página 188).  
Margen: 000 a 127  
Estándar: 000
- EF3 SEND** Este parámetro está disponible únicamente para los bloques 1 y 2 (sólo con las funciones **[SETUP 1]** y **[SETUP 2]**). El parámetro ajusta el nivel de la señal enviada por el bloque correspondiente al bloque 3 (véase el esquema de la página 188).  
Margen: 000 a 127  
Estándar: 000

## 9.3 Grupo JOB (operaciones)

Este grupo se utiliza para reiniciar los valores de las funciones de mando o eliminar eventos de nota de las pistas seleccionadas.

### REINICIO DE MANDOS

Con esta función se reinician a sus valores estándar los ajustes de los mandos actuales de la pista seleccionada. Esta función es operativa únicamente en los modos PLAY y PLAY STANDBY.



#### Procedimiento

Mantenga pulsado el botón [KNOB RESET] y accione los pads correspondientes a las pistas que desea reiniciar.

▼ El SU700 reiniciará todos los ajustes de las funciones de mando de la pista seleccionada.					
LEVEL	→ 100	GRV VELOCITY	→ 000	EQHI FRQ	→ 10K
PAN	→ C	GRV GATETIM	→ 000	EQ LO FRQ	→ 80
PITCH	→ 000	LFO SPEED	→ 064	EQ LO FRQ	→ 80
ATTACK	→ 000	LFO AMP DPTH	→ 000	FILTER CUTOFF	→ 127
RELEASE	→ 050	LFO FIL DPTH	→ 000	RESONANCE	→ 016
SAMPLE LENGTH	→ 00	LFO PIT DPTH	→ 000	EFFECT 1- 3	→ 000
GRV TIMING	→ 000	EQ HI GAIN	→ 000		

### NOTE DEL

Esta función se utiliza para eliminar eventos de activación de nota en cualquier tramo de una pista COMPOSED LOOP o FREE. Es útil para suprimir notas inadecuadas sin perder el resto de la grabación.

Esta función sólo es operativa con los datos de activación de nota. No eliminará otros datos de secuencia (ajuste de mandos, etc.)



#### NOTA:

También puede utilizar este botón con la operación EVENT EDIT | LOCATION & VALUE para eliminar los eventos seleccionados, sean o no de nota. Encontrará más información sobre esta operación en la página 246.



#### Procedimiento

1. Empiece la grabación en una posición de canción adecuada.
2. Cuando la canción se vaya acercando a la posición en que desea comenzar la operación de eliminación, mantenga pulsado el botón [NOTE DEL]. Al llegar a la posición exacta, mantenga pulsado también el pad de la pista.
  - ▼ La eliminación comenzará en la primera nota activada que haya después de la pulsación del pad de la pista (no se eliminarán las notas que ya estén sonando).

3. Mantenga pulsados el botón y el pad hasta alcanzar la posición en la que desea detener la operación de eliminación. Libere el pad para detener la operación.



**NOTA:**

Es posible eliminar simultáneamente eventos de nota de varias pistas (del mismo banco) manteniendo pulsados varios pads de pista al mismo tiempo.

## 9.4 Grupo NAME (nombre)

Este grupo se utiliza para insertar un espacio en blanco o eliminar un carácter mientras se edita un nombre (de canción, de muestra, de volumen, etc.). Estas funciones operan únicamente cuando se está trabajando en una pantalla de edición de nombres.

### INSERT (insertar)



**Procedimiento**

Pulse [INSERT] una vez para insertar un espacio en la posición actual del cursor.

- ▼ Aparecerá un espacio en la posición del carácter, y los caracteres siguientes se desplazarán a la derecha.
- Si el nombre ya tiene la máxima longitud, la inserción hará que se pierda la última letra del nombre.
- En general, los cambios de nombre no serán efectivos hasta que no pulse [OK]. Si se ha equivocado en alguna entrada, puede anular los cambios pulsando [CANCEL].

12345678 → INSERT → 123 4567

### DELETE (eliminar)



**Procedimiento**

Pulse [DELETE] una vez para eliminar el carácter de la posición actual del cursor.

- ▼ El carácter desaparecerá, y los siguientes adelantarán una posición para rellenar el espacio. Al final del nombre quedará un espacio en blanco (ya que la longitud de los nombres es inalterable).

12345678 → DELETE → 1234678

