

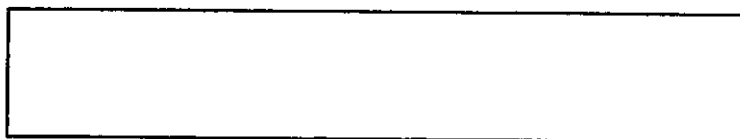
UTILIDADES MIDI

JUMP #806

Resumen: Los ajustes de las utilidades MIDI determinan cómo son transmitidos y recibidos los datos MIDI.

Procedimiento:

Desde: Utilidades del Sistema (JUMP #800)
 Utilidades de Tarjeta (JUMP #812)
 Utilidades de Disco (JUMP #816)
 Utilidades de Muestras (JUMP #826)
 Utilidades MDR (JUMP #830)
 Control Maestro (JUMP #831)
 Pulsar: F2 (MIDI) (JUMP #806)
 Seleccionar: la operación deseada de las utilidades MIDI y pulsar ENTER.



(1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y después pulse ENTER.

- 01: Configuración: el SY99 recibirá y transmitirá datos MIDI según se determine por los canales MIDI y los ajustes aquí especificados.
- 02: Tránsito de bloque de datos: diversos tipos de datos del SY99 pueden ser transmitidos vía MIDI a otro SY99 u otro dispositivo.

(2) Para desplazarse a una modalidad de utilidades diferente, pulse F1 ó F3-F7. Para seleccionar una operación del directorio que está en pantalla en este momento, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función.

Utilidades MIDI

1. CONFIGURACION

(JUMP #807)

Resumen: El SY99 recibirá y transmitirá datos MIDI según se determine por los canales MIDI y los ajustes aquí especificados.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades MIDI
(JUMP #806)

Seleccionar: 01: Setting
(JUMP #807)

Especificar: Canales de transmisión y recepción MIDI, y ajustes.



- (1) Canal de Transmisión del Teclado (1...16): determina el canal por el que se transmitirán los datos procedentes de la salida MIDI OUT cuando se toca el teclado o se mueven los distintos controladores. En la modalidad multi también determina cuál de las dieciséis voces van a ser reproducidas por el teclado.
- (2) Canal de Recepción de Voz (1...16,omni): determina el canal por el que puede ser tocado el SY99 cuando se está en la modalidad "Reproducir voz". Seleccionando "omni", el SY99 responderá a cualquier canal. En la modalidad "Reproducción de multi", los mensajes de selección de banco y los mensajes de control de efecto serán recibidos en este canal.
- (3) Local activ./desactiv.(on,off): determina si el teclado del SY99 reproduce o no al generador de tonos del SY99. Normalmente se dejará activado (on) para que el teclado sí lo reproduzca.

Cuando está desactivado (off), el generador de tonos del SY99 producirá sonido únicamente en respuesta a mensajes procedentes de la entrada MIDI IN, pero los mensajes serán transmitidos desde la salida MIDI OUT cuando se toque el teclado o se muevan los distintos controladores.

Los datos procedentes del secuenciador interno del SY99 siempre serán enviados al generador de tonos independientemente de este ajuste "Local on/off".

(259)

- (4) Nota activ./desactiv. (all=todas, odd=impares, even=pares) : fijado en "all", el generador de tonos del SY99 producirá sonido en respuesta a todas las notas recibidas en la entrada MIDI IN. Si se fija en "odd" o en "even", el generador de tonos del SY99 responderá únicamente a las notas impares (odd) o pares (even). Esto sólo afecta a las notas recibidas en la entrada MIDI IN, y no afectará a las notas reproducidas por el teclado del SY99.
- (5) Cambio de Programa (on, off): Determina lo que hace el SY99 cuando se recibe un mensaje de cambio de programa en la entrada MIDI IN, y cómo se transmiten los mensajes de cambio de programa desde la salida MIDI OUT. Normalmente Vd. lo dejará puesto en "on" (activado). Para más detalles, vea las explicaciones Cambio de Programa = Off y Cambio de Programa = On un poco más adelante.

El SY99 también recibirá y transmitirá mensajes de selección de banco MIDI (vea la próxima tabla).

- (6) Número de Dispositivo (off, 1...16, all=todos): determina el canal por el que el SY99 recibirá mensajes exclusivos del sistema MIDI, tales como cambios de parámetros y bloques de datos. Al seleccionar "off", no se recibirán ni se transmitirán mensajes exclusivos del sistema. Si se selecciona "all", los mensajes exclusivos del sistema serán transmitidos en el canal 1 y recibidos en cualquier canal del 1 al 16.
- (7) Protección Contra Bloques (off, on): el SY99 es capaz de recibir en cualquier momento bloques de datos exclusivos del sistema, y los datos recién recibidos sustituirán a los datos de la memoria. Activando la protección contra bloques (on), se puede evitar que la llegada inesperada de bloques de datos elimine datos importantes.
- (8) Protección de Patrones (off, on): los datos de canciones en formato K-Seq en MIDI consisten en datos tanto de canción como de patrón. Si este apartado de protección de patrones está puesto en "off" (desactivado) el SY99 recibirá tanto los datos de canción como los datos de patrón. Poniendo el protector de patrones en "on" (activado) Vd. está diciendo al SY99 que admita los datos de canción pero ignore los datos de patrón. Esto es útil cuando desee recibir canciones sin borrar los datos de patrones contenidos en ese momento en la memoria del secuenciador del SY99.
- (9) Pulsando F1-F8, el cursor se situará en su punto correspondiente de la pantalla.

Local: Si utiliza el SY99 solo, normalmente deberá dejar el "local" activado (on). No obstante, puede ser útil dejarlo desactivado (off) en las siguientes situaciones:

Algunos dispositivos de procesamiento MIDI disponibles en el mercado pueden recibir una serie de datos de notas y de controladores MIDI, procesarlos y crear armonías paralelas u otros efectos musicales. Si Vd. posee este tipo de procesador MIDI, quizás sea interesante desactivar el "local" del SY99 y realizar conexiones MIDI de tal forma que los datos de notas y controladores transmitidos desde la salida MIDI OUT del SY99 sean procesados por el procesador MIDI y después transmitidos de vuelta a la entrada MIDI IN del SY99.

Si Vd. utiliza un secuenciador externo con el SY99, probablemente grabará desde la salida MIDI OUT del SY99 hacia el secuenciador, y reproducirá desde la salida MIDI OUT del secuenciador hacia la entrada MIDI IN del SY99. Si el secuenciador externo es capaz de hacer retornar (retransmitir) los datos que se están grabando, se puede desactivar el "local" del SY99 para que únicamente produzca sonido en respuesta a los datos procedentes del secuenciador externo.

(259)

Nota activ./desactiv.: Este ajuste puede utilizarse para incrementar el número de notas simultáneas. Cada SY99 es capaz de producir hasta 16 notas de sonido AFM y 16 notas de sonido AWM a la vez. Si se envían los mismos datos MIDI a dos unidades SY99 y se ajustan uno a las notas "odd" (impares) y el otro a las notas "even" (pares), se doblará el número de notas simultáneas que puedan ser producidas.

Cambio de Programa = off: los mensajes entrantes de selección de banco y de cambio de programa serán ignorados. Los mensajes de cambio de programa no serán transmitidos.

Cambio de Programa = on: los mensajes entrantes de selección de banco y de cambio de programa serán ejecutados tal y como se indica en la tabla a continuación:

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
*  Voice/Multi Number = Número de Voz/Multi
*  Bank Select = Selección de Banco
*  Program Change = Cambio de Programa
*  Voice = Voz
*  Voice in Multi = Voz de Multi
*  Internal/Card/Preset = Interna/Tarjeta/Prefijada*
*
* * * * *
```

(260)

Utilidades MIDI

3. TRASVASE DE BLOQUE DE DATOS

(JUMP #809)

Resumen: Diversos tipos de datos del SY99 pueden ser transmitidos vía MIDI a otro SY99 u otro dispositivo.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades MIDI
(JUMP #806)

Seleccionar: 03: Bulk Dump
(JUMP #809)

Especificar: el tipo de datos que se van a transmitir.

Para ejecutar: transmisión de datos, pulsar F8 (Go=proceda)

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



(1) Mueva el cursor en la zona para seleccionar el tipo de datos que desea transmitir. Luego pulse F8 (Go=proceda).

- 01: Vc & Mlt : todos los datos internos de voz, multi, panoramización y micro-afinación.
- 02: Syn Setup : datos de configuración del sistema para la sección del sintetizador.
- 03: Pan : todos los datos internos de panoramización.
- 04: McrTuning : todos los datos internos de micro-afinación.
- 05: 64 voices : todas las voces internas.
- 06: 16 Multis : todos los multis internos.
- 07: 1 Voice : una sola voz específica.
- 08: 1 Multi : un solo multi específico.
- 09: Sequencer : los datos para una canción, más los datos de patrones y los datos de configuración del secuenciador
- 10: lSong & Ptn : los datos para una canción más los datos de patrones
- 11: Seq Setup : datos de configuración del secuenciador.
- 12: NSEQ : datos para una canción en formato N-Seq.

Go (proceda): Cuando pulse F8 (Go) comenzará la transmisión, y en la línea inferior de la pantalla se leerá "Now transmitting!";Transmitiendo!".Al concluir la transmisión aparecerá "Completed!" ("Terminada!").

Datos de configuración del sistema: los datos de configuración del sistema transmitidos mediante 02: Syn Setup consisten en todos los ajustes de utilidades del Sistema, de utilidades MIDI y de control maestro.

1 Voz: si selecciona "07: 1 Voice" y pulsa F8 (Dir), aparecerá un directorio de las dieciséis voces del banco actualmente seleccionado. Seleccione un banco A-D, y seleccione una voz 1-16. Luego pulse F8 (Go=Proceda) y los datos de la voz seleccionada serán transmitidos. Únicamente las voces internas pueden ser transvasadas.

1 Multi: si selecciona "08: 1 Multi" y pulsa F8 (Dir), aparecerá un directorio de los dieciséis multis de la memoria actualmente seleccionada. Seleccione un multi 1-16. Luego pulse F8 (Go = proceda) y los datos del multi seleccionado serán transmitidos. Únicamente los multis internos pueden ser trasvasados.

Datos del Secuenciador: si Vd. selecciona 09:Secuenciador, 10:lSong & Pat, o 12:NSEQ y después pulsa F8 (Dir), aparecerá un directorio de las canciones que hay en la memoria del secuenciador. Seleccione una canción y pulse F8 para transmitir los datos de la canción (más los datos de patrón y de configuración, dependiendo del tipo de trasvase seleccionado) como trasvase MIDI de datos del secuenciador. Todos los datos de patrones serán transmitidos sea cual sea la canción seleccionada.

(260)

La selección de una canción es la misma que la descrita para el directorio de canciones en la página 232, con la excepción de que la selección directa utilizando las teclas de función no es posible.

Comentario: para los datos que van a ser recibidos por otro SY99, los ajustes de número de dispositivo de las dos unidades deben coincidir.

Los datos transmitidos por "07: 1 Voice" o "08: 1 Multi" serán recibidos en el buffer de edición del dispositivo receptor. Si selecciona otra memoria antes de almacenarlos en una de ellas, se perderán los datos que se acaban de recibir.

(261)

Recepción de datos de configuración del sistema mediante trasvase en bloque: el SY99 es capaz de recibir todos los datos de configuración del sistema que puedan ser transmitidos como trasvase en bloque (bulk dump). Sin embargo, el ajuste realizado para la distribución de memoria RAM MDR/muestras no cambiará como resultado de un trasvase en bloque entrante.

Recepción de datos de canción mediante trasvase en bloque: cuando los datos de una única canción son recibido mediante un trasvase en bloque (bulk dump), ya sea en formato K-Seq o N-Seq, esa canción es asignada automáticamente al número de canción de la canción seleccionada en ese momento. Cualquier secuencia de datos correspondiente a la canción seleccionada en ese momento será borrada por los datos entrantes. Es más, los ajustes de Próxima Canción, Próxima Modalidad y Selección de ProGraMa no pueden ser recibidos como parte de un trasvase en bloque de datos de canción; estos apartados retendrán los valores fijados para la canción que estaba seleccionada previamente, si es que había alguna.

(262)

UTILIDADES DE TARJETA

JUMP #812

Resumen: las operaciones de las utilidades de tarjeta le permiten transferir datos a y desde una tarjeta, y formatear una tarjeta para aceptar datos del SY99.

Procedimiento:

Desde: Utilidades del Sistema	(JUMP #800)
Utilidades MIDI	(JUMP #806)
Utilidades de Disco	(JUMP #816)
Utilidades de Muestras	(JUMP #826)
Utilidades MDR	(JUMP #830)
Control Maestro	(JUMP #831)

Pulsar: F3 (Card) (JUMP #812)
 Seleccionar: la operación deseada de las utilidades de tarjeta y pulsar ENTER.



(1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y después pulse ENTER.

- 01: Cargar desde la Tarjeta de Datos: los datos del sintetizador pueden ser cargados desde una tarjeta de datos RAM o ROM.
- 02: Salvar a la Tarjeta de Datos: los datos del sintetizador pueden ser salvados a una tarjeta de datos RAM.
- 03: Formatear Tarjeta: antes de utilizar una nueva tarjeta RAM MCD64, debe realizar esta operación para formatearla, de manera que el SY99 pueda utilizarla.
- 04: Cargar desde Tarjeta de Ondas: los datos de forma de onda pueden ser cargados desde una tarjeta de formas de ondas.

(2) Para desplazarse a una modalidad de utilidades diferente pulse F1-F2 ó F4-F7. Para seleccionar una operación de directorio que aparece en pantalla, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función.

Utilidades de Tarjeta

1. CARGAR DESDE LA TARJETA DE DATOS (JUMP #814)

Resumen: los datos del sintetizador pueden ser cargados desde una tarjeta RAM o ROM.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades de tarjeta (JUMP #812)

Seleccionar: 01:Load From Data Card (JUMP #814)

Especificar: el tipo de datos que van a ser cargados.

Para ejecutar: la operación de carga, pulsar F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



(1) Tipos de datos (synth all, multi&voice <pan, mct>, synth setup): Se pueden cargar todos o parte de los datos desde la tarjeta. Seleccionando "synth all", se cargarán todos los datos. Con "multi&voice (pan, mct)" se cargarán los datos de multi, voz, panoramización y micro-afinación. Si selecciona "synth setup" se cargarán los datos de configuración del sistema.

Si la tarjeta fue formateada para el SY77, la única opción será "synth all".

Esta función carga el tipo especificado de datos del sintetizador desde una tarjeta RAM o ROM insertada en la ranura DATA. Después de seleccionar el tipo de datos que se van a cargar, pulse F8 (Go=proceda) para cargar los datos desde la tarjeta. La pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"), y si Vd. está seguro de querer cargar los datos, pulse YES.

Si la tarjeta insertada en la ranura DATA está formateada para otro tipo de dispositivo diferente la pantalla mostrará "ERROR: Illegal Format!" (¡ERROR: Formato no Válido!). Pulse EXIT para salir de este mensaje de error.

Datos de configuración del sistema: los datos de configuración del sistema cargados cuando están seleccionados "synth all" o "synth setup" consisten en todos los ajustes de Utilidades del Sistema, Utilidades MIDI, y Control Maestro. La proporción de distribución de la memoria MDR/muestras o la selección de controlador maestro serán cambiadas como resultado de cualquiera de estas operaciones de carga.

Utilidades de Tarjeta

2. SALVAR A LA TARJETA DE DATOS (JUMP #813)

Resumen: los datos del sintetizador pueden ser salvados a una tarjeta RAM.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades de tarjeta (JUMP #812)

Seleccionar: 02: Save To Data Card (JUMP #813)

Para ejecutar: la operación, pulsar F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



Esta operación salva todos los datos del sintetizador a una tarjeta RAM insertada en la ranura de tarjeta DATA. Antes de que una tarjeta RAM recién adquirida pueda ser utilizada por el SY99, debe ser formateada por medio de la función 4.Formatear tarjeta de datps como se explica más adelante.

Pulse F8 (Go=proceda) para salvar los datos del sintetizador a la tarjeta. La pantalla le preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"), y si Vd. está seguro de querer salvar los datos pulse YES.

Si la tarjeta insertada en la ranura DATA no ha sido formateada para el SY99 o el SY77, la pantalla mostrará "ERROR: Illegal Format!" Error!" ("ERROR: Formato no Válido!"). Pulse EXIT para salir del mensaje de error.

Esta función salva los siguientes datos a la tarjeta RAM:

- * Datos de configuración del sistema (ajustes de Utilidades del sistema, de Utilidades MIDI y de Control maestro).
- * Datos de panorámico.
- * Datos de microafinación.
- * Voces internas 1-64.
- * Multis internos 1-16.

Utilidades de Tarjeta

3. FORMATEAR TARJETA

(JUMP #815)

Resumen: Antes de utilizar una nueva tarjeta RAM debe formatearla de manera que el SY99 o el SY77 puedan utilizarla.

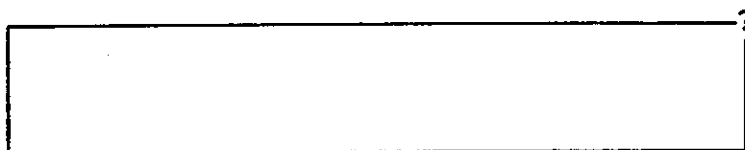
Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades de tarjeta (JUMP #812)

Seleccionar: 03: Format Data Card (JUMP #815)

Para ejecutar: la operación, pulsar F8 (Go=Proceda)

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT



Esta función prepara una tarjeta RAM MCD64 (que se vende por separado) para ser utilizada por el SY99 o por el SY77.

Introduzca la tarjeta en la ranura DATA. Pulse F1 (SY99) o F2 (SY77) para indicar qué sintetizador va a utilizar la tarjeta. (Si se selecciona "SY77" la tarjeta se formateará para su uso tanto con el SY77 como con el SY99. Si se selecciona "SY99", la tarjeta no podrá ser utilizada por el SY77). Después pulse F8

(Go=proceda). La pantalla le preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"), y si Vd. está seguro de querer formatear la tarjeta, pulse YES.

Si la tarjeta es de un tipo que no puede ser utilizado por el SY99 o si está defectuosa, la pantalla mostrará un mensaje de error. Pulse EXIT para salir de dicho mensaje.

Utilidades de Tarjeta

4. CARGAR DESDE LA TARJETA DE ONDAS (JUMP #824)

Resumen: Esta operación carga la totalidad del contenido de la tarjeta WAVEFORM introducida en ese momento en la memoria de muestras, permitiéndole utilizar simultáneamente voces AWM que utilicen datos procedentes de dos tarjetas de formas de onda diferentes.

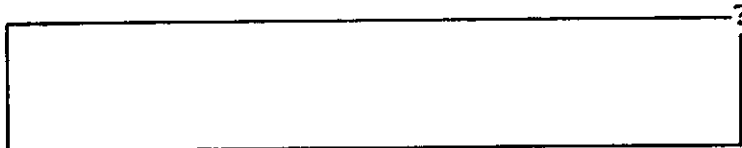
Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades de tarjeta (JUMP #812)

Seleccionar: 04: Load From Wave Card (JUMP #824)

Ejecutar: la operación pulsando F8 (Go=Proceda)

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT



- (1) Para cargar todos los datos de formas de onda procedentes de la tarjeta WAVEFORM insertada en ese momento, pulse F8 (Go). Para salir sin cargar pulse EXIT.

Comentario: Si todas las voces que Vd. esté reproduciendo utilizan la misma tarjeta de formas de onda AWM (o formas de onda prefijadas), no hay necesidad de utilizar esta operación.

Esta operación será útil solamente cuando desee utilizar formas de onda procedentes de más de una tarjeta de formas de onda al mismo tiempo. Una vez que haya cargado el contenido de una de estas tarjetas, Vd. puede entonces insertar la otra tarjeta en la ranura WAVEFORM, y tener a su disposición los datos de formas de onda de ambas tarjetas simultáneamente.

Los datos de formas de onda y de muestras cargados utilizando esta operación serán situados en secuencias consecutivas en la memoria RAM MDR/muestras disponible. Los datos procedentes de las dos tarjetas pueden ser cargados a la vez, siempre y cuando haya la suficiente memoria disponible para cargar todos los datos de formas de onda y de muestras procedentes de la segunda tarjeta inmediatamente después de los datos procedentes de la primera tarjeta.

Si no hay la suficiente memoria disponible, aparecerá un mensaje de error para informarle de este hecho. Quizá Vd. quiera intentar utilizar las operaciones de inicialización de formas de onda (página 161), borrado de muestra (página 275), inicialización de muestra (página 278) o distribución de memoria (página 256) para dejar la memoria suficiente para cargar los datos.

No obstante, tenga siempre bien presente que cualquier zona de memoria que haya quedado libre a base de borrar muestras o de inicializar formas de onda debe permitir que los datos cargados se acoplen en la memoria en orden consecutivo. Por lo tanto, por ejemplo, servirá de bien poco borrar la primera de una serie de muestras.

UTILIDADES DE DISCO

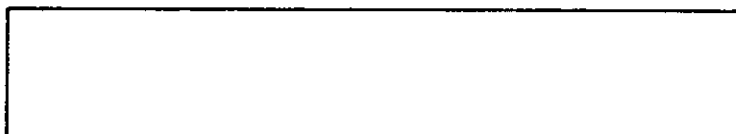
JUMP #816

Resumen: las operaciones de las utilidades de disco le permiten transferir datos a y desde un disco, y formatear un disco para aceptar datos del SY99.

Procedimiento:

Desde: Utilidades del sistema	(JUMP #800)
Utilidades MIDI	(JUMP #806)
Utilidades de tarjeta	(JUMP #812)
Utilidades de muestras	(JUMP #826)
Utilidades MDR	(JUMP #830)
Control maestro	(JUMP #831)
Pulsar: F4 (Disk)	(JUMP #816)

Seleccionar: la operación deseada de las utilidades de disco y pulsar ENTER.



- (1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y luego pulse ENTER.
- 01: Estado del Disco: le permite comprobar el número de archivos del disco y la zona que queda libre en el disco.
 - 02: Cargar desde el Disco : los datos del sintetizador, secuenciador o tarjeta pueden ser cargados desde el disco.
 - 03: Salvar al Disco : los datos del sintetizador, secuenciador o tarjeta pueden ser salvados al disco.
 - 04: Formatear un Disco : antes de poder utilizar un disco que se acaba de comprar, debe ser formateado.
 - 05: Hacer una Copia de Seguridad del Disco: utilice esta operación para hacer copias de seguridad de los datos importantes.
 - 06: Renombrar Archivo: se le puede dar un nombre diferente a un archivo de disco ya existente.
 - 07: Borrar Archivo: se puede borrar del disco un archivo que no se desee conservar.
 - 08: Tipo de Salvado al Disco: este ajuste le permite escribir archivos "All Data" (Todos los Datos), "Sequencer All" (Todo el Secuenciador) o "Synthesizer All" (Todo el Sintetizador) en formato del SY77. Las canciones salvadas como archivos "1 Song" o "Song ESEQ" serán salvadas en un formato común al SY99 y al SY77, independientemente de este ajuste.

- (2) Para desplazarse a una modalidad de utilidades diferente pulse F1-F3 ó F5-F7. Para seleccionar una operación del directorio que aparece en pantalla, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función F1-F8.

Importante: Antes de utilizar un disco recién comprado o uno que ha sido utilizado por otros dispositivos, es necesario formatear el disco por medio del comando "03: Formatear un disco".

Utilidades de Disco

1. ESTADO DEL DISCO

Resumen: se puede comprobar el número de archivos de disco y la zona libre que queda en el disco.

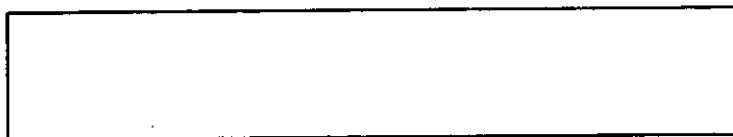
Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco
(JUMP #816)

Cuando: se inserta el disco que se desea comprobar

Seleccionar: 01:Disk Status

Para salir: de la pantalla de estado del disco, pulsar EXIT.



- (1) Total: el número total de archivos que hay en el disco.
- (2) Used: la cantidad de espacio de disco ocupada por archivos.
- (3) Free: la cantidad de espacio de disco sin utilizar.
- (4) All: el número de archivos salvados como "All Data" (Todos los Datos).
- (5) Syn all: el número de archivos salvados como "Synthesizer All" (Todo el Sintetizador).
- (6) Seq all: el número de archivos salvados como "Sequencer All" (Todo el Secuenciador).
- (7) Sample: el número de archivos salvados utilizando la función de salvar al disco de las utilidades de muestras. Ver Utilidades de Muestras, 4.Salvar al Disco, página 277.
- (8) Card: el número de archivos salvados como "Card" (Tarjeta). (266)
- (9) MDR: el número de archivos salvados mediante la función MDR (ver Utilidades de la Grabadora de Datos MIDI, página 279).
- (10) Misc.: el número de todos los archivos de otros tipos.

Comentario: Cuando se selecciona esta operación, el disco actualmente insertado será comprobado inmediatamente; asegúrese, pues, de insertar el disco antes de seleccionar la operación. En esta operación no hay que realizar ningún ajuste.

Utilidades del Disco

2. CARGAR DESDE EL DISCO

JUMP #817

Resumen: los datos del sintetizador, del secuenciador o de tarjeta pueden ser cargados desde el disco.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco
(JUMP #816)

Seleccionar: 02:Load From Disk

(JUMP #817)

Especificar: el tipo de datos que van a ser cargados.

Pulsar: ENTER

Seleccionar: el archivo desde el que se van a cargar los datos.

Ejecutar: la operación de carga, pulsando F8 (Go=proceda).

Para salir: sin cargar, pulsar EXIT.



(1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de datos que desea cargar desde el disco.

01: All Data: todos los datos del SY99

02: Synth All: 64 voces, 64 multis, 32 panorámicos, 2 micro-afinaciones y configuración del sistema

03: Seq All: datos K-Seq y datos de configuración de la sección del secuenciador

04: Syn Setup: datos de configuración del sistema del sintetizador procedentes de un archivo de disco que fue salvado como "All Data"

05: Vc & Mlt: datos de 64 voces y 64 multis procedentes de un archivo que fue salvado como "All Data".

06: Pan: datos de 32 panorámicos procedentes de un archivo que fue salvado como "All Data"

07: McrTuning: datos de 2 micro-afinaciones procedentes de un archivo que fue salvado como "All Data"

08: Seq Setup: datos de configuración de la sección del secuenciador de un archivo que fue salvado como "All Data"

- 09: Song & Ptn: datos de 1 canción y de patrones de la sección del secuenciador de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 10: Other Seq: datos del secuenciador en formato K-Seq, E-Seq o N-Seq, o de archivo MIDI estándar
- 11: 1 Voice: una sola voz seleccionada procedente de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 12: 1 Multi: un solo multi seleccionado procedente de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 13: 1 Song: una canción que fue salvada como "1 Song"
- 14: Card: datos de tarjeta que fueron salvados como "Card"

Tipos de operaciones de carga: los datos que pueden ser cargados en cada operación dependen del tipo de operación de salvado que se haya utilizado (remítase a la sección 3.Salvar al disco más adelante):

Datos que fueron salvados usando esta operación:	pueden ser cargados usando esta operación:
01: All Data	01: All Data, 04:Syn Setup 05:Vc & Mlt, 06:Pan 07:McrTuning, 08:Seq Setup 09:Song & Ptn, 11:1 Voice 12:1 Multi
02:Synthesizer All	2:Synth All
03:Sequencer All	3:Seq All
04:1 Song	13:1 Song
05:Song ESEQ	10:Other Sequence
06:MIDI File	10:Other Sequence
07:Card	14:Card

El procedimiento de operación de carga puede variar ligeramente dependiendo del tipo de operación de carga seleccionado. A continuación le damos los detalles.

Cargar desde el disco (tipos 1-8 y 14): Como muestra la tabla anterior, los tipos de operación de carga 1 y 4-9 solamente se pueden utilizar para cargar datos salvados como "All Data". Los tipos de operaciones de carga 2 y 3 se utilizan para cargar datos salvados como "Synthesizer All" y "Sequencer All" respectivamente. El tipo de operación de carga 14 se utiliza para cargar datos salvados desde una tarjeta de datos.

1. Después de seleccionar el tipo de carga deseada, pulse ENTER para seleccionar el archivo de disco desde el cual cargar los datos.

Los nombres de todos los archivos de disco del tipo que se ha seleccionado serán visualizados. Los archivos que no contengan ningún dato aparecerán como guiones. Mueva el cursor en esta zona para seleccionar un archivo 1-99. También puede utilizar las teclas numéricas para especificar directamente un número de archivo.

2. Aunque un disco puede contener hasta 99 archivos, la pantalla sólo puede mostrar diez archivos cada vez. Para ver el resto pulse F1 ó F2 para hacer pasar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
3. Después de seleccionar un archivo pulse F8 (Go=proceda). La pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si está seguro de querer cargar los datos, pulse YES y los datos serán cargados desde el archivo del disco al SY99.

Cargar desde el disco (tipo 9): La operación de carga tipo 9 puede utilizarse para cargar una sola canción salvada como parte de un archivo "All Data". El procedimiento para cargar estos datos difiere del descrito anteriormente en que Vd. debe seleccionar la canción que se va a cargar y el destino en el que va a ser cargada.

1. Seleccione el archivo desde el que se van a cargar los datos. Después pulse F8 (Dir) para ver un directorio de las canciones contenidas en el archivo seleccionado.
2. Desplace el cursor para seleccionar la canción deseada.
3. Para seleccionar el destino en el que la canción seleccionada será cargada, pulse F4 (Dst) y mueva el cursor al número de la canción deseada. Observe que si selecciona una localización de canción ya ocupada por otros datos, estos datos serán borrados por la operación de carga.
4. Si cambia de idea acerca de la canción fuente que ha seleccionado para la carga, pulse F3 (Src) para regresar al directorio de canciones fuentes.
5. Cuando haya seleccionado la canción de destino pulse F8 (Go), el SY99 le preguntará "LOAD With Pattern Data?" (¿Quiere Cargar los Datos de Patrones?). Pulse YES para cargar los datos de patrones además de los datos de canción, o pulse NO para cargar solamente los datos de canción. Los datos seleccionados serán cargados desde el disco a la memoria interna.

Cargar desde el disco (tipos 10 y 13): Al igual que la operación de carga tipo 9, las operaciones de carga de los tipos 10 y 13 se utilizan para cargar archivos de datos que contengan una sola canción. La operación de carga número 10 se utiliza para cargar datos salvados en formatos E-Seq, N-Seq o Archivo MIDI

Estándar, mientras que la operación de carga tipo 13 se utiliza para cargar datos K-Seq salvados utilizando el procedimiento "1 Song" descrito más adelante en 3.Salvar al Disco. El procedimiento para cargar estos tipos de datos es similar al descrito anteriormente para la operación de carga tipo 9.

1. Cuando se seleccionan los tipos de operación de carga 10 ó 13, la pantalla mostrará los nombres completos de todos los archivos del disco, ya fueran o no creados por el SY99. Cada nombre de archivo incluye una extensión de tres caracteres. La primera letra de esta extensión muestra el formato de los datos. Remítase a Extensiones de los nombres de los archivos en el disco en el Apéndice, página 322.
2. La pantalla sólo puede mostrar diez nombres de archivos cada vez. Para ver el resto, pulse F1 ó F2 para hacer pasar las pantallas de archivos hacia arriba o hacia abajo, y mueva el cursor para seleccionar el archivo deseado.
3. Para seleccionar el destino en el que la canción seleccionada será cargada, pulse F4 (Dst) y mueva el cursor al número de la canción deseada. Observe que si selecciona una localización de canción ya ocupada por otros datos, estos datos serán borrados por la operación de carga.
4. Si cambia de idea acerca de la canción fuente que ha seleccionado para la carga, pulse F3 (Src) para regresar al directorio de canciones fuentes.
5. Cuando haya seleccionado la canción de destino pulse F8 (Go). Si Vd. ha seleccionado la operación de carga tipo 10 (1 canción), el SY99 le preguntará "LOAD With Pattern Data?" (¿Quiere Cargar los Datos de Patrones?). En este caso, pulse YES para cargar los datos de patrones además de los datos de canción, o pulse NO para cargar solamente los datos de canción. Los datos seleccionados serán cargados desde el disco a la memoria interna.
Si Vd. selecciona e intenta cargar un archivo que no contenga datos de secuenciador que el SY99 pueda leer, aparecerá un mensaje de error en la pantalla. Cuando cargue datos E-Seq o N-Seq, cualquier dato específico que corresponda al aparato o dispositivo que creó el archivo será ignorado. Por ejemplo, cuando cargue datos N-Seq salvados por el QX5FD, los datos de macro serán ignorados.

Por favor remítase a El Formato de Archivos MIDI Estándar (página 223) si desea información detallada sobre el formato de los archivos MIDI estándar).

Cargar desde el disco (tipos 11 y 12): Las operacines de carga de los tipos 11 y 12 pueden utilizarse para cargar una sola voz o multi desde un archivo salvado como "All Data". El procedimiento difiere del descrito anteriormente para las operaciones de carga de los tipos 1-8 y 14 en que Vd. debe seleccionar la voz o el multi que se va a cargar, así como el destino de la carga.

1. Seleccione un tipo de operación de carga y el archivo desde el que se van a cargar los datos. Después pulse F8 (Dir) para ver una lista de las voces o multis contenidos en el archivo "All Data" seleccionado.
2. La pantalla solamente puede mostrar los nombres de diez voces o multis a la vez. Utilice F1 y F2 para pasar la pantalla hacia arriba o hacia abajo, y desplace el cursor para seleccionar la voz o el ulti deseado.
3. Para seleccionar el destino al que la voz o multi seleccionado va a ser cargado, pulse F4 (Dst), el banco A-D (sólo cuando se carguen voces), y los botones de selección de memoria 1-16 para especificar el destino de la carga. Observe que la voz salvada desde un banco A-C sólo puede ser cargada en un banco A-C.
4. Si cambia de idea acerca de la voz o multi fuente que ha seleccionado para la carga, pulse F3 (Src) para regresar al directorio fuente.
5. Cuando haya seleccionado la voz o el multi fuente y destino, pulse F8 y los datos seleccionados serán cargados desde el disco a la memoria interna.

Datos de Configuración del Sistema: Los datos de configuración del sistema utilizando las operaciones de carga tipo 1, 2 y 4 consisten en todos los ajustes de Utilidades del Sistema, de Utilidades MIDI y de Control Maestro. La proporción de distribución de memoria MDR/muestras será cambiada como resultado de la operación de carga tipo 1; sin embargo, esta proporción y los datos de selección de control maestro no serán cambiados como resultado de las operaciones de carga de los tipos 2 ó 4.

Comentario: Algunos archivos "All Data" son muy grandes y no entrarán en un solo disco. Si los datos se cargan desde uno de estos archivos, el SY99 puede detenerse durante la operación y pedirle que inserte el segundo disco ("Please insert No.2 disk, OK?"). Entonces deberá Vd. introducir el segundo disco, o pulsar NO para abandonar la operación de carga.

Cuando los datos del secuenciador se cargan desde un archivo "All Data" o "Sequencer All" que fue salvado utilizando el formato del SY77, los datos de canción de ese archivo serán cargados al SY99 como "Song 1". Cualquier otra canción que en ese momento se encuentre en la memoria del SY99 será borrado a consecuencia de la operación de carga. Para más detalles, remítase a la sección 8. Tipo de Salvado al Disco.

Utilidades de Disco

3. SALVAR AL DISCO

Resumen: los datos del sintetizador, del secuenciador y de tarjeta pueden ser salvados al disco.

Procedimiento:

Desde: Directorio de operaciones de las utilidades de disco. (JUMP #816)

Seleccionar: 01: Save To Disk y pulsar ENTER

Especificar: el tipo de datos que van a ser salvados.

Pulsar: ENTER

Especificar: el archivo en el que van a ser salvados los datos.

Ejecutar: la operación, pulsando F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



- (1) Se muestra la cantidad de zona libre que queda en el disco insertado en la unidad de disco.

(269)

- (2) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de datos que Vd. desea salvar al disco y luego pulse ENTER.

01: All Data: todos los datos del SY99.

02: Synthesizer All: todos los datos de la sección del sintetizador (incluyendo datos de configuración del sistema).

03: Sequencer All: todos los datos de la sección del secuenciador.

04: 1 Song: datos de canción del secuenciador en formato K-Seq (formato de datos de secuencia del SY99 sin los datos de configuración).

05: Song ESEQ: los datos de canción del secuenciador en formato E-Seq (Yamaha QX3, electones, player pianos, etc...).

06: MIDI File: datos de canción del secuenciador en formato de archivo MIDI estándar 0.

07: Card: el contenido entero de una tarjeta insertada en la ranura DATA.

Salvar al Disco (Tipos 1-3): Si Vd. ha seleccionado la operaciones de salvamento de los tipos 1, 2 ó 3 para salvar todos los datos del secuenciador y/o de canción, aparecerá una pantalla como la siguiente cuando pulse ENTER:



1. Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar un número de archivo bajo el que se van a salvar los datos. (En un solo disco se pueden salvar hasta un total de 99 archivos). Los números de archivo no utilizados se indican mediante un asterisco. Si Vd. salva los datos sin asignar un nombre, el asterisco desaparecerá. Si es necesario, pulse F1 ó F2 para pasar hacia arriba o hacia abajo la pantalla de nombres de archivos y encontrar un número de archivo disponible.
2. Si Vd. quiere dar un nombre al archivo, pulse F7 (Name) para introducir la operación descrita en la siguiente sección (3.1 Salvar a un archivo concreto del disco). Puesto que el SY99 reconoce los archivos por sus extensiones (un carácter que denota el tipo y dos dígitos que denotan el número) que se asignan automáticamente cuando se salvan los archivos, es posible asignar el mismo nombre a dos o más archivos. Sin embargo, es una buena idea dar a cada archivo un nombre que lo distinga y que sirva de "recordatorio" de su contenido.
3. Para salvar los datos al archivo seleccionado, pulse F8 (Go).
4. Si el número de archivo seleccionado ya contiene datos, el SY99 le preguntará si desea borrar el archivo. Si no quiere conservar los datos del archivo pulse YES, y el archivo existente será borrado. Si los datos existentes son importantes, pulse NO y seleccione un número de archivo diferente.

Salvar al Disco (Tipos 4-6): Las operaciones de salvamento de los tipos 4-6 se utilizan para salvar datos para una única canción. El tipo 4 se utiliza para salvar datos en el formato K-Seq; el tipo 5 se utiliza para salvar datos en el formato E-Seq; y el tipo 6 se utiliza para salvar datos en formato de archivo MIDI estándar 0. El procedimiento para estas operaciones de salvamento es diferente al que hemos descrito antes en cuanto a que Vd. debe especificar la canción que se va a salvar.

1. Mueva el cursor o utilice las teclas numérica para seleccionar una canción a salvar.
2. Pulse F4 (Dst) para que aparezcan en pantalla los nombres de los archivos contenidos en el disco. Desplace el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar un número de archivo bajo el que se vayan a salvar los datos. Si fuese necesario pulse F1 ó F2 para avanzar hacia arriba o hacia abajo de la pantalla y encontrar un número de archivo disponible.

Por favor, remítase a El Formato de Archivo MIDI Estándar (página 323) si desea una información más detallada sobre el formato de los archivos MIDI estándar.

3. Si cambia de idea con respecto a la canción fuente que haya seleccionado para salvar, pulse F3 (Src) para regresar al directorio de canciones fuente.
4. El nombre asignado a la canción en la memoria del SY99 se salvará como nombre del archivo a menos que Vd. lo cambie. Para cambiar el nombre, pulse F7 (Name) para introducir la operación que se describe en la sección siguiente 3.1 Salvar a un archivo concreto del disco.
5. Para salvar los datos al archivo seleccionado, pulse F8 (Go).
6. Si el número de archivo seleccionado ya contiene datos, el SY99 le preguntará si desea borrar el archivo. Si no quiere conservar los datos del archivo pulse YES, y el archivo existente será borrado. Si los datos existentes son importantes, pulse NO y seleccione un número de archivo diferente.

Por favor, remítase a El Formato de Archivo MIDI Estándar (página 323) si desea una información más detallada sobre el formato de los archivos MIDI estándar.

Salvar al Disco (Tipo 7): Esta operación le permite salvar la totalidad del contenido de una tarjeta insertada en la ranura DATA a un disco del SY99, independientemente de que el SY99 por sí mismo pueda o no utilizar los datos de esa tarjeta. Por ejemplo, puede utilizar esta operación para salvar el contenido de tarjetas de datos MCD64/32 que contengan datos para el V50, SY55/TG55 o RX8 de YAMAHA.

El procedimiento para salvar los datos de una tarjeta es diferente del descrito para los tipos de operación de salvado 1-3 descritos anteriormente, ya que aquí Vd. debe especificar si la tarjeta que se va a salvar es de 32 ó de 64 Kbytes. Si Vd. ha seleccionado la operación de salvado tipo 7, aparecerá una pantalla como la siguiente cuando pulse ENTER:



1. Pulse F5 (64k) o F6 (32k) para especificar el tipo de tarjeta desde el que está salvando. Para una tarjeta MCD64, pulse F5 (64k). Para una tarjeta MCD32, pulse F6 (32k).
2. Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar un número de archivo bajo el que se van a salvar los datos de tarjeta.
3. Si Vd. quiere dar un nombre al archivo, pulse F7 (Name) para introducir la operación descrita en la siguiente sección (3.1 Salvar a un archivo concreto del disco).
4. Para salvar los datos al archivo seleccionado, pulse F8 (Go).
5. Si el número de archivo seleccionado ya contiene datos, el SY99 le preguntará si desea borrar el archivo. Si no quiere conservar los datos del archivo pulse YES, y el archivo

existente será borrado. Si los datos existentes son importantes, pulse NO y seleccione un número de archivo diferente.

Datos de Configuración del Sistema: Los datos de configuración del sistema salvados utilizando las operaciones de salvado tipo 1 y 2 consisten en todos los ajustes de Utilidades del Sistema, de Utilidades MIDI y de Control Maestro.

Comentario: Algunos archivos "All Data" son muy grandes y no entrarán en un solo disco. Si los datos se salvan desde uno de estos archivos, el SY99 le mostrará en pantalla el número de discos requeridos para salvar el archivo. Si se necesitan dos discos, por ejemplo, aparecerá el mensaje "You need 2 pc. disks, OK?" (necesita 2 discos). Pulse YES para continuar. Si el disco que ha insertado está sin formatear o contiene archivos con datos, el SY99 le preguntará "Format before saving? or Change disk" ("¿Formatear antes de salvar? o Cambiar el disco"). Pulse YES para formatear el disco mientras salva o NO después de reemplazar el disco si usa discos vacíos que ya están formateados. (¡Recuerde que al formatear un disco se destruirán todos los datos que contenga!).

El SY99 se detendrá durante la operación y le pedirá que inserte el segundo disco ("Please insert No.2 disk, OK?"). Entonces deberá Vd. introducir el segundo disco, o pulsar NO para abandonar la operación de salvado.

Cuando los datos del secuenciador se salvan a un archivo "All Data" o "Sequencer All" que fue salvado utilizando el formato del SY77, solamente se salvarán los datos de canción para la canción seleccionada en ese momento. Cualquier otra canción que en ese momento se encuentre en la memoria del SY99 no será salvada por la operación de salvado. Para más detalles, remítase a la sección 8.Tipo de Salvado al Disco.

Utilidades de Disco

3.1. SALVAR A UN ARCHIVO CONCRETO EN EL DISCO

Resumen: Se le puede dar a cada archivo del disco un nombre de ocho caracteres que sirva de recordatorio de su contenido.

Procedimiento:

Desde: el directorio de nombres de archivos de Save to disk en la operación 3.Salvar al disco.

Pulsar: F7 (Name)

Especificar: un nombre de archivo de ocho caracteres.

Ejecutar: la operación "Salvar al disco", pulsando F8 (Go = proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



- (1) Introduzca un nombre de ocho caracteres para el archivo.
- (2) Para borrar el nombre actual, pulse F1 (Clr). Para cambiar a letras mayúsculas, pulse F2 (Uppr). Para las minúsculas, pulse F3 (Lowr).
- (3) Después de introducir un nombre para el archivo del disco, pulse F8 (Go=Proceda). La línea inferior de la pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si está seguro de querer salvar los datos, pulse YES, y los datos se salvarán al archivo de disco especificado.

Comentario: Los métodos para introducir datos de caracteres se explican en Cómo introducir datos de caracteres en la página 30.

Observe que la operación de salvar al disco puede ser ejecutada tanto desde la operación 3.1. Salvar a un archivo concreto en el disco como desde el directorio de nombres de archivos de 3.Salvar al disco.

Utilidades de Disco

4. FORMATEAR UN DISCO

JUMP #818

Resumen: antes de poder usar un disco, debe ser formateado para aceptar datos del SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco

(JUMP #816)

Seleccionar: 04:Format Disk

(JUMP #818)

Ejecutar: la operación de formateo, pulsando F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



Los discos recién comprados deben ser formateados por el SY99 antes de poder ser utilizados para almacenar datos. El formateo de un disco borrará todos los datos que contenga. Tenga cuidado de no formatear accidentalmente un disco que contenga datos valiosos.

La pantalla le pedirá ("Please insert a blank disk") que introduzca un disco virgen. Asegúrese de que la pestaña protectora del disco está cubriendo la abertura (disco sin proteger: puede escribir en él), introduzca el disco en la unidad de disco, y pulse F8 (Go=proceda). Le preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si está seguro de querer formatear el disco, pulse YES y comenzará el formateo.

Mientras el disco está siendo formateado la pantalla mostrará "xx% Formatted" ("xx% formateado"). Cuando el número llegue al 100% la pantalla mostrará "Completed!" ("¡completo!") hasta que se pulse un interruptor.

Nota: El SY99 utiliza exactamente el mismo formato de disco que el SY77. Los discos formateados por el SY77 pueden ser utilizados por el SY99 y viceversa.

El formateo de los disco no tiene absolutamente ninguna relación con el ajuste que se haga para el tipo de salvado al disco que se describe en la página 274. El formateo se refiere exclusivamente a formatear físicamente los discos de modo que puedan ser utilizados por la unidad de disco del sintetizador, mientras que el mencionado tipo de salvado al disco se refiere al formato de los datos utilizado al salvar los datos del secuenciador a un disco.

Utilidades de Disco 5. HACER UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL DISCO JUMP #819
--

Resumen: utilice esta operación para hacer copias de seguridad de los discos que contengan datos importantes.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco

(JUMP #816)

Seleccionar: 05:Back Up Disk

(JUMP #819)

Ejecutar: la operación de copia, pulsando F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.

Los discos flexibles (floppy) normalmente no ocasionan ningún problema, pero siempre es una buena idea hacer copias de seguridad de los datos importantes.

Importante: Cuando se utilice esta operación 5.Hacer una copia de seguridad del disco, se perderán todos los datos existentes en la memoria del secuenciador del SY99.



1. Introduzca el disco fuente (los datos originales) en la unidad de disco y pulse F8 (Go=proceda). La pantalla mostrará "Now Loading" ("cargando") y los datos se cargarán en la memoria del SY99. El texto "xx% Loaded" ("xx% cargado") indica el porcentaje de datos de copia que han sido cargados.
2. Cuando el SY99 ha cargado todos los datos posibles, la pantalla le pedirá ("Please insert DUPLICATE into drive") que introduzca el DUPLICADO en la unidad de disco.
3. Asegúrese de que la copia de seguridad ha sido formateada correctamente para el SY99, y de que su pestaña protectora está cubriendo la abertura (disco sin proteger: puede escribir en él). Introduzca la copia de seguridad en la unidad de disco y pulse F8 (Go=proceda).
4. La pantalla mostrará "Now Saving" ("salvando") y los datos serán salvados a la copia de seguridad. El texto "xx% Saved" ("xx% Salvado") indica el porcentaje de datos que han sido salvados.
5. Repita los pasos 1-4 hasta que haya sido cargado y salvado el 100% de los datos originales. Una vez completado el proceso de copia, la pantalla mostrará "Completed!" ("¡Completo!").

Utilidades de Disco

6. RENOMBRAR ARCHIVO

Resumen: se le puede dar un nombre diferente a un archivo de disco ya existente.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco
(JUMP #816)

Seleccionar: 06:Rename File

Especificar: el tipo de archivo que desea renombrar.

Pulsar: ENTER

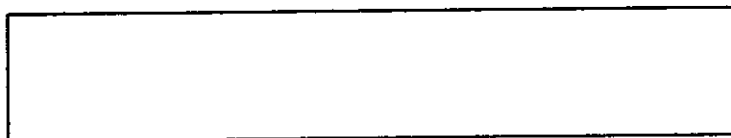
Especificar: el archivo que desea renombrar.

Pulsar: ENTER

Especificar: el nuevo nombre del archivo.

Ejecutar: la operación de renombrar, pulsando F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



- (1) Muestra la cantidad de memoria libre que queda para el disco actualmente insertado.
- (2) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de archivo que desea renombrar.
 - 01: All Data: todos los datos del SY99.
 - 02: Synthesizer All: todos los datos de la sección del sintetizador.
 - 03: Sequencer All: todos los datos de la sección del secuenciador.
 - 04: 1 Song: datos de canción del secuenciador en formato K-Seq (formato de datos de secuencia del SY99 sin los datos de configuración).
 - 05: Song ESEQ: datos de canción del secuenciador en formato E-Seq (Yamaha QX3, electones, player pianos, etc...).
 - 06: MIDI File: datos de canción del secuenciador en formato de archivo MIDI estándar 0.
 - 07: Card: el contenido entero de una tarjeta insertada en la ranura DATA.

(273)

08: 1 Sample: datos de muestras en formato del SY99 o del TX16W.

09: MDR: datos salvados usando la operación Salvar al disco MDR.

1. Después de seleccionar el tipo de archivo que desea renombrar, pulse ENTER y aparecerán los nombres de todos los archivos del tipo seleccionado.

2. Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar el archivo 1-99 que se desea renombrar. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para hacer pasar la lista de nombres de archivo.
3. Después de seleccionar el archivo que desea renombrar, pulse F8 (name=nombre).
4. Introduzca un nombre de ocho caracteres para el archivo. Para borrar el nombre actualmente introducido, pulse F1 (Clr). Para cambiar a letras mayúsculas pulse F2 (uppr). Para las minúsculas, pulse F3 (lowr).
5. Después de introducir un nombre nuevo para el archivo de disco, pulse F8 (Go=proceda). La línea inferior de la pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si Vd. está seguro de querer renombrar el archivo, pulse YES y el archivo de disco será renombrado.

Utilidades de Disco

7. BORRAR ARCHIVO

Resumen: se puede borrar del disco un archivo que no se desee conservar.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco
(JUMP #816)

Seleccionar: 07:Delete File

Especificar: el tipo de archivo que desea borrar.

Pulsar: ENTER

Especificar: el archivo que desea borrar.

Ejecutar: la operación de borrado, pulsando F8 (Go=proceda).

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.

- (1) Muestra la cantidad de memoria libre que queda para el disco actualmente insertado.
- (2) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de archivo que desea borrar.
 - 01: All Data: todos los datos del SY99.
 - 02: Synthesizer All: todos los datos de la sección del sintetizador.
 - 03: Sequencer All: todos los datos de la sección del secuenciador.

(273)

- 04: 1 Song: datos de canción del secuenciador en formato K-Seq (formato de datos de secuencia del SY99 sin los datos de configuración).
- 05: Song ESEQ: datos de canción del secuenciador en formato E-Seq (Yamaha QX3, electones, player pianos, etc...).
- 06: MIDI File: datos de canción del secuenciador en formato de archivo MIDI estándar 0.
- 07: Card: el contenido entero de una tarjeta insertada en la ranura DATA.
- 08: 1 Sample: datos de muestras en formato del SY99 o del TX16W.
- 09: MDR: datos salvados usando la operación Salvar al disco MDR.

1. Después de seleccionar el tipo de archivo que desea borrar, pulse ENTER y aparecerán los nombres de todos los archivos del tipo seleccionado.
2. Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar el archivo 1-99 que se desea borrar. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para hacer pasar la lista de nombres de archivo.
3. Después de seleccionar el archivo que desea borrar, pulse F8 (Go=proceda). La línea inferior de la pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si Vd. está seguro de querer borrar el archivo, pulse YES y el archivo de disco será borrado.

(274)

Utilidades de Disco

8. TIPO DE SALVADO AL DISCO

Resumen: Este ajuste determina si las operaciones de salvado en el disco para los tipos de datos "All Data", "Synthesizer All" y "Sequencer All" serán ejecutados en formato SY99 o en formato SY77.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de disco
(JUMP #816)

Seleccionar: 08:Disk Save Type

Pulsar: F1 (SY99) o F2 (SY77) para seleccionar el formato de disco

Para salir: de la selección del tipo de disco pulse EXIT



Vd. necesitará hacer este ajuste solamente cuando quiera salvar datos de "All Data" (Todos los Datos), "Synthesizer All" (Todo el Sintetizador) y "Sequencer All" (Todo el Secuenciador) a un disco que posteriormente vaya a ser cargado por un SY77.

Aunque la mayoría de los tipos de archivos son compatibles entre el SY99 y el SY77, los formatos "01:All Data", "02:Synthesizer All" y "03:Sequencer All" no son compatibles. El "All Data" del SY99 contiene datos del sintetizador, del secuenciador, de formas de onda, de muestras y de MDR, pero el "All Data" del SY77 contiene solamente datos del sintetizador y del secuenciador. El "Synthesizer All" del SY99 está en un formato diferente al "Synthesizer All" del SY77.

Una vez que los datos se hayan cargado en la memoria del SY99, pueden ser salvados al disco en cualquiera de los dos formatos.

Cuando se enciende el SY99, este ajuste siempre estará puesto en formato "SY99".

UTILIDADES DE MUESTRAS

JUMP #826

Resumen: Envía y recibe trasvases de muestras MIDI, salva datos de muestras a los discos, carga muestras procedentes de discos y organiza muestras dentro de la zona de memoria de muestras del SY99.

Procedimiento:

Desde: Utilidades del sistema (JUMP #800)
 Utilidades MIDI (JUMP #806)
 Utilidades de tarjeta (JUMP #812)
 Utilidades de disco (JUMP #816)
 Utilidades MDR (JUMP #830)
 Control maestro (JUMP #831)

Pulsar: F5 (Smpl) (JUMP #816)

Seleccionar: la operación deseada de las utilidades de muestras y pulsar ENTER



(1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y luego pulse ENTER.

- 01: Directorio de Muestras: le permite ver en pantalla, copiar y borrar los datos de muestras.
- 02: Trasvase de Muestras: envía muestras y formas de onda desde el SY99 mediante trasvase de muestras MIDI; también envía peticiones de trasvase de muestras.
- 03: Cargar desde el Disco: carga datos de muestras desde un disco.
- 04: Salvar al Disco: salva datos de muestras a un disco.
- 05: Inicializar Muestras: inicializa la memoria de muestras del SY99.

(2) Para desplazarse a una modalidad de utilidades diferente pulse F1-F4 ó F6-F7. Para seleccionar una operación del directorio que aparece en pantalla, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función.

Editar muestra: Los datos de muestras que se hayan cargado en el SY99 pueden ser editados como se describió en Datos de los Elementos AWM, 2.0 Editar la forma de onda, página 160. Sin embargo, las muestras cargadas desde tarjetas de formas de onda y desde discos con protección de copia no pueden ser salvadas a discos ni pueden enviarse como trasvase de muestras MIDI.

Importante: Es posible que los datos de la memoria interna se pierdan como resultado de una operación inadecuada o por otros motivos. Le recomendamos que conserve copias de seguridad en floppy disks o en tarjetas de memoria (MCD64) de todos aquellos datos importantes de voces, multis, sistema, secuenciador, muestras o MDR. También es posible que los datos de un floppy disk o de una tarjeta de memoria puedan perderse por culpa de la electricidad estática, de campos magnéticos, o por otras causas. Siempre será una buena idea hacer copias de seguridad dobles para aquellos datos que sean muy importantes.

Utilidades de Muestras

1. DIRECTORIO DE MUESTRAS

JUMP #827

Resumen: Copia y borra muestras mientras se visualiza un directorio de las muestras contenidas en ese momento en la memoria de muestras del SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de muestras (JUMP #826)

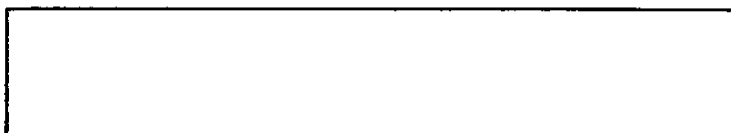
Seleccionar: 01:Sample Dir (JUMP #827)

Especificar: una muestra

Para borrar: una muestra, pulse F5 (Del)

Para copiar: una muestra, pulse F8 (Copy)

Para salir: del directorio de operaciones de utilidades de muestras, pulsar EXIT.



- (1) Los nombres de las muestras contenidas en la memoria de muestras del SY99 aparecerá en la pantalla en esta zona. Desplace el cursor para seleccionar una muestra.
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez muestras a la vez. Pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y ver otras muestras.
- (3) Pulse F5 (Del) para borrar una muestra seleccionada de la memoria.

- (4) Pulse F8 (Copy) para copiar una muestra dentro de la memoria de muestras. Remítase a la explicación que le damos a continuación sobre la función Copiar Muestra.

Copiar Muestra: Para copiar una muestra, desplace el cursor a un espacio vacío en la pantalla de directorio de muestras y pulse F8 (Copy). Una pantalla como la siguiente aparecerá:



- (1) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una muestra a copiar.
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez muestras a la vez. Pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y ver otras muestras.
- (3) Pulse F8 (Go) para copiar la muestra seleccionada.

Utilidades de Muestras

2. TRASVASE DE MUESTRAS

JUMP #828

Resumen: Esta función le permite trasvasar datos de formas de onda y de muestras, y solicitar trasvases de muestras.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de muestras (JUMP #826)

Cuando: el SY99 está conectado a otro dispositivo MIDI capaz de enviar y recibir trasvases de muestras

Seleccionar: 02:Sample Dump (JUMP #828)

Especificar: el tipo de trasvase a ejecutar

Para trasvasar datos de forma de onda: pulse F8 (Go)

Para trasvasar datos de muestras: especifique una muestra y pulse F8 (Go)

Para pedir un trasvase de muestras: especifique un destino y pulse F6 (Rqst)

Para salir: sin ejecutar, pulse EXIT.



- (1) Aquí se enumeran dos tipos de operaciones de trasvase. Desplace el cursor para seleccionar la operación deseada y después pulse ENTER.
 - 01: Forma de onda: le permite trasvasar todos los datos de formas de onda internas.
 - 02: Muestra: esta operación le permite trasvasar una muestra específica, o enviar una petición de trasvase de muestras.
- (2) Si se selecciona 01:Waveform, pulse F8 (Go) para trasvasar los datos de formas de onda. Si se selecciona 02:Sample, el rótulo de F8 cambiará a "Dir". Remítase a la siguiente explicación acerca de la función Trasvase de Muestras.

Trasvase de muestras/petición: Si se selecciona 02:Sample, el rótulo de F8 cambiará a "Dir". Pulse F8 (Dir) para que aparezca en la pantalla un directorio de las muestras contenidas en la memoria de muestras del SY99.



- (1) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una muestra a trasvasar (si se ejecuta una petición de trasvase de muestras, seleccione un espacio vacío que sirva de destino a la muestra entrante).
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez muestras a la vez. Pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y ver otras muestras.
- (3) Pulse F6 (Rqst) para enviar una petición de trasvase de muestras.
- (4) Pulse F8 (Go) para trasvasar la muestra seleccionada.

Comentario: El SY99 presentará en pantalla el mensaje "MIDI Transmitting!" (¡Transmitiendo MIDI!) y mostrará el número de paquetes de muestras que quedan por transmitirse en la parte inferior de la pantalla mientras esté teniendo lugar el trasvase de muestras.

Los datos originalmente cargados desde las tarjetas de formas de onda o desde discos protegidos contra copia no pueden ser enviados desde el SY99 mediante un trasvase de muestras vía MIDI.

Algunas muestras del TX16W pueden producir ruido al cargarse en el SY99 mediante un trasvase de muestras. Intente transferir estas muestras mediante un floppy disk.

Utilidades de Muestras

3. CARGAR DESDE EL DISCO

Resumen: Vd. puede cargar datos de muestras desde un floppy disk.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de muestras (JUMP #826)

Cuando: un disco que contenga datos de muestras se encuentre insertado en la ranura de disco del SY99

Seleccionar: 03:Load from Disk

Especificar: la muestra que se va a cargar y el destino de la carga

Ejecutar: pulsando F8

Para salir: sin ejecutar, pulse EXIT.



- (1) Cuando se selecciona esta operación, la pantalla le dará un directorio de todos los archivos de muestras del disco. Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una muestra a cargar.
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez archivos de muestras a la vez. Pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y ver otras muestras.
- (3) Para seleccionar el destino en el que se va a cargar la muestra seleccionada, pulse F4 (Dst). Aparecerá la siguiente pantalla:



- (1) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar un número de muestra de destino. Observe que si el número de muestra seleccionado ya está ocupado por datos, estos datos serán borrados por la operación de carga.
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez muestras a la vez. Pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y ver otras muestras.
- (3) Si cambia de idea acerca de la muestra que ha seleccionado para cargar, pulse F3 (Src) para retornar al directorio de muestras fuente.
- (4) Pulse F8 (Go) para cargar la muestra seleccionada.

(277)

Comentario: El número de muestras que pueden ser cargadas en la memoria de muestras del SY99 depende de la cantidad de memoria de muestras disponible y del tamaño de las muestras que se carguen. El tamaño de la zona de memoria de muestras puede ser expandido hasta 3 Mbytes, como se describe en Placas impresas de expansión de memoria en el Apéndice (página 325).

Utilidades de Muestras

4. SALVAR AL DISCO

Resumen: Con esta operación, Vd. puede salvar datos a un floppy disk.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de muestras (JUMP #826)

Cuando: se encuentre insertado un disco en la ranura de disco del SY99

Seleccionar: 04:Save to Disk

Especificar: la muestra que se va a salvar y el archivo en que se van a salvar los datos

Ejecutar: pulsando F8

Para salir: sin ejecutar, pulse EXIT.

(278)

- (1) Cuando se selecciona esta operación, la pantalla le dará un directorio de todas las muestras contenidas en la memoria de muestras del SY99. Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una muestra a salvar.
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez nombres de muestras a la vez. Pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y ver otras muestras.
- (3) Para seleccionar el archivo destino en el que se va a salvar la muestra seleccionada, pulse F4 (Dst). Aparecerá la siguiente pantalla:

- (1) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar un número de archivo de destino. Observe que si el número de archivo seleccionado ya está ocupado por datos, estos datos serán borrados por la operación de carga.
- (2) En la pantalla solamente pueden aparecer diez números de archivo a la vez. Si es necesario, pulse F1 ó F2 para avanzar la pantalla hacia adelante o hacia atrás y encontrar un número de archivo vacío.
- (3) Si cambia de idea acerca de la muestra que ha seleccionado para salvar, pulse F3 (Src) para retornar al directorio de muestras fuente.
- (4) Pulse F8 (Go) para salvar los datos de muestra seleccionados.

Comentario: Los datos originalmente cargados desde tarjetas de formas de onda o desde discos protegidos contra copia no pueden ser salvados al disco.

El tamaño de un archivo de muestras depende de la cantidad de datos que contenga una muestra. Algunos archivos grandes de datos de muestras puede que no quepan en un solo disco. Cuando Vd. salve los datos a un archivo de estos, el SY99 le pondrá en la pantalla la cantidad de espacio de disco que necesita para salvar todo el archivo y le preguntará si debe formatear el disco mientras salva los datos. Pulse YES para formatear el disco mientras salva o NO después de reemplazar el disco si usa discos vacíos que ya están formateados. (¡Recuerde que al formatear un disco se destruirán todos los datos que contenga!). El SY99 se detendrá durante la operación y le pedirá que inserte el segundo disco ("Please insert No.2 disk, OK?"). Entonces deberá Vd. introducir el segundo disco, o pulsar EXIT para abandonar la operación de salvado.

Utilidades de Muestras

5. INICIALIZAR MUESTRAS

Resumen: Esta operación borra todos los datos de la memoria de muestras interna del SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de muestras (JUMP #826)

Seleccionar: 05:Initialize Sample

Ejecutar: la operación de inicialización pulsando YES

Para salir: sin inicializar pulse NO.

ARE YOU SURE? (¿ESTA SEGURO?)

(SI o NO)

Pulse YES si está seguro de que quiere inicializar la memoria de muestras interna. Todos los datos de muestras y asignaciones de formas de onda se borrarán de la memoria de muestras del SY99. ¡Observe que los datos borrados de esta manera quedan eliminados para siempre y no hay forma de recuperarlos!.

Para borrar una sola muestra de la memoria utilice la operación descrita anteriormente en la página 275 (1. Directorio de muestras). Para inicializar una única forma de onda, utilice la función descrita en la página 161, Inicializar forma de onda.

La inicialización de la memoria de muestras no afectará a los datos almacenados en la memoria y que se han distribuido para la grabadora de datos MIDI (MDR).

UTILIDADES DE LA GRABADORA DE DATOS MIDI (MDR)
--

JUMP #830

Resumen: Las operaciones de utilidades de la grabadora de datos MIDI le permiten utilizar la unidad de disco del SY99 para salvar y cargar datos desde otros dispositivos.

Procedimiento:

Desde: Utilidades del sistema	(JUMP #800)
Utilidades MIDI	(JUMP #806)
Utilidades de tarjeta	(JUMP #812)
Utilidades de disco	(JUMP #816)
Utilidades de muestras	(JUMP #826)
Control maestro	(JUMP #831)
Pulsar: F6 (MDR)	(JUMP #816)

Seleccionar: la operación deseada de las utilidades de la grabadora de datos MIDI y pulsar ENTER



(1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y luego pulse ENTER.

- 01: Salida: esta operación transmite datos en bloque MIDI desde la memoria MDR del SY99 a un dispositivo externo.
- 02: Entrada: esta operación recibe datos en bloque MIDI, desde un dispositivo externo a la memoria MDR del SY99.
- 03: Cargar desde el Disco: esta operación carga un archivo de datos en bloque MIDI desde el disco a la memoria MDR del SY99.
- 04: Salvar al Disco: esta operación salva datos en bloque MIDI desde la memoria MDR del SY99 a un archivo de un disco.
- 05: Inicializar MDR: esta operación inicializa la memoria MDR del SY99.

(2) Para desplazarse a una modalidad de utilidades diferente pulse F1-F5 ó F7. Para seleccionar una operación del directorio que aparece en pantalla, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función.

Procedimiento MDR: La función MDR del SY99 supone una manera muy práctica de almacenar datos para dispositivos que no poseen su propia unidad de disco ni ranura de tarjeta, pero son capaces de transmitir sus datos como mensaje en bloque MIDI. Utilice el siguiente procedimiento para salvar los datos a dichos dispositivos:

(279)

1. Utilice 02:Input MDR para recibir los datos procedentes del dispositivo externo en la memoria MDR del SY99.
2. Utilice 04:Save to Disk para salvar los datos procedentes de la memoria MDR del SY99 en un disco del SY99.

Cuando Vd. quiera volver a cargar los datos otra vez en el dispositivo externo, utilice el siguiente procedimiento:

3. Utilice 03:Load from Disk para cargar los datos procedentes del disco del SY99 a la memoria MDR del SY99.
4. Utilice 01:Output MDR para transmitir los datos desde la memoria MDR del SY99 al dispositivo externo.

Para más detalles, remítase a las explicaciones de cada una de las siguientes secciones.

Importante: Antes de utilizar un disco sin estrenar o un disco que haya sido utilizado por otros dispositivos, deberá formatear el disco utilizando la operación 4.Formatear Disco correspondiente a Utilidades de Disco, página 271.

Es posible que los datos de la memoria interna se pierdan como resultado de una operación inadecuada o por otros motivos. Le recomendamos que conserve copias de seguridad en floppy disks o en tarjetas de memoria (MCD64) de todos aquellos datos importantes de voces, multis, sistema, secuenciador, muestras o MDR. También es posible que los datos de un floppy disk o de una tarjeta de memoria puedan perderse por culpa de la electricidad estática, de campos magnéticos, o por otras causas. Siempre será una buena idea hacer copias de seguridad dobles para aquellos datos que sean muy importantes.

Nota: El apéndice contiene una ejemplificación de cómo utilizar las funciones de la grabadora de datos MIDI del SY99. Remítase a la página 312.

(280)

Grabadora de datos MIDI (MDR)

1. SALIDA

Resumen: Esta operación transmite datos en bloque MIDI desde la memoria MDR del SY99 a un dispositivo externo.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de la grabadora de datos MIDI (MDR) (JUMP #830)

Seleccionar: 01:Output

Seleccionar: los datos MDR que desea transmitir

Transmitir: los datos pulsando F8 (Go)

Para salir: sin transmitir, pulse EXIT.



- (1) Nombre de los Datos (1-99): Muestra el número y el nombre de cada grupo de datos en bloque. Se puede asignar un nombre a cada grupo en Utilidades MDR, 2.Entrada MDR (página 281).
- (2) Bloque (1-32767): Muestra el número de los bloques F0-F7 en cada grupo de datos en bloque MIDI.
- (3) Intervalo (0...10): Especifica el intervalo insertdo entre bloques de datos. Si Vd. introduce un valor de 0, un intervalo de 100 ms (milisegundos) se insertará entre cada bloque de datos F0-F7, o después de cada 4096 bytes de datos, en caso de que un solo bloque excediese de esta longitud. Vd. puede introducir un número de 1 a 10 para especificar el número de intervalos de 100 milisegundos insertados entre cada bloque de datos F0-F7, o después de cada 1024 bytes de datos, en caso de que un solo bloque excediese de esta longitud. (Por tanto, si Vd. introduce un 3, se insertará un intervalo de 300 ms entre cada bloque de datos, y después de cada Kbyte de datos en aquellos bloques que sean más largos de 1 Kbyte). Algunos dispositivos no son capaces de recibir grandes cantidades de datos entrantes en un breve espacio de tiempo. Si fuese necesario, aumente este intervalo de tiempo. El ajuste por defecto es un tiempo de intervalo de cero.
- (4) Tipo de envío (ALL, Select): Vd. puede especificar que se transmitan, del grupo de datos, todos los bloques o determinados bloques. Si se selecciona "ALL" todos los bloques F0-F7 del grupo de datos en bloque MIDI serán transmitidos. Si se selecciona "Select", Vd. podrá especificar qué bloque de datos F0-F7 serán transmitidos (ver (5) a continuación).
- (5) Desde (From), A (To): Si en "Snd Type" (3) se ha seleccionado "Select", Vd. puede especificar qué bloques de datos F0-F7 se van a transmitir. Muchos dispositivos trasvasan los contenidos de su memoria interna como un bloque F0-F7 separado (un mensaje "bulk" separado) para cada tipo de datos, y también pueden recibir bloques individuales. Remítase a la documentación de exclusivos del sistema de su dispositivo para saber cómo transmite y recibe datos en bloque (bulk).

Procedimiento de salida: Antes de transmitir datos MDR a un dispositivo externo, asegúrese de que el dispositivo receptor está preparado para recibir los datos. Si el dispositivo tiene un ajuste "bulk protect" (protección contra mensajes en bloque MIDI), desactívelo. Asegúrese también de que la salida MIDI OUT del SY99 está conectada a la entrada MIDI IN del dispositivo receptor.

(280)

1. Mueva el cursor a (1) para seleccionar el grupo de datos (1-99) que quiere transmitir. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
2. Si es necesario, aumente el intervalo de tiempo en (3). En la mayoría de los casos el valor por defecto de 1 será suficiente.
3. Si lo desea, especifique en (4) y en (5) que bloque F0-F7 del grupo de datos seleccionado será transmitido.
4. Para transmitir los datos pulse F8 (Go). Mientras los datos están siendo transmitidos la línea superior de la pantalla mostrará "MDR Transmitting! (¡Transmitiendo MDR!)", y mostrará el número de bloques que han sido transmitidos.
5. Cuando haya finalizado la transmisión, pulse cualquier tecla para salir de la pantalla.

(281)

Grabadora de datos MIDI (MDR)

2. ENTRADA

Resumen: Esta operación recibe datos en bloque MIDI en la memoria MDR del SY99 desde un dispositivo externo.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de la grabadora de datos MIDI (MDR) (JUMP #830)

Seleccionar: 02:Input

Especificar: la memoria de datos MDR en la que los datos en bloque MIDI serán recibidos

Empezar: la recepción pulsando F8 (Go)

Terminar: la recepción pulsando EXIT.

- (1) Nombre de los Datos (1-99): La memoria MDR puede albergar hasta un total de 99 grupos de datos en bloque, y cada grupo puede contener uno o más bloques o mensajes F0-F7. El número y el nombre de cada grupo de datos en bloque aparece aquí en la pantalla. Para asignar un nombre a un grupo de datos en bloque, pulse F6 (Name) como se explica más adelante.
- (2) Bloques que contiene (1-32767): Para los datos que ya existen en la memoria MDR, aquí se muestra el número de bloques F0-F7 de cada grupo de datos.
- (3) Tamaño: Para los datos que ya existen en la memoria MDR, aquí se muestra el tamaño total del grupo de datos en Kbytes.

- (4) Pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
- (5) Pulsando F5 (Del) Vd. puede borrar el grupo de datos seleccionado de la memoria MDR.
- (6) Pulsando F7 (Name) Vd. puede dar nombre a una memoria que esté sin usar o renombrar una memoria utilizada previamente.
- (7) Cuando pulse F8 (Go), el SY99 comenzará a grabar los datos en bloque MIDI entrantes hasta que Vd. pulse EXIT.

1. Mueva el cursor a (1) para seleccionar una localización de datos vacía (marcada "-NEW-*" [NUEVA]) en la cual se recibirán los datos en bloque MIDI entrantes. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.

No es posible recibir datos MDR en una localización que ya contenga datos. Si desea borrar o escribir encima de los datos MDR "viejos", pulse F4 (Del) para borrar los datos.

- 2. Si lo desea, puede asignar un nombre a los datos pulsando F6 (Name). aparecerá una pantalla permitiéndole introducir un nombre de MDR. Vd. puede ejecutar la entrada de MDR desde esta pantalla de "denominación".
 - 3. Tanto si se ha asignado un nombre a los datos como si no se ha hecho, pulse F8 (Go) para comenzar la grabación de los datos MDR. La línea inferior de la pantalla mostrará "MDR Recording!" (¡Grabando MDR!).
 - 4. Remítase al manual de instrucciones de su dispositivo MIDI, y haga que transmita el tipo de datos en bloque MIDI deseados. Mientras el SY99 recibe datos, el número de bloques (blocks) que hayan sido recibidos aparecerá en la pantalla en la línea inferior. Vd. puede transmitir cualquier número de mensajes en bloque MIDI (bloques F0-F7) desde cualquier número de dispositivos, y todos ellos serán recibidos en el grupo de datos en bloque seleccionado en ese momento.
 - 5. Cuando el dispositivo externo haya finalizado la transmisión de los datos, pulse EXIT. La línea inferior de la pantalla del SY99 mostrará "Completed!" (¡Terminado!).
- Si el SY99 no recibiese ningún dato en bloque MIDI, la línea inferior de la pantalla mostraría "Recording Cancelled!" (¡Grabación Cancelada!). Asegúrese de que el dispositivo externo está transmitiendo realmente datos en bloque, compruebe las conexiones MIDI e inténtelo de nuevo.

Comentario: Los datos en bloque MIDI que hayan sido recibidos en la memoria MDR del SY99 se conservan incluso cuando se apaga la unidad. No obstante, como precaución ante posibles accidentes, le sugerimos que utilice la siguiente operación, 3.Salvar al Disco, para salvar la memoria MDR a un archivo de un disco.

Grabadora de datos MIDI (MDR)
3.CARGAR DESDE EL DISCO

Resumen: Esta operación carga un archivo de disco que contenga hasta un total de 99 grupos de datos en bloque en la memoria MDR del SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de la grabadora de datos MIDI (MDR) (JUMP #830)

Seleccionar: 03:Load from Disk

Seleccionar: el número de archivo MDR a cargar

Para cargar: el archivo MDR en la memoria MDR pulse F8 (Go)

Para salir: sin cargar pulse EXIT



- (1) Nombre de Archivo (1-99): Aquí se muestra el número y el nombre de cada archivo MDR en el disco.
- (2) Pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
- (3) Cuando pulse F8 (Go), el archivo MDR seleccionado será cargado en la memoria MDR del SY99.

Procedimiento de carga: Esta operación solamente cargará archivos que fueron salvados con la operación 4.Salvar al Disco. El archivo que se ha cargado contiene hasta un total de 99 grupos MDR, conteniendo cada uno de los grupos uno o más bloques (blocks) F0-F7 de datos en bloque (bulk data). Todos los grupos de datos que estuvieran previamente en la memoria MDR serán borrados por el archivo recién cargado. No es posible cargar grupos individuales de datos desde un archivo MDR.

1. Mueva el cursor a (1) para seleccionar un archivo de disco 1-99. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
2. Pulse F8 (Go) para cargar el archivo MDR seleccionado en la memoria MDR.

Grabadora de datos MIDI (MDR)

4. SALVAR AL DISCO

Resumen: Esta operación salvata totalidad de los 99 grupos de datos de la memoria MDR del SY99 a un archivo de un disco.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de la grabadora de datos MIDI (MDR) (JUMP #830)

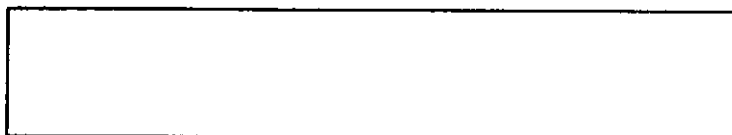
Seleccionar: 04:Save to Disk

Seleccionar: el número de archivo en el que se van a salvar los datos MDR

Especificar: un nombre para el archivo si se desea

Para salvar: los datos MDR a un archivo pulse F8 (Go)

Para salir: sin salvar pulse EXIT



- (1) Nombre de Archivo (1-99): Aquí se muestra el número de cada archivo MDR en el disco, y el nombre que fue asignado a los datos de archivo pulsando F6 (Name) como se explica a continuación.
- (2) Pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
- (3) Pulsando F6 (Name) Vd. puede asignar un nombre al archivo seleccionado.
- (4) Cuando pulse F8 (Go), todos los datos de la memoria MDR del SY99 serán salvados en el archivo especificado.

Procedimiento de salvado: Antes de que esta operación pueda ser utilizada, la memoria MDR debe contener datos recibidos mediante la operación 2.Entrada explicada en la página 281. Esta operación salvará la totalidad de los 99 grupos de datos de la memoria MDR a un archivo. No es posible salvar grupos individuales de datos MDR a un archivo.

1. Mueva el cursor a (1) para seleccionar un archivo de disco 1-99. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para avanzar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.
2. Si quiere especificar un nombre para el archivo, remítase a la sección Salvar un disco a un archivo concreto del disco en la página 271.
3. Pulse F8 (Go) para salvar los datos MDR al archivo.

Grabadora de datos MIDI (MDR)

5. INICIALIZAR MDR

Resumen: Esta operación borra todos los datos de la grabadora de datos MIDI interna del SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de la grabadora de datos MIDI (MDR) (JUMP #830)

Seleccionar: 05:Initialize MDR

Ejecutar: la operación de inicialización pulsando YES

Para salir: sin inicializar pulse NO.

ARE YOU SURE? (¿ESTA SEGURO?)

(SI o NO)

Pulse YES si está seguro de que quiere inicializar la memoria MDR interna. Todos los datos se borrarán de la memoria MDR del SY99. ¡Observe que los datos borrados de esta manera quedan eliminados para siempre y no hay forma de recuperarlos!.

La inicialización MDR no afectará a los datos almacenados en la memoria y que se han distribuido para la zona de memoria de muestras.

UTILIDADES DE CONTROL MAESTRO

JUMP #831

Resumen: Las operaciones de utilidades de control maestro le permite seleccionar las configuraciones de control maestro, editar parámetros de configuración, y especificar los canales en los que se transmite cada tipo de datos.

Procedimiento:

Desde: Utilidades del sistema	(JUMP #800)
Utilidades MIDI	(JUMP #806)
Utilidades de tarjeta	(JUMP #812)
Utilidades de disco	(JUMP #816)
Utilidades de muestras	(JUMP #826)
Utilidades MDR	(JUMP #830)
Pulsar: F7 (Mstr)	(JUMP #831)
<p>Seleccionar: la operación deseada de las utilidades de control maestro y pulsar ENTER</p>	



- (1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y luego pulse ENTER.
 - 01: Seleccionar controlador: Seleccione una o más configuraciones de control maestro MIDI, y edite los parámetros de configuración.
 - 02: Filtro de transmisión: Especifique qué tipos de datos serán transmitidos en cada canal cuando el SY99 esté en la modalidad de control maestro.
- (2) Para desplazarse a una modalidad de utilidades diferente pulse F1-F6. Para seleccionar una operación del directorio que aparece en pantalla, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función.

Control Maestro

1. SELECCION DE CONTROLADOR

(JUMP #832)

Resumen: Esta operación le permite seleccionar configuraciones de control maestro y editar parámetros de configuración.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de control maestro (JUMP #831)

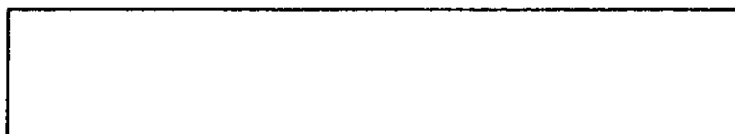
Seleccionar: 1:Controller Select

Especificar: una configuración de control maestro para activar, desactivar o editar

Activar: una configuración inactiva pulsando ENTER

Desactivar: una configuración activa pulsando ENTER

Para editar: una configuración de control, pulse F8 (Edit)



- (1) Esta zona muestra los nombres asignados a las ocho configuraciones de control maestro. Mueva el cursor a un número de configuración y pulse ENTER para activar o desactivar la configuración seleccionada. Remítase a la explicación de la función Activación, más adelante.
- (2) Pulse F1 (Strt), F2 (Cont), o F3 (Stop) para transmitir un mensaje de comienzo, continuación o parada a un secuenciador externo o a una máquina de ritmos vía MIDI OUT.
- (3) Pulse F6 (Mute) para activar o desactivar la modalidad de Silenciación. Remítase a la explicación de Modalidad de Silenciación, más adelante.
- (4) Pulse F7 (Solo) para activar o desactivar la modalidad Solo. Remítase a la explicación Modalidad Solo, más adelante.
- (5) Pulse F8 (Edit) para editar la configuración de control maestro seleccionada. Remítase a la explicación de la función Editar Controlador, más adelante

Activación: Los nombres de las configuraciones de control activas se mostrarán en pantalla en caracteres de visualización invertida, y los LEDs de selección de programa 1-16 se encenderán en rojo para indicar los canales MIDI en los que están transmitiendo.

Una configuración de control consiste en cuatro zonas, cada una tiene su propio canal de transmisión, curva de velocidad de pulsación y curva de aftertouch, transposición, y límite de nota y límite de velocidad de pulsación. Una variedad de mensajes iniciales (selección de

banco, cambio de programa, volumen Principal, y un grupo de datos MDR) se pueden también especificar para la transmisión en cada una de las cuatro zonas siempre que esa configuración de control esté activada.

Las funciones de control maestro del SY99 permanecerán activas solamente mientras se esté mostrando la pantalla de selección de controlador o la de edición de controlador.

También es posible activar una configuración de control introduciendo el número de esa configuración utilizando el bloque de teclas numéricas. Introduciendo una "0" desde el bloque de teclas numéricas desactivará la configuración de control.

Para más detalles sobre los ajustes de cada configuración de control, remítase a la explicación de la función Editar Controlador, más adelante.

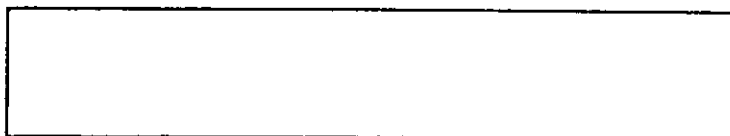
Modalidad de silenciación: Mientras la modalidad de silenciación esté activada, Vd. puede pulsar los botones de selección de programa 1-16 para silenciar temporalmente uno o más canales que estén siendo utilizados por la configuración de control activa. Los LEDs correspondientes a los canales silenciados parpadearán. Pulse el botón de selección de programa una vez más para des-silenciar un canal silenciado.

Modalidad Solo: Mientras la modalidad Solo esté activada, los LEDs de todos los canales se encenderán. Vd. puede pulsar un botón de selección de programa 1-16 para dejar "solo" a un canal determinado. El LED de ese botón se encenderá permanentemente y solamente será ese canal el que transmita datos.

Nota: Por supuesto es posible utilizar tanto la prestación de control maestro como el secuenciador del SY99 al mismo tiempo en las modalidades de reproducción de canción (Song Play) y de reproducción de patrón (Pattern Play). Sin embargo, no es posible utilizar las funciones de control maestro mientras se está grabando utilizando el secuenciador del SY99.

Si Vd. pulsa RECORD mientras las configuraciones de control están activas, las configuraciones de control se desactivarán temporalmente mientras el secuenciador esté grabando. Cuando Vd. pulse STOP para detener la grabación, las configuraciones de control se reactivarán automáticamente.

Editar controlador: Cuando se pulsa F8 (Edit), aparecerá una pantalla similar a la siguiente:



- (1) Esta zona muestra el número y el nombre de la configuración de control maestra seleccionada.
- (2) Aquí puede Vd. especificar la voz o multi del SY99 que será reproducida por el teclado del SY99 cuando esta configuración de control se seleccione.
- (3) Cada zona de la configuración de control puede activarse o desactivarse. Si se desactiva una zona, no transmitirá datos.
- (4) Especifique cómo transmitirán los datos cada una de las cuatro zonas. Para más detalles, remítase a la explicación de Datos de configuración de control más adelante.
- (5) Para editar las zonas 1 y 2 pulse F1 (1-2). Para editar las zonas 3 y 4 pulse F2 (3-4).
- (6) Para inicializar todos los ajustes de la configuración de control, pulse F4 (Init). Cuando se inicializa una configuración, los valores del preset de fábrica "Normal 1Vc" se cargan en la configuración. (Remítase a la explicación de Presets de fábrica de las configuraciones de control, más adelante).
- (7) Para editar el nombre pulse F5 (Name). Los métodos de introducción de caracteres se explican en Cómo introducir datos de caracteres, página 30.
- (8) Pulse F6 (Mute) para activar o desactivar la modalidad de Silenciación. Remítase a la explicación dada anteriormente sobre Modalidad de silenciación.
- (9) Pulse F7 (Solo) para activar o desactivar la modalidad de Solo. Remítase a la explicación dada anteriormente sobre Modalidad de Solo.
- (10) Pulsar F8 (Dir) para que aparezca en pantalla un directorio de las voces y multis del SY99.

Teclado: Cuando el cursor se desplaza a las notas límite (Note Limit) dentro de una zona, el rótulo "Kbd" aparecerá para F3. Pulse F3 (Kbd) para introducir datos utilizando el teclado.

Datos de configuración de control: Cada una de las cuatro zonas de una configuración de control contiene los siguientes puntos relativos a los datos:

ON/OFF: Las zonas que estén "off" (desactivadas) no transmitirán datos.

Transmit channel (Canal de transmisión) (1...16): Los datos para la zona serán transmitidos en este canal MIDI.

Velocity curve (Curva de velocidad de pulsación) (1...4): Determina cómo se relacionará la velocidad de pulsación de las notas tocadas con la velocidad de pulsación de las notas transmitidas por esta zona (remítase a Utilidades del sistema, 2.Fijar velocidad de pulsación, página 253).

Aftertouch curve (Curva de Presión Posterior a la Pulsación) (1...4): Determina cómo será transmitida la presión sobre el teclado a modo de mensajes de aftertouch de canal por esta zona.

- Bank Select (Selección de Banco) (off, 1-16384): Un mensaje de selección de banco de este número será transmitido por esta zona cuando se seleccione la configuración de control.
- Program Change (Cambio de Programa) (off, 1-128): Un mensaje de cambio de programa de este número será transmitido por esta zona cuando se seleccione la configuración de control.
- Volume (Volumen) (off, 0...127): Un mensaje de volumen (cambio de control 7) será transmitido por esta zona cuando se seleccione la configuración de control.
- MDR data set (Grupo de datos MDR) (off, 1...99): El grupo especificado de datos en bloque será transmitido cuando se seleccione la configuración de control. (Remítase a Utilidades de la grabadora de datos MIDI, página 279). Si hay una gran cantidad de datos en bloque en el grupo de datos en bloque MDR seleccionado, puede darse un ostensible retraso mientras estos datos se transmiten antes de que el teclado pueda responder a su ejecución.
- Transpose (Transponer) (-64...+64): Las notas transmitidas por la zona serán transpuestas en la cantidad que aquí se indique.
- Note limit (Límite de nota) (C-2...G8 = DO-2...SOL8): La zona transmitirá solamente las notas cuyos números de nota se encuentren dentro de los límites aquí fijados.
- Velocity limit (Límite de la velocidad de pulsación) (1...127): La zona transmitirá solamente las notas que tengan una velocidad de pulsación comprendida dentro de los límites aquí fijados.
- Presets de fábrica de las configuraciones de control: Cuando su SY99 salió de la fábrica le fueron programadas las siguientes 8 configuraciones de control:

Nombre de la Configuración	Descripción
Normal 1Vc	Salida MIDI normal. Estas configuraciones se cargan mediante la operación de inicialización.
Normal 4Vc	Salida MIDI de cuatro canales simultáneos.
Key split	Salida de dos canales para cada una de las mitades superior e inferior del teclado; la división del teclado está en el centro.
Velo split	Salida de dos canales dividida en un valor intermedio de la velocidad de pulsación.
Majr7 chrd	Transpone la salida a una estructura de acorde de séptima mayor.
Minr7 chrd	Transpone la salida a una estructura de acorde de séptima menor.

```

-----
7th chrd      Transpone la salida a un acorde de séptima.
-----
7sus4 chrd    Transpone la salida a una estructura de acorde
               de séptima suspendido en cuarta.
-----

```

Le recomendamos que salve estos ajustes a un disco o a una tarjeta de datos, ya que se perderán una vez que estén editados.

Tabla de configuración de control: Vd. puede copiar la tabla de la siguiente página para conservar los registros de sus propios ajustes originales.

Resumen: Edite los ajustes del controlador seleccionado para especificar cómo transmitirá datos en cada una de sus cuatro zonas.

```

* * * * *
*
*               FIG.
*
* Master control setup = Configuración de control maestro
* Internal voice/multi = voz/multi interna
* Transmit channel = Canal de transmisión
* Velocity curve = Curva de la velocidad de pulsación
* Aftertouch curve = Curva de aftertouch (Presión Posterior a
*                   la Pulsación)
* Bank select number = Número de selección de banco
* Program change number = Número de cambio de programa
* Volume = Volumen
* MDR data set = grupo de datos MDR
* Transpose = Transposición
* Note limit = Límite de nota
* Velocity limit = Límite de velocidad de pulsación
* off/on = desactivado/activado
*
* * * * *

```

Control Maestro**2. FILTRO DE TRANSMISION****(JUMP #837)**

Resumen: Especifica si se va a transmitir o no cada tipo de datos MIDI de cada uno de los canales cuando se esté en la modalidad de control maestro.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades de control maestro (JUMP #831)

Seleccionar: 2:Transmit Filter (JUMP #837)

Especificar: si se transmitirán o no cada tipo de mensaje en cada canal



- (1) Mueva el cursor en esta zona y especifique si se transmitirán o no se transmitirán desde cada canal por medio de los controles maestros los siguientes mensajes: Cambio de Programa (Program Change), Cambio de Control (Control Change), Inflexión de Tono (Pitch Bend), Sustain, Aftertouch, o Volumen Principal (Main Volume).

Los ajustes del filtro de esta pantalla son comunes a la totalidad de los 8 controladores maestros y son efectivos solamente dentro de la modalidad de control maestro.

A P P E N D I C E

APENDICE

Esta sección contiene información suplementaria que puede ser de utilidad para los usuarios expertos o los programadores.

Contenidos de esta sección:	página
Explicación de las voces prefijadas (presets) e internas.....	292
Tabla de multis prefijados.....	299
Disposición de las voces de batería prefijadas.....	300
Algoritmos de AFM.....	302
En que se diferencia el SY99 del SY77.....	308
Utilización de la síntesis híbrida RCM.....	310
Utilización de las muestras cargadas para crear una voz.....	312
Utilización de las funciones de control maestro.....	314
Utilización de las funciones MDR.....	316
Mensajes de error.....	318
Extensiones de los nombres de archivo del disco.....	322
El Formato de Archivos MIDI Estándar.....	323
Placas impresas para la expansión de la memoria....	325
Especificaciones.....	326
Indice.....	327

EXPLICACION DE LAS VOCES INTERNAS Y PREFIJADAS

Preset 1

- A01 AP|Rocks: Piano de rock brillante, estupendo para acordes poderosos e interpretaciones solistas. MW1 = nivel de mezcla del chorus; MW2 = corte del filtro ; DE = mezcla procesado/sin procesar de la reverberación.
- A02 AP|CrsRock: Piano de rock con chorus, ideal para baladas. MW1 = LFO de panorámico y cantidad de desafinación entre elementos; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- A03 AP|Concert: Piano de cola de concierto muy cálido, ideal para música clásica y jazz. MW1 = LFO de panorámico y tiempo de reverberación; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- A04 AP|StgLayr: Superposición de Piano de cola y sección de Cuerdas, útil en baladas, etc... MW2 = corte de filtro.
- A05 EP|76Stage: Piano eléctrico que evoca los tiempos clásicos del piano. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = control de brillo del EG, frecuencia y profundidad del efecto "phase".
- A06 EP:Classic: Piano eléctrico en la línea del piano eléctrico original del DX7. MW1 = profundidad de M del chorus; DE = Trémolo.
- A07 EP:NiteHwk: Piano eléctrico digital contemporáneo. MW1 = vibrato; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- A08 EP:Belrose: Piano eléctrico tradicional con "insinuación" de una campana digital con brillo. MW1 = vibrato; MW2 = frecuencia y profundidad del chorus.
- A09 EP:BellRng: Piano eléctrico digital contemporáneo con campanillas en vez de las típicas púas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- A10 EP:DXism: Piano eléctrico sólido para un acompañamiento fuerte que no interferirá con otros instrumentos. MW1 = LFO de panorámico y profundidad PM del chorus; MW2 = corte del filtro; DE = tiempo de reverberación.
- A11 EP|GrnDual: Superposición de un piano eléctrico típico "estilo FM" con un piano de cola. MW1 = vibrato; MW2 = nivel de mezcla del chorus.
- A12 EP|VoxLayr: Superposición de un piano eléctrico digital contemporáneo con un bloque vocal "con soplido". MW1 = vibrato; MW2 = nibr1 fr mrxvls frl vhotud.
- A13 KY|Smokey: Voz de teclado digital compacta y con mucho cuerpo, útil en muchos estilos musicales. MW1 = Profundidad y frecuencia de la modulación del chorus; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico.

- A14 KY|CrsClav: Voz de teclado con mucho cuerpo y procesada, con un carácter percusivo similar a un clavicordio. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico.
- A15 KY|Clavint: Sonido de clavicordio, tradicional y con brillo; MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad PM del chorus, mezcla de salida procesada/sin procesar del EFF2.
- A16 KY|ResoClv: Clavicordio muy resonante, útil para acompañamientos y para solos. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad de la modulación del "phase" estéreo.

- B01 SP|Alaska: Cama de sintetizador que evoca al tipo CS80, con portamento. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro, DE = mezcla de salida procesado/sin procesar del EFF2.
- B02 SP|SawPad: Cama con onda analógica de diente de sierra, útil para camas y líneas sostenidas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B03 SP|Square: Cama con onda analógica cuadrada, útil para camas y líneas sostenidas con sensación de movimiento. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B04 SP|Elegant: Cama de sintetizador digital con armónicos brillantes y etéreos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y nivel del EFF2.
- B05 SP|DigiPad: Cama cálida con ataque resonante y percusivo. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; ; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad y frecuencia de la modulación del efecto sinfónico.
- B06 SP|Lashed: Cama con mucho cuerpo, cálida, con un ataque más lento y un barrido de filtro. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B07 SP|Sweeper: Cama evocadora con un ataque muy lento, que incorpora un barrido de filtro resonante. MW2 = corte de filtro; DE = tiempo de reverberación ; AFT = vibrato.

(293)

- B08 SP|Flash: Cama contemporánea y efecto musical con armónico dramático y movimiento del filtro. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B09 SP|HrpsiPd: Cama digital con un ataque de tipo clavicémbalo. También útil para partes de acompañamiento. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B10 SP|Skylane: Cama atmosférica con EGs haciendo lazo y filtración resonante. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad de la modulación del efecto sinfónico.
- B11 SP|Arpeggi: Cama digital brillante con un desarrollo armónico de tipo vectorial, para utilizar en partes sostenidas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B12 SP|Vecktar: Otra cama digital con desarrollo armónico de tipo vectorial, útil para partes sostenidas y acompañamientos. MW1 = profundidad de PM del chorus; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla del EFF2.

- B13 SP|Crystal: Cama muy brillante y detallada. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B14 SP|Twinks: Cama envolvente, con "soplido" y con ataque de tipo campana. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus; VEL = ganancia de agudos de la EQ.
- B15 SP|Polydor: Cama envolvente lenta, con mucho cuerpo y ataque metálico. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del delay.
- B16 SP|WarmJet: Exquisita y cálida cama de cuerdas de tipo analógico, con armónicos "con soplido". MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
-
- C01 BR|TrmpSec: Brillante sección de trompeta. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico.
- C02 BR|BigBand: Toda una "big band", con trompetas, saxos y trombones. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus; AFT = vibrato.
- C03 BR|JazzTmp: Trompeta solista, útil para jazz y clásica. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del flanger.
- C04 BR|MuteTmp: Una expresiva trompeta asordina para interpretaciones solistas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y nivel de mezcla del Excitador Aural.
- C05 BR|FrHorns: Una sección de trompas francesas. DE = mezcla procesada/sin procesar de la salida del EFF1; AFT = vibrato y corte del filtro.
- C06 BR|DrkHorn: Una trompa francesa solista muy expresiva. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del delay.
- C07 BR|Azen 16: Sección de metales de estilo analógico, una octava por abajo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de EFF2.
- C08 BR|DaBurbs: Sección de metales procesada, resonante, de tipo analógico. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus; VEL = ganancia de agudos en la EQ.
- C09 BR|Splatz: Sección de metales sintetizados, sensible a la velocidad de pulsación que incrementa el brillo y la "llamarada" si se aumenta la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar del EFF1.
- C10 BR|Pumped: Metales con onda de diente de sierra, con fuertes efectos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- C11 BR|StrLayr: Superposición de cálidas secciones de metal y de cuerda. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = frecuencia de la modulación del chorus y profundidad de PM del chorus.
- C12 ST|Octaves: Sección de cuerdas grande de estilo analógico con efecto de chorus. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro e inclinación del panorámico.

- C13 ST|ChorAna: Sección de cuerdas de estilo analógico con efecto de chorus. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro e inclinación del panorámico.
- C14 ST|Rosin: Sección de cuerdas acústicas, grande y transparente, con mucha respuesta a la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = inclinación del panorámico; DE = profundidad de PM del chorus.
- C15 ST|Quart: Sección pequeña e íntima, tipo cuarteto. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro.
- C16 ST|Pizza: Sección de cuerdas de "pizzicato". MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro, trémolo y LFO del panorámico.

- D01 ST*Concert: Sección de cuerdas sinfónica completa, con mucha respuesta a la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D02 ST*Chestra: Orquesta completa con secciones de metales y de cuerdas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D03 BR*Spitz: Sección grande de metales sintetizados. MW1 = tiempo de reverberación; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla del EFF2; AFT = vibrato.
- D04 ME*BigNeck: Golpe orquestal unísono, funciona bien cuando se toca en octavas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D05 PC|Snapper: Voz de sintetizador de acompañamiento muy percusiva. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad de PM del chorus.

- D06 PC|Marimba: Varíe las posiciones de MW1 y MW2 para tocar esta marimba con diferentes tipos de mazos. MW1 = LFO de panorámico y nivel de realce del Excitador Aural; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla del EFF2.
- D07 PC.Vibes: Varíe la posición de MW2 para tocar el vibráfono con diferentes tipos de mazos. MW1 = trémolo, LFO de panorámico, y profundidad de AM del chorus; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de EFF2.
- D08 PC|MusicBx: Sonido delicado y ligero que recuerda a la caja de música de un niño. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D09 PC|Tahiti: "Steel drums" procedentes del pacífico Sur. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D10 PC|Cloche: Campanillas del Sur de Francia. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y tiempo de retardo inicial del canal izquierdo.
- D11 PC|Balan: Gamelán balinés. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D12 PC|Berim: Birimbao y tabla de Bombay. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro.
- D13 SE|Slither: Efecto especial de tipo vectorial, envolvente y con armónicos cambiantes y EGs formando lazo.

- D14 DR Kits: Diversos kits de batería. Un kit básico sigue las asignaciones de notas de la serie RX de Yamaha. Por debajo de este kit hay bombos (multi-tecla), cajas y timbales con mucho ambiente y procesados. Por encima del kit básico hay platos y sonidos de batería electrónica multi-tecla. En la parte superior del teclado hay cajas multi-tecla. Todos los bombos y las cajas están dispuestos en quintas para dar más facilidad a la hora de tocar.
- D15 DR Perc: Un completo complemento de percusiones Latina, Africana e India. Muchos son multi-tecla para que sea fácil tocar ritmos intrincados.
- D16 Dr Mixed: Una mezcla de las dos voces de batería anteriores. Los kits de batería siguen las asignaciones de notas de D14 tanto como es posible. Las voces de percusión se encuentran por encima de las piezas de batería electrónica.

Preset 2

- A01 SC|Heretic: Un sonido de inolvidable belleza con ataque de campanillas. MW1 = vibrato; MW2 = LFO de panorámico, frecuencia de la modulación del chorus y profundidad de PM del chorus.
- A02 SC|AeroPno: Piano de cola con una superposición de sintetizador etéreo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = ganancia de realimentación (FB) de la modulación; VEL = tiempo de reverberación.
- A03 SC|Jupiter: Sintetizador digital, exhuberante y detallado. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; VEL = ganancia de agudos de EQ.
- A04 SC.RezWhap: Sonido de tipo analógico brillante y resonante. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- A05 SC|Plectar: Sonido digital "punteado" procesado y brillante. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro, LFO de panorámico y trémolo; DE = profundidad de la modulación del flanger y ganancia de realimentación de la modulación.
- A06 SC|Quatar: Otro sonido punteado, más lleno pero todavía de carácter muy digital. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus; VEL = ganancia de agudos de EQ.
- A07 SC|Plastiq: Fuerte sonido de acompañamiento con ataque "plástico", percusivo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.

- A08 SC|Tanjeln: Sintetizador resonante con fuertew sabor étnico. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- A09 SC:Gizmo: Sintetizador resonante con cualidades vocales. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- A10 SC:Healing: Cálida voz de acompañamiento con ataque percusivo. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = frecuencia y profundidad de la modulación del flanger.
- A11 SC:Angelic: Sonido vocal con "soplido", con un sabor digital en el ataque. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus; VEL = ganancia de agudos de EQ.
- A12 CH|Glasine: Voz de coros "de los de siempre", ligeros, y con un ataque percusivo de tipo campana por medio de la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = frecuencia de la modulación del chorus.
- A13 CH:Itopian: Coro sintético, excelente para camas y fondos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla procesado/sin procesar para la salida 2.
- A14 CH.Vespers: Coro "Oooh" masculino con un toque de "respiración" digital. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla procesado/sin procesar para la salida 1.

- A15 CH:Nebula: Coro grande, mixto, con procesamiento de sintetizador. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- A16 CH|Witches: Voz coral, oscura y con respiración. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- B01 PL|Steel6: Guitarra acústica con cuerdas de acero. AFT = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla procesado/sin procesar para la salida 1; VEL = ganancia de agudos de EQ.
- B02 PL|JazzGtr: Guitarra acústica, ideal para tocar solos de jazz muy expresivos. MW1 = profundidad de la modulación del "phaser"; AFT = vibrato.
- B03 PL|Nylon6: Guitarra acústica con cuerdas de nylon; AFT = vibrato.
- B04 PL|12Strng: Guitarra acústica de 12 cuerdas. MW2 = corte del filtro; AFT = vibrato; DE = mezcla procesado/sin procesar para la salida 1.
- B05 PL:Ekol2St: Guitarra acústica/eléctrica de 12 cuerdas con eco. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- B06 PL:Echoes6: Guitarra eléctrica de 6 cuerdas con eco. Util para realizar arpeggios y acordes. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla procesado/sin procesar para la salida 1.
- B07 PL:Caster: Guitarra eléctrica de 6 cuerdas con eco. Añade distorsión con MW2. Util para acompañamientos e interpretaciones melódicas/solistas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO del panormácio; DE = nivel de distorsión.

- B08 PL:SloLead: Guitarra eléctrica distorsionada con armónicos por medio de la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; LFO de panorámico y nivel de mezcla del delay.
- B09 PL|RockAT: Guitarra eléctrica distorsionada con armónicos de realimentación por medio del aftertouch. Excelente para interpretaciones solistas y acompañamientos rítmicos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del flanger.
- B10 SL:SawLead: Clásica voz de sintetizador solista de onda de diente de sierra de tipo analógico, con distorsión para dotarle de una mayor "mordiente". MW1 = vibrato; MW2 = LFO de panorámico; DE = nivel de distorsión.
- B11 SL:EchoSaw: Voz de sintetizador analógico solista de diente de sierra, con respuesta de tecla monofónica. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla procesado/sin procesar para la salida 1.
- B12 SL:Duke:Voz de sintetizador solista, percusiva y expresiva, con ricos delays estéreos. MW1 = vibrato.
- B13 SL|Sync: Voz de sintetizador solista con sonido "sincronización de oscilador". MW1 = vibrato, LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro; DE = ganancia de realimentación de modulación del flanger.
- B14 SL:Square: Clásica voz de sintetizador solista de tipo analógico de onda cuadrada, con respuesta de tecla monofónica. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del flanger.
- B15 SL:PulseWM: ;Modulación de la amplitud por impulsos en una voz de sintetizador solista AFM! MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla del efecto 2.
- B16 SL:Lyle: Voz de sintetizador melódica, aguda y "con soplo"
-
- C01 BA|Picked: Bajo eléctrico sólido, tocado con púa, con un contorno bien definido. añade efecto de chorus con MW2. MW1 = vibrato. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- C02 BA.Slapped: Bajo eléctrico de slap, brillante y contundente. Añade efecto de chorus con MW2. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- C03 BA.Fingers: Bajo eléctrico, tocado con las puntas de los dedos. Añade efecto de chorus con MW2. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE: nivel de mezcla del chorus.
- C04 BA|Fretles: Expresivo bajo sin trastes AWM, con buena definición en las gamas má agudas. AFT = vibrato; MW1 nivel del efecto 1.
- C05 BA:Classic: Expresivo bajo sin trastes AFM, en la tradición del bajo sin trastes clásico del DX7. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; AFT = "gruñido" reverberante; DE = nivel de mezcla del chorus.

- C06 BA|Upright: Contrabajo acústico, con buena claridad y buena definición. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; VEL = frecuencia de la ecualización de medios.
- C07 BA|DXSlap: Bajo eléctrico con brillo, "slaps" con la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO del panorámico; DE = nivel de mezcla del chorus.
- C08 BA|Anabass: Bajo sintetizado analógico con buena pegada. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = ganancia de realimentación de la modulación del flanger.
- C09 BA|ResoSyn: Bajo sintetizado, sólido y muy resonante. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro.
- C10 OR|Fatsyn: Bajo sintetizado multi-oscilador, de estilo analógico, con respuesta de tecla monofónica. Amplia gama de timbres por medio de la MW2. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico; VEL = ganancia de agudos de EQ.

- C11 OR|Mogue: Recreación del bajo sintetizado clásico, con un ataque rápido y percusivo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- C12 OR|BJazzy: Organo de "tiradores", con muchas prestaciones para las actuaciones en vivo. Indicado especialmente para jazz y rock. MW1 = vibrato, LFO de panorámico y control de la velocidad del altavoz giratorio; MW2 = corte del filtro y nivel de mezcla de la reverberación.
- C13 OR|BookerB: Otro órgano de "tiradores", con fuertes armónicos en las gamas altas, gran presencia y un montón de "aire". MW1 = control de velocidad del altavoz giratorio; MW2 = corte del filtro; AFT = vibrato y trémolo; DE = balance reverberación/primeras reflexiones.
- C14 OR|Deep: Organo de "tiradores" saturado, con una fuerte gama de medios. MW1 = LFO de panorámico y control de velocidad del altavoz giratorio; MW2 = corte del filtro.
- C15 OR|Purple: Clásico órgano de rock distorsionado, con control de la distorsión en tiempo real. MW1 = LFO de panorámico y control de velocidad del altavoz giratorio; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de distorsión.
- C16 OR|Bsilica: Organo de tubos multi-rango. MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico.

- D01 WN|Tenor: Expresivo saxofón tenor solista, que alcanza su plenitud con la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato, trémolo, LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación; VEL = cantidad de realce del Excitador Aural.
- D02 WN|SaxSect: Sección de Saxos. MW2 = corte del filtro; AFT = vibrato y trémolo; DE = nivel de mezcla del chorus; VEL = ganancia de agudos de EQ.

- D03 WN|Alto: Expresivo saxofón alto solista, que alcanza su plenitud con la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato, trémolo, LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación; VEL = cantidad de realce del Excitador Aural.
- D04 WN|Soprano: Expresivo saxofón soprano solista que alcanza su plenitud con la velocidad de pulsación y el aftertouch. MW1 = vibrato; AFT = trémolo y corte del filtro; DE = nivel de mezcla del flanger.
- D05 WN|Clarine: Clarinete solista. MW1 = vibrato; AFT = trémolo; DE = nivel de mezcla del flanger.
- D06 WN|PanPipe: Flauta dulce detallada y con respiración. MW1 = vibrato, trémolo y modulación del filtro; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; VEL = ganancia de EQ de graves.
- D07 ME*Phantom: Cama de sintetizador envolvente y "giratoria". MW1 = LFO de panorámico e inclinación del panorámico; MW2 = corte del filtro; AFT = vibrato; DE = mezcla procesado/sin procesar par la Salida 2.
- D08 ME|5thsMan: Ataque en quintas percusivo/con arco, seguido de un "remolino" vectorial de armónicos y de una cama sostenida envolvente. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; LFO = frecuencia de la modulación del flanger y frecuencia de la modulación del chorus.
- D09 ME*Emperor: Explosión orquestal completa con una cama sobresostenida, giratoria y con armónicos de tipo campana enlazándose. MW1 = vibrato y trémolo.
- D10 ME|SloLoop: Cama melancólica, oscura y evocadora con gritos armónicos "de tipo realimentación invertida" que aparecen y desaparecen. MW1 = vibrato; DE = mezcla procesado/sin procesar de Salida 1.
- D11 ME*Asia: Voz étnica expresiva, con un amplio abanico de sensibilidad a la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro.
- D12 ME:Dreams: Ataque vocal que se desliza por debajo de cuerdas sintetizadas con quintas añadidas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; LFO = profundidad de modulación del flanger.
- D13 ME:Galaxy: Remolino de armónicos envolventes, de tipo vectorial, que va aumentando. Abra el filtro con MW2 para abrirse paso a través de la galaxia. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla procesado/sin procesar para la Salida 1.
- D14 ME|Isis: Cama digital con ataque de tipo "soplido", inmediatamente seguida por barridos espectrales de complejos armónicos superiores y por unas campanas formando lazo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- D15 ME|ZoZoid: Explosiones metálicas interestelares rodeadas de sonidos de radio y de otros ruidos cósmicos que se producen. Las notas sostenidas en las dos octavas superiores del teclado son buenas para melodías con acompañamiento de isótopo de radio. MW1 = vibrato.

(296)

D16 ME*Thusian: Cálida cama de sintetizador con campanas y otros elementos percusivos que se repiten. Las octavas superiores son buenas para tocar melodías cósmicas "con respiración" y con ataques de campana. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.

(297)

Internas

- A01 SP|Eternal: Preciosa cama de cuerdas con abandono lento y prolongado. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro
- A02 SP:Dreampd: Cama de sintetizador coral ligeramente fantasmal. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad del efecto de flanger.
- A03 SP:Freeze: Trémula cama de sintetizador. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico.
- A04 SP:Polygar: Sonido de cama con ataque de nylon. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = profundidad del efecto de flanger.
- A05 SP:DarkPad: Melancólica cama de sintetizador. MW1 = ganancia de agudos de la reverberación; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar del EFF2; AFT = vibrato.
- A06 SP|Digi82: Suave cama de sintetizador digital; MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de EFF2.
- A07 SP.Digima: Cama con ataque de tipo campana. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF2.
- A08 SP.SynStr: Dramática cama de cuerdas de sintetizador. MW1 = frecuencia de la modulación y vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico.
- A09 SC:Magic: Sonido resonante y vivo. MW1 = frecuencia de la modulación y vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF2.
- A10 SC:DnzStb: Agresivo sintetizador de acompañamiento; MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = profundidad de PM del chorus; VEL = nivel de EFF2.
- A11 SC|SlapClv: Slap y clavicordio combinados; MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- A12 SC.Analogy: Sintetizador de acompañamiento oscilado. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF1.

- A13 SC|Steps: Mantenga la tecla pulsada y obtendrá otro sonido. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro, nivel de EFF2 y LFO de ganancia de medios.
- A14 SC|DigiStb: Punzante sonido metálico. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de reverberación de EFF2.
- A15 CH|ChorWn: Fresco sonido coral. MW1 = vibrato; MW2 = modulación de la frecuencia, LFO de panorámico y nivel de delay; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF2.
- A16 CH:OooAh: Ooohs femeninos, Aaahs masculinos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de los efectos.
-
- B01 AP|Bright: Piano digital brillante. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- B02 EP|BelleP: Piano eléctrico con ataque de campana; MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de los efectos.
- B03 EP.HrpPhon: Piano eléctrico con elementos de arpa y "pianophone" MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro, LFO de panorámico, y nivel de mezcla del efecto sinfónico; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de la reverberación.
- B04 EP:DualDA: Piano eléctrico duro con ataque estéreo. MW1 = vibrato y LFO de panorámico; MW2 = corte del filtro y nivel de mezcla del efecto sinfónico; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- B05 OR|Ghosty: Organo con un toque de órgano de vapor. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de EFF2.
- B06 KY|Squeeze: Acordeón clásico. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- B07 SL.PrtaSaw: Resonante sintetizador solista. MW1 = frecuencia de la modulación y vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF1.
- B08 SL:OctSqu: Sintetizador solista de onda cuadrada en octavas. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del flanger.
- B09 ST|StrgPad: Cama de cuerdas sosegada. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro e inclinación del panorámico.
- B10 ST|ClasStr: Sección de cuerdas clásica y elegante. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro e inclinación del panorámico; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF2.
- B11 ST:Tremolo: Trémulas cuerdas orquestales. MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de los efectos; AFT = trémolo.
- B12 ST:Qk Syns: Sección de cuerdas que toca en octavas. MW2 = corte del filtro; DE = frecuencia de la modulación del chorus; AFT = vibrato.

(297)

- B13 ST:Violin: Violín solista con sutil control de aftertouch. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico; AFT = vibrato.
- B14 ST:Cello: Expresivo violonchelo. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico; AFT = vibrato.
- B15 BR|HouseAT: Metal con modulación por aftertouch. MW1 = vibrato; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico; AFT = corte del filtro.
- B16 BR|SfzSwel: Metal con ataque "sforzando". MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = tiempo de reverberación y mezcla de la salida procesada/sin procesar de los efectos.

(298)

- C01 BA.FrtlsBs: Suave bajo sin trastes con un ligero delay. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del eco.
- C02 BA:Picky: Bajo con mucho cuerpo y ataque duro. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de los efectos.
- C03 BA|Roque: Bajos eléctrico y sintetizado juntos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del flanger y nivel de mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF2.
- C04 BA:VelSlap: Bajo con ataque de slap controlado por la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = nivel de mezcla del chorus.
- C05 BA|Stile: Bajo acústico que se endurece con la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = nivel de mezcla del flanger y mezcla de la salida procesada/sin procesar de los efectos.
- C06 BA|Upright: Sonido de bajo acústico realista. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- C07 BA|Serious: Sonido de bajo analógico con mucho cuerpo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF2.
- C08 BA|DgiWild: Bajo que suena duro. MW1 = vibrato; M2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- C09 PL|Elktrik: Guitarra distorsionada con delay de ping-pong. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = ganancia de agudos y medios de EFF1.
- C10 PL|MetlHed: Guitarra solista, perfecta para solos. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = ganancia de agudos y medios de EFF1.
- C11 PL|OvDrive: Guitarra con saturación modulada por aftertouch. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = frecuencia de la modulación del flanger y mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF2.
- C12 PL:Stratus: Sonido de guitarra de bobina única muy limpio. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de EFF1.

- C13 PL|ElMute: Guitarra asordinada con mucho cuerpo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro.
- C14 PL|VelMute: Guitarra con asordinamiento controlado por aftertouch. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- C15 PL|Harp: Sonido clásico de arpa. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico; VEL = ganancia de agudos de EQ.
- C16 PL:LAPizzi: Precioso pizzicato. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro, DE = nivel de mezcla de EFF2.
-
- D01 WN|HrdAlto: Saxo alto de mucho impacto. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de la reverberación.
- D02 WN|HrdTenr: Saxo tenor sensible a la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de la reverberación.
- D03 WN:BariSax: Saxo barítono "con soplido". MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de la salida procesada/sin procesar de la reverberación; VEL = ganancia de agudos de EQ.
- D04 WN.AmpHarp: Arpa de blues ligeramente sobreamplificada. MW1 = vibrato y trémolo; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de distorsión.
- D05 SP*MoonPad: Cama de sintetizador con coro envolvente. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = frecuencia de la modulación del chorus.
- D06 ME*Cosmos: Inmensos sonidos de sintetizador con amenazadores matices graves de fondo. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro y LFO de panorámico; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF2.
- D07 ME*AuroLa: Cama cósmica con efectos digitales sensibles a la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF1.
- D08 ME.Galaxy: Sintetizador galáctico chispeante. MW1 = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF2; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF2; AFT = vibrato.
- D09 ME*Catrsis: Ambiente de sintetizador envolvente y misterioso. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de EFF2.
- D10 SE|Astral: Cama de sintetizador envolvente procedente del espacio interestelar. MW2 = corte del filtro; DE = mezcla de salida procesada/sin procesar de la reverberación.
- D11 KY*Harpsi: Clavicémbalo realista. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla de la reverberación.
- D12 BR|Fall: Sección de trompas que decae. MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del efecto sinfónico y mezcla de la salida procesada/sin procesar de la reverberación.

- D13 PL*VelGtr: Guitarra excéntrica sensible a la velocidad de pulsación. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del chorus.
- D14 KS:Anlg +2: Bajo de tipo órgano y sintetizador solista, divididos en DO3. MW1 = vibrato; MW2 = corte del filtro; DE = nivel de mezcla del delay.
- D15 KS:Pad/Sax: Voces de cama de sintetizador y de saxo, divididas en FA3. MW2 = corte del filtro e inclinación del panorámico; AFT = vibrato.
- D16 KA*JazComb: Bajo con plato sensible a la velocidad de pulsación y piano con sección de trompas sensibles a la velocidad de pulsación, divididos en DO3.

TABLA DE MULTIS PREFIJADOS

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
* Number = Número
* Multi Name = Nombre del Multi
* Voice Number = Número de Voz
* Popular Tune = Melodía Popular
* Funky Tune = Melodía Funky
* Ballade = Balada
* House = House
* Standard Rock = Rock Estándar
* American Rock = Rock Americano
* Combo Jazz = Combo de Jazz
* Horn Jazz Quintet = Quinteto de Jazz con Viento
* Big Band Jazz = Big Band de Jazz
* Sound Track = Banda Sonora
* Orchestra = Orquesta
* Baroque = Barroco
* Wind Unsamble = Sección de Viento
* Tropical = Tropical
* Esnicán = Etnico
* Fork = Folk
*
* * * * *

```

(300 y 301)

DISPOSICION DE LAS VOCES DE BATERIA PREFIJADAS
--

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
* Drum set = Grupo de batería
* Kits = Kits
* Perc = Percusión
* Mixed = Mezclados
* Note Number = Número de Nota
* Waveform Name = Nombre de la Forma de Onda
*
* * * * *

```

ALGORITMOS DE AFM

```
* * * * *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*   Algorithm = Algoritmo           *
*                                     *
*                                     *
* * * * *
```

EN QUE SE DIFERENCIA EL SY99 DEL SY77

Al margen del tamaño del teclado y de la adición de un slot de expansión de memoria, el SY99 es externamente muy similar al SY77. Sin embargo, el SY99 ha sido reforzado en varios conceptos que Vd. debe de tener en cuenta si es que ya tiene experiencia previa con el SY77, o si desea "trasladar" voces del SY77 al SY99.

Teclado: El SY77 tiene un teclado de 61 notas. El SY99 tiene un teclado de 76 notas. (Ver también Aftertouch por zonas un poco más adelante.

Funciones de teclado maestro: El SY99 es capaz de funcionar como un potente teclado maestro MIDI. 8 configuraciones editables de control maestro están a su disposición, y cada una de ellas contiene 4 zonas que transmiten en su propio canal MIDI. Puesto que se puede activar más de una configuración de control maestro simultáneamente, el SY99 puede controlar independientemente 16 sintetizadores o generadores de tonos externos diferentes.

También cuenta con un filtro de salida para filtrar cada tipo de mensaje saliente correspondiente a cada uno de los canales 1-16. Si desea más detalles, remítase a Utilidades de control maestro, página 284.

Memoria de muestras AWM (Preset ROM): El SY77 tiene 112 formas de onda que ocupan 2 Mwords (4 Mbytes). El SY99 tiene 267 formas de onda que ocupan 4 Mwords (8 Mbytes), que incluyen todas las formas de onda del SY77 y muchas formas de onda nuevas. (Vea Compatibilidad de datos más adelante). Una lista completa de las formas de onda del SY99 podrá encontrarla en Operaciones de los elementos AWM, 2.Determinar forma de onda AWM, página 157.

Memoria RAM MDR/muestras: El SY99 posee 512 Kbytes de RAM que pueden ser distribuidos para su uso como memoria de la grabadora de datos MIDI (MDR) o como memoria de muestras, en cualquier proporción que se desee. El procedimiento de distribución se describe en Utilidades del sistema, 5.Distribución de memoria, página 256.

La RAM distribuida como memoria MDR está disponible para la recepción de trasvases de datos en bloque procedentes de otros dispositivos MIDI. Una vez recibidos por el SY99, estos datos pueden ser salvados a un floppy disk utilizando la unidad de disco del SY99. La función MDR le permite utilizar la capacidad de los discos flexibles del SY99 para almacenar datos para otros dispositivos que no tengan posibilidad de almacenamiento en disco.

La RAM distribuida como memoria de muestras está disponible para recibir trasvases de muestras MIDI procedentes de otros dispositivos (como por ejemplo el sampler TX16W de Yamaha), o datos de muestras cargados desde un disco. Estos datos de muestras pueden ser asignados a formas de ondas y utilizados de la misma manera que las muestras contenidas en la ROM de muestras AWM del SY99 o en las tarjetas de formas de ondas. Para más detalles, remítase a Datos de los elementos AWM, 2.Determinar la forma de onda, en la página 257.

La cantidad de RAM disponible para los datos de muestras puede ser incrementada utilizando los kits de expansión de RAM. Remítase a la sección Expansión de RAM más adelante dentro de este apéndice.

Sistema de efectos: El SY77 tiene dos unidades de modulación (4 tipos de efectos) y dos unidades de reverberación (40 tipos de efectos). El SY99 tiene dos unidades de efectos (63 tipos de efectos), cada una de ellas de máxima calidad. Cuentan con efectos de tipo cascada y de tipo dual, permitiendo así que cada unidad funcione como dos unidades de efectos, cada una con su propio envío de efecto y con parámetros que pueden ser controlados en tiempo real. Si desea más detalles, vea Modalidad de edición de voz, Datos comunes, 10.Determinar efectos, página 104.

Aftertouch por zonas: Al SY99 se le ha añadido un nuevo parámetro de voz que le permite especificar cómo afectará el aftertouch en un momento determinado a las notas que suenan; "all" (todas las notas, como en el SY77), "top" (solamente la nota más aguda), "bottom" (solamente la nota más grave), "split hi" (todas las notas que se encuentran en el punto de división especificado o por encima de él), "split lo" (todas las notas por debajo del punto de división especificado).

El SY99 tiene aftertouch de canal, el cual produce un valor de presión único para todo el teclado; no tiene aftertouch "polifónico". Sin embargo, su posibilidad de Aftertouch por Zonas le permite a Vd. restringir el efecto de aftertouch a una zona o nota especificada, proporcionándole de esta manera prácticamente las mismas posibilidades expresivas que si se tratase de un aftertouch polifónico.

El aftertouch se puede utilizar para controlar una gran variedad de parámetros. Para más detalles, ver Datos comunes, 12.Determinar controladores, página 149.

Capacidad del secuenciador: El secuenciador del SY77 tiene aproximadamente una capacidad de 16.000 notas. El secuenciador del SY99 tiene aproximadamente una capacidad de 27.000 notas.

Bloqueo de interruptores: La función "Switch Lock" le permite bloquear los interruptores del panel frontal de modo que no se puedan manipular y alterar accidentalmente. Esto puede resultar muy práctico a la hora de poner encima del panel frontal del SY99 partituras o libros. Si desea más detalles, vea Utilidades del sistema, 7.Bloqueo de los interruptores, página 257.

Mensaje de selección de banco MIDI: El SY99 puede transmitir y responder mensajes de selección de banco MIDI para seleccionar memorias de voces.

Directorios de operaciones de los elementos en la edición de voces: El directorio de operaciones de los elementos AWM del SY99 comienza con la operación 2 (la operación 1 se ha dejado en blanco), de manera que las operaciones de los elementos AFM y AWM, desde EG hasta Filtro tengan el mismo número de operación. Puesto que estas operaciones son similares o idénticas tanto para los elementos AFM como para los elementos AWM, es conceptualmente de bastante ayuda el que tengan el mismo número de operación.

Otros detalles: Hay otras diferencias en las pantallas y en las asignaciones de las teclas de funciones. La mayoría de esas diferencias se deben al añadido de las nuevas prestaciones al SY99. Sin embargo, hemos intentado mantener los números de salto (JUMP) para las páginas iguales siempre que ha sido posible. Puesto que algunas de las operaciones de la modalidad de utilidades han sido re-ordenadas, esto significa que los números de JUMP no seguirán necesariamente el orden de aparición de las operaciones.

Compatibilidad de datos: Como se ha mencionado ya en Memoria de muestras AWM, el SY99 contiene todos los datos de formas de onda AWM del SY77, pero el orden ha sido dispuesto de otra manera. Cuando los datos de voz del SY77 (o del TG77) se han cargado en el SY99, los números de formas de onda serán convertidos automáticamente y se utilizará la forma de onda del SY99 equivalente a la forma de onda del SY77. Sin embargo, como se han hecho algunos leves ajustes a algunas de las propias formas de onda, el sonido de algunas de ellas puede no ser exactamente igual que el de las formas de onda del SY77.

Puesto que los sistemas de efectos del SY77 y del SY99 son notablemente distintos, aquellas voces del SY77 que dependan en gran parte del procesamiento de efectos no sonarán igual en el SY99.

Compatibilidad de disco: Si Vd. quiere cargar un disco del SY77 que contenga datos "All Data" (Todos los Datos), "Synthesizer All" (Todo el Sintetizador) o "Sequencer All" (Todo el Secuenciador), o salvar datos de estos tres tipos a un disco que después vaya a ser cargado por un SY77, Vd.

debe de realizar el ajuste apropiado en Utilidades de disco, 8.Tipo de salvado al disco (ver página 274). Una vez que los datos hayan sido cargados en el SY99, pueden salvarse en cualquiera de los dos formatos.

Todos los demás tipos de datos de disco son directamente compatibles.

UTILIZACION DE LA SINTESIS HIBRIDA RCM

Sugerencias para el uso de AWM + AFM (mod. de voz 9 y 10)

Una de las mayores innovaciones del SY99 es su capacidad para utilizar una voz AWM como entrada a un operador. Pasará mucho tiempo antes de poder investigar a fondo esta posibilidad, debido a la gran flexibilidad de su arquitectura. Esta sección del manual ofrece un posible punto de partida para la experimentación.

1. Seleccionar la modalidad de voz

Desde : Modalidad de edición de voz
 Seleccionar: Modalidad de voz (F1) (JUMP #200)
 Seleccionar: Modalidad de voz 9 (1AFM&1AWM)
 Pulsar : F2 (Com)

2. Inicializar los datos comunes de voz

Desde : Editar voz (JUMP #201)
 Seleccionar: 15:Initialz (inicializar voz)
 Pulsar : ENTER
 Pulsar : YES en respuesta a "Are you sure?"
 Pulsar : EXIT una vez completado ("Completed")

3. Inicializar el elemento AFM

Desde : Editar voz (JUMP #201)
 Pulsar : F3 (E1) Elemento AFM (JUMP #230)
 Seleccionar: 15:Initialz (inicializar elemento AFM)
 Pulsar : ENTER
 Pulsar : YES en respuesta a "Are you sure?"
 Pulsar : EXIT una vez completado ("Completed")

4. Inicializar el elemento AWM

Desde : Editar voz (JUMP #201)
 Pulsar : F4 (E2) Elemento AWM (JUMP #256)
 Seleccionar: 15:Initialz (inicializar elemento AWM)
 Pulsar : ENTER
 Pulsar : YES en respuesta a "Are you sure?"
 Pulsar : EXIT una vez completado ("Completed")

5. Seleccionar una onda AWM

Pulsar : F4 (E2) para editar el elemento AWM (JUMP #256)
 Seleccionar: 2:Fijar onda (JUMP #257)
 (determinación de forma de onda AWM)
 Pulsar : los botones -1 +1 o emplee la rueda o el
 deslizando de datos para seleccionar la onda que
 desea utilizar.

Cuando toque el teclado observará que todas las ondas suenan con el EG inicializado "tipo órgano", y sin ninguna velocidad de pulsación ni filtración. Probablemente deseará añadir toques finales más tarde. La filtración del EG y la información dinámica se reservan para el operador FM. Sin embargo, por ahora nos limitaremos a una onda pura con el fin de explicar la mecánica de las voces híbridas RCM.

Antes de intentar utilizar una onda AWM en un algoritmo AFM es conveniente desactivar la salida directa AWM. Esto no es necesario para las voces finales, pues muchas voces utilizan tanto el sonido AWM directo como la combinación híbrida AWM/AFM. No obstante, es más fácil comprender el efecto del sistema híbrido si se desactiva temporalmente la salida directa del elemento AWM.

6. Para desactivar el AWM:

Desde : Editar voz (JUMP #201)
 Seleccionar: 7:OutSel (JUMP #208)
 Pulsar : F2 (E2) para seleccionar el elemento 2.
 Pulsar : -1 tres veces para desactivar la salida del
 elemento.
 Pulsar : EXIT para volver al directorio de operaciones de
 edición de voz.

7. Seleccionar Algoritmo 30 (por defecto en la voz AFM INIT).

Nota: cualquier algoritmo funcionará con voces híbridas. Sin embargo, emplearemos el algoritmo 30 por defecto en esta demostración, por lo que este paso no es necesario.

8. Ajustar operadores 1 y 2 a frecuencias fijas, frecuencia cero.

Pulsar : F3 para seleccionar el directorio de operaciones
 AFM (JUMP #230)
 Seleccionar: 2:Osc1ltr (JUMP #235)
 Pulsar : el botón 1 de Selección de Operador para elegir
 el operador 1.

(310)

Seleccionar: la modalidad Frecuencia y utilizar -1 +1 para cambiar "ratio" a "fixed"

Seleccionar: "Coarse" (Bruta) y utilice -1 +1 para cambiar 1.0 a 0.00

(311)

Pulsar : el botón de selección de operador para elegir OP2, y repita la operación anterior.

Pulsar : EXIT para volver al directorio de operaciones AFM.

9. Introducir la onda AWM en el operador 2 del algoritmo FM

Desde : Editar voz

Pulsar : F3 (El) para seleccionar el elemento AFM para la edición (JUMP #246)

Seleccionar: 1:Algoritmo (algoritmo AFM) (JUMP #232)

Pulsar : F2 (Extn). Esta página selecciona las entradas externas para cada operador.

Utilice las teclas del cursor para situarlo sobre el "off" en la línea de AWM bajo OP2. Pulse YES para cambiar el "off" por In1.

Pulsar : EXIT para volver al directorio de operaciones AFM.

10. Aumentar el nivel de salida del operador 2.

Desde : directorio de operaciones AFM

Seleccionar: 4:Output, y pulsar F2 (All) (JUMP #242)

Mover : el cursor a OP2 y utilizar el deslizador de datos para aumentar gradualmente el nivel hasta que se oiga la onda AWM.

Nota importante: Dependiendo del contenido de armónicos de la onda seleccionada, el sonido puede resultar distorsionado según se incrementa el nivel de salida de OP2. Si es así, salga al directorio de operaciones AFM, seleccione 1:Algrthm y pulse F3 (Inpt)(JUMP #233). Observe que debajo del indicador AWM que está debajo de OP2 hay un número 7. Reduzca este valor hasta 4 y después regrese a 4:Output (JUMP #242) y ajuste de nuevo el nivel de salida de OP2. El nivel fijado para cada operador en la Entrada de Algoritmo actúa como un multiplicador para el valor especificado en Output (Salida). Para evitar la distorsión del sonido que se produce en OP2, se deben establecer los valores de ganancia correctos. Por supuesto que la distorsión puede ser un efecto interesante en su debido momento. Ajustando la salida del operador y la entrada del operador se puede utilizar una amplia gama de niveles de entrada AWM.

Los pasos reseñados hasta ahora quizás no den como resultado un sonido interesante, pero los siguientes puntos ilustrarán algunas de las posibilidades de la síntesis híbrida RCM.

- * El operador AFM en el que se ha introducido la forma de onda AWM puede ser modulado por otros operadores, o puede modular a otros operadores.
- * La misma forma de onda AWM puede ser introducida en dos o más operadores AFM, y a veces con los operadores fijados en tonos diferentes.
- * Puesto que la forma de onda AWM es conducida a través del filtro del elemento AWM antes de ser introducida en el operador AFM, sus ajustes de filtro pueden ser continuamente alterados. Así se obtiene una forma de onda filtrada en tiempo real que puede ser modulada por, y modular a, otros operadores (formas de onda); es decir, "Realtime Convolution and Modulation" (Convolución y Modulación en tiempo real)---síntesis híbrida RCM. ("Convolution" se refiere a una tecnología de filtración digital patentada por Yamaha).

No se pretende con este manual proporcionar unas instrucciones detalladas del uso de este nuevo sistema híbrido, aunque saldrán guías de programación adicionales. Los únicos pasos que se requieren para utilizar la síntesis híbrida RCM son activar el AWM en la página Inpt (Entrada) y seleccionar la modalidad de voz 9 ó 10. El resto corre de su cuenta. Esta es simplemente una sencillísima guía que Vd. puede utilizar como punto de partida.

UTILIZACION DE LAS MUESTRAS CARGADAS PARA CREAR UNA VOZ

La capacidad para crear datos de sonido muestreado para su utilización en las voces es una prestación innovadora que sitúa al SY99 en una dimensión diferente a los demás sintetizadores digitales. Esta prestación permite a los programadores avanzados que utilicen datos sonoros muestreados utilizando samplers digitales como el TX16W de Yamaha, además de las propias formas de onda prefijadas del SY99 y de las formas de onda ofrecidas como tarjetas de formas de onda.

Para hacer uso de esta capacidad, Vd. primero debe entender la diferencia que hay entre una muestra y una forma de onda. El SY99 no puede utilizar datos de muestras "puros" en sí mismos; estos datos primeramente deben ser asignados a una forma de onda antes de que el SY99 los pueda utilizar como elemento de una voz. La asignación de muestras a una forma de onda es por tanto el paso crucial que le permite hacer uso de los datos de muestras en una voz del SY99.

Una voz de muestras: El proceso de crear una voz utilizando datos sonoros muestreados puede dividirse en tres pasos fundamentales: (1) cargar las muestras en la memoria; (2) editar las muestras y asignarlas a una forma de onda; y finalmente, (3) editar la voz. En este apéndice nos gustaría enfocar el segundo paso, la asignación de muestras a formas de onda. El ejemplo simplificado que viene a continuación esboza las características básicas de este proceso.

1. Cargue las muestras que se van a usar en la zona RAM de muestras.

Puede cargar las muestras en la zona RAM de muestras utilizando la operación 03:Cargar desde el disco de Utilidades de muestras, o mediante un trasvase de muestras MIDI. Digamos, por ejemplo, que Vd. desea crear una voz utilizando tres muestras de piano que fueron muestreadas en diferentes puntos del teclado.



Cuando haya finalizado el proceso de carga, el directorio de muestras podría aparecer similar a lo que muestra la pantalla anterior.

2. Seleccione una voz y determine la modalidad de voz.

El próximo paso es preparar la voz que utilizará los datos de muestras a modo de formas de onda. Comience por elegir la memoria de voz I-A01 y por fijar la modalidad de voz en Modalidad 6 (1AWM Poly). Este paso corresponde al paso 1 del proceso descrito anteriormente en Utilización de la síntesis híbrida RCM.

3. Inicialice los datos comunes de voz y de elemento.

Inicialice tanto los datos comunes de la voz como el elemento AWM, como se ha perfilado en los pasos 2 y 3 del procedimiento descrito en Utilización de la síntesis híbrida RCM anteriormente.



Observará que la forma de onda asignada a esta voz es ahora una onda triangular simple, forma de onda prefijada 2-64.

4. Seleccione una forma de onda interna.

Desde: edición de voz	(JUMP #256)
Seleccionar: 02:WaveSet	(JUMP #257)
Pulsar: F4 (Intr)	
Seleccionar: Intrnl 1 INT-WAVE	



En este paso, Vd. puede asignar una forma de onda interna para el elemento AWM de la voz. Puesto que Vd. no ha asignado ningún dato de muestra a esta forma de onda todavía, no se producirá ningún sonido cuando se pulse una tecla.

5. Seleccione las muestras que desea asignar a la forma de onda

Pulsar: F8 (Edit)
 Seleccionar: muestras 1 a 3

Vd. utilizará la totalidad de las tres muestras que cargó en esta forma de onda. Selecciónelas introduciendo 01 en la columna "From" (Procedencia) y 03 en la columna "To" (Destino). (Todas las muestras utilizadas en una forma de onda deben tener números consecutivos).



Vd. también puede cambiar el nombre de la forma de onda en este punto pulsando F7 (Name).

6. Asigne cada muestra a una zona de teclas.

Pulsar: F8 (Smpl)

Asignar: la zona del teclado para cada muestra

Vd. necesitará asignar una zona o rango diferente del teclado para cada una de las muestras. La zona que Vd. escoja dependerá en gran parte en la tendencia tonal de las notas de la muestra en sí misma. En este ejemplo, y con este propósito, hemos asignado la muestra PianoLow (Piano Grave) a las teclas DO#-2 a SI1, PianoMid (Piano Medio) a las teclas DO2 a SI4, y PianoHi (Piano Agudo) a las teclas DO5 a SOL8.



(Cuando se asignan zonas que se superponen o solapan, la muestra con el número más bajo es la que tiene prioridad).

7. Edite los parámetros para cada muestra

Mover: el cursor a una muestra que quiera editar

Pulsar: F8 (Data)

Editar: el volumen, el tono, el tipo de lazo y la modalidad de lazo para la muestra

Quizá quiera cambiar el volumen de la muestra, afinar su tono con la máxima precisión, o alterar su tipo y su modalidad de lazo. (¡Dependiendo de la muestra, el alterar la modalidad de lazo puede producir algunos efectos interesantes!).



Para editar una muestra diferente, pulse F7 (Asgn), mueva el cursor a una muestra diferente y pulse F8 (Data) una vez más.

8. Editar la voz

Esto completa la asignación de tonalidades a la forma de onda. Cuando Vd. esté satisfecho de los ajustes que ha realizado, pulse EXIT tres o cuatro veces para regresar a la modalidad de edición de voz. Intente cambiar los otros parámetros de la voz y añadir efectos al sonido.

Otras posibilidades: El ejemplo precedente ha ilustrado la preparación de una voz sencilla, de un elemento, mostrando cómo pueden ser asignadas las diversas muestras a lo largo del teclado. Esto ayuda a solventar el problema de las tendencias tonales de las notas en las muestras y a tener en cuenta los cambios en la tonalidad de un instrumento que siempre acompañan al cambio de tono (afinación). Por supuesto, no está limitado a tres muestras solamente; cuantas más muestras mucho mayor realismo, y seguramente que el trabajo de conseguirlo se verá recompensado.

Vd. podrá utilizar el mismo método para producir teclados divididos que se caracterizan por el sonido de dos instrumentos diferentes. Es más, al igual que con cualquiera de las formas de onda prefijadas del SY99, la combinación con elementos AWM o AFM adicionales puede producir sonidos interesantes y atractivos. El SY99 le permite seleccionar los ingredientes de las formas de onda básicas y después combinarlas con otros elementos digitales y efectos digitales, lo que le acerca al "sonido a la medida" de una manera jamás conseguida hasta hoy.

UTILIZACION DE LAS FUNCIONES DE CONTROL MAESTRO

La utilidad de control maestro del SY99 es una prestación flexible que le permite controlar un buen número de instrumentos digitales que se encuentren conectados al SY99 en un sistema MIDI. El SY99 es capaz de enviar señales de control en cuatro canales simultáneamente, significando ésto que existe la posibilidad de acomodar prácticamente un número ilimitado de disposiciones diferentes del sistema.

Configuraciones de control de edición: El uso más básico de esta prestación sería cambiar las selecciones de memoria del programa de los dispositivos MIDI conectados al SY99. Digamos, por ejemplo, que Vd. tiene un generador de tonos multi-timbre que está recibiendo datos de canción en los canales 5 a 8. Para seleccionar diferentes memorias de programa para cada uno de estos canales, Vd. podría utilizar la función de control maestro para transmitir información como la siguiente desde el SY99:

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Zone = Zona
* Transmit Channel = Canal de Transmisión
* Bank Select = Selección de Banco
* Programm Change = Cambio de Programa
* off = desactivado
*
* * * * *

```

Para utilizar la función de control maestro de esta manera, Vd. debe primero programar una configuración de control maestro con esta información. El procedimiento para hacerlo es el siguiente:

1. Seleccione una configuración de control maestro a editar.

```

Pulsar: UTILITY
Pulsar: F7 (Mstr)                      (JUMP #831)
Seleccionar: 01:Controller Select      (JUMP #832)
Mover: el cursor para controlar la configuración 01
Pulsar: ENTER para activar la configuración

```

Vd. debe seleccionar una configuración de control antes de que pueda editarla. (Si no, el rótulo "Edit" para F8 no aparecerá en la pantalla).



Observe que cuando Vd. selecciona la configuración de control el LED que se encuentra encima del correspondiente interruptor de selección de memoria se enciende y el nombre de la configuración aparece en la pantalla en visualización inversa.

2. Inicialice la configuración de control.

Pulsar: F8 (Edit)

(JUMP #833)

Pulsar: F4 (Init)

La pantalla de edición del controlador aparecerá cuando pulse F8 (Edit).



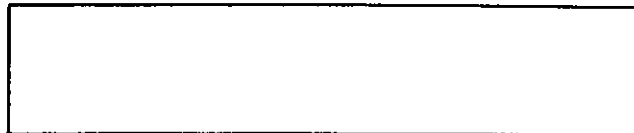
Pulse F4 (Init) para inicializar los ajustes del controlador.

3. Edite la configuración de control.

Introduzca los valores dados para las zonas 1 y 2 de la tabla anterior, como se muestra aquí:



Una vez introducidos los valores para las zonas 1 y 2, pulse F2 (3-4) para introducir los valores para las zonas 3 y 4.



4. Dé nombre a la configuración de control y sálvela.

Pulsar: F5 (Name)

Cambiar: el nombre de la configuración

Pulsar: para regresar a la pantalla "Controller Select"

(JUMP #832)

Salir: a la modalidad de utilidades para salvar la configuración

Vd. puede salvar la configuración de control al disco como parte de un archivo "All Data" o "Synthesizer All".

Utilización de las configuraciones de control: Esta prestación de control maestro es útil porque le permite hacer diversos cambios en un sistema MIDI simultáneamente. Vd. encontrará esta posibilidad especialmente práctica cuando actúe en directo, ya que le permitirá hacer cambios en el sistema de efectos sin ninguna brusquedad, y sin tener que interrumpir el discurrir de la actuación.

Para activar una configuración de control desde las modalidades de reproducción de Voz o Multi (Voice Play/Multi Play), pulse F6 (Mstr). Después desplace el cursor a la configuración que desee activar y pulse ENTER. Para desactivar la configuración vuelva a pulsar ENTER.

Por supuesto, el teclado del SY99 responde normalmente a las notas que Vd. toca mientras está mostrándose la pantalla de Selección de Controlador, de modo que Vd. puede utilizar las funciones de control maestro para cambiar la configuración de su equipo incluso mientras está tocando.

Aplicaciones avanzadas: La mayoría de las aplicaciones básicas de la función de control maestro, ilustrada anteriormente, suponen la asignación de un canal diferente y de una memoria de programa diferente a cada zona de la configuración, como se ha mostrado antes. Vd. puede utilizar la función de control maestro de esta manera cuando quiera preparar cada canal para que reproduzca un sonido diferente (por ejemplo, un sonido de tipo cuerda en el canal 5, un sonido de tipo metal en el canal 6, y así sucesivamente).

Sin embargo, la utilidad de control maestro incluye prestaciones adicionales que permiten aplicaciones más sutiles. Por ejemplo, Vd. puede utilizar el parámetro de límite de velocidad de pulsación para limitar la respuesta de los generadores externos, dependiendo de la velocidad de pulsación con la que Vd. toque en el teclado. Par hacer ésto, podría editar una configuración de control de la siguiente manera:

```
* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Zone = Zona
* Transmit Channel = Canal de Transmisión
* Bank Select = Selección de Banco
* Programm Change = Cambio de Programa
* Velocity Limit = Límite de la Velocidad de Pulsación
* off = desactivado
*
* * * * *
```

Con una configuración como ésta, el generador de tonos que recibe en el canal 5 reproduciría la voz asignada al programa 20 solamente cuando Vd. toque las notas con suavidad. Si Vd. toca las notas con más fuerza, el generador de tonos que recibe en el canal 6 reproduciría el programa 22 y así sucesivamente.

Si cada una de las voces utilizadas utilizan diferentes matices del mismo sonido -sonidos de piano ligeramente diferentes, por ejemplo- entonces esta configuración podría ser utilizada para simular los sutiles cambios de tonalidad de un instrumento acústico. Por otro lado, Vd. puede asignar voces totalmente diferentes a diferentes velocidades de pulsación, para crear algunos efectos poco usuales.

La prestación "límite de nota" puede ser usada de una manera similar, para asignar generadores de tonos externos al teclado del SY99 en la modalidad de "teclado dividido". Otra aplicación interesante de la función de controlador maestro, que conlleva el uso de la utilidad MDR, se describe en el siguiente apartado de este apéndice. Como puede ver, las posibilidades presentadas por la función de control maestro son ilimitadas. Con un poco que experimente, encontrará muchas maneras y "truquillos" de combinar estas prestaciones, elevando al máximo la flexibilidad de su equipo MIDI.

UTILIZACION DE LAS FUNCIONES MDR

Probablemente Vd. utilizará la unidad de disco del SY99 muy frecuentemente para salvar datos de voces, de multis, de secuenciador y de configuración desde el SY99 a un floppy disk. Además de estos usos obvios de la unidad de disco, la grabadora de datos MIDI (MDR) le permite salvar datos en bloque procedentes de otros dispositivos MIDI, como pueden ser generadores de tono y programadores de ritmos.

Si saca el máximo partido de su unidad de disco del SY99 podrá utilizar el SY99 para llevar a cabo todas las funciones que normalmente ejecutarían un secuenciador independiente o un ordenador personal. Es más, si Vd. combina estas funciones con la utilidad de control maestro del SY99, el SY99 puede adaptarse a una amplia variedad de usos, sirviendo de núcleo central de un extenso equipo MIDI.

Aplicación básica: Las operaciones fundamentales de MDR han sido explicadas en la descripción de las utilidades de la Grabadora de Datos MIDI (página 279). Para llevar a cabo cualquiera de estas operaciones, Vd. debe pulsar primeramente UTILITY para introducir la modalidad de Utilidades, después pulsar F6 (MDR) para que aparezca en pantalla el directorio de operaciones de utilidades de MDR (si es que no está ya en pantalla).

El procedimiento básico de MDR consiste en dos pasos:

1. Utilice la operación 02:Input (Entrada) para introducir los datos procedentes de un dispositivo externo en el SY99 mediante un trasvase en bloque MIDI.
2. Utilice la operación 04:Save to Disk (Salvar al Disco) para salvar los datos a un floppy disk utilizando la unidad de disco del SY99.
 Los datos serán retenidos en la zona de memoria MDR incluso aunque el SY99 se apague; sin embargo, es una buena idea salvarlo a un disco por si acaso se borrara accidentalmente al introducir otros datos en bloque.
 Vd. puede retornar los datos al dispositivo externo para su utilización con simplemente invertir el proceso anterior:
3. Utilice la operación 03:Load from Disk (Cargar desde el Disco) para cargar los datos MDR en el SY99 desde un floppy disk.
4. Utilice la operación 01:Output (Salida) para enviar los datos desde el SY99 a un dispositivo externo.

Estos dos procedimientos por pasos llevan naturalmente más tiempo de lo que requeriría el cargar o salvar los mismos datos utilizando tarjetas de datos. La ventaja de este método reside en el precio, ya que los discos suelen ser menos caros que las tarjetas de datos. Sin embargo, hay quien piensa que un poco más de velocidad compensa el mayor precio; al fin y a la postre es cuestión de gusto personal.

Aplicaciones avanzadas: Las funciones MDR se convierten en muy prácticas cuando se utilizan combinadas con la utilidad de control maestro del SY99. Si se toman juntas, estas dos funciones permiten al SY99 adaptarse flexiblemente a una gran variedad de configuraciones del sistema MIDI. Por supuesto, es imposible describir todas las posibilidades que estas funciones le permiten. Solamente le vamos a hacer una sugerencia que le sirva de punto de partida.

Imagínese que utiliza el SY99 como núcleo central de un equipo MIDI utilizado para tocar en directo y que bien podría ser el que le mostramos a continuación:

```

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

```

FIG.

Vd. ha conectado el SY99 a un generador de tonos y a un programador de ritmos. El SY99 transmite datos del secuenciador al generador de tonos en diversos canales, mientras que el programador de ritmos reproduce patrones rítmicos en sincronización con las voces de ritmos del SY99.

Vd. va a interpretar 10 canciones utilizando esta configuración; pero como las canciones, todas ellas, incluyen partes de batería detalladas, el programador de ritmos solamente puede soportar los datos de 5 canciones a la vez. Será necesario por tanto cargarle nuevos datos al programador de ritmos antes de la sexta canción. Al mismo tiempo, a Vd. le gustaría cargar algunas voces nuevas en el generador de tonos para utilizar en las siguientes 5 canciones.

Para efectuar estos cambios utilizando tarjetas de datos, tendría que insertar tarjetas tanto para el generador de tonos como para el programador de ritmos, y después llevar a cabo las operaciones de carga necesarias. Esto llevaría un "ratito"; pero las utilidades MDR y de control maestro del SY99 le permiten ejecutar ambas operaciones desde la consola del SY99, ¡con simplemente apretar dos botones!.

1. Prepare los datos que se van a cargar:

A. Introduzca los datos de secuencias para el segundo grupo de 5 canciones desde el programador de ritmos del SY99 y sávelo a un disco.

B. Introduzca los datos de voces desde el generador de tonos al SY99 y sávelo a un disco.

2. Prepare la configuración de control maestro:

- A. Ajuste el canal de transmisión para la zona 1 al canal de recepción del programador de ritmos, y el canal de transmisión para la zona 2 al canal de recepción del generador de tonos.
- B. Ajuste el número del grupo de datos MDR que se van a transmitir a cada zona cuando se active la configuración de control.
- C. Ajuste cualquier mensaje inicial que Vd. quiera transmitir (como por ejemplo de selección de banco/cambio de programa par el generador de tonos) cuando se seleccione la configuración de control.
- D. Cuando haya hecho todos los ajustes que desee, salve la configuración de control al disco. Quizás sea conveniente salvar la configuración junto con los datos de voz, multi y secuenciador del SY99 que se vayan a usar, como parte de un archivo "All Data".

3. Antes de la actuación, cargue todos los datos al SY99:

- A. Cargue todos los datos de sintetizador, de secuenciador y de configuración al SY99.
- B. Cargue los datos de la máquina de ritmos y del generador de tonos en la zona de memoria MDR del SY99, utilizando los números de memoria que Vd. especificó en la configuración de control.

4. Durante la actuación, active la configuración de control antes de la sexta canción.

- A. Los datos MDR especificados serán transmitidos al programador de ritmos y al generador de tonos.
- B. Se transmitirán a los dispositivos externos los mensajes de selección de banco, de cambio de programa o cualquier otro mensaje inicial, tal y como se especificase anteriormente.

De esta manera, Vd. puede cambiar la configuración de un gran número de instrumentos MIDI en un instante, con tan sólo pulsar unos cuantos interruptores del panel del SY99. Y si Vd. piensa que esta función le ahorra tiempo cuando solamente se encuentran conectados al SY99 dos dispositivos externos, ¡imagínese lo práctico que puede ser con un equipo aún mayor!.

Y tampoco es esta la única posibilidad de utilización de estas funciones. Con un poco de ingenio y experimentación puede estar seguro de que encontrará usos aún más innovadores para estas flexibles y prácticas funciones.

MENSAJES DE ERROR

MIDI

MIDI buffer full! (buffer MIDI lleno)

El SY99 ha intentado recibir o transmitir una gran cantidad de datos MIDI y se ha sobrepasado su capacidad de manejo.

MIDI data error! (error de datos MIDI)

Es un error que se produce al recibir datos MIDI.

MIDI checksum err! (error de suma de verificación MIDI)

Error que se produce al recibir datos de bloque.

Data empty! (vacío de datos)

Se han recibido datos de secuencia (bloque), pero el mensaje no contiene datos.

Bulk rejected; sample exist! (bloque rechazado; existe muestra)

No se ha encontrado ningún número de muestra sin ocupar, por lo que el bloque de muestra no se ha recibido.

Song memory full! (memoria de canción llena)

Al recibir datos de secuencia (bloque), la capacidad de la memoria interna ha sido sobrepasada, y no se han recibido todos los datos.

Device number is off! (número de dispositivo desactivado)

Al estar desactivado el número de dispositivo, los datos de bloque no pueden ser transmitidos ni recibidos.

Device number mismatch! (números de dispositivos sin ajustar)

Los números de los dispositivos no coinciden, por lo que los datos de bloque no han sido recibidos.

Bulk canceled! (bloque cancelado)

Mientras se estaban recibiendo o transmitiendo datos de bloque se ha pulsado EXIT para anular la operación.

(318)

Tarjeta de datos

Data card not ready! (no está lista la tarjeta de datos)
La tarjeta de datos no ha sido insertada correctamente en la ranura.

Card protected! (tarjeta protegida)
La pestaña protectora de la memoria de la tarjeta está activada, y los datos no pueden ser salvados a la tarjeta.

Illegal format! (formato incorrecto)
La tarjeta no tiene el formato adecuado.

Verify error! (verificar error)
Los datos no han sido salvados correctamente.

Illegal size! (tamaño incorrecto)
La tarjeta de datos no es del tipo de 64 Kbytes aceptado por el SY99.

(319)

Tarjeta de ondas

Wave card not ready! (no está lista la tarjeta de ondas)
La tarjeta de ondas no ha sido insertada correctamente en la ranura.

Different wave card (ID=)! (tarjeta de ondas distinta/ID=)
La tarjeta de ondas que se ha insertado no es la utilizada por la voz o multi.

ID Number mismatch! (número de ID no concuerda)
Un multi incluye voces que utilizan dos o más tarjetas de onda.

Disco

Disk not ready! (no está listo el disco)
El disco no ha sido insertado correctamente en la ranura.

Illegal change! (cambio incorrecto)
Durante la operación de "hacer copia de seguridad", los discos original y de seguridad han sido insertados en el orden equivocado.

Illegal disk! (disco incorrecto)
Los datos del disco son defectuosos.

Bad disk! (el disco no es válido)
El disco está defectuoso.

File not found! (archivo no encontrado)
No se ha encontrado el archivo.

Write protected! (disco protegido)
No se puede escribir en el disco por estar protegido.

Disk full! (disco lleno)
No hay más memoria disponible en el disco.

Directory full! (directorio lleno)
La zona del directorio del disco está llena, y no se pueden crear nuevos archivos.

Media type error! (error en el tipo de soporte)
El disco no es del tipo correcto.

Illegal file! (archivo incorrecto)
El archivo no es para el SY99.

Song memory full! (la memoria de canciones está llena)
La memoria del secuenciador está llena.

Sample memory full!
La zona de memoria de muestras está llena

MDR memory full!
La zona de memoria MDR está llena.

Secuenciador y pantalla

Please stop sequencer! (por favor, detenga el secuenciador)
El secuenciador no puede estar funcionando mientras se carga o se salva con disco o tarjeta, ni durante la transmisión de datos de bloque, ni durante el ajuste de control maestro.

Illegal time! (tiempo incorrecto)
Se ha intentado ejecutar la operación Get Pattern, pero la signatura de tiempo ha sido incorrecta.

Range is exceeded! (fuera de los límites)
El parámetro que Vd. ha especificado en una operación de edición está fuera de los límites válidos.

(319)

Data not found! (datos no encontrados)

Al ejecutar la operación Search Part en Chain Pattern, los datos especificados no han sido encontrados.

(320)

Illegal input! (entrada incorrecta)

Ha intentado introducir unos datos cuyos valores no son válidos en la modalidad Edit Insert.

Internal buffer full! (buffer interno lleno)

Se han reproducido más datos de secuencia de los posibles.

Pila

Change internal battery! (cambie la pila interna)

La pila interna necesita ser sustituida.

Change wave BAT!

Hay que sustituir la pila de seguridad de la zona RAM interna para MDR/Muestras o de una placa de expansión de memoria (según se especifique en el mensaje).

Change card battery! (cambie la pila de la tarjeta)

La pila de la tarjeta necesita ser sustituida.

Otros

Use bank D! (utilice el banco D)

La voz debe ser almacenada en el banco B.

Only C1-C6 data valid! (solamente D01-D06 son datos válidos)

Está intentando salvar una voz de batería a un banco A, B o C. Solamente se salvarán, como resultado de esta operación, los datos para las notas comprendidas entre D01 y D06. Si quiere salvar la totalidad de las notas desde M10 a SOL6 deberá salvar la voz en el banco D.

Illegal mark! (selección incorrecta)

Ha intentado seleccionar una página de pantalla que no puede ser seleccionada.

Use bank A-C! (utilice los bancos A-C)

La voz debe ser almacenada en los bancos A, B, o C.

Muestras

Please allocate sample memory! (Por favor distribuya la memoria de muestras)

Vd. ha intentado entrar en la modalidad de Utilidades de Muestras, pero no se ha distribuido la memoria para la utilización de muestras. Por favor utilice la función de distribución de memoria de Utilidades del Sistema para distribuir la memoria para el uso de muestras.

Not enough memory for sample! (No hay memoria suficiente para las muestras)

Vd. ha intentado reducir la zona de memoria destinada para muestras más allá del mínimo necesario para las muestras existentes en ese momento. Por favor inicialice la memoria de muestras o borre muestras antes de intentar reducir la cantidad de RAM MDR/muestras distribuida para su uso con muestras.

Sample data not exists! (No existen datos de muestras)

Ha intentado copiar o salvar datos de muestras desde un número de muestra que no contiene ningún dato.

Sample data protected! (Datos de muestras protegidos)

Los datos de muestras protegidos contra copia no se pueden salvar al disco ni transmitir por medio de un trasvase MIDI.

(321)

Over internal waveform number! (Sobrepasado el número de formas de onda internas)

Vd. ha intentado cargar un número de formas de onda que sobrepasa el máximo de 64 de la memoria interna.

Over sample number! (Sobrepasado el número de muestras)

Vd. ha intentado cargar un número de muestras que sobrepasa el máximo de 99 de la memoria interna.

MDR

Please allocate MDR memory! (Por favor distribuya la memoria MDR)

Vd. ha intentado entrar en la modalidad de Utilidades de Muestras, pero no se ha distribuido la memoria para la utilización de MDR. Por favor utilice la función de distribución de memoria de Utilidades del Sistema para distribuir la memoria para el uso de MDR.

Not enough memory for MDR! (No hay memoria MDR suficiente)

Vd. ha intentado reducir la zona de memoria destinada para MDR más allá del mínimo necesario para los datos MDR existentes en ese momento. Por favor inicialice la memoria de MDR o borre datos de MDR antes de intentar reducir la cantidad de RAM MDR/muestras distribuida para su uso con MDR.

MDR data already exists! (Ya existen datos de MDR)

Ha intentado introducir datos en un número de MDR ya ocupado por datos. Por favor escoja un número de MDR diferente como destino para los datos entrantes.

MDR data not found! (Datos MDR no encontrados)

Ha intentado enviar datos desde un número de MDR vacío.

Disk filename extensions

The files saved to disk by the SY99 are automatically given the following filename extensions. Although filename extensions are not usually displayed by the SY99, they will be visible when you load disk data using *Disk utility 2.Load from disk* and select data type "10:Other seq", or if you read SY99 disks using a personal computer.

T01-T99	SY99 all data
J01-J99	SY99 synthesizer all data
K01-K99	SY99 sequencer all
W01-W99	SY99 sample
C01-C99	SY99 card
B01-B99	SY99 MDR
M01-M99	SY99 1 song (KSEQ)
L01-L99	SY99 ESEQ
X01-X99	SY99 Standard MIDI File (format 0)

The following filename extensions are used by Yamaha digital music products as of March 1990.

A01-A99	V50 "SEQ" file
	QX5FD song file
	SY77 NSEQ
B01-B99	DX7[II] MDR data
	V50 MDR file
	QX3 bulk file

C01-C99	DX7[II] cartridge data
	V50 CARD file
D01-D99	QX3 play chain file
E01-E99	QX3 bulk chain file
F01-F99	TX16W filter file
I01-I99	DX7[II] internal data (voice + performance + system)
	V50 SYN file
J01-J99	SY77 synthesizer all data
K01-K99	SY77 sequencer all
L01-L99	SY77 ESEQ
M01-M99	SY77 KSEQ
P01-P99	QX3 song file (play file)
R01-R99	V50 RSEQ file
S01-S99	QX3 setup file
	TX16W setup file
T01-T99	TX16W filter table
	SY77 all data
U01-U99	TX16W performance file
V01-V99	V50 ALL file
	TX16W voice file
W01-W99	TX16W wave file
SYS	TX16W system file

About the Standard MIDI File Format

The Standard MIDI File Format is a standard which has recently been implemented by a number of software and hardware makers. This standardized format allows song data to be transferred easily between different sequencers – even between sequencers made by different manufacturers.

The SY99 supports two Standard MIDI File types, known as **format 0** and **format 1**. In the former type, all sequencer data is recorded as a single track, which may include data for more than one MIDI channel. In the latter, an unlimited number of tracks may be used, each of which may contain data for more than one channel. The SY99 is capable of loading data saved in either of these formats. Data saved by the SY99 using the Standard MIDI File format will be saved as format 0.

Loading data: To load sequencer data saved in a Standard MIDI File format, select load operation type *10:Other Seq* from the *Load from disk* job directory. The file to be loaded must meet the following conditions:

- The file must be loaded from a disk formatted by the SY99, or from a 3.5 inch 2DD floppy disk in MS-DOS[®] or PC-DOS[®] format. (Refer to the paragraph titled *Acceptable disk formats*, below.)
- It must have been saved as Standard MIDI File format 0 or format 1. Files saved using standard MIDI file format 2 cannot be loaded.
- The MIDI clock must be used as the basic clock.
- The file must have a resolution of 1/96, 192, 288, 384, 480 of a quarter note.

When a format 0 file is loaded, the data for each MIDI channel is loaded to the corresponding track (channel 1 to Track 1, channel 2 to Track 2, and so on). Only data for channels 1 through 15 is loaded, however; any data for channel 16 will be ignored. Tempo change messages and similar information are all loaded to Track 1.

When a format 1 file is loaded, data for the track containing tempo change messages and other “conductor” information is loaded to the SY99 as Track 1. Data for other tracks are loaded in sequence. It will therefore be necessary to reset the channel assignments for each track when loading is complete.

All data loaded to a single track in this way will be transmitted by the SY99 on a single channel. For this reason, even if one track of a format 1 file contains data for two or more MIDI channels, all this data will be played back by the SY99 using a single channel. Since this may mean that sequencer parts may not play back as desired, we recommend that format 0 be used for the transfer of data whenever possible.

No exclusive data is loaded from Standard MIDI Files of either format type.

Saving data: Data may be saved in standard MIDI file format to any of the disk types described in *Acceptable disk formats*, below. To save sequencer data in Standard MIDI File format, select save operation type *06:MIDI File* from the *Save to disk* job directory. The data for each track is saved to the corresponding MIDI channel (Track 1 to channel 1, Track 2 to channel 2, and so on). No exclusive data is saved when this format is used.

Files saved using the Standard MIDI File format are given a file extension .X01 through .X99, which allows the SY99 to recognize the file’s format. Other programs, however, may not be able to recognize the file as a Standard MIDI File unless the .MID extension is used; when transferring data saved by the SY99 to another device where it will be used by such a program, you should first rename the file using a personal computer or other means.

APPENDIX

Acceptable disk formats: Standard MIDI Files may of course be saved to or loaded from disks formatted by the SY99. Disks formatted by a personal computer may also be used, as long as they are 2DD disks in MS-DOS[®] or PC-DOS[®] format. Disks formatted by an Apple Macintosh[®] may used as long as they are formatted using a SuperDrive or other disk drive device capable of formatting a disk in MS-DOS[®] format.

To use Standard MIDI Files saved by the SY99 on an Apple Macintosh[®], use ResEdit or a similar utility to change the file type attribute to that of a MIDI file.

MS-DOS[®] is a registered trademark of Microsoft Corporation.

PS-DOS[®] is a registered trademark of International Business Machines Corporation.

Macintosh[®] is a registered trademark of Apple Computer, Inc.

Expansion memory boards

Users who enjoy capitalizing on the SY99's ability to load in sample data will be happy to know that the SY99 features five expansion slots which allow the size of the MDR/sample RAM area to be expanded to a maximum of 3 Mbytes (1.5 Mwords) using optional expansion memory boards (Model SYEMB05).

Each expansion memory board adds 512 kbytes to the amount of MDR/sample memory available, and is designed to be easily installed by the user.

Please note the fact that these boards can only be used as sample memory. The amount of memory that can be allocated for use by the MIDI data recorder is limited to 512 Kbytes, and cannot be expanded using expansion boards. The following chart shows the minimum and maximum amounts of sample memory that each board makes available:

Boards	Minimum (MDR = 512 Kbytes)	Maximum (MDR = 0 Kbytes)
0	0 Kbytes	512 Kbytes
1	512 Kbytes	1 Mbyte
2	1 Mbyte	1.5 Mbytes
3	1.5 Mbyte	2 Mbytes
4	2 Mbyte	2.5 Mbytes
5	2.5 Mbyte	3 Mbytes

Complete instructions for installing and initializing expansion memory are included with the expansion boards.

ESPECIFICACIONES

Generador de tonos: Convolución y Modulación en Tiempo Real(RCM)
 AWM2: datos de forma de onda lineales de 16 bits, frecuencia de muestreo de 48 kHz máximo.

AFM: 6 operadores, 45 algoritmos, 3 bucles de realimentación, 16 formas de onda, modulación desde la salida AWM.

Filtro: filtros digitales de variante de tiempo IIR (infinite impulse response = respuesta de impulso infinita), 2 filtros para cada elemento (máximo 8 filtros por voz)

Máximo de notas simultáneas: 16 (modalidad de Voz), 32 (modalidad de Multi)

Máximo de timbres simultáneos: 1 (modalidad de Voz), 16 (modalidad de Multi)

Asignación de notas: prioridad para la última nota, DVA (dynamic voice allocation = asignación dinámica de voces).

Teclado: 76 notas, sensibilidad de velocidad de pulsación de tecla, aftertouch de canal (con aftertouch por zonas).

Efectos DSP: 2 unidades, 63 tipos de efectos.

Secuenciador:

Pistas: 16 (15 pistas + 1 pista de patrones)

Canciones: 10

Resolución: 1/96 de nota negra (para reloj interno)

Máximas notas simultáneas: 32

Capacidad: aproximadamente 27.000 notas

Patrones: 99

Grabación: en tiempo real/por pasos/por inserción

Memoria:

Memoria preset: 128 voces, 16 multis

Memoria interna: 64 voces, 16 multis

Memoria de forma de onda: 4 Mwords (8 Mbytes), 267 sonidos

Ranuras de tarjeta: datos del sintetizador X 1, datos de formas de onda X 1

Disco: unidad de disco flexible (floppy) de 3'5" (formateado de 720 kbytes)

Controladores:

Ruedas: PITCH, MODULATION 1, MODULATION 2

Deslizante: OUTPUT 1, OUTPUT 2, DATA ENTRY

Mandos: contraste de pantalla, volumen de claqueta

Dial: dial para la entrada de datos

Interruptores del panel: MODOS x 5, EDIT/COMPARE, COPY/SAVE, EF.BYPASS, SECUENCIADOR X 7, SHIFT, función x 8, EXIT, PAGE +, -, JUMP/MARK, cursor ▲ ▼ ◀ ▶, -1/NO, +1/YES, teclado numérico 0-9, ENTER, [-], MEMORY x 4, BANK x 4, selección de voces x 16

Pantalla:

LCD: 240 x 64 pixels (con luz trasera)
LED: rojo x 11, rojo/verde x 21

Terminales:

Salida de audio: OUTPUT 1 (L/MIX, L/MONO, R/MIX R), OUTPUT 2 (L,R), PHONES
Controlador: BREATH, FOOT VOLUME, FOOT CONTROLLER, SUSTAIN, FOOT SWITCH
MIDI: IN, OUT, THRU

Alimentación:

Modelos USA y Canadá: 120V
Modelo general: 220-240V

Consumo:

Modelo USA y Canadá: 35W
Modelo general: 35W

Dimensiones:

1254(anch) x 407(prof) x 120(alt) mm

Peso: 19,6 kgs.

SERVICIO TECNICO

Este producto está respaldado por toda la red mundial de YAMAHA y por todo su personal y distribuidores oficiales que se encuentran debidamente capacitados y cualificados. En caso de que surja un problema, contacte con su distribuidor YAMAHA más cercano.

I N D I C E

(327-331)

A

Acento, nivel de (F1-F4 en la grabación por pasos) 206
Afinación maestra 252, micro 124, voz en un multi 190
AFM, copiar elemento 135, diagrama de bloque de los elementos 58, dieciséis tipos de formas de onda AFM 140, EG de tono 148, en la síntesis híbrida RCM 10, en las voces 12, filtro 149, inicializar elemento 132, LFO (principal) 146, LFO (secundario) 147, operaciones de edición 134, oscilador 139, salida 144, usado como forma de onda AWM 157
Aftertouch por zonas 71 y 127
Algoritmo, disposición de seis operadores 57, entrada externa 138, forma 136, libre 138, nivel de entrada 139, seleccionar 135, tabla 300
Algoritmo libre 138
Almacenar, multi 187, voz 74 y 93
Alternativo activado/desactivado en una voz de batería 77, 173
Anexionar canción 214
Apéndice 291
Archivo (disco), eliminar 273, extensiones de los nombres 322, Formato de Archivo MIDI Estándar 323, poner nombre al salvar 271, renombrar 272
Ataque, ajuste del 72
Auto almacenar, ver Almacenar
AFM, copiar elemento 156, diagrama de bloque de los elementos 54, EG 163, EG de tono 168, en la síntesis híbrida RCM 10, en las voces 12, entrada a un algoritmo AFM 138, filtro 169, inicializar elemento 170, LFO 167, lista de formas de onda 158, operaciones de edición 156, salida 165, sensibilidad 166

B

Bloque de teclas numéricas 21 y 30
Bloqueo de interruptores 257
Borrar, compás 225, evento 223, pista 227, ver también Limpiar

C

Cable de corriente 23
Cambiar datos en la modalidad de edición de canción 44, 209
Cambio de nota, elemento de voz 97, operación de edición de canción 223, voz en un multi 190
Cambio de programa, enviar mientras se está en las modalidades de reproducción de voz o de reproducción de multi 88 y 182, recepción y transmisión 259,

Canal, ajustes 258, seleccionar un canal de un multi 36
 Canal de transmisión, secuenciador 230 y 246, teclado 258, voz 86
 Canción, anexionar 214, cómo están organizadas las modalidades de
 reproducción y edición de canción 199, cómo se edita 44, cómo
 se graba 8, copiar 215, cortar 215, directorio 232, grabar
 203, limpiar 217, modalidad 197, modalidad de edición 218,
 modalidad de reproducción 201, nombre 231, operaciones de
 configuración 228, operaciones de utilidades 214 y 218
 Canciones de demostración del disco, cómo cargarlas y
 reproducirlas 6
 Capacidad de notas del secuenciador, simultáneas 173
 Cargar, archivo del disco 266, canciones del disco de
 demostración 6, datos MDR del disco 282, muestras del disco
 282, tarjeta de datos 262, tarjeta de ondas 264
 Claqueta, en la modalidad de patrón 236, en la modalidad de
 canción 201
 CLICK VOLUME (mando) 22
 Comparar, multi 187, voz 60, 93
 Compás, borrar 225, copiar 224, crear 226, eliminar 225
 Conexiones de audio 4
 Configuración (operaciones de), canción 228, patrón 245
 Configurar y tocar, cómo 4
 Confirmar edición 255
 Conseguir patrón desde una pista 243
 CONTRAST (mando) 22
 Control maestro, desde la modalidad de reproducción de multi 183,
 desde la modalidad de reproducción de voz 89, editar
 controlador 285, presets de fábrica 286, seleccionar
 controlador 284, tabla 287, utilidades 284, utilización 314
 Control MIDI, del "timing" del secuenciador 197
 Controlador, cómo se usan 70, determinar (datos comunes de voz)
 127-131, determinar (voz de batería) 176, especificar el
 número de control transmitido por el assignable 254,
 visualizar 87
 Controlador (seleccionar), ver utilidades de control maestro
 Controlador (editar), ver utilidades de control maestro
 Copiar, canción 215, compás 224, elemento AFM 135, elemento AWM
 156, filtro 150, muestra 276, multi 182, operador 136, parte
 en la pista de patrones 213, patrón 242, pista 216, voz 87
 Corregir el "timing" de los datos grabados, ver Cuantizar
 Cortar canción 215
 Crear compás 226
 Crescendo 221
 Cuantizar 219
 Cursor (teclas) 21, 28
 Curva de la velocidad de pulsación, ver Velocidad de Pulsación

D

DATA (ranura para la tarjeta de datos) 18
 DATA ENTRY (deslizante) 21, 29
 DATA ENTRY (rueda) 21, 29

Datos (cambiar e insertar en edición de canción) 44, 209-211
 Datos absolutos, como introducir 30
 Datos comunes, directorio de operaciones de 96
 Datos de caracteres, como introducir 30
 Datos en bloque, recepción 261, transmisión 260
 Desafinación entre elementos 97
 Deslizante de entrada de datos 21 y 29
 Despejar 222
 Directorio, canciones 232, muestras 275, multis 181, operaciones 24, voces 86
 Directorios de operaciones 24, configuración de canción 228, configuración de patrones 245, edición de canción 214 y 218, edición de datos comunes 96, edición de elemento AFM 134, edición de elemento AWM 156, edición del grupo de batería 162, edición de multi 187, edición de patrones 242, utilidades de control maestro 284, utilidades de disco 265, utilidades de muestras 275, utilidades de tarjeta 262, utilidades del sistema 252, utilidades MDR 279, utilidades MIDI 258
 Disco, cargar datos 266, cargar datos MDR 282, cargar muestras 277, cargar y reproducir las canciones de demostración 6, directorio de operaciones de utilidades de disco 265, estado 265, formatear 271, salvar datos 268, salvar datos MDR 282, salvar muestras 277, salvar tipos 274, seguridad 272
 Disco de seguridad 272
 Distribución de memoria (memoria MDR/muestras) 256
 DSP, ver Efectos

E

Editar, canción 44 y 208, canción (cambiar datos) 209, canción (gráfico) 208, canción (insertar datos) 210, confirmación activ./desactiv. 255, modalidades 24, muestra 161, multi 185, operaciones de edición de canción 48, 214 y 218, operaciones de edición de secuencia 17, operaciones de multi 187, operaciones de patrón 242, patrón 241, voz 60 y 91
 Efecto, ajustes para un multi 37 y 192, control en tiempo real 123, copiar de otra voz 105, determinar 104, dos unidades de efectos DSP 14, selección 108, seleccionar modalidad 106
 EG, AWM 163, corte de filtro 153, operador AFM 142 y 143, tono de AFM 148, tono de AWM 168
 EG de tono, AFM 148, AWM 168
 Elemento, cambio de nota 97, copiar AFM 135, copiar AWM 156, desactivar elemento no deseado 66 y 94, desafinación 97, nivel 96, nota límite 97, panorámico 99, seleccionar 94, velocidad de pulsación límite 98, voz que consiste en uno, dos o cuatro 12,
 Eliminar, archivo 273, compás 225, muestra 275, parte del patrón 213, pista 227
 Entrada externa, en un algoritmo AFM 138
 Enviar cambio de programa 88 y 182

Escalamiento, corte del filtro 152, salida de AFM 144, salida de AWM 165, velocidad de AFM 142, velocidad de AWM 163
Escalamiento de la velocidad, EG de AFM 142, EG de AWM 163
Estado, del disco 265
Evento, borrar 223, recibir 228
Expansión de memoria, placas 256 y 325

F

Filtro, AFM 149, AWM 169, copiar 150, dos por cada elemento 14, EG de corte 153, escalamiento del corte 152, frecuencia de corte 150, maneras de controlarlo 67, qué es 66,
Filtro de Paso de Agudos (HPF) 151, parámetro de efecto 108
Filtro de Paso de Banda (BPF) 151
Filtro de Paso de Graves (LPF) 151, parámetro de efecto 108
FM, síntesis, principios básicos de la 56
Forma, algoritmo 136
Formas de onda, asignación de muestras 160, AWM prefijadas 158, dieciséis tipos producidos por operadores AFM 140, editar 160, inicializar 161, inicializar memoria de muestras 278, nombre 278
Formas de onda complejas, producidas por FM 56
Formatear, tarjeta 263, disco 48 y 271
Formato de Archivo MIDI Estándar 323
Frecuencia, corte del filtro 150, modalidad de oscilador AFM 139
Función de salto (jump) 26
Función de teclado maestro, ver Control Maestro

G

Generador de tonos y secuenciador 34
Golpe de claqueta/Reloj, ver Reloj/Golpe de claqueta
Grabación de patrones, dos métodos 17
Grabación en tiempo real 16 y 40, canción 204, patrón 17 y 238
Grabación por inserción (punch in) 16, 42, canción 205
Grabación por pasos 16, canción 216, especificar niveles de acento F1-F4 para la grabación por pasos 206, patrón 17 y 239
Grabadora de datos MIDI (MDR), cargar datos desde el disco 282, cómo utilizar 316, entrada de datos 281, inicializar memoria 283, operaciones de utilidades 279, salida de datos 280, salvar datos al disco 282,
Grabar, canción 8 y 203, canción en tiempo real 204, canción por pasos 206, inserción en canción 205, patrón 237, patrón en tiempo real 238, patrón por pasos 239, tres maneras de grabar 16
Grupo, salida de cada elemento 103

I

Inclinación del EG, determinar controlador 130
Inflexión de tono 127
Inicializar, datos comunes de voz 132, elemento AFM 154, elemento AWM 170, memoria de muestras 278, memoria MDR 283, multi 194, voz de batería 176
Insertar, datos en la modalidad de edición de canción 44 y 210, una parte en la pista de patrones 213
Interruptor de encendido, POWER 23
Introducción al SY99 3
Introducción de datos 28
Introducción de datos MDR 281

J

Jack BREATH 22
Jack FOOT CONTROLLER 22
Jack FOOT SWITCH 23
Jack FOOT VOLUME 22
Jack PHONES 23
Jack SUSTAIN 23
Jacks OUTPUT 23
JUMP, función para saltar a páginas marcadas 27

L

Lazo, editar muestra 162, EG de AFM 141 y 142,
LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias), AWM 167, principal de AFM 146, secundario de AFM 147, utilizado para crear vibrato 68
Límite, nota límite y velocidad de pulsación para el control maestro 285 y 315, nota del elemento y velocidad de pulsación 98, nota
Límite de volumen 130
Limpiar, patrón 247, canción 217
Llamar, multi 195, voz 131, voz de batería 171,
Local activ./desactiv. 258
Localizar una posición marcada en la canción 202

M

Marcas de repetición, en un patrón 39 y 212
Memoria de Onda Avanzada, ver AWM
Memoria MDR/muestras, distribución de memoria 256, inicializar MDR 283, inicializar muestras 278, placas de expansión de memoria 325,
Mensaje, cambio de programa 88 y 182, saludo 255, selección de banco 88 y 182

Mensaje de saludo 255
 Mensajes de error 317
 Mensajes de selección de banco 88, 182
 Metrónomo, ver Claqueta
 Microafinación 124, copiar 126, editar 125, nombre 127
 MIDI, ajustes 258, operaciones de utilidades 258, trasvases en
 bloque 260,
 MIDI IN, OUT, THRU (terminales) 22
 Modalidad, cinco principales 24, efectos 64 y 106, enlazar
 muestras 163, voz 52
 Modalidad de edición de canción por gráfico 44 y 208
 Modalidades de reproducción y edición 24
 Modalidades de voces monofónicas 95
 Modalidades de voces polifónicas 95
 Modalidades principales, cinco 24
 Modificar, tiempo de puerta 219, velocidad de pulsación 220
 Modulación, determinar controlador 128, efecto 123, ruedas 18
 Modulación de Frecuencia Avanzada, ver AFM
 Mover reloj 224
 Muestra 160, asignación como formas de onda 162, cargar desde el
 disco 277, cómo crear voces utilizando muestras 312,
 directorio 265, operaciones de utilidades 275, salvar al
 disco 277, trasvase 276, edición 262, inicializar memoria
 278
 Multi, afinación de voces 190, almacenar 187, cambio de nota 190,
 cómo configurar 36, comparar 187, copiar 182, directorio 181,
 directorio de operaciones de edición 187, efecto 37 y 192,
 explicación de 16, grupo de salida de voces 191, inicializar
 194, llamar 195, modalidad de edición 185, modalidad de
 reproducción 179, nombre 193, panorámico 191, presets 299,
 selección de voces 188, seleccionar 181, volumen de voces 189

N

Nivel, elemento 96
 Nivel de entrada, algoritmo 139
 Nombre, archivo (disco) 271, canción 231, forma de onda 161,
 microafinación 127, multi 193, panorámico 103, voz 131, voz
 de batería 176
 Nota activada/desactivada (todas, impares o pares) 258
 Nota límite, control maestro 285 y 315, elemento 98,
 Número de dispositivo 259

O

Operador, activ./desactiv. 135, copiar 136, EG 142, forma de onda
 y frecuencia 139-141, salida 144
 Oscilador, AFM 139,

P

Páginas marcadas, saltar a 27
Panel frontal 18-21
Panel posterior 22
Panorámico, copiar 101, determinar controladores 130, editar 100, EG 102, fuente 101, independiente para cada elemento 14, nombre 103, panoramización estática de voz en un multi 191, seleccionar para cada elemento 99,
Panoramización dinámica, ver panoramización
Pantalla de Cristal Líquido (LCD) 18
Patrón, cadena 212, cómo están organizadas las modalidades de edición y reproducción 235, cómo situarlos en la pista de patrones 39, conseguir 243, copiar 242, grabar 237, limpiar 247, modalidad 233, modalidad de edición 241, modalidad de reproducción 236, operaciones de configuración 245, operaciones de edición 242, poner 243, poner en cadena 244, utilizados en una canción 17, utilizados para grabar sonidos de ritmos 38
Patrones en cadena 39, 212
Pista, borrar 227, copiar 216, mezclar 226, secuenciador 16, 35, seleccionar para reproducir 202
Pista a mezclar 226
Polifonía, de los generadores de tonos AFM y AWM 13
Poner, patrón 243, patrones en cadena 244,
Portamento 104
POWER, interruptor de encendido 23
Presets, configuraciones de control maestro 286, disposiciones de los presets de batería 300, explicación de las voces 292, lista de formas de onda 158, lista de voces 5, multis 299,
Punch in, ver Grabación por inserción
Punto de ruptura, ver Escalamiento

R

RCM (Síntesis híbrida) 10, como crear voces utilizándola 310
Realimentación, algoritmo 136
Receptor, canal para la modalidad de voz 258, evento 228
Reloj, mover 224
Reloj/Golpe de claqueta, aparición en pantalla al editar 229
Renombrar archivo de disco 272
Reproducción, selección y silenciación de las pistas 202
Reproducir, canciones 201, patrones 236
Resonancia 67 y 151
Reverberación, edición simple de 66
Rueda de entrada de datos 21 y 29
Rueda de tono 18
Ruido, entrada a un algoritmo 138

S

Salida, operador AFM 144, AWM 165
Salida de datos MDR 280
Salvado, tipo de (SY99 o SY77) 274
Salvar, datos MDR al disco 282, disco 268, muestra al disco 282, tarjeta 263,
Secuenciador, canal de transmisión 230, capacidad de notas simultáneas 173, cómo usarlo 33, control del timing MIDI 229, controla al generador de tonos 34, explicación de 16, teclas de control 18
Secuencias, cargar otros tipos de datos 266, operaciones de edición 17, salvar otros tipos de datos 269
Selección del grupo de salida, datos comunes de voz 103, voz de multi 191
Seleccionar y reproducir voces, cómo 4
Sensibilidad, AFM 145, AWM 166, de velocidad de pulsación, ver Velocidad de pulsación
Silenciar, canal de control maestro 285, pistas de reproducción 202
Síntesis híbrida, acerca de RCM 10, como crear voces utilizando síntesis RCM 310
Sistema, operaciones de utilidades del sistema 217
Solo, canal de control maestro 285
Status (estado del disco) 265

T

Tarjeta, cargar desde una tarjeta de datos 262, cargar desde una tarjeta de formas de onda 264, directorio de operaciones de utilidades de tarjeta 262, formatear 263, salvar a una tarjeta de datos 263,
Tecla COPY 18
Tecla EDIT/COMPARE 18
Tecla EFFECT BYPASS 18
Tecla EXIT 19
Tecla JUMP/MARK 21
Tecla LOCATE 19
Tecla RECORD 19
Tecla RUN 19
Tecla SHIFT 19
Tecla STOP 19
Teclado 18, canal de transmisión del 258, velocidad de pulsación transmitida por el 253
Teclas -1/+1 21, 28
Teclas BANK
Teclas de función 19, para seleccionar operaciones 25, para seleccionar páginas marcadas 27
Teclas de selección de modalidad 18
Teclas de selección de programa 21
Teclas MEMORY 21
Teclas numéricas (bloque) 21 y 30

Teclas PAGE 21, para moverse entre operaciones 25
Temperamento, ver Microafinación
Tempo relativo 211
Tiempo de puerta, modificar 219
Timing, corrección para los datos grabados, ver Cuantizar
Tonalidad, maneras sencillas de modificarla 66
Tono aleatorio 103
Transponer 222
Trasvase en bloque, entrada de MDR 281, salida de MDR 280,
trasvase de muestras 276

U

Unidad de disco 18
Utilidades, control maestro 284, disco 265, MDR 279, MIDI 258,
modalidad 249, muestras 275, sistema 252, tarjeta 215

V

Velocidad de pulsación, determinar (curva) 253, límite de control
maestro 285, límite de elemento 98, modificar (datos de
canción grabados) 220
Velocidad de pulsación fija transmitida por teclado 253
Vibrato, cómo añadir 68
Voces internas, explicación 297
VOLUME (deslizantes) 18
Volumen, nivel de elemento 96, voz de batería 172, voz en un
multi 189
Voz, AFM y AWM 12, batería 13, cómo editar 60, copiar 87,
directorio 86, explicación de voces internas 297, explicación
de voces prefijadas (presets) 292, inicializar 132, lista de
presets 5, llamar 133, modalidad de edición 91, modalidad de
reproducción 85, nombre 131, operaciones de edición 62, qué
es una voz 52, selección de modalidad 95, seleccionar 86
Voz de batería 53, cómo editar 78, determinar controladores 175,
determinar datos de ondas 173, directorios de edición 64 y
149, disposiciones de los presets 300, efectos 151, en qué
consiste 76, inicializar 176, inicializar grupo de datos de
ondas 176, llamar 177, modalidad 95, nombre 176, sonidos
percusivos 13, volumen 172
Voz en un multi, afinar 190, seleccionar 188, volumen 189
Voz normal, ver Voz

W

Waveform, ranunra de tarjetas de formas de onda 18

YAMAHA

