

SELECCION DE MULTI

JUMP #300

Pulse MULTI para introducir la modalidad de reproducción de multi. Aparecerá la siguiente pantalla:



- (1) MULTI: Esto indica que Vd. está en la modalidad "Multi Play" (Reproducir Multi).
- (2) Memoria de multi (I, C, P): Esto indica la memoria de multi: Interna, Tarjeta, Preset). La memoria de Preset sólo contiene un banco único de 16 Multis. No existe ninguna diferencia entre pulsar PRESET 1 o PRESET 2.
- (3) Número de multi (1-16): Indica el número del multi.
- (4) Canal de transmisión (1-16): Esto indica el canal de transmisión que Vd. seleccionó en Utilidades MIDI 1. Channel set (Fijar canal) (JUMP #807). El teclado del SY99 transmitirá desde la salida MIDI OUT en este canal, y hará sonar el canal correspondiente del Multi. También puede cambiar el canal de transmisión en cualquier momento manteniendo pulsado SHIFT y pulsando un botón de selección de programa 1- 16.
- (5) El nombre del Multi aparece en caracteres grandes.
- (6) Ajustes de efectos: Esta zona de la pantalla muestra la modalidad de efectos (OFF = DESACTIV., SERIAL = EN SERIE, PARALLEL = EN PARALELO), y el tipo de efecto para cada una de las dos unidades de efectos. Para más detalles remítase a la operación 7.Determinar Efectos, correspondiente a Editar Multi, en la página 192.
- (7) Pulse F1 para enviar mensajes de cambio de programa y de selección de banco vía MIDI. Remítase a la sección que viene más adelante, Enviar selección de banco y cambio de programa.
- (8) Pulse F6 para saltar a la pantalla de selección de control maestro. Pulse F6 para remitirse a la sección que aparece más adelante, Selección de control maestro.
- (9) Pulse F8 para visualizar el directorio del multi. Remítase a la siguiente sección, Directorio de multi.

Para seleccionar un multi utilice el procedimiento siguiente. El multi no cambiará realmente hasta que Vd. especifique el número de multi 1-16. Si desea tocar un multi diferente de la misma memoria sólo tiene que especificar un número diferente 1-16.

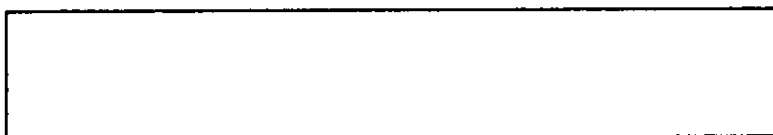
1. Seleccione la memoria de multi: INTERNAL (INTERNA), CARD (TARJETA) (sólo si se ha insertado una tarjeta en la ranura DATA), PRESET. El indicador luminoso de la opción seleccionada parpadeará.

2. Seleccione un multi 1-16. El indicador luminoso de la opción seleccionada se encenderá, y la pantalla mostrará el nombre del nuevo multi seleccionado.

DIRECTORIO DE MULTI

JUMP #301

Resumen: Mientras se encuentre en la modalidad de reproducción de multi, Vd. puede pulsar F8 (Dir) para visualizar un directorio de los 16 multis en la memoria multi seleccionada en ese momento. Aparecerá la siguiente pantalla.



- (1) En pantalla aparecerán los siete primeros caracteres de cada nombre de multi de veinte caracteres. Cuando Vd. seleccione una memoria de multi diferente (interna, tarjeta, preset) los dieciséis multis de la nueva memoria seleccionada aparecerán en la pantalla. Además de los métodos habituales de selección de un multi, también puede utilizar las teclas con flechas. Cuando el directorio de multi esté en pantalla, al pulsar un botón de selección de memoria se seleccionará inmediatamente un multi.
- (2) Al pulsar F1-F8 (01)-(08) se seleccionará un multi 1-8 del directorio de multis de la pantalla. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 (09)-(16) seleccionará un multi 9-16.

Para regresar a la pantalla de reproducción de multi con el nombre del multi seleccionado en pantalla en caracteres grandes, pulse EXIT.

COPIAR MULTI

Resumen: En cualquier momento, dentro de la modalidad reproducir multi Vd. puede copiar el multi seleccionado en ese momento en otra memoria de multi.

Procedimiento:

Desde: modalidad "multi play"

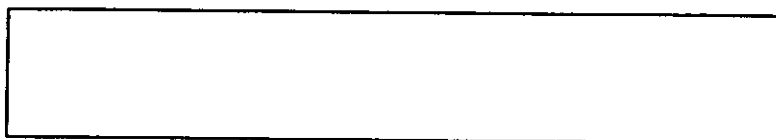
(JUMP #300, #301)

Pulsar: COPY

Especificar: el destino donde será copiado el multi

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

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



Los nombres de los 16 multis de la memoria Interna o Tarjeta aparecen en la pantalla tal y como se explicó en Directorio de Multi. Pulse INTERNAL o CARD, y pulse un botón de selección de memoria 1-16 para especificar el destino de la copia.

Después de especificar el destino de la copia pulse F8 (Go = Proceda). Se le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Si está seguro de que desea copiar el multi, pulse YES y los datos serán copiados. Para salir sin copiar, pulse NO.

Nota: Si Vd. copia un multi desde la memoria interna a la memoria de tarjeta, todos los números de las voces internas utilizadas por ese multi serán convertidos a los números de voz de tarjeta. De la misma manera, si Vd. copia un multi desde la memoria de tarjeta a la memoria interna, todos los números de las voces de la tarjeta utilizadas por ese multi se convertirán a los números de las voces internas.

ENVIAR SELECCION DE BANCO Y CAMBIO DE PROGRAMA

Resumen: En cualquier momento, dentro de la modalidad de reproducción de multi, Vd. puede transmitir mensajes de sección de banco y de cambio de programa desde la salida MIDI OUT sin afectar al propio generador de tonos del SY99. Esto le permite conectar un módulo generador de tonos a través de la salida MIDI OUT del SY99 a otra memoria sin cambiar la propia programación del SY99. Existe una función idéntica en la modalidad "Voice Play" (Reproducir Voz).

Procedimiento:

Desde: modalidad "multi play" (JUMP #300)

Pulsar: seleccionar F1 (Send = Enviar)

Especificar: un número de selección de banco (1-16.384) y un número de cambio de programa 1-128

Transmitir: la selección de banco y el cambio de programa pulsando ENTER

Para salir: sin enviar un mensaje de selección de banco o de cambio de programa, pulse EXIT

1. Utilice el bloque de teclas numéricas para introducir un número entre 1 y 16.384, y después pulse ENTER para mover el cursor al punto correspondiente al cambio de programa (program change). (Para enviar un mensaje de cambio de programa sin mensaje de selección de banco simplemente pulse ENTER).
2. Utilice el bloque de teclas numéricas para introducir un número 1-128.
3. Pulse ENTER y se transmitirán los mensaje selección de banco y de cambio de programa especificados, transmisión que se efectuará en el Kyb Trans Ch (Canal Transmisor del Teclado) especificado en Utilidades MIDI 1. Fijar canal (Channel set) (JUMP #807).

Si Vd. introduce un número por debajo de 1 para el cambio de programa, se transmitirá como 1. Si introduce un número mayor a 128 se transmitirá como 128.

Además del mensaje de cambio de programa transmitido por esta función, un mensaje de cambio de programa será transmitido cada vez que Vd. seleccione una voz o un multi del SY99, a menos que se haya desactivado utilizando la operación 1.Configuración de Utilidades MIDI en la página 258.

Comentario: Remítase al librito Formato de Datos MIDI si desea más detalles con respecto a la utilización de los números de selección de banco MIDI.

Nota: Si se ha activado una configuración para control maestro, el filtro de transmisión para dicha configuración puede evitar el envío de mensajes de selección de banco y de cambio de programa utilizando esta función. Remítase a la explicación sobre Control Maestro en la página 284 si desea más detalles.

SELECCION DE CONTROL MAESTRO

Resumen: Mientras el SY99 esté en la modalidad de reproducción de multi, Vd. puede saltar a la pantalla de selección de control maestro (JUMP #832) pulsando una única tecla de función. Esta prestación le facilita el uso de la función de control maestro MIDI mientras está tocando el SY99.

Procedimiento:

Desde: modalidad "multi play"

(JUMP #300)

Seleccionar: F6 (Mstr)

Aparecerá la pantalla de selección de controlador, exactamente igual que si Vd. hubiese pulsado JUMP, hubiese introducido luego 832 con el bloque de teclas numéricas y por último hubiese pulsado ENTER. Esta pantalla se puede utilizar para enviar una serie de información de control a instrumentos MIDI conectados al SY99.

Si Vd. actúa en directo utilizando el SY99, probablemente necesite a menudo usar la función de control maestro mientras está tocando el teclado del SY99. Probablemente encontrará que esta función de control maestro es especialmente práctica debido a que está disponible con la simple presión de un único botón.

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

Esta sección explica los detalles de todos los parámetros de "Multi Edit" (Editar Multi).

Desde la modalidad de reproducir multi (multi play) pulse EDIT para introducirse en la modalidad de editar multi (multi edit). A diferencia de la modalidad de editar voz (voice edit), la modalidad de editar multi tiene un único directorio de operaciones.

Vd. puede utilizar las teclas de control SEQUENCER para reproducir datos de canción del secuenciador o datos de patrón del secuenciador mientras edita un multi. Le resultará de gran ayuda reproducir una canción del secuenciador mientras edita un multi, ya que Vd. podrá oír el efecto que las modificaciones que haya hecho tienen sobre cada una de las voces. Por ejemplo, Vd. puede editar los parámetros de multi para modificar la "mezcla" (mix), o incluso editar una voz, todo ello mientras está sonando la canción.

COMPARAR

Cuando Vd. está en la modalidad de edición pero todavía no ha modificado los datos, aparecerá en la pantalla un pequeño cuadrado ■ a la izquierda del número de voz para indicar que la voz todavía no ha sido editada. Si los datos se editan, de cualquier forma que se haga, el cuadrado se cambiará por una "E" de visualización inversa.

Si Vd. desea ver y oír los datos originales, pulse EDIT (COMPARE) y la "E" de visualización inversa cambiará a una "C", indicando que se encuentra Vd. en la modalidad de comparación.

Nota:

* Durante la comparación, EXIT, selección de modalidad, página, cursor, JUMP, COPY, y algunas de las teclas de función F1-F8 no funcionarán.

ALMACENAR MULTI

Cuando Vd. pulse EXIT o utilice el botón JUMP para salir de la modalidad Editar Multi después de editar los datos, la línea superior de la pantalla parpadeará " AUTO-STORE MULTI?" (¿AUTO-ALMACENAR MULTI?).

La pantalla mostrará los primeros siete caracteres de los nombres de los multis de la memoria de multi seleccionada (interna o de tarjeta). El nombre de multi que aparece en la pantalla con visualización invertida indica la memoria de multi en la que se almacenarán los datos editados.

1. Utilice INTERNAL (INTERNA) O CARD (TARJETA) para especificar la memoria de multi, y seleccione la memoria de multi 1-16 en la cual Vd. desea almacenar su multi recién editado.
2. Pulse F8 (Str) y la línea inferior le preguntará "Are you sure? (Yes or No)" (¿Está seguro? [Si o No]).
3. Si está seguro de que desea almacenar el multi editado, pulse +1/YES y la línea inferior de la pantalla mostrará "Store

Completed" (Almacenamiento Terminado). Si Vd. decide no almacenar, pulse -1/NO y la línea inferior de la pantalla le mostrará "Store cancelled" (Almacenamiento cancelado).

4. Entonces Vd. volverá a la modalidad de reproducir multi (multi play) o al destino del salto (jump).

DIRECTORIO DE OPERACIONES DE EDITAR MULTI

JUMP #400

Resumen: Los parámetros de la modalidad Editar Multi están divididos en las operaciones que se muestran en este directorio de operaciones.

Procedimiento:

Desde: modalidad "multi play" (JUMP #300)

Seleccionar: EDIT (JUMP #400)

Especificar: la operación deseada de editar multi y pulsar ENTER



- (1) Esta zona muestra el número y el nombre del multi seleccionado.
- (2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para ir a la operación seleccionada.
- (3) Pulsando F1-F8 seleccionará la correspondiente operación 1-8. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F7 o F8 seleccionará la operación 15 ó 16.

01: Voice (Selección de Voz): Un multi consiste en dieciséis voces que son controladas por los canales MIDI 1-16. Se puede seleccionar una voz diferente para cada uno de los dieciséis canales del multi.

(188)

02: Volume (Volumen de la Voz): Se puede ajustar el volumen de la voz interpretada por cada canal del multi.

03: Tuning (Afinación de la Voz): La afinación exacta de cada voz interpretada por cada uno de los canales del multi se puede ajustar en pasos de 1,1718875 centésimas.

04: Shift (Cambio de Nota de la Voz): El tono o afinación de la voz interpretada por cada canal del multi se puede ajustar en semitonos.

05: St-Pan (Panoramización Estática de la Voz): Se puede especificar una posición estéreo fija para la voz interpretada por cada canal del multi, o una voz puede utilizar sus propios valores de panoramización.

- 06: OutSel (Selección de Grupo de Salida de la Voz): Cada una de las voces reproducidas por el multi es enviada desde el grupo de salida 1 y/o 2.
- 07: Effect (Determinar Efectos): Especifica cómo están conectadas las unidades, cómo es enviado a las unidades de efectos el sonido procedente de cada voz del multi, los parámetros para cada unidad de efectos, y cómo se controlan estos parámetros en tiempo real.
- 08: Name (Nombre de Multi): Al multi que está siendo editado se le puede dar un nombre de veinte caracteres. En la modalidad de ejecutar multi este nombre aparecerá con signos grandes.
- 15: Initlz (Inicializar Multi): Los datos de multi que estén siendo editados pueden inicializarse a un grupo de valores estándar.
- 16: Recall (Llamar Multi): Los datos del multi editados previamente pueden ser llamados para una edición adicional.

1. SELECCION DE VOZ

JUMP #401

Resumen: Un multi consiste en dieciséis voces que son controladas por los canales MIDI 1-16. Se puede seleccionar una voz diferente para cada uno de los dieciséis canales del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi	(JUMP #400)
Seleccionar: 01:Voice	(JUMP #401)
Especificar: la voz para cada canal del multi	



- (1) Aparición en pantalla del número y el nombre del multi que está editando.
- (2) Aparición en pantalla del número y el nombre de la voz cuando el cursor está situado allí.
- (3) Desplace el cursor en esta zona y seleccione una voz para cada uno de los dieciséis canales del multi. Esta zona solamente presenta en pantalla los primeros siete caracteres del nombre de la voz seleccionada, pero el número de voz y su nombre aparecen en su totalidad en (2). Cada uno de los

canales del multi puede utilizar cualquier voz procedente de las memorias interna, de tarjeta, o pre-fijadas (preset), o se puede posicionar como voz "off" (desactivada). Vea "Voz Desactivada" un poco más adelante si desea más detalles.

Un multi de la memoria de tarjeta sólo puede utilizar voces de tarjeta o pre-fijadas. Un multi de la memoria interna puede utilizar sólo voces internas o pre-fijadas.

Si una voz seleccionada contiene un elemento AWM que utiliza datos procedentes de una tarjeta de formas de onda, la tarjeta debe ser introducida en la ranura WAVEFORM, para que la voz suene correctamente. Si se inserta una tarjeta diferente, aparecerá, en vez de el número de voz 1-16, una marca en forma de diamante y la voz sonará extraña. (Cada tarjeta de forma de onda AWM tiene un número único ID que se almacena como parte de los datos para un elemento AWM).

- (4) Para editar la voz seleccionada por el cursor, pulse F8 (Edit). Vd. entrará en la modalidad de edición de voz. Los detalles son los mismos que los explicados en la modalidad de edición de voz, pero cuando Vd. pulse EXIT para abandonar la modalidad de edición de voz, Vd. regresará a Editar Multi, operación 1. Selección de Voz.

Puesto que los ajustes de las unidades de efectos en la modalidad multi se determinan mediante la operación 7.Determinar efectos (JUMP #412) de Editar Multi y son compartidos por la totalidad de las voces del multi, Vd. no podrá modificar los ajustes correspondientes a Modalidad de Efecto, Parámetros de los Efectos o Control de los Efectos. Puede ajustar los ajustes del Envío de Efecto de la voz, pero para que estos ajustes sean efectivos en un multi la operación 7.2 Envío de Efecto de la sección Editar Multi debe estar puesta en "VC" para esa voz.

(189)

Cuando Vd. seleccione 10:Efecto desde el directorio de operaciones de Datos Comunes de Edición de Voz, irá directamente a la operación Envío de Efecto. Hay otros parámetros de los efectos a los que no se puede acceder cuando se está editando una voz desde el interior de un multi.

Vd. también puede editar los ajustes de Panoramización Dinámica de los Elementos de la voz, pero para que estos ajustes sean efectivos en un multi, la operación 5.Panoramización Estática de Voz de la sección Editar Multi debe estar puesta en "VC" para esa voz.

Puesto que el secuenciador del SY99 puede utilizarse en cualquier momento incluso mientras se edita una voz o un multi, Vd. puede utilizar esta función para editar una de las voces de un multi mientras ese multi esté siendo interpretado desde el secuenciador. Esta posibilidad es muy útil ya que le permite editar una voz mientras está siendo reproducida en un contexto musical con otros instrumentos.

Voz Desactivada (Off): Cada canal del multi puede utilizar cualquier voz desde las memorias interna, de tarjeta o preset, o puede ser "desactivada". Cuando se desactiva, el multi no reproducirá una voz como respuesta a los datos de ese canal.

Esto le permite a Vd. hacer sonar un generador de tonos externo MIDI desde ciertos canales del secuenciador incorporado del SY99 sin que suene el propio generador de tonos del SY99 en esos canales.

Si Vd. determina el nivel de salida de un canal no deseado del multi en 0 (vea Editar Multi 2.Volumen de voz) no se escuchará pero todavía utilizará el generador de tonos del SY99 siempre que se reciban notas en ese canal MIDI, y reducirá por lo tanto las notas simultáneas disponibles para las otras voces. Esta es la razón por la que Vd. debe desactivar todos los canales que no necesite del multi.

Para desactivar un canal, desplace el cursor a la voz correspondiente y pulse F2 (Off). Para realmacenar la selección de voz previa para ese canal, desplace el cursor a la voz correspondiente y pulse F1 (On).

Comentario: En la modalidad "multi play" el teclado del SY99 normalmente reproducirá sólo el canal del multi que coincida con el ajuste de Canal de Transmisión MIDI del Teclado hecho en Utilidades MIDI 1.Fijar Canal. Sin embargo en la modalidad "multi edit", el teclado del SY99 reproducirá la voz donde el cursor esté situado en esta operación de Selección de Voz. Esto será efectivo tanto tiempo como Vd. permanezca en la modalidad de editar multi.

Puede suceder un pequeño retardo en el sonido de algunas notas cuando se está tocando un gran número de ellas simultáneamente (ya sea manualmente o en respuesta a mensajes de nota activada MIDI) utilizando voces de cuatro elementos. Para evitar este retardo en tales casos, puede que Vd. quiera sustituir las voces utilizando menos elementos, o reducir el número de notas que se estén tocando simultáneamente.

2. VOLUMEN DE VOZ

JUMP #402

Resumen: Determina el volumen de la voz interpretada por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi

(JUMP #400)

Seleccionar: 02:Volume

(189)

Especificar: el volumen para cada canal

para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8)

(JUMP #402)

para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16)

(JUMP #403)



- (1) Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz reproducida por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- (2) Volumen de Voz (0...127): Determina el volumen para cada una de las voces reproducidas por los dieciséis canales del multi. El volumen para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra vertical.
- (3) Pulse F1-F8 para desplazar el cursor a las voces 1-8 o 9-16. Seleccione el papel asignado a las teclas de función pulsando SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

(190)

3. AFINACION DE VOZ

JUMP #404

Resumen: Ajusta la afinación exacta de la voz reproducida por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi

(JUMP #400)

Seleccionar: 03:Tuning

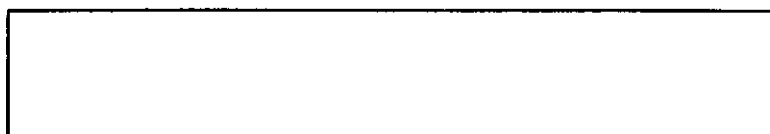
Especificar: la afinación para cada canal

para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8)

(JUMP #404)

para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16)

(JUMP #405)



- (1) Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz reproducida por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- (2) Afinación de Voz (-63...+63 en pasos de 1,1718875 centésimas): determina la afinación para cada una de las voces reproducidas por los dieciséis canales del multi. La afinación para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra vertical.

- (3) Pulse F1-F8 para desplazar el cursor a las voces 1-8 o 9-16. Seleccione el papel asignado a las teclas de función pulsando SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

Nota: El tono real al que sonará una voz depende también de otros muchos factores: Utilidades del Sistema 1.Afinación General, Datos Comunes de Voz 2.Desafinación entre Elementos, 3.Cambio de Nota de Elemento, 11.Micro Afinación, Datos de Elemento AFM 2.Oscilador AFM, 7.EG de Tono AFM, y Datos de Elemento AWM 2.Fijar la Forma de Onda AWM, 7.EG de Tono AWM.

4. CAMBIO DE NOTA DE VOZ

JUMP #406

Resumen: Ajusta el cambio de nota (transposición) de la voz reproducida por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi (JUMP #400)
 Seleccionar: 04:Shift
 Especificar: el cambio de nota para cada canal
 para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8) (JUMP #406)
 para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16) (JUMP #407)

- (1) Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz reproducida por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- (2) Cambio de Nota de Voz (-64...+63 en semitonos): determina el cambio de nota (transposición) para cada una de las voces reproducidas por los dieciséis canales del multi. El valor de cambio de nota para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra vertical.
- (3) Pulse F1-F8 para desplazar el cursor a las voces 1-8 o 9-16. Seleccione el papel asignado a las teclas de función pulsando SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

Nota: Esta ajuste determina cómo se reproducen los números de nota recibidos desde el teclado o desde la entrada MIDI IN, y no tiene efecto sobre los datos transmitidos desde la salida MIDI OUT.

5. PANORAMIZACION ESTATICA DE VOZ

JUMP #408

Resumen: Especifica la posición estéreo para la voz reproducida por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi (JUMP #400)

Seleccionar: 05:St-Pan

Especificar: la posición de panorámico estático para cada canal
 para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8) (JUMP #408)
 para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16) (JUMP #409)



- (1) Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz reproducida por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- (2) Panoramización Estática de Voz (VC ó -31...+31 = izquierda...derecha): Determina la posición de panoramización estática para cada una de las voces reproducidas por los dieciséis canales del multi. El valor de panoramización estática para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra horizontal.
 También es posible seleccionar "VC", cuando la voz vaya a utilizar sus propios ajustes de panoramización dinámica. Remítase a Datos Comunes, 6.Panoramización Dinámica del Elemento (JUMP #207), página 99. Si "VC" no está seleccionada, los datos de panoramización dinámica de la voz serán ignorados y el valor de panoramización estática que Vd. especifique aquí será el utilizado. Si "VC" no se selecciona para una voz de batería, todos los sonidos de batería se panoramizarán en la misma posición -31...+31 que Vd. especifique aquí.
- (3) Pulse F1-F8 para desplazar el cursor a las voces 1-8 o 9-16. Seleccione el papel asignado a las teclas de función pulsando SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

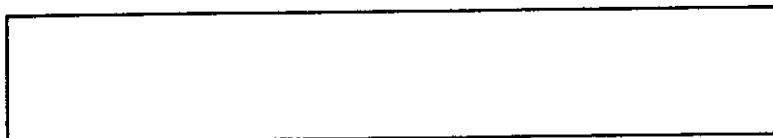
6. SELECCION DE GRUPO DE SALIDA DE VOZ

JUMP #410

Resumen: Cada voz puede ser enviada desde o bien ambos grupos de salida o bien desde cualquiera de ellos.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi (JUMP #400)
 Seleccionar: 06:OutSel
 Especificar: el grupo de salida para cada canal
 para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8) (JUMP #410)
 para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16) (JUMP #411)



- (1) Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz reproducida por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- (2) Salida (off, grp1, grp2, both [ambos]): Cada una de las voces reproducidas por un multi está panoramizada independientemente de acuerdo con el valor de 5.Panoramización Estática de Voz, y enviada, o bien desde una de las dos salidas (grupo 1 y grupo 2), o bien desde ambas. Para las voces normales, este ajuste tiene prioridad sobre el ajuste del grupo de salida de la voz (Datos Comunes, 7.Selección del Grupo de Salida). Las voces de batería utilizan sus propios ajustes de grupo de salida para cada nota, como se explica más adelante.

La señal de cada grupo de salida se combinará con la señal procedente de cada unidad de efecto como se especifica en los ajustes "wet:dry" (procesado:sin procesar) en Editar Multi, 7.1 Selección de Modalidad de Efecto (JUMP #413). Remítase al diagrama de la página 192.

Los ajustes de "multi edit" no pueden determinar el grupo de salida para un canal multi que reproduzca una voz de batería, y el cursor no se puede desplazar a estas voces. La pantalla mostrará "Output = drum" (Salida = batería), y los datos de la voz de batería determinarán qué grupo de salida es utilizado para cada sonido de batería. Remítase a Datos del Grupo de Batería, 2.Determinar Datos de Onda (JUMP #274), página 157.

- (3) Pulse F1-F8 para desplazar el cursor a las voces 1-8 o 9-16. Seleccione el papel asignado a las teclas de función pulsando SHIFT + F1 (1-8) o SHIFT + F2 (9-16).

7. DETERMINAR EFECTOS

JUMP #412

Resumen: Especifica cómo se conectan las unidades de efectos, cómo se envía a las unidades de efectos el sonido de cada una de las voces del multi, los parámetros para cada unidad de efectos y cómo son controlados los parámetros de los efectos en tiempo real.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de multi (JUMP #400)
 Seleccionar: operación 07:Effect set (JUMP #412)
 Seleccionar: los parámetros que desee editar

-
- (1) Mueva el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar una operación.
- 01: Selección de Modalidad de Efecto: Especifica cómo se conectan las dos unidades de efectos, el tipo de efecto y el balance de volumen. Es exactamente lo mismo que para la edición de una voz. Remítase a 10.1 Selección de Modalidad de Efecto, en la página 106.
 - 02: Envío de Efecto: Especifica cómo será enviado el sonido de cada voz del multi a las unidades de efectos. Remítase a 7.2 Envío de Efecto, en la página 193.
 - 03: Parámetro del Efecto 1: Hace los ajustes para la unidad de efectos 1. Es exactamente lo mismo que para la edición de una voz. Remítase a 10.3 Parámetros del Efecto 1, página 108.
 - 04: Parámetro del Efecto 2: Hace los ajuste para la unidad de efectos 2. Estos parámetros son exactamente los mismos que para el efecto 1. Remítase a 10.3 Parámetros del Efecto 1, página 108.
 - 05: Control del Efecto: Especifica cómo se verán afectados los parámetros del efecto por los mensajes de cambio de control. Es exactamente igual que para la edición de una voz. Remítase a 10.5 Control del Efecto, página 123.
- (2) Pulsando F1-F5 se seleccionará la operación correspondiente.

Nota: Los ajustes de los efectos para un multi difieren de los ajustes de los efectos para las voces normales solamente en la operación 2.Envío de Efecto. Una voz normal le permite especificar el nivel de envío de efecto para cada uno de los elementos (1, 2 ó 4). Una voz de batería le permite especificar el nivel de envío del efecto para cada una de las 76 teclas. Sin embargo en la modalidad de multi, Vd. puede, o bien especificar un nivel de envío para cada voz, o bien especificar que se utilicen los ajustes de envío de efecto de la propia voz.

(192)

```
* * * * *
*
*               FIG
*
* Multi edit = Editar multi
* Voice select = Seleccionar voz
* Voice static pan = Panoramización estática de la
*                   voz
* Voice Output group select = Selección de grupo de
*                   salida de la voz
* (off, grp1, grp2, both) = (desact., grupo1,
*                   grupo2, ambos)
* Effect mode select = Selección de modalidad de
*                   efecto
* Out = Salida
* wet:dry = procesada:sin procesar
* Output = Salida
* Effect send = Envío de efecto
* "Voice" or level and select = "Voz" o nivel y
*                               selección
* Send = Envío
* Effect = Efecto
* mono audio = audio monofónico
* stereo audio = audio estéreo
* * * * *
```

(193)

7.1 SELECCION DE MODALIDAD DE EFECTO

JUMP #413

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

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #412)

Seleccionar: 01: Effect Mode Select

(JUMP #413)

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

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

7.2 ENVIO DE EFECTOS

JUMP #418

Resumen: Especifica cómo se enviará el sonido de cada voz reproducida por cada canal del multi a cada uno de los envíos de efectos (uno, dos, tres o cuatro).

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

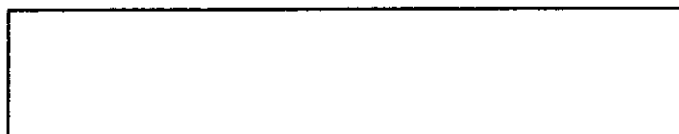
(JUMP #412)

Cuando: la modalidad de voz es "Batería"

Seleccionar: 02: Effect Send

(JUMP #418)

Especificar: los ajustes de envíos de efectos para cada uno de los 16 canales del multi



(1) Esta zona muestra la voz seleccionada para cada canal del multi. La pantalla puede presentar los ajustes de cuatro voces a la vez. Para realizar ajustes en otras voces, pulse F1 (1-4)/F4 (13-16).

(2) Fuente (Source) (Voz, Multi): Si se pone en "Voice" (Voz) la voz utilizará sus propios ajustes de envío de efecto tal y como se encuentren especificados en Datos Comunes de Voz, 10.2 Envío de Efecto (página 107) para una voz normal o en 3.2 Envío de Efecto (página 174) para una voz de batería. Un guión (-) aparecerá para los parámetros Send Sell (3) y Level (4) y no podrán estos parámetros ser ajustados. Si Vd. desea tener un control detallado sobre los niveles de envío de los efectos para este canal del multi, deberá poner este parámetro de "fuente" en "voice".

Si se pone en "multi", Vd. podrá especificar un nivel de envío de efecto global (4) para toda la voz. Este nivel de efecto se aplicará a todos los elementos 1-4 de una voz normal, o a la totalidad de las 76 teclas de una voz de batería. También puede activar o desactivar los envíos de efectos 1-4 como se explica en (4). Poner este parámetro de fuente en "multi" es más práctico cuando Vd. necesita ajustar los niveles de envío de efecto de varios canales del multi, pero por el contrario no le permite un control detallado del ajuste de "voz".

La sensibilidad de la velocidad de pulsación del envío de efecto y el escalamiento dentro del teclado están disponibles para las voces como ya se especificó mediante los ajustes de voces individuales, independientemente de que la fuente de envío de efecto esté puesta en "voice" o "multi".

- (3) Send Sel (Selección de Envío 1-4): Si la Fuente (Source) se ha puesto en "multi", Vd. puede especificar si va a mandar o no el sonido desde la voz a cada uno de los envíos de efectos 1-4. El número de envíos de efectos disponibles dependerá de la modalidad de efecto y del tipo de efecto. Los envíos no disponibles se indicarán mediante un guión (-), y no se pueden seleccionar. En la pantalla anterior están disponibles los envíos de efectos 1 y 2.

Si un envío de efecto está activado, su número aparecerá en la pantalla y el sonido del elemento será enviado a ese envío de efecto. Si un envío de efecto está desactivado, la pantalla presentará un punto (.) y el sonido del elemento no será enviado a ese envío de efecto. En la pantalla anterior, la voz 01:GrandPiano está siendo enviada solamente al envío de efecto 1, y la voz 02:Strings está siendo enviada a los envíos de efectos 1 y 3.

- (4) Level (Nivel) (0...127): Si la Fuente (2) se ha puesto en "multi", Vd. puede especificar qué cantidad de sonido se enviará desde la voz a la unidad de efectos. Este valor se aplica a todos los envíos de efectos que estén activados en Selección de Envío (3).
- (5) Vd. puede pulsar F1 (1-4), F2 (5-8), F3 (9-12), y F4 (13-16) para que la pantalla muestre las otras voces del multi.

8. NOMBRE DE MULTI

JUMP #422

Resumen: El multi que esté siendo editado puede recibir un nombre de veinte caracteres. En la modalidad de ejecutar multi, este nombre de multi aparecerá en letras grandes.

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones multi (JUMP #400)
 Seleccionar: 08:Name (JUMP #422)
 Especificar: el nombre para el multi

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

Comentario: La manera de introducir datos de caracteres está explicada en Cómo introducir datos de caracteres, en la página 30.

15. INICIALIZAR MULTI

Resumen: Los datos de multi que estén siendo editados pueden ser inicializados a un grupo de valores estándar.

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones multi (JUMP #400)
 Seleccionar: 15:Initlz
 Ejecutar: la inicialización pulsando YES
 Para salir: sin inicializar pulse NO o EXIT

ARE YOU SURE? ¿ESTA SEGURO?

(Sí o No)

Esta función pone todos los valores de datos del multi al mínimo o al valor básico. Si Vd. está creando un nuevo multi, normalmente es conveniente partir de los valores iniciales.

Si está seguro de que desea incializar los datos del multi, pulse YES y los datos del multi que está siendo editado se

situarán en los valores que aparecen a continuación. Si decide no inicializar, pulse NO.

Valores inicializados para los Datos del Multi

- 01 Selección de Voz
Preset 1 A01(01) GrandPiano (todos los canales)
- 02 Volumen de Voz
Volumen = 127 (máximo) (todos los canales)
- 03 Afinación de Voz
Afinación = ± 0 (todos los canales)
- 04 Cambio de Nota de Voz
Cambio de Nota = ± 0 (todos los canales)
- 05 Panoramización Estática de Voz
Panoramización = ± 0 (= centro) (todos los canales)
- 06 Selección del Grupo de Salida de Voz
Salida = both (ambos) (todos los canales)
- 07 Determinar Efectos
*** igual que los datos iniciales de una voz normal excepto
para Envío de Efecto ***

(para cada canal)
Fuente de Envío de Efecto = multi
Selección de Envío de Efecto = todos activados
Nivel de Envío de Efecto = 127
- 08 Nombre del Multi
Nombre = INIT MULTI VOICE (VOZ DE MULTI INICIALIZADA)

16. LLAMAR MULTI

Resumen: Los datos del Multi editados previamente pueden ser llamados para su edición adicional.

Procedimiento:

- Desde: el directorio de operaciones multi (JUMP #400)
- Seleccionar: 16:Recall
- Ejecutar: la operación de llamada pulsando YES
- Para salir: sin ejecutar pulse NO o EXIT

ARE YOU SURE? ¿ESTA SEGURO?

(Sí o No)

Si después de editar un multi Vd. abandona la modalidad de edición de multi sin almacenarlo, los datos del multi editado se perderán. En tales casos, Vd. puede utilizar esta función para llamar a los datos del multi previamente editado al "buffer" de edición.

Si Vd. está seguro de que quiere ejecutar la llamada, pulse YES y los datos del multi editado previamente serán llamados al "buffer" de edición. Si decide no llamar, pulse NO.

M O D A L I D A D "S O N G" (C A N C I O N)

La modalidad de canción le permite grabar hasta 16 pistas, conteniendo cada una de las pistas una parte musical independiente. Estas pistas se pueden editar de diferentes maneras, y los datos musicales de cada pista se pueden transmitir en su propio canal MIDI para reproducir una voz diferente en un Multi o en un sintetizador externo.

Contenido de esta sección	página
Reproducir canción	201
Grabar canción	203
Editar canción	208
Operaciones de editar canción 1	214
Operaciones de editar canción 2	218
Operaciones de configuración de canción	228
Canal transmisor	230
Nombre de canción	231
Directorio de canciones	232

En la modalidad de Canción (Song) Vd. puede utilizar el secuenciador del SY99 para grabar y reproducir hasta un total de 10 canciones, pudiendo consistir cada una de ellas en total de 16 pistas. Las pistas 1 a 15 pueden cada una de ellas contener una parte musical independiente cuya extensión sea la duración entera de la canción. La pista 16 es una pista especial de Patrones que consiste en números de patrones y marcas de repetición que especifican cómo se van a reproducir los patrones creados en la modalidad de Patrón (Pattern) (página 233) junto con las demás pistas.

Todos los datos del secuenciador serán transmitidos al generador de tonos interno y también serán transmitidos desde la salida MIDI OUT. Esto le permite reproducir sintetizadores o generadores de tono externos desde el secuenciador del SY99.

Modalidad de Canción (secuenciador)
y Modalidad Multi (generador de tonos)

La máxima complejidad musical es posible cuando el secuenciador está en la modalidad de Canción, transmitiendo 16 canales de datos musicales, y el generador de tonos está en la modalidad Multi, funcionando como 16 sintetizadores independientes.

Si no se especifica lo contrario, las pistas del secuenciador 1-16 están puestas para transmitir en los correspondientes canales 1-16. Sin embargo, Vd. puede cambiar esto utilizando la función Canal de Transmisión en la página 230.

Un Multi consiste en una selección de voces y en otros ajustes para cada uno de los 16 canales. Si Vd. desea utilizar una pista del secuenciador solamente para hacer sonar un generador de tonos externo a través de la salida MIDI OUT, debe seleccionar una voz "off" (desactivada) para el canal correspondiente del multi.

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de cómo el secuenciador, en la modalidad de Canción, puede controlar al generador de tonos en la modalidad Multi. La pista 1 del secuenciador está transmitiendo en el canal 2, y reproducirá la voz "Strings" (Cuerdas) que ha sido seleccionada para el canal 2 del multi. La pista 2 del secuenciador está transmitiendo en el canal 3, pero como el canal 3 del multi está puesto en una voz desactivada (off), la pista 2 no hará sonar al multi.

Independientemente de los ajustes del multi, los datos de todas las pistas del secuenciador siempre se transmiten desde la salida MIDI OUT, y se pueden utilizar para reproducir generadores de tono externos.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
* song mode = modalidad de canción
* Sequencer = Secuenciador
* Tone generator = Generador de Tonos
* Output ch = Canal de salida
* Track = Pista
* Voice = Voz
* Ch = Canal
* multi mode = modalidad multi
*
* * * * *

```

Nota: El secuenciador del SY99 también grabará datos MIDI recibidos en la entrada MIDI IN, además de los datos procedentes de sus propios controladores y de su propio teclado. Sin embargo, los mensajes exclusivos del sistema cuya longitud exceda los 32 bytes no pueden ser grabados.

COMO ESTA ORGANIZADA LA MODALIDAD "SONG" (CANCION)

Editar
canción reproduciendo...

grabando...

[EDIT] [STOP] [RUN]

[STOP] [RUN]

[RECORD]

F1 = Silenciar
F3 y F4 = Operaciones de editar
canción
F5 = Operaciones de configurar
canción
F6 = Canal de transmisión
F7 = Nombre de canción
F8 = Directorio de canciones

F1 y F2 = Tiempo Real/Por
Pasos
F3 = Activar/Desactivar
Inserción (Punch)
F4 y F5 = Superponer/Reem-
plazar

Directorio de Operaciones de Editar Canción 1

01: Append Song	Anexionar Canción
02: Cut Song	Cortar Canción
03: Copy Song	Copiar Canción
04: Copy Track	Copiar Pista
05: Clear Song	Borrar Canción

Directorio de Operaciones de Editar Canción 2

01:Quantz	Cuantizar
02:MdfGat	Modificar el tiempo de puerta
03:MdfVel	Modificar la velocidad de pulsación
04:Cresc	Crescendo
05:Trnasp	Transposición
06:ThinOt	Despejar
07:ErEvnt	Borrar evento
08:NtShft	Cambio de Nota
09:MvClok	Mover reloj
10:CpMeas	Copiar compás
11:ErMeas	Borrar compás
12:DelMeas	Eliminar compás
13:CrMeas	Crear compás
14:MixTrk	Mezclar pista
15:Erstrck	Borrar pista

Directorio de operaciones de Configurar Canción

--

01:Receive Event	Recibir Evento
02:MIDI Control	Control MIDI
04:Accent Level	Nivel de Acento
05:Clock/Beat	Reloj/Tiempos del compás

Nombre de Canción

--

REPRODUCIR CANCION (SONG PLAY)

Resumen: Aquí es donde Vd. reproducirá la canción. También puede realizar los ajustes del metrónomo y de la sincronización.

Procedimiento:

Desde: cualquier modalidad

Pulsar: SONG para introducirse en la modalidad de reproducir canción. El indicador luminoso rojo SONG se encenderá.



- (1) Canción (1...10): Muestra el número de la canción seleccionada en ese momento. El nombre asignado a la canción aparece detrás del número de canción.
- (2) Compás (001...999): Determina el compás desde el cual se empezará a reproducir la canción. Vd. puede modificarlo desplazando el cursor hasta aquí y especificando el compás, o utilizando los botones de localización en el secuenciador (I◀, ◀◀, LOCATE, o ▶▶).
- (3) Tiempo (1/4...32/16): Muestra la signatura de tiempo que Vd. especificó en la modalidad de grabación de canción. Esta no se puede modificar en la modalidad de reproducción de canción.
- (4) J (30...250): Determina el tempo en notas negras por minuto.
- (5) Utilizada (0...100%): Muestra la cantidad de memoria del secuenciador utilizada.
- (6) Próxima Canción (1...10, Off): Determina el número de canción que será seleccionada cuando la canción vigente termine de reproducirse. Si hay una próxima canción seleccionada, el SY99 automáticamente se "auto-configurará" para la nueva canción. También, la función "Mute" (Silenciar) se desactivará y todas las pistas utilizadas por la nueva canción quedarán activadas en ese momento. Si se pone en "off" significa que el SY99 permanecerá configurado para la canción seleccionada en ese momento cuando termine de reproducirla.
Este apartado de Próxima Canción solamente determina si el SY99 se va configurar para otra canción, ya que la reproducción automática de dicha "próxima canción" se determinará mediante el siguiente apartado "Next Mode" (Próxima Modalidad).
- (7) Próxima Modalidad (Stop, Play): Determina si la canción seleccionada en el apartado anterior Próxima Canción se reproducirá automáticamente (Play) o no (Stop) cuando la canción vigente en ese momento termine de reproducirse. Ponga este apartado en "Play" si desea encadenar la reproducción de una o más canciones.

- (8) Selección de PROGRAMA (on, off): Determina si un mensaje de cambio de programa será ejecutado o no cada vez que se seleccione la canción vigente en ese momento. Cuando este apartado esté activado (on) la voz o multi seleccionados en ese momento se registrarán para su selección automática siempre que la canción vigente sea seleccionada, ya se seleccione como "próxima canción" (1), ya mediante selección de canción MIDI, o bien manualmente. (El SY99 cambiará automáticamente a la modalidad de Voz o Multi, según se trate, cuando se haga esta selección). Cuando este apartado se pone en "off", la selección de la canción no afectará a los ajustes del generador de tonos.
- (9) Claqueta (off, rec, rec/play, always): Determina cuándo va a sonar la claqueta (metrónomo).
 Off = El metrónomo no sonará.
 Rec = El metrónomo sonará sólomente durante la grabación.
 Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 Always = El metrónomo sonará constantemente.
- (10) Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Determina la configuración del compás o "golpes" sobre los que sonará la claqueta.
- (11) Sincronización (internal, MIDI): Determina la fuente de "timing" (temporalidad) que controlará al secuenciador. Normalmente Vd. lo mantendr posicionado en "interna" de manera que el propio reloj del SY99 sea el que determine el tempo.
 Si Vd. está utilizando un secuenciador MIDI externo y desea que el secuenciador del SY99 reproduzca en sincronización con él, posicione a éste en MIDI de manera que los mensajes de reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tempo.
- (12) Pulsando F1 (Mute = Silenciar) se silenciarán todas las pistas de manera que Vd. no escuchará sonido alguno incluso durante la reproducción. Las notas que ya estén sonando cuando Vd. pulse F1 continuarán sonando hasta agotar su duración normal. Pulsando F1 una vez más se "des-silenciarán" las pistas.

- (12) Pulse F3 (Job1) para desplazarse al Directorio de Operaciones de Editar Canción 1. Remítase a la sección Operaciones de Editar Canción 1 más adelante.
- (12) Pulse F4 (Job2) para desplazarse al Directorio de Operaciones de Editar Canción 2. Remítase a la sección Operaciones de Editar Canción 2 más adelante.
- (12) Pulse F5 (Stup) para desplazarse al Directorio de Operaciones de Configurar Canción. (Las operaciones de configurar canción se utilizar para realizar ajustes comunes a todas las canciones) remítase a la sección Operaciones de Configurar Canción, más adelante.
- (12) Pulse F6 (T-Ch) para visualizar o cambiar los ajustes de canal de transmisión para las pistas 1-16. Remítase a la sección Canal de Transmisión más adelante.

- (12) Pulse F7 (Name) para cambiar el nombre de la canción seleccionada en ese momento. Remítase a la sección Nombre de Canción más adelante.
- (12) Pulse F8 (Dir) para ver el directorio de las canciones contenidas en la memoria del SY99. Remítase a la sección Directorio de Canciones más adelante.

Selección de pistas para la reproducción: Utilice los dieciséis botones de selección de memoria para seleccionar las pistas para la reproducción. Cada indicador luminoso de pista se encenderá en verde para indicar que una pista contiene datos. Pulsando un botón se activará (el indicador se enciende) o se silenciará (el indicador parpadea) alternativamente. Vd. también puede pulsar F1 (Mute) para silenciar todas las pistas.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Track = Pista
*
* * * * *

```

Comenzar y detener la reproducción: Pulse RUN y la canción comenzará la reproducción desde el punto especificado por el número de compás. Para detener la reproducción pulse STOP.

Durante la reproducción: Durante la reproducción Vd. puede mover el cursor y modificar los ajustes de tempo, de claqueta, de golpes de claqueta, de Próxima Canción, de Próxima Modalidad y de Selección de ProGraMa.

Localización: En cualquier momento mientras está en la modalidad de reproducir canción (incluso durante la reproducción), Vd. puede mantener pulsado SHIFT y pulsar LOCATE para marcar el compás vigente en ese momento. Mientras el secuenciador se encuentra detenido, Vd. puede pulsar LOCATE para desplazarse instantáneamente a ese compás.

Además de LOCATE, pueden usarse las siguientes teclas para desplazarse hacia adelante y hacia atrás en la canción mientras el secuenciador se encuentra detenido.

- I◀ Desplaza hacia el comienzo de la canción
- ◀◀ Desplaza un compás hacia atrás (continúe pulsando para moverse rápidamente)
- LOCATE Desplaza a una localización determinada con anterioridad
- ▶▶ Desplaza un compás hacia adelante (continúe pulsando para moverse rápidamente)

Editar canción: En cualquier momento dentro de la modalidad de reproducir canción y siempre que el secuenciador no esté reproduciendo, puede pulsar EDIT para editar la canción. Para más detalles remítase a Modalidad Editar Canción.

Capacidad de notas simultáneas: El secuenciador de SY99 puede reproducir hasta un total de 32 notas a la vez. Durante la reproducción, cualquier nota nueva que exceda de esa cantidad será ignorada.

Prioridad de "timing": Puesto que la pista 16 (la pista de patrones) se utilizará frecuentemente para reproducir partes rítmicas, es la que recibe la máxima prioridad en cuanto a marcar el tiempo. Después de ella, la prioridad corresponde a las pistas 1, 2,... 15.

Posición del Cursor: Cuando comienza la grabación el cursor se desplaza automáticamente al ajuste de tempo permitiéndole ajustar el tempo incluso mientras está grabando.
Cuando la grabación se detiene, el cursor se mueve automáticamente al Número de Canción..

Canciones Encadenadas: Las canciones encadenadas (utilizando los parámetros Next Song = Próxima Canción y Next Mode = Próxima Modalidad) se reproducen una tras otra sin pausa entre medias. Un mensaje de cambio de programa situado en la cabecera de una canción utilizando el ajuste Selección de Programa (PGM Select) puede por lo tanto hacer que el sonido de la canción precedente en la cadena se corte bruscamente. Para evitar este problema, Vd. puede situar uno o dos compases vacíos al principio de la "próxima canción" para permitir que las notas de la canción anterior puedan extinguirse copletamente antes de que se ejecute el cambio de programa. No es necesario introducir tal "lapsus" si el ajuste de Selección de PGM está desactivado (off).

GRABAR CANCION

Resumen: Aquí es donde Vd. realiza todos los ajustes necesarios y preparativos para grabar una canción. Vd. puede especificar la modalidad y tipo de canción, determinar la signatura de tiempo, y realizar cualquier otro ajuste exactamente igual que en la pantalla de "Song Play" (Reproducción de Canción).

Procedimiento:

Desde: pantalla de reproducción de canción (song play) pulse RECORD. Se encenderá el indicador luminoso RECORD.

Especificar: la modalidad de grabación y realizar los ajustes para la grabación

Comenzar: la grabación pulsando RUN

Detener: la grabación pulsando STOP

La pantalla de grabación de canción (song record) diferirá según se haya seleccionado grabación por inserción (punch-in) o no.

Si se ha seleccionado grabación en Tiempo Real (Realtime) o Por Pasos (Step):



Si se ha seleccionado grabación de Inserción (Punch-in):



- (1) Aquí se muestran el número y el nombre de la canción seleccionada en ese momento.
- (2) Compás (001...999): Determina el compás desde el cual se empezará a reproducir la canción. Vd. puede modificarlo desplazando el cursor hasta aquí y especificando el compás, o utilizando los botones de localización en el secuenciador (I◀, ◀◀, LOCATE, o ▶▶).
- (3) Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Determina la signatura de tiempo de los compases que serán grabados. (Una canción puede tener compases con diferentes signaturas de tiempo).
- (4) J (30...250): Determina el tempo en notas negras por minuto.
- (5) Utilizada (0...100%): Muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada. Como las operaciones de grabación y edición requieren algo de memoria para el procesamiento, no siempre es posible continuar la grabación hasta que aparezca en pantalla 100%.
- (6) Cuantizar (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Determina la configuración del "timing" en base al cual

serán corregidas las notas. Cuando la cuantización está desactivada, las notas que Vd. toque se grabarán exactamente al mismo "timing" en el que ocurren. Cuando se selecciona una cuantización de $1/32 \dots 1/2$, todas las notas que Vd. toque se desplazarán al "timing" más cercano según el intervalo especificado.

- (7) Canal de Recepción (1-16, omni, Kbd): Determina el canal que será grabado por el secuenciador.

1-16: El secuenciador grabará sólo los datos recibidos en el canal especificado procedentes de la entrada MIDI IN.

omni: El secuenciador grabará todos los datos de cualquier canal procedentes de la entrada MIDI IN.

kbd: El secuenciador grabará las notas tocadas en el teclado del SY99, independientemente del ajuste de canal transmisor del teclado (Kbd Transmit Channel).

- (8) Claqueta (off, rec, rec/play, always): Determina cuando va a sonar la claqueta (metrónomo).

Off = El metrónomo no sonará.

Rec = El metrónomo sonará sólo durante la grabación.

Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.

Always = El metrónomo sonará constantemente.

- (9) Golpe de Claqueta ($1/4$, $1/6$, $1/8$, $1/12$, $1/16$, $1/24$): Determina la configuración del compás o "golpes" sobre los que sonará la claqueta.

- (10) Sincronización (internal, MIDI): Determina la fuente de "timing" (temporalidad) que controlará al secuenciador. Normalmente Vd. lo mantendrá posicionado en "interna" de manera que el propio reloj del SY99 sea el que determine el tiempo.

Si Vd. está utilizando un secuenciador MIDI externo y desea que el secuenciador del SY99 reproduzca en sincronización con él, posicione a éste en MIDI de manera que los mensajes de reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tiempo.

- (11) Modalidad de Grabación (Real, Step, Pnch): Pulse F1, F2 ó F3 para seleccionar la modalidad de grabación.

Grabación en Tiempo Real (pulsar F1): Las notas se grabarán exactamente con el tiempo exacto con que Vd. las toque.

Grabación Por Pasos (pulsar F2): Las notas se grabarán de una en una con el tiempo especificado, independientemente del "timing" real con que Vd. las toque.

Grabación de Inserción (pulsar F3): Idéntica a la grabación en tiempo real con la salvedad de que la grabación sólo tendrá lugar sobre los compases especificados por (13) From Meas y To Meas (De Compás y A Compás).

- (12) Superponer/Reemplazar (Over, Rplc): Determina cómo se van a añadir a la pista los datos que se graban nuevamente.

Superposición (Overdub): Si Vd. selecciona "superposición" pulsando F4, las notas que Vd. grabe se añadirán a los datos ya existentes en la pista. La pista entonces contendrá tanto los datos nuevos como los antiguos. Si se ha seleccionado la grabación por pasos en (11), se seleccionará automáticamente superposición. En la modalidad de grabación de inserción, no se puede seleccionar superposición.

Reemplazar (Replace): Si Vd. selecciona "reemplazar" pulsando F5, las notas que grabe reemplazarán a los datos existentes en la pista previamente. La pista contendrá solamente los datos nuevos, y los viejos se perderán. Si se ha seleccionado grabación por pasos en (11), no se podrá seleccionar reemplazar.

- (13) De Compás (From Meas) (001...999), A Compás (To Meas) (001...999): Si F3 (Pnch) ha sido pulsado para seleccionar la grabación de inserción, Vd. podrá especificar la extensión de compases sobre los que va a tener lugar la grabación.

Procedimiento de Grabación:

1. Si es necesario, especifique el compás en el cual va a comenzar la grabación, y modifique los valores de tiempo, tempo, cuantización, canal receptor, claqueta, golpes de claqueta y sincronización.
2. Especifique la modalidad de grabación: tiempo real (F1), por pasos (F2), o inserción (F3).
3. Si Vd. especifica inserción en el punto 2, determine el comienzo (From Meas) y el final (To Meas) de la zona a grabar.
4. Especifique superposición (F4) o reemplazar (F5).
5. Pulse un botón de selección de memoria 1-15 para seleccionar la pista sobre la que va a grabar. El indicador luminoso de la pista seleccionada se encenderá en rojo. Los indicadores luminosos de las pistas que ya contienen datos están encendidos en verde.
6. Pulse RUN y comenzará la grabación. La pantalla que Vd. vea durante la grabación dependerá de la modalidad de grabación seleccionada en el punto 2. Para más detalles vea las siguientes secciones: Grabación en Tiempo Real, Grabación "Punch-in" (Inserción) y Grabación Por Pasos.
7. Cuando termine de grabar pulse STOP y retornará a la pantalla de ejecutar canción.

Editar Canción: En cualquier momento mientras esté en la modalidad de grabar canción (excepto durante la grabación) Vd. puede pulsar EDIT para editar la canción. Para más detalles remítase a Modalidad de Editar Canción.

Grabar Canción

GRABACION EN TIEMPO REAL

Resumen: En la grabación en tiempo real las notas que Vd. toque se grabarán con el "timing" exacto con el que Vd. las toque.

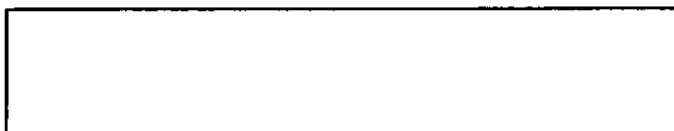
Procedimiento:

Desde: pantalla de grabación de canción (song record)

Pulsar: F1 (Real) para seleccionar grabación en tiempo real

Comenzar: la grabación pulsando RUN. El indicador luminoso RUN se encenderá intermitentemente siguiendo el tempo.

Detener: la grabación y regresar a la pantalla de reproducir canción pulsando STOP.



- (1) Compás (001...999): A medida que vaya grabando irá avanzando para mostrar el compás que está siendo grabado en ese momento.

(205)

- (2) J (30...250): Mientras esté grabando Vd. puede mover el cursor aquí para modificar el tempo.
- (3) Utilizada (0...100%): A medida que vaya grabando irá aumentando, mostrándole la cantidad de memoria del secuenciador que ha sido utilizada.
- (4) Claqueta (off, rec, rec/play, always): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar cuándo sonará la claqueta (metrónomo):
- Off = El metrónomo no sonará.
 - Rec = El metrónomo sonará solamente durante la grabación.
 - Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - Always = El metrónomo sonará constantemente.
- (5) Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar las notas sobre las que "golpeará" la claqueta. Mientras graba o reproduce, el indicador luminoso RUN parpadeará en verde con cada golpe y parpadeará en rojo con el primer golpe de cada compás.

Comentario: Mientras graba, puede modificar los valores de tempo, claqueta y golpe de claqueta. Para modificar los otros parámetros debe retornar a la pantalla de grabación de canción (song record).

Grabar Canción

GRABACION "PUNCH-IN" (INSERCIÓN)

Resumen: En la grabación de inserción las notas que Vd. toque se grabarán con el "timing" exacto con el que Vd. las toque, pero solamente sobre los compases que especifique.

Procedimiento:

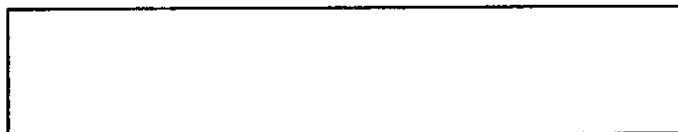
Desde: pantalla de grabación de canción (song record)

Pulsar: F3 (Pnch) para seleccionar grabación "punch-in"

Especificar: los compases sobre los que tendrá lugar la grabación

Comenzar: la grabación seleccionando la pista a grabar y pulsando RUN. El indicador luminoso RUN se encenderá intermitentemente siguiendo el tempo.

Detener: la grabación y regresar a la pantalla de reproducir canción pulsando STOP.



- (1) Compás (001...999): A medida que vaya grabando irá avanzando para mostrar el compás que está siendo grabado en ese momento.
- (2) J (30...250): Mientras esté grabando Vd. puede mover el cursor aquí para modificar el tempo.
- (3) Utilizada (0...100%): A medida que vaya grabando irá aumentando, mostrándole la cantidad de memoria del secuenciador que ha sido utilizada.
- (4) Desde el Compás (001...999): Cuando se alcance el comienzo de este compás, comenzará la grabación. Las notas que Vd. toque reemplazarán a los datos que hubiera en la pista previamente.
- (5) Al Compás (001...999): Cuando se alcance el final de este compás, la grabación terminará, pero la canción continuará reproduciéndose.
- (6) Claqueta (off, rec, rec/play, always): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar cuándo sonará la claqueta (metrónomo):
 - Off = El metrónomo no sonará.
 - Rec = El metrónomo sonará solamente durante la grabación.
 - Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - Always = El metrónomo sonará constantemente.
- (7) Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar las notas sobre las que "golpeará" la claqueta.

(205)

Comentario: Mientras graba, puede modificar los valores de tempo, claqueta y golpe de claqueta. Para modificar los otros parámetros debe retornar a la pantalla de grabación de canción (song record).

Es una buena idea fijar la localización en unos cuantos compases antes del punto de inserción especificado por "Desde el Compás" (From Measure). Esto le dará la oportunidad de situarse en el "ambiente" de la parte que va a regrabar.

Cuando el punto de salida de la inserción especificado por "Al Compás" (To Measure) se alcance, la grabación terminará, pero la reproducción continuará.

(206)

Grabar Canción

GRABACION POR PASOS

Resumen: En la modalidad de grabación por pasos, las notas se grabarán de una en una con el valor de tiempo especificado, independientemente de la temporalidad real con la que Vd. toque. Esto hace posible el introducir pasajes muy complejos que serían de gran dificultad de interpretación en tiempo real.

Procedimiento:

Desde: pantalla de grabación de canción (song record)

Pulsar: F2 (Step) para seleccionar grabación por pasos

Comenzar: la grabación seleccionando la pista a grabar y pulsando RUN. El indicador luminoso RUN se encenderá en verde.

Grabar: los datos como se explica más adelante en Procedimiento de Grabación

Detener: la grabación y regresar a la pantalla de reproducir canción pulsando STOP.

-
- (1) Compás (001...999): Para desplazarse a otro compás, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
 - (2) Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): La signatura de tiempo tan sólo aparece en pantalla y no puede ser modificada.
 - (3) J: El tempo solamente aparece en pantalla, y no tiene efecto alguno en la grabación por pasos.
 - (4) Utilizada (0...100%): La pantalla muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada.

- (5) Esta zona indica el valor de la nota seleccionada en ese momento. En cualquier momento durante la grabación por pasos Vd. puede utilizar el bloque de teclas numéricas para introducir los valores de las notas. También puede desplazar el cursor a esta zona y modificar los valores de las notas. Si es posible, los valores de las notas en esta zona aparecerán en pantalla en forma de símbolos gráficos de nota redonda, nota negra, etc. Si no fuese posible, el valor de la nota aparecerá como un número de fracción de relojes ($1/384$ de nota).
- (6) Cuando el cursor está situado en esta zona Vd. puede retroceder y avanzar a través de los datos en el tiempo. Si el compás en ese momento es más largo de 4 notas negras (por ejemplo, una signatura de tiempo de $10/8$), aparecerá un número en la pantalla aquí para indicar la sección del compás que está siendo mostrado en pantalla ahora.
- (7) La barra representa un compás, y las divisiones verticales representan un "beat" (golpe de claqueta). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contenga datos.
- (8) Mientras retrocede o avanza a través de los datos en el tiempo, una flecha señalando hacia abajo se moverá en pasos de nota fusa ($1/32$) para indicar la posición actual en el compás.
- (9) Si la zona de 32 notas seleccionada en ese momento contiene datos, las notas de esa zona aparecerán en la pantalla sobre el diagrama del teclado.
- (10) Para seleccionar un valor de acento, pulse F1-F4. Las notas introducidas a continuación recibirán el valor de acento seleccionado. Con los ajustes iniciales, Acc1=24, Acc2=56, Acc3=88, y Acc4=120. Para cambiar el valor de acento asignado a F1-F4, remítase a Configuración de Canción, operación 4. Nivel de Acento.
- (11) Para eliminar todos los datos de la zona de 32 notas donde está situado el cursor, pulse F5 (Del). La localización del cursor no cambiará.
- (12) Esta función, F6 (BDel) depende de la longitud de la nota en ese momento. Si la longitud de la nota seleccionada en ese momento es $1/4$ (negra), entonces se borrarán los datos localizados $1/4$ de nota antes de la posición seleccionada en ese momento. El cursor retrocederá $1/4$ de nota.

Duración de la Nota: Para especificar cuánto tiempo se mantendrá la nota en relación con su valor de nota, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F3. Para grabar notas normales que suenan durante el 80% de sus valores de nota, pulse F1 (Norm). Para grabar notas "staccato" que suenan durante el 50% de sus valores de nota, pulse F2 (Stac). Para grabar notas ligadas que suenan durante el 99% de su valor de nota, pulse F3 (Slur).

Bloque de Teclas Numéricas:

- * Valor de Nota (teclas numéricas 1-8): Utilice las teclas numéricas 1-8 para especificar el valor de la nota que se va a grabar. Pulsando cada una de las teclas seleccionará el valor de nota que figura sobre ella, desde una nota redonda (tecla 1) hasta un tresillo de semicorcheas (tecla 8). Estas también determinan el tiempo del paso por el cual el cursor avanzará automáticamente después de que se haya introducido cada una de las notas.

(207)

- * Puntillo (tecla numérica 9): Para poner puntillo al valor actual de la nota pulse la tecla numérica 9. El valor actual de la nota se extenderá en un 50%.
- * Ligar (tecla numérica "-"): Para extender la duración de la nota introducida previamente, pulse TIE. La duración de la nota se extenderá en el valor actual de la nota (se doblará), y el cursor avanzará consecuentemente.
- * Silencio (tecla numérica 0): Para avanzar un paso sin introducir datos pulse REST.

Procedimiento de grabación:

- * Introducir notas: Cada vez que Vd. pulse y suelte una tecla se grabará, y la posición avanzará un paso hacia adelante tal y como esté especificado por el tiempo de paso. La nota no se introducirá hasta que se hayan soltado todas las teclas. Esto le permite introducir más de una nota en la misma posición, pulsando más de una nota antes de liberar la primera.
- * Recorrido a través de los datos: Cuando el cursor está situado en (6) Vd. también puede utilizar las teclas de cursor «» para retroceder y avanzar en la pista e introducir notas en el sitio que desee. Cuando Vd. llegue a datos de nota, estos datos aparecerán en pantalla en el diagrama del teclado y sonarán en el sintetizador.
- * Para detener la grabación: cuando haya terminado de grabar la canción pulse STOP. Retornará a la pantalla de reproducir canción, en donde Vd. puede pulsar RUN y escuchar la canción que acaba de grabar.

EDITAR CANCION

Resumen: En la modalidad "song edit" (editar canción) Vd. puede editar eventos individuales que hayan sido grabados en las pistas 1-15.

Procedimiento:

Desde: modalidad de canción cuando el indicador luminoso SONG está encendido en rojo

Pulsar: EDIT

Seleccionar: la pista a editar

Editar: los datos como se explica en las siguientes secciones

Para salir: de la modalidad de editar canción y retornar a la modalidad de reproducir canción, pulse EXIT

La pantalla de editar canción (song edit) diferirá según se haya seleccionado edición de gráfico o de datos, y si se han seleccionado las pistas 1-15 o la pista 16.

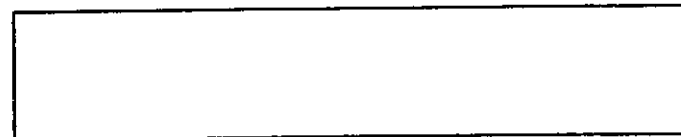
Si se ha seleccionado la edición de gráfico (pistas 1-15):



Si se ha seleccionado la edición de datos (pistas 1-15):



Si se ha seleccionado la pista 16 para la edición:



Selección de la pista a editar: Pulse un botón de selección de memoria 1-16 para seleccionar la pista a editar. Las pistas 1-15 contienen datos de secuencias y la pista 16 contiene datos de patrón.

Edición de gráfico de canción (pistas 1-15): Para seleccionar la edición de gráfico cuando está seleccionada una pista 1-15, pulse F7 (Grph). Aparecerá en pantalla una línea horizontal con puntos indicando la posición de los datos de nota en el compás. Un diagrama del teclado en la parte inferior

indicará las notas correspondientes a la zona de 32 notas seleccionada en ese momento. Para más detalles remítase a la sección Editar Canción (Gráfico).

Edición de datos de canción (pistas 1-15): Para seleccionar la edición de datos cuando está seleccionada una pista 1-15, pulse F8 (Data). La pantalla mostrará el tipo y los valores numérico para cada evento. La edición de datos está dividida en dos modalidades: insertar y cambiar. Para más detalles remítase a las siguientes secciones Editar canción (insertar datos) y Editar canción (cambio de datos).

Edición de patrón en cadena (pista 16): Cuando la pista 16 está seleccionada, la pantalla muestra el número de patrón asignado a cada parte. Para más detalles remítase a la sección Patrón en cadena, más adelante.

Editar Canción

EDITAR CANCION (GRAFICO)

Resumen: En la modalidad de gráfico de edición de canción, las notas de la pista seleccionada 1-15 aparecerán gráficamente en la pantalla sobre un diagrama del teclado. Los datos sólo se pueden visualizar, no editar, en la modalidad de gráfico.

Procedimiento:

Desde: modalidad de canción cuando el indicador luminoso SONG está encendido en rojo

Pulsar: EDIT

Seleccionar: una pista 1-15

Pulsar: F7 (Grap).

Visualizar: los datos como se explica más adelante.

Para salir: de la modalidad de editar canción y retornar a la modalidad de reproducir canción pulse EXIT.



- (1) Compás (001...999): Indica el compás que aparece en pantalla. Vd. puede desplazar el cursor aquí y seleccionar otro compás o utilizar las teclas del secuenciador I◀, ◀◀, LOCATE, o ▶▶.
- (2) Puede utilizar el dial, -1 +1, o el deslizador para desplazarse dentro de la zona de 32 notas que aparece en pantalla situando el cursor aquí. A medida que vaya llegando a los datos de nota, irán apareciendo en el diagrama del teclado inferior y sonando en el sintetizador.

- (3) Si la zona de 32 notas seleccionada en ese momento contiene datos de nota, las notas aparecerán sobre el diagrama del teclado.
- (4) El diagrama del teclado mencionado en (3) puede visualizarse tanto en su parte grave como en su parte aguda. Pulse F1 (LKey) para ver el teclado desde M10 hasta S15. Pulse F2 para ver el teclado desde D01 hasta S06.

Selección de la pista a visualizar: Mientras se encuentre en la modalidad de gráfico de editar canción, Vd. puede pulsar un botón de selección de memoria 1-15 para seleccionar la pista a visualizar. Si selecciona la pista 16 la pantalla será como se explica más adelante en la sección Patrón en cadena.

Comentario: La modalidad de edición de gráfico solamente presenta en pantalla los datos de la pista. Para editar los datos debe utilizar o bien la modalidad de cambio de datos o bien la modalidad de inserción de datos.

Editar Canción

EDITAR CANCION (CAMBIO DE DATOS)

Resumen: En la modalidad de cambio de datos de edición de canción todos los datos de la pista seleccionada 1-15 aparecerán en pantalla numéricamente. Puede cambiar los valores de los datos existentes, o borrar (eliminar) los datos que aparezcan en la pantalla en ese momento.

Procedimiento:

Desde: modalidad de canción cuando el indicador luminoso SONG está encendido en rojo

Pulsar: EDIT

Seleccionar: una pista 1-15

Pulsar: F8 (Data) y después pulsar F2 (Chng)

Seleccionar: los datos que desea editar

Especificar: los parámetros y localización de los datos

Cambiar: los datos pulsando ENTER

Para salir: de la modalidad de editar canción y retornar a la modalidad de reproducir canción pulse EXIT.



- (1) Nombre de Canción: Muestra el nombre de la canción.
- (2) Compás (001...999): Para desplazarse a otro compás de la pista, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- (3) Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Muestra la signatura de tiempo del compás de la pista vigente en ese momento.
- (4) J: El tempo tan sólo aparece en pantalla, y no tiene efecto en la modalidad de editar canción.
- (5) Utilizada (0...100%): La pantalla muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada.
- (6) Cuando el cursor está situado en esta zona Vd. puede utilizar -1 +1 o el dial para retroceder y avanzar a través de los datos en el tiempo. Si el compás en ese momento es más largo de 4 notas negras (por ejemplo, una signatura de tiempo de 10/8), aparecerá un número en la pantalla aquí para indicar la sección del compás que está siendo mostrado en pantalla ahora.
- (7) La línea horizontal representa un compás, y las divisiones verticales representan un "beat" (golpe de claqueta). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contenga datos.
- (8) Mientras retrocede o avanza a través de los datos en el tiempo, una flecha señalando hacia abajo se moverá en pasos de nota fusa (1/32) para indicar la posición actual en el compás.
- (9) Esta zona muestra numéricamente los datos en la localización del cursor. Desplace el cursor a los datos que desee modificar, modifíquelos, y pulse ENTER.
- (10) Para borrar (eliminar) los datos que aparecen en la pantalla en ese momento pulse F3 (Del).
- (11) Para desplazarse a la modalidad de Inserción pulse F1 (Ins).

Desplazamiento a través de los datos: Como se ha mencionado antes, cuando el cursor está situado en (6) Vd. puede utilizar -1 +1 o el dial para retroceder o avanzar a través de los datos. También puede desplazarse a través de los datos independientemente de la localización del cursor manteniendo pulsado SHIFT y utilizando -1 +1 o el dial.

Cambio de la localización de los datos: Además de los valores de los datos para cada tipo de datos, Vd. también puede modificar la localización (compás, "beat", reloj) para desplazar los datos en el tiempo.

Cambio de los valores de los datos: La siguiente sección Editar canción (inserción de datos) explica los valores que pueden ser modificados para cada tipo de datos. Después de modificar los valores de los datos y/o la localización, asegúrese de pulsar ENTER si desea finalizar el cambio.

Cabecera/final de la Pista: Para indicar el comienzo o el final de la pista, la pantalla mostrará "Top of Track" (Cabecera de Pista) o "End of Track" (Final de Pista). Estos datos no se pueden cambiar.

Marcas de Compás: Cuando una marca de compás ("Meas.Bar") aparece en la pantalla, Vd. puede desplazar el cursor hasta la signatura de tiempo y modificarla. Si modifica la signatura de tiempo de un compás, la localización de todas las marcas de compás subsiguientes se verá afectada.

Esto no afectará a los datos musicales de las pistas. Sin embargo, determinará cómo va a sonar el metrónomo durante la reproducción o la grabación. También puede resultar útil en la siguiente situación: la mayoría de las operaciones de edición de canción (páginas 214 a 227) requieren que Vd. especifique en compases la zona que se va a ver afectada. Si Vd. quiere utilizar una operación de edición de canción que no esté delimitada por las marcas de compás existentes, Vd. puede editar una marca de compás a una signatura de tiempo adecuada (por ejemplo 1/16) de modo que las marcas de compás ahora delimiten la zona en la que Vd. desea utilizar la operación de edición de canción.

Editar Canción

EDITAR CANCION (INSERCIÓN DE DATOS)

Resumen: En la modalidad de inserción de datos de edición de canción, Vd. puede insertar cualquier tipo de datos en cualquier localización dentro de la pista seleccionada 1-15.

Procedimiento:

Desde: modalidad de canción cuando el indicador luminoso SONG está encendido en rojo

Pulsar: EDIT

Seleccionar: una pista 1-15

Pulsar: F8 (Data) y después pulsar F1 (Ins)

Especificar: el tipo, los parámetros y localización de los datos que desea insertar

Insertar: los datos pulsando ENTER

Para salir: de la modalidad de editar canción y retornar a la modalidad de reproducir canción pulse EXIT.



- (1) **Compás (001...999):** Para desplazarse a otro compás de la pista, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- (2) **Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16):** Muestra la signatura de tiempo del compás de la pista que está siendo editada.
- (3) **J:** El tempo tan sólo aparece en pantalla, y no tiene efecto en la modalidad de editar canción.

(210)

- (4) Utilizada (0...100%): La pantalla muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada.
- (5) Cuando el cursor está situado en esta zona Vd. puede retroceder y avanzar a través de los datos en el tiempo (excepto en la modalidad de Inserción). Si el compás en ese momento es más largo de 4 notas negras (por ejemplo, una signature de tiempo de 10/8), aparecerá un número en la pantalla aquí para indicar la sección del compás que está siendo mostrado en pantalla ahora.
- (6) La barra representa un compás, y las divisiones verticales representan un "beat" (golpe de claqueta). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contenga datos.

(211)

- (7) Esta zona muestra numéricamente los datos que se van a insertar en la localización del cursor. Para especificar el tipo de datos que van a ser insertados, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F6 para introducir uno de los tipos de datos explicados más adelante. Desplace el cursor y modifique los parámetros como desee, y pulse ENTER para insertar los datos en la localización vigente en ese momento.
- (9) Para ir a la modalidad de Cambio pulse F2 (Chng).
- (10) Para ir a la modalidad de Gráfico pulse F7 (Grap).

Nota: Aparecerá la siguiente pantalla, y Vd. puede mover el cursor para especificar los siguientes datos: "location" (localización) ("001-01-00/96", etc.), "note number" (número de nota) (Note 0...127), "gate time" (tiempo de puerta) (Gate 1...8188) en múltiplos de 4 y "note-on velocity" (velocidad de pulsación de tecla activada) (Velocity 1...127).

El tiempo de puerta aparece en la pantalla como el número de relojes (1/96 de un "beat" o golpe de claqueta) que la nota se mantendrá, pero se puede especificar tan sólo en múltiplos de 4.

El tiempo de paso (step time) (Step 0...9999) aparece en pantalla para indicar el tiempo hasta el siguiente evento, pero no puede ser editado.



Cambio de programa: Para introducir datos de cambio de programa mantenga pulsado SHIFT y pulse F2 (Prog). Aparecerá la siguiente pantalla, y Vd. puede desplazar el cursor para especificar el número de cambio de programa (Valor 0...127). Un cambio de programa de 0 seleccionará el primer programa: A01 en el caso del SY99. El ajuste que se haga en Utilidades MIDI, 1. Configuración (JUMP #807) determinará cómo se reciben los cambios de programa. Si desea más detalles vea la página 258.



Inflexión de tono: Para introducir datos de inflexión de tono (pitch bend) mantenga pulsado SHIFT y pulse F3 (PB). Aparecerá la siguiente pantalla y Vd. puede desplazar el cursor para especificar los datos de inflexión de tono (Valor -8192...8191).



Cambio de Control: Para introducir datos de cambio de control mantenga pulsado SHIFT y pulse F4 (Ctrl). Aparecerá la siguiente pantalla y Vd. puede mover el cursor para especificar el número de cambio de control (Control 0...127) y los datos de cambio de control (Valor 0...127). El número de cambio de control 123 no se puede seleccionar.



Aftertouch (Presión posterior a la pulsación): Para introducir datos de presión posterior a la pulsación (aftertouch) mantenga pulsado SHIFT y pulse F5 (AT). Aparecerá la siguiente pantalla, y puede mover el cursor para especificar los datos de "aftertouch" (valor 0...127).



Tempo relativo: Para introducir datos de tempo relativo mantenga pulsado SHIFT y pulse F6 (Temp). Aparecerá la siguiente pantalla, y puede desplazar el cursor para especificar los datos de cambio de tempo relativo (Valor 10%...200%).



(211)

Cuando el "playback" o reproducción alcance los datos de tempo relativo, el tempo de la reproducción cambiará en el porcentaje especificado. Los datos de tempo relativo tendrán efecto solamente si el secuenciador del SY99 está sincronizado con su propio reloj interno. Remítase a Configuración de Canción, operación 2.Control MIDI.

(212)

Editar Canción

PATRON EN CADENA

Resumen: La pista 16 del secuenciador contiene números de patrones y datos de repetición. El patrón en cadena (chain pattern) le permite disponer los patrones y los datos de repetición de esta pista.

Procedimiento:

Desde: modalidad de canción cuando el indicador luminoso SONG está encendido en rojo

Pulsar: EDIT

Seleccionar: pista 16

Especificar: el patrón reproducido por cada parte y buscar (Srch), copiar (Copy), insertar (Ins), o eliminar (Del) partes

Introducir: los datos especificados para cada parte pulsando ENTER

Para salir: de la modalidad de patrón en cadena y retornar a la modalidad de reproducir canción pulse EXIT.

-
- (1) La pista 16 consiste en un total de 999 Partes. Cuando el cursor esté situado en "Part", seleccione una parte existente 001-999. No es posible seleccionar una parte que no contenga datos. Cuando pulse ENTER para introducir los datos especificados para una parte, este número avanzará automáticamente a la parte siguiente.
 - (2) Cada parte de la pista 16 puede ser: un número de patrón, una marca de comienzo de repetición (II:), o una marca de fin de repetición (:II). Con el cursor situado aquí, especifique los datos que ocuparán la parte seleccionada. Para especificar un patrón pulse F1 (Ptn) y especifique el número de patrón 01-99. Para introducir una marca de comienzo de repetición pulse F2 (II:). Para introducir una marca de fin de repetición pulse F3 (:II) y especifique el número de

veces a repetir. Cuando pulse ENTER para introducir los datos especificados para cada parte, el número de parte avanzará automáticamente.

- (3) Para buscar la próxima aparición de un comienzo de repetición, fin de repetición, o número de patrón especificado, pulse F5 (Srch). Más adelante encontrará detalles sobre esto.
- (4) Para copiar una sucesión de partes determinada en otra sucesión de partes, pulse F6 (Copy). Más adelante encontrará detalles sobre esto.
- (5) Para insertar una parte nueva en la pista, pulse F7 (Ins). Más adelante encontrará detalles sobre esto.
- (6) Para borrar (eliminar) una parte determinada de la pista, pulse F8 (Del). Más adelante encontrará detalles sobre esto.

Marcas de repetición: Las partes "encerradas" entre marcas de comienzo y final de repetición se repetirán durante el número de veces que se especifique. Por ejemplo, si la pista 16 consiste en los datos siguientes, repetirá el patrón 01 durante 200 veces.

```

Parte001 = II:
Parte002 = PATRON01w
Parte003 = PATRON01w
Parte004 = :II x99

```

Las marcas de repetición se pueden agrupar si se desea. Por ejemplo, los datos del diagrama siguiente reproducirán las partes como sigue: [05, 12, 05, 12, 05, 12, 07] x 3

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Part = Parte
*
* * * * *

```

Búsqueda: Para buscar la próxima aparición de un comienzo de repetición, un final de repetición o un número de patrones determinado, pulse F5 (Srch). Las líneas inferiores de la pantalla cambiarán de la siguiente manera:



(212)

1. Especifique los datos que desea buscar. Para buscar un patrón específico pulse F1 (Ptn) y especifique el número 1-99 que desee buscar. Para buscar la próxima marca de comienzo de repetición, pulse F2 (II:). Para buscar la próxima marca de fin de repetición, pulse F3 (:II).
2. Especifique la dirección en la que desea buscar. Cada vez que pulse F4 (↔) la pantalla alternará entre "forward" (adelante) y "backward" (atrás).
3. Para comenzar la búsqueda pulse ENTER. Para cancelar sin buscar, pulse EXIT.

(213)

Copiar parte: Para copiar una secuencia especificada de partes en otra secuencia de partes, pulse F6 (Copy). Las líneas inferiores de la pantalla cambiarán de la siguiente manera:



1. Especifique la fuente de copia utilizando "From Part" (Desde la Parte) y "To Part" (A la Parte).
2. Especifique el destino de la copia utilizando "Destination Part" (Parte de Destino).
3. Para copiar las partes especificadas pulse ENTER. Para cancelar sin copiar pulse EXIT. Por ejemplo, si Vd. ha especificado "From Part=002", "To Part=003" y "Destination Part=005", el contenido de la pista 16 cambiará como sigue.

```
* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Before = Antes
*   Part = Parte
*   Pattern = Patrón
*   After = Después
*
* * * * *
```

Insertar parte: Para insertar una parte nueva en una pista, pulse F7 (Ins). Las líneas inferiores de la pantalla cambiarán de la siguiente manera:



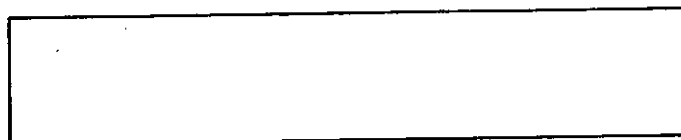
1. Especifique el número de la parte que va a ser insertada.
2. Para insertar la parte especificada pulse ENTER. Para cancelar sin insertar pulse EXIT. Cuando una parte es insertada las siguientes partes se desplazarán para dejarle sitio. Por ejemplo, si Vd. ha especificado "Insert Part=003" el contenido de la pista 16 cambiará como sigue:

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Before = Antes
*   Part = Parte
*   Pattern = Patrón
*   After = Después
*
* * * * *

```

Eliminar parte: Para eliminar una parte determinada de la pista, pulse F8 (Del). Las líneas inferiores de la pantalla cambiarán de la siguiente manera:



1. Especifique el número de la parte que va a ser eliminada.
2. Para eliminar la parte especificada pulse ENTER. Para cancelar sin eliminar pulse EXIT. Cuando una parte es eliminada las siguientes partes se desplazarán para cubrir el hueco. Por ejemplo, si Vd. ha especificado "Delete Part=003" el contenido de la pista 16 cambiará como sigue:

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Before = Antes
*   Part = Parte
*   Pattern = Patrón
*   After = Después
*
* * * * *

```

Nota: Los datos de patrones son compartidos por la totalidad de las canciones. Esto puede crear problemas si Vd. utiliza el mismo patrón para más de una canción. Pongamos, por ejemplo, que Vd. está utilizando el Patrón 01 tanto en la Canción 1 como en la Canción 2. Si Vd. cambia el patrón mientras está editando la canción 2, esos cambios también se realizarán en la Canción 1 y quizá no le interesen en absoluto.

Por esta razón es mejor evitar la utilización de patrones en más de una canción. Si Vd. ha creado un patrón para una canción y luego lo quiere utilizar en otra, lo mejor es que use la función de copia de patrones para copiar el patrón en otro número, pudiendo luego utilizar este patrón copiado en la nueva canción.

OPERACIONES DE EDITAR CANCION 1

JUMP #600

Resumen: El primer directorio de operaciones de editar canción contiene operaciones que le permiten manipular los datos de pistas y canciones enteras.

Procedimiento:

Desde: modalidad de reproducir canción (song play)

Pulsar: F3 (Job1)

(JUMP #600)

Seleccionar: la operación de edición de canción que desee



- (1) Desplace el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- (2) Pulsando F1-F5 seleccionará la operación correspondiente.

- 01: Append Song (Anexionar Canción): Anexiona una canción al final de otra.
- 02: Cut Song (Cortar Canción): Corta una canción en dos.
- 03: Copy Song (Copiar Canción): Hace una copia de una canción.
- 04: Copy Track (Copiar Pista): Copia una pista desde una canción a otra.
- 05: Clear Song (Borrar Canción): Borra todos los datos de una canción o de todas las canciones.

Operaciones de Edición de Canción 1

1. ANEXIONAR CANCION

JUMP #601

Resumen: Esta operación se utiliza para anexionar una canción al final de otra.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 1

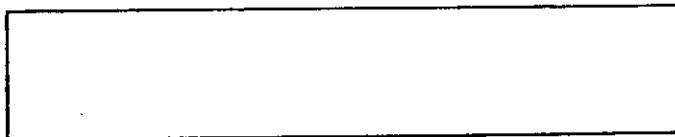
(JUMP #600)

Seleccionar: 01:Append Song

(JUMP #601)

Ejecutar: pulsando ENTER

Salir: sin ejecutar pulsando EXIT



- (1) Fuente (Source) (1...10): Especifique la canción que va a ser anexionada. Esta canción será borrada como resultado de la operación de anexionamiento.
- (2) Destino (Destination) (1...10): Especifique la canción a la que se va a anexionar la canción especificada e (1).

Comentario: Cuando la canción fuente es anexionada a la canción destino, el tempo, los canales de transmisión, la próxima canción, la próxima modalidad y el nombre de la canción de la canción destino serán los que permanezcan válidos para el nuevo todo combinado. Cualquier marca de final de repetición existente en la canción destino que no tenga la correspondiente marca de comienzo de repetición será eliminada de la canción destino durante el proceso de anexionamiento.

Las dos canciones se reproducirán una inmediatamente después de la otra con una excepción: si la pista 16 de la canción destino es más corta que las otras pistas, la pista 16 de la canción fuente será movida hacia adelante en el tiempo y añadida directamente al final de la pista 16 de la canción destino. Como resultado, los datos de patrones de la canción fuente empezarán a reproducirse antes de que el resto de la canción destino haya finalizado. Para evitar este problema asegúrese bien de que la pista 16 de la canción destino es de la misma longitud que el resto de las pistas. Si no lo es, tendría que rellenar la pista con patrones en blanco.

Errores: Un intento de anexionar una canción dará como resultado un error si se da alguna de las siguientes condiciones:

- * Cuando no haya suficiente memoria en el secuenciador para llevar a cabo la operación de anexionamiento.
- * Cuando se ha especificado la misma canción como fuente y como destino.
- * Cuando la cadena de patrones combinados excede el número máximo de partes.

Operaciones de Edición de Canción 1
2. CORTAR CANCION

JUMP #602

Resumen: Esta operación le permite cortar una canción en 2, creando dos canciones más cortas a partir de una canción larga. final de otra.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 1

(JUMP #600)

Seleccionar: 02:Cut Song

(JUMP #602)

Especificar: la canción que se va a cortar, el compás en el que se va a cortar, y el número de canción al que se va a copiar el fragmento cortado

Ejecutar: pulsando ENTER

Salir: sin ejecutar pulsando EXIT



- (1) Fuente (Source) (1...10): Especifique la canción que va a ser cortada.
- (2) Compás (Measure) (1...999): Especifique el compás en el que se va a cortar la canción especificada en (1). Este compás y todos los compases siguientes serán cortados de la canción fuente y copiados en la localización de la canción destino.
- (3) Destino (Destination) (1...10): Especifique el número de canción al que se va a mover el fragmento cortado.

Comentario: La operación de cortar canción corta el compás especificado y todos los compases siguientes de la canción fuente y los desplaza a la canción destino. El tempo, los canales de transmisión, la próxima modalidad y el nombre de canción de la canción destino serán los mismos que aquellos fijados para la canción fuente.

Si la canción destino ya está ocupada por datos de canción, estos datos serán borrados por la operación de corte. Antes de ejecutar la operación de cortar canción, asegúrese bien siempre de que la canción destino no contenga datos que Vd. desee conservar.

Errores: Un intento de cortar canción dará como resultado un error si se da alguna de las siguientes condiciones:

- * Cuando no haya suficiente memoria en el secuenciador para llevar a cabo la operación de corte.
- * Cuando se ha especificado la misma canción como fuente y como destino.

- * Cuando la canción no puede ser cortada en el compás especificado. La especificación de compás está sujeta a las limitaciones siguientes: (1) No debe situarse después del final de los datos de canción. (2) No debe situarse dentro de un patrón, es decir, el compás especificado siempre deberá ser el primer compás de un patrón. (3) No debe situarse dentro de un lazo (por ejemplo, entre marcas de repetición) de la cadena de patrones.

Operaciones de Edición de Canción 1
3. COPIAR CANCION

JUMP #603

Resumen: Esta operación le permite hacer una copia de una canción.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 1

(JUMP #600)

Seleccionar: 03:Copy Song

(JUMP #603)

Especificar: la canción que se va a copiar y el número de canción al que va a ser copiada

Ejecutar: pulsando ENTER

Salir: sin ejecutar pulsando EXIT



- (1) Fuente (Source) (1...10): Especifique la canción que va a ser copiada.
- (2) Destino (Destination) (1...10): Especifique el número de canción en el que se va a copiar la canción especificada en (1).

Comentario: Todos los datos de la canción serán copiados de la fuente al destino. El tempo, los canales de transmisión, la próxima canción, la próxima modalidad y el nombre de la canción de la canción destino serán los mismos que los de la canción fuente.

Si la canción destino ya está ocupada por datos de canción, estos datos serán borrados por la operación de copia. Antes de ejecutar la operación de copiar canción, asegúrese bien siempre de que la canción destino no contenga datos que Vd. desee conservar.

Errores: Un intento de copiar canción dará como resultado un error si se da alguna de las siguientes condiciones:

- * Cuando no haya suficiente memoria en el secuenciador para llevar a cabo la operación de copia.
- * Cuando se ha especificado la misma canción como fuente y como destino.

Operaciones de Edición de Canción 1
4. COPIAR PISTA

JUMP #604

Resumen: Esta operación le permite copiar una pista de una canción a otra.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 1

(JUMP #600)

Seleccionar: 04:Copy Track

(JUMP #604)

Especificar: la canción desde la que se va a copiar una pista, y la canción en la que se va a copiar dicha pista

Pulsar: un botón de selección de pista 1-16 para seleccionar una pista a copiar

Ejecutar: pulsando ENTER

Salir: sin ejecutar pulsando EXIT



- (1) Fuente (Source) (1...10): Especifique la canción desde la que se va a copiar la pista seleccionada
- (2) Destino (Destination) (1...10): Especifique la canción en la que la pista seleccionada va a ser copiada.

Comentario: Todos los datos de la pista seleccionada serán copiados de la fuente al destino. Una canción puede hacerse más larga como resultado de la operación de copia de pista, si la pista copiada es más larga que la canción destino. Sin embargo, la tabla de compases de la canción destino no será cambiada como resultado de la operación.

Si la pista destino ya está ocupada por datos de canción, estos datos serán borrados por la operación de copia. Antes de ejecutar la operación de copiar pista, asegúrese bien siempre de que la pista seleccionada de la canción destino no contenga datos que Vd. desee conservar.

(216)

Errores: Un intento de copiar pista dará como resultado un error si se da alguna de las siguientes condiciones:

- * Cuando no haya suficiente memoria en el secuenciador para llevar a cabo la operación de copia.
- * Cuando se ha especificado la misma canción como fuente y como destino.

(217)

Operaciones de Edición de Canción 1
5.BORRAR CANCION

JUMP #605

Resumen: Esta operación le permite borrar una canción o todas las canciones de la memoria del secuenciador del SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 1

(JUMP #600)

Seleccionar: 05:Clear Song

(JUMP #605)

Especificar: si se va a borrar una canción o todas las canciones.
Si se elige una canción, especificar la canción que se va a borrar

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT

-
- (1) Canción (Song) (1...10): Si Vd. ha pulsado F1 (One), especifique la canción que se va a borrar.
 - (2) Para borrar una única canción, pulse F1 (One) y especifique la canción.
 - (3) Para borrar todas las canciones, pulse F2 (All).

Comentario: Esta operación borra todos los datos de canción de una canción especificada o de todas las canciones de la memoria del secuenciador del SY99. Además, los ajustes de canción se inicializan de la siguiente manera:

- * La tabla de compases de la canción se inicializa a 4/4.
- * El tempo se fija en 120.
- * Los canales de transmisión se asignan a sus pistas equivalentes (pista 1/canal 1, pista 2/canal 2, etc...).
- * El punto Próxima Canción se pone en "off" (desactivado).
- * El punto Próxima Modalidad se pone en "Stop" (Detener).
- * El nombre es "-----".

Lo que Vd. borre, una canción o todas las canciones, serán datos perdidos para siempre. No hay ninguna forma de recuperar una canción que haya sido borrada de la memoria.

OPERACIONES DE EDITAR CANCIÓN

JUMP #600

Resumen: El segundo directorio de operaciones de editar canción contiene diversas operaciones que le permiten editar los datos, en los compases especificados, de las pistas 1-15 de varias formas. Para seleccionar la pista a la que va a afectar la operación, pulse un botón de selección de pista 1-15. Algunas operaciones (Jobs 10, 12, 13 y 15) le permiten seleccionar dos o más pistas. Estas operaciones de edición solamente se pueden utilizar en las pistas 1-15. La pista 16 contiene datos de Partes, no datos de secuencias.

Procedimiento:

Desde: modalidad de reproducir canción (song play)

Pulsar: F4 (Job1)

(JUMP #600)

Seleccionar: la operación de edición de canción que desee



- (1) Desplace el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- (2) Pulsando F1-F8 seleccionará la operación 1-8 correspondiente. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F7 seleccionará la operación 9-15 correspondiente.

- 01: Quantiz (Cuantizar): Ajusta el "timing" de cada evento en los compases especificados de la pista seleccionada al intervalo más cercano del valor especificado.
- 02: MdfGate (Modificar Tiempo de Puerta): Modifica los tiempo (duraciones) de la puerta de todas las notas en los compases especificados de la pista seleccionada.
- 03: MdfyVel (Modificar la Velocidad de Pulsación): Modifica los valores de la velocidad de pulsación de las notas activadas para todos los eventos de nota en los compases especificados de la pista seleccionada.
- 04: Cresc (Crescendo): Crea un cambio gradual en la velocidad de pulsación de las notas activadas sobre los compases especificados de la pista seleccionada para crear un efecto de "crescendo" o "diminuendo".
- 05: Transps (Transposición): Transpone todas las notas de los compases especificados de la pista seleccionada en un intervalo determinado.
- 06: ThinOut (Despejar): Conserva la memoria del secuenciador borrando (eliminando) aproximadamente cualquier otra aparición de un determinado tipo de controlador continuo de los compases especificados de la pista seleccionada.
- 07: ErsEvt (Borrar Evento): Borra todos los datos de un determinado tipo de los compases especificados de la pista seleccionada.

(218)

- 08: NtShift (Cambio de Nota): Cambia todas las notas de un número de nota determinado de la pista seleccionada a otro número de nota.
- 09: MovClck (Mover Reloj): Desplaza los eventos de los compases especificados de la pista seleccionada hacia adelante o hacia atrás en el tiempo.
- 10: CpyMeas (Copias Compás): Copia una secuencia determinada de compases de la pista(s) seleccionada(s) en otra localización de la misma pista.
- 11: ErsMeas (Borrar Compás): Borra todos los datos de los compases especificados de la pista, dejando los compases vacíos.
- 12: DelMeas (Eliminar Compás): Elimina los compases especificados de la pista(s) seleccionada(s) y desplaza hacia arriba los siguientes compases para cubrir el hueco.
- 13: CreMeas (Crear Compás): Inserta compases vacíos con la signatura de tiempo especificada sobre la secuencia especificada de compases de la pista(s) seleccionada(s).
- 14: MixTrck (Mezclar Pista): Combina los datos de unos compases especificados de una determinada pista con los datos de otra pista.
- 15: ErsTrck (Borrar Pista): Borra todos los datos de la pista(s) especificada(s).

(219)

Operaciones de Edición de Canción 2 1. CUANTIZAR

JUMP #607

Resumen: Esta operación ajusta el "timing" o temporalidad de cada evento de los compases especificados de la pista al intervalo más cercano del valor especificado. Se puede utilizar para mover notas tocadas erróneamente y situarlas con precisión en el "beat" o marca de claqueta.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 01:Quantz

(JUMP #607)

Especificar: la zona de los compases de la pista que desea cuantizar y determinar los parámetros.

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- (3) Cuantizar (1/04, 1/06, 1/08, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32): Especifique el intervalo de "timing" al que se cuantizarán las notas. Por ejemplo, si el valor de nota más corto va a ser una semicorchea (1/16 de nota), especifique 1/16. Si la música contiene tresillos, Vd. deberá utilizar una cuantización de 1/12 o 1/24.
- (4) Tiempo de Puerta (on, off): Especifique si el tiempo de puerta (duración de la nota) debe ser cuantizado o no. Si Vd. lo posiciona en "on" (activado), el tiempo de puerta de cada nota también se ajustará al valor de cuantización más cercano que Vd. especifique.

Cuantizar: El siguiente diagrama muestra cómo una pista grabada en tiempo real e interpretada con un "timing" erróneo cambiaría como resultado de la cuantización a 1/04 y a 1/08.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Note on... = "Timing" de las notas activadas en
*               los datos originales
*   When...   = Una vez cuantizados a 1/04
*   When...   = Una vez cuantizados a 1/08
*   Measure   = Compás
*
* * * * *

```

Tiempo de Puerta: El siguiente diagrama muestra cómo afectará el valor de Tiempo de Puerta (Gate Time) a los resultados cuantizados.

```

* * * * *
*
*               FIG.
*
* Note on... = "Timing" de las notas activadas en
*               los datos originales
* When... = Una vez cuantizados a 1/04,
*               Tiempo de Puerta = desactivado
*               ...la longitud de la nota permanece
*               igual
* When... = Una vez cuantizados a 1/04,
*               Tiempo de Puerta = activado
*               ...la longitud de la nota esta cuan-
*               tizada a 1/4 de nota (una negra)
* Note lenght = Longitud de la nota
* Note-on timing = "Timing" de la Nota activada
*
* * * * *

```

Operaciones de Edición de Canción 2

2. MODIFICAR EL TIEMPO DE PUERTA

JUMP #608

Resumen: Esta operación modifica los tiempos (duraciones) de puerta de todas las notas en los compases especificados de la pista seleccionada. Los tiempos de puerta se pueden modificar en un valor relativo o en un valor absoluto.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 02:MdfGate

(JUMP #608)

Especificar: la zona de los compases de la pista para la que desea modificar el tiempo de puerta y determinar los parámetros

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT

- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especifique el último compás que va a ser afectado.

- (3) Proporción (000%...200%): Todos los tiempos de puerta se multiplicarán en el porcentaje especificado. Una proporción de 100% no dará como resultado cambio alguno. Una proporción de 200% hará que todos los tiempos de puerta se conviertan en el doble. Una proporción del 0% determinará un tiempo de puerta de 1.
- (4) Resolución ("Offset") (-99...+99): La resolución especificada se añadirá a todos los tiempos de puerta.

Comentario: Cada evento de nota de una pista tiene un tiempo de puerta que determina la duración de la nota. El tiempo de puerta se indica en unidades de un 1/384 de nota (1/96 de una nota negra), y tiene una escala de 0-8188. La operación de modificar el tiempo de puerta no incrementará ni disminuirá dicho tiempo más allá de estos valores.

Proporción (Rate) y Resolución (Offset): Estos dos valores se pueden utilizar juntos o por separado. Primero el valor se multiplica por la proporción y después se añade la resolución. El siguiente diagrama muestra cómo los ajustes de "Rate" modifican el tiempo de puerta en el porcentaje especificado.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Original data = Datos originales
*   When Rate... = Cuando Proporción = 50% la lon-
*                   gitud de la nota se reducirá a
*                   la mitad
*   When Rate... = Cuando Proporción =150% la lon-
*                   gitud de la nota se incrementa-
*                   rá 1,5 veces
*
* * * * *

```

El siguiente diagrama muestra cómo los ajustes "Offset" añaden el valor especificado al tiempo de puerta original.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Datos originales
*   Cuando Resolución = +20
*   Cuando Resolución = -20
*
* * * * *

```

- * Si Vd. tan sólo desea añadir un valor absoluto a cada tiempo de puerta, deje la proporción en 100% de modo que no tenga efecto.
- * Si Vd. sólomente desea multiplicar cada tiempo de puerta en el mismo porcentaje, entonces deje la resolución en 0 de manera que no tenga efecto.
- * Si el tiempo de puerta resultante es 0, la nota puede ser inaudible.
- * El tiempo de puerta es siempre un múltiplo de 4.

Operaciones de Edición de Canción 2

3.MODIFICAR LA VELOCIDAD DE PULSACION

JUMP #609

Resumen: Esta operación modifica los valores de velocidad de pulsación de la nota activada para todos los eventos de nota en los compases especificados de la pista seleccionada.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 03:MdfVel

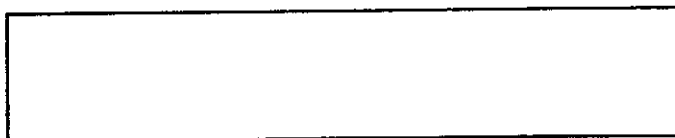
(JUMP #609)

Especificar: la zona de los compases de la pista para la que desea modificar la velocidad de pulsación y determinar los parámetros

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.

- (3) Proporción (000%...200%): Todos los valores de velocidad de pulsación de nota activada se multiplicarán alrededor del valor central de 64 en el porcentaje especificado. Una proporción de 100% no dará como resultado cambio alguno. Una proporción de 200% moverá todos los valores de velocidad de pulsación más allá de 64: es decir, expandirá la banda dinámica. Una proporción del 0% establecerá todas las

velocidades de pulsación en el valor central de 64: es decir, comprimirá la banda dinámica.

- (4) Resolución ("Offset") (-99...+99): La resolución especificada se añadirá a todos los valores de velocidad de pulsación de nota activada.

Comentario: Cada evento de nota de una pista tiene una velocidad de pulsación de nota activada que determina la fuerza con la que se toca la nota. La velocidad de pulsación tiene una escala de 1-127. Esta operación de modificación de la velocidad de pulsación no puede aumentar ni disminuir la velocidad de pulsación más allá de estos valores.

Proporción (Rate) y Resolución (Offset): Estos dos valores se pueden utilizar juntos o por separado. Primero el valor se multiplica por la proporción y después se añade la resolución.

- * Si Vd. tan sólo desea añadir un valor absoluto a cada velocidad de pulsación, deje la proporción en 100% de manera que no tenga efecto.
- * Si Vd. desea sólomente modificar cada velocidad de pulsación en torno al valor central de 64, entonces deje la resolución en 0 de manera que no tenga efecto.

Operaciones de Edición de Canción 2 4. CRESCENDO

JUMP #610

Resumen: Esta operación crea un cambio gradual en la velocidad de pulsación de la nota activada sobre los compases especificados de la pista seleccionada para crear un efecto de "crescendo" o "diminuendo".

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 04:Cresc

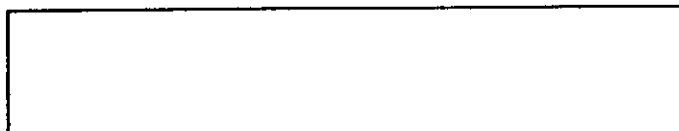
(JUMP #610)

Especificar: la zona de los compases de la pista para la que desea crear un crescendo, y especificar la intensidad

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- (3) Intensidad (Range) (-99...+99): Comenzando al principio del primer compás que Vd. especifique, la velocidad de pulsación de la nota activada, será modificada gradualmente hasta que el aumento o la disminución especificada por la intensidad se alcance al final del último compás. Los valores de +1...+99 darán como resultado un crescendo. Los valores de -1...-99 darán como resultado un diminuendo.

Comentario: Cada evento de nota de una pista tiene una velocidad de pulsación de nota activada que determina la fuerza con la que se toca la nota. El valor de la velocidad de pulsación de cada nota tiene una escala limitada de 1-127, y los valores de la velocidad de pulsación resultantes de esta operación no podrán exceder de estos límites. Si una voz no ha sido programada con sensibilidad a la velocidad de pulsación, el valor de la velocidad de pulsación del mensaje de nota activada no tendrá efecto en el sonido.

Intensidad (Range): Especifica el cambio final de la velocidad de pulsación que se alcanzará al final del crescendo o diminuendo. El siguiente diagrama muestra el resultado del ajuste de Intensidad.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Original data = Datos originales
*   Measure = Compás
*   When... = Cuando el crescendo se ejecuta con
*             Compás Superior = 001
*             Compás Final = 003
*             Intensidad = +50
*
* * * * *

```

Operaciones de Edición de Canción 2
5. TRANSPOSICION

JUMP #611

Resumen: Esta operación transpone todas las notas de los compases especificados de la pista en un intervalo determinado.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 05:Transps

(JUMP #611)

Especificar: la zona de los compases de la pista que Vd. desea transponer y determinar el intervalo

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- (3) Intervalo (-99...+99): El número de nota de todas las notas se transpondrá en el intervalo especificado. Los valores de +1...+99 transpondrán hacia arriba, y los valores de -1...-99 transpondrán hacia abajo. El número de nota está limitado a una escala desde 0 (DO-2) hasta 127 (SOL8) y los números de nota resultantes de esta operación no excederán de estos límites.

Operaciones de Edición de Canción 2

6. DESPEJAR

JUMP #612

Resumen: Esta operación conserva la memoria del secuenciador borrando (eliminando) prácticamente cualquier otra aparición de un tipo determinado de controlador continuo de los compases especificados de la pista.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 06:ThinOut

(JUMP #612)

Especificar: la zona de los compases de la pista que Vd. desea despejar y especificar el tipo de datos que van a ser despejados

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especifique el último compás que va a ser afectado.
- (3) After Touch (Presión Posterior a la Pulsación) (on, off): Cuando está posicionado en "on" (activado), los datos de "aftertouch" del canal serán despejados. (El SY99 ni recibe ni graba "aftertouch" polifónico).
- (4) Pitch Bend (Inflexión de Tono) (on, off): Cuando está posicionado en "on" (activado), todos los datos de inflexión de tono del canal serán despejados.
- (5) Control Change (Cambio de Control) (on, off): Cuando está posicionado en "on" (activado), todos los datos de cambio de control continuo serán despejados. Los controladores de tipo interruptor, tales como sustain on/off no se verán afectados.

Comentario: Vd. puede despejar más de un tipo de datos a la vez. Cuando mueve un controlador continuo lentamente, se transmiten muchos mensajes con un mínimo espacio entre los datos. Normalmente puede eliminar la mitad de ellos sin que perciba ninguna diferencia al oído. Si Vd. empieza a ocupar mucha memoria del secuenciador, despejar algunos de los datos continuos puede resultarle de ayuda. La repetición de la operación "despejar" varias veces producirá eventualmente cambios bruscos en los datos de los controladores, lo cual puede ser, por sí mismo, un efecto interesante.

Operaciones de Edición de Canción 2
7. BORRAR EVENTO

JUMP #613

Resumen: Esta operación borra todos los datos de un tipo determinado de los compases especificados de la pista.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 07:ErEvnt

(JUMP #613)

Especificar: la zona de los compases de la pista de la que desea borrar los datos y especificar el tipo de datos que van a ser borrados

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER
 Para salir: sin ejecutar pulse EXIT

- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- (2) Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- (3) Parámetro (Aftertouch = Presión Posterior a la Pulsación, Pitch Bend = Inflexión de Tono, Control Change = Cambio de Control, System Exclusive = Sistema Exclusivo): Posiciónelo en "on" (activado) para cada tipo de datos que desee borrar.

Cuando pulse ENTER todos los datos de los tipos especificados serán borrados de la extensión especificada de compases.

Operaciones de Edición de Canción 2
 8. CAMBIO DE NOTA

JUMP #614

Resumen: Esta operación cambia todas las notas de un determinado número de nota a otro número de nota.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 08:NtShift

(JUMP #614)

Especificar: la zona de los compases de la pista para la que Vd. cambia las notas, y especificar los números de nota original y nuevo

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT

- (1) Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.

(223)

- (2) Compás Final (001...999): Especifique el último compás que va a ser afectado.
- (3) Nota (DO-2...SOL8 = 000...127): Especificar el número de nota original.
- (4) A (To) (DO-2...SOL8 = 000...127): Especificar el número de nota nuevo.

Cuando Vd. pulse ENTER todas las notas del número especificado por "Note" serán cambiadas al número especificado por "To".

Comentario: Esta operación es frecuentemente útil cuando se está controlando una caja de ritmos desde el secuenciador del SY99. La mayoría de las cajas de ritmos reproducen sonidos específicos para cada nota. Por ejemplo, cambiando todas las notas RE#2 a FA#2 se podrían cambiar todos los golpes de caja por golpes de chaston. Consulte la tabla de instrumentos/notas de su caja de ritmos.

(224)

Operaciones de Edición de Canción 2
9. MOVER EL RELOJ

JUMP #615

Resumen: Esta operación mueve los compases especificados de la pista hacia adelante o hacia atrás en el tiempo.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 09: MovClck

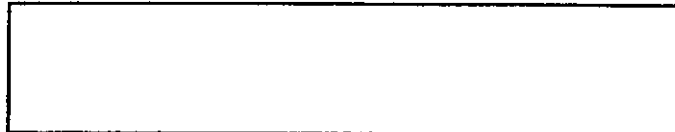
(JUMP #615)

Especificar: la pista que desea desplazar en el tiempo y determinar el número de "clocks" ("tics" o golpes de sincronización) en los que se va a desplazar

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Zona (001...999): Los compases comprendidos entre "Top Measure" (Compás Superior) y "Last Measure" (Compás Final) serán desplazados en el tiempo.

- (2) Clock (-99...+99): Especifique el número de "clocks" (unidades de 1/96 de una nota negra) en los que se va a desplazar la pista. Los valores positivos desplazarán la pista hacia adelante en el tiempo, de manera que sonará más tarde. Los valores negativos desplazarán la pista hacia atrás en el tiempo, de manera que sonará antes.

Comentario: Frecuentemente es efectivo utilizar esta operación de "mover reloj" para compensar la voces que tienen un ataque lento. por ejemplo, las cuerdas a menudo tienen un ataque más lento que otras voces, y dará la impresión de que van rezagadas con respecto a otras voces incluso aunque los mensajes de nota activada sean simultáneos realmente. En tales casos, Vd. puede utilizar esta operación para desplazar la pista de las cuerdas y antecederla en el tiempo, de manera que las cuerdas de voces empiecen a sonar ligeramente antes que las otras voces, dando la impresión de una temporalidad perfecta.

Operaciones de Edición de Canción 2
10. COPIAR COMPAS

JUMP #616

Resumen: Esta operación copia una sucesión determinada de compases de una o más pistas en otra localización de la misma pista.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 10:CpyMeas

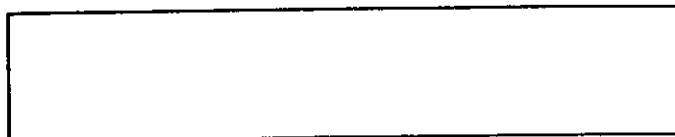
(JUMP #616)

Especificar: la zona de los compases fuente desde la cual Vd. desea copiar, el compás destino al que los datos van a ser copiados, y el número de veces que se copiarán.

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



(224)

- (1) Fuente (001...999): Los compases comprendidos entre "Top Measure" (Compás Superior) y "Last Measure" (Compás Final) serán copiados.
- (2) Destino (001...999): Los datos serán copiados en la misma pista, comenzando en el Compás Superior especificado.
- (3) Copia (1...99): Los compases fuente especificados serán copiados tanta veces como se especifique aquí.

(225)

Ejemplo: Con los datos de pista que se muestran en el siguiente diagrama,

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
* Measures = Compases
*
* * * * *
```

al utilizar la operación Copiar Compás, con valores de "Source=002...004", "Destination=006", y "Copy=1", los datos de la pista cambiarían como sigue:

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
* Measures = Compases
* Once = Una vez
*
* * * * *
```

Si "Copy=2", los datos de la pista cambiarían como sigue:

```
* * * * *
*
*          FIG.
*
* Measures = Compases
* Once = Una vez
* Twice = Dos veces
*
* * * * *
```


Resumen: Esta operación borra todos los datos de los compases especificados de una o más pistas seleccionadas, dejando los compases vacíos.

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

Seleccionar: 11:ErsMeas

Seleccionar: 11: Erismas
Especificar: la zona de los compases de pista que desea borrar.

Pulsar: un botón de selección de pista 1-15 para seleccionar una pista

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT

(1) Zona (001...999): Los compases comprendidos entre "Top Measure" (Compás Superior) y "Last Measure" (Compás Final) serán borrados.

Ejemplo: Con los datos de pista que se muestran en el siguiente diagrama,

```
* * * * *
*                                     *
*          FIG.                      *
*                                     *
* Measures = Compases               *
*                                     *
* * * * *
```

al utilizar la operación Borrar Compás, con valores de "Zona = 002...004", los datos de la pista cambiarían como sigue:

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Measures = Compases
* No data = Sin datos
*
* * * * *

```

Operaciones de Edición de Canción 2
12. ELIMINAR COMPAS

JUMP #618

Resumen: Esta operación elimina los compases especificados de una o más pistas seleccionadas, y desplaza hacia arriba los siguientes compases para cubrir el hueco.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2
(JUMP #606)

Seleccionar: 12:DelMeas (JUMP #618)

Especificar: la zona de los compases que desea eliminar.

Pulsar: uno o más botones de selección de pista 1-15 para seleccionar las pistas

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Zona (001...999): Los compases comprendidos entre "Top Measure" (Compás Superior) y "Last Measure" (Compás Final) serán eliminados.

Ejemplo: Con los datos de pista que se muestran en el siguiente diagrama,

```

* * * * *
*                                     *
*                               FIG.   *
*                                     *
*   Measures = Compases              *
*                                     *
* * * * *

```

al utilizar la operación Eliminar Compás, con valores de "Zona = 002...004", los datos de la pista cambiarían como sigue:

```

* * * * *
*                                     *
*                               FIG.   *
*                                     *
*   Measures = Compases              *
*                                     *
* * * * *

```

Operaciones de Edición de Canción 2
13. CREAR COMPAS

JUMP #619

Resumen: Esta operación inserta compases vacíos de la signatura de tiempo especificada en una o más pistas seleccionadas sobre una determinada sucesión de compases. Los compases siguientes serán empujados hacia atrás para dejar sitio.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 13:CreMeas

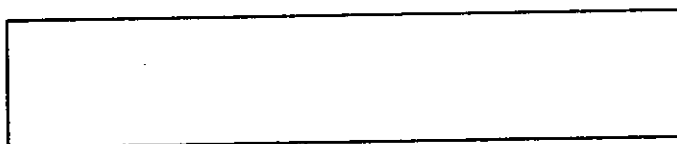
(JUMP #619)

Especificar: la zona de compases que va a ser creada y determinar la signatura de tiempo.

Pulsar: uno o más botones de selección de pista 1-15 para seleccionar las pistas

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Zona (001...999): Los compases comprendidos entre "Top Measure" (Compás Superior) y "Last Measure" (Compás Final) serán creados e insertados.
- (2) Tiempo (1-8/4, 1-16/8, 1-32/16): Especifique la signatura de tiempo de los compases que desea crear.

Ejemplo: Con los datos de pista que se muestran en el siguiente diagrama,

```

* * * * *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*      Measures = Compases           *
*      Track = Pista                 *
*                                     *
* * * * *

```

al utilizar la operación Crear Compás, con valores de "Zona = 002...004", los datos de la pista cambiarían como sigue:

```

* * * * *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*      Measures = Compases           *
*      Track = Pista                 *
*                                     *
* * * * *

```

Operaciones de Edición de Canción 2
14. MEZCLAR PISTA

JUMP #620

Resumen: Esta operación combina los datos de los compases especificados de una determinada pista con los datos de otra pista.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 14:MixTrck

(JUMP #620)

Especificar: la pista fuente y los compases que desea mezclar en la pista destino, y especificar la pista destino.

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



(227)

- (1) Fuente (Pista 01...15, Compases 001...999): Especifique la pista fuente y la zona de compases.
- (2) Destino (Pista 01...15): Especifique la pista destino en la cual los compases especificados por (1) serán mezclados.

Ejemplo: Con los datos de pista que se muestran en el siguiente diagrama,

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
* Measures = Compases
* Track = Pista
*
* * * * *

```

al utilizar la operación Mezclar Pista, con valores de "Pista Fuente = 01", "Compases Fuente = 002...004", y "Pista Destino = 02", los datos de pista cambiarían como sigue:

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
* Measures = Compases
* Track = Pista
*
* * * * *

```

Operaciones de Edición de Canción 2
15. BORRAR PISTA

JUMP #621

Resumen: Esta operación borra todos los datos de la pista(s) especificada(s).

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar canción 2

(JUMP #606)

Seleccionar: 15:ErsTrck

(JUMP #621)

Pulsar: uno o más botones de selección de pista 1-16 para seleccionar las pistas

Ejecutar: la operación pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT



No hay parámetros que ajustar en esta operación. Utilice los botones de selección de memoria 1-16 para especificar la pista(s) a ser borradas. Los indicadores luminosos de las pistas seleccionadas se encenderán en rojo. Cuando pulse ENTER los datos serán borrados de dichas pistas.

OPERACIONES DE CONFIGURACION DE CANCION

JUMP #622

Resumen: Los parámetros de configuración de canción (song setup) afectan al funcionamiento global del secuenciador.

Procedimiento:

Desde: modalidad de reproducir canción (song play)

Pulsar: F5 (Stup)

(JUMP #622)

Seleccionar: la operación de configuración de canción que desee



- (1) Desplace el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- (2) Pulsando F1-F4 seleccionará la operación 1-4 correspondiente.
 - 01: Receive Event (Recibir Evento): Para conservar la memoria del secuenciador, puede especificar que no se graben los tipos de datos no deseados.
 - 02: MIDI Control (Control MIDI): Especifica si el secuenciador del SY99 va a ser controlado por su propia fuente de "timing" o por un secuenciador externo.
 - 03: Accent Level (Nivel de Acento): Especifica el nivel de acento para cada una de las cuatro teclas de función F1-F4 utilizadas para especificar el acento de una nota en la modalidad de grabación de canción por pasos.
 - 04: Clock/Beat (Reloj/Golpe de claqueta): Determina el número de "clocks" ("tics" o golpes de sincronización) por "beat" (golpes de claqueta) que aparecerán en pantalla en la edición.

Operaciones de Configuración de Canción 1. RECIBIR EVENTO
--

JUMP #623

Resumen: Vd. puede especificar que los tipos de datos no deseados no sean grabados, para conservar la memoria del secuenciador.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #622)

Seleccionar: 01:Receive Event (JUMP #623)
 Especificar: Recepción activada/desactivada para cada tipo de datos
 Para salir: del directorio de operaciones de configuración de canción pulse EXIT



- (1) Velocidad de Pulsación (on, off): Especifique si se va a grabar en el secuenciador el valor de la velocidad de pulsación de los mensajes de nota activada. Cuando está puesto en "off" (desactivada), todas las notas se grabarán con una velocidad de pulsación de 64 independientemente de su velocidad de pulsación original.
- (2) Cambio de Control (on, off): Especifique si se van a grabar o no en el secuenciador los mensajes de cambio de control.
- (3) Inflexión de Tono (on, off): Especifique si se van a grabar en el secuenciador los mensajes de inflexión de tono (afinación).
- (4) Cambio de Programa (on, off): Especifique si se van a grabar o no en el secuenciador los mensajes de cambio de programa.
- (5) After Touch (Presión Posterior a la Pulsación) (on, off): Especifique si se van a grabar o no en el secuenciador los mensajes de "aftertouch".
- (6) Exclusivos del Sistema (on, off): Especifique si se van a grabar o no en el secuenciador los datos exclusivos del sistema. El secuenciador del SY99 no puede grabar mensajes exclusivos del sistema que tengan una longitud superior a 32 bytes.

Comentario: Para conservar la memoria del secuenciador, desactive la recepción para aquellos tipos de datos que no afecten a las voces que Vd. está utilizando. Por ejemplo, si las voces no han sido programadas con sensibilidad "aftertouch", desactive la recepción de "aftertouch" de manera que la memoria del secuenciador no se llene con datos inútiles.

Operaciones de Configuración de Canción

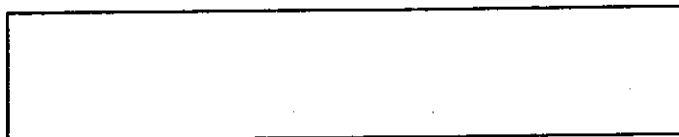
2. CONTROL MIDI

JUMP #624

Resumen: Especifica si el secuenciador del SY99 será controlado por su propia fuente de "timing" o por un secuenciador externo.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de configuración de
 canción (JUMP #622)
 Seleccionar: 02:MIDI Control (JUMP #624)
 Especificar: Control MIDI activado o desactivado
 Para salir: del directorio de operaciones de configuración de
 canción pulse EXIT



- (1) Control MIDI (on, off): Normalmente Vd. lo dejará en "off" (desactivado) de manera que el secuenciador del SY99 sea controlado por su propio reloj y por los botones de control del secuenciador del panel frontal.

Si desea utilizar un secuenciador externo conectado a la entrada MIDI IN para controlar el secuenciador del SY99, póngalo en "on" (activado) para que el secuenciador del SY99 sea controlado por mensajes MIDI de comenzar/continuar/parar y para que el tempo sea determinado por los mensajes de reloj MIDI.

Comentario: Cuando el control MIDI está activado, el secuenciador MIDI del SY99 no avanzará a no ser que se estén recibiendo mensajes de reloj MIDI.

Operaciones de Configuración de Canción
 3. NIVEL DE ACENTO

JUMP #625

Resumen: Especifica el nivel de acento para cada una de las cuatro teclas de función F1-F4 utilizadas para especificar el acento de una nota en la modalidad de grabación de canciones por pasos.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de configuración de
 canción (JUMP #617)
 Seleccionar: 03:Accent Level (JUMP #625)
 Especificar: cada uno de los cuatro niveles de acento
 Para salir: del directorio de operaciones de configuración de
 canción pulse EXIT



- (1) Acento 1 - Acento 4 (1...127): Determina los niveles de acento que se seleccionarán cuando una tecla de función F1-F4 (Acc1-Acc4) es pulsada dentro de la modalidad de grabación de canción por pasos.

Operaciones de Configuración de Canción
4. RELOJ/GOLPE DE CLAQUETA

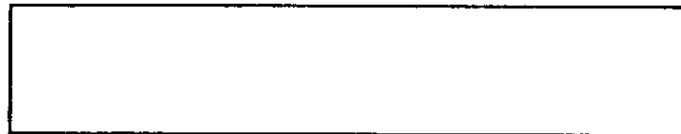
JUMP #626

Resumen: Determina el número de "clocks" ("tics" o golpes de sincronización) por "beat" (golpes de claqueta) que aparecerán en pantalla en la edición.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #622)

Seleccionar: 04:Clock/Beat (JUMP #626)



- (1) Cuantizar ($1/6$, $1/8$, $1/12$, $1/16$, $1/24$, $1/32$, $1/48$, $1/64$, $1/96$): Especifique el valor del tiempo de un "beat" en pantalla.

Esta operación determina el número de "clocks" por "beat" que aparecerán en pantalla en la edición. No tendrá ningún efecto sobre la signatura de tiempo, pero simplemente es práctico para la edición.

CANAL DE TRANSMISION

JUMP #627

Resumen: Especifica el canal MIDI en el que transmitirá sus datos cada pista del secuenciador.

Procedimiento:

Desde: modalidad de reproducir canción (song play)

Pulsar: F6 (T-ch)

(JUMP #627)

Especificar: el canal de transmisión MIDI para cada pista

Para salir: a la modalidad de reproducir canción, pulse EXIT

- (1) Pistas (Tr1...16): Especifique el canal 1-16 por el que cada pista transmitirá los datos desde la salida MIDI OUT.

NOMBRE DE CANCION

JUMP #628

Resumen: Cada canción del secuenciador puede recibir un nombre de ocho caracteres que aparecerá en pantalla en la modalidad de reproducir canción o de grabar canción.

Procedimiento:

Desde: modalidad de reproducir canción (song play) o de grabar canción (song record)

Pulsar: F7 (Name)

(JUMP #628)

Especificar: el nombre de la canción

Para salir: a la modalidad de reproducción de canción pulse EXIT

- (1) Introduzca un nombre de ocho caracteres para la canción del secuenciador.
- (2) Para borrar el nombre vigente ya introducido pulse F1 (Clr).
- (3) Para acceder a las letras mayúsculas pulse F2.
- (4) Para acceder a las letras minúsculas pulse F3.

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

DIRECTORIO DE CANCIONES

JUMP #629

Esta función le permite seleccionar canciones mientras visualiza el directorio de las canciones en ese momento contenidas por la memoria del secuenciador del SY99.

Procedimiento:

Desde: modalidad de reproducir canción (song play)

Pulsar: F8 (dIR))

(JUMP #629)

Especificar: una de las canciones que aparecen en pantalla

Para salir: a la modalidad de reproducción de canción pulse EXIT



- (1) Los nombres de las canciones aparecerán en la pantalla en esta zona. Vd. puede seleccionar una canción introduciendo un número del 1 al 10, pulsando las correspondientes teclas de función (F1-F8, o SHIFT + F1, F2), o moviendo el cursor a la canción deseada y pulsando ENTER. (Si el cursor se mueve utilizando INC, DEC, el deslizador de entrada de datos o la rueda de entrada de datos, no es necesario pulsar ENTER).
- (2) Pulsando F1-F8 seleccionará la correspondiente canción 1-8. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1 ó F2 seleccionará la canción 9 ó 10, respectivamente.

MODALIDAD DE PATRON

La modalidad de Patrón le permite grabar y reproducir patrones de 1 a 32 compases. Estos patrones pueden ser editados de diversas formas, y se puede colocar un patrón diferente en cada Parte de la pista 16 (la pista de patrones) para ejecutar frases o patrones de ritmo que se repitan con frecuencia.

Contenido de esta sección	página
Reproducir patrón.....	236
Grabar patrón.....	237
Editar patrón.....	241
Operaciones de edición de patrón.....	242
Operaciones de configuración de patrón.....	245
Canal de transmisión.....	246
Limpiar patrón.....	247

En la modalidad de patrón Vd. puede grabar y reproducir Patrones de 1 a 32 compases. Las funciones de edición en la modalidad Song (canción) le permiten colocar estos patrones en la pista 16 (la pista patrones). Puesto que se puede colocar el mismo patrón en más de una parte de la pista 16, se puede ahorrar tiempo y memoria del secuenciador creando un patrón para cada motivo que aparezca con frecuencia y asignándolo a la posición adecuada cada vez que se quiera reproducirlo.

Los patrones se utilizan a menudo para ejecutar una voz tipo batería procedente de la pista 16 del secuenciador, como se muestra en el siguiente diagrama.

El canal de transmisión de cada pista del secuenciador puede ser modificado, por lo cual deberá asegurarse de que la pista 16 está transmitiendo sus datos por un canal que será recibido por la voz del multi por el que Vd. desea que sean ejecutados los patrones.

Los datos de patrones pueden grabarse cuando el SY99 está en la modalidad de Voz (Voice). Sin embargo, estos datos no se reproducirán cuando el SY99 esté en la modalidad de Voz a no ser que el canal de recepción de la voz esté puesto en el canal de transmisión de la pista de patrones (normalmente el canal 16) o en "omn" (que significa que la voz reproducirá los datos recibidos en todos los canales). Remítase a la explicación del ajuste del canal de recepción de una voz, página 258.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* SEQUENCER = SECUENCIADOR
* MULTI = MULTI
* Track = Pista
* Part = Parte
* Pattern = Patrón
* Mixed = Mezclados
*
* * * * *

```

Para detalles sobre cómo colocar las partes en la pista 16, consulte Editar canción, Patrón en Cadena, página 212.

COMO ESTA ORGANIZADA LA MODALIDAD DE PATRON

Editar
patrón

Reproduciendo...

Grabando...

[EDIT]

[STOP] [RUN]

[STOP]

[RUN]

--

[RECORD]

--

F5 = Operaciones de Editar
Patrón

F6 = Configuración de Patrón

F7 = Canal de Transmisión

F1 y F2 = Tiempo Real/Por
Pasos

Directorio de Operaciones
de Edición de Patrón

--

Borrar Patrón

--

- 01:Copy Pattern (Copiar Patrón)
- 02:Get Pattern (Conseguir Patrón)
- 03:Put Pattern (Poner Patrón)
- 04:Put Chain Pattern (Poner Patrones
en Cadena)

Directorio de Operaciones
de Configurar Patrón

--

- 01:Receive Event (Recibir evento)
- 03:MIDI Control (Control MIDI)
- 04:Accent Level (Nivel de acento)
- 05:Clock/Beat (Reloj/Golpe de claqueta)

REPRODUCIR PATRON

Resumen: En la modalidad Reproducir Patrón (Pattern Play) se puede seleccionar y reproducir cualquier patrón 01-99. También se pueden hacer ajustes para la claqueta (metrónomo) y la sincronización.

Procedimiento:

Pulsar: PATTERN para entrar a la modalidad Reproducir Patrón. El indicador luminoso PATTERN se iluminará (rojo).

Seleccionar: el patrón que se va a reproducir.

Comenzar: la reproducción pulsando RUN

Detener: la reproducción pulsando STOP



- (1) Pattern (Patrón) (01...99): selecciona el patrón que se va a reproducir.
- (2) Measure (Compás) (001...032): determina el compás a partir del cual comenzará el patrón a reproducirse. Mueva el cursor aquí y especifique el compás, o utilizando los botones de posición del secuenciador (|◀, ◀◀, LOCATE, o ▶▶).
- (3) Time (Tiempo) (1/4...32/16): muestra la signatura de tiempo para este patrón que Vd. especificó en la modalidad Grabar Patrón. No se puede modificar en la modalidad Reproducir Patrón.
- (4) J (30...250): determina el tempo en notas negras por minuto.
- (5) Used (Utilizada) (0...100%): muestra la cantidad de memoria del secuenciador utilizada.
- (6) Length (Longitud) (1...32): muestra la extensión del patrón.
- (7) Claqueta (off=desactivado, rec=grab, rec/play=grab/repr, always =siempre): determina cuándo sonará la claqueta (metrónomo).
 - off: el metrónomo no sonará.
 - rec: el metrónomo sonará sólo durante la grabación.
 - rec/play: el metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - always: el metrónomo sonará constantemente.
- (8) Click Beat (Golpes de Claqueta) (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): determina el tempo con el que sonará la claqueta.
- (9) Sync (Sincronización) (interna, MIDI): determina la fuente de "timing" que controlará al secuenciador. Normalmente se dejará este ajuste en "internal", de forma que el mismo reloj del SY99 determine el tempo.

Si se está utilizando un secuenciador MIDI externo y se desea que el secuenciador del SY99 actúe en sincronización

- con él, seleccione MIDI para que los mensajes del reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tempo.
- (10) Pulse F5 (Job) para moverse al directorio de operaciones de Edición de Patrón. Remítase a la sección Operaciones de edición de patrón, más adelante.
 - (11) Pulse F6 (Stup) para moverse al directorio de operaciones de Configuración de Patrón. Remítase a la sección Operaciones de Configuración de Patrón, más adelante.
 - (12) Pulse F7 (T-Ch) para visualizar o cambiar los ajustes de canal de transmisión correspondientes a las pistas 1 a 16. Remítase a la sección Canal de Transmisión más adelante.
 - (13) Pulse F8 (Clr) para borrar un patrón seleccionado o la totalidad de los patrones. Remítase a la sección Limpiar patrón más adelante.

Comenzar y detener la reproducción: Pulse RUN y el patrón comenzará la reproducción desde el punto especificado por el ajuste de compás. Pulse STOP y se detendrá la reproducción.

Durante la reproducción: Durante la reproducción se puede seleccionar otro patrón, y modificar los ajustes de tempo, claqueta, y golpes de claqueta.

Los patrones que no contienen datos no pueden ser seleccionados. Cuando se cambia el número de patrón durante la reproducción, el patrón que esté sonando en ese momento finalizará antes de que comience el nuevo patrón seleccionado.

Editar patrón: En la modalidad de reproducción de patrón, Vd. puede pulsar EDIT en cualquier momento para editar el patrón. Para más detalles, consulte la modalidad Editar patrón, página 241.

GRABAR PATRON

Resumen: En la modalidad Grabar Patrón se pueden hacer los ajustes y preparativos para la grabación de un patrón. Puede Vd. especificar grabación en tiempo real o por pasos, determinar la signatura de tiempo y la extensión del patrón, y realizar otros ajustes para la claqueta y la sincronización igual que en la pantalla "Pattern Play" (reproducir patrón).

Procedimiento:

Desde: pantalla "Pattern Play"

Pulsar: RECORD (grabar) y se iluminará el indicador luminoso RECORD.

Seleccionar: la modalidad de grabación.

Para comenzar: la grabación, pulse RUN.

Para terminar: la grabación, pulse STOP.



- (1) PATTERN (Patrón) (01...99): seleccione el patrón que desea grabar.
- (2) Measure (Compás) (01...32): determina el compás a partir del cual comenzará el patrón a reproducirse. Puede modificarlo moviendo el cursor aquí y especificando el compás, o utilizando los botones de posición del secuenciador (|◀, ◀◀, LOCATE, o ▶▶).
- (3) Time (Tiempo) (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): determina la signatura de tiempo del patrón que va a ser grabado. Sólo puede ser modificada para patrones que todavía no han sido grabados.
- (4) J (30...250): determina el tempo en notas negras por minuto.
- (5) Used (Utilizada) (0...100%): muestra la cantidad de memoria del secuenciador no utilizada.
- (6) Length (Longitud) (1...32): indica la extensión del patrón. Puede ser modificada únicamente si el patrón no ha sido grabado todavía.
- (7) Quantize (Cuantización) (off=desactiv., 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): determina el esquema de "timing" con que serán corregidas las notas que Vd. interprete. Cuando la cuantización está desactivada, las notas que Vd. interprete serán grabadas exactamente con el "timing" en el que ocurren. Cuando se selecciona un "timing" de 1/32...1/2, todas las notas que Vd. interprete se desplazarán al "timing" más próximo en el intervalo especificado.

- (8) Receive Channel (Canal de Recepción) (1-16, omni=todos, kbd = teclado): determina la fuente de datos que será grabada por el secuenciador. Normalmente seleccionará "kbd", de tal forma que se grabarán los datos procedentes del teclado del SY99.

Si desea grabar datos de un dispositivo MIDI externo en un canal específico, seleccione 1-16 para que se graben los datos recibidos en la entrada MIDI IN en el canal especificado.

Si desea grabar datos procedentes de un dispositivo MIDI externo en todos los canales, seleccione "omni" para que se graben todos los datos recibidos en la entrada MIDI IN.

- (9) Click (Claqueta)(off=desactivado,rec=grab,rec/play=grab/repr, always=siempre): determina cuándo sonará la claqueta (metrónomo).

off: el metrónomo no sonará.

rec: el metrónomo sonará sólo durante la grabación.

rec/play: el metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.

always: el metrónomo sonará constantemente.

- (10) Click Beat (Golpes de Claqueta)(1/4,1/6,1/8,1/12,1/16,1/24): determina el tempo con el que sonará la claqueta.

- (11) Sync (Sincronización) (interna, MIDI): determina la fuente de "timing" que controlará al secuenciador. Normalmente se dejará este ajuste en "internal", de forma que el mismo reloj del SY99 determine el tempo.

Si se está utilizando un secuenciador MIDI externo y se desea que el secuenciador del SY99 actúe en sincronización con él, seleccione MIDI para que los mensajes del reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tempo.

- (12) Recording Mode (Modalidad de Grabación) (Real = en Tiempo Real, Step = Por Pasos): Pulse F1 o F2 para seleccionar la modalidad de grabación.

Grabación en tiempo real (pulse F1): las notas se grabarán en el mismo tiempo en que las interpreta.

Grabación por pasos (pulse F2): las notas se grabarán una por una con el valor de tiempo especificado, independientemente del "timing" real con el que Vd. toque.

Procedimiento para la grabación de un patrón:

1. Seleccione el patrón que desea grabar.
2. Si el patrón seleccionado todavía no ha sido grabado, especifique la signatura de tiempo y la extensión.
3. Realice los ajustes de tempo, cuantización, canal de recepción, claqueta, golpes de claqueta, y sincronización.
4. Especifique la modalidad de grabación: en tiempo real (F1) o por pasos (F2).
5. Pulse RUN y comenzará la grabación del patrón. La pantalla de grabación dependerá de la modalidad de grabación seleccionada en el paso 12. Para más detalles remítase a las siguientes secciones: Grabar patrón en Tiempo real o Grabar patrón por pasos.
6. Una vez terminada la grabación, pulse STOP y retornará a la pantalla "Pattern play".

Editar patrón: En la modalidad Grabar patrón se puede en cualquier momento pulsar EDIT para editar el patrón. Para más detalles consulte la modalidad Editar patrón.

GRABAR PATRON

GRABAR PATRON EN TIEMPO REAL

Resumen: En la grabación en tiempo real las notas que Vd. interprete serán grabadas con el misma "timing" que les imprima. Las notas que acaban de ser grabadas se sumarán a los datos ya existentes en el patrón.

Procedimiento:

Desde: pantalla "Pattern Record" (Grabar Patrón).

Pulsar: F1 (Real) para seleccionar grabación en tiempo real.

Para comenzar: la grabación, pulse RUN. El indicador luminoso RUN parpadeará siguiendo el tempo.

Para detener: la grabación y volver a la pantalla "song play" (reproducir canción), pulse STOP.



- (1) Measure (compás) (01...32): cuando se graba, avanza mostrando el número de compás del patrón que se está grabando.
- (2) J (30...250): durante la grabación, se puede modificar el tempo moviendo el cursor aquí.
- (3) Used (Utilizada) (0...100%): mientras se graba, irá en aumento mostrando la cantidad de memoria del secuenciador que ha sido utilizada.
- (4) Click (claqueta) (off=desactiv., rec=grab, rec / play = grab / reprod, always = siempre): durante la grabación, se puede mover el cursor aquí para especificar cuándo va a sonar la claqueta (metrónomo).
 - off: el metrónomo no sonará.
 - rec: el metrónomo sonará sólo durante la grabación.
 - rec/play: el metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - always: el metrónomo sonará constantemente.
- (5) Click beat (golpes de claqueta) (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): durante la grabación, se puede mover el cursor aquí para especificar el tempo con que sonará la claqueta.

Comentario: Durante la grabación, se pueden modificar los ajustes de tempo, claqueta, y golpes de claqueta. Para modificar el resto de parámetros hay que retornar a la pantalla "pattern record" (grabar patrón).

Al contrario que la grabación de canción en tiempo real, la grabación de patrón en tiempo real no le ofrece la posibilidad de elección entre las modalidades de grabación "overdub" y "replace" (superponer y reemplazar). La grabación de patrón está siempre en la modalidad "overdub", lo que significa que las nuevas notas grabadas se sumarán a los datos ya existentes en el patrón.

En la grabación de patrón en tiempo real, el patrón seguirá repitiéndose de principio a fin hasta que se pulse STOP. Esto le permite conformar partes de ritmos complejos nota por nota.

Para borrar (eliminar): Durante la grabación en tiempo real, se puede borrar cualquier nota del patrón pulsando SHIFT mientras se mantiene pulsada la tecla de la nota no deseada.

Deje que el patrón recorra la sección que se desea borrar.

Importante: Los datos de los patrones pueden ser grabados cuando el SY99 está en la modalidad de Voz. Sin embargo, estos datos no serán reproducidos cuando el SY99 esté en la modalidad de Voz a no ser que el canal de recepción de la voz esté puesto en el canal de transmisión de la pista de patrones (habitualmente canal 16) o en "omn" (que significa que la voz reproducirá los datos recibidos en todos los canales. Remítase a la explicación de los ajustes de canal de recepción de voz en la página 258

GRABAR PATRON

GRABAR PATRON POR PASOS

Resumen: En la grabación por pasos las notas que Vd. interprete serán grabadas a intervalos según los pasos que se especifiquen, independientemente del "timing" real con el que Vd. las toque. Las notas que acaban de ser grabadas se sumarán a los datos ya existentes en el patrón.

Procedimiento:

Desde: pantalla "Pattern record" (grabar patrón).

Pulsar: F2 (Step) para seleccionar grabación por pasos.

Para comenzar: la grabación, pulse RUN. El indicador luminoso RUN se iluminará (verde).

Para detener: la grabación y volver a la pantalla "song play" (reproducir canción), pulse STOP.



- (1) Pattern (Patrón) (01...99): seleccione el patrón que se va a grabar.
- (2) Measure (Compás) (01...32): para moverse a otro compás del patrón, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- (3) Time (Tiempo) (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): la signatura de tiempo sólo se visualiza, y no puede ser modificada.
- (4) J : el tempo sólo aparece en la pantalla, y no se puede modificar. (5) Used (Utilizada) (0...100%): muestra la cantidad de memoria del secuenciador que ya ha sido utilizada.
- (6) Esta zona indica el valor de la nota actualmente seleccionada. En cualquier momento durante la grabación por pasos se puede utilizar el teclado numérico para introducir valores de notas. También se puede mover el cursor en esta zona para modificar los valores de las notas. Si es posible, los valores de las notas de esta zona aparecerán en la pantalla con los símbolos gráficos de nota redonda, nota negra, etc... De no ser así, el valor de la nota se representará por un número de fracción (1/384 de nota).
- (7) Cuando el cursor está situado en esta zona, se puede mover hacia adelante y hacia atrás, a través de los datos en el tiempo. Si el actual compás es mayor de cuatro notas negras (p.ej., una signatura de tiempo de 10/8), aquí aparecerá un número indicando la sección del compás que se está visualizando.
- (8) Esta barra representa un compás, y las divisiones verticales representan un golpe (beat). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contiene datos.
- (9) Mientras se desplaza hacia adelante o hacia atrás por los datos de tiempo, una flecha hacia abajo se moverá en pasos de un 1/32 de nota indicando la actual posición en el compás.
- (10) Si la zona de 32 notas actualmente seleccionada contiene datos, las notas de esa zona aparecerán en la pantalla en el diagrama del teclado.
- (11) Para seleccionar un valor de acento, pulse F1-F4. A las notas posteriormente introducidas se les dará el valor de acento seleccionado. Para cambiar el valor de acento asignado a F1-F4, consulte Configurar Patrón, operación 4.Nivel de acento.
- (12) Para borrar todos los datos en la zona de 32 notas en la que está situado el cursor, pulse F5 (Del). La posición del cursor no variará.
- (13) Para borrar todos los datos en la zona de 32 notas que está delante del cursor, pulse F6 (Bdel). El cursor se retrasará 1/32 de nota.

Duración de la nota: Para especificar el tiempo que se mantendrá la nota en relación a su valor de nota, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F3. Para grabar notas normales que suenan al 80% de sus valores de nota, pulse F1 (Norm). Para grabar notas "staccato", que suenan al 50% de sus valores de nota, pulse F2 (Stac). Para grabar notas ligadas, que suenan al 99% de sus valores de nota, pulse F3 (Slur).

Teclado numérico:

- * **Note Value (Valor de Nota)** (teclas numéricas 1-8): Utilice las teclas numéricas 1-8 para especificar el valor de nota que se va a grabar. Pulsando cada tecla se seleccionará el valor de nota que se indica sobre ella, desde una nota redonda (tecla 1), hasta un tresillo de 1/8 de nota (corchea) (tecla 8). También determina el tiempo de los pasos, con el cual avanzará automáticamente el cursor después de haber introducido cada nota.
- * **Dot (Puntillo)** (tecla numérica 9): Para asignar puntillo al valor de nota actual pulse la tecla numérica 9. Dicho valor se incrementará en un 50%.

(240)

- * **Tie (Ligado)** (tecla numérica "-"): Para aumentar la duración de la nota introducida previamente, pulse TIE. La duración de la nota se incrementará en el valor de la nota actual, y el cursor avanzará conforme a esto.
- * **Rest (Silencio)** (tecla numérica 0): Para avanzar un paso sin introducir datos, pulse REST.

Procedimiento de grabación:

- * **Introducir notas:** Cada vez que pulse y suelte una tecla, se grabará, y la posición adelantará un paso de los especificados por el tiempo de los pasos. La nota no será introducida hasta que no hayan sido soltadas todas las teclas. Esto le permite introducir más de una nota en la misma ubicación pulsando más de una nota antes de soltar la primera.
- * **Desplazarse a través los datos:** Cuando el cursor está situado en (7), también se pueden usar las teclas del cursor ← → para retroceder y avanzar en el patrón, e introducir notas en el sitio que le apetezca. Al llegar a los datos de notas, se visualizarán en el diagrama del teclado que hay en la parte inferior y sonarán en el sintetizador.
- * **Para detener la grabación:** Cuando haya terminado de grabar el patrón, pulse STOP. Regresará a la pantalla "pattern play" (reproducir patrón), donde puede pulsar RUN y escuchar el patrón que acaba de grabar.

EDITAR PATRON

Resumen: Aquí es donde se editan los eventos individuales que han sido grabados en un patrón.

Procedimiento:

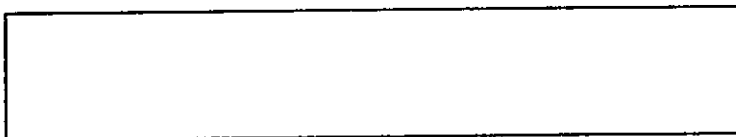
Desde: modalidad Reproducir patrón o Grabar patrón.

Pulsar: EDIT.

Para salir: de la modalidad y volver a la modalidad Reproducir patrón, pulsar EXIT.

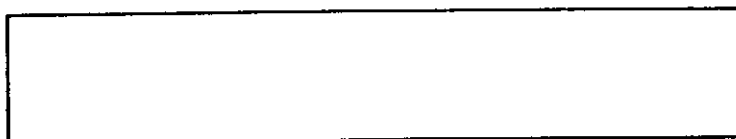
La pantalla de editar patrón variará dependiendo de si se selecciona la edición por gráfico o por datos.

Edición de patrón por gráfico: Para seleccionar la edición por gráfico pulse F7 (Grph). La pantalla mostrará una barra horizontal que indica la posición en el compás, y un esquema del teclado que indica las notas que han sido grabadas en cada paso.



La edición de patrón por gráfico es exactamente el mismo que la edición de canción por gráfico, excepto que el número de patrón aparece en lugar del nombre de canción, y que el número máximo de compás es 32 en lugar de 999. Para más detalles, por favor consulte Editar canción (gráfico) en la página 208.

Edición de patrón por datos: Para seleccionar la edición por datos pulse F8 (Data). La pantalla mostrará el tipo y los valores numéricos para cada evento. La edición por datos se divide en dos modalidades: la modalidad de gráfico y la modalidad de datos. En la modalidad de datos, se puede o bien Cambiar o bien Insertar datos. Al entrar en la modalidad de datos, se selecciona automáticamente "Cambiar".



La edición de patrón por datos es exactamente la misma que la edición de canción por datos, excepto que el número de patrón aparece en lugar del nombre de canción, y que el número máximo de compás es 32 en lugar de 999. Para más detalles, por favor remítase a Editar Canción (insertar datos) en la pág. 210 o Editar Canción (cambiar datos) en la pág. 209

OPERACIONES DE EDITAR PATRON

JUMP #700

Resumen: Las operaciones de editar patrón le permiten copiar un patrón en otro patrón, copiar datos de una pista en un patrón, copiar datos de un patrón en una pista, o copiar los datos de patrón de todas las partes en una pista.

Procedimiento:

Desde: la pantalla "Pattern play" (reproducir patrón) o
 "Pattern record" (grabar patrón).
 Pulsar: F5 (Job).



- (1) Mueva el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación específica.
- (2) Pulsando F1-F4 se seleccionará la correspondiente operación 1-4.

- 01: Copiar patrón: copia un patrón en otro patrón.
- 02: Conseguir patrón: copia datos de compases especificados de una pista en un patrón.
- 03: Poner patrón: copia datos de un patrón en los compases especificados de una pista.
- 04: Poner patrón en cadena: copia los datos de patrón de todas las partes en una pista especificada 1-15.

operaciones de editar patrón

1. COPIAR PATRON

JUMP #701

Resumen: Esta operación copia un patrón en otro patrón. Esto es útil cuando se quiere crear un patrón nuevo que sea similar a un patrón ya existente.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de edición de patrón

(JUMP #700)

Seleccionar: 01: Copy Pattern

(JUMP #701)

Especificar: el patrón Fuente y el patrón Destino.

Para ejecutar: la operación, pulsar ENTER.

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.

--

- (1) Source Pattern (Patrón Fuente) (01...99): especifique el patrón que desea copiar.
- (2) Destination Pattern (Patrón Destino) (01...99): especifique el patrón en el que desea copiar el patrón fuente. Los datos que había en el patrón destino se perderán.

Ejemplo: Para un ajuste "Fuente = patrón 3, Destino = patrón 5", el resultado sería el siguiente:

Antes	Después
Compás	Compás
Patrón 3	Patrón 3
Patrón 5	Patrón 5

operaciones de editar patrón	
2. CONSEGUIR PATRON	JUMP #702

Resumen: copiar datos de compases especificados de una pista 1-15 en un patrón.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar patrón

(JUMP #700)

Seleccionar: 02:Get Pattern

(JUMP #702)

Especificar: la pista fuente y los compases de los que se van a copiar los datos, y especificar el patrón destino en el que se van a copiar los datos.

Para ejecutar: la operación, pulsar ENTER.

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.

--

- (1) Source (fuente) (Track=pista 01...15, Top Measure = compás superior 001...32, Last Measure = Compás Final 001...32): Especifique la pista y los compases de los que se van a copiar los datos. Al ser la extensión máxima de un patrón de

32 compases, el último compás no puede estar a más de 32 compases del compás superior. Además, no es posible seleccionar patrones que contengan signaturas de tiempo diferentes.

- (2) Destination (destino) (patrón 01...99): Especifique el patrón en el que van a ser copiados los datos.

Los datos que ya había en el patrón destino se perderán.

Ejemplo: Para un ajuste "Fuente = pista 2 compases 2-3, Destino = patrón 5", el resultado sería el siguiente:

Antes	Después
Compás	Compás
Pista 2	Pista 2
Patrón 5	Patrón 5

operaciones de editar patrón

3. PONER PATRON

JUMP #703

Resumen: copiar datos de un patrón en compases especificados de una pista.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar patrón

Seleccionar: 03:Put Pattern (JUMP #700)

Especificar: el patrón fuente y especificar la pista destino y el compás en el que se van a copiar los datos (JUMP #703)

procedentes del patrón.

Para ejecutar: la operación, pulsar ENTER.

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



- (1) Source (Fuente) (Patrón 01...99): Especifique el patrón del que se van a copiar los datos.
- (2) Destination (Destino) (Track=pista 01...15, Top Measure = compás superior 001...32): Especifique la pista y los compases a los que se van a copiar los datos.
- (3) Put (Poner) (1...99): Especifique el número de veces que van a ser copiados los datos del patrón.

(243)

Ejemplo: Para un ajuste Fuente = patrón 5, Destino = pista 2, compás 4, Veces = 2 , el resultado sería el siguiente:

Antes	Después
Compás	Compás
Pista 2	Pista 2
Patrón 5	Patrón 5

(244)

operaciones de editar patrón
4. PONER PATRONES EN CADENA JUMP #704

Resumen: copiar datos de todos los patrones utilizados por la pista 16 (la pista de patrones) en una pista específica 1-15.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de editar patrón

(JUMP #700)

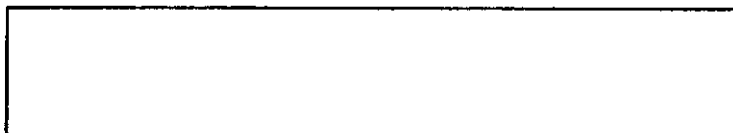
Seleccionar: 04:Put Chain Pattern

(JUMP #704)

Especificar: la pista destino

Para ejecutar: la operación, pulsar ENTER.

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.



(1) Destination (destino) (Track=pista 01...15): Especifique la pista en la que van a ser copiados los datos. Los datos que había en la pista destino se perderán.

Comentario: Si la cantidad de datos es grande, se puede tardar algún tiempo en copiar los datos. Puesto que esta operación copia los datos reales de cada patrón tantas veces como son utilizados en el patrón, la pista destino resultante ocupará más memoria que los datos del patrón original.

OPERACIONES DE CONFIGURACION DE PATRON

JUMP #705

Resumen: Los parámetros de configuración afectan al funcionamiento general del secuenciador.

Procedimiento:

Desde: la pantalla "Pattern play" (reproducir patrón) o "Pattern record" (grabar patrón). (JUMP #705)

Pulsar: F7 (Stup).

Seleccionar: la operación de configuración de patrón deseada.



- (1) Mueva el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- (2) Pulsando F1-F4 se seleccionará la correspondiente operación 1-4.

01:Receive Event (Recibir Evento): Para conservar la memoria del secuenciador, se puede especificar que no se graben los tipos de datos no deseados.

02:MIDI Control (Control MIDI): Especifique si el secuenciador del SY99 va a ser controlado por su propia fuente de "timing" o por un secuenciador externo.

03:Accent Level (Nivel de Acento): Especifique el nivel de acento para cada una de las cuatro teclas de función F1-F4 que se utilizan para especificar el acento de una nota en la modalidad de grabar canción por pasos.

04:Clock/Beat (Reloj/Golpe de Claqueta): Determina el número de "clocks" ("tics" o golpes de sincronización) por "beat" (golpes de claqueta) que aparecerán en la pantalla durante la edición.

Nota: Estos parámetros de configuración pueden ser también determinados desde las modalidades Reproducir canción y Grabar canción. El resultado es exactamente el mismo si se fijan desde la modalidad de patrón o desde la de canción. Para más detalles consulte las operaciones de Configuración de canción.

CANAL DE TRANSMISION

JUMP #710

Resumen: Especifica el canal MIDI en el que transmitirá sus datos cada pista del secuenciador.

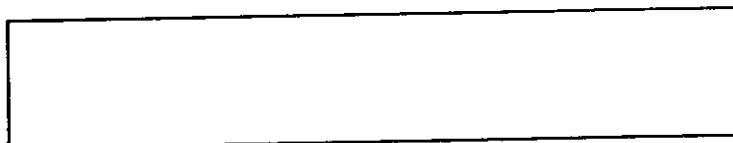
Procedimiento:

Desde: la pantalla "Pattern Play" (Reproducir Patrón)

Pulsar: F7 (T-Ch) (JUMP #710)

Especificar: el canal de transmisión MIDI para cada pista

Para salir: a la modalidad de reproducción de patrón, pulse EXIT



- (1) Tracks (Pistas) (1...16): Especifique el canal 1-16 en el que cada pista transmitirá los datos desde la salida MIDI OUT.

Nota: Las asignaciones de los canales de transmisión también pueden ser cambiadas desde la modalidad de reproducción de canción (song play). El resultado es exactamente idéntico, lo seleccione desde la modalidad de patrón o desde la modalidad de canción.

El canal de transmisión utilizado para transmitir datos de patrones puede cambiarse cambiando el ajuste correspondiente a la pista 16.

LIMPIAR PATRON

JUMP #711

Resumen: Se pueden borrar todos los datos de cualquier patrón especificado o de todos los patrones 01-99.

Procedimiento:

Desde: la pantalla "Pattern Play" (Reproducir Patrón)

Pulsar: F8 (Clr) (JUMP #711)

Especificar: si se borra un único patrón o todos los patrones

Ejecutar: la operación, pulsando ENTER

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT



- (1) Pattern (Patrón) (01...99): Si ha pulsado F1 (One), especifique el patrón que desea borrar.
- (2) Para borrar un único patrón pulse F1 (One) y especifique el patrón.
- (3) Para borrar todos los patrones pulse F2 (All).

Comentario: Si borra uno o todos los patrones, los datos se perderán para siempre. No hay ninguna manera de recuperar desde la memoria un patrón que haya sido borrado.

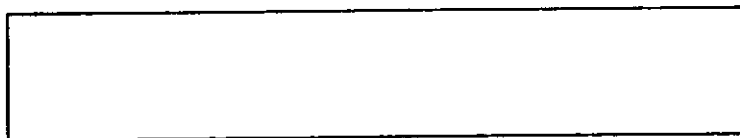
MODALIDAD UTILIDADES

En la modalidad UTILITY se pueden hacer ajustes que afectan al sistema global del SY99, se pueden hacer ajustes para la transmisión y recepción MIDI, transmitir bloques de datos vía MIDI, salvar o cargar datos del SY99 en tarjeta o en disco, cargar y almacenar datos de muestras, almacenar datos de bloque MIDI procedentes de otro dispositivo o utilizar el SY99 como controlador master MIDI.

Contenidos de esta sección	página
Utilidades del sistema.....	252
Utilidades MIDI.....	258
Utilidades de tarjeta.....	262
Utilidades de disco.....	265
Utilidades de muestras.....	275
Utilidades de la grabadora de datos MIDI (MDR).....	279
Utilidades de control maestro.....	284

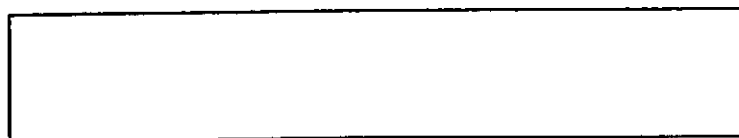
En la modalidad Utility se pueden hacer ajustes que afectan al sistema global del SY99, se pueden hacer ajustes para la transmisión y recepción MIDI, transferir datos a una tarjeta y desde una tarjeta, transferir datos a un disco y desde un disco, cargar y almacenar datos de muestras, almacenar datos de bloque MIDI recibidos desde otro dispositivo, y utilizar el SY99 como controlador maestro MIDI. Las funciones de la modalidad Utility se dividen en siete directorios. Cuando se pulsa UTILITY, aparecerá el último directorio seleccionado. Seleccione un directorio de operaciones pulsando F1-F7.

Directorio de operaciones de las Utilidades del Sistema



- 01: Afinación general: la afinación general del SY99 puede realizarse bien por semitonos o bien por pasos de 1 centésima (aproximadamente).
- 02: Fijar velocidad de pulsación: el teclado y el generador de tonos interno del SY99 pueden ser fijados para responder a la velocidad de pulsación de interpretación de diversas maneras.
- 03: Controladores: la rueda MODULATION 2 y un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH transmitirán los datos utilizando el número de control MIDI que Vd. especifique. También, la función "mantener controlador" (controller hold) puede ajustarse para evitar la "puesta a cero" de los parámetros de modulación y de otros parámetros afectados por los controladores.
- 04: Confirmar edición: el mensaje "Are you sure?" (¿está seguro?) que aparece al almacenar, llamar, o inicializar datos, puede ser activado/desactivado.
- 05: Mensaje de saludo: edición del mensaje de dos líneas que se visualiza brevemente al encender el SY99.
- 06: Distribución de Memoria: especifica cuanta memoria RAM correspondiente a MDR/muestras va a ser utilizada por el MDR (Grabadora de Datos MIDI).
- 07: Bloqueo de los Interruptores: Bloquea todos los controles del panel frontal del SY99.

Directorio de operaciones de las Utilidades MIDI



(250)

- 01: Configuración: el SY99 recibirá y transmitirá datos MIDI de acuerdo con los canales MIDI y los ajustes que se especifiquen aquí.
- 02: Transvase de bloque de datos: diversos tipos de datos del SY99 pueden ser transmitidos vía MIDI a otro SY99 o a otro dispositivo.

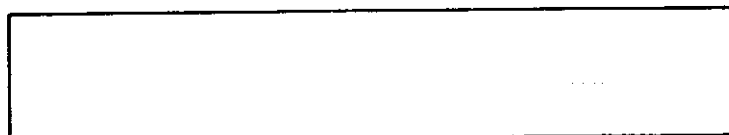
Directorio de operaciones de las Utilidades de Tarjeta



- 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 poder utilizar una nueva tarjeta RAM MCD64, Vd. debe utilizar esta operación para formatearla.
- 04: Cargar desde la Tarjeta de Ondas: se pueden cargar datos de formas de onda desde una tarjeta de Formas de Ondas.

(251)

Directorio de operaciones de las Utilidades de Disco



- 01: Estado del disco: le permite comprobar el número de archivos del disco y la zona libre restante.
- 02: Cargar desde el disco: los datos del sintetizador, del secuenciador o de una tarjeta pueden ser cargados desde el disco.
- 03: Salvar al disco: los datos del sintetizador, del secuenciador o de una tarjeta pueden ser salvados al disco.
- 04: Formatear un disco: antes de poder utilizar un disco debe ser formateado para aceptar datos del SY99.
- 05: Hacer una copia de seguridad del disco: utilice esta operación para hacer copias de seguridad de los datos importantes.
- 06: Renombrar archivo: a un archivo del disco ya existente se le puede dar un nombre diferente.
- 07: Borrar archivo: se puede borrar del disco un archivo que no se necesite.

Directorio de operaciones de las Utilidades de Muestras



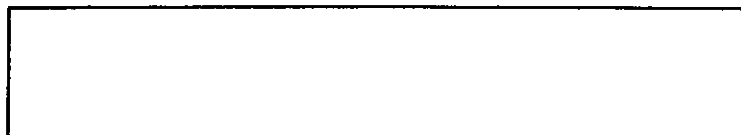
- 01: Directorio de Muestras: le permite la aparición en pantalla, la copia y el borrado de datos de muestras.
- 02: Transvase de Muestras: envía muestras y formas de ondas procedentes del SY99 mediante un trasvase de muestras MIDI; también envía peticiones de trasvase de muestras.
- 03: Cargar desde el Disco: carga datos de muestras procedentes de un disco.
- 04: Salvar al Disco: salva datos de muestras a un disco.
- 05: Inicializar Muestras: inicializa la memoria de muestras del SY99.

Directorio de las Utilidades de la Grabadora de Datos MIDI



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

Control Maestro



- 01: Selección de Controlador: selecciona una configuración de control maestro MIDI y edita los parámetros de la configuración.
- 02: Filtro de Transmisión: especifica qué tipos de datos serán transmitidos y en qué canales lo harán cuando el SY99 está en la modalidad de control maestro.

UTILIDADES DEL SISTEMA

JUMP #800

Resumen: Los ajustes de las utilidades del sistema afectan a todo el sistema del SY99.

Procedimiento:

Desde: Utilidades MIDI	(JUMP #806)
Utilidades de Tarjeta	(JUMP #812)
Utilidades de Disco	(JUMP #816)
Utilidades de Muestras	(JUMP #826)
Utilidades MDR	(JUMP #830)
Control Maestro	(JUMP #831)
Pulsar: F1 (Sys)	(JUMP #800)

Seleccionar: la operación de utilidades del sistema deseada y pulsar ENTER.



- (1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una de las siguientes operaciones y después pulse ENTER.
- 01: Afinación general: la afinación general del SY99 puede realizarse bien por semitonos o bien por pasos de 1 centésima (aproximadamente).
- 02: Fijar velocidad de pulsación: el teclado y el generador de tonos interno del SY99 pueden ser fijados para responder a la velocidad de pulsación de la interpretación de diversas maneras.
- 03: Controladores: la rueda MODULATION 2 y un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH transmitirán los datos utilizando el número de control MIDI que Vd. especifique. También, la función "mantener controlador" puede ajustarse para evitar la "puesta a cero" de los parámetros de modulación y de otros parámetros afectados por los controladores.
- 04: Confirmar edición: el mensaje "Are you sure?" (¿está seguro?) que aparece al almacenar, llamar, o inicializar datos, puede ser activado/desactivado.
- 05: Mensaje de saludo: edición del mensaje de dos líneas que se visualiza brevemente al encender el SY99.
- 06: Distribución de memoria: especifica la cantidad de memoria RAM de MDR/muestras que será utilizada por el MDR (Grabadora de Datos MIDI).
- 07: Bloqueo de los Interruptores: bloquea los controles del panel frontal del SY99.

- (2) Para moverse a una modalida de utilidades diferente pulse F2-F7. Para seleccionar una operación desde el directorio de operaciones que aprece en la pantalla en ese momento, mantenga pulsado SHIFT y pulse una tecla de función.

Utilidades del Sistema

1. AFINACION GENERAL

(JUMP #801)

Resumen: La afinación general del SY99 puede realizarse bien por semitonos o bien por ajuste preciso.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)
 Seleccionar: 01:Master Tuning (JUMP #801)
 Especificar: la afinación global por semitonos y por pasos precisos



- (1) Cambio de nota (-64...+63): ajusta el tono de todo el SY99 en semitonos.
- (2) Ajuste preciso (-64...+63): ajusta el tono de todo el SY99 en pasos de 1,171875 centésimas.

Comentario: Para ajustar sólo el tono de voces concretas, remítase a Datos Comunes de Voz, operación 2.Desafinación entre elementos y 3.Cambio de Nota.

Este ajuste afecta sólo al generador de tonos interno del SY99. No tiene ningún efecto sobre los números de nota transmitidos desde la salida MIDI OUT.

Ciertas voces que utilizan formas de onda AWM pueden dejar de sonar correctamente si el valor de cambio de nota se eleva demasiado. Si ocurriese, intente bajar el valor de cambio de nota una octava. (El mismo fenómeno puede suceder cuando se toca una voz con una afinación muy alta. Esto puede deberse a los ajustes de desafinación entre elementos y de cambio de nota mencionados anteriormente).

Utilidades del Sistema

2. FIJAR VELOCIDAD DE PULSACION

(JUMP #802)

Resumen: el teclado del SY99 puede fijarse de diversas maneras para responder a la velocidad de pulsación con que se toque.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)

Seleccionar: 02:Velocity Set (JUMP #802)

Especificar: el valor de la velocidad de pulsación fijo y la curva de velocidad de pulsación.



- (1) Velocidad de pulsación fija (off,1...127): cuando se fija en "off", el generador de tonos del SY99 responderá a su velocidad de pulsación al tocar, de acuerdo con la curva de velocidad de pulsación especificada en (2). Cuando se fija en un valor de 0 a 127, se les dará a todas las notas el mismo valor especificado de velocidad de pulsación independientemente de la velocidad de pulsación con que Vd. interprete.
- (2) Curva de velocidad de pulsación (0...7): determina la manera en que responderá el generador de tonos del SY99 a la velocidad de pulsación con que Vd. toque, como se muestra en los siguientes diagramas.
Las curvas de velocidad de pulsación 6(cross-1) y 7(cross-2) le permiten "realizar un cruce" entre dos voces utilizando la velocidad de pulsación de tecla. Fije una voz en sensibilidad positiva de velocidad de pulsación de tecla, y la otra en sensibilidad negativa. Consulte Datos de los elementos AFM: 5. Sensibilidad AFM (JUMP #243) y Datos de los elementos AWM: 4.Sensibilidad AWM (JUMP #260).

VELOCIDAD DE
PULSACION FIJA = 127

VELOCIDAD DE
PULSACION FIJA = DESACTIVADA

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Output = Salida
*   Fixed value = Valor fijo
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                   Tecla
*
* * * * *

```

```

* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Output = Salida
*   Normal = Normal
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                  Tecla
*
* * * * *

```

```

* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Output = Salida
*   Soft = Suave
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                  Tecla
*   ... es la curva de velocidad de pulsación Normal*
*
* * * * *

```

```

* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Output = Salida
*   Easy = Fácil
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                  Tecla
*   ... es la curva de velocidad de pulsación Normal*
*
* * * * *

```

```

* * * * *
*
*          FIG.
*
*   Output = Salida
*   Wide = Ancha
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                  Tecla
*   ... es la curva de velocidad de pulsación Normal*
*
* * * * *

```

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Output = Salida
*   Hard = Dura
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                 Tecla
*   ... es la curva de velocidad de pulsación Normal*
*
* * * * *

```

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
*   Output = Salida
*   Cross = Cruce
*   Key Velocity = Velocidad de pulsación de la
*                 Tecla
*   ... es la curva de velocidad de pulsación Normal*
*
* * * * *

```

Comentario: Cuando se toca el sonido de un instrumento tal como un órgano o un clavicémbalo que normalmente no responden a la velocidad de pulsación de tecla, puede resultar eficaz utilizar un valor fijo de velocidad de pulsación. Se podría obtener un resultado similar fijando en 0 todos los parámetros de sensibilidad de velocidad de pulsación de la voz. En realidad es preferible esto último, pues las restantes voces conservarán sus ajustes normales de velocidad de pulsación.

El ajuste de la curva de velocidad de pulsación afecta sólo al generador de tonos interno del SY99, y tendrá efecto sobre las notas recibidas en la entrada MIDI IN, así como sobre las notas que se interpretan en el teclado del SY99. Este ajuste no afecta a los mensajes de nota transmitidos desde la salida MIDI OUT.

Utilidades del sistema

3. CONTROLADORES

(JUMP #803)

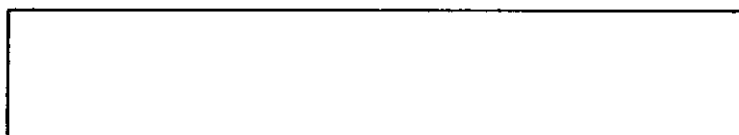
Resumen: La rueda MODULATION 2 y un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH transmitirán los datos utilizando el número de control MIDI que Vd. especifique. También, la función "mantener controlador" (controller hold) puede ajustarse para evitar la "puesta a cer" de los parámetros de modulación y de otros parámetros afectados por los controladores.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)

Seleccionar: 03:Controlllers (JUMP #803)

Especificar: el número de control MIDI para cada controlador asignable.



- (1) Interruptor de Pedal Asignable (0...120): un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH del panel posterior transmitirá los mensajes de control del tipo que Vd. especifique aquí.
- (2) Rueda Asignable (0...120): la rueda MODULATION 2 situada a la izquierda del teclado del SY99 transmitirá los mensajes de control del tipo que Vd. especifique aquí.
- (3) Pulse F1 (Foot) o F2 (Whl) para mover el cursor a (1) ó (2).

Comentario: Los ajustes de la sección Datos Comunes de Voz, operación 12.Controladores (JUMP #226,#227,#228) determinan el tipo de mensaje de control por el cual será controlado cada parámetro. Si Vd. desea utilizar un controlador asignable para controlar las voces del SY99, asegúrese de que el número de control MIDI asignado se ajusta perfectamente al número de control MIDI seleccionado para el parámetro que se desea controlar.

Si se quiere asignar la rueda MODULATION 2 o el pedal FOOT SWITCH para controlar algún equipo MIDI externo y que no afecte al generador de tonos del SY99, utilice un número de control MIDI que no sea utilizado en Datos Comunes de Voz, operación 12.Controladores (JUMP #226,#227,#228). Consulte la tabla de implementación MIDI de los manuales de sus otros dispositivos para saber cómo reacciona cada uno de ellos a los datos de control MIDI entrantes. Las normas oficiales MIDI definen el uso de los siguientes mensajes de cambio de control.

Los números de cambio de control 000 y 032 se utilizan para los mensajes de Selección de Banco, y no se pueden seleccionar.

Tipo continuo		Tipo on/off	
001	Rueda de modulación	064	Sustain
002	Contr. de soplido	065	Portamento
004	Controlador de pie	066	Sostenuto
005	Tiempo de portamento	067	Pedal piano
006	Entrada de datos	069	Mantenimiento 2
007	Volumen principal	091	Prof. efecto
008	Control de balance	092	Prof. de tremolo
010	Panoramización	093	Prof. de chorus
011	Expresión	094	Prof. celeste
		095	Prof. de phaser

Normalmente, la modulación y otros parámetros afectados por el movimiento de los controladores (a excepción del volumen principal) se ponen a cero cuando se ejecuta un cambio de programa. Vd. puede evitar esto poniendo la función "mantener controlador" (controller hold) en "on" (activada). Cuando se hace este ajuste, todos los valores de los parámetros se mantienen independientemente de las asignaciones de sus controladores. Por ejemplo, si se aplica modulación del tono a una voz utilizando MODULATION 1, se aplicará la misma cantidad de modulación del tono a la próxima voz que se seleccione siempre que la modulación del tono esté activada para esa voz. (Observe que la modulación de tono no necesita estar asignada a MODULATION 1 -ni a ningún otro controlador, en cuanto a este tema - para que la función de mantener el controlador tenga efecto).

El volumen principal, la modulación, y todos los demás parámetros afectados por el movimiento de los controladores serán puestos a cero cuando se cambie la modalidad del SY99 de Multi a Voice (o viceversa), o por la ejecución de un cambio de programa en la modalidad Multi, incluso aunque la función "controller hold" esté activada.

Utilidades del Sistema

4. CONFIRMAR EDICION

(JUMP #804)

Resumen: El mensaje "Are you sure?" ("¿está seguro?") que aparece al almacenar, llamar o inicializar datos, puede ser activado/desactivado.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)

Seleccionar: 04:Edit Confirm (JUMP #804)

Especificar: que aparezca o no el mensaje de confirmación.



- (1) Confirmar edición (on,off): si está activado (on), aparecerá la pregunta "Are you sure?" ("¿está seguro?") siempre que se vaya a realizar una operación de borrado o sustitución de datos. Desactivado (off), la operación será ejecutada sin pedir confirmación.

Comentario: Hasta que se familiarice con el SY99 le recomendamos que lo mantenga activado (on).

Utilidades del Sistema

5. MENSAJE DE SALUDO

(JUMP #805)

Resumen: Edición del mensaje de dos líneas que se visualiza brevemente al encender el SY99.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)

Seleccionar: 05:Greeting Message (JUMP #805)

Especificar: el mensaje de saludo



- (1) Introduzca el mensaje de saludo de 2 líneas X 20 caracteres.
- (2) Para borrar el mensaje de saludo grabado pulse F1 (clr). (Si Vd. borra el mensaje de saludo, no aparecerá el recuadro correspondiente al encender el SY99). Para cambiar a letras mayúsculas pulse F2 (uppr). Para cambiar a letras minúsculas pulse F3 (lowr).

Comentario: Los métodos para introducir datos de caracteres se explican en Cómo introducir datos en la sección Introducción al SY99.

Utilidades del Sistema

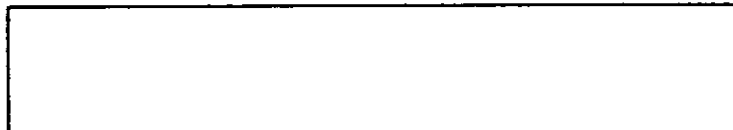
6. DISTRIBUCION DE MEMORIA

(JUMP #805)

Resumen: Especifica cómo se distribuirán los 512 Kbytes de memoria RAM interna de MDR/muestras del SY99 para su utilización por parte de los datos MDR (Grabadora de Datos MIDI), y cuánta de esa memoria se utilizará para los datos de muestras.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)
 Seleccionar: 06:Memory Allocate (JUMP #820)
 Especificar: la cantidad de memoria a distribuir entre los datos MDR y los datos de muestras
 Ejecutar: la distribución de memoria pulsando F8 (Go = Proceda)
 Para Salir: sin ejecutar pulse EXIT



- (1) Con el cursor situado en el valor de memoria MDR, ajuste la distribución para ese tipo de memoria en pasos de 4 Kbytes. (El valor mínimo que se puede asignar a la memoria MDR es de 8 Kbytes). El valor de la memoria de muestras (Sample) se ajusta automáticamente de manera que el total sea siempre 512 Kbytes.
- (2) Pulsando F4 (Init) Vd. puede borrar la memoria y asignar la totalidad de los 512 Kbytes a la memoria de muestras.

- (3) Después de que haya hecho los ajustes en (1), deberá pulsar F8 (Go = Proceda) para que los ajustes tengan efecto. Si Vd. incrementa la asignación a la memoria de muestras y pulsa F8, los datos de muestras existentes serán conservados. Esto ocurrirá igualmente si Vd. disminuye la memoria de muestras, pero deja la suficiente memoria como para conservar las muestras contenidas en ese momento por el SY99. Sin embargo, si Vd. intenta disminuir la memoria de muestras a un valor insuficiente para mantener las muestras ya contenidas por el SY99, aparecerá un mensaje de error informándole de que el cambio no puede efectuarse tal y como Vd. desea. En tal caso, tendrá que inicializar la zona RAM de muestras antes de intentar disminuir su capacidad.

Memoria MDR: La función MDR le permite utilizar el disco del SY99 para salvar y cargar datos en bloque procedentes de otros dispositivos. Remítase a Utilidades de la Grabadora de Datos MIDI, página 279.

Memoria de Muestras: Los datos de muestras pueden recibirse en cualquier momento vía MIDI procedentes de otro dispositivo. Los datos de muestras también pueden ser cargados desde el disco como se explica en Utilidades de Muestras, 3.Cargar desde el Disco, página 277. Estas muestras pueden ser asignadas a una forma de onda y utilizadas de la misma manera que las formas de onda AWM prefijadas y de tarjeta. Remítase a Datos de los Elementos AWM, 2.0 Editar la Forma de Onda, página 160.

Expansión de la Memoria RAM: El tamaño de la zona de memoria MDR/muestras puede expandirse a un máximo de 3 Mbytes utilizando las tarjetas de expansión de memoria opcionales, modelo SYEMB05. Sin embargo, incluso cuando la memoria MDR/muestras del SY99 haya sido aumentada de esta manera, la cantidad de esta zona de memoria que puede ser asignada a la utilización de MDR está limitada a un máximo de 512 Kbytes.

Si desea más detalles con respecto a la expansión de memoria, remítase a Placas Impresas para Expansión de la Memoria en el Apéndice (página 325).

Utilidades del Sistema**7. BLOQUEO DE LOS INTERRUPTORES**

Resumen: Bloquea los controles y los interruptores del SY99 para evitar que sean accidentalmente alterados o manipulados.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)

Seleccionar: 07:Switch Lock

Bloquear: los interruptores del panel frontal pulsando YES

Para Salir: sin bloquear pulse NO o EXIT

Desbloquear: los interruptores del panel frontal pulsando SHIFT + EXIT

ARE YOU SURE? ¿ESTA SEGURO?

(Si o No)

Esta función bloquea los interruptores del panel frontal del SY99. Puede ser muy práctica cuando se desea poner partituras sueltas o libros de partituras sobre el panel frontal del SY99, evitando que las memorias sean cambiadas accidentalmente. Para desbloquear los interruptores del panel frontal, pulse los botones SHIFT y EXIT simultáneamente o apague el SY99 una vez, con lo que se regresará al directorio de operaciones de Utilidades del Sistema.