

**57:Sympho & Chorus**

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Sympho Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. de Sinfónico)	0.05...40.0 Hz
2	Sympho Mod. Depth (Profundidad de la Mod. de Sinfónico)	0...100%
3	---	---
4	---	---
5	---	---
6	Chorus Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. del Chorus)	0.05...40.0 Hz
7	Chorus PM Depth (Profundidad de PM del Chorus)	0...100%
8	Chorus AM Depth (Profundidad de AM del Chorus)	0...100%
9	---	---
10	---	---

Este efecto proporciona chorus y sinfónico en paralelo. Para más detalles remítase a 24:EG Chorus (página 112) y a 25:EG Symphonic (página 113).

## 58:Flange &amp; Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
3	Modulation Delay (Retardo de la Mod.)	0.1...100.0 ms
4	Mod. FB Gain (Ganancia de Real. de la Modulación)	0...99%
5	Reverb Time (Tiempo de la Reverb.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Altas Frec. de la Reverb.)	0.1...1.0
7	Diffusion (Difusión)	0...10
8	Initial Delay (Retardo Inicial)	0.1...200.0 ms
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona flange y reverberación en paralelo. Para más detalles remítase a 23:EG Flange (página 112) y a 1:Rev Hall (página 109).

## 59:Chorus &amp; Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Chorus Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. del Chorus)	0.05...40.0 Hz
2	Chorus PM Depth (Profundidad de PM del Chorus)	0...100%
3	Chorus AM Depth (Profundidad de AM del Chorus)	0...100%
4	---	---
5	Reverb Time (Tiempo de la Reverb.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Altas Frec. de la Reverb.)	0.1...1.0
7	Diffusion (Difusión)	0...10
8	Initial Delay (Retardo Inicial)	0.1...200.0 ms
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona chorus y reverberación en paralelo. Para más detalles remítase a 23:EG Chorus (página 112) y a 1:Rev Hall (página 109).

## 60:Sympho &amp; Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
3	---	---
4	---	---
5	Reverb Time (Tiempo de la Reverb.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Altas Frec. de la Reverb.)	0.1...1.0
7	Diffusion (Difusión)	0...10
8	Initial Delay (Retardo Inicial)	0.1...200.0 ms
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona sinfónico y reverberación en paralelo. Para más detalles remítase a 25:EG Symphonic (página 104) y a 1:Rev Hall (página 109).

## 61:Flange &amp; Dly L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
3	Modulation Delay (Retardo de la Mod.)	0.1...100.0 ms
4	Mod. FB Gain (Ganancia de Real. de la Modulación)	0...99%
5	Delay Lch Delay (Rtdo. Izdo.)	0.1...800.0 ms
6	Delay Rch Delay (Rtdo. Dcho.)	0.1...800.0 ms
7	Delay FB1 Delay (Rtdo. de Realim.1)	0.1...800.0 ms
8	Delay FB2 Delay (Rtdo. de Realim.2)	0.1...800.0 ms
9	Delay FB Gain (Ganacia de Real. del Retardo)	-99...+99%
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona flanger y retardo en paralelo. Para más detalles remítase a 23:EG Flange (página 112) y a 16:Delay L,R (página 110).

## 62:Chorus &amp; Dly L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Chorus Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. del Chorus)	0.05...40.0 Hz
2	Chorus PM Depth (Profundidad de PM del Chorus)	0...100%
3	Chorus AM Depth (Profundidad de AM del Chorus)	0...100%
4	---	---
5	Delay Lch Delay (Rtdo. Izdo.)	0.1...800.0 ms
6	Delay Rch Delay (Rtdo. Dcho.)	0.1...800.0 ms
7	Delay FB1 Delay (Rtdo. de Realim.1)	0.1...800.0 ms
8	Delay FB2 Delay (Rtdo. de Realim.2)	0.1...800.0 ms
9	Delay FB Gain (Ganacia de Real. del Retardo)	-99...+99%
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona chorus y retardo en paralelo. Para más detalles remítase a 24:EG Chorus (página 112) y a 16:Delay L,R (página 110).

## 62:Sympho &amp; Dly L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
3	---	---
4	---	---
5	Delay Lch Delay (Rtdo. Izdo.)	0.1...800.0 ms
6	Delay Rch Delay (Rtdo. Dcho.)	0.1...800.0 ms
7	Delay FB1 Delay (Rtdo. de Realim.1)	0.1...800.0 ms
8	Delay FB2 Delay (Rtdo. de Realim.2)	0.1...800.0 ms
9	Delay FB Gain (Ganacia de Real. del Retardo)	-99...+99%
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona sinfónico y retardo en paralelo. Para más detalles remítase a 25:EG Sinfónico (página 113) y a 16:Delay L,R (página 110).

(122)

Datos Comunes/Determinar Efectos

10.4 PARAMETROS DEL EFECTO 2

JUMP #216

Resumen: Especifica los parámetros para el tipo de efecto seleccionado para Efecto 2.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #212)

Seleccionar: 04: Effect 2 Parameter

(JUMP #216)

Especificar: los ajustes de los parámetros para el efecto seleccionado

Comentario: La selección del efecto y los ajustes de los parámetros correspondientes a Effect 2 se hacen de la misma manera que los de Effect 1. Por favor, remítase a la explicación de la sección precedente, 10.3 Parámetros del Efecto 1.

(123)

Datos Comunes/Determinar Efectos

10.5 CONTROL DEL EFECTO

JUMP #218

Resumen: Especifica cómo serán controlados en tiempo real dos parámetros seleccionados de las unidades de efectos.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #212)

Seleccionar: 05: Effect Control

(JUMP #218)

Especificar: los parámetros que van a ser controlados y el controlador para cada uno de ellos





- (1) **Parámetros (ver más adelante):** Seleccione cualquiera de los dos de los siguientes parámetros de efectos para ser controlados. El controlador seleccionado afectará a:
- EF1 Par 1-10: Un parámetro 1-10 de la unidad de efectos 1.
  - EF1 Level1/2: El nivel del efecto 1 ó 2 para la unidad de efectos 1.
  - EF2 Mix Level: La cantidad de Efecto 2 que está presente en la cadena de efectos. (Este parámetro sólo tiene sentido cuando la Modalidad de Efectos es en Serie).
  - EF2 Par1-10: Un parámetro 1-10 de la unidad de efectos 2.
  - EF2 Level1/2: El nivel de efecto 1 ó 2 para la unidad de efectos 2.
  - OUT 1/2 w:d : El balance "wet:dry" (procesado:sin procesar) de la salida 1 ó 2.
  - Cnt1 MIN: El porcentaje de la totalidad de la extensión de un parámetro que resultará al mover un controlador a su posición mínima [ver (3)].
  - Cnt 2 MAX: El porcentaje de la totalidad de la extensión de un parámetro que resultará al mover un controlador a su posición máxima [ver (4)].
  - LFO Wave: La forma de onda del LFO de Efecto [ver (5)].
  - LFO Spd: Controla la velocidad del LFO de Efecto [ver (5)].
  - LFO Dly: Controla el tiempo de retardo del LFO de Efecto [ver (5)].
  - LFO Phs: Controla la fase inicial del LFO de Efecto [ver (5)].
- (2) **Número de Controlador y Dispositivo (001...120, Aftertouch, Velocidad de Pulsación, Escala en el Teclado, LFO):** Seleccione la fuente de control que afectará al parámetro seleccionado. 001 Modulation... 120 Non-Assign: Este control cambia el mensaje que afectará al parámetro seleccionado en (1). (Los números de control 001 y 032 no están disponibles porque se encuentran reservados para el mensaje de Selección de Banco). Para más detalles sobre los controladores remítase a la operación 12.(F2) Determinar Controladores (Modulación) de la sección Datos Comunes.
- Aftertouch: Al pulsar y presionar sobre el teclado después de tocar una nota se afectará al parámetro de efecto seleccionado en (1).
  - Velocidad de Pulsación: La velocidad de tecla activada de la mayoría de las notas recién tocadas afectarán al parámetro de efecto seleccionado en uno.
  - Escala en el teclado: La posición en el teclado de la mayoría de las notas recién tocadas afectará al parámetro de efecto seleccionado en (1). Si "Mi" (3) está por debajo de "Ma" (4), cuanto más agudas sean las notas más alto se ajustará el valor del parámetro.
  - LFO: El LFO de Efecto afectará al parámetro de efecto seleccionado en (1). Vea (5) más adelante.

- (3) Mi (0...99): Cuando el controlador está en su posición mínima (por ejemplo, la rueda de modulación ha sido desplazada totalmente hacia Vd. sin que se esté aplicando ninguna presión de aftertouch), el parámetro se pondrá a este porcentaje de su valor máximo. [Vea también "Ma" (4)].
- (4) Ma (0...99): Cuando el controlador está en su posición máxima (por ejemplo, la rueda de modulación ha sido alejada totalmente de Vd., se está aplicando la máxima presión de aftertouch posible, etc.), el parámetro se pondrá a este porcentaje de su valor máximo.  
Vd. puede poner el valor de "Mi" por encima del valor de "Ma" para invertir el efecto del controlador. Por ejemplo, si "Mi" es 99 y "Ma" es 50 y Vd. ha determinado que el número de controlador y el dispositivo (Ctrl# & Device) sean "001Modulation", el parámetro seleccionado estará al 100% de su extensión total cuando la rueda de modulación esté desplazada completamente hacia Vd., y al 50% de su extensión total cuando la rueda de modulación esté completamente alejada de Vd.
- (5) LFO: Existe un LFO de Efecto especial para controlar los parámetros de efectos que Vd. seleccione en (1). Vd. puede determinar la forma de onda (WV:Triangular = Triangle, Sierra hacia Abajo = Saw Down, Sierra hacia Arriba = Saw Up, Cuadrada = Square, Senoidal = Sine, Muestra y Mantenimiento = Sample & Hold), la velocidad (Sp = 0...99), el retardo (Dl = 0...99), y la fase inicial (Ph = 0...99, free = libre) del LFO de Efecto. Para una explicación detallada de estos parámetros, remítase a 6.(F1) LFO de AFM (Principal) correspondiente a Datos de los elementos AFM (página 146), que es esencialmente idéntico a este LFO de Efecto.

El parámetro de fase inicial determina el punto de la forma de onda del LFO que proporciona la "modulación" para algunos tipos de efectos. Por ejemplo, nunca podría usar este LFO de Efecto para modular la frecuencia de modulación de un efecto de chorus.

- (6) Pulsando F1-F3 moverá el cursor a la zona de Control1, control2 o LFO.

**Comentario:** La asignación de algunos parámetros de efectos para su control en tiempo real pueden originar ruido. Si ocurriese ésto, intente modificar los valores.

## Datos Comunes

## 11. DETERMINAR MICRO AFINACION

JUMP #221

**Resumen:** Selecciona una micro afinación para la voz entera, y especifica si cada elemento va a utilizar o no esta micro afinación.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones de Datos Comunes de Voz

(JUMP #201)

Seleccionar: operación 11:McrTune

(JUMP #221)

Especificar: la micro afinación, y la micro afinación del elemento activada/desactivada



- (1) Selección de Micro Afinación (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1... P-64): Seleccione una micro afinación para ser utilizada por la voz. 64 memorias de micro afinación están pre-fijadas dentro del SY99 (ver el próximo comentario). Dos de las micro afinaciones de su propia creación pueden ser almacenadas en la memoria Interna, y una tarjeta puede también recoger otras dos micro afinaciones. Las voces internas no pueden utilizar micro afinaciones de tarjeta, ni las voces de tarjeta pueden utilizar las micro afinaciones internas.
- (2) Elemento 1-4 (off, on): Cuando está en "on", el elemento utilizará la micro afinación seleccionada mediante Micro Tuning Select. Cuando está en "off", el elemento utilizará una escala uniforme ("Equal temperament") en lugar de la micro afinación seleccionada.
- (3) Pulsando F1 (Sel) se desplazará el cursor a Selección de Micro Afinación. Pulsando F2-F5 se desplazará el cursor a Elemento 1-4.

**Comentario:** Al igual que los datos de Panoramización, los datos de Micro Afinación no son parte de la voz. El valor de Selección de Micro Afinación simplemente especifica qué micro afinación será utilizada.

Las 64 micro afinaciones pre-fijadas en el interior del SY99 son las siguientes:

**01 Equal temperament (Uniforme):** La afinación "pactada" que se ha utilizado en la mayoría de la música Occidental durante los últimos 200 años, y que es la que encontrará en la mayoría de los teclados electrónicos. Cada semi tono es exactamente un dozavo de una octava, y la música puede ser interpretada en cualquier clave con igual facilidad. Sin

embargo, ninguno de los intervalos están perfectamente afinados.

02-13 Pure major (C...B) (Mayor puro [DO...SI]): Esta afinación está diseñada de manera que la mayoría de los intervalos (especialmente la tercera mayor y la quinta perfecta) en la escala mayor son puros. Esto significa que otros intervalos estarán correspondientemente fuera de afinación. Vd. necesita especificar la clave (DO...SI) en la que va a tocar.

14-25 Pure minor (A...G#) (Menor puro [LA...SOL#]): Lo mismo que Mayor Puro, pero diseñado para la escala menor.

26-37 Mean tone (C...B) (Tono medio [DO...SI]): Es un ajuste de las afinaciones Pura y Pitagórica. El intervalo entre la nota dominante y la quinta está afinado con una ligera desafinación hacia el bemol, de manera que el intervalo entre la nota dominante y el segundo grado está exactamente a mitad de camino entre una segunda pura mayor y menor: es decir, en el medio.

38-49 Pythagorean (C...B) (Pitagórica [DO...SI]): Esta escala se deriva afinando las quintas puras perfectas por encima de la nota dominante. Esto hace que la octava esté desafinada, de manera que una de las cuartas se desafina para compensar. (En la clave de DO, el intervalo LAb-MIb).

50 Werckmeister: Andreas Werckmeister, un contemporáneo de Bach, diseñó esta afinación para que los instrumentos de teclado fueran tocados en cualquier clave. Cada clave tiene un carácter único.

51 Kirnberger: Johan Philipp Kirnberger también se propuso atemperar la escala para permitir ejecuciones en cualquier clave.

52 Vallotti & Young: Francescantonio Vallotti y Thomas Young (ambos mitad del siglo XVIII) realizaron este ajuste a la afinación Pitagórica en el cual las primeras seis quintas están por debajo en la misma cantidad.

53 1/4 shifted equal (Uniforme desplazada 1/4): Es la escala normal uniforme desplazada hacia arriba 50 centésimas.

54 1/4 tone (1/4 de tono): Veinticuatro notas igualmente espaciadas por octava. (Hay que tocar veinticuatro notas para desplazarse una octava).

55 1/8 tone (1/8 de tono): Cuarenta y ocho notas igualmente espaciadas por octava. (Hay que tocar cuarenta y ocho notas para desplazarse una octava).

56 JustAdjust (Ajuste Justo): Es una afinación especial utilizada en la voz pre-fijada P1-B05 Chorus Pno para realizar ajustes exactos en el tono de la forma de onda AWM.

57 Big Chord (Gran Acorde): El tono es ajustado una octava hacia abajo para cada 8 medias notas, permitiendo que los acordes sean interpretados en cualquier sitio sin que se hagan demasiado pesados. Esta micro afinación se aprovecha en la voz pre-fijada P1-B06 BigChordEP.

58 Log Equal (Logaritmo Igual): Una variación de la afinación uniforme convencional.

59 1/4 Tonelow (1/4 de tono Bajo): Es la misma micro afinación que 54, pero más baja de tono.

60 Harmonic A (LA Armónico): Las teclas blancas ejecutarán las series armónicas que empiezan en LA, y las teclas negras ejecutarán las series armónicas que empiezan en MI.

61 Reverse (Invertida): Es la escala uniforme convencional, pero invertida.

62 Far East (Lejano Oriente): Las teclas negras y las teclas blancas reproducirán una escala oriental diferente.

63 Blue: Las teclas blancas interpretarán la escala de blues. Las teclas negras añaden un toque de blues.

64 Question-1 (Cuestión-1): Las teclas blancas reproducen empezando desde DO2 de forma ascendente y consecutiva.

Las teclas negras reproducen empezando desde DO#1 de forma ascendente y consecutiva.

**Edición:** Para editar la micro afinación Interna seleccionada, pulse F8 (Edit). Las micro afinaciones de Preset o de Tarjeta no pueden ser editadas. Si desea editar una micro afinación de preset o tarjeta, deberá copiarla primero en una memoria interna de micro afinación.

Datos Comunes/Grupo de Micro Afinación

11.0 EDICION DE MICRO AFINACION

JUMP #222

**Resumen:** Esta función le permite editar los datos de Micro Afinación seleccionados en ese momento.

**Procedimiento:**

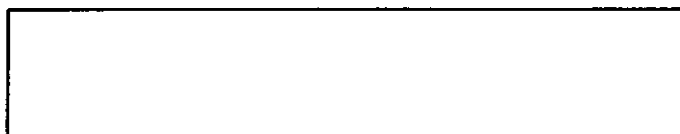
Desde: la operación de datos Comunes de Voz 11. Micro Tuning Set (JUMP #221)

Cuando: está seleccionada una micro afinación Interna

Pulsar: F8 (Edit) (JUMP #222)

Seleccionar: los datos de micro afinación que desee editar

La edición es posible solamente cuando está seleccionada una memoria Interna de micro afinación. Si desea editar una memoria de micro afinación Preset o de Tarjeta, pulse COPY para copiarla en una memoria Interna de micro afinación, como se explica en la siguiente sección 11.0.1 Copiar Datos de Micro Afinación.



(1) El número y el nombre de los datos de Micro Afinación seleccionados en ese momento aparecen en la pantalla.

- (125)
- (2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER.
- 01: Datos de Micro Afinación: Edite la afinación para cada nota de la escala. Ver 11.1 Datos de Micro Afinación.
- 02: Nombre de Micro Afinación: Asigne un nombre de diez caracteres a los datos de micro afinación. Ver 11.2 Nombre de Micro Afinación.
- (3) Pulsando F1 o F2 seleccionará la operación correspondiente.

(126)

<p>Datos Comunes/Grupo de Micro Afinación</p> <p>11.0.1 COPIAR MICRO AFINACION</p>
--

**Resumen:** Esta función copia los datos de micro afinación desde otra memoria a una memoria Interna de micro afinación.

**Procedimiento:**

**Cuando:** esté editando datos de micro afinación

(JUMP #223,#224)

**Pulsar:** COPY para obtener la siguiente pantalla

**Seleccionar:** la fuente y el destino de la copia de micro afinación

**Para copiar:** los datos pulse F8

**Para salir:** sin copiar pulse EXIT



- (1) Afinación Fuente (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1...P-64): Seleccione los datos de micro afinación a copiar. C-1 y C-2 (tarjeta) pueden ser seleccionados solamente si se trata de una voz de tarjeta.
- (2) Afinación Destino (I-1, I-2): Seleccione la micro afinación (interna 1 ó 2) en la que va a copiar los datos de la Afinación Fuente.
- (3) Después de haber realizado ambas selecciones, pulse F8 (Go = Proceda) para copiar los datos se le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Pulse YES y los datos serán copiados.

**Comentario:** Sólo se pueden editar los datos de micro afinación Internos. Si desea editar una de las micro afinaciones de preset o de tarjeta, utilice esta función para copiarla en una memoria de micro afinación Interna.

Datos Comunes/Grupo de Micro Afinación  
11.1 DATOS DE MICRO AFINACION

JUMP #223

**Resumen:** Edita la afinación para cada nota de los datos de Micro Afinación seleccionados.

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones de Editar Micro Afinación (JUMP #222)

Seleccionar: 01:Micro Tuning Data (JUMP #223)

Especificar: la afinación para cada nota



- (1) El número y el nombre de los datos de Micro Afinación que están siendo editados aparecen en la pantalla.
- (2) La nota previa y su valor absoluto de afinación.
- (3) La nota cuya afinación está editando.
- (4) Afinación Bruta (DO#-1...SOL8): Con el cursor situado en Coarse, ajuste la afinación de la nota editada en ese momento en semitonos.
- (5) Afinación Exacta (-43 ó -42...+42): Con el cursor situado en Fine, ajuste la afinación de la nota editada en ese momento en pasos exactos de 1.171875 centésimas. El valor de afinación absoluto que aparece en pantalla entre paréntesis indica el número de estos pasos, partiendo de 0 en DO#-2. El valor más bajo de este parámetro será o bien -43 o bien -42, dependiendo del valor de Afinación Bruta.
- (6) El nombre de la siguiente nota y su valor absoluto de afinación.
- (7) Pulsando F1 (K-Dn = Tecla Abajo) o F2 (K-Up = Tecla Arriba) se desplazará a la nota anterior o a la próxima. También puede tocar una nota en el teclado para seleccionar una nota en cualquier momento.

**Comentario:** Utilice primero F1 (K-Dn) y F2 (K-Up) para seleccionar la nota cuya afinación desea editar. También puede utilizar el teclado del SY99 para seleccionar la nota. La nota editada en ese momento aparecerá en el centro de la pantalla, con la nota previa mostrada a su izquierda y la nota siguiente mostrada a su derecha. A continuación fije las afinaciones Bruta y Exacta para la nota seleccionada. Si Vd. ajusta la Afinación Exacta más allá de la escala  $\pm 42$ , la Afinación Bruta será desplazada arriba o abajo según corresponda.

Datos Comunes/Grupo de Micro Afinación  
11.2 NOMBRE DE MICRO AFINACION

JUMP #224

Resumen: Especifica un nombre de diez caracteres para la memoria interna de Micro Afinación que está siendo editada.

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones de Editar Micro Afinación (JUMP #222)

Seleccionar: 02:Micro Tuning Name (JUMP #224)

Especificar: un nombre para los datos de micro afinación

- (1) Introduzca un nombre de diez caracteres para los datos de Micro Afinación.
- (2) Para borrar el nombre que esté introducido en ese momento, pulse F1 (Clr).
- (3) Para introducir mayúsculas pulse F2 (Uppr).
- (4) Para introducir minúsculas pulse F3 (Lowr).

Comentario: El método para introducir los datos de caracteres está explicado en Como introducir los datos de caracteres, en la página 30.

Datos Comunes

12. (F1) DETERMINAR CONTROLADORES (INFLEXION DE TONO)

JUMP #225

Resumen: Especifica la escala o extensión sobre la cual la rueda PITCH afectará al tono.

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones de Datos Comunes (JUMP #201)

Seleccionar: operación 12:Ctrl1r

Pulsar: F1 (PB) (JUMP #225)

Especificar: el efecto de inflexión de tono de la rueda PITCH.



- (1) Rueda de Inflexión de Tono (0...12): Determina la extensión o escala (0...12 semitonos) sobre la que la rueda PITCH afectará al tono. Cuando se sitúe en 12, la rueda PITCH moverá el tono una octava arriba o abajo. Cuando se sitúa en 0, la rueda PITCH no tendrá efecto.
- (2) Para realizar los ajustes de los controladores referentes a Aftertouch, Modulación, Panorámico, u Otros, pulse F2, F3, F4 ó F5. Remítase a las secciones 12.(F2), 12.(F3), 12.(F4), ó 12.(F5).

Nota: La acción de la rueda PITCH puede ser modificada usando los ajustes del Aftertouch Por Zonas, descrito en la siguiente sección. Esto le permite una utilización más sofisticada de la rueda PITCH.

Datos Comunes

12. (F2) DETERMINAR CONTROLADORES (AFTERTOUCH)

JUMP #276

Resumen: Especifica cómo afectará el aftertouch (presión posterior a la pulsación) al tono y a cualquier otro parámetro al que sea asignado.

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones de Datos Comunes  
(JUMP #201)

Seleccionar: operación 12:Ctrl1r

Pulsar: F2 (Aftr)

Especificar: la modalidad de aftertouch, el punto de división y la escala o alcance de la inflexión.



- (1) Modalidad de Aftertouch por Zonas (all, top, bottom, split hi, split lo): Este ajuste determina qué notas de la voz serán afectadas por el aftertouch. Observe que incluye la inflexión de tono por aftertouch puesta en (3) y también cualquier parámetro de Modulación, Panorámico u Otros controlado por aftertouch. Por ejemplo, si Vd. ha asignado la modulación de tono para que sea afectada por aftertouch, la presión sobre el teclado incrementará la modulación del tono solamente para la nota(s) determinada por el ajuste de esta Modalidad de Aftertouch por Zonas. Remítase a las siguientes secciones 12.(F3)-12.(F5).
  - All: El aftertouch afectará a todas las notas de la voz.
  - Top: El aftertouch afectará solamente a la más alta de las notas que se toquen en cada momento.
  - Bottom: El aftertouch afectará solamente a la más baja de las notas que se toquen en cada momento.
  - Split hi: El aftertouch afectará sólo a las notas que estén a partir (por encima) del punto de división especificado en (2).
  - Split lo: El aftertouch afectará sólo a las notas que estén a partir (por debajo) del punto de división especificado en (2).
- (2) Punto de división (DO-2...SOL8): Determina el punto de división para los ajustes de "split hi" (división alta) y "split lo" (división baja) correspondientes a la Modalidad de Aftertouch por Zonas. Si la Modalidad de Aftertouch por Zonas está puesta en "all", "top" o "bottom" este ajuste de Punto de División carecerá de efecto.
- (3) Alcance de la Inflexión de Tono por Aftertouch (-12...+12): Determina cómo afectará el aftertouch al tono. Al presionar con fuerza en el teclado después de tocar una nota se moverá el tono una octava hacia abajo (para un ajuste de -12) o una octava hacia arriba (para un ajuste de +12).
- (4) Para realizar ajustes de controladores para la Inflexión de Tono, Modulación, Panorámico u Otros, pulse F1, F3, F4 ó F5. Remítase a las secciones 12.(F1), 12.(F3), 12.(F4) ó 12.(F5).

**Teclado:** Cuando el cursor está situado en el Punto de División (Split Point), Vd. puede pulsar F8 (Kbd) y después pulsar una nota para fijar el punto de división.

**Datos Comunes**

**12. (F3) DETERMINAR CONTROLADORES (MODULACION)**

JUMP #226

**Resumen:** Especifica cual será el dispositivo controlador que añadirá vibrato (modulación del tono), trémolo (modulación de la amplitud), y wah-wah (modulación del filtro).

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones de Datos Comunes  
(JUMP #201)

Seleccionar: operación 12:Ctrl1r

Pulsar: F3 (Mod) (JUMP #226)

Especificar: el controlador y la profundidad para cada parámetro.



- (1) Profundidad de la Modulación del Tono (0...127): Este valor determina la escala o extensión sobre la cual añadirá vibrato (modulación del tono) el dispositivo que se especifique. En una posición de 127, el controlador seleccionado podrá añadir la máxima cantidad de vibrato. En una posición de 0, el controlador seleccionado no podrá añadir vibrato.
- (2) Profundidad de la Modulación de la Amplitud (0...127): Este valor determina la escala o extensión sobre la que añadirá trémolo (modulación de la amplitud) el dispositivo que se especifique. Los detalles son los mismos que en (1).
- (3) Profundidad de la Modulación del Filtro (0...127): Este valor determina la escala o extensión sobre la que añadirá wah-wah (modulación del filtro) el dispositivo que se especifique. Los detalles son los mismos que en (1).
- (4) Número y Dispositivo de Control MIDI (0...120, After Touch): Estos valores determinan los dispositivos controladores que añadirán la modulación de Tono, la modulación de la Amplitud, y la modulación del Filtro. El número de control MIDI seleccionado (1...120) aparece en la pantalla a la izquierda, y la función que se define para ese número aparece en la pantalla a la derecha. Los números de control 0 y 32 están reservados para el mensaje de Selección de Banco
- (5) Para hacer los ajustes de los controladores para Inflexión de Tono, Aftertouch, Panoramización u Otros, pulse F1, F3, o F4. Remítase a las secciones 12. (F1), 12.(F3), ó 12.(F4).

(129)

**Comentario:** Tal y como se muestra en el siguiente diagrama, los controladores seleccionados aquí podrán añadir modulación de tono, de amplitud y de filtro además de la modulación de

tono, de amplitud y de filtro especificadas por los ajustes PModDepth, AModDepth, y FModDepth de cada LFO de elemento. El efecto de la modulación resultante dependerá de los ajustes de sensibilidad de cada elemento.

```

* * * * *
*                                     *
*                               FIG.   *
*                                     *
* * * * *

```

**Controladores fijos:** Los números de control transmitidos por los cinco controladores incorporados en el SY99 de los que hablaremos a continuación son fijos y no pueden ser cambiados. Cuando estos controladores son movidos, transmiten mensajes de control MIDI del número correspondiente. Cuando se seleccionan los números de control que daremos a continuación, estos controladores incorporados regularán la función asignada. Las normas estándar oficiales MIDI definen "Aftertouch" no como un número de control, sino como un tipo diferente de mensaje, por lo cual no le damos número de control.

- 001: La rueda MODULATION 1 situada a la izquierda del teclado.
- 002: Un controlador de soplido especial conectado al jack BREATH en el panel posterior.
- 004: Un pedal controlador opcional conectado al "jack" FOOT CONTROLLER en el panel posterior.
- 006: El deslizante de entrada de datos.
- 007: Pedal de volumen.
- 064: Un pedal interruptor conectado al jack SUSTAIN del panel posterior.
- Aftertouch: (es decir, la presión en el teclado después de tocar una nota).

**Controladores asignables:** Además de estos cinco controladores cuya función es fija, el SY99 tiene los siguientes dos controladores asignables. Con los ajustes de fábrica la rueda MODULATION 2 está asignada al número de control MIDI 13, y el pedal FOOT SWITCH está asignado al número de control 65. El número de control transmitido por estos controladores puede ser cambiado mediante su ajuste en modalidad de Utilidades, Utilidades del Sistema 3. Controladores (JUMP #803).

- \* La rueda MODULATION 2 situada a la izquierda del teclado (inicialmente ajustada para transmitir el número de control 013:Non assigned = Sin asignar).
- \* Un pedal interruptor opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH del panel posterior (inicialmente puesto para transmitir el número de control 065:Portamento Switch = Interruptor de Portamento).

(129)

**Controladores MIDI:** El Dispositivo y el Número de Control MIDI especificados se aplican tanto a los controladores incorporados del SY99 como a los datos de control MIDI entrantes que se reciban en la entrada MIDI IN. Por ejemplo, si Vd. ha especificado que la Profundidad de la Modulación de la Amplitud sea regulada mediante 001:Rueda de Modulación, será regulada por los mensajes entrantes 001 de Cambio de Control MIDI además de por los movimientos de la propia rueda MODULATION 1 del SY99.

Las normas estándar oficiales MIDI no definen la intencionalidad de todos los mensajes 1-120 de Cambio de Control MIDI. Si el número de control seleccionado no ha sido definido, la pantalla mostrará "Non -assigned no." (Número no asignado). Vd. puede utilizar este número de control simplemente como cualquier otro número de control. Por ejemplo, podría asignar un controlador asignable (ver modalidad de Utilidades, Utilidades del Sistema 3. Controladores), a uno de estos números, y después seleccionar ese número de control para regular la profundidad de la Modulación del Tono. "Non-assigned no." simplemente quiere decir que no hay un acuerdo oficial para la utilización de ese número de control.

(130)

Datos Comunes

12. (F4) DETERMINAR CONTROLADORES (PANORAMICO)

JUMP #227

**Resumen:** Especifica el dispositivo controlador que regulará la profundidad del movimiento panorámico cíclico (Pan LFO), y el controlador que ajustará directamente la posición de panorámico (Pan Bias).

**Procedimiento:**

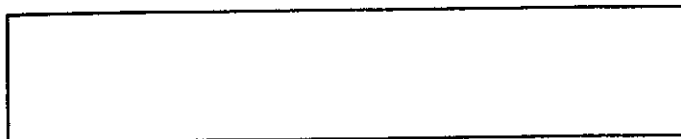
Desde: el directorio de operaciones de Datos Comunes de Voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 12:Ctrl1r

Pulsar: F4 (Pan)

(JUMP #227)

Especificar: el controlador y la profundidad para cada parámetro.



- (1) Profundidad del LFO del Panorámico (0...127): Determina la escala o extensión sobre la cual el controlador especificado regulará la profundidad del LFO de Panorámico. Cuando se pone en 127, el controlador seleccionado regulará la panoramización del LFO sobre la extensión entera, desde la

no existencia de LFO de panoramización hasta el máximo LFO de panoramización. Cuando se pone a 0, el controlador seleccionado no tendrá efecto sobre la panoramización del LFO.

- (2) Profundidad de la Inclinación del Panorámico (0...127): Determina la escala o extensión sobre la cual el controlador especificado afectará la posición del panorámico.
- (3) Dispositivo y Número de Control MIDI (0...120, After Touch): Estos ajustes determinan qué controladores regularán la profundidad de la panoramización del LFO y la Inclinación del Panorámico.
- (4) Para realizar los ajustes de los controladores para Inflexión de Tono, Aftertouch, Modulación, u Otros, pulse F1, F2, F3 o F5. Remítase a las secciones 12.(F1), 12.(F2), 12.(F3) ó 12.(F5).

**Dispositivo y Número de Control MIDI:** Para más detalles remítase 12.(F3) Determinar Controladores (Modulación).

**Comentario:** Como la rueda MODULATION 2 es devuelta automáticamente a su posición central, es especialmente útil para controlar el panorámico. Como la rueda MODULATION 2 es asignable, para utilizarla debe seleccionar el Número de Control MIDI al cual ha sido asignado. Compruebe los ajustes en modalidad de Utilidades, Utilidades del Sistema 3. Controladores (JUMP #803) para ver el Número de Control MIDI al cual ha sido fijado la rueda asignable. Por ejemplo, si la rueda asignable ha sido puesta en su valor inicial de Número de Control MIDI 13, Vd. seleccionaría "013:Non-assigned no." (Número no asignado) para el número de control de Inclinación de Panorámico (Pan Bias) para utilizar la RUEDA 2 como controlador de la panoramización.

**Nota:** Cuando una voz se utiliza en la modalidad Multi Play (Ejecutar Multi), estos ajustes de Control de Panorámico serán efectivos solamente si Static Pan (Panoramización Estática) está puesta en Voice. Remítase a la modalidad Editar Multi 5. Panorámico estático de voz (JUMP #408, #409).

**Datos Comunes**

12. (F5) DETERMINAR CONTROLADORES (OTROS)

JUMP #228

**Resumen:** Especifica los dispositivos controladores que regularán el volumen, la inclinación del EG y la Frecuencia de Corte de los filtros en cada elemento de la voz.

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones de datos Comunes de Voz (JUMP #201)  
 Seleccionar: operación 12:Ctrl1r (JUMP #228)  
 Pulsar: F5 (Othr)  
 Especificar: el controlador y la profundidad para cada parámetro



- (1) VolLowLimit (Límite Inferior de Volumen 0...127): Determina el volumen más bajo que puede ser fijado mediante el controlador especificado. Por ejemplo, cuando se pone a 80, el controlador reducirá el volumen hasta un límite de 80, es decir, no por debajo de esta cifra. Cuando se pone a 0, el controlador puede reducir el volumen hasta el silencio. Cuando se pone a 127, el controlador no tendrá efecto alguno sobre el volumen. Además del controlador especificado aquí, el volumen puede ser siempre controlado en toda su extensión mediante un pedal controlador opcional conectado al "jack" VOLUME del panel posterior.

(131)

- (2) EGBiasDepth (Profundidad de la Inclinação del EG 0...127): Determina la escala o extensión sobre la cual el controlador especificado controlará la inclinación del EG. El resultado de controlar la Inclinação del EG (EG Bias) para un elemento AFM dependerá del ajuste de AModSens para cada operador. Si AModSens se pone para operadores transportadores, el controlador asignado a EG Bias afectará al volumen de un elemento AFM. Si AModSens se posiciona para operadores moduladores, el controlador asignado a EG Bias afectará a la tonalidad de un elemento AFM. Para más detalles remítase a Elemento AFM de Voz, operación 5. Sensibilidad. Para un elemento AWM, este ajuste afectará al Volumen.
- (3) CutoffDepth (Profundidad de Corte del Filtro 0...127): Determina la escala o extensión sobre la cual el controlador especificado incrementará la frecuencia de corte especificada para los filtros de cada elemento. Los valores más altos permitirán al controlador abrillantar la tonalidad. Si las frecuencias de corte del filtro están ya en el máximo, no tendrá efecto.
- (4) Dispositivo y Número de Control MIDI (0...120, Aftertouch): Estos ajustes determinan qué controladores regularán cada parámetro.
- (5) Para realizar los ajustes de los controladores para Inflexión de Tono, Modulación o Panorámico, pulse F1, F2 ó F3. Remítase a las secciones 12. (F1), 12. (F2) ó 12. (F3).

**Dispositivo y Número de Control MIDI:** Para más detalles remítase a 12. (F2) Determinar Controladores (Modulación).

**Profundidad de Corte del Filtro:** El controlador asignado a CutoffDepth puede ser utilizado de dos maneras para afectar al filtro, dependiendo del ajuste de Control Source (Fuente de Control) de cada filtro. Remítase a Elemento AFM de Voz 8.3 EG de Corte o Elemento AWM de Voz 8.3 EG de Corte.

- \* **Control continuo del corte de filtro:** Si la Fuente de Control de un filtro está puesta en LFO, entonces el controlador asignado a CutoffDepth puede ser utilizado para controlar continuamente la frecuencia de corte, incluso mientras una nota esté sonando.
- \* **Control del corte de filtro al activar tecla:** Si la Fuente de Control de un filtro está puesta en EG o en EG-VA, entonces el controlador asignado a cutoffDepth será utilizado sólo en el instante en que la nota sea tocada: es decir, después de tocar una nota Vd. puede mover el controlador sin afectar al sonido. Esto puede utilizarse para dar diferentes cortes de filtro a las notas individuales mientras Vd. las toca.

#### Datos Comunes

#### 13. NOMBRE DE VOZ

JUMP #229

**Resumen:** Especifica un nombre de diez caracteres para la voz que está siendo editada. En la modalidad de ejecutar voz, este nombre de voz aparecerá con letras grandes.

#### Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones de datos Comunes de Voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 13:Name (JUMP #229)

Especificar: el nombre de la voz

- (1) Introduzca un nombre de diez caracteres para la voz.
- (2) Para borrar el nombre que se halle introducido en ese momento, pulse F1 (Clr).
- (3) Para introducir mayúsculas pulse F2 (Uppr).
- (4) Para introducir minúsculas pulse F3 (Lowr).

**Comentario:** Los métodos para introducir los datos de caracteres están explicados en Como introducir datos de caracteres, en la página 30.



Datos Comunes
---------------

15. INICIALIZAR VOZ
---------------------

**Resumen:** Inicializa los datos Comunes de Voz que estan siendo editados a un grupo de valores estándar. La Modalidad de Voz no cambiará.

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones de datos Comunes de Voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 15:Init

Ejecutar: la inicialización pulsando YES

Para salir: sin inicializar pulse NO



Esta función pone todos los valores de datos comunes de voz al mínimo o al valor más simple posible. Al crear sus propias voces nuevas, lo mejor normalmente es empezar editando una voz existente. Sin embargo, si Vd. desea partir de cero, esta función de inicialización puede resultarle a menudo de gran utilidad.

Si está seguro de que desea inicializar los datos de voz, pulse YES y los datos comunes de la voz que está siendo editada se situarán en los valores que aparecen a continuación. Si decide no inicializar, pulse NO.

Esta función inicializa sólomente los datos Comunes de Voz. Existen otras funciones para inicializar los datos de Elemento AFM o Elemento AWM. Remítase a Elemento AFM de Voz 15. Inicializar o Elemento AWM de Voz 15. Inicializar.

**Valores inicializados para los Datos Comunes de Voz**

**01 Niveles de Elemento**

Volumen de Voz = 127

Nivel de elemento = 127 (todos los elementos)

**02 Desafinación de Elemento**

Desafinación de elemento =  $\pm 0$  (todos los elementos)

**03 Cambio de Nota de Elemento**

Cambio =  $\pm 0$  (todos los elementos)

**04 Límite de Nota de Elemento**

Límite Inferior = D0-2 (todos los elementos)

Límite Superior = SOL8 (todos los elementos)

- 05 Límite de Velocidad de Pulsación de Elemento  
 Límite Inferior = 1  
 Límite Superior = 127
- 06 Panoramización Dinámica de Elemento  
 Elemento Prefijado 1-01 "Central" (todos los elementos)  
 (Fuente de Panoramización = velocidad de pulsación,  
 Profundidad de la Fuente = 0, EG de Panorámico: HT =0,  
 R1-RR2=63, LO-RL2=0, SLP=S1)
- 07 Selección de Salida  
 Grupo de Salida = Ambos (todos los elementos)
- 08 Afinación (Tono) Aleatoria  
 Profundidad de la Afinación (Tono) Aleatoria = 0
- 09 Portamento  
 Modalidad = "Follow" (Seguir)(poly)/"Fingered" (Digitada)  
 (mono)  
 Velocidad = 0
- 10 Determinación de Efectos  
 Modalidad de Efecto = desactivada  
 Tipo de Efecto = 01: Rev Hall (ambas unidades de efectos)  
 Nivel de Salida = 100% (ambas unidades de efectos)  
 Nivel de Mezcla del Efecto 2 = 100%  
 wet:dry (procesado:sin procesar) = 50:50 (ambas unidades de efectos)  
 Parámetro de Control = EFF1 parl (ambas unidades de efectos)  
 Dispositivo de Control = desactivado (ambas unidades de efectos)  
 Control MIN = 0% (ambas unidades de efectos)  
 Control MAX = 99% (ambas unidades de efectos)  
 Onda del LFO del Efecto = Triangular  
 Velocidad del LFO del Efecto = 65  
 Tiempo de Retardo del LFO del Efecto = 0  
 Fase Inicial del LFO del efecto = libre  
 Selección de envío del efecto = todos activados (todos los elementos)  
 Nivel de envío del efecto = 127 (todos los elementos)  
 Sensibilidad de la velocidad de pulsación del envío del efecto = 0 (todos los elementos)  
 Escala del nivel del envío del efecto = 0 (todos los elementos)

- 11 Determinación de Micro Afinación  
 Preset-01 "Equal Temperament" (Uniforme)  
 Elemento = desactivado (todos los elementos)
- 12 Determinación de Controladores  
 Profundidad de la Rueda de Inflexión de Tono = 2  
 Modalidad de Aftertouch Por Zonas = todas  
 Punto de División del Aftertouch Por Zonas = D03  
 Profundidad de la Inflexión de Tono por Aftertouch =0  
 Profundidad de Modulación del Tono = 64

Dispositivo de Modulación del Tono = 1  
 Profundidad de la Modulación de la Amplitud = 64  
 Dispositivo de la Modulación de la Amplitud = 12  
 Profundidad de Modulación del Filtro = 0  
 Dispositivo de Modulación del Filtro = 1  
 Profundidad del LFO de Panorámico = 64  
 Dispositivo del LFO de Panorámico = 13  
 Profundidad de Inclinación del Panorámico = 0  
 Dispositivo de Inclinación del Panorámico = 10  
 Límite Inferior de Volumen = 0  
 Dispositivo Inferior de Volumen = 14  
 Profundidad de Inclinación del EG = 0  
 Dispositivo de Inclinación del EG = 2  
 Profundidad de Frecuencia de Corte del Filtro = 0  
 Dispositivo de Frecuencia de Corte del Filtro = 12

13 Nombre de Voz  
 Nombre = INIT VOICE (INICIALIZAR VOZ)

#### Datos Comunes

#### 16. LLAMAR VOZ

Resumen: Llama a los datos de voz editados previamente.

#### Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones de datos Comunes de Voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 16:Recall

para llamar: los datos pulse YES

Para salir: sin llamar pulse NO

Si después de editar una voz Vd. abandona la modalidad de edición de voz sin almacenarla, los datos de la voz editada se perderán. En tales casos, Vd. puede utilizar esta función para llamar a los datos de la voz previamente editada al "buffer" de edición.

Si está seguro de que desea llamar, pulse YES y los datos de la voz previamente editada serán llamados al "buffer" de edición. Si decide no llamar, pulse NO.

Esta función llama a todos los datos de voz: tanto los datos de elementos como los datos comunes. La misma función está también disponible al editar los datos de un Elemento AFM o de un Elemento AWM.

**DATOS DE LOS ELEMENTOS AFM**

**Datos de los Elementos AFM**

**DIRECTORIO DE OPERACIONES DE LOS ELEMENTOS AFM**

**JUMP #230**

**Resumen:** Este directorio de operaciones muestra las operaciones de edición para un elemento AFM.

**Procedimiento:**

Desde: Modalidad "Voice Edit" (Editar Voz)

(JUMP #200 ó #201)

Cuando: se edita una voz normal que contiene elementos AFM

Seleccionar: un elemento AFM F3-F6

(JUMP #230)

(E1-E4).



- (1) Esta zona muestra el número (1-4) y el tipo (AFM o AWM) de elementos en la modalidad de voz seleccionada.
- (2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para ir a la operación seleccionada.

**01: Algrthm (Algoritmo):**

F1: El algoritmo determina cómo se conectan los seis operadores. Se pueden seleccionar tres fuentes de realimentación y enviarlas a los otros operadores.

F2: Cada operador puede ser modulado desde una fuente externa, tal como una forma de onda AWM o el generador de ruido.

F3: Cada operador tiene dos entradas, In1 e In2, con valores de niveles de entrada para cada una de ellas.

- 02: Osclltr (Oscilador AFM):** La frecuencia producida por cada operador puede, o bien ser fija, o bien ser cambiante de acuerdo con la nota tocada.

**03: EG (EG del operador AFM):**

F1: Realiza los ajustes del EG del operador para un operador individual mientras se visualiza en una pantalla gráfica.

F2: Realiza los ajustes del EG del operador para todos los operadores.

- 04: **Output (Salida del operador AFM):**  
 F1: Puede hacerse variar de un extremo a otro del teclado el nivel de salida de cada operador.  
 F2: Puede determinarse el nivel de salida de cada operador.
- 05: **Sensitiv (Sensibilidad AFM):** El nivel de salida y la frecuencia de cada operador pueden ser afectados mediante la velocidad de pulsación de la tecla activada o del LFO y las velocidades del EG de cada operador también se pueden ver afectadas por la velocidad de pulsación de la tecla activada.
- 06: **LFO (LFO de AFM):**  
 F1: El LFO Principal (Main) se utiliza para crear trémolo (modulación de la amplitud), vibrato (modulación del tono), o wah-wah (modulación del filtro).  
 F2: El LFO Secundario (Sub) se utiliza para crear vibrato (modulación del tono).
- 07: **PitchEG (EG del tono de AFM):** El EG de tono crea una forma fija de cambio de tono en el tiempo para cada nota, y puede ser activado/desactivado para cada operador.
- 08: **Filter (Filtro de AFM):** Los dos filtros de cada elemento pueden ser utilizados para controlar la tonalidad de diversas maneras. El EG de filtro crea un patrón fijo de cambio tonal en el tiempo, y se puede aplicar al filtro una señal de repetición cíclica desde el LFO para crear wah-wah.
- 15: **Initlz (Inicializar elemento AFM):** Los datos del elemento AFM que están siendo editados pueden posicionarse en el mínimo o en el valor más simple posible, según convenga, cuando se esté creando un elemento partiendo de cero.
- 16: **Recall (Llamar voz):** Todos los datos de la voz editada previamente.

Datos de los Elementos AFM OPERADOR ACTIVADO/DESACTIVADO
---

**Resumen:** En cualquier momento durante la edición de un elemento AFM, Vd. puede desactivar/activar la salida de cada operador. Esto es útil cuando Vd. desea escuchar cómo afecta cada operador a los otros o cuando Vd. desea escuchar solamente determinados operadores.

**Procedimiento:**

Desde: cualquier operación del directorio de operaciones AFM

Pulsar: los botones OPERATOR ON/OFF (botones de selección de memoria 9-14) para activar/desactivar los operadores 1-6.

La situación de activación/desactivación de cada operador aparece en la pantalla en su parte derecha superior al editar un elemento AFM, y también se indica mediante los indicadores luminosos OPERATOR ON/OFF. Los operadores que están activados aparecen en la pantalla en visualización inversa. En la siguiente pantalla todos los operadores están activados.

Comentario: Si Vd. desactiva todos los operadores transportadores no habrá sonido.

Esta función pretende ser una ayuda durante la edición. Los ajustes de operador on/off no se almacenan como parte de los datos de voz.

Cuando seleccione un elemento AFM o AWM diferente o abandone la edición del elemento, todos los operadores que Vd. hubiera desactivado se volverán a activar.

Datos de los Elementos AFM

ALGORITMO AFM

JUMP #234

Resumen: Vd. puede ver en la pantalla un gráfico del algoritmo existente en ese momento en cualquier momento durante la edición de un elemento AFM y seleccionar un algoritmo diferente si lo desea. Ya que el algoritmo determina cómo funciona cada operador, Vd. siempre debe tener conocimiento del algoritmo cuando edite los datos de operador AFM.

Procedimiento:

Desde: cualquier operación del directorio de operaciones AFM (JUMP #231-255)

Pulsar: F8 (Alg) (JUMP #234)

Para salir: a la operación de edición previa, pulse EXIT.



Para regresar a la pantalla anterior pulse EXIT

Nota: Cuando seleccione un algoritmo, todos los ajustes que modifican las asignaciones del algoritmo (realimentación, entrada, etc.) serán borrados y establecidos en sus valores de ajustes iniciales.

<p>Datos de los Elementos AFM</p> <p style="text-align: center;">COPIAR ELEMENTO</p>
--

**Resumen:** Mientras edita los parámetros de elemento AFM que no sean EG, Salida, Filtro, o Efecto, Vd. puede copiar los datos desde un elemento de otra voz al elemento que esté editando en ese momento.

**Procedimiento:**

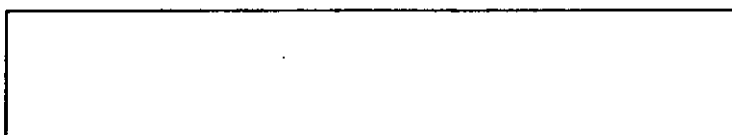
Desde: Operaciones de elemento AFM 1, 2, 6 ó 7

Pulsar: COPY

Pulsar: F1 (Src) y seleccione la voz fuente.

Pulsar: F2 (Elem) y seleccione el elemento fuente.

Ejecutar: La operación de copia pulsando F8 (Go = Proceda)



- (1) **Seleccionar Voz Fuente:** Especificar la memoria (interna, tarjeta, preset 1 o preset 2), el banco A-D, y el número 1-16 de voz desde el que desea copiar los datos de elemento.
- (2) **Voz Fuente:** El número y el nombre de la voz fuente seleccionada aparecen en pantalla.

**Tipo del Elemento Fuente:** El tipo (AWM o AFM) de cada elemento de la voz seleccionada aparece en la pantalla.

**Número del Elemento de Destino:** Especifique el elemento 1-4 de la Voz Fuente seleccionada que Vd. quiere copiar en el elemento editado en ese momento. El tipo (AWM o AFM) del elemento seleccionado aparecerá en la pantalla en la línea superior "Element Type". El elemento fuente seleccionado debe ser del mismo tipo que el elemento editado en ese momento. Si no lo es, la línea inferior mostrará "Element type mismatch!" "¡No coinciden los tipos de elementos!".

Después de especificar la voz y el elemento fuentes, pulse F8 (Go = Proceda). La pantalla le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Si está seguro de que quiere copiar pulse YES y los datos serán copiados.

Después de especificar la voz y el elemento fuentes, pulse F8 (Go = Proceda). La pantalla le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Si está seguro de que desea copiar los datos de elemento pulse YES, y los datos serán copiados.

<p>Datos de los Elementos AFM</p> <p>COPIAR OPERADOR</p>
--

**Resumen:** Durante la edición de los parámetros EG o Output (Salida) de un operador, Vd. puede copiar los datos de EG y de Output de un operador a otro.

**Procedimiento:**

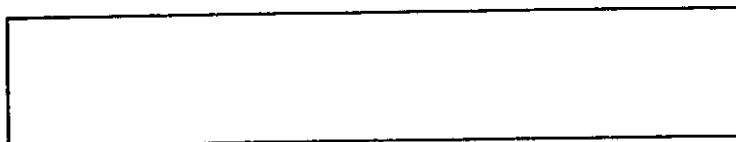
Desde: Operaciones de elemento AFM 3 ó 4.

(JUMP #236-242)

Pulsar: COPY

Seleccionar: El tipo de datos, el operador fuente y el operador destino

Ejecutar: La operación de copia pulsando F8 (Go = Proceda)





- (1) Tipo de Datos: Seleccione uno de los siguientes tipos de datos para ser copiados.  
EG&OUTPUT: Generador de Envoltura, nivel de salida y escala.  
EG: Generador de Envoltura.  
OUTPUT: Nivel de salida y escala.
- (2) Fuente: Los datos especificados serán copiados desde este operador.
- (3) Destino: Los datos especificados serán copiados a este operador.

Comentario: Frecuentemente se da el caso de que muchos o todos los operadores de una voz tengan ajustes similares, especialmente para los parámetros de EG. En tal caso, Vd. ahorrará tiempo determinando un valor medio de EG para la voz en un operador, y después copiándolo a los demás.

Datos de los Elementos AFM

1.(F1) ALGORITMO AFM (FORMA)

JUMP #231

Resumen: Selecciona el algoritmo y especifica los envíos de realimentación entre operadores.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 01:Algrthm., y pulse F1 (Form) (JUMP #231)

Especificar: El número de algoritmo, y las fuentes y destinos de la realimentación.



- (1) Número de Algoritmo (1...45): Seleccione el algoritmo para determinar la "disposición" de los seis operadores de un elemento AFM. Remítase a la tabla de los 45 algoritmos. Cuando Vd. cambie el Algoritmo, los ajustes de Fuente (Src) (3) y Destino (Dst) (4) explicados a continuación y los ajustes de la entrada externa, que se explican en la sección siguiente, serán inicializados.
- 2) FB1-FB3: La realimentación puede ser extraída desde tres de los operadores del algoritmo y aplicada a cualquier operador que tenga una entrada sin utilizar.
- (3) Src 1-3 (OP1...OP6): Seleccione la fuente de realimentación para los tres envíos de realimentación. Se puede seleccionar cualquier operador como fuente de la realimentación. (En algunos algoritmos, una o más fuentes de realimentación

(137)

- quizás sean fijas debido a la elección del algoritmo, con lo que no podrán ser cambiadas. En tales casos, aparecerá una "F" detrás de las Fuentes (por ejemplo, OP3F) y el operador Destino, explicado en (4), aparecerá en pantalla con mayúsculas (ejemplo, IN1).
- (4) Dst OP1...OP6 (in1,in2): Seleccione el destino de cada fuente de realimentación. Cada fuente de realimentación puede ser enviada a tantos destinos como Vd. quiera. Cada operador tiene dos entradas, y un operador se puede seleccionar como destino de la realimentación solamente si tiene, al menos, una de sus entradas libre. Es exactamente igual que se utilice in1 o in2, pero recuerde que los niveles de entrada de cada operador se fijan de manera independiente para in1 y para in2. Remítase a la sección 1.3 Entrada de Algoritmo.

Si ambas entradas en el operador están ya siendo utilizadas por la conexión del algoritmo, "-" aparecerá en la pantalla. Si ambas entradas están ya utilizadas a causa de una asignación de realimentación, "use" (utilizada) aparecerá en la pantalla. Si el algoritmo tiene un lazo de realimentación fijo, el operador destino de la realimentación aparecerá en pantalla en mayúsculas, (por ejemplo, IN1). El cursor no se puede desplazar a Dst para tales operadores.

Teniendo tres fuentes de realimentación seleccionables que puedan ser enviadas a cualquiera o a todos los operadores Vd. podrá conectar los operadores de maneras muy complejas. Los siguientes diagramas demuestran cómo estarían conectados los operadores para el algoritmo 40 cuando las fuentes y los destino de la realimentación están posicionados tal y como se muestra en la siguiente tabla. Las líneas finas indican las conexiones definidas por el algoritmo, y las líneas gruesas indican las conexiones de la realimentación. Tanto si una conexión entre dos

operadores es el resultado del algoritmo como si es el resultado del envío de realimentación no tendrá influencia sobre el sonido.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Algorithm = Algoritmo
*   Feedback settings = Ajustes de realimentación
*   Off = Desactivado
*   Use = Utilizado
*   Resulting Connections = Conexiones resultantes
*
* * * * *

```

**Comentario:** En los anteriores sintetizadores de seis operadores de FM de Yamaha, Vd. tenía la elección de 32 algoritmos, cada uno de los cuales incluía un lazo de realimentación. El SY99 cuenta con más posibilidades: 45 algoritmos, y tres lazos de realimentación que pueden ser enviados a más de un operador. Además, los operadores pueden ser modulados mediante las formas de onda externas.

**Realimentación desde un Transportador:** El nivel de salida de los operadores transportadores se ajusta automáticamente de acuerdo con el número de transportadores del algoritmo, con el fin de mantener constante el volumen de salida resultante. Si la salida nominal de un algoritmo con un transportador se considera que ha de ser 0dB, cada transportador de un algoritmo con dos transportadores será reducido -3,010dB, en un algoritmo con tres transportadores -8,278dB, en un algoritmo con cuatro transportadores -9,783dB, en un algoritmo con cinco transportadores -12,041dB y en un algoritmo con seis transportadores -14,299dB.

Si Vd. utiliza un operador transportador como fuente de la realimentación, tenga en cuenta de que incluso aunque el nivel de salida del operador transportador sea el mismo, la salida real (y por tanto la cantidad de realimentación producida por el operador transportador) dependerá del número de transportadores del algoritmo.

**Algoritmo Libre:** Enviando mensajes exclusivos desde un ordenador al SY99, con el software apropiado, es posible seleccionar un "algoritmo libre" en el cual todas las asignaciones de algoritmos puedan especificarse arbitrariamente.

Si se ha seleccionado el algoritmo libre, los parámetros relacionados con los algoritmos solamente pueden editarse mediante mensajes de cambio de parámetros exclusivos del sistema desde la entrada MIDI IN, y no se pueden modificar desde el panel frontal del SY99.

No es posible seleccionar ni editar el algoritmo libre desde el SY99. Esta pantalla nunca aparecerá a no ser que esté programando el SY99 desde un ordenador personal con software de edición que aproveche esta posibilidad.

Datos de los Elementos AFM

1.(F2) ALGORITMO AFM (ENTRADA EXTERNA)

JUMP #232

**Resumen:** Modula un operador desde una fuente externa, tal como una forma de onda AWM o el generador de ruido.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 01:Algrthm., y pulse F2 (Extn) (JUMP #232)

Especificar: Entrada de ruido y/o AWM para cada operador.

(1) Ruido (off, in1, in2) (desactivado, entrada1, entrada2): El SY99 contiene un generador de ruido que produce un tipo de ruido blanco. Este puede ser enviado a cualquier entrada de operador libre para modular el operador.

(2) AWM (off, in1, in2) (desactivado, entrada1, entrada2): Si la voz contiene tanto elementos AFM como AWM (es decir, si la modalidad de voz es o 9:1AFM&1AWM o 10:2AFM&2AWM), una forma de onda AWM puede ser recibida en cualquier entrada de operador libre para modular el operador.

Para la modalidad de voz 9:1AFM&1AWM, la forma de onda del elemento AWM2 será utilizada para modular al elemento AFM1. Para la modalidad de voz 10:2AFM&2AWM, la forma de onda del elemento AWM3 será utilizada para modular al elemento AFM1, y la forma de onda del elemento AWM4 será utilizada para modular al elemento AFM2.

(1) y (2): Si ambas entradas en el operador están ya siendo utilizadas por la conexión del algoritmo, "-" aparecerá en la pantalla. Si ambas entradas están ya utilizadas a causa de una asignación de realimentación, "use" (utilizada) aparecerá en la pantalla. El cursor no se puede desplazar a Dst para tales operadores.

```

* * * * *
*
*          FIG.
*
* Element = Elemento
* Filter = Filtro
* Pan = Panoramización
* Amp = Amplificación
* Wave = Onda
*
* * * * *

```

(138)

Comentario: La modulación de ruido hace posible crear sonidos que eran muy difíciles de obtener con los anteriores sintetizadores de FM.

Utilizando una forma de onda AWM para modular uno o más operadores de AFM, se pueden añadir nuevos armónicos a la muestra AWM. Un simple ejemplo de esto se da en Utilización de la Síntesis Híbrida RCM, en el apéndice.

(139)

Datos de los Elementos AFM

1.(F3) ALGORITMO AFM (NIVEL DE ENTRADA)

JUMP #233

Resumen: Fija los niveles de entrada In1 e In2 para cada operador.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 01:Algrthm., y pulse F3 (Inpt) (JUMP #233)

Especificar: El nivel de entrada para cada entrada de operador.



- (1) In1 Src, In2 Src: Indica las fuentes de entrada para las entradas In1 e In2 de cada operador, como fueron determinadas mediante los ajustes de Algoritmo y Realimentación (F1) y los ajustes de entrada Externa (F2). Las fuentes de entrada no pueden ser cambiadas desde esta operación.
- (2) Nivel In1, Nivel In2 (0...7): Ajuste el nivel de entrada de In1 e In2 para cada operador.

Si una entrada de operador no se utiliza, Src aparecerá como "off" (desctivado) y en "Level" (Nivel) aparecerá "-". El cursor no se puede mover al ajuste de nivel para tales operadores.

Comentario: Los anteriores sintetizadores de FM tan sólo le permitían establecer el nivel de salida de cada operador. Sin embargo, en el SY99, los niveles de entrada In1 e In2 de cada operador pueden también ser establecidos por separado. Si la fuente de entrada es la realimentación procedente de otro operador, el ajuste de nivel de entrada funcionará como si se tratase del nivel de realimentación.

El correcto ajuste de los niveles de entrada es especialmente importante al utilizar AWM como modulador de AFM.

Datos de los Elementos AFM <div style="text-align: center;">2. OSCILADOR AFM</div> <div style="text-align: right;">JUMP #235</div>
---

**Resumen:** Establece los parámetros relacionados con las frecuencias para cada operador.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 02:Oscilltr

(JUMP #235)



- (1) Operador (1-6): Indica el operador que está siendo editado. Para desplazarse a otro operador utilice los botones OPERATOR SELECT OP1...OP6.
- (2) Modalidad de Frecuencia (fixed = fija, ratio = relativa): Cuando se selecciona "fija" el operador producirá el mismo tono sin importar qué nota sea tocada. Cuando se selecciona "relativa" el tono del operador dependerá de la nota que se toque.
- (3) Bruta/Exacta (0 Hz...9762 Hz en la modalidad Frecuencia Fija, 0.5...61.69 en la modalidad Frecuencia Relativa): Este ajuste especifica el tono producido por el operador. Desplazando el cursor a "coarse" (bruta) o a "fine" (exacta) Vd. puede ajustar el tono en pasos más grandes o más pequeños. Cuando la Modalidad de Frecuencia está puesta en "fija" la escala es 0 Hz...9762 Hz. Cuando la Modalidad de Frecuencia está puesta en "relativa" la escala es 0.5...61.69. (En la modalidad "relativa" con un ajuste para Bruta/Fina de 1.0, la tecla LA3 producirá el tono estándar de 440 Hz).
- (4) Desafinación (-15...+15): El tono de cada operador puede ser ajustado en pasos exactos de 1.171875 centésimas.
- (5) Forma de Onda (1...16): Cada operador puede producir dieciséis formas de onda diferentes: una onda senoidal sin armónicos, y otras formas, hasta quince, más complejas que contienen armónicos adicionales. Esto le permite crear formas de onda complejas utilizando menos operadores. Se muestra un gráfico en la pantalla de la onda seleccionada. Este gráfico se encuentra debajo del número de forma de onda. La tabla siguiente muestra el contenido de armónicos de cada forma de onda.
- (6) Sincronización de Fase (on, off): Cuando la sincronización de fase está activada (on), la forma de onda seleccionada será re-comenzada cada vez que se pulse una tecla.

- (7) Fase Inicial (0...127): Determina la posición de fase inicial desde la cual la forma de onda seleccionada será re-comenzada cuando la sincronización de fase esté activada. La escala de fase inicial de 0...127 corresponde a una escala de 0...360 grados de fase inicial. Este ajuste es efectivo solamente cuando la Sincronización de Fase está activada.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Time = Tiempo
*   Phase setting = Ajuste de fase
*
* * * * *

```

Forma de Onda: Las dieciséis formas de onda que pueden ser producidas por cada operador no están modeladas directamente de ningún instrumento "real" pero son transformaciones matemáticas de ondas senoidales. La siguiente tabla muestra el contenido armónico de cada forma de onda. La amplitud de cada parcial de armónicos se da como un porcentaje del fundamental.

```

1  * * * * *
*
*           FIG.
*
* * * * *

```

```

2  * * * * *
*
*           FIG.
*
*   El nivel -100dB es excedido por los armónicos
*   impares hasta el armónico 65.
*
* * * * *

```

```

3  * * * * *
*
*           FIG.
*
*   El nivel -100dB es excedido por los armónicos
*   pares hasta el armónico 392.
*
* * * * *

```

4

FIG.

El nivel -100dB es excedido por los armónicos  
impares hasta el armónico 113.

```

5      * * * * *
      *
      *
      *          FIG.
      *
      * El nivel -100dB es excedido por el armónico 2,
      * y por todos los armónicos impares.
      *
      * * * * *

```

```
6      * * * * *
      *
      *
      *          FIG.
      *
      * El nivel -100dB es excedido por los armónicos
      * hasta el armónico 130 [los términos 4 no existen]
      *
      * * * * *
```

```

7  * * * * *
   *
   *
   *          FIG.
   *
   *  El nivel -100dB es excedido por todos los armó-
   *  nicos excepto (4n-2) los términos que no existen
   *
   * * * * *

```

8

FIG.

El nivel -100dB es excedido por el armónico 4,  
y los armónicos impares hasta el armónico 99.

9

FIG.

El nivel -100dB es excedido por los armónicos pares hasta el 112, y los armónicos impares hasta el armónico 73.





```

15  * * * * *
    *
    *
    *          FIG.
    *
    *  El nivel -100dB es excedido por todos los armó-
    *  nicos hasta el armónico 300.
    *
    * * * * *

```

```

16  * * * * *
    *
    *
    *          FIG.
    *
    *  El nivel -100dB es excedido por los armónicos
    *  hasta el armónico 91.
    *
    * * * * *

```

Datos de los Elementos AFM  
3. (F1)EG DEL OPERADOR AFM (CADA OPERADOR)  
JUMP #236

**Resumen:** Realiza los ajustes del EG para un solo operador mientras se visualiza un gráfico en la pantalla de la envoltura del operador.

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

```

Seleccionar: Operación 03:EG y pulse F1 (Each = Cada)
              Las velocidades del EG pulsando F3 (Rate)(JUMP #236)
              Los niveles del EG pulsando F4 (Lvl)      (JUMP #237)
Especificar: Los parámetros de envoltura para el operador
              seleccionado.

```

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(1) El número del operador seleccionado en ese momento aparece en la pantalla. Para desplazarse a otro operador, utilice los botones OPERATOR SELECT OP1...OP6.

- (2) Indica la escala temporal del gráfico en pantalla del EG. Una escala de "x1" muestra el tiempo más corto y ofrece el máximo detalle. Para cambiar la escala, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- (3) Indica el segmento desde el que comienza el gráfico en pantalla del EG. Para cambiar la pantalla a un segmento diferente, mantenga pulsado SHIFT y pulse F7 o F8 para seleccionar Seg0-Seg4 o Rel1.
- (4) Pulse F3 (Rate = Velocidad) para establecer las velocidades del EG. Pulse F4 (Lvl) para fijar los niveles del EG.
- (5) Para cambiar la escala del gráfico en pantalla del EG, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- (6) Para cambiar el gráfico en pantalla del EG a un segmento diferente, mantenga pulsado SHIFT y pulse F7 o F8.
- (5) HT (Tiempo de Retardo de la Tecla Activada 63...0): Cuando se posiona en 0, el EG del operador comenzará inmediatamente después de que se pulse una tecla. Cuanto más altos sean los valores, el retardo anterior al comienzo del EG del operador será más largo proporcionalmente.
- (6) R1-R4, RR1-RR2 (Velocidades de Tecla Activada, Velocidades de Abandono 0...63): Las Velocidades de Tecla Activada 1-4 y las Velocidades de Abandono 1-2 determinan la velocidad del EG del operador. Cuanto más altos sean los valores más rápido será el cambio.
- (7) RS (Escalamiento de la Velocidad -7...+7): El escalamiento de la velocidad permite que las velocidades del EG se incrementen o disminuyan dependiendo de la tecla que se toque. En los valores positivos las velocidades del EG se incrementarán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más cortas. En los valores negativos las velocidades del EG disminuirán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más largas.
- (8) L0-L4, R1-2 (Niveles de Tecla Activada, Niveles de Abandono 0...63): Los Niveles de Tecla Activada 0-4 y los Niveles de Abandono 1-2 determinan los niveles del operador de EG.
- (9) SLP (Punto de Lazo del Segmento S1...S4): Especifica el segmento desde el cual el EG continuará enlazando si una tecla permanece pulsada después de que el EG haya llegado al nivel 4.

**Velocidades y Niveles:** Cuando Vd. pulsa una tecla, la salida del operador estará al nivel de L0. Cuando el tiempo de mantenimiento especificado (HT) haya transcurrido, el nivel cambiará a una velocidad de R1 al nivel L1. Cuando el nivel alcance L1, cambiará a una velocidad de R2 al nivel L2. Cuando el nivel alcance L2, cambiará a una velocidad de R3 al nivel L3. Cuando el nivel alcance L3, cambiará a una velocidad de R4 al nivel L4. Cuando el nivel alcance L4, el EG empezará a enlazar desde el segmento especificado.

Cuando Vd. suelte la tecla, el nivel cambiará a una velocidad de RR1 al nivel RL1. Cuando el nivel alcance RL5, cambiará a una velocidad de RR2 al nivel RL2.

(142)

Recuerde que el Tiempo de Mantenimiento (HT) es un valor de tiempo, pero las diversas Velocidades (Rates) son valores de velocidad. Los valores más altos para HT darán como resultado un retardo más largo antes de que comience el EG del operador, pero los valores más altos para Velocidades (Rates) darán como resultado un cambio más rápido.

(143)

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Output = Salida
*   Key on  = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time   = tiempo
*
* * * * *
```

Punto de Lazo del Segmento: El ajuste SLP determina el Nivel desde el cual el EG enlazará. Si Vd. continúa manteniendo pulsada una nota después de alcanzar el Nivel 4, cuando SLP está puesto en...

SLP=S1 el nivel cambiará L4 -> L1 -> L2 -> L3 -> L4 -> L1 ->...

SLP=S2 el nivel cambiará L4 -> L2 -> L3 -> L4 -> L2...

SLP=S3 el nivel cambiará L4 -> L3 -> L4 -> L3...

SLP=S4 el nivel permanecerá en L4

El siguiente diagrama muestra cómo cambiarían los niveles del EG cuando SLP=S3.

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Output = Salida
*   Time   = Tiempo
*
* * * * *
```

Escalamiento de las Velocidades: En la mayoría de los instrumentos acústicos, las notas agudas tienen, por naturaleza, un ataque y un decaimiento más cortos. Esto puede ser simulado ajustando el escalamiento de velocidad en un valor positivo (+1...+7). El siguiente diagrama muestra cómo las notas agudas tendrán unas velocidades más rápidas (EGs más cortos). Los valores negativos producirán el efecto opuesto.

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Low notes = Notas graves
*   High notes = Notas agudas
*
* * * * *
```

Datos de los Elementos AFM

3. (F2) EG DEL OPERADOR AFM (TODOS LOS OPERADORES)

JUMP #238

**Resumen:** Realiza los ajustes del EG del operador para todos los operadores mientras se visualizan en una sola pantalla los datos para todos los EGs de los operadores.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 03:EG y pulse F2 (All = Todos)

Especificar: Velocidades de tecla activada del EG (R1-R4)

(JUMP #238)

Niveles de tecla activa del EG (L1-L4) (JUMP #239)

Velocidades y niveles de tecla desactivada del EG (RR1-2, RL1-2) (JUMP #240)

- (1) HT (Tiempo de Retardo de Tecla Activada 63...0): Especifica el tiempo que será retardado el comienzo del EG después de que una tecla sea pulsada.
- (2) R1-R4 (Velocidades de Tecla Activada 0...63): Keyon Rates (Velocidades de Tecla Activada) 1-4 determina la velocidad del EG del operador mientras una tecla está siendo presionada.
- (3) RS (Escalamiento de la Velocidad -7...+7): Rate Scaling (Escalamiento de la Velocidad) determina cómo afectará la posición de la tecla a las velocidades del EG del operador.

(144)

- (4) L0-L4 (Niveles de Tecla Activada 0...63): Determinan los niveles hasta los que se desplazará el EG del operador mientras una tecla esté siendo presionada.
- (5) LP (Punto del Lazo del Segmento S1...S4): Especifica el segmento desde el cual el EG continuará enlazando si una

nota, Vd. puede pulsar F7 (Kbd) y pulsar una tecla para introducir el nuevo valor de nota.

**Nivel de Salida:** Establece el nivel de salida de cada operador. El nivel de salida de un operador transportador afectará al volumen, y el nivel de salida de un operador modulador afectará a la tonalidad. Recuerde que los niveles de entrada de cada entrada del operador In1 e In2 también pueden ser ajustados como se explicó en 1.(F3) Algoritmo (Nivel de Entrada) (JUMP #233). Incluso aunque el nivel de salida de un operador sea elevado no tendrá efecto en otro operador al cual esté conectado si el nivel de entrada correspondiente de este operador está puesto en 0.

**Punto de Ruptura:** El nivel de salida del operador puede hacerse variar dependiendo de la nota que se toque. En la mayoría de los instrumentos acústicos, las notas difieren en volumen y en tonalidad dependiendo de la gama en la que se toque. Por ejemplo, las notas graves de un piano son más complejas en su tonalidad y más altas en volumen que las notas agudas.

Utilice los cuatro puntos de ruptura para especificar cómo se ajustará a través del teclado el nivel de salida del operador.

- \* Offset (Resolución) (-127...+127) determina el ajuste de nivel de salida para cada uno de los cuatro puntos especificados por Note (Nota).
- \* Los cuatro ajustes de nota deben estar en orden ascendente. No es posible fijar un punto de ruptura para una nota más bajo o más alto que los ajustes de nota correspondientes a los puntos de ruptura colindantes.

El siguiente diagrama muestra cómo se ajustaría el nivel de salida del operador a través del teclado para los valores mostrados en la pantalla anterior.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   B = SI
*   G = SOL
*   A = LA
*
* * * * *

```

Cada "Offset" es adicionado al nivel 80 de salida global del operador, por ejemplo, el "offset" del punto de ruptura 1 (MI1) es -4, por lo cual el nivel de salida resultante del operador en MI1 es 76. El nivel de salida resultante del operador está limitado a una escala de 0...127.

tecla permanece pulsada después de que el EG haya llegado al nivel L4.

- (6) R1,R2 (Velocidades de Tecla Desactivada 0...63): Determinan la velocidad con la que el EG del operador cambiará los niveles después de que una tecla haya sido soltada.
- (7) L1,L2 (Niveles de Tecla Desactivada 0...63): Determinan los niveles a los que el EG del operador cambiará después de que una tecla sea soltada.

El significado de estos parámetros del EG está explicado en la sección previa 3.1 EG del Operador.

En esta pantalla de EG del Operador AFM (Todos), los botones OPERATOR SELECT no pueden ser utilizados para seleccionar operadores.

#### Datos de los Elementos AFM

##### 4. (F1) SALIDA DEL OPERADOR (CADA UNO)

JUMP #241

**Resumen:** Establece el nivel de salida y la escala para un único operador mientras se visualiza en pantalla un gráfico de dicha escala.

#### Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 04:Output y pulse F1(Each = Cada uno)

(JUMP #241)

Especificar: el nivel de salida y la escala para el operador seleccionado.



- (1) Nivel de Salida (0...127): El nivel de salida del operador.
- (2) BP1-4 (Punto de Ruptura 1-4): Nota (D0-2...SOL8) y "Offset" (Resolución) (-127...#127) de cada Punto de Ruptura determinan cómo variará, a través del teclado, el nivel de salida de cada operador. Cuando el cursor está situado en

Datos de los Elementos AFM

4. (F2) SALIDA DEL OPERADOR AFM (TODOS)

JUMP #242

Resumen: Establece el nivel de salida del operador mientras se visualizan los niveles de salida para todos los operadores. (La escala de salida no puede ser establecida en esta operación).

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 04:Output y pulse F2(All = Todos)

(JUMP #242)

Especificar: el nivel de salida de cada operador.

- (1) Nivel de Salida OP1-OP6 (0...127): Establezca el nivel de salida de cada operador. Este es un ajuste idéntico al explicado en (1) de la sección previa 4. (F1) Salida del Operador AFM. La diferencia es que aquí Vd. puede ver y establecer el nivel de salida para los seis operadores a la vez. Sin embargo, los Niveles y Resoluciones (Offsets) de los puntos de ruptura no pueden ser establecidos aquí.

Comentario: Remítase a 4. (F1) Salida del Operador AFM para más detalles.

Nota: En los algoritmos con dos o más transportadores, algunos de los valores de Velocity Sensitivity (Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación) pueden causar distorsión. En este caso reduzca los niveles del transportador.

Datos de los Elementos AFM

5. SENSIBILIDAD AFM

JUMP #243

Resumen: Estos ajustes determinan cómo estará afectado cada uno de los operadores por la velocidad de pulsación de la tecla activada y por el LFO.



**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 05:Sensitiv

(JUMP #243)

Especificar: La sensibilidad de cada operador.



- (1) Velocidad de Pulsación (-7...+7): Determina como estará afectado el nivel de salida de cada uno de los operadores por la velocidad de pulsación de la tecla activada. En los valores positivos (+1...+7) el nivel de salida se incrementará a medida que Vd. toque con más fuerza. En los valores negativos (-1...-7) el nivel de salida descenderá a medida que Vd. toque con más fuerza.
- (2) Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación (on/off = activada/desactivada): cuando "Rate Velocity" (Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación) está activada (on), la velocidad de pulsación de la tecla activada afectará al R1 del EG del operador. El resultado dependerá del valor de "Velocity" (Velocidad de Pulsación).  
 "Velocity" = +1...+7: Si "Rate Velocity" está activada, las notas tocadas con fuerza harán que el R1 del EG del operador aumente, dando como resultado un ataque más rápido. En las notas tocadas con la máxima velocidad de pulsación, R1 estará en el valor especificado mediante los ajustes del EG.  
 "Velocity" = -1...-7: Si "Rate Velocity" está activada las notas tocadas con fuerza harán que el R1 del EG del operador disminuya, dando como resultado un ataque más lento. Para escuchar el efecto de los valores negativos Vd. necesitará bajar el nivel de salida del operador.  
 Cuando "Rate Velocity" está desactivada, el R1 del EG del operador no se verá afectado por la velocidad de pulsación de la tecla activada.
- (3) AModSens (0...7): La Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud determina en qué medida se verá afectado el nivel de salida de cada operador por la Modulación de la Amplitud del LFO.
- (4) PModSens (0...7): La Sensibilidad de la Modulación del Tono determina en qué medida se verá afectado el tono de cada operador por la Modulación del Tono del LFO.
- (5) Pulsando F1 (KVS), F2 (Rate), F3 (AMS), o F4 (PMS) desplazará el cursor a Velocidad de Pulsación, Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación, Sensibilidad de Modulación de la Amplitud o Sensibilidad de Modulación del Tono respectivamente.

AModSens y PModSens: Estos valores determinan la sensibilidad de cada operador con respecto a la Profundidad de Modulación de la Amplitud (AMD) y/o Profundidad de la Modulación del Tono (PMD) producidas por el LFO. Remítase a 6.(F1) LFO de AFM (Principal) (JUMP #244). Si los valores del LFO para AMD y/o PMD están puestos a 0, estos valores de AModSens y PModSens no tendrán efecto.

PModSens determina la sensibilidad de cada operador para PMD desde el LFO Principal. Independientemente de esto, el tono de un elemento AFM también puede estar afectado por el LFO Secundario. Remítase a 6.(F2) LFO de AFM (Secundario) (JUMP #245).

En esta pantalla de Sensibilidad AFM los botones OPERATOR SELECT no pueden ser utilizados para seleccionar operadores.

```

* * * * *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
* * * * *

```

FIG.

Datos de los Elementos AFM

6. (F1) LFO DE AFM (PRINCIPAL)

JUMP #244

Resumen: El LFO Principal crea una señal de control de cambio cíclico que puede ser utilizada para crear trémolo (modulación de la amplitud), vibrato (modulación del tono), y wah-wah (modulación del filtro).

Procedimiento:

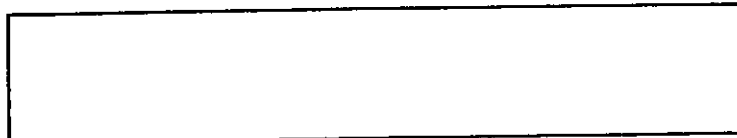
Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 06:LFO y pulse F1 (Main = Principal)

(JUMP #243)

Especificar: Los parámetros para el LFO principal.



- (1) Onda ("triangle" = triangular, "saw down" = sierra hacia abajo, "saw up" = sierra hacia arriba, "square" = cuadrado, "sine" = onda senoidal, "sample&hold" = muestra y mantenimiento): Selecciona la onda (forma de la modulación) producida por el LFO Principal. La onda seleccionada aparece

gráficamente en la pantalla. Cuando se selecciona "sample&hold", el LFO producirá una señal de control cuyo nivel cambiará aleatoriamente a intervalos de tiempo, determinados por el ajuste de Velocidad (Speed).

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Triangle = Triangular
*   Saw down = Sierra hacia abajo
*   Saw up = Sierra hacia arriba
*   Sine = Senoidal
*   Square = Cuadrada
*   Sample/Hold = Muestra/Mantenimiento
*   Time = Tiempo
*
* * * * *

```

- (2) Velocidad (0...99): Es la Velocidad de la modulación del LFO. Cuanto más alto sea el valor, más rápida es la modulación. Con un valor de 0, un ciclo será aproximadamente 34 segundos.
- (3) Retardo (0...99): Es el tiempo de retardo antes de que la modulación del LFO comience.
- (4) Fase Inicial (0...99): "Initial Phase" determina el punto de la forma de onda desde el cual el LFO comenzará cuando se pulse una tecla. La forma de onda del LFO siempre vuelve a recomenzar desde su punto de fase inicial cuando se toca cada nota. Un valor de fase inicial de 0...99 corresponde a una fase de 0...360 grados.
- (5) A Mod Depth (0...127): La Profundidad de la Modulación de la Amplitud determina en qué medida afectará el LFO al nivel de salida (amplitud) de los operadores. Para que este ajuste tenga efecto, la Sensibilidad de Modulación de la Amplitud (AModSens) de un operador debe estar puesta por encima de 0. Remítase a 5.Sensibilidad AFM.

(147)

- (6) P Mod Depth (0...127): La Profundidad de la Modulación del Tono determina en qué medida afectará el LFO al tono de los operadores. Para que este ajuste tenga efecto, la Sensibilidad de Modulación del Tono (PModSens) de un operador debe de estar establecida por encima de 0. Remítase a 5.Sensibilidad AFM.
- (7) F Mod Depth (0...127): La Profundidad de Modulación del Filtro determina en qué medida afectará el LFO a la frecuencia de corte del filtro. Para que este ajuste tenga efecto, la posición "Ctrl" de un filtro debe estar en "LFO" y el valor de "LFO Cutoff Sens" (Sensibilidad de Corte del LFO) no debe de ser 0. Remítase a 8.1 Frecuencia de Corte.



```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Triangle = Triangular
*   Saw down = Sierra hacia abajo
*   Sine = Senoidal
*   Square = Cuadrada
*   Sample/hold = Muestra/mantenimiento
*   Time = Tiempo
*
* * * * *

```

Modalidad y Tiempo: Los ajustes de modalidad y tiempo funcionan conjuntamente para determinar como empezará o terminará el LFO Secundario. Cuando la modalidad es "delay" el LFO Secundario comenzará después del tiempo de retardo especificado por (4) "Time". Cuando la modalidad es "decay" el LFO Secundario afectará al sonido comenzando inmediatamente en el momento en que la tecla es presionada, pero se irá difuminando gradualmente después del tiempo de retardo especificado por (4) "Time".

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Mode = Modalidad
*   Pitch = Tono
*   Time = Tiempo
*   Key on = Tecla activada
*
* * * * *

```

Datos de los Elementos AFM

7. (F1) EG DE TONO AFM (INTERRUPTOR)

JUMP #246

Resumen: El cambio de tono en el tiempo creado por el EG de tono puede ser activado/desactivado para cada operador. Para establecer la forma del EG de tono, vea 7. (F2) EG de tono AFM (ajustes del EG).

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

Seleccionar: Operación 07:PitchEG y pulse F1(Sw) (JUMP #230)

Especificar: La conmutación del EG de tono, su escala de velocidad y su gama. (JUMP #246)

- PEG Sw (Interrupción del EG de tono): Cuando utilice el EG de tono para hacer cambiar el tono o afinación de un sonido en el tiempo, normalmente Vd. activará este interruptor para todos los operadores. Si el tono de un operador modulador cambia mientras el tono de otro operador está modulando de forma igual constantemente (o viceversa), la proporción transportador:modulador cambiará durante la duración del sonido, variando la estructura tonal. Esto puede ser un efecto interesante en sí mismo.

**Escala de Velocidad:** Este valor determina cómo se verán afectadas las Velocidades del EG de Tono (la velocidad del cambio de tono) por el número de tecla de cada nota. El siguiente diagrama muestra el resultado cuando la Escala de Velocidad del EG de Tono está en +7. Observe que las notas agudas tienen un EG de tono más corto (velocidades de EG más rápidas) que las notas graves.

```

** ** ** ** ** * * * * *
*
*
*          FIG.
*
*   Low notes = Notas graves
*   High notes = Notas agudas
*
** ** ** ** * * * * *

```

**Interruptor de Velocidad de Pulsación:** Cuando está en "on" (activado) las notas que se toquen con fuerza harán que el EG de tono cambie sobre una gama mayor.

<p>Datos de los Elementos AFM</p>
-----------------------------------

<p>7. (F2) EG DE TONO AFM (AJUSTES DEL EG)</p>
--

<p>JUMP #247</p>
------------------

**Resumen:** El EG de tono crea una forma fija de cambio de tono en el tiempo para cada nota. Para activar/desactivar el EG de tono de cada operador, vea 7. (F1) EG de tono AFM (Interruptor).

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 07:PitchEG y pulse F2(EG)

(JUMP #247)

Especificar: Los parámetros del EG de tono.



- (1) Indica la longitud del tiempo que aparece en el gráfico en pantalla. Si desea modificarlo pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La longitud exacta del tiempo dependerá de la escala. Cuando la escala del EG de tono es 1 octava, el gráfico en pantalla cubrirá aproximadamente 0,5 segundos en "x1" y aproximadamente 5 segundos en "x50".
- (2) Indica el segmento del EG ("seg1-3" ó "rell") desde el cual comienza el gráfico en pantalla del EG de tono. Si el EG es demasiado largo para aparecer entero en la pantalla, mantenga pulsado SHIFT y presione F7 ó F8 para desplazar el gráfico en pantalla del EG de tono a un segmento diferente.
- (3) El EG de tono aparece gráficamente en la pantalla.
- (4) R1-R3, RR1 (0...63): Las Velocidades de Tecla Activada (Keyon Rates) 1-3 y la Velocidad de Abandono (Release Rate) determinan la velocidad del EG de tono. Cuanto más altos sean los valores más rápido será el cambio. Una velocidad de 63 hará saltar el tono instantáneamente al siguiente nivel.
- (5) L0-L3, RL (-64...+63): Los Niveles de Tecla Activada (Keyon Levels) 0-3 y el Nivel de Abandono (Release Level) determinan los niveles del EG de tono. Los valores positivos suben el tono y los valores negativos lo bajan.

**Velocidades y Niveles:** Cuando Vd. pulse una tecla, el tono comenzará en el nivel de L0, y cambiará a la velocidad de R1 al nivel L1. Cuando el nivel alcance L1, el tono cambiará a la velocidad de R2 al nivel de L2. Cuando el tono alcance L2, cambiará a la velocidad de R3 al nivel de L3 y permanecerá en L3 tanto tiempo como se mantenga pulsada la tecla.

Cuando la tecla se suelte, el tono cambiará a la velocidad de RR al nivel de RL.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   High = Agudo
*   Normal pitch = Tono normal
*   Low = Grave
*   Key on = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time = Tiempo
*
* * * * *

```

Nota: Incluso aunque el EG de tono AFM y el EG de tono AWM tengan idénticos valores de "Rate", habrá ligeras diferencias en la temporalidad del cambio de tono.

Datos de los Elementos AFM

#### 8. FILTRO AFM

JUMP #248

**Resumen:** Los dos filtros de cada elemento pueden ser utilizados para controlar la tonalidad de diversas maneras.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: Operación 08:Filter

(JUMP #248)

Especificar: La operación deseada y pulsar ENTER.



- (1) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para desplazarse a la operación seleccionada.

01: Frecuencia de Corte (Cutoff Frequency): Realiza los cambios globales para los filtros.

02: Situación del Corte en la Escala (Cutoff Scaling): Especifica cómo se ajustará cada filtro en el teclado.

03: EG de Corte (Cutoff EG): Especifica cómo cambiará cada filtro en el tiempo.

- (2) Pulsando F1-F3 seleccionará la operación correspondiente.



<p>Datos de los Elementos AFM/Filtro AFM 8.0 COPIAR FILTRO</p>
--

**Resumen:** En cualquier momento mientras esté editando un filtro, Vd. puede copiar los datos desde un filtro a otro.

**Procedimiento:**

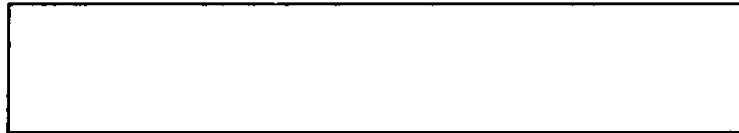
Desde: 8.1 Cutoff Frequency (JUMP #249)  
8.2 Cutoff Scaling (JUMP #250)  
8.3 Cutoff EG (JUMP #252-#255)

Pulsar: COPY

Seleccionar: La dirección de la copia (1->2 ó 2->1)

Ejecutar: La operación de copia pulsando F8 (Go = Proceda)

Para salir: sin copiar pulse EXIT.



Especifique si va a copiar los datos del filtro 1 al filtro 2 (1->2) o del filtro 2 al filtro 1 (2->1). Pulse F8 (Go = Proceda) y los datos serán copiados. Si decide no copiar los datos, pulse EXIT para salir sin copiar.

El tipo de filtro (HPF/LPF/THRU) no será copiado.

<p>Datos de los Elementos AFM/Filtro AFM 8.1 FRECUENCIA DE CORTE</p>
--

JUMP #249

**Resumen:** Cada filtro puede ser puesto en un tipo diferente, en una frecuencia de corte diferente, y con una fuente de control diferente. También se pueden especificar la resonancia global, la sensibilidad de la velocidad de pulsación, y la Sensibilidad de Corte del LFO.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de Elementos AFM 8.filtro AFM (JUMP #248)

Seleccionar: 01:Cutoff Frequency (JUMP #249)

Especificar: Los parámetros para los filtros 1 y 2.



- (1) Tipo del Filtro 1 (Thru, LPF, HPF): El filtro 1 puede ser utilizado como un Filtro de Paso de Graves (LPF) o como un Filtro de Paso de Agudos (HPF). Cuando se selecciona "Thru" el filtro no tendrá efecto alguno.
- (2) Tipo del Filtro 2 (Thru, LPF): El filtro sólo se puede utilizar como un LPF.
- (3) Frecuencia de Corte (HPF = 0 Hz... 11.66 kHz [0...114]; LPF = 0 Hz... 22.43 kHz [0...127]): La frecuencia de corte de cada filtro puede ajustarse independientemente. El número 0...127 que aparece en la pantalla entre paréntesis indica la entrada de valores de los datos cuando se utiliza el bloque de teclas numéricas. Observe que el valor más alto de HPF es 11.66 kHz.
- (4) Controlador (EG, LFO, EG-VA): Cada uno de los dos filtros puede ser controlado de una manera diferente. Para más detalles siga las explicaciones que se dan más adelante para Controlador = EG, Controlador = LFO, Controlador = EG-VA.
- (5) Resonancia (0...99): Cuanto más alto sea el valor de resonancia se producirá un pico de énfasis más pronunciado en la frecuencia de corte. Este ajuste se aplicará tanto al filtro 1 como al filtro 2.
- (6) Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación (-7...+7): Determina cómo se verá afectada la frecuencia de corte de ambos filtros por la velocidad de pulsación de la tecla activada. En los valores positivos (+1...+7) la frecuencia de corte se incrementará a medida que Vd. toque con más fuerza, dando como resultado un sonido con más brillo. En los valores negativos (-1...-7) la frecuencia de corte disminuirá a medida que Vd. toque con más fuerza, dando como resultado un sonido más oscuro.
- (7) Sensibilidad de Corte del LFO (-7...+7): Determina la forma en que la Modulación de Filtro del LFO Principal afectará a los filtros. Este reglaje también determina la sensibilidad de respuesta de los filtros hacia el controlador asignado a Filter Bias (Inclinación de Filtro) en Datos Comunes de Voz 12. (F5) Determinar Controladores (Otros) (JUMP #228). Los valores negativos invertirán el efecto del controlador asignado.
- (8) Sincronización: Esto no es un parametro, pero se trata de algo muy práctico que le permite ajustar ambos filtros juntos. Cuando vd. pulsa F6 (Sync). la pantalla de sincronización se invertirá visualmente y todos los ajustes que haga, ya sean para el filtro 1 o para el filtro 2, se fijarán automáticamente para el mismo parámetro del otro filtro. Esto es útil cuando está usando los dos filtros conjuntamente para que actúen como un filtro de pendiente de 24 dB/octava o como un filtro de paso de banda de 12 db/octava. Vea la siguiente explicación de Tipo y frecuencia de Corte. Pulse F6 una vez más para cancelar la modalidad de edición de sincronización de filtros.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Filter = Filtro
*   Result = Resultado
*   Octave = Ocatava
*
* * * * *

```

La filtración de 24 dB/octava crea un corte que es, obviamente, muy pronunciado, mientras que la filtración de 12 dB/octava proporciona un efecto más sutil. Los sintetizadores analógicos del pasado utilizaban ambos filtros. La filtración de 12 dB/octava se consideraba especialmente adecuada para las cuerdas, y la filtración de 24 dB/octava era para sonidos de metales o bajos sintetizados.

**Resonancia:** La resonancia reduce el nivel de sonido por debajo de la frecuencia de corte, creando un pico aumentado de énfasis. (Esto puede reducir el volumen global). Los valores más altos de resonancia producirán, en la frecuencia de corte, cambios bastante fáciles de percibir. Cuando se están utilizando los dos filtros en "tandem" como un Filtro de Paso de Banda (es decir, cuando el filtro 1 está puesto en HPF), la resonancia no tendrá efecto.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Resonance = Resonancia
*
* * * * *

```

Las posiciones extremadamente altas de la resonancia del filtro harán que el filtro oscile, de manera que produzca su propio tono o afinación. Esta es una técnica que se utilizaba frecuentemente en los sintetizadores analógicos del pasado.

**Controlador = LFO:** Cuando Ctrl está puesto en LFO, el filtro será controlado tanto por el LFO Principal como por el controlador que haya sido asignado a Filter Cutoff Depth (Profundidad de Corte del Filtro) (remítase a Datos Comunes de Voz 12. (F4) Determinar Controladores (Panorámico) (Página 130). La velocidad de pulsación de la tecla cambiará la frecuencia de corte.

**Tipo y Frecuencia de Corte:** El filtro 1 puede ser utilizado o bien como un Filtro de Paso de Graves (LPF) o bien como un Filtro de Paso de Agudos (HPF) y el filtro 2 tan sólo puede ser utilizado como un LPF.

Cuando se posicionan en LPF, los filtros 1 y 2 permitirán el paso solamente, sin alterarlo en forma alguna, al sonido que quede por debajo de la frecuencia de corte, y disminuirán el sonido que quede por encima de la frecuencia de corte. Cuando se posiciona en HPF, el filtro 1 permitirá el paso solamente al sonido que quede por encima de la frecuencia de corte, y disminuirá el sonido que quede por debajo de la frecuencia de corte.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Low Pass Filter = Filtro de Paso de Graves
*   High Pass Filter = Filtro de Paso de Agudos
*   Level = Nivel
*   Frquency = Frecuencia
*
* * * * *

```

Situando el filtro 1 en HPF y el filtro 2 en LPF, Vd. puede crear un Filtro de Paso de Banda (BPF) que permite solamente el paso de una banda central de frecuencias.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Filter = Filtro
*   Result = Resultado
*
* * * * *

```

Cada uno de los filtros del SY99 tiene una pendiente de 12 dB/octava. Esto significa que si la frecuencia de corte de un LPF es 1 kHz, las frecuencias a 2 kHz se reducirán en 12 dB y las frecuencias a 4 kHz se reducirán en 24 dB. Si Vd. posiciona ambos filtros, 1 y 2, en LPF, sitúa ambos en la misma frecuencia de corte, y ajusta ambos EGs de los filtros de la misma manera, el resultado será el equivalente a un filtro único de 24 dB/octava. La función de copia de filtro explicada en 8.0 Copiar Filtro es una manera rápida de dar a ambos filtros los mismos ajustes.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Profundidad de Modulación del Filtro
* (Comunes 12. (F2) Determinar Controladores
* [Inflexión de Tono])
* Profundidad de Modulación del Filtro
* (Elemento AFM 5. LFO [Principal])
*
*                               Profundidad de Corte del Filtro
*                               12. (F4) Determinar Controladores
*                               (Otros)
*
*                               Corte del LFO
* (LFO) Sensibilidad -7...+7
*                               (para ambos filtros)
*
*                               (inclinación de resolución directa)
*
* * * * *

```

Controlador = EG: Cuando Ctrl está puesto en EG, el filtro será controlado por su propio EG de filtro, como se explica en la siguiente sección 8.3 EG de Filtro. Si la Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación (Velocity Sense) está puesta en un valor diferente a 0, la velocidad de pulsación de la tecla cambiará la resolución global del EG. La posición de los controladores asignados a Filter Modulation Depth (Profundidad de Modulación del Filtro) y a Filter Cutoff Depth (Profundidad de Corte del Filtro) será muestreada al comienzo de cada nota (tecla activada), pero no tendrá efecto durante la nota.

Controlador = EG-VA: Cuando Ctrl está puesto en EG-VA (ataque de la voz del EG), el filtro será controlado por su propio EG de filtro, como se explica en la siguiente sección 8.3 EG de filtro. Si la Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación (Velocity Sense) está puesta en un valor diferente a 0, la velocidad de pulsación de la tecla modificará a los L1 (nivel 1) y R1 (velocidad 1) del EG de filtro.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Ctrl = EG o Ctrl = EG-VA
* Profundidad de Modulación del Filtro
* (Comunes 12. (F2) Determinar Controladores
* [Inflexión de Tono])
* Profundidad de Modulación del Filtro
* (Elemento AFM 5. LFO [Principal])
*
*                               Profundidad de Corte del Filtro
*                               12. (F4) Determinar Controladores
*                               (Otros)
*
*                               Corte del LFO
*                               Sensibilidad -7...+7
*                               (para ambos filtros)
* (LFO)
*
*                               (inclinación de resolución directa)
*
* * * * *

```

Nota: Cuando Ctrl = EG o Ctrl = EG-Va, el efecto del controlador sobre la frecuencia de corte quedará fijado al tocar la nota. Si mueve el controlador después de tocar la nota no producirá efecto alguno.

Datos de los Elementos AFM/Filtro AFM

## 8.2 SITUACION DEL CORTE EN LA ESCALA

JUMP #250

**Resumen:** La frecuencia de corte de cada filtro puede ser ajustada en el teclado.

### Procedimiento:

**Desde:** directorio de operaciones de elementos AFM 8.Filtro AFM (JUMP #248)  
**Seleccionar:** 02:Cutoff Scaling  
 filtro 1 pulsar F1 (Flt1) (JUMP #250)  
 filtro 2 pulsar F2 (Flt2) (JUMP #251)  
**Especificar:** los parámetros de la situación en la escala del filtro



- (1) Indica el tipo de filtro que está siendo editado, y su frecuencia de corte. La frecuencia de corte puede ser modificada desde esta operación, pero para modificar el tipo de filtro Vd. debe utilizar la operación 8.1 Corte de Filtro.
- (2) BP1-4 (Punto de Ruptura 1-4): "Note" (DO-2...SOL8) y "Offset" (Resolución) (-127...+127) de cada Punto de Ruptura determinan cómo variará, a través del teclado, el nivel de frecuencia de corte del filtro. Cuando el cursor está situado en "nota" (nota), Vd. puede pulsar F7 (Kbd) y pulsar una tecla para introducir el nuevo valor de nota.
- (3) Sincronización: Pulse F6 para activar o desactivar la modalidad de edición de sincronización. Para más detalles remítase a "(8) Sincronización" en la página 150.

**Punto de Ruptura:** La frecuencia del corte de filtro puede hacerse variar dependiendo de la nota que se toque. En la mayoría de los instrumentos acústicos, las notas difieren en tonalidad dependiendo de la gama en la que se toque.

Utilice los cuatro puntos de ruptura para especificar cómo se ajustará a través del teclado la frecuencia de corte del filtro. Offset (Resolución) (-127...+127) determina el ajuste de frecuencia de corte para cada uno de los cuatro puntos especificados por Note (Nota) (DO-2...SOL8).

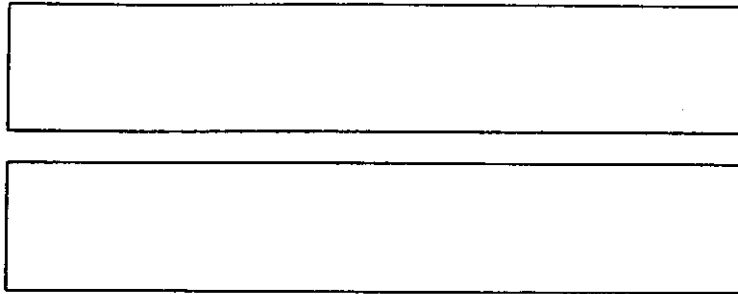
Los cuatro ajustes de nota deben estar en orden ascendente. No es posible fijar un punto de ruptura para una nota más bajo o más alto que los ajustes de nota correspondientes a los puntos de ruptura colindantes.

El "Offset" en cada punto de ruptura es adicionado a la frecuencia de corte de 80. Por ejemplo, el "offset" del punto de ruptura 1 (MI1) es -4, por lo cual la frecuencia de corte resultante en MI1 es 76. La frecuencia de corte resultante está limitada a una escala de 0...127.

JUMP #252

Especificar: Los parámetros del EG de filtro





- (1) Indica si Vd. está editando el EG del filtro 1 ó 2.
- (2) Indica el segmento en pantalla y la extensión o la escala del gráfico del EG en pantalla. Para cambiar la escala, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Para cambiar la pantalla a un segmento diferente, mantenga pulsado SHIFT y pulse F7 o F8 (Seg1...Seg4, Rel1).
- (3) El EG de filtro aparece gráficamente en pantalla.
- (4) R1-R4, RR1-RR2 (Velocidades de Tecla Activada, Velocidades de Abandono 0...63): Las Velocidades de Tecla Activada 1-4 y las Velocidades de Abandono 1-2 determinan la velocidad del EG del filtro. Cuanto más altos sean los valores más rápido será el cambio.
- (5) RS (Escalamiento de la Velocidad -7...+7): El escalamiento de la velocidad permite que las velocidades del EG del filtro se incrementen o disminuyan dependiendo de la tecla que se toque. En los valores positivos las velocidades del EG se incrementarán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más cortas. En los valores negativos las velocidades del EG disminuirán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más largas.
- (6) L0-L4, RL1-2 (Niveles de Tecla Activada, Niveles de Abandono -64...+63): Los Niveles de Tecla Activada 0-4 y los Niveles de Abandono 1-2 determinan cómo se incrementará o disminuirá la frecuencia de corte del EG de filtro especificada para dicho filtro.
- (7) Sincronización: Pulse F6 para activar o desactivar la modalidad de edición de sincronización. Para más detalles remítase a "(8) Sincronización" en la página 150.

**Velocidades y Niveles:** Los niveles del EG de filtro no determinan directamente la frecuencia de corte del filtro, sino que ajustan la frecuencia de corte del filtro que Vd. especificó en 8.1Corte del Filtro.

Cuando Vd. toca una nota, el corte del filtro estará ajustado en la cantidad de L0, y cambiará a una velocidad de R1 al nivel L1. Cuando el nivel alcance L1, cambiará a una velocidad de R2 al nivel L2. Cuando el nivel alcance L2, cambiará a una velocidad de R3 al nivel L3. Cuando el nivel alcance L3, cambiará a una velocidad de R4 al nivel de L4.

La frecuencia de corte del filtro permanecerá al nivel de L4 tanto tiempo como Vd. continúe pulsando la tecla.

Cuando Vd. suelte la tecla, la frecuencia de corte del filtro cambiará a una velocidad de RR1 al nivel RL1. Cuando el nivel alcance RL1, cambiará a una velocidad de RR2 al nivel RL2.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Cutoff frequency = Frecuencia de corte
*   Key on = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time = Tiempo
*
* * * * *

```

**Escalamiento de las Velocidades:** En la mayoría de los instrumentos acústicos, las notas agudas tienen, por naturaleza, un ataque y un decaimiento más cortos. Esto puede ser simulado ajustando el escalamiento de velocidad en un valor positivo (+1...+7). El siguiente diagrama muestra como las notas agudas tendrán unas velocidades más rápidas (EGs más cortos). Los valores negativos producirán el efecto opuesto.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Low notes = Notas graves
*   High notes = Notas agudas
*
* * * * *

```

Datos de los Elementos AFM

#### 15. INICIALIZAR ELEMENTO AFM

**Resumen:** Inicializa los datos de un elemento AFM que esté siendo editado, retornándolo a un grupo de valores básicos.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

**Seleccionar:** operación 15:Initlz

**Ejecutar:** la operación de inicilización pulsando YES

**Para salir:** sin ejecutar pulse NO o EXIT.

<p>ARE YOU SURE? (¿ESTA SEGURO?)</p> <p>(Sí o No)</p>
---

Esta función sitúa todos los valores de los datos del elemento AFM en su posición mínima o más simple posible. Cuando Vd. está creando sus propias voces nuevas, normalmente lo mejor es empezar editando una voz ya existente. Sin embargo, si Vd. quiere partir de 0, esta función de Inicialización puede resultarle útil.

Si está seguro de que desea inicializar los datos del elemento AFM, pulse YES. Los datos del elemento AFM que se esté editando se posicionarán en los valores que veremos a continuación. Si Vd. decide no inicializar, pulse NO o EXIT.

Esta función inicializa sólo los datos de los elementos AFM. Existen otras funciones de inicialización para inicializar datos Comunes de Voz y datos de elementos AWM. Remítase a Datos Comunes de Voz 15.Inicializar Voz o a Datos de los Elementos AWM 15.Inicializar Elemento AWM.

Valores inicializados para los datos de un elemento AFM

01 Grupo de Algoritmos

Número de algoritmo = 30

Realimentación 1 = ninguna (libre)

Realimentación 2 = ninguna (libre)

Realimentación 3 = ninguna (libre)

Nivel de Entrada 1 = 7 (operador 1-5)

Nivel de Entrada 1 = 0 (operador 6)

Nivel de Entrada 2 = 0 (todos los operadores)

Ruido = Desactivado (Off) (todos los operadores)

Onda AWM = Desactivada (Off) (todos los operadores)

02 Oscilador del Operador (todos los operadores)

Modalidad de Frecuencia = "Ratio" (Relación)

Frecuencia = 1.00

Desafinación =  $\pm 0$

Forma de Onda = 1 (senoidal)

Sincronización de Fase = Activada (On)

Fase Inicial = 0

03 EG del Operador (todos los operadores)

Tiempo de Mantenimiento de Tecla Activada = 0

Velocidades de Tecla Activada 1-4 = 63

Velocidades de Tecla Desactivada 1-2 = 63

Escalamiento de la Velocidad =  $\pm 0$

Nivel de Tecla Activada 0 = 0

Niveles de Tecla Activada 1-4 = 63

Niveles de Tecla Desactivada 1-2 = 0

Punto de Enlace = S4

## 04 Salida del Operador

Nivel de Salida = 127 (operador 1)  
Nivel de Salida = 0 (operadores 2-6)  
Nota de Punto de Ruptura 1 = DO1  
Nota de Punto de Ruptura 2 = SOL2  
Nota de Punto de Ruptura 3 = MI4  
Nota de Punto de Ruptura 4 = DO6  
Niveles de Punto de Ruptura = 0 (puntos de ruptura 1-4)

## 05 Sensibilidad del Operador (todos los operadores)

Sensibilidad de Velocidad de Pulsación de Tecla Activada = 0  
Interruptor de Velocidad de Pulsación de la Velocidad del  
Operador = desactivada (off)  
AMS = 0  
PMS = 3

## 06 LFO

## LFO Principal

Onda = triangular  
Velocidad = 35  
Tiempo de Retardo = 0  
AMD, PMD, FMD = 0  
Fase Inicial = 0

## LFO Secundario

Modalidad = retardo  
Onda = triangular  
Velocidad = 80  
Tiempo = 0  
PMD = 0

## 07 EG de Tono

Operador On/Off = on (activado) (todos los operadores)  
Escalamiento de la Velocidad =  $\pm 0$   
Interruptor de Velocidad de Pulsación = off (desactivado)  
Gama = 8 octavas  
Velocidades de Tecla Activada 1-3 = 63  
Velocidad de Tecla Desactivada 1 = 63  
Niveles de Tecla Activada 1-3 =  $\pm 0$   
Nivel de Tecla Desactivada 1 =  $\pm 0$

## 08 Filtro

Resonancia = 0  
Sensibilidad de la Modulación del Corte =  $\pm 0$   
Sensibilidad de Velocidad de Pulsación de Tecla Activada =  $\pm 0$   
\*\*\*los siguientes datos son idénticos para ambos filtros\*\*\*  
Tipo de Filtro = thru (desactivado)  
Control de Filtro = LFO  
Frecuencia de Corte = 127  
Nota de Punto de Ruptura 1 = DO1  
Nota de Punto de Ruptura 2 = SOL2  
Nota de Punto de Ruptura 3 = MI4  
Nota de Punto de Ruptura 4 = DO6  
Resolución (Offset) de Punto de Ruptura = 0 (BP 1-4)

Velocidades de Tecla Activada 1-4 = 63  
Velocidades de Tecla Desactivada 1-2 = 63  
Escalamiento de la Velocidad =  $\pm 0$   
Niveles de Tecla Activada 0-4 =  $\pm 0$   
Niveles de Tecla Desactivada 1-2 =  $\pm 0$

Datos de los Elementos AFM

16. LLAMAR VOZ

Resumen: Llama a todos los datos de la voz editada previamente.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AFM

(JUMP #230)

Seleccionar: operación 16:Recall voice

Ejecutar: la operación de llamada pulsando YES

Para salir: sin ejecutar pulse NO o EXIT.

Nota: Esta operación llama a todos los datos de la voz, no solamente a los datos de los elementos AFM, y también está disponible mientras se están editando datos Comunes, datos de Elementos AWM o datos del Grupo de Batería. Para más detalles remítase a Datos Comunes de Voz 16.Llamar Voz, página 130.

DATOS DE LOS ELEMENTOS AWM
----------------------------

Datos de los Elementos AWM DIRECTORIO DE OPERACIONES DE LOS ELEMENTOS AWM <div style="text-align: right;">JUMP #256</div>
---

**Resumen:** Este directorio muestra las operaciones que editan los datos de un elemento AWM.

**Procedimiento:**

Desde: Modalidad "Voice Edit" (Editar Voz)

(JUMP #200 ó #201)

Quando: se edita una voz normal que contiene elementos AWM

Seleccionar: un elemento AWM F3-F6

(JUMP #256)

(E1-E4).



(1) Esta zona muestra el número (1-4) y el tipo (AFM o AWM) de elementos en la modalidad de voz seleccionada.

(2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para ir a la operación seleccionada.

02: WaveSet (Fijar la forma de onda AWM):

Seleccione una forma de onda muestreada AWM procedente de la memoria interna o de una tarjeta "WAVEFORM", y especifique el tono al que sonará.

03: EG (EG del operador AWM):

El EG de Amplitud AWM determina cómo cambiará el volumen de cada nota en el tiempo.

04: Output (Salida de AWM):

El nivel de salida de un elemento AWM puede ser ajustado a través del teclado.

05: Sensitiv (Sensibilidad AWM):

La velocidad de pulsación de la tecla activada puede afectar al volumen o a la velocidad de ataque y decaimiento. La señal de control procedente del LFO de AWM puede crear vibrato, trémolo o wah-wah.

- 06: LFO (LFO de AWM):  
El LFO del elemento AWM crea una señal de control que cambia cíclicamente, la cual puede ser utilizada para obtener trémolo, vibrato o wah-wah.
- 07: PitchEG (EG de tono de AWM):  
El tono de cada nota se puede hacer cambiar, de manera fija, en el tiempo.
- 08: Filter (Filtro de AWM):  
La tonalidad de un elemento AWM puede hacerse cambiar de manera fija en el tiempo, o puede ser controlada por un controlador o por el LFO.
- 15: Initlz (Inicializar elemento AWM):  
Cuando Vd. está creando una voz partiendo de cero, a veces es práctico situar todos los datos del elemento AWM en sus valores básicos o mínimos.
- 16: Recall (Llamar voz):  
Todos los datos de la voz editada previamente pueden ser llamados.

Datos de los Elementos AWM
----------------------------

COPIAR ELEMENTO
-----------------

Resumen: Mientras edita cualquier parámetro AWM (excepto para 8. Filtro AWM), Vd. puede copiar los datos desde un elemento AWM de otra voz al elemento AWM que esté editando en ese momento.

**Procedimiento:**

Desde: Operaciones de elemento AWM 1, 2, 3, 4, 5, 6 ó 7

Pulsar: COPY

Pulsar: F1 (Src) y seleccione la voz fuente.

Pulsar: F2 (Elem) y seleccione el elemento fuente.

Ejecutar: La operación de copia pulsando F8 (Go = Proceda)

(157)

- \* Esta operación de copia es idéntica a la operación explicada en Datos de los elementos AFM, Copiar elemento (pág. 135). Por favor, remítase a esa sección para más detalles.
- \* Esta operación de copia es posible solamente mientras se está dentro de una de las operaciones de edición AWM. No se puede acceder a ella desde el directorio de operaciones AWM.
- \* Si se pulsa COPY mientras se está editando 8. Filtro AWM se accederá a la operación Copiar Filtro. Para más detalles, remítase a Datos de los elementos AFM, 8.0 Copiar Filtro, página 150.

<p>Datos de los Elementos AWM</p> <p>2.FIJAR LA FORMA DE ONDA AWM</p> <p>JUMP #257</p>
--

**Resumen:** Selecciona una forma de onda AWM y especifica el tono al que sonará.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: Operación 01:WaveSet

(JUMP #257)

Especificar: La forma de onda y la frecuencia.



- (1) Forma de Onda: Seleccione una forma de onda AWM procedente de la memoria prefijada interna (PRE1, PRE2), de una tarjeta de formas de ondas (Card), una forma de onda consistente en muestras cargadas por el usuario (Intr), o la forma de onda producida por la salida del elemento AFM (AFM). Cuando el cursor está situado en "Waveform" (Forma de Onda), Vd. puede pulsar una tecla de función F1-F5 para seleccionar el tipo de forma de onda. Para más detalles remítase a la explicación más adelante sobre Formas de Ondas.
- (2) Modalidad de Frecuencia (normal, fija): Cuando se posiciona en "normal", cada nota del teclado reproducirá la forma de onda seleccionada en un tono diferente. Cuando se sitúa en "fixed" (fija), la forma de onda será reproducida en el tono especificado por (4) Número de Nota, al margen de la nota que se toque.
- (3) Ajuste de Frecuencia (-64...+63): Ajusta la afinación exacta de la forma de onda.
- (4) Número de Nota (DO-2, SOL8): El valor del número de nota sólo aparecerá si la modalidad de frecuencia está puesta en "fixed" (fija). Determina el tono en el que se reproducirá la forma de onda seleccionada. Cuando el cursor esté situado en Note Number, Vd. puede pulsar F8 (Kbd) y después pulsar una tecla para especificar el número de nota.
- (5) Cuando el cursor esté situado en 1. Forma de Onda, Vd. puede pulsar una tecla de función F1 a F5 para seleccionar el tipo de forma de onda. Pulsando F1-F3 seleccionará las formas de onda Preset 1, Preset 2 o Tarjeta. Si los contenidos de una tarjeta de forma de onda se han cargado en la memoria de muestras mediante la operación 4. Cargar desde la tarjeta de ondas correspondiente a Utilidades de Tarjeta (página 264), o si ha creado formas de ondas a partir de muestras que fueron cargadas en la memoria de muestras desde un disco o vía MIDI por un trasvase de muestras, pulsando F4 (Intr)



(157)

seleccionará estas formas de ondas. Si la modalidad de voz es 09: 1AFM&1AWM o 10:2AFM&2AWM, pulsando F5 (AFM) seleccionará la forma de onda producida por la salida del elemento AFM. Para más detalles remítase a las siguientes explicaciones sobre Formas de Ondas.

Forma de Onda = Preset 1/2: Los 8 Mbytes (4 Mwords) de formas de ondas prefijadas de la ROM interna están organizadas de la siguiente manera:

(158)

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
*          Preset 1
*
* * * * *
```

(159)

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
*          Preset 2
*
* * * * *
```

(160)

Datos de los Elementos AWM 2.0 EDITAR LA FORMA DE ONDA
---

Resumen: Utilizando estas funciones Vd. puede editar las muestras que hayan sido cargadas en la memoria interna de muestras, y asignarlas como formas de ondas.

**Procedimiento:**

Cuando: hayan sido seleccionadas formas de onda internas pulsando F4 desde "Waveform Set" (Determinar la Forma de Onda) (JUMP #257)

Pulsar: F8 (Edit)

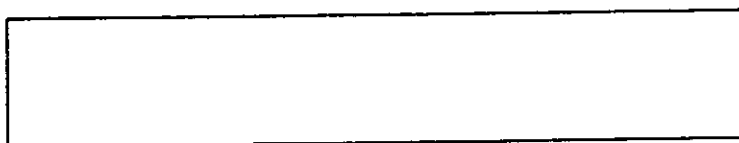
Seleccionar: una forma de onda a editar

Especificar: la primera y la última de las muestras utilizadas por la forma de onda.

Para borrar: las asignaciones de muestras para la forma de onda pulse F5 (Init).

Renombrar: la forma de onda pulsando F7 (Name).

Para editar: datos de muestras, pulse F8 (Smpl).



- (1) Esta zona de la pantalla muestra los nombres y los números de las formas de onda internas (1-64). Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar una forma de onda. Si es necesario, pulse F1 ó F2 para ver más parte de la pantalla.
- (2) Desplace el cursor a la columna "from" para especificar la primera muestra utilizada por la forma de onda seleccionada.
- (3) Desplace el cursor a la columna "To" para especificar la última muestra utilizada por la forma de onda seleccionada. (Las muestras utilizadas por una forma de onda tienen que ser consecutivas).
- (4) Para inicializar la forma de onda seleccionada en ese momento pulse F5 (Init). Para más detalles remítase a la siguiente sección "Inicializar Forma de Onda".
- (5) Para renombrar la forma de onda seleccionada en ese momento pulse F7 (Name). Para más detalles remítase a la siguiente sección "Denominar Forma de Onda".
- (6) Para editar muestras o cambiar las muestras asignadas a la forma de onda seleccionada en ese momento, pulse F8 (Smpl). Remítase a la siguiente sección "Asignar Muestras".

Para copiar muestras: Las muestras pueden copiarse dentro de la memoria de muestras utilizando la función de utilidad de muestras (JUMP #827) descrita en 1:Directorio de Muestras, página 275.

Para cargar muestras: Para cargar muestras por medio de un trasvase de muestras MIDI, sólo tiene que conectar la salida MIDI OUT del dispositivo transmisor a la entrada MIDI IN del SY99 y hacer que el dispositivo transmisor transmita un trasvase de muestras. El SY99 puede recibir trasvases de muestras en cualquier momento, independientemente de la modalidad en la que esté.

Para cargar datos de muestras procedentes de un floppy disk, utilice la operación descrita en 3.Cargar desde el Disco correspondiente a Utilidades de Muestras, página 277. Para cargar datos de formas de onda desde una tarjeta de formas de onda, utilice la operación descrita en el apartado de Utilidades de Tarjeta 4.Cargar desde la Tarjeta de Ondas, página 264. Las muestras procedentes de los discos y de las tarjetas de formas de ondas pueden ser editadas, pero no

olvide que los datos de muestras cargadas en el SY99 desde tarjetas y discos protegidos contra copia no pueden ser salvados al disco ni tampoco por medio de un trasvase de muestras MIDI.

Antes de que las muestras puedan utilizarse en un elemento AWM deberán ser asignadas a una forma de onda. Remítase a la explicación que hay más adelante en "Asignar Muestras".

**Comentario:** Cuando consulte ésta y las siguientes secciones tenga siempre presente la diferencia que hay entre las muestras y las formas de ondas:

Una muestra es una pieza de sonido grabada digitalmente. Vd. puede cargar hasta un total de 99 muestras de usuario procedentes de un disco o mediante un trasvase de muestras MIDI, y ajustar el tono, el volumen y la modalidad de "looping" (enlace) de cada muestra. (No es posible editar las muestras de una forma de onda prefijada [preset] o de tarjeta).

Una forma de onda consiste en una o más muestras asignadas a través del teclado. Vd. puede crear 64 formas de onda de usuario especificando una serie de muestras para que sean asignadas a la forma de onda, la serie de teclas en las que sonará cada muestra y la tecla en la cual cada muestra sonará en su tono (afinación) originalmente grabado. (No es posible editar formas de onda prefijadas [preset] ni de tarjeta). Remítase a la sección 2. (F8) Asignar Muestras en la página 161.

<p>Datos de los Elementos AWM/Editar Formas de Onda 2.(F5) INICIALIZAR FORMA DE ONDA</p>
--

**Resumen:** Vd. puede inicializar la forma de onda seleccionada en ese momento utilizando esta función.

**Procedimiento:**

Desde: edición de forma de onda

Pulsar: F5 (Init)

Ejecutar: la inicialización pulsando YES

Salir: sin inicializar pulsando NO

<p>ARE YOU SURE? (¿ESTA SEGURO?)</p>
--------------------------------------

<p>(Sí o No)</p>
------------------

Esta función inicializa todas las asignaciones de muestras para la forma de onda seleccionada en ese momento.

Si Vd. está seguro de que quiere inicializar la forma de onda, pulse YES.

Cuando es inicializada una forma de onda automáticamente se renombra a "INT-WAVE". En las columnas "From" y "To" aparecen guiones en las formas de onda inicializadas cuando se seleccione la función de edición de Formas de Onda.

**Comentario:** Esta función inicializa los valores para una única forma de onda. No inicializa la memoria interna de muestras del SY99. Para inicializar la memoria de muestras, utilice el procedimiento de inicialización de muestras descrito en 5.Inicializar Muestra en la página 278.

Datos de los Elementos AWM/Editar Formas de Onda  
2.(F7) DENOMINAR LA FORMA DE ONDA

**Resumen:** Vd. puede utilizar esta función para cambiar los nombres de las formas de onda internas.

**Procedimiento:**

Desde: edición de forma de onda

Pulsar: F7 (Name)

Especificar: el nombre de la forma de onda

- (1) Introduzca un nombre de 8 caracteres para la forma de onda.
- (2) Para borrar el nombre vigente en ese momento pulse F1 (Clr).
- (3) Pulse F2 (Uppr) si desea mayúsculas.
- (4) Pulse F3 (Lowr) si desea minúsculas.

**Comentario:** Los métodos para introducir los caracteres están explicados en "Cómo Introducir Datos de Caracteres", página 30.

Datos de los Elementos AWM/Editar Formas de Onda  
2.(F8) ASIGNAR MUESTRAS

**Resumen:** Aquí Vd. puede editar la tecla original, la extensión de teclas en el teclado, el volumen, el tono o afinación, y el "looping" (enlace) para cada muestra.

**Procedimiento:**

Pulsar: F8 (Smpl)

**Seleccionar:** una de las muestras asignadas a la forma de onda seleccionada en ese momento.

**Especificar:** las asignaciones de tono original, tecla inferior y tecla superior para la muestra seleccionada.

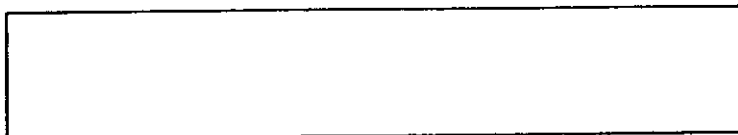
**Renombrar:** la muestra pulsando F7 (Name).

**Editar:** el volumen, el tono y el enlace de la muestra pulsando F8



- (1) Esta zona de la pantalla muestra los nombres y los números de las muestras que están contenidas en la memoria de muestras interna del SY99. Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar una muestra. Si es necesario, pulse F1 ó F2 para avanzar o retroceder la pantalla.
- (2) Para editar las asignaciones de tecla original y de extensión de teclas de una muestra desplace el cursor a una de las columnas encabezadas por "Original", "Low key" (Tecla inferior) y "High key" (Tecla superior). Si desea más detalles remítase a la explicación "Asignar muestra" que viene a continuación.
- (3) Para renombrar la muestra seleccionada utilice F6 (Name). Para más detalles, remítase a Cómo Introducir Datos de Caracteres, página 30.
- (4) Para editar la muestra seleccionada en ese momento pulse F8 (Data). Si desea más detalles, remítase a la explicación "Editar Muestra" que viene a continuación.

**Asignar Muestra:** Después de seleccionar una muestra desplace el cursor a una de las columnas denominadas "Original", "Low key", y "High key" para editar la extensión de teclas y la tecla de tono original asignadas para cada muestra en la forma de onda. "Kbd" aparecerá para la tecla de función F5 tal y como se muestra a continuación:



- (1) Esta zona de la pantalla muestra los nombres y los números de las muestras que están contenidas en la memoria de muestras interna del SY99.
  - (2) Original (DO-2...SOL8): La muestra se reproducirá en su tono originalmente grabado en esta tecla.
  - (3) Tecla inferior (DO#-2...SOL8): Esta es la tecla más grave de la extensión de teclas que reproducirán esta muestra.
  - (4) Tecla superior (DO#-2...SOL8): Esta es la tecla más aguda de la extensión de teclas que reproducirán esta muestra. Tenga en cuenta que la tecla aguda o alta de una muestra ha de estar siempre una tecla por debajo de la tecla baja o grave de la siguiente muestra. No es posible superponer muestras en una forma de onda ni dejar "huecos" entre ellas.
  - (5) Si se han asignado 5 ó más muestras a la forma de onda seleccionada en ese momento, utilice F1 (▲) o F2 (▼) para que la pantalla "recorra" las muestras de la forma de onda.
  - (6) Para fijar un parámetro en (2), (3) o (4) puede pulsar F7 y después pulsar una nota para que quede introducida como el nuevo valor.
  - (7) Para renombrar la muestra seleccionada utilice F6 (Name). Para más detalles, remítase a Cómo Introducir Datos de Caracteres, página 30.
  - (8) Para editar la muestra seleccionada en ese momento pulse F8 (Data). Si desea más detalles, remítase a la explicación "Editar Muestra" que viene a continuación.
- Cuando Vd. termine de hacer las asignaciones de teclas de una muestra, pulse EXIT para regresar a la pantalla "Asignación de Forma de Onda".

**Editar Muestra:** Después de seleccionar una muestra, pulse F8 (Edit) para determinar el tono, el volumen, el tipo de enlace y la modalidad de enlace de la muestra. Aparecerá una pantalla similar a la siguiente:



- (1) Esta zona de la pantalla muestra los nombres y los números de las muestra. Si la muestra no está protegida contra copia, su resolución y su velocidad de muestreo aparecerán aquí también.
- (2) Volumen (+0...+127): Ajuste el volumen de la muestra.

(162)

- (3) Tono (-5376...+5376): Ajuste el tono de la muestra (el alcance de ajuste del tono puede ser más pequeño para determinadas muestras).
- (4) Tipo de enlace. Se puede seleccionar uno de los siguientes cuatro tipos de enlace: "forward once" (hacia adelante una vez), "forward loop" (lazo hacia adelante), "backward once" (hacia atrás una vez) o "backward loop" (lazo hacia atrás). Especifique la dirección (forward = hacia adelante, backward = hacia atrás) en la que se reproducirá la muestra, y si la muestra se reproducirá una vez (once) o si continuará enlazándose tanto tiempo como se presione la tecla (loop).

(163)

- (5) Modalidad de enlace. Este parámetro aparecerá en la pantalla solamente si se selecciona una de las modalidades de "enlace" en (4). Si se selecciona un enlace o "looping" normal la muestra se reproducirá continuamente en la dirección especificada. Si se selecciona un enlace "alter" la muestra se reproducirá alternativamente hacia adelante y hacia atrás.

Para una muestra de "abc", el tipo de enlace y los ajustes de modalidad producirían los siguientes resultados:

Hacia adelante sólo	abc
Hacia atrás sólo	cba
Lazo hacia adelante (normal)	abcabcabca...
Lazo hacia atrás (normal)	cbacbacbac...
Lazo hacia adelante (alternat.)	abccbaabccba...
Lazo hacia atrás (alternativo)	cbaabccbaabc...

Datos de los Elementos AWM

3. EG DE AWM

JUMP #258

Resumen: Determina cómo el volumen de un elemento AWM cambiará en el tiempo.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: Operación 03:EG

(JUMP #258)

Especificar: Los parámetros del EG de volumen



- (1) Modalidad del EG (Modalidad = hold [mantenimiento], attack [ataque]): Este valor determina si el primer segmento del EG de AWM comenzará desde el nivel 0 (modalidad de ataque) o desde el nivel máximo (modalidad de mantenimiento).
- (2) El EG de AWM aparece gráficamente en pantalla.
- (3) Indica la escala temporal del gráfico en pantalla del EG: "x1" representa el tiempo más breve con el mayor detalle. Para cambiar esta escala temporal, pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- (4) Indica el segmento desde el que comienza el gráfico en pantalla del EG. Para comenzar el gráfico en pantalla desde un segmento diferente, pulse F7 o F8 para seleccionar Seg1...Seg4 o Rell.
- (5) Tiempo de Mantenimiento (HT) o Velocidad (R) 1 (HT = 63...0 ó R1 = 0...63): Si la Modalidad del EG está puesta en "hold" éste determinará el tiempo de mantenimiento en el cual el nivel de la forma de onda se va a mantener en su máximo. Un valor de HT = 63 da como resultado el tiempo más largo. Si la modalidad del EG está puesta en "attack" éste determinará la Velocidad 1 del EG. Un valor R1 de 63 da como resultado el ataque más rápido.
- (6) Velocidad (R) de Tecla Activada 2-4, Velocidad de Abandono (RR) (R2-R4 = 0...63, RR = 0...63): Estos valores determinan la velocidad del EG del operador. A valores más altos, cambio más rápido.
- (7) RS (Escalamiento de la Velocidad -7...+7): El escalamiento de la velocidad permite que las velocidades del EG se incrementen o disminuyan dependiendo de la tecla que se toque. En los valores positivos las velocidades del EG se incrementarán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más cortas. En los valores negativos las velocidades del EG disminuirán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más largas.
- (8) Niveles de Tecla Activada 2-3 (L2-L3 = 0...63): Determinan los niveles del EG de AWM. No hay valor L1 ya que el EG de AWM o bien comienza desde 0 y se desplaza hacia el nivel máximo (en la modalidad de ataque), o comienza en su nivel máximo y permanece allí hasta que transcurre el tiempo de mantenimiento (modalidad de mantenimiento). Tampoco hay un valor L4 puesto que el nivel del EG de AWM comienza inmediatamente a desplazarse hacia 0 después de alcanzar L3. Si Vd. desea que el sonido continúe sosteniéndose todo el tiempo que Vd. pulse una tecla, posicione R4 en 0. Sin embargo, algunas formas de onda AWM decaen naturalmente a cero, por lo que situar R4 en 0 no conseguirá que estas formas de onda se mantengan.



**Velocidades y Niveles:** El EG de AWM funcionará de dos formas diferentes dependiendo de la Modalidad establecida.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Mode : attack = Modalidad : ataque
*   Key on = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time = tiempo
*
* * * * *

```

En la modalidad normal del nivel del EG de AWM comenzará desde 0 y se elevará a la velocidad de R1 hasta el nivel máximo. Cuando el nivel máximo se alcance se desplazará a una velocidad de R2 al nivel L2. Cuando el nivel L2 se alcance se moverá a una velocidad de R3 al nivel L3. Cuando el nivel L3 se alcance comenzará a moverse a una velocidad de R4 hasta llegar a 0. (Si la velocidad R4 es 0, el sonido se desplazará hacia 0 a una velocidad infinitamente lenta, es decir, se mantendrá al nivel L3 tanto tiempo como la tecla esté pulsada).

Cuando Vd. suelte la tecla, el nivel se desplazará a la velocidad de RR al nivel de 0.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Mode : hold = Modalidad : mantenimiento
*   Key on = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time = tiempo
*
* * * * *

```

En la modalidad de mantenimiento (hold) el nivel del EG de AWM comenzará en el máximo y se mantendrá allí durante la duración del tiempo de mantenimiento (HT) especificado. Cuando el tiempo de mantenimiento haya transcurrido, el nivel cambiará a la velocidad de R2 al nivel L2. El resto del EG es igual que para la modalidad normal.

La utilización del EG de AWM en la modalidad de mantenimiento es especialmente efectiva cuando Vd. está utilizando una forma de onda AWM que incluye un ataque claro y categórico. Mantener el nivel en el máximo durante un "rato" permite escuchar el ataque natural de la muestra AWM. Una vez que el ataque natural de la muestra haya terminado la forma de onda AWM continuará manteniéndose, y Vd. puede utilizar los restantes parámetros del EG de AWM para crear el decaimiento y el abandono apropiados.

Velocidad 4 y Velocidad de Abandono: Velocidad 4 (R4) y Velocidad de Abandono (RR) pueden ser utilizadas en conjunto para crear una variedad de formas del EG de AWM.

- \* Si R4 es mayor que 0 y Vd. continúa manteniendo una nota, después de alcanzar el nivel L3 descenderá a la velocidad R4 y se desplazará hacia 0 incluso aunque Vd. continúe manteniendo la nota.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Volume = Volumen
*   Key on  = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time   = tiempo
*
* * * * *

```

- \* Si R4 = 0 y Vd. continúa manteniendo una nota, después de alcanzar el nivel L3 permanecerá en L3 tanto tiempo como Vd. mantenga la nota. Cuando Vd. suelte la nota, el nivel descenderá a la velocidad de RR hasta un nivel de 0.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Volume = Volumen
*   Key on  = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time   = tiempo
*
* * * * *

```

- \* Después de alcanzar L3 el nivel descenderá a la velocidad R4, pero cuando Vd. suelte la nota el nivel comenzará a descender a la velocidad RR.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Volume = Volumen
*   Key on  = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time   = tiempo
*
* * * * *

```

**Escalamiento de las Velocidades:** En la mayoría de los instrumentos acústicos, las notas agudas tienen, por naturaleza, un ataque y un decaimiento más cortos. Esto puede ser simulado ajustando el escalamiento de velocidad en un valor positivo (+1...+7). El siguiente diagrama muestra cómo las notas agudas tendrán unas velocidades más rápidas (EGs más cortos). Los valores negativos producirán el efecto opuesto.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Low notes = Notas graves
*   High notes = Notas agudas
*
* * * * *

```

Datos de los Elementos AWM

4. SALIDA DE AWM

JUMP #259

**Resumen:** El Nivel de Elemento de un elemento AWM se puede ajustar en el teclado.

**Procedimiento:**

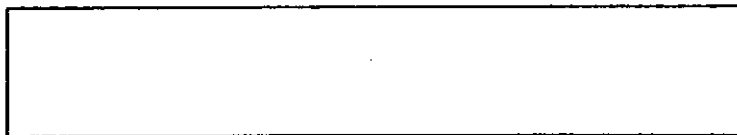
Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: Operación 04:Output

(JUMP #259)

Especificar: la escala del nivel salida.



- (1) Punto de Ruptura 1-4 (BP1-4): Nota (D0-2...SOL8) y "Offset" (Resolución) (-127...+127) de cada Punto de Ruptura determinan cómo se ajustará en el teclado el nivel especificado en Datos comunes de voz, 1.Nivel del elemento AWM (JUMP #202). Cuando el cursor está situado en nota, Vd. puede pulsar F7 (Kbd) y pulsar una tecla para introducir el nuevo valor de nota.
- (2) La escala de nivel del teclado aparece gráficamente en pantalla.



Datos de los Elementos AWM
----------------------------

5. SENSIBILIDAD AWM
---------------------

JUMP #260
-----------

Resumen: Estos ajustes determinan cómo estará afectado cada elemento AWM por la velocidad de pulsación de la tecla activada y por el LFO.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: operación 04:Sensitiv

(JUMP #260)

Especificar: la sensibilidad a la velocidad de pulsación y a la modulación.



- (1) Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (-7...+7): Determina como estará afectado el nivel de salida del elemento AWM por la velocidad de pulsación de la tecla activada. En los valores positivos (+1...+7) el nivel de salida se incrementará a medida que Vd. toque con más fuerza. En los valores negativos (-1...-7) el nivel de salida descenderá a medida que Vd. toque con más fuerza. Para que los valores negativos tengan efecto se debe bajar el nivel del elemento.
- (2) Interruptor de Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación (on/off = activada/desactivada): cuando "Rate Velocity" (Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación) está activada (on), la velocidad de pulsación de la tecla activada afectará a la velocidad de ataque (R1) del EG de AWM. El efecto dependerá del valor de "Velocity Sensitivity" (Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación).
  - "Velocity" = +1...+7: Si "Rate Velocity" está activada, las notas tocadas con fuerza harán que el R1 de AWM aumente, dando como resultado un ataque más rápido. En las notas tocadas con la máxima velocidad de pulsación posible, el ataque del EG cambiará a la velocidad especificada por el valor R1 del EG.
  - "Velocity" = -1...-7: Si "Rate Velocity" está activada las notas tocadas con fuerza harán que el R1 de AWM disminuya, dando como resultado un ataque más lento.

Cuando "Rate Velocity" está desactivada, la velocidad de ataque del EG de AWM no se verá afectada por la velocidad de pulsación de la tecla activada.
- (3) Sensibilidad de Modulación de la Amplitud (Amp Mod Sens = -7...+7): La Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud determina en qué medida se verá afectado el nivel de salida del elemento AWM por la Modulación de la Amplitud del LFO.

Los valores positivos altos (+1...+7) permitirán que el LFO tenga un mayor efecto.

Los valores negativos (-1...-7) son efectivos solamente para el EG Bias (Inclinación del EG). Cuando la Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud está puesta en un valor negativo, el controlador asignado a EG Bias en Datos comunes de voz, 12.(F4) Determinar Controladores (JUMP #228) (página 130) disminuirá la amplitud del elemento AWM, y el LFO carecerá de efecto. Por ejemplo, dos elementos AWM de una voz podrían recibir valores opuestos de Sensibilidad de Modulación de la Amplitud, de manera que el controlador asignado a EGbiasDepth (Profundidad de Inclinación del EG) produzca un cruce entre los dos elementos.

- (4) Sensibilidad de la Modulación del Tono (Pitch Mod Sens = 0...7): La Sensibilidad de la Modulación del Tono determina en qué medida se verá afectado el tono del elemento AWM por la Modulación del Tono del LFO.

**Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud y Sensibilidad de la Modulación del Tono:** Estos valores determinan la sensibilidad del elemento AWM con respecto a la Profundidad de Modulación de la Amplitud (AMD) y/o Profundidad de la Modulación del Tono (PMD) producidas por el LFO del elemento AWM. Si los valores del LFO para AMD y/o PMD están puestos a 0, estos valores no tendrán efecto.

```

* * * * *
*                                     *
*                               FIG.   *
*                                     *
* * * * *

```

Datos de los Elementos AWM

6. LFO DE AFM

JUMP #261

**Resumen:** El LFO del elemento AWM crea una señal de control de cambio cíclico que puede ser utilizada para crear trémolo (modulación de la amplitud), vibrato (modulación del tono), y wah-wah (modulación del filtro).

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: operación 06:LFO

(JUMP #261)

Especificar: Los parámetros para el LFO.



- (1) Onda ("triangle" = triangular, "saw down" = sierra hacia abajo, "saw up" = sierra hacia arriba, "square" = cuadrado, "sine" = onda senoidal, "sample&hold" = muestra y mantenimiento): Este selecciona la onda (forma de la modulación) producida por el LFO de AWM. La onda seleccionada aparece gráficamente en la pantalla. Cuando se selecciona "sample&hold", el LFO producirá una señal de control cuyo nivel cambiará aleatoriamente a intervalos de tiempo, determinados por el ajuste de Velocidad (Speed).
- (2) Velocidad (0...99): Es la Velocidad de la modulación del LFO. Cuanto más alto sea el valor, más rápida es la modulación.
- (3) Retardo (0...99): Es el tiempo de retardo antes de que la modulación del LFO comience.
- (4) A Mod Depth (0...127): La Profundidad de la Modulación de la Amplitud determina en qué medida afectará el LFO al nivel de salida (amplitud) de los operadores.
- (5) P Mod Depth (0...127): La Profundidad de la Modulación del Tono determina en qué medida afectará el LFO al tono de los operadores.
- (6) F Mod Depth (0...127): La Profundidad de Modulación del Filtro determina en qué medida afectará el LFO a la frecuencia de corte del filtro.
- (7) Initial Phase (0...99): "Fase inicial" determina el punto de la forma de onda del LFO desde el cual el LFO comenzará cuando se pulse una tecla.

Wave (Onda), Speed (Velocidad), Delay (Retardo), Initial Phase (Fase Inicial): Podrá encontrar explicaciones detalladas y diagramas de estos parámetros en Operaciones de elementos AFM 6.1 LFO (Principal) (página 146).

Profundidad de la Modulación de la Amplitud y Profundidad de la Modulación del Tono: Para que estos valores tengan efecto AModSens (Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud) o PModSens (Sensibilidad de la Modulación del Tono) de un elemento AWM deben estar posicionados por encima de 0. Realice estos ajustes en Operaciones de elementos AWM 5.Sensibilidad AWM (JUMP #260).

Profundidad de la Modulación del Filtro: Para que este valor tenga efecto, la posición de Ctrl de un filtro debe estar en "LFO" y el valor de LFO Cutoff Sens (Sensibilidad de Corte del LFO) no debe de ser 0. Haga estos ajustes en Datos de elementos AWM, 8.1 Frecuencia de Corte (JUMP #265).

(167)

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
* * * * *
```

(168)

Datos de los Elementos AWM

7. (F1) EG DE TONO AWM (DATOS)

JUMP #262

Resumen: El cambio de tono en el tiempo creado por el EG de tono puede ser afectado por la velocidad de pulsación de la tecla activada y la velocidad del cambio de tono puede ser ajustada en toda la extensión del teclado. Para establecer la forma del EG de tono, vea 7. (F2) EG de tono AWM (ajustes del EG).

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: operación 07:PitchEG y pulse F1(Data) (JUMP #262)

Especificar: El escalamiento del EG de tono, la velocidad de pulsación y su gama.



- (1) Escala de Velocidad (-7...+7): La Escala de Velocidad del EG de tono determina cómo cambiarán las velocidades del EG de tono de acuerdo con la nota tocada. Cuando está en +1...+7, el EG de tono será más rápido para las notas más agudas. Cuando está puesto en -1...-7, el EG de tono será más lento para las notas más agudas. Cuando está en 0, el EG de tono tendrá la misma velocidad para todas las notas.
- (2) Interruptor de Velocidad de Pulsación (off,on): Cuando está en "on" (activado), las notas tocadas con fuerza cambiarán de tono más que las notas tocadas con suavidad.
- (3) Gama (1/2 oct, 1 oct, 2 oct): Determina la gama máxima del EG de tono AWM, desde 1/2 octava a 2 octavas. (Observe que la gama de 8 octavas que había en el EG de tono de AFM no está disponible para el EG de tono de AWM).

Escala de Velocidad: Este valor determina cómo se verán afectadas las Velocidades del EG de Tono (la velocidad del cambio de tono) por el número de tecla de cada nota. El siguiente diagrama muestra el resultado cuando la Escala de Velocidad



del EG de Tono está en +7. Observe que las notas agudas tienen un EG de tono más corto (velocidades de EG más rápidas) que las notas graves.

```

*****
*                                     *
*                                     *
*          FIG.                      *
*                                     *
*   Low notes = Notas graves        *
*   High notes = Notas agudas       *
*                                     *
*****

```

**Interruptor de Velocidad de Pulsación:** Cuando está en "on" (activado) las notas que se toquen con fuerza cambiarán de tono más que las notas tocadas con suavidad.

### Datos de los Elementos AWM

**7. (F2) EG DE TONO AWM (AJUSTES DEL EG)**

JUMP #263

Resumen: El EG de tono crea una forma fija de cambio de tono en el tiempo para cada nota. Para ajustar la velocidad del cambio de tono en la extensión del teclado, vea 7. (F1) EG de tono AWM (Datos).

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

**Seleccionar: operación 07:PitchEG y pulse F2(EG)**

(JUMP #263)

**Especificar:** los parámetros del EG de tono.

- (1) Indica la longitud del tiempo que aparece en el gráfico en pantalla. Si desea modificarlo pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La longitud exacta del tiempo dependerá de la escala. Cuando la escala del EG de tono es 1 octava, el gráfico en pantalla cubrirá aproximadamente 0,5 segundos en "x1" y aproximadamente 5 segundos en "x50".

- (2) Indica el segmento del EG ("seg1-3" ó "rel1") desde el cual comienza el gráfico en pantalla del EG de tono. Si el EG es demasiado largo para aparecer entero en la pantalla, mantenga pulsado SHIFT y presione F7 ó F8 para cambiar el segmento desde el cual comienza el gráfico en pantalla.
- (3) El EG de tono aparece gráficamente en la pantalla.
- (4) R1-R3, RR1 (0...63): Las Velocidades de Tecla Activada (Keyon Rates) 1-3 y la Velocidad de Abandono (Release Rate) determinan la velocidad del EG de tono. Cuanto más altos sean los valores más rápido será el cambio. Una velocidad de 63 hará saltar el tono instantáneamente al siguiente nivel.
- (5) L0-L3, RL (-64...+63): Los Niveles de Tecla Activada (Keyon Levels) 0-3 y el Nivel de Abandono (Release Level) determinan los niveles del EG de tono. Los valores positivos suben el tono y los valores negativos lo bajan.

**Velocidades y Niveles:** Cuando Vd. pulse una tecla, el tono comenzará en el nivel de L0, y cambiará a la velocidad de R1 al nivel L1. Cuando el nivel alcance L1, el tono cambiará a la velocidad de R2 al nivel de L2. Cuando el tono alcance L2, cambiará a la velocidad de R3 al nivel de L3 y permanecerá en L3 tanto tiempo como se mantenga pulsada la tecla.

Cuando la tecla se suelte, el tono cambiará a la velocidad de RR al nivel de RL.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   High = Agudo
*   Normal pitch = Tono normal
*   Low = Grave
*   Key on = Tecla activada
*   Key off = Tecla desactivada
*   Time = Tiempo
*
* * * * *

```

Nota: Incluso aunque el EG de tono AWM y el EG de tono AFM tengan idénticos valores de "Rate", habrá ligeras diferencias en la temporalidad del cambio de tono.

Datos de los Elementos AWM
----------------------------

8. FILTRO AWM
---------------

JUMP #264
-----------

**Resumen:** Los dos filtros de cada elemento pueden ser utilizados para controlar la tonalidad de diversas maneras.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: operación 08:Filter

(JUMP #264)

Especificar: la operación del filtro deseada y pulsar ENTER.



(1) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para desplazarse a la operación seleccionada.

01: Frecuencia de Corte (Cutoff Frequency): Realiza los cambios globales para los filtros. (JUMP #265)

02: Situación del Corte en la Escala (Cutoff Scaling): Especifica cómo se ajustará cada filtro en el teclado. (JUMP #266, #267).

03: EG de Corte (Cutoff EG): Especifica cómo cambiará cada filtro en el tiempo. (JUMP #268, #269, #270, #271).

(2) Pulsando F1-F3 seleccionará la operación correspondiente.

**Nota:** Los ajustes de filtros para un elemento AWM son exactamente iguales que para un elemento AFM. Para más detalles remítase a la operación de Elementos AFM 8.Filtro AFM, en la página 149.

Datos de los Elementos AFM
----------------------------

15. INICIALIZAR ELEMENTO AWM
------------------------------

**Resumen:** Inicializa los datos de un elemento AWM que esté siendo editado, retornándolo a un grupo de valores básicos.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM

(JUMP #256)

Seleccionar: operación 15:Initlz

Ejecutar: la operación de inicilización pulsando YES

Para salir: sin ejecutar pulse NO o EXIT.

ARE YOU SURE? ¿ESTA SEGURO?

(Sí o No)

Esta función sitúa todos los valores de los datos del elemento AFM en su posición mínima o más simple posible. Cuando Vd. está creando sus propias voces nuevas, normalmente lo mejor es empezar editando una voz ya existente. Sin embargo, si Vd. quiere partir de cero, es frecuentemente útil comenzar a partir de unos valores inicializados en lugar de tener que reposicionar todos los parámetros.

Si está seguro de que desea inicializar los datos del elemento AWM, pulse YES. Los datos del elemento AWM que se esté editando se posicionarán en los valores que veremos a continuación. Si Vd. decide no inicializar, pulse NO.

Esta función inicializa sólomente los datos de los elementos AWM. Existen otras funciones de inicialización para inicializar datos Comunes de Voz y datos de elementos AFM. Remítase a Datos Comunes de Voz 15.Inicializar (página 132) o a Datos de los Elementos AFM 15.Inicializar (página 154).

#### Valores inicializados para los datos de un elemento AWM

##### 02 Selección de Forma de Onda AWM

Forma de onda = Preset 65 (onda triangular)  
 Modalidad de Frecuencia = normal  
 Nota de la Modalidad Fija = D03  
 Ajuste de Frecuencia =  $\pm 0$

##### 03 EG de la Amplitud de AWM

Modalidad = normal  
 Velocidades de Tecla Activada 1, 2, 3 = 63  
 Velocidad de Tecla Activada 4 = 0  
 Velocidad de Tecla Desactivada 1 = 63  
 Escalamiento de la Velocidad =  $\pm 0$   
 Nivel de Tecla Activada 2, 3 = 63

##### 04 Salida de AWM

Nota de Punto de Ruptura 1 = D01  
 Nota de Punto de Ruptura 2 = SOL2  
 Nota de Punto de Ruptura 3 = MI4  
 Nota de Punto de Ruptura 4 = D06  
 BP1-4 Offset (Resolución) =  $\pm 0$

##### 05 Sensibilidad AWM

Sensibilidad de Velocidad de Pulsación =  $\pm 0$   
 Interruptor de Velocidad de Pulsación de la Velocidad del EG =  
 off (desactivada)

AMS = 0  
 PMS = 3

(170)

06 LFO de AWM  
Onda = triangular  
Velocidad = 65  
Tiempo de Retardo = 0  
AMD, PMD, FMD = 0  
Fase Inicial = 0

07 EG de Tono AWM  
Escalamiento de la Velocidad =  $\pm 0$   
Interruptor de Velocidad de Pulsación = off (desactivado)  
Gama = 2 octavas  
Velocidades de Tecla Activada 1-3 = 63  
Velocidad de Tecla Desactivada 1 = 63  
Niveles de Tecla Activada 1-3 =  $\pm 0$   
Nivel de Tecla Desactivada 1 =  $\pm 0$

08 Filtro AWM  
Resonancia = 0  
Sensibilidad de la Modulación del Corte =  $\pm 0$   
Sensibilidad de Velocidad de Pulsación de Tecla Activada =  $\pm 0$   
\*\*\*los siguientes datos son idénticos para ambos filtros\*\*\*  
Tipo de Filtro = thru (desactivado)  
Control de Filtro = LFO  
Frecuencia de Corte = 127  
Nota de Punto de Ruptura 1 = DO1  
Nota de Punto de Ruptura 2 = SOL2  
Nota de Punto de Ruptura 3 = MI4  
Nota de Punto de Ruptura 4 = DO  
Resolución (Offset) de Punto de Ruptura = 0 (BP 1-4)  
Velocidades de Tecla Activada 1-4 = 63  
Velocidades de Tecla Desactivada 1-2 = 63  
Escalamiento de la Velocidad =  $\pm 0$   
Niveles de Tecla Activada 0-4 =  $\pm 0$   
Niveles de Tecla Desactivada 1-2 =  $\pm 0$

(171)

Datos de los Elementos AWM 16. LLAMAR VOZ
--

Resumen: Llama a todos los datos de la voz editada previamente.

**Procedimiento:**

Desde: Directorio de operaciones de elementos AWM  
(JUMP #256)

Seleccionar: operación 16:Recall

Ejecutar: la operación de llamada pulsando YES

Para salir: sin ejecutar pulse NO o EXIT.

(171)

Nota: Esta operación llama a todos los datos de la voz, no sólo a los datos de los elementos AWM, y también está disponible mientras se están editando datos Comunes, datos de Elementos AFM o datos del Grupo de Batería. Para más detalles remitase a Datos Comunes de Voz 16.Llamar voz.

(172)

DATOS DEL GRUPO DE BATERIA (DRUM)

Datos del Grupo de Batería

DIRECTORIO DE OPERACIONES DEL GRUPO DE BATERIA

JUMP #272

Resumen: Este directorio muestra las operaciones que contienen los datos para una voz de batería.

Procedimiento:

Desde: Modalidad "Voice Edit" (Editar Voz) (JUMP #200)

Cuando: Voice Mode está puesta en 11:Drum Set

Seleccionar: el directorio de operaciones del grupo de batería F2 (Com) (JUMP #272)

- 
- (1) Esta zona indica que se ha seleccionado la modalidad de voz "Grupo de Batería".
  - (2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para ir a la operación seleccionada.
- 01: Voice Volume (Volumen de Voz): Ajusta el volumen global de toda la voz de batería.
- 02: Wave Data Set (Determinar Datos de Onda): Selecciona una forma de onda para cada tecla de las 76 que posee el teclado del SY99, y especifica para cada una de ellas la afinación y la panoramización.

- 03: Effect Set (Determinar Efectos): Especifica cómo están conectadas las unidades de efectos, cómo se envía el sonido de cada nota de la voz de batería a las unidades de efectos, los ajustes de los parámetros para cada unidad de efectos, y cómo se controlan los parámetros de los efectos en tiempo real.
- 04: Controller Set (Determinar Controladores): El volumen global de una voz del grupo de batería se puede ajustar utilizando un controlador que se especifique.
- 05: Name (Nombre): Especifica un nombre de diez caracteres para la voz que esté siendo editada.
- 07: Initialize (Inicializar): Inicializa los datos del grupo de batería que estén siendo editados a sus valores básicos o mínimos.
- 08: Recall (Llamar): LLama a la voz previamente editada al buffer de edición.

Datos del Grupo de Batería
----------------------------

1. VOLUMEN DE VOZ
-------------------

JUMP #273
-----------

**Resumen:** Ajusta el volumen global de toda la voz de batería.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones del grupo de batería

(JUMP #272)

Seleccionar: 01:Voice Volume

(JUMP #273)

Especificar: el volumen de todo el grupo de batería.

--

- (1) Volumen de la Voz (0...127): Determina el volumen global de toda la voz de batería.

Datos del Grupo de Batería

2. DETERMINAR DATOS DE ONDA

JUMP #274

**Resumen:** Selecciona una forma de onda para cada tecla del teclado de 76 notas del SY99, y especifica la afinación y el panorámico de cada una.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones del grupo de batería

(JUMP #272)

Seleccionar: 02:Wave Data Set

(JUMP #274)

Especificar: los parámetros para el número de nota de cada tecla.



- (1) Número de Nota de Tecla (MI0...SOL6): Pulse una tecla en el teclado del SY99 para seleccionar un número de nota de tecla, y aparecerá en este lugar de la pantalla (no es posible desplazar el cursor hasta aquí). También puede pulsar F1 (K-Dn) o F2 (K-Up) para seleccionar los números de nota de las teclas.
- (2) Forma de Onda (Preset 1: 1...115, Preset 2: 1...112): Seleccione la muestra AWM que será reproducida por el Número de Nota de Tecla correspondiente. Podrá encontrar una lista de las formas de onda prefijadas en Datos de los elementos AWM, 1.Determinar la forma de onda AWM (página 157).
- (3) Nivel (0...127): Determina el volumen de la forma de onda.
- (4) Alternancia (on, off): Cuando está "on" (activada) para dos o más números de nota de tecla, la última tecla tocada tendrá prioridad y la forma de onda de la tecla tocada previamente será anulada.
- (5) Grupo de Salida (off = desactivado, grp1, grp2, both = ambos): Seleccione el grupo de salida desde el cual saldrá la forma de onda seleccionada para este número de nota de tecla.
- (6) Cambio de Nota (-48...+36 en semitonos): Ajusta la afinación de la forma de onda en semitonos.
- (7) Afinación Exacta (-64...+63 en unidades de 1,171875 centésimas): Ajusta la afinación de la forma de onda en pasos mucho más exactos.
- (8) Panoramización Estática (-31...+31 = Left [Izda]...Right [Dcha]): Especifica la posición estéreo para cada número de nota de tecla.



Utilice los siguientes dos pasos para realizar los ajustes (2) - (8) para cada nota del teclado. Repita los dos pasos cada vez que sea necesario.

1. Pulse una tecla del teclado del SY99 para seleccionar un número de nota de tecla. El número de nota de tecla seleccionado aparecerá en el pantalla en (1).
2. Realice los ajustes (2) - (8) para el número de nota de tecla seleccionado.

**Alternancia:** Si se da el caso de que dos o más formas de onda sonasen anti-naturales al ser tocadas al mismo tiempo, seleccione "alternate = on" para cada una de estas formas de onda. Por ejemplo, es imposible que en una batería real suenen a la vez el chaston (hi-hat) cerrado y el chaston abierto. Activando la alternancia para los dos números de nota de tecla que reproducen las formas de onda de chaston abierto y chaston cerrado, al tocar el chaston cerrado se silenciará el chaston abierto y viceversa.

Hay sólomente un grupo de alternancia para toda la voz de batería, es decir, no es posible especificar dos o más pares de números de nota de tecla para que suenen en alternancia. Vd. puede activar la alternancia para tantos números de nota de tecla como desee pero todos estarán en el mismo grupo de alternancia, y sólomente uno de ellos podrá sonar cada vez.

**Panoramización Estática:** La posición estéreo de la forma de onda reproducida por cada número de nota de tecla se determina mediante el valor de "static pan". La panoramización "dinámica" de un elemento AFM o AWM se puede mover en el tiempo mediante un EG o un LFO, pero la panoramización "estática" para cada número de nota de tecla de una voz de batería no puede moverse en el tiempo

Cuando utilice una voz del grupo de batería en un Multi, estos valores de panoramización estática se utilizarán si la panoramización estática del multi está puesta en "VC" (voz). Remítase a Editar Multi 5.Panoramización Estática de Voz (página 191).

**Grupo de Salida:** La señal estéreo procedente de la panoramización estática de cada número de nota de tecla es enviada al grupo de salida 1, 2, o ambos. Si el grupo de salida está puesto en "off" la forma de onda para ese número de nota de tecla no se escuchará. El diagrama de la sección 3.2 Envío de Efecto le muestra cómo el ajuste del Grupo de Salida es parte del recorrido de la señal en una voz de batería.

Datos del Grupo de Batería

3. DETERMINAR EFECTOS

JUMP #212

**Resumen:** Especifica cómo se conectan las unidades de efectos, cómo se envía a las unidades de efectos el sonido de cada una de las notas de la voz de batería, los parámetros para cada unidad de efectos y cómo son controlados los parámetros de los efectos en tiempo real.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones del grupo de batería

(JUMP #272)

Seleccionar: operación 03:Effect

(JUMP #212)

Seleccionar: la operación de efectos que Vd. desee editar



(1) Mueva el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar una operación.

- 01: Selección de Modalidad de Efecto: Especifica cómo se conectan las dos unidades de efectos, el tipo de efecto y el balance de volumen. Remítase a 10.1 Selección de Modalidad de Efecto, en la página 106.
- 02: Envío de Efecto: Especifica cómo será enviado el sonido de cada elemento de la voz a las unidades de efectos. Remítase a 3.2 Envío de Efecto, en la página 175.
- 03: Parámetro del Efecto 1: Hace los ajustes para la unidad de efectos 1. Remítase a 10.3 Parámetros del Efecto 1, página 108.
- 04: Parámetro del Efecto 2: Hace los ajuste para la unidad de efectos 2. Estos parámetros son exactamente los mismos que para el efecto 1. Remítase a 10.3 Parámetros del Efecto 1, página 108.
- 05: Control del Efecto: Especifica cómo se verán afectados los parámetros del efecto por los mensajes de cambio de control. Es exactamente igual que para una voz normal. Remítase a 10.5 Control del Efecto, página 123.

(2) Pulsando F1-F5 se seleccionará la operación correspondiente.

**Nota:** Los ajustes de los efectos para las voces de batería difieren de los ajustes de los efectos para las voces normales solamente en la operación 2.Envío de Efecto. Una voz normal le permite especificar el nivel de envío de efecto para cada uno de los elementos (1, 2 ó 4). Una voz de batería le permite especificar el nivel de envío del efecto para cada una de las 76 teclas.

Datos del Grupo de Batería/Determinar Efectos  
3.1 SELECCION DE MODALIDAD DE EFECTO

JUMP #213

**Resumen:** Especifica la modalidad de efecto para determinar cómo están conectadas las dos unidades de efectos, el tipo de efecto para cada unidad, los niveles de salida de los efectos, y el balance de volumen del sonido procesado y el sonido sin procesar.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #212)

Seleccionar: 01: Effect Mode Select

(JUMP #213)

Especificar: la modalidad de efecto, los tipos de efectos, los niveles de los efectos y el balance procesado:sin procesar.

**Comentario:** Esta función es exactamente la misma que la descrita para las voces normales. Para más detalles, remítase a la operación de Datos Comunes 10.1 Selección de Modalidad de Efecto, página 106.

Datos del Grupo de Batería/Determinar Efectos  
3.2 ENVIO DE EFECTOS

JUMP #220

**Resumen:** Especifica cómo se enviará el sonido de cada tecla de la voz de batería a cada uno de los envíos de efectos (uno, dos, tres o cuatro).

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

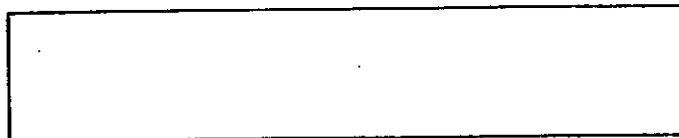
(JUMP #212)

Cuando: la modalidad de voz es "Batería"

Seleccionar: 02: Effect Send

(JUMP #220)

Especificar: los ajustes de envíos de efectos para cada una de las 76 teclas.



- (1) Esta zona muestra los nombres de las teclas (MI0-SOL6), y la forma de onda asignada a cada nota. (Para fijar la forma de onda para cada tecla, ver 2.Determinar Datos de Onda, página 157.) Para seleccionar un número de nota de tecla puede pulsar una tecla en el teclado del SY99 o pulsar F1 (K-Dn) o F2 (K-Up).

- (2) Send Sel (Selección de Envío 1-4): Especifique si va a enviar o no el sonido procedente del elemento a cada envío de efecto 1-4. El número de envíos de efectos disponibles dependerá de la modalidad de efecto y del tipo de efecto. Los envíos no existentes se indicarán mediante un guión (-), y no se pueden seleccionar. En la pantalla anterior están disponibles los envíos de efectos 1 y 2. Si un envío de efecto está activado, su número aparecerá en la pantalla y el sonido del elemento será enviado a ese envío de efecto. Si un envío de efecto está desactivado, la pantalla presentará un punto (.) y el sonido del elemento no será enviado a ese envío de efecto. En la pantalla anterior, el DO3 (SD1) está siendo enviado al envío de efecto 1 solamente, y DO#3 (Tom1) está siendo enviado a los envíos de efectos 1 y 3.
- (3) Level (Nivel) (0...127): Especifique qué cantidad de sonido será enviada desde el elemento a la unidad de efectos.
- (4) Vel Sens (Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación) (-7...+7): Especifique cómo afectará la velocidad de pulsación de las teclas al nivel de envío de efecto del elemento. Para los valores positivos (+1...+7), se enviará más sonido a la unidad de efectos cuanto más fuerte se toquen las notas. Para los valores negativos (-1...-7), se enviará menos sonido a la unidad de efectos cuanto más fuerte se toquen las notas.
- (5) Puede "recorrer" las 76 teclas del SY99 pulsando F1 (K-Dn) o F2 (K-Up), o si lo prefiere pulsando una tecla del teclado del SY99.

Comentario: La siguiente figura muestra el recorrido de la señal de una voz de batería.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
*   Key note number = Número de nota de tecla
*   waveform = forma de onda
*   alternate = alternancia
*   note shift = cambio de nota
*   fine tune = afinación precisa
*   Static pan = panoramización estática
*   Output group select = Selección de grupo de
*                       salida
*   (off, grp1, grp2, both) = (desact., grupo1,
*                               grupo2, ambos)
*   Group 1 = Grupo 1
*   Group 2 = Grupo 2
*   Out = Salida
*   wet:dry = procesada:sin procesar
*   Output = Salida
*   Send level = Nivel de salida
*   Send select = Selección de envío
*   (send 1-4 on/off) = (Envío 1-4 act./desact.)
*   Send = Envío
*   Effect = Efecto
*   (effect type 1-63) = (tipo de efecto 1-63)
*   mono audio = audio monofónico
*   stereo audio = audio estéreo
*
* * * * *

```

<p>Datos del Grupo de Batería</p>
-----------------------------------

<p>4. DETERMINAR CONTROLADORES</p>
------------------------------------

<p>JUMP #275</p>
------------------

**Resumen:** El volumen global de una voz del grupo de batería se puede ajustar utilizando un controlador especificado.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones del grupo de batería

(JUMP #272)

Seleccionar: operación 04:Controller Set

(JUMP #275)

Especificar: el nivel mínimo y el controlador para el volumen de la voz de batería



- (1) Dispositivo (Control MIDI #): Seleccione un número de controlador 1-120 ó "aftertouch" (presión posterior a la pulsación). Por ejemplo, cuando se selecciona "001 Modulation" la rueda de MODULACION 1 regulará el volumen de la voz de batería. Para una explicación más detallada de los números de controlador, remítase a Datos Comunes de Voz, operación 12. (F2) Controladores, página 127.
- (2) Límite Inferior de Volumen (Valor 0...127): Determina el volumen más bajo que pueda ser fijado por el controlador seleccionado. Por ejemplo, cuando se posiciona en 80, la posición más baja del controlador establecerá el volumen de la voz de batería en 80. Cuando se posiciona en 0, la posición más baja del controlador dejará sin volumen a la voz de batería. Cuando se posiciona en 127, el controlador no tendrá efecto alguno sobre el volumen.

**Comentario:** Además del controlador especificado aquí, el volumen de todo el SY99 siempre puede ser controlado en toda su extensión mediante un pedal controlador opcional conectado al jack VOLUME del panel posterior.

(176)

Datos del Grupo de Batería

5. NOMBRE DE VOZ

JUMP #229

**Resumen:** Especifica un nombre de diez caracteres para la voz que está siendo editada. En la modalidad de ejecutar voz, este nombre de voz aparecerá con letras grandes.

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones del Grupo de Batería  
(JUMP #272)

Seleccionar: 05:Drum Set Name

(JUMP #229)

Especificar: el nombre de la voz de batería

- (1) Introduzca un nombre de diez caracteres para la voz.
- (2) Para borrar el nombre que se halle introducido en ese momento, pulse F1 (Clr). Para introducir mayúsculas pulse F2 (Uppr). Para introducir minúsculas pulse F3 (Lowr).

Para una explicación detallada de cómo introducir los datos de caracteres, remítase a Cómo Introducir Datos de Caracteres.

(177)

Datos del Grupo de Batería

7. INICIALIZAR VOZ

**Resumen:** Inicializa los datos del Grupo de Batería que están siendo editados a los valores básicos o mínimos.

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones del Grupo de Batería  
(JUMP #271)

Seleccionar: 07:Initialize

Ejecutar: la inicialización pulsando YES

Para salir: sin inicializar pulse NO o EXIT

ARE YOU SURE? ¿ESTA SEGURO?

(Sí o No)

Esta función pone todos los valores de datos del grupo de batería al mínimo o al valor básico. Si Vd. está creando una voz completamente nueva, el uso de esta función de inicialización puede ser más rápido que reducir todos los parámetros a mano.

Si está seguro de que desea incializar los datos del grupo de batería, pulse YES y los datos comunes de la voz que está siendo editada se situarán en los valores que aparecen a continuación. Si decide no inicializar, pulse NO.

Esta función inicializa sólomente los datos del Grupo de Batería. Existen otras funciones para inicializar los datos Comunes de Voz, de Elemento AFM o Elemento AWM.

#### Valores inicializados para los Datos del Grupo de Batería

- 01 Volumen de Voz  
Volumen de Voz = 127
- 02 Grupo de Datos de Onda (para cada Número de Nota de Tecla)  
Nivel = 127 (todos los números de nota de tecla)  
Forma de Onda = preset 1 86 BD1  
Cambio de Nota = 0  
Afinación Exacta = 0  
Alternancia = off (desactivada)  
Grupo de Salida = both (ambos)  
Panoramización estática = 0
- 03 Determinar efectos  
\*\*\* igual que los datos iniciales de una voz normal excepto para Envío de Efecto \*\*\* (para cada una de los Números de Nota de las Teclas)  
Selección de Env. de Efect. = todos act.  
Nivel de Envío de Efecto = 127  
Sensibil. de la veloc. de pulsación para el Env.de Efecto = 0
- 04 Determinar Controladores  
Límite Inferior de Volumen = 0  
Dispositivo = 14
- 05 Nombre del Grupo de Batería  
Nombre = INIT VOICE (VOZ INICIALIZADA)

<p>Datos del Grupo de Batería</p>
-----------------------------------

8. LLAMAR VOZ

Resumen: Llama a los datos de voz editados previamente.

#### Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones del Grupo de Batería  
(JUMP #271)

Seleccionar: 08:Recall

Ejecutar: la operación de llamada pulsando YES

Para salir: sin ejecutar pulse NO o EXIT



ARE YOU SURE? ¿ESTA SEGURO?

(Sí o No)

Si después de editar una voz Vd. abandona la modalidad de edición de voz sin almacenarla, los datos de la voz editada se perderán. En tales casos, Vd. puede utilizar esta función para llamar a los datos de la voz previamente editada al "buffer" de edición.

Nota: Esta operación llama datos de voz, no sólomente datos de Voz de Batería, y también está disponible mientras se editan datos Comunes, datos de Elemento AFM, o datos de Elemento AWM. Para más detalle remítase a Datos Comunes de Voz 16.LLamar voz, página 133.

**MODALIDAD "MULTI PLAY" (REPRODUCIR MULTI)**

La modalidad Multi permite al SY99 funcionar como si fuese 16 sintetizadores completamente independientes. En la modalidad de reproducir Multi Vd. puede hacer las siguientes cosas:

- \* Seleccionar multis desde la memoria prefijada (preset), interna (internal) o tarjeta (card).
- \* Ver un directorio de los 16 multis de la memoria prefijada, interna o tarjeta.
- \* Copiar el multi seleccionado en ese momento en cualquier memoria interna o de tarjeta.
- \* Enviar un cambio de programa MIDI a un dispositivo externo.

La modalidad Multi permite al SY99 funcionar como dieciséis sintetizadores completamente independientes, siendo controlado cada uno de ellos con su propio canal MIDI. Puesto que el teclado del SY99 transmite sólo en un canal MIDI a la vez, la modalidad Multi tiene sentido sólo cuando Vd. está utilizando un secuenciador (ya sea el secuenciador incorporado del SY99 o un secuenciador MIDI externo) para hacer sonar el generador de tonos del SY99.

Nota: Si un multi contiene muchas voces de dos o cuatro elementos, la respuesta a los mensajes de Nota Activada pueden llegar a ser ligeramente más lentos. Si esto supone un problema puede o bien reducir el número de voces del multi, o bien seleccionar voces que utilicen menos elementos.