

## C O M O   E D I T A R   U N A   V O Z

Esta sección explica cómo editar una voz ya existente o crear una nueva voz partiendo de cero.

Aunque es posible disfrutar del SY99 con tan sólo tocar sus voces prefijadas, le sugerimos que se tome algún tiempo para aprender a editar sus propias voces. Tendrá que practicar un poco para crear los sonidos que desee, pero a medida que coja experiencia encontrará que crear voces es divertido y valioso.

CONTENIDOS DE ESTA SECCION	página
Qué es una voz .....	52
Qué es un elemento AWM .....	54
Principios básicos de la síntesis FM .....	56
Qué es un elemento AFM .....	58
El proceso de edición de una voz .....	60
Cómo está organizada la modalidad "Voice Edit" (Editar Voz) .....	62
Edición simple: reverberación (Efecto) .....	64
Edición simple: tonalidad (Filtro) .....	66
Edición simple: vibrato (LFO) .....	68
Edición simple: utilización de un controlador .....	70
Edición simple: ataque (EG) .....	72
Cómo denominar y almacenar la nueva voz .....	74
Cómo editar una voz de batería .....	76
Cómo crear una voz "dividida" y "superpuesta" .....	78

## QUE ES UNA VOZ

---

Cada voz normal consiste en ajustes de uno, dos o cuatro elementos AFM o AWM (datos de Elementos) y ajustes que afectan a la voz entera (datos Comunes). Cada voz de Batería (Drum) consiste en una forma de onda AWM diferente para cada una de las 76 teclas del SY99.

La Modalidad de Voz (Voice Mode) determina el número de elementos

El SY99 contiene un generador de tonos AFM de 16 notas y un generador de tonos AWM de 16 notas. El ajuste que se haga en la Modalidad de Voz (Voice Mode) determina cómo son usados estos generadores de tonos para crear una Voz, y cuántos elementos se usan para cada nota que Vd. toque. Cada voz utiliza una de estas once modalidades de voz.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
* Mode = Modalidad
* Element = Elemento
* Mono = Monofónico
* Poly = Polifónico
* Drum set = Grupo de batería
* 76 AWM waveforms = 76 formas de onda AWM
*
* * * * *

```

Una voz normal utiliza uno, dos o cuatro elementos

Las voces creadas utilizando las modalidades 1-10 consisten en datos Comunes (Common) que afectan a todos los elementos y datos de Elementos (Element) para uno, dos o cuatro elementos.

Los datos Comunes incluyen un grupo completo de datos de Efectos (Effect) para las cuatro unidades DSP, datos de Controladores (Controller) tales como asignaciones de inflexión de tono y de sensibilidad posterior a la pulsación (aftertouch), y Otros (Other) datos tales como una selección de tablas de microafinación, fluctuación de tono aleatoria, y ajustes de portamento. Los datos Comunes también contienen valores tales como el nivel (level) de volumen del elemento, desafinación (detune), cambio de nota (note shift), límite de nota (note limit), y límite de velocidad de pulsación (velocity limit) para cada elemento.

Los datos de Elementos incluyen datos AFM o AWM para uno, dos o cuatro elementos AFM o AWM. La modalidad de voz determinará si cada elemento utiliza generación de tonos AFM o generación de tonos AWM. Los detalles sobre los datos de elementos AFM y AWM se encuentran aparte en las secciones siguientes.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
* Element = Elemento
* Element dynamic pan = Panoramización dinámica
*                       del elemento
* Preset/Internal = Prefijada/Interna
* Output group select = Selección del grupo de
*                       salida
* Group = Grupo
* Output = Salida
* Wet:Dry = Procesado:Sin procesar
* Send level = Nivel de envío
* Send select = Selección de envío
* Send 1-4 on/off = Envío 1-4 activ./desactiv.
* Send = Envío
* Effect = Efecto
* Effect type = Tipo de efecto
*
* * * * *

```

Una voz de batería  
utiliza 76 muestras  
AWM

Las voces creadas utilizando la modalidad 11 tendrán una forma de onda AWM diferente asignada a cada una de las 76 teclas (M10-SOL6) del SY99. Cada tecla también tiene ajustes independientes para el volumen, afinación, cambio de nota, panorámico, etc.

Este tipo de voz se utiliza más frecuentemente para conformar sonidos de batería y percusión a lo largo del teclado, de manera que cada tecla produzca un sonido percusivo diferente. Por ejemplo, se podría asignar un bombo a D03, una caja a D0#3, y un plato a RE3. La voces de Batería se pueden tocar desde el teclado en tiempo real o grabadas desde el teclado en una pista del secuenciador. Los detalles de cómo editar voces de batería se dan al final de esta sección.

```

* * * * *
*
*           FIG
*
* Key note number:G6 = Núm. de nota de tecla:SOL6
* Key note number:E0 = Núm. de nota de tecla:MIO
* Waveform = Forma de onda
* Alternate = Alternativas
* Note shift = Cambio de nota
* Fine tune = Afinación exacta
* Static pan = Panoramización estática
* Output group select = Selección del grupo de
*                       salida
* Group = Grupo
* Output = Salida
* Wet:Dry = Procesado:Sin procesar
* Send level = Nivel de envío
* Send select = Selección de envío
* Send 1-4 on/off = Envío 1-4 activ./desactiv.
* Send = Envío
* Effect = Efecto
* Effect type = Tipo de efecto
* Mono audio = Audio monofónico
* Stereo audio = Audio estereofónico
*
* * * * *

```

QUE ES UN ELEMENTO AWM

---

Un elemento AWM se compone de cuatro bloques principales. El bloque "Waveform" (Forma de Onda) reproduce un sonido muestreado y determina el tono; el bloque "Filter" (Filtro) modifica la tonalidad; el bloque "Amplifier" (Amplificador) modifica el volumen y el bloque "Pan" (Panorámico) mueve el sonido entre las salidas izquierda y derecha. Cada bloque puede ser controlado de maneras diversas.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
* SW1: Fuente de Control de Filtro
*       (1:LFO 2:EG/EG-VA)
* SW2: Fuente de Control de Filtro
*       (1:LFO/EG 2:EG-VA)
* SW3: Fuente de PANORAMICO
*       (1:LFO 2:Vel. de Puls. 3:Núm. de Nota)
* SW4: Valor de la Velocidad de Pulsación
* SW5: Selección de Salida
* SW6: Selección de Salida (OFF:DESACTIVADA
*       ON:Grupo 1/Grupo 2/ambos)
* S/H: Muestra y Mantenimiento
* LS: Escalamiento del Nivel
* S: Sensibilidad
* R: Escalamiento de la Velocidad
* D: Profundidad
* L: Límite
* DA: Asignación de Dispositivo
* V: Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación
*
* * * * *

```

Bloque de  
Formas de Onda

Bloque de  
Filtro

Bloque de  
Amplificador

Bloque de  
Panorámico

El diagrama anterior muestra cómo están relacionados los diversos bloques en un elemento AWM, y cómo pueden ser controlados.

Muchas maneras  
diferentes de  
controlar el sonido

Todos los sonidos interesantes están cambiando constantemente. En instrumentos tales como el piano, la tonalidad y el volumen de cada nota cambia de modo predecible en el tiempo. En otros instrumentos tales como el violín, el volumen, la tonalidad o el tono pueden ser modificados continua y libremente por

el músico. El SY99 le proporciona varias formas de controlar los diversos aspectos del sonido.

- \* Envelope Generator (Generador de Envoltura) (EG): un EG produce un modelo fijo de cambio en el tiempo. Por ejemplo, para simular el ataque y el decaimiento (decay) de un piano, Vd. ajustaría el EG de volumen de manera que fuese alto en el momento de tocar la nota y que después gradualmente fuese disminuyendo.

- \* Note Number (Número de Nota): el número de nota que se toca puede ser utilizado para afectar a diversos aspectos del sonido. Por ejemplo, se puede hacer que las notas agudas decaigan más rápidamente que las notas graves. O que las notas graves cambian el tono, la tonalidad o el volumen en mayor valor que las notas agudas.
- \* Key Velocity (Velocidad de Pulsación de la Tecla): la velocidad con la que Vd. toca cada tecla puede afectar a diversos aspectos del sonido. Por ejemplo, las notas, según se toquen más fuerte o más suavemente, pueden diferir en tono, tonalidad o volumen.
- \* LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias): el LFO produce diversos modelos de cambio cíclico. El Vibrato es el resultado de aplicar el LFO al bloque de forma de onda, el Wah-wah de aplicarlo al bloque de filtro y el Trémolo de aplicarlo al bloque de la amplitud.
- \* Controladores: los controladores tal como las ruedas de tono y modulación, la sensibilidad posterior a la pulsación (aftertouch), y los controladores opcionales de pedal, pueden ser utilizados para controlar el sonido de diversas formas. Algunos controladores como la rueda de inflexión de tono pueden determinar directamente el tono. Hay otros aspectos del sonido que pueden ser controlados por el controlador que Vd. asigne. Por ejemplo, Vd. podría asignar "Aftertouch" de manera que la canti-

dad de vibrato (modulación del LFO al bloque de Forma de Onda) se incrementa a medida que Vd. presiona en el teclado.

**El bloque de formas de onda (waveform) determina el tono y la tonalidad básica**

El sonido básico de cada elemento AWM es producido por una forma de onda (un sonido muestreado digitalmente). El SY99 contiene 267 formas de onda diferentes en su memoria interna ROM, y se puede introducir una tarjeta opcional de formas de onda en la ranura WAVEFORM para obtener formas de onda adicionales. Las muestras cargadas desde el disco o mediante un trasvase de muestras MIDI pueden ser asignadas a las propias formas de onda que Vd. tenga, y utilizadas de la misma manera que las formas de onda prefijadas o de tarjeta.

El bloque de formas de onda puede ser controlado de diversas maneras para modificar el tono (pitch) del sonido. El EG de tono (pitch EG) puede ser utilizado para dar a cada nota un patrón fijo de cambio de tono, y este cambio de tono también puede estar afectado por el número de nota o por la velocidad de pulsación de la tecla. El vibrato (modulación del tono) puede ser creado utilizando el LFO, y la cantidad de vibrato puede ser regulada por un controlador. El tono se puede controlar directamente utilizando la rueda de inflexión de tono (pitch bend) y/o "aftertouch" (sensibilidad posterior a la pulsación).

**El bloque de filtro (filter) modifica la tonalidad**

El bloque de filtro puede ser controlado de varias maneras para modificar la tonalidad del sonido. A cada nota se le puede dar un patrón fijo de cambio tonal utilizando el EG de filtro (filter EG), y éste también puede estar afectado por el número de nota o por la velocidad de pulsación de la tecla. Se puede crear un Wah-wah (modulación de filtro) utilizando el LFO, y la profundidad del Wah-wah puede ser regulada mediante un controlador. La tonalidad también puede estar afectada directamente por un controlador.

El bloque de  
amplificador  
(amplifier)  
modifica el volumen

El bloque de amplificador puede ser controlado de varias maneras para controlar el volumen del sonido. Se puede dar a cada nota un patrón fijo de cambio de volumen utilizando el EG de amplificador (amplifier EG), y éste también puede estar afectado por el número de nota o por la velocidad de pulsación de la tecla. Se puede crear un trémolo (modulación del volumen) utilizando el LFO, y la profundidad del trémolo puede ser regulada por un controlador. El volumen también puede estar afectado directamente por un controlador.

El bloque de  
panoramización (pan)  
desplaza el sonido

El bloque de panorámico puede ser controlado de varias maneras para mover el sonido entre las salidas izquierda y derecha. Se puede dar a cada nota un patrón fijo de panoramización utilizando el EG de panorámico (pan EG) y esta panoramización puede estar adicionalmente afectada o bien por el número de nota, o por la velocidad de pulsación de la tecla, o por el LFO.



PRINCIPIOS BASICOS DE LA SINTESIS FM

La síntesis FM es un sistema patentado por Yamaha que tiene por objeto utilizar la Frecuencia Modulada (FM) para producir formas de onda complejas que puedan ser controladas de diversas maneras útiles musicalmente.

Los sonidos interesantes tienen formas de onda complejas

Los sonidos producidos por la mayoría de los instrumentos musicales tienen una forma de onda muy compleja, que cambia constantemente.

Los instrumentos electrónicos utilizan un oscilador para producir una forma de onda. Por desgracia, los osciladores electrónicos son inmejorables produciendo formas de onda simples y repetitivas. Estas formas de onda suenan "artificiales" o "electrónicas", y no resultan muy interesantes de escuchar. El gran reto del diseño de los instrumentos electrónicos es encontrar una manera sencilla de producir electrónicamente una forma de onda compleja y poder controlarla.

```
* * * * *
*
*          FIG
*
* Complex... = Forma de onda compleja = sonido
*             interesante
* Simple...  = Forma de onda simple  = sonido
*             aburrido
*
* * * * *
```

FM es una manera sencilla de hacer una forma de onda compleja

La ventaja de la síntesis FM es que las formas de onda con una estructura armónica muy complicada pueden ser creadas de manera simple y económica, y controladas de muchas maneras diferentes que resulten útiles musicalmente. En la síntesis de FM, una forma de onda se utiliza para modular otra forma de onda. Incluso aunque las dos formas de onda originales sean sencillas, el resultado puede ser un sonido complejo e interesante.

En el siguiente diagrama el oscilador de la parte superior se llama Modulador (Modulator) y el oscilador de la parte inferior se llama Transportador

(Carrier). La complejidad o brillantez de la forma de onda resultante que escuchemos dependerá del nivel de salida del Modulador, es decir, a medida que incrementamos la modulación se incrementará la complejidad o brillantez. Incrementando el nivel de salida del Transportador nos limitaremos tan sólo a incrementar el volumen.

```

* * * * *
*
*               FIG
*
* Modulator = Modulador
* Modulator... = Nivel de salida del Modulador
* Carrier = Transportador
* Resulting sound = Sonido resultante
*
* * * * *

```

Los sonidos  
interesantes cambian  
en el tiempo

Muchos instrumentos tienen un patrón característico según el cual el sonido cambia al pasar el tiempo. Esta "forma en el tiempo" se llama la Envoltura (Envelope). El siguiente diagrama muestra cómo la envoltura de un piano difiere de la envoltura de un órgano. Un piano empieza alto y después disminuye su volumen y la complejidad de su tonalidad. Un órgano sin embargo mantiene siempre el mismo volumen y la misma tonalidad mientras se esté pulsando la tecla.

```

* * * * *
*
*               FIG
*
* Piano envelope = Envoltura de piano
* Organ envelope = Envoltura de órgano
* Key on = Tecla activada
* Key off = Tecla desactivada
*
* * * * *

```

En los sintetizadores, se utiliza un dispositivo llamado Generador de Envoltura (EG) para producir una "forma en el tiempo" que se puede utilizar para controlar diversos aspectos del sonido.

Un algoritmo es una ordenación concreta de seis operadores

En los sintetizadores FM de Yamaha, cada oscilador tiene su propio Generador de Envoltura (EG) para variar su nivel de salida en el tiempo. A este conjunto de oscilador y EG se le llama un Operador.

El generador de tonos de FM del SY99 utiliza seis operadores para producir sonidos. Estos seis operadores pueden ser dispuestos en 45 Algoritmos (patrones o combinaciones) básicos diferentes. Cada operador actúa o bien como un modulador o bien como un transportador, dependiendo de su situación en el algoritmo. Sólomente los operadores que aparecen en la parte inferior de un algoritmo son transportadores.

Por ejemplo, el algoritmo 42 utiliza los seis operadores como tres pares de FM separados; los operadores 2, 4 y 6 (los moduladores) están modulando a los operadores 1,3 y 5 (los transportadores). Por otro lado, el algoritmo 6 tiene sólo un transportador; los operadores 4, 5 y 6 están todos modulando al operador 3, el cual está modulando al operador 2, el cual está modulando al operador 1.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*   Sound = Sonido
*   Algorithm = Algoritmo
*
* * * * *

```

Cómo cambia la tonalidad de un sonido FM

Ya hemos aprendido que el nivel de salida de un operador modulador determina cómo va a ser de complejo o de brillante el sonido. Esto significa que el cambio del nivel de salida de un modulador afectará a la tonalidad. La salida del operador transportador es lo que oímos realmente, por lo que si cambiamos el nivel de salida de un transportador afectaremos al volumen.

Antes de que Vd. empiece a editar un sonido FM, compruebe el algoritmo para ver como están ordenados o dispuestos los operadores. Observe qué operadores están actuando como transportadores y cuales están actuando como moduladores. Entonces puede ajustar los niveles de salida de los diversos operadores para modificar la tonalidad o el volumen.

Cada operador tiene su propio EG para variar el nivel de salida del operador en el tiempo. Ajustando el EG de un modulador se modificará la forma en que la tonalidad va a cambiar en el tiempo. Ajustando el EG de un transportador se modificará la forma en que el volumen va a cambiar en el tiempo.

# QUE ES UN ELEMENTO AFM

Un elemento AWM se compone de cuatro bloques principales. El bloque de FM utiliza seis operadores para crear un sonido complejo y determina el tono (afinación) y la tonalidad básica; el bloque "Filter" (Filtro) modifica la tonalidad; el bloque "Amplifier" (Amplificador) modifica el volumen y el bloque "Pan" (Panorámico) mueve el sonido entre las salidas izquierda y derecha. Cada bloque puede ser controlado de maneras diversas.

```

* * * * *
*
*           FIG
*
* SW1: Fuente de Control de Filtro
*       (1:LFO 2:EG/EG-VA)
* SW2: Fuente de Control de Filtro
*       (1:LFO/EG 2:EG-VA)
* SW3: Fuente de PANORAMICO
*       (1:LFO 2:Vel. de Puls. 3:Núm. de Nota)
* SW4: Valor de la Velocidad de Pulsación
* SW5: Selección de Salida
* S/H: Muestra y Mantenimiento
* LS: Escalamiento del Nivel
* S: Sensibilidad
* R: Escalamiento de la Velocidad
* D: Profundidad
* L: Límite
* DA: Asignación de Dispositivo
* V: Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación
*
* * * * *

```

Bloque de FM	Bloque de Filtro	Bloque de Amplificador	Bloque de Panorámico
-----------------	---------------------	---------------------------	-------------------------

El diagrama anterior muestra cómo están inter-relacionados los diversos bloques en un elemento AFM, y cómo pueden ser controlados.

Muchas maneras diferentes de controlar el sonido

Como ya se explicó en la sección previa "Qué es un elemento AWM", un elemento AFM puede ser controlado de diversas maneras, usando un EG (Generador de Envoltura), un número de nota (note number), la velocidad de pulsación de la nota (key velocity), el LFO (Oscilador de Bajas Frecuencias) y los controladores.

El bloque FM determina el tono, la tonalidad y el volumen

El sonido básico de cada elemento AFM es producido por seis operadores de FM dispuestos u ordenados en algoritmos. El bloque de FM puede ser controlado de varias maneras para modificar el tono, la tonalidad y el volumen del sonido.

(58)

\* Los EGs de los seis operadores determinan cómo han de cambiar el volumen y la tonalidad en el tiempo. Cada EG de operador también puede estar afectado por el número de nota o por la velocidad de pulsación de la tecla.

\* El EG de Tono (Pitch EG) determina cómo cambiará el tono o afinación de cada nota en el tiempo. Este cambio de tono también puede estar afectado por el número de nota o por la velocidad de pulsación de la tecla.

(59)

\* La señal del LFO puede ser utilizada para crear vibrato (modulando el tono o afinación del operador) o trémolo (modulando el nivel de salida de un operador transportador) o Wah-wah (modulando el nivel de salida de un operador modulador). La cantidad de modulación del tono o de modulación de la amplitud del LFO principal puede ser regulada por un controlador. Además, el bloque FM de un elemento AFM contiene un LFO secundario ("Sub-LFO") que puede ser utilizado para modular el tono independientemente del LFO principal.

\* El tono de todos los operadores puede ser controlado directamente utilizando la rueda de inflexión de tono y/o "aftertouch" (sensibilidad posterior a la pulsación).

\* Como se indica mediante "AWM" en la figura oval que se encuentra en el extremo izquierdo del diagrama, una muestra digital AWM puede ser utilizada para modular a un operador de FM. Esta es una de las características más significativas del sistema de generación de tonos del SY99.

El bloque de filtro  
(filter) modifica la  
tonalidad

El bloque de filtro puede ser controlado de diversas maneras para modificar la tonalidad del sonido. Se puede dar a cada nota un patrón fijo de cambio de tonalidad usando el EG de filtro (filter EG) y éste puede también estar afectado por el número de nota o por la velocidad de pulsación de la tecla. Se puede crear un Wah-wah (modulación del filtro) utilizando el LFO, y la profundidad del Wah-wah puede ser regulada por un controlador. La tonalidad también puede estar afectada directamente por un controlador.

Los bloques de filtro de los elementos AFM y AWM son idénticos.

El bloque de  
amplificador  
(amplifier) modifica  
el volumen

El bloque de amplificador puede ser controlado directamente por un controlador asignado. Puesto que el cambio de volumen en el tiempo de un elemento AFM está determinado por los EGs de los operadores transportadores del bloque de FM, el bloque de amplificador de un elemento AFM no tiene su propio EG.

El bloque de  
panorámico (pan)  
desplaza el sonido

El bloque de panorámico puede ser controlado de diversas maneras para mover el sonido entre las salidas izquierda y derecha. Se puede dar a cada nota un patrón fijo de panoramización utilizando el EG de panorámico (pan EG), y esta panoramización puede estar afectada adicionalmente o bien por el número de nota, o por la velocidad de pulsación de la nota, o por el LFO.

Los bloques de panorámico de los elementos AFM y de AWM son idénticos.

## EL PROCESO DE EDICION DE UNA VOZ

---

La edición de una voz es un proceso de tres pasos: seleccionar una voz, modificar los parámetros según sea necesario, y almacenar la voz editada. Si Vd. no almacena la voz después de editarla, la voz original reaparecerá y su edición se perderá.

### 1. Seleccione la voz a editar

El primer paso en el proceso de edición de una voz es seleccionar la voz que desea editar. Aunque es posible crear una voz partiendo de los datos inicializados (una voz donde todos los parámetros están puestos en cero o en algún valor básico), es habitualmente más eficiente comenzar con una voz que sea similar a lo que Vd. desea, y editarla hasta que se ajuste a sus pretensiones.

Para seleccionar una voz, pulse VOICE para introducir la modalidad Voice Play (Reproducir Voz). El indicador luminoso VOICE se encenderá en rojo. Seleccione una memoria de voz: INTERNAL (INTERNA), CARD (TARJETA), PRESET 1 o PRESET 2. Después seleccione el banco A, B, C o D. Finalmente seleccione una voz 1-16. La pantalla mostrará el nombre de la voz seleccionada.

### 2. Edite parámetros/compare con la voz original

Ahora que Vd. ha seleccionado una voz, pulse EDIT para editarla. La parte superior izquierda de la pantalla mostrará "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ). Si "Mode" (Modalidad) en la parte inferior izquierda de la pantalla no aparece a la inversa, pulse F1 para obtener la siguiente pantalla.

Datos originales sin cambiar

Observe que en la pantalla aparece un pequeño cuadrado a la izquierda del número de voz. Esto indica que la voz no ha sido todavía editada. Pulse -1/+1 para modificar el parámetro de la modalidad de voz. (De momento, no se preocupe por la función real de este parámetro. Aquí estamos simplemente aprendiendo el proceso de edición de una voz.) Los datos



(60)  
de voz han sido ahora editados y esto se indica mediante una "E" de visualización inversa que aparece en la pantalla a la izquierda del número de voz.

Los datos han sido editados

--

**Nota:**

Mientras se está editando, es a menudo útil ver y oír los datos originales. (Esta función "Compare" está disponible en la mayoría de las pantallas de la edición, pero NO en la pantalla anterior. Desplácese a otra pantalla de edición para hacer una prueba con la función Compare). Para recuperar temporalmente los datos originales, pulse EDIT (COMPARE). Observe que ahora aparece una "C" en pantalla, indicando que se encuentra Vd. en la modalidad de Comparación. Mientras se encuentre en la modalidad de comparación Vd. puede visionar los diversos parámetros, pero no podrá modificarlos. Para retornar a la modalidad Edit, pulse EDIT (COMPARE) una vez más, y la "C" volverá a cambiarse por una "E".

**3. Almacene la voz editada**

(61)  
Una vez que haya terminado la edición, Vd. debe almacenar la voz si desea conservarla. Después de que haya terminado la edición, abandone la modalidad de edición de voz pulsando EXIT o cualquier tecla de selección de modalidad: VOICE, MULTI, SONG, PATTERN, o UTILITY. Si Vd. ha editado los datos de voz, de una u otra manera, la línea superior de la pantalla le preguntará "AUTO-STORE VOICE?" (¿AUTO-ALMACENAR VOZ?).

--

**Nota:**

Las voces que utilizan la modalidad de voz 3 (4AFM mono), 8 (4AWM poly), y 10 (2AFM & 2AWM) ocupan memoria extra, y sólo pueden ser almacenadas en el banco D. La pantalla de AUTO-STORE para tales voces mostrará automáticamente el banco D, y le mostrará "Use bank D" (Utilice el banco D) en la línea inferior, a modo de recordatorio.

Las voces que utilizan otras modalidades de voz también pueden ser almacenadas en el banco D.

La pantalla le mostrará los primeros siete caracteres de los nombres de voz que correspondan a las voces del banco seleccionado en ese momento. El nombre de voz que aparece en visualización inversa indica la memoria de voz en la que serán almacenados los datos editados.

Los datos que se almacenen borrarán todos los datos que ocupaban previamente esa memoria, por lo tanto si no quiere borrar los datos originales, utilice INTERNAL (INTERNA) o CARD (TARJETA) para especificar la memoria de voz, seleccione un banco A-D, y seleccione la memoria de voz 1-16 en la cual desea almacenar la voz que acaba de editar.

**Procedimiento:**

Cuando: abandone la modalidad de edición y la pantalla parpadee "AUTO-STORE VOICE" (AUTO-ALMACENAR VOZ).

Especifique: la memoria en la que desea almacenar la voz.

Para retornar: a la modalidad de edición y continuar editando sin almacenar, pulse F6 (Ret).

Para abandonar: la edición y retornar a la modalidad de ejecución de voz sin almacenar los datos editados, pulse F7 (Quit). Vd. abandonará la modalidad de edición de voz, y la línea inferior de la pantalla mostrará "Store cancelled!" (¡Almacenamiento cancelado!) hasta que Vd. pulse otro botón.

Para almacenar: los datos pulse F8 (Stor). La línea inferior le preguntará "Are you sure? (Yes or No)" (¿Está seguro? [Sí o No]).

Si está seguro de que quiere almacenar la voz editada, pulse +1/YES y la línea inferior de la pantalla le mostrará "Store completed" (Almacenamiento terminado). Si Vd. decide no almacenar, pulse -1/No y la línea inferior de la pantalla mostrará "Store cancelled" (Almacenamiento cancelado).

## COMO ESTA ORGANIZADA LA MODALIDAD EDITAR VOZ (VOICE EDIT)

---

Los parámetros de una voz están organizados en dos o más Directorios de Operaciones, dependiendo de la modalidad de voz. Cada directorio de operaciones enumera diversos grupos de parámetros. Seleccione una operación del directorio de operaciones, y edite los parámetros de cada operación.

### Voz normal

Si se selecciona una modalidad de voz 1-10, la voz consistirá en 1, 2 ó 4 elementos. Cada elemento será o bien un elemento AFM o bien un elemento AWM, dependiendo de la modalidad de voz seleccionada.

Los parámetros de voz se organizarán en los siguientes directorios de operaciones. Pulse una tecla de función F1-F6 para ver los directorios de operaciones, y seleccione la operación que desee editar.

### MODE (MODALIDAD)

F1

### Especificar la Modalidad de Voz

1. 1AFM mono
2. 2AFM mono
3. 3AFM mono
4. 1AFM poly
5. 2AFM poly
6. 1AWM poly
7. 2AWM poly
8. 4AWM poly
9. 1AFM&1AWM poly
10. 2AFM&2AWM poly
11. Drum set (Grupo de batería)

### COM (COMUNES)

F2

### Directorio de operaciones para editar datos comunes

1. Element level (Nivel de elemento)
2. Element detune (Desafinación de elemento)
3. Element note shift (Cambio de nota de elemento)
4. Element note limit (Límite de nota de elemento)
5. Element velocity limit (Límite de velocidad de pulsación de elemento)
6. Element dynamic pan (Panoramización dinámica de elemento)
7. Output group select (Selección de grupo de salida)

8. Random pitch (Tono o afinación aleatoria)
9. Portamento
10. Effect set (Determinar efectos)
11. Micro tuning set (Determinar microafinación)
12. Controller set (Determinar controlador)
13. Voice name (Nombre de voz)
- ...
15. Initialize voice (Inicializar voz)
16. Recall voice (Llamar voz)

E1  
F3

#### Directorio de operaciones para editar elemento AFM

1. AFM Algorithm (Algoritmo de AFM)
2. AFM Oscillator (Oscilador de AFM)
3. AFM EG (EG de AFM)
4. AFM operator output (Salida de operador de AFM)
5. AFM sensitivity (Sensibilidad de AFM)
6. AFM LFO (LFO de AFM)
7. AFM pitch EG (EG de tono de AFM)
8. AFM filter (Filtro de AFM)
- ...
15. Initialize AFM element (Inicializar elemento de AFM)
16. Recall AFM element (Llamar elemento de AFM)

O

F4 (E2)    F5 (E3)    F6 (E4)

#### Directorio de operaciones para editar los elementos AWM

1. -----
2. AWM waveform set (determinar formas de onda AWM)
3. AWM EG (EG de AWM)
4. AWM output (salida de AWM)
5. AWM sensitivity (sensibilidad de AWM)
6. AWM LFO (LFO de AWM)
7. AWM pitch EG (EG de tono de AWM)
8. AWM filter (filtro de AWM)
- ...
15. Initialize AWM element (Inicializar elemento AWM)
16. Recall AWM element (Llamar elemento AWM)

Voz de batería

Si la modalidad de voz 11 ha sido seleccionada, la voz consistirá en 76 muestras digitales AWM, con una muestra asignada a cada una de las teclas del

teclado del SY99. Los parámetros de voz estarán organizados en los dos directorios de operaciones siguientes. Pulse una de las teclas de función F1-F2 para ver los directorios de operaciones, y seleccione la operación que desee editar.

MODE (MODALIDAD)  
F1

Especificar la Modalidad de Voz

1. 1AFM mono
2. 2AFM mono
3. 3AFM mono
4. 1AFM poly
5. 2AFM poly
6. 1AWM poly
7. 2AWM poly
8. 4AWM poly
9. 1AFM&1AWM poly
10. 2AFM&2AWM poly
11. Drum set (Grupo de batería)

COMUNES  
F2

Directorio de operaciones para editar el Grupo de Batería

1. Volumen de voz
2. Determinar datos de onda
3. Determinar efectos
4. Determinar controladores
5. Nombre
- ...
7. Inicializar
8. Llamar

Cómo seleccionar una operación

Supongamos que Vd. está editando una voz normal y quiere editar los ajustes de "Note Shift" (Cambio de Nota) para cada uno de los elementos. Pulse F2 para seleccionar el directorio de operaciones de datos Comunes de Voz (Voice Common).



Observe que el parámetro de cambio de nota (note shift) es la operación 03. Utilice las teclas del cursor o pulse 0 y después 3 en el bloque de teclas numéricas para desplazar el cursor en visualización inversa a "03.NtShift". Después pulse ENTER y habrá entrado en la operación Cambio de Nota de Elemento.



Para regresar al directorio de operaciones, pulse EXIT.

Vd. puede utilizar las teclas ◀ ▶ (PAGE) para moverse a otras operaciones del mismo directorio. Por ejemplo desde la operación de cambio de nota, pulsando ◀ irá a la operación 02.Element Detune (02.Desafinación de Elemento), y pulsando ▶ irá a la operación 04.Note Limit (04.Límite de Nota).

## EDICION SIMPLE: REVERBERACION (EFECTO)

---

La unidad de efectos le permite añadir una serie de efectos tales como chorus, flanger, eco, delay (retardo), reverberación, cambio de tono, altavoz giratorio, modulador de anillo, etc. Los ajustes que se hagan sobre los efectos son una manera fácil de cambiar el carácter global de una voz.

**Seleccione una voz e introduzca la modalidad de edición**

Pulse VOICE y seleccione una voz. Para que pueda apreciar con facilidad el resultado de este ejemplo de edición (y de los ejemplos de edición de las siguientes secciones), seleccione cualquier voz que sea brillante y sostenida. Los nombres de las voces y los ajustes de los parámetros que aparecen en las pantallas de esta sección y de las siguientes son simples ejemplos y no se corresponden necesariamente con ninguno de los datos prefijados de fábrica.

Pulse EDIT para introducirse en la modalidad de edición de voz. Pulse F2 para seleccionar el directorio de operaciones de datos Comunes (Common) de la edición de voz, y pulse las teclas numéricas 1 y a continuación 0 ó utilice las teclas con flechas para seleccionar "10.Effect" (10.Efecto). Pulse ENTER y aparecerá el directorio de operaciones de los parámetros de Efecto.



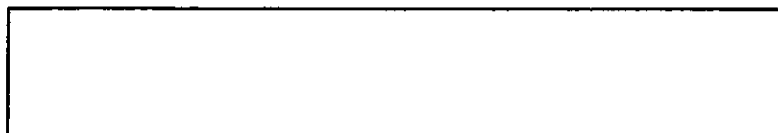
Primero vamos a seleccionar la modalidad de efecto y los tipos de efectos. Pulse F1 para seleccionar "01.Effect Mode Select".

**Seleccione la modalidad de efectos**

El SY99 contiene dos unidades de efectos, que pueden conectarse en serie o en paralelo. Utilice las teclas -1/+1 para seleccionar la modalidad de efecto. La pantalla indicará gráficamente cómo "fluye" la señal desde los envíos de efectos hasta las unidades de efectos, y después cómo se combina con el sonido seco (sin procesar) de los grupos de salida estéreo. Si se selecciona "off"



las unidades de efectos no estarán siendo utilizadas.



El sonido procedente de los envíos de efectos 1-4 (1) se envía a las unidades de efectos (2) y se mezcla (3) con el sonido "seco" de los grupos de salida. Para este ejemplo seleccione la modalidad "en paralelo" (parallel).

**Seleccione el tipo de efecto para el efecto 1**

Pulse la tecla de cursor ► una vez para mover el cursor a la zona "EFF1". La pantalla mostrará el tipo de efecto seleccionado en ese momento encima del gráfico. Vd. puede seleccionar uno de los 63 tipos de efectos para cada una de las dos unidades de efectos del SY99. Seguramente que más adelante querrá probar las diversas opciones, pero por ahora vamos a quedarnos con "1:Rev.Hall".

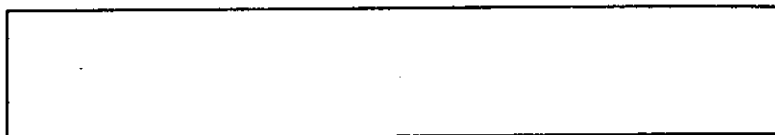
**Ajuste el balance con/sin efecto ("wet:dry")**

Pulse la tecla de cursor ► dos veces para llevar el cursor a la zona de "Out1". La pantalla mostrará "Out1 Wet:Dry =" encima del gráfico, seguido de una relación que indica el balance entre el sonido con efecto y el sonido sin procesar que se van a enviar a la salida de esa voz seleccionada. El primer número indica la cantidad de sonido con efecto que va a salir; el segundo indica la cantidad de sonido sin efecto con la que se va a mezclar el sonido con efecto. Utilice el deslizador DATA ENTRY o la rueda de entrada de datos para cambiar este valor a 100:0, y observe cómo cambia el sonido. (En realidad todavía escuchará algo de sonido sin efecto procedente de Output2).

Con el fin de hacer que el resultado de las siguientes ediciones sea evidente, deje el ajuste "wet:dry" en 0:100.

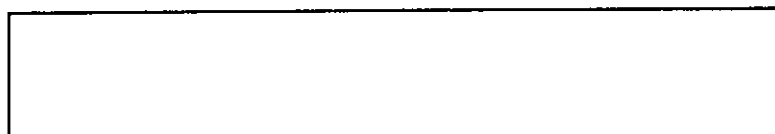
Ajuste los parámetros

Pulse la tecla PAGE ► dos veces para obtener la siguiente pantalla.  
Si no aparecen los números más bajos del parámetro, pulse F1 (▲) para que la pantalla pase hacia arriba.



Aquí Vd. puede editar los parámetros del efecto 1. Con el cursor situado en el valor correspondiente a "01:Reverb Time" (Tiempo de Reverberación, inicialmente 2,6 segundos), aumente el valor mientras toca en el teclado. Observe que tiempos de reverberación más largos le proporcionan la impresión de una sala más grande y más reverberante.

Quizás quiera ajustar algunos de los restantes parámetros del efecto. El número de parámetros dependerá del tipo de efecto. "01:Rev.Hall" (Reverberación de Sala Grande) tiene 10 parámetros. Para ajustar los restantes parámetros, pulse F2 (▼) para obtener la siguiente pantalla:



Cuando haya terminado, pulse dos veces EXIT para regresar al directorio de operaciones de datos comunes (Common) de la edición de voz.

Ignore ("Bypass") el efecto para oír el sonido no procesado

Tanto si está en la modalidad de edición como si está en la modalidad de reproducción, Vd. puede pulsar el interruptor EF BYPASS en cualquier momento para ignorar o evitar las unidades de efectos. Cuando pulse EF BYPASS se encenderá el indicador luminoso y Vd. podrá oír el sonido sin el efecto. Púlselo una vez más, y el indicador luminoso se apagará y el efecto será aplicado de nuevo.

Mientras el efecto está siendo ignorado el volumen será compensado de modo que al menos oirá -12dB de sonido directo.

## EDICION SIMPLE: TONALIDAD (FILTRO)

Cada elemento de una voz tiene dos filtros que pueden ser utilizados para realizar ajustes globales en la tonalidad. Un filtro puede ser controlado de diversas maneras. Controlar un filtro mediante la velocidad de pulsación de una tecla activada (key-on velocity) es una manera sencilla de hacer que una voz responda expresivamente a su forma de tocar en el teclado.

## Qué es un filtro

En los instrumentos musicales electrónicos, un filtro elimina una parte concreta y específica de las frecuencias del sonido, y permite que pasen el resto de las mismas. Por ejemplo, si las frecuencias altas son eliminadas y se permite el paso a las frecuencias bajas, el sonido se oscurecerá. Este tipo de filtro se llama LPF (Filtro de Paso de Graves). La frecuencia en la cual el filtro comienza a afectar al sonido se llama Frecuencia de Corte.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
* Volume = Volumen
* Low Pass Filter (LPF) = Filtro de Paso de Graves
*                               (LPF)
* Frequency = Frecuencia
* Cutoff frequency = Frecuencia de corte
* Original sound = Sonido original
* High... = Se eliminan las frecuencias agudas
* Low... = Se permite el paso a las frecuencias
*          graves
*
* * * * *

```

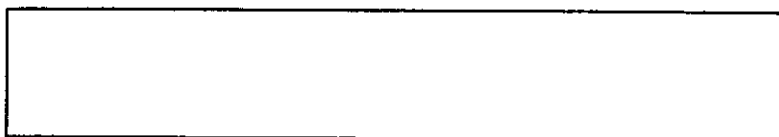
Cada uno de los elementos (1, 2 ó 4) de una voz normal contiene dos filtros, que pueden ser controlados independientemente. Uno de los filtros está fijo como Filtro de Paso de Graves (LPF). El otro filtro se puede utilizar o bien como LPF o como Filtro de Paso de Agudos (HPF): es decir, un filtro que permite el paso sólo a las frecuencias agudas, dando como resultado una tonalidad más "delgada".

**Desactive los  
elementos no deseados**

Cada voz normal consta de uno, dos o cuatro elementos, y cada elemento tiene su propio grupo de dos filtros. Si la voz que Vd. está editando consta de dos o cuatro elementos, quizá sea de ayuda escuchar sólomente un elemento mientras ajusta sus filtros. A la derecha del nombre de voz que aparece en la pantalla en el directorio de operaciones de editar voz hay una lista de los elementos usados por la voz que esté seleccionada en ese momento.

Esta voz utiliza dos elementos

|

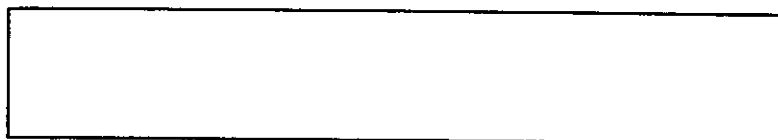


La voz seleccionada en la pantalla superior utiliza dos elementos. Pulse EL 2 (el botón del banco B) para desactivar el elemento 2. Ahora escuchará sólomente el elemento 1. Pulse EL 2 una vez más y se activará. Vd. puede activar/desactivar cada elemento en cualquier momento durante la edición.

**Especifique el tipo  
de filtro y la  
frecuencia de corte**

Pulse F3 para seleccionar el directorio de operaciones Element 1 de editar voz, seleccione 08:Filter y pulse ENTER.

Los parámetros de filtro están divididos en tres operaciones. Pulse F1 para seleccionar 01:Cutoff Frequency (Frecuencia de Corte).



Ponga ambos filtros, 1 y 2, en LPF y 9,510 kHz, y ponga Velocity Sens (Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación) = +7. Toque notas en el teclado, primero suavemente y después más fuerte. Observe que cuanto más fuerte toca en el teclado, más brillante es la tonalidad. Esto se debe a que el valor +7

de la sensibilidad de la velocidad de pulsación permite que la velocidad de pulsación de la tecla incremente la frecuencia de corte del filtro.

Al incrementar el valor de Resonance (Resonancia) se realzarán las frecuencias en el punto de corte, haciendo mucho más apreciable el efecto del filtro.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
*   Volume = Volumen
*   Frequency = Frecuencia
*   Resonance = Resonancia
*
* * * * *

```

La frecuencia de corte es más baja para las notas tocadas suavemente = tonalidad oscura

La frecuencia de corte es más alta para las notas tocadas fuertemente = tonalidad brillante

La resonancia añade un realce o pico en el punto de corte

Otras maneras de controlar el filtro

El SY99 proporciona muchas maneras de controlar el filtro además de la velocidad de pulsación de la tecla.

EG: Cada uno de los dos filtros tiene su propio EG independiente, que puede ser utilizado para dar a cada nota un patrón fijo de cambio de tonalidad como por ejemplo la característica "whaaa" de un instrumento de metal.

Número de Nota: El número de nota puede afectar a la velocidad con la que cambia la tonalidad cada EG de filtro, y/o afectar a la amplitud del cambio de tonalidad. Por ejemplo, se puede hacer que las nota agudas cambien de tonalidad más rápidamente que las notas graves, o se puede hacer que las notas graves cambien de tonalidad con más intensidad que las notas agudas.

Velocidad de Pulsación de la Tecla: La velocidad de pulsación de la tecla se puede utilizar para incidir en la cantidad de cambio de tonalidad producida por cada EG de filtro. Por ejemplo, las notas tocadas con fuerza pueden tener un cambio de tonalidad mayor.

LFO: Se consigue un Wah-wah (cambio cíclico de tonalidad) cuando se aplica el LFO al bloque de filtro.

Controladores: Se puede utilizar un determinado controlador (tal como la rueda de modulación o el pedal controlador) para ajustar la profundidad del Wah-wah (Modulación del Filtro) causada por el LFO.

Por ejemplo, para asignar MODULATION 2 a la profundidad del filtro, Vd. debe

1. Ir a System Utility (Utilidades del Sistema), 3. Controllers (Controladores) (JUMP#803) y compruebe el número de controlador que está asignado a MODULATION 2 (13 si no se ha cambiado).
2. Ir a la operación Comunes (Common) de Voz, 12. Controller Set (Determinar Controlador) (JUMP#228) y pulse F4 (Otros).
3. Seleccionar el número de controlador 13 para afectar a la profundidad del filtro.
4. Ir a la página de filtros de elemento (para un elemento AFM JUMP #249, para un elemento AWM JUMP #265), asignar Filter para ser controlado mediante LFO,
5. Ajustar la sensibilidad de corte del LFO para la cantidad de control que Vd. desee.
6. Si el LFO ya ha sido asignado para afectar al corte del filtro, quizás Vd. desee disminuir LFO F.Mod Depth (Profundidad de la Modulación de Frecuencia del LFO) (para un elemento AFM JUMP #244, para un elemento AWM JUMP #261).

O también se puede utilizar un dispositivo para controlar directamente al EG de filtro, lo que por ejemplo le permite a Vd. utilizar un controlador para ajustar de manera continua la tonalidad durante una nota.

## EDICION SIMPLE: VIBRATO (LFO)

---

El LFO produce un patrón de cambio que se repite cíclicamente. El vibrato se crea aplicando el LFO al tono (afinación).

### Qué es un LFO

Un Oscilador de Bajas Frecuencias (LFO) es un dispositivo que produce una forma de onda a una velocidad lenta (baja frecuencia). Esta forma de onda que se repite lentamente puede ser aplicada a diversos aspectos del sonido para causar patrones de cambio que se repitan cíclicamente. Cuando el LFO se aplica al tono el resultado es el vibrato. Cuando el LFO se aplica al filtro el resultado es el Wah-wah. Cuando el LFO se aplica al volumen el resultado es el trémolo.

### Ajuste el LFO

En este ejemplo utilizaremos el LFO para añadir vibrato al sonido. Mueva el cursor al directorio de operaciones de Editar Voz (Voice Edit), y pulse F3 para conseguir el directorio de operaciones del Elemento 1. Si el elemento 1 es AWM seleccione la operación 06:LFO. Si el elemento 1 es AFM seleccione la operación 06:LFO y pulse F1 para seleccionar Main LFO (LFO Principal).



Los LFOs Principales de los elementos AWM y AFM son los mismos. (Los elementos AFM tienen un LFO Secundario [Sub LFO] que no se va a utilizar en este ejemplo).

Incrementa el valor de P Mod Depth (Profundidad de la Modulación del Tono) mientras toca una nota, y escuchará el vibrato. Si no escucha ningún cambio cuando incrementa el P Mod Depth del LFO, quizá necesite incrementar Pitch Mod Sens (Sensibilidad de la Modulación del Tono) (PMS), como se explica en los dos últimos párrafos de este apartado.

### Otros parámetros del LFO - Velocidad (Speed) y Onda (Wave)

Para regular la velocidad del vibrato, desplace el cursor a Speed (Velocidad) y ajuste el valor en una escala de 0-99. Los valores extremadamente altos

(68)

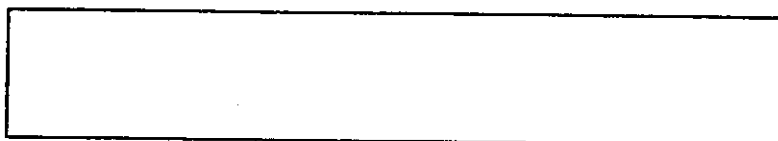
producirán un sonido zumbante, y los valores extremadamente bajos producirán un cambio de tono muy lento.

Para modificar la forma del vibrato, desplace el cursor a Wave (Onda) y seleccione una forma de onda diferente del LFO. La forma de onda de LFO seleccionada aparecerá gráficamente en la línea inferior.

Antes de que prosiga a la próxima sección de este ejemplo, ponga P Mod Depth en 0.

Incremente la sensibilidad de modulación para un elemento AWM

Pulse EXIT para regresar al directorio de operaciones del Elemento 1, y seleccione 05:Sensitiv (Sensibilidad).



(69)

Pitch Mod Sens (Sensibilidad de Modulación del Tono) determina cómo va a ser de sensitivo el tono a la modulación procedente del LFO.

Incremente la sensibilidad de modulación para un elemento AFM

Pulse EXIT para regresar al directorio de operaciones del Elemento 1 y seleccione 05:Sensitiv (Sensibilidad).



PModSens (Sensibilidad de Modulación del Tono) es ajustable independientemente para cada operador en una escala de 0-7. Para crear un vibrato normal, todos los operadores deben estar modulados en su tono por igual mediante el LFO. Incremente PModSens por igual para todos los operadores. (Si el LFO afecta al tono de algunos operadores más que al de otros, la estructura armónica del sonido variará, lo cual puede resultar un efecto interesante por sí mismo.



# EDICION SIMPLE: UTILIZACION DE UN CONTROLADOR

---

Muchos instrumentos acústicos permiten al músico modificar el volumen, la tonalidad, o el tono mientras una nota está siendo tocada. Los controladores del SY99 pueden ser asignados para afectar continuamente diversos aspectos del sonido para obtener un control musicalmente expresivo.

El control posibilita la expresividad musical

En instrumentos tales como el piano o el órgano, muy poco puede hacer el músico para modificar el sonido una vez que la nota ha sido pulsada. Sin embargo, en instrumentos tales como viento, metal o cuerdas, el volumen, la tonalidad, o el tono pueden ser modificados continua y libremente incluso mientras se está produciendo el sonido. Los Controladores del SY99 (ruedas de tono y modulación, "aftertouch" [presión posterior a la pulsación], pedales controladores opcionales, etc.) pueden ser utilizados para controlar diversos aspectos del sonido sobre la duración misma de la nota. Esto permite tocar el SY99 con la expresividad musical de un instrumento acústico.

Asigne un controlador para regular el vibrato

En el directorio de operaciones de editar voz, pulse F2 para obtener el directorio de operaciones de datos Comunes (Common) y seleccione 12:Cntrl1r (Controlador). En este ejemplo, pulse F3 (Mod) para acceder a la operación de asignación de controlador para la modulación del LFO.



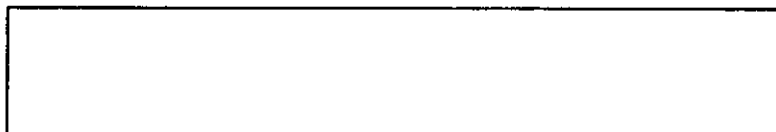
Desplace el cursor al renglón Pitch (Tono). Ponga Depth (Profundidad) en su valor máximo de 127 y ponga el Número de Controlador MIDI en 001 Modulation. Con estos ajustes, la rueda MODULATION 1 regulará la profundidad de la modulación del tono a lo largo de toda su escala o extensión. Mueva la rueda MODULATION 1 y observe que el vibrato se hace más profundo a medida que Vd. desplaza la rueda hacia adelante. Probablemente encontrará que cuando la rueda está completamente hacia adelante, el efecto

es demasiado exagerado para ser musicalmente útil. Disminuya el valor de Depth de manera que la escala completa de la rueda sea útil musicalmente.

En este ejemplo, Vd. asignó la rueda MODULATION 1 para controlar la modulación y el tono, pero cualquier otro controlador podría haber sido utilizado en su lugar. También es posible asignar dos o más parámetros para que sean regulados por el mismo controlador.

**Ajuste la extensión de la inflexión de tono**

La rueda PITCH, situada a la izquierda del teclado, siempre controla el tono. Su función no puede ser reasignada, pero Vd. puede ajustar su alcance o extensión. Pulse F1 (PB) para obtener la siguiente pantalla.



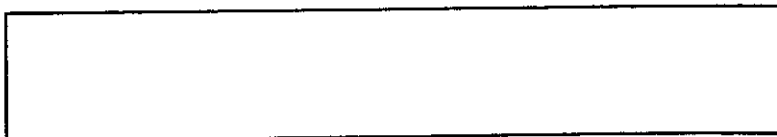
Con los valores que se muestran en la pantalla, la rueda PITCH inflexionará el tono, arriba o abajo en dos semitonos. Modifique el valor en la pantalla de Pitch Bend Wheel (Rueda de Inflexión de Tono), y mueva la rueda PITCH arriba y abajo para oír cómo incide sobre el tono.

Nota: La acción de la rueda PITCH puede modificarse utilizando los ajustes de "Aftertouch (Presión Posterior a la Pulsación) por Zonas", descrita a continuación. Esto le permite una utilización más que sofisticada de la rueda PITCH.

**Utilice el "Aftertouch**

El teclado del SY99 es sensible al "aftertouch" (presión sobre el teclado después de que se haya tocado una nota). Cuando se da un valor de aftertouch se hace para todo el teclado, y no independientemente para cada nota. Sin embargo, el SY99 tiene el parámetro "Zoned Aftertouch" (Aftertouch por Zonas) que le permite restringir el efecto del aftertouch a zonas (áreas) determinadas del teclado, o incluso a la nota individual más alta o más grave de las que se estén presionando en ese momento.

Pulse F2 (Aftr) para obtener una pantalla como la siguiente:



Como se muestra en la pantalla, ponga "Zoned Aftertouch Mode" en "top" (superior), y "Aftertouch Pitch Bend Range" en "+2". Ahora toque y mantenga un acorde, y presione firmemente sobre el teclado. Observe que solamente la nota superior del acorde sube de tono.

En este ejemplo, el aftertouch está afectando a la inflexión de tono. Sin embargo, del mismo modo que Vd. asignó para que el vibrato fuese afectado por la rueda MODULATION 1, también puede asignar vibrato (o cualquier otro parámetro) para que sea afectado por el aftertouch. En este caso, el aftertouch por zonas le permitiría aplicar vibrato solamente a la nota superior de un acorde cuando Vd. pulse sobre el teclado. Puesto que la línea de melodía suele ser la más alta en tono, el aftertouch por zonas puede utilizarse para hacer que la melodía resalte con expresividad por encima de las otras notas que estén siendo tocadas.

Otros ajustes de la Modalidad de Aftertouch por Zonas le permiten que el aftertouch afecte a todas las notas (all), a la nota inferior (bottom), a las notas por encima de un punto de división (above split point) o a las notas por debajo de un punto de división (below split point).

#### Otras asignaciones de controladores

F4 (Pan) le permite a Vd. hacer asignaciones de controladores para regular la panoramización, y F5 (Othr) para otros parámetros diversos.

Excepto para la inflexión de tono se puede asignar libremente a cada parámetro un controlador diferente. También es posible asignar el mismo controlador para que afecte a dos o más parámetros.

EDICION SIMPLE: ATAQUE (EG)

---

El Generador de Envoltura (EG) determina cómo ataca (empieza) un sonido y cómo decae (termina).

Qué es un generador de envoltura

La mayoría de los instrumentos tienen un esquema característico por el cual el volumen y el tono cambian en el tiempo. En los instrumentos electrónicos esto se determina por medio del generador de envoltura (EG). El EG produce un esquema o patrón fijo de cambio en el tiempo. Por ejemplo, para simular el ataque y el decaimiento de un piano, Vd. pondría el EG de volumen para que sonase alto cuando la nota es tocada al principio, y que después disminuya gradualmente en volumen. Los EGs del SY99 le permiten especificar un cambio en el tiempo mediante los ajustes de Levels (Niveles) y Rates (Velocidades). Los niveles son niveles de volumen, y las velocidades determinan la velocidad del cambio que conduce al siguiente nivel.

En este ejemplo, vamos a ajustar solamente R1 (velocidad 1) para cambiar el ataque del sonido.

Los EGs de los elementos AWM son ligeramente distintos de los EGs de los elementos AFM. Si Vd. está editando un elemento AWM, continúe a la siguiente sección "Ajuste del ataque de un elemento AWM". Si Vd. está editando un elemento AFM, salte hasta la última sección "Ajuste del ataque de un elemento AFM".

Ajuste del ataque de un elemento AWM

Para un elemento AWM, el EG del bloque de amplificador determina cómo cambiará el volumen de cada nota en el tiempo. Desde el directorio de operaciones de elemento AWM 1, seleccione 03:EG. Si la modalidad está puesta en "hold" (mantener), cámbielo a "attack".



Mueva el cursor a R1 (velocidad 1) y disminuya el valor mientras toca las notas repetidamente. Observe que a medida que R1 disminuye, el ataque se hace más lento.

## Ajuste del ataque de un elemento AFM

(72)

Para un elemento AFM, el efecto combinado de los EGs de los operadores determina la manera en que el volumen y la tonalidad del elemento cambiarán en el tiempo. Desde el directorio de operaciones de elemento AFM 1, seleccione 03:EG. Pulse F2 (All = Todos) y después pulse F3 (OnR) (velocidades de las teclas activadas).



(73)

Los EGs de los operadores transportadores determinan cómo cambiará el volumen en el tiempo, y los EGs de los operadores moduladores determinan cómo cambiará la tonalidad en el tiempo. Para ver qué operadores están actuando como transportadores pulse F8 (Alg) para obtener una pantalla gráfica del algoritmo. Los operadores del renglón inferior están actuando como transportadores.



En el algoritmo utilizado por este elemento AFM, los operadores 1 y 4 son los transportadores. Pulse EXIT para regresar a la pantalla de EG del operador de AFM.

Desplace el cursor a R1 (velocidad 1) del operador(es) transportador(es), y disminuya el valor mientras toca notas repetidamente. Observe que a medida que disminuye R1, el ataque se hace más lento.

Dependiendo de cómo estén siendo utilizados los operadores moduladores, puede ser necesario disminuir R1 para los operadores moduladores también.

## COMO DAR NOMBRE Y ALMACENAR LA NUEVA VOZ

---

Si Vd. ha seguido las cinco últimas secciones de "Edición Simple", la voz es ahora, con toda probabilidad, bastante distinta de lo que era al principio cuando la seleccionó. Incluso aunque la voz suene notablemente extraña, déle un nombre y almacénela tal y como se explica en esta sección.

Introduzca un nombre  
de voz de 10  
caracteres

Desde el directorio de operaciones de  
datos Comunes (Common) de editar voz,  
seleccione 13:Name (Nombre).

Pulse F1 (Clr) para limpiar (borrar) el nombre de voz fijado en ese momento, y utilice el bloque de teclas numéricas para introducir los caracteres que hay impresos debajo de cada tecla. Pulse F2 para seleccionar signos mayúsculos y pulse F3 para seleccionar signos minúsculos. Utilice < > para desplazar el cursor.

Por ejemplo, para introducir el nombre de voz "New1", utilice < para mover el cursor hasta el principio de la línea, y pulse los siguientes botones: F2 para seleccionar mayúsculas, la tecla "4" tres veces para introducir "N", >, F3 para seleccionar minúsculas, "1" tres veces para introducir "e", >, "7" tres veces para introducir "w", > y "1" una vez para introducir "1".

Almacene la voz  
editada

Una vez que haya terminado de introducir el nombre de voz, pulse la tecla de selección de modalidad VOICE para salir al directorio de operaciones de datos Comunes (Common) de editar voz. Puesto que los datos de voz han sido editados, la línea superior de la pantalla parpadeará "AUTO-STORE VOICE" (AUTO-ALMACENAR VOZ).

Nota:

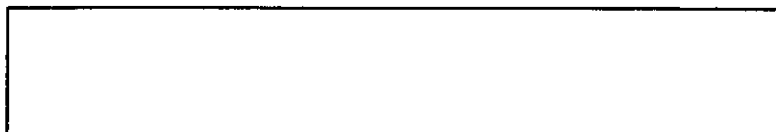
La voces que utilizan las modalidades de voz 3 (4AFM mono), 8 (4AWM poly), y 10 (2AFM&2AWM) ocupan memoria extra, y pueden ser almacenadas sólomente en el banco D. La pantalla AUTO-STORE para tales voces mostrará automáticamente banco D, y parpadeará "Use bank D" (Utilice banco D) en la línea inferior a modo de recordatorio. Las voces que utilizan otras modalidades de voz también pueden ser almacenadas en el banco D.

La pantalla mostrará los primeros siete caracteres de los nombres de voz en el banco de voces seleccionado en ese momento. El nombre de voz que aparece en la pantalla con visualización inversa indica la memoria de voz en la que se almacenarán los datos editados.

Al almacenar los datos se borrarán todos los datos que previamente ocupaban esa memoria. Si Vd. no quiere borrar los datos originales, utilice INTERNAL (INTERNA) o CARD (TARJETA) para especificar la memoria de voz, seleccione un banco A-D, y seleccione la memoria de voz 1-16 en la cual desea almacenar la voz que acaba de editar.

(75)

Por ejemplo, para almacenar la voz nueva en Interna, banco de memoria C, número de memoria 16, pulse INTERNAL, después C y después 16.



La voz será almacenada en esta memoria

Pulse F8 (Stor) y la línea inferior le preguntará "Are you sure? (Yes or No)" (¿Está seguro? Si o No). Si está seguro de que quiere almacenar la voz editada, pulse +1/YES y la línea inferior de la pantalla le mostrará "Store completed" (Almacenamiento terminado). Si decide no almacenar, pulse -1/No y la línea inferior de la pantalla le mostrará "Store cancelled" (Almacenamiento cancelado).

Entonces regresará a la modalidad de (75)  
reproducir voz.





## COMO EDITAR UNA VOZ DE BATERIA

---

Una voz de batería es un tipo especial de voz que reproduce una onda muestreada AWM diferente con cada tecla del teclado de 76 notas del SY99. Se utiliza normalmente para asignar sonidos de batería y percusión al teclado cuando se crean acompañamientos rítmicos.

Ponga la modalidad de voz en Drum Voice (Voz de Batería)

Desde el nivel superior de la modalidad voice edit (editar voz), pulse F1 (Mode) para obtener las operaciones de la modalidad de voz y seleccionar 11:Drum Set (Grupo de Batería).

Parámetros de voz de batería

Pulse F2 (Com) para obtener el directorio de operaciones de los datos comunes de voz. Todos los parámetros de las voces de batería están contenidos en este directorio de operaciones.

Igual que cuando se edita una voz normal, una voz de batería le permite establecer el volumen global de la voz (01:Voice volume), hacer ajustes para las unidades de efectos DSP (03:Effect Set), especificar el controlador con el que regulará el volumen de la voz (04:Controller Set), y asignar un nombre (05:Drum Set Name).

Una voz de batería difiere de otras voces principalmente en el funcionamiento del segundo parámetro 02:Wave Data Set (Determinar Datos de Onda).

Wave Data Set (Determinar Datos de Onda). Seleccione una onda para cada tecla

Desde el directorio de operaciones de datos comunes de voz, seleccione 02:Wave Data Set.

(76)  
Esta es la operación en la que Vd. especifica la onda AWM que va a reproducir cada tecla. Los ajustes de nivel, panorámico, etc. también se pueden hacer independientemente para cada tecla.

Pulse la tecla DO1 o utilice F1 (K-Dn = tecla abajo) y F2 (K-Up = tecla arriba) para seleccionar DO1 (dos octavas por debajo de la marca "C3" [DO3] del teclado del SY99). Desplace el cursor a Waveform (Forma de onda) y seleccione el número de onda prefijada 86 BD 1 (bombo).

(77)  
A continuación seleccione la nota DO#1 y especifique el número de onda prefijada 94 SD 1 (caja).

De esta manera, realice los siguientes ajustes para las notas DO1-FA#1, con objeto de crear un sencillo "kit" de batería, de siete instrumentos, tal y como se muestra en la tabla a continuación. Para las notas FA y FA# ponga "Alternate" (Alternativo) en "on" (activado).

Nota	Número de onda	Nombre de onda	Alternativo
C1 (DO1)	86	BD (Bombo) 1	Off (Desac.)
C#1 (DO#1)	94	SD (Caja) 1	Off (Desac.)
D1 (RE1)	104	Tom (Timbal) 1	Off (Desac.)
D#1 (RE#1)	105	Tom (Timbal) 2	Off (Desac.)
E1 (MI1)	118	Ride (Plato ritmo)	Off (Desac.)
F1 (FA1)	112	HH mid (Semi-cerrado)	On (Activado)
F#1 (FA#1)	114	HH open (ChAabierto)	On (Activado)

Alternativo On/Off  
(activado/desactivado)

Toque las notas DO1-FA#1 para hacer sonar su recién creada batería. Observe que cuando toca FA#1 (chaston abierto) y después toca rápidamente FA1 (chaston semi-cerrado), el chaston abierto dejará de sonar cuando comience a sonar el chaston semi-cerrado. Es imposible para un chaston real producir sonidos cerrados y abiertos al mismo tiempo, y ésta es la razón por la que establecemos dos ondas Alternativas Activadas (On). Cuando dos o más ondas están puestas en "Alternate On", la última onda tocada tendrá prioridad, y la tocada anteriormente se desactivará.

Otros ajustes de los  
datos de onda

El volumen en cada nota se ajusta mediante Level (Nivel). La afinación de cada nota se ajusta en semitonos mediante Note Shift (Cambio de Nota) y con más exactitud mediante Fine Tune (Afinación Exacta). La posición estéreo de cada nota se determina mediante Static Pan (Panorámico Estático).

La sección Datos del grupo de batería de la modalidad Voice Edit (Editar Voz) explica los detalles de estos y de otros parámetros.

Dé nombre y almacene  
la nueva voz de batería

Como se explicó en la sección anterior, ahora dé nombre a la voz de batería recién creada y almacénela en la memoria. La sección previa de este manual Cómo utilizar el secuenciador le ha mostrado cómo utilizar el secuenciador para tocar una voz de batería junto con otras partes de una canción.

Nota: Las voces de batería pueden almacenarse en cualquiera de los cuatro bancos A-D. Sin embargo, como estas voces contienen un enorme volumen de datos, solamente se salvarán los datos correspondientes a las notas que van de DO1 a DO6 si se almacena la voz de batería en los bancos A, B o C. Si desea salvar la totalidad de los datos correspondientes a la extensión entera del teclado (MI0 a SOL6) deberá almacenar las voces de batería en el banco D.

## COMO CREAR UNA VOZ "DIVIDIDA" Y "SUPERPUESTA"

---

Cada voz normal consta de 1, 2 ó 4 elementos. Restringiendo cada elemento a una extensión concreta del teclado o a una determinada parte de la escala de los valores de velocidad de pulsación, Vd. puede crear una voz dividida y/o superpuesta.

**Copie los elementos  
en la voz en curso**

En este ejemplo, crearemos una voz de cuatro elementos copiando los datos de elementos de otras voces, y después ajustando los parámetros "Element Note Limit" (Notá Límite del Elemento) y "Element Velocity Limit" (Velocidad de Pulsación Límite del Elemento) de los datos comunes de voz, de manera que cada voz suene solamente en la parte de la escala que se haya especificado.

Elemento 1: AFM brass (metales AFM) (procedente de P1-C06 DrkHorn) para las notas por encima de DO3, suena con velocidades de pulsación superiores a 80.

Elemento 2: AFM strings (cuerdas AFM) (procedente de P2-C11 StgLayr) para las notas por encima de DO3, suena con velocidades de pulsación superiores a 79.

Elemento 3: AWM piano (procedente de P1-A01 Rocks) en todo el teclado, con todas las velocidades de pulsación.

Elemento 4: AWM bass (bajo AWM) (procedente de P2-C06 Upright) para las notas anteriores a DO3, con todas las velocidades de pulsación.

```

* * * * *
*
*           FIG.
*
* Key velocity = Velocidad de pulsación de la tecla
* C3 = DO3
* Element = Elemento
*
* * * * *

```

**Inicialice los datos  
Comunes de la voz**

Comenzaremos inicializando los datos comunes de la voz. (Los datos de cada elemento serán borrados por los elementos que copiemos en la voz). Seleccione una

voz que no sea de batería. Desde el nivel superior de la modalidad de edición de voz, pulse F2 (Com), seleccione la operación 15:Initlz, y pulse ENTER. Pulse YES en respuesta a la pregunta de la pantalla "Are you sure?" (¿Está seguro?).

Ponga la modalidad de voz en  
10:2AFM&2AWM

En este ejemplo crearemos una voz que contenga cuatro elementos, dos elementos AFM y dos elementos AWM. En el nivel superior de la modalidad de edición de voz, pulse F1 (Mode) para obtener la operación de modalidad de voz, y seleccione la modalidad de voz 10:2AFM&2AWM.



Copie un elemento en el elemento 1

En el nivel superior de la modalidad de edición de voz, pulse F3 (E1) para seleccionar el directorio de operaciones de edición de los elementos AFM, seleccione 1:Algrthm, y pulse ENTER. (La función Copiar elemento está disponible solamente mientras esté en las operaciones 1, 2, 6 ó 7 de elementos AFM). Pulse COPY para obtener la siguiente pantalla:



Aquí Vd. puede seleccionar la voz de la que copiar el elemento. En este ejemplo seleccione P1-C06 DrkHorn. Después pulse F2 (Elem) para obtener la siguiente pantalla:



Aquí Vd. puede especificar qué elemento de la voz seleccionada será copiado en la voz que está editando en ese momento. Los elementos AFM pueden ser copiados solamente en un elemento AFM, y los elementos AWM pueden ser copiados solamente en un elemento AWM. Puesto que el elemento 1 de DrkHorn es el único elementos AFM que contiene, ésta es la única solución posible. Pulse F8 (Go = Proceda), y después confirme YES para ejecutar la operación de copia del elemento. La línea inferior le mostrará "Completed!" (;Finalizado!). Pulse EXIT para abandonar la pantalla de copia de elemento.

#### Copie otros elementos en los elementos 2-4

Los botones de selección de elementos están situados en la parte superior derecha del panel frontal. En la modalidad de reproducción de voz (voice play) se utilizan para seleccionar las voces internas, de tarjeta, o prefijadas. En la modalidad de edición de voz se utilizan para desplazarse entre los elementos 1-4. Pulse el botón de selección de elemento EL 2 para desplazar el elemento a 2. Todavía estará en la pantalla de edición de algoritmo de AFM, pero el indicador luminoso EL 2 se encenderá para indicar que se ha seleccionado el elemento 2 para la edición.

Pulse COPY para obtener la pantalla de Copiar Elemento, y seleccione el elemento 1 de P1-C11 StgLayr para copiarlo en el elemento 2 de su nueva voz.



Pulse F8 (Go = Proceda) para ejecutar la operación de copia de elemento, y después pulse EXIT para regresar a la pantalla de edición.

Del mismo modo, pulse el botón de selección de elementos EL 3 para seleccionar el elemento 3 y copie el elemento 2 de P1-A01 Rocks en el elemento 3 de nuestra nueva voz.

(79)

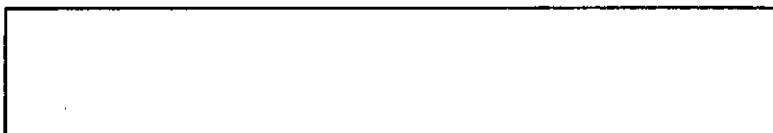
Después pulse el botón de selección de elementos EL 4 para seleccionar el elemento 4 y copie el elemento 2 de P2-C06 Upright en el elemento 4 de nuestra nueva voz.

La nueva voz consta ahora de cuatro elementos: AFM brass, AFM string, AWM piano y AWM bass. Toque el teclado y observe que cada nota suena con los cuatro elementos.

(80)

**Asigne las teclas límite a cada elemento**

Pulse EXIT una vez para regresar al nivel superior de la modalidad de edición de voz, y pulse F2 (Com) para obtener el directorio de operaciones de datos comunes de voz. Seleccione la operación 04:NtLimit (Nota Límite) y pulse ENTER para obtener la pantalla "Element Note Limit" (Nota Límite del Elemento). Haga los ajustes para que la pantalla presente lo siguiente:



Toque el teclado y observe que los metales (brass) y las cuerdas (strings) solamente sonarán de DO#3 en adelante, y el bajo (bass) solamente de DO3 hacia atrás.

**Asigne la velocidades de pulsación límite a cada elemento**

Pulse la tecla PAGE ► una vez para obtener la pantalla "Element Velocity Limit" (Velocidad de Pulsación Límite del Elemento). Haga los ajustes para que la pantalla presente lo siguiente:



Toque el teclado y observe que de DO#3 en adelante sonarán o bien metales o bien cuerdas, dependiendo de la fuerza con la que Vd. toque.

Ponga nombre a su nueva voz dividida/superpuesta y almacénela

Utilizando el procedimiento explicado en la página 74, dé a la voz que acaba de crear un nombre y almacénela en la memoria.

Otras posibilidades

Quizá quiera ajustar el volumen de cada elemento (pulse cuatro veces PAG ◀ para obtener la pantalla "Element level" [Nivel del elemento], o JUMP #202).

El ajuste de Nota límite del elemento del ejemplo anterior crea cambios demasiado bruscos: por ejemplo, el bajo suena a todo volumen en DO3 y no aparece en absoluto en DO#3. Si Vd. quiere realizar cruces de señales graduales en el teclado entre los elementos, fije la escala de nivel de salida para cada elemento. Remítase a 4.Salida del operador AFM (JUMP #241) y 4.Salida de AWM (JUMP #259).

El ajuste de Velocidad de Pulsación Límite del Elemento del ejemplo anterior le permite una dinámica de interpretación para crear cambios repentinos. Si Vd. desea crear cruces de señales graduales en el teclado con respecto a la velocidad de pulsación de los elementos, ponga los parámetros de sensibilidad de la velocidad de pulsación de cada elemento en valores opuestos (positivos o negativos). Vea los parámetros de sensibilidad de la velocidad de pulsación en 5.Sensibilidad AFM (JUMP #243), 8.1 Frecuencia de corte (JUMP #249), y 5.Sensibilidad AWM (JUMP #260).

El ajuste de Fijar velocidad de pulsación (JUMP #802) de la modalidad de Utilidades le permite especificar cómo transmite la velocidad de pulsación el teclado del SY99. Cuando se utilicen cruces de señales en la velocidad de pulsación puede que Vd. desee seleccionar una curva de velocidad de pulsación de 6 ó 7. Esto producirá un cruce de señales exponencial que puede que suene más efectivo que la curva de velocidad de pulsación lineal normal.



**S E C C I O N      D E      R E F E R E N C I A**

## MODALIDAD "VOICE PLAY" (REPRODUCIR VOZ)

Vd. normalmente tocará el SY99 en la modalidad de reproducir voz. En la modalidad de reproducir voz Vd. puede hacer las siguientes cosas:

- \* Seleccionar voces desde la memoria prefijada (preset), interna (internal) o tarjeta (card).
- \* Ver un directorio de las 16 voces del banco seleccionado en ese momento de la memoria interna, de tarjeta o prefijada.
- \* Copiar la voz seleccionada en ese momento en cualquier memoria interna o de tarjeta.
- \* Ver las asignaciones de controladores para la voz seleccionada en ese momento.
- \* Enviar un cambio de programa a un dispositivo externo.

## SELECCION DE VOZ

JUMP #100

Pulse VOICE para introducir la modalidad "reproducir voz". Aparecerá la siguiente pantalla:



- (1) VOICE indica que Vd. está en la modalidad "Voice Play" (Reproducir Voz).
- (2) Memoria de voz (I, C, P1, P2): Esto indica la memoria de voz: Interna, Tarjeta, Preset 1 o Preset 2).
- (3) Banco (A-D): Esto indica el banco de memoria de voz.
- (4) Número de voz en un banco concreto (1-16): Esto indica el número de la voz dentro del banco.
- (5) Número de voz en bancos A-D (1-64): Esto indica el número que corresponde a la voz desde el 1 (voz 1 del banco A) a 64 (voz 16 del banco D).
- (6) Canal de transmisión (1-16): Esto indica el canal de transmisión que Vd. seleccionó en Utilidades MIDI, 1. Setting (Configuración) (JUMP #807). El teclado del SY99 transmitirá desde la salida MIDI OUT en este canal, excepto cuando se seleccione una configuración de control maestro. También puede determinar el canal de transmisión en cualquier momento si mantiene pulsado SHIFT y pulsa una tecla de selección de voz 1-16.
- (7) Nombre de voz: El nombre de voz aparece en caracteres grandes.
- (8) Modalidad de voz: Esto indica el tipo y número de los elementos utilizados por esta voz. Para más detalles remítase a modalidad "Voice Edit" (Editar Voz), Selección de Modalidad de Voz.
- (9) Ajustes de efectos: Esta zona indica la modalidad de efecto (OFF [DESACTIVADO], SERIAL [EN SERIE], o PARALLEL [EN PARALELO]) y el tipo de efecto seleccionado por esta voz para cada una de las dos unidades de efectos. Para más detalles remítase a la modalidad "Voice Edit" (Editar Voz), operación Datos Comunes (Common Data) 10. Effect set (Determinar efectos), página 104.
- (10) Pulse F1 para enviar mensajes de cambio de programa y de selección de banco vía MIDI. Remítase a la sección Enviar selección de banco y cambio de programa más adelante.
- (11) Pulse F6 para saltar a la pantalla de selección de control maestro. Remítase a la sección Selección de control maestro más adelante.
- (12) Pulse F7 para ver las asignaciones de controladores para la voz seleccionada en ese momento. Remítase a la sección Visualización de los controladores más adelante.
- (13) Pulse F8 para ver el directorio de voces. Remítase a la siguiente sección, Directorio de voces.

Para seleccionar una voz utilice el procedimiento siguiente. La voz no cambiará realmente hasta que Vd. especifique el número de voz 1-16. Si desea tocar una voz diferente del mismo banco, sólo tiene que especificar un número diferente 1-16.

1. Seleccione la memoria de voz: INTERNAL (INTERNA), CARD (TARJETA) (sólamante si se ha insertado una tarjeta en la ranura DATA), PRESET 1 o PRESET 2. El indicador luminoso de la opción seleccionada parpadeará.
2. Seleccione un banco A, B, C o D. El indicador luminoso de la opción seleccionada parpadeará.
3. Seleccione una voz 1-16. El indicador luminoso de la opción seleccionada se encenderá, y la pantalla mostrará el nombre de la nueva voz seleccionada.

DIRECTORIO DE VOCES	JUMP #101
---------------------	-----------

**Resumen:** Esta función le permite seleccionar voces mientras visualiza un directorio de las 16 voces en el banco de voces seleccionado en ese momento.

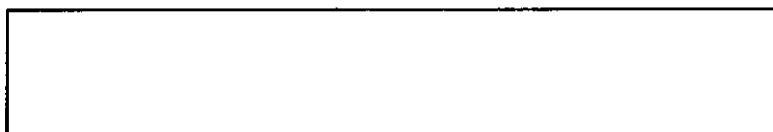
**Procedimiento:**

Desde: modalidad "voice play" (reproducir voz) (JUMP #100)

Seleccionar: F8 (Dir) (JUMP #101)

Especificar: una de las voces en pantalla

Para salir: y regresar a la pantalla de reproducir voz pulse  
EXIT



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

para regresar a la pantalla de reproducir voz en la que aparece el nombre de voz en caracteres grandes, pulse EXIT.

### COPIAR VOZ

**Resumen:** En cualquier momento, dentro de la modalidad reproducir voz Vd. puede copiar la voz seleccionada en ese momento en otra memoria de voz.

**Procedimiento:**

Desde: modalidad "voice play" (reproducir voz) (JUMP #100)

Pulsar: COPY

Especificar: el destino donde será copiada la voz

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

Para salir: sin ejecutar pulse EXIT

Los nombres de las 16 voces del banco seleccionado en ese momento de la memoria Interna o Tarjeta aparecen en la pantalla tal y como se explicó en Directorio de Voces. Pulse INTERNAL o CARD, pulse un botón de banco A-D, 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 la voz, pulse YES y los datos serán copiados. Para salir sin copiar, pulse NO.

### VISUALIZACION DE LOS CONTROLADORES

JUMP #102

**Resumen:** Esta función le permite visualizar las asignaciones de los controladores, para recordarle cómo puede ser controlada la voz.

**Procedimiento:**

Desde: modalidad "voice play" (reproducir voz) (JUMP #100)

Seleccionar: F7 (Ctrl) (JUMP #102)

Para salir: y regresar a la modalidad de reproducir voz pulse EXIT



- (1) La parte izquierda de cada columna muestra el parámetro que está siendo controlado. El efecto real que un controlador tendrá sobre el parámetro al que está asignado dependerá de la profundidad que se especifique para la asignación de cada controlador, tal y como se explica en la operación 12. Controlador de los Datos Comunes de Voz.
- (2) La parte derecha de cada columna muestra el controlador que está asignado para controlar cada parámetro (1). Los controladores que tengan definiciones estándar aparecerán en pantalla en abreviatura (ver al final de esta operación). Los demás controladores se indicarán mediante su número de cambio de control MIDI.

En aquellos casos en los que el controlador haya sido asignado pero no vaya a tener efecto (como por ejemplo cuando el rango de control es 0), en la pantalla aparecerá una "X" de visualización invertida.

(88)

- (3) Extensión de la Inflexión de Tono: Esta zona muestra la extensión o escala sobre la cual la rueda PITCH (TONO) puede subir o bajar la afinación.
- (4) Aftertouch (Presión Posterior a la Pulsación): Esta parte de la pantalla muestra la modalidad de aftertouch por zonas, el punto de división y el valor de inflexión de tono por aftertouch.
- (5) La línea inferior de la pantalla muestra los dos parámetros de efectos que han sido seleccionados para el control en tiempo real, y el controlador que está afectando a cada uno de los parámetros de efectos.

**Abreviaturas de los controladores:** Las siguientes abreviaturas aparecerán en la pantalla para indicar las fuentes de control más habitualmente utilizadas:

MW1 Rueda de Modulación  
 MW2 Rueda de Modulación Asignable  
 BC Controlador de Soplo  
 VOL Volumen  
 FC Pedal Controlador  
 DE Deslizante de Entrada de Datos  
 SUS Interruptor de Sustain  
 FS Pedal Interruptor Asignable  
 AFT Aftertouch  
 VEL Velocidad de Pulsación  
 SCL Escalamiento  
 LFO LFO del Efecto

Esta función le permite solamente visualizar las asignaciones de los controladores. Para editarlos, remítase a la operación 12. Controlador, de Datos Comunes de Voz, y a la operación 10.5 Control del Efecto, de Datos Comunes de Voz.

<p>ENVIAR SELECCION DE BANCO Y CAMBIO DE PROGRAMA</p>
---

**Resumen:** En cualquier momento, dentro de la modalidad reproducir voz, Vd. puede transmitir un mensaje de selección de banco y de cambio de programa desde la salida MIDI OUT sin afectar al propio generador de tonos del SY99. Esto le permite cambiar un módulo generador de tonos a través de la salida MIDI OUT del SY99 a otra memoria sin cambiar la propia memoria del SY99 (dispone de una función idéntica en la modalidad de reproducción de multi).

**Procedimiento:**

Desde: modalidad "voice play" (reproducir voz) (JUMP #100)  
 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 ni 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 apartado de cambio de programa. (Para enviar un mensaje de cambio de programa en lugar de un mensaje de selección de banco simplemente pulse ENTER).
2. Utilice el bloque de teclas numéricas para introducir un número entre 1 y 128.
3. Pulse ENTER y los mensajes de selección de banco y de cambio de programa serán transmitidos en el canal de transmisión del teclado (Kby Trans Ch) especificado en la operación 1. Configuración de Utilidades MIDI (JUMP #807).

Si para el cambio de programa Vd. introduce un número por debajo de 1, 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 el Cambio de Programa en la operación 1. Configuración de la modalidad Utilidades MIDI.

(88)

Comentario: Remítase al folleto Formato de Datos MIDI si desea más detalles con respecto al uso de los números de selección de banco MIDI.

Nota: Si está activada una configuración de control maestro, el filtro de transmisión para esa configuración puede evitar el envío de mensajes de selección de banco y de cambio de programa utilizando esta función. Remítase a la explicación de la página 284, "Utilidades de Control Maestro, si desea más detalles".

(89)

SELECCION DE CONTROL MAESTRO
------------------------------

Resumen: Mientras el SY99 está en la modalidad de reproducir voz, Vd. puede saltar a la pantalla de selección de control maestro (JUMP #832) pulsando una sola tecla de función. Esta prestación facilita la utilización de la función de control maestro MIDI mientras está reproduciendo el SY99.

**Procedimiento:**

Desde: modalidad "voice play" (reproducir voz) (JUMP #100)

Seleccionar: F6 (Mstr)

La pantalla de selección de controlador aparecerá, exactamente igual que si hubiese pulsado JUMP, hubiese tecleado 832 utilizando el bloque de teclas numéricas, y después hubiese pulsado ENTER. Esta pantalla se puede utilizar para enviar una variedad de información de control a los instrumentos MIDI conectados al SY99.

Si Vd. actúa en directo utilizando el SY99, probablemente necesitará utilizar la función de control maestro a menudo mientras toca el teclado del SY99. Probablemente encontrará la función de control maestro especialmente práctica porque está disponible con sólo pulsar un único botón.



## MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

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

Contenidos de esta sección	página
Selección de modalidad de voz .....	95
Datos comunes .....	96
Datos de los elementos AFM .....	134
Datos de los elementos AWM .....	156
Datos del grupo de batería (drum) .....	172

La organización de la modalidad "Voice Edit" dependerá de si la voz es una voz Normal o una voz de Batería.

Voz normal (modalidades de voz 1-10)

F1 (MODE) (MODALIDAD)

Especificar la Modalidad de Voz

1. 1AFM mono
2. 2AFM mono
3. 4AFM mono
4. 1AFM poly
5. 2AFM poly
6. 1AWM poly
7. 2AWM poly
8. 4AWM poly
9. 1AFM&1AWM poly
10. 2AFM&2AWM poly
11. Drum set (Grupo de batería)

F2 (COM) (COMUNES)

Directorio de operaciones para editar datos comunes

1. Element level (Nivel de elemento)
2. Element detune (Desafinación de elemento)
3. Element note shift (Cambio de nota de elemento)
4. Element note limit (Límite de nota de elemento)
5. Element velocity limit (Límite de velocidad de pulsación de elemento)
6. Element dynamic pan (Panoramización dinámica de elemento)
7. Output group select (Selección de grupo de salida)
8. Random pitch (Tono o afinación aleatoria)
9. Portamento
10. Effect set (Determinar efectos)
11. Micro tuning set (Determinar microafinación)
12. Controller set (Determinar controladores)
13. Voice name (Nombre de voz)
- ...
15. Initialize voice (Inicializar voz)
16. Recall voice (Llamar voz)

F3 (E1)

Directorio de operaciones para editar elemento AFM

1. AFM Algorithm (Algoritmo AFM)
2. AFM Oscillator (Oscilador AFM)
3. AFM EG (EG AFM)
4. AFM operator output (Salida de operador AFM)
5. AFM sensitivity (Sensibilidad AFM)
6. AFM LFO (LFO AFM)
7. AFM pitch EG (EG de tono AFM)
8. AFM filter (Filtro AFM)
- ...
15. Initialize AFM element (Inicializar elemento AFM)
16. Recall AFM element (Llamar elemento AFM)

O

F4 (E2)

F5 (E3)

F6 (E4)

Directorio de operaciones para editar los elementos AWM

1. -----
2. AWM waveform set (determinar formas de onda AWM)
3. AWM EG (EG AWM)
4. AWM output (salida AWM)
5. AWM sensitivity (sensibilidad AWM)
6. AWM LFO (LFO AWM)
7. AWM pitch EG (EG de tono AWM)
8. AWM filter (filtro AWM)
- ...
15. Initialize AWM element (Inicializar elemento AWM)
16. Recall AWM element (Llamar elemento AWM)

Voz de batería (modalidad de voz 11)

F1 (Mode) (Modalidad)

Especifica la Modalidad de Voz

1. 1AFM mono
2. 2AFM mono
3. 4AFM mono
4. 1AFM poly
5. 2AFM poly
6. 1AWM poly
7. 2AWM poly
8. 4AWM poly
9. 1AFM&1AWM poly
10. 2AFM&2AWM poly
11. Drum set (Grupo de batería)

## F2 (Com) (Comunes)

Directorio de operaciones para editar el grupo de batería

1. Voice volumen (Volumen de voz)
2. Wave data set (Determinar datos de onda)
3. Effect set (Determinar efectos)
4. Controller set (Determinar controladores)
5. Name (Nombre)
- ...
7. Initialize (Inicializar)
8. Recall (Llamar)

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.

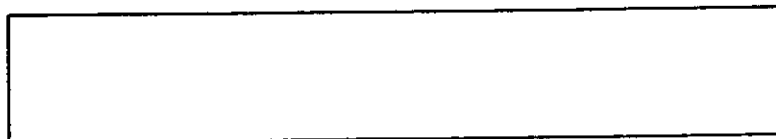
Si Vd. desea ver y oír los datos originales, pulse EDIT (COMPARE) y la "E" de visualización inversa cambiará a una "C", indicando que se encuentra Vd. en la modalidad de comparación. Para regresar a la modalidad de edición, pulse EDIT (COMPARE) una vez más y la "C" volverá a cambiarse por una "E".

**Nota:**

- \* La función Compare no está disponible en las pantallas de directorios de operaciones, ni mientras se edita Dynamic Pan (Panoramización Dinámica), ni Micro Tuning (Micro Afinación), ni Waveform data (Datos de Formas de Ondas)
- \* Si la Modalidad de Voz ha sido cambiada, la función Compare no estará disponible.
- \* Mientras se compara, no es posible modificar los valores de los parámetros. (No obstante, hay algunas excepciones).
- \* Si Vd. compara, durante la edición, una voz de tarjeta, un error de tarjeta cancelará la comparación después de ofrecer en pantalla un mensaje de error.
- \* Durante la comparación, EXIT, selección de modalidad, página, cursor, JUMP, COPY, y algunas de las teclas de función F1-F8 no funcionarán.

**ALMACENAR VOZ**

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

**Nota 1:**

Las voces de cuatro elementos, es decir, las voces que utilizan las modalidades de voz 3 (4AFM mono), 8 (4AWM poly), o 10 (2AFM&2AWM) ocupan memoria extra y solamente pueden ser almacenadas en el banco D. La pantalla "AUTO-STORE" para tales voces mostrará automáticamente el banco D y parpadeará "Use bank D" (Use el banco D) en la línea inferior como recordatorio. Las voces que utilizan otras modalidades de voz también pueden ser almacenadas en el banco D.

Las voces de batería pueden almacenarse en cualquiera de los cuatro bancos A-D. Sin embargo, como estas voces contienen un gran volumen de datos, solamente se salvarán los datos correspondientes a las notas DO1 a DO6 si se almacena una voz de batería en los bancos A, B o C. Almacene las voces de batería en el banco D si desea salvar los datos de toda la escala de notas desde MIO a SOL6.

**Nota 2:**

Al almacenar una voz que utilice una tarjeta de formas de onda AWM, asegúrese de que se ha introducido la tarjeta correcta cuando almacene, puesto que el número de identificación (ID) de la tarjeta de formas de onda se almacena como parte de la voz.

La pantalla mostrará los primeros siete caracteres de los nombres de las voces del banco seleccionado en ese momento. El nombre de voz que aparece en la pantalla con visualización invertida indica la memoria de voz en la que se almacenarán los datos editados.

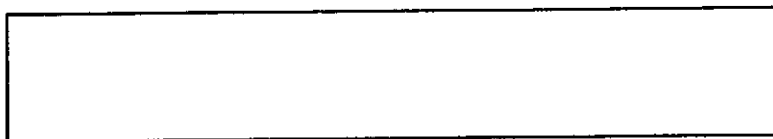
1. Utilice INTERNAL (INTERNA) O CARD (TARJETA) para especificar la memoria de voz, seleccione un banco A-D, y seleccione la memoria de voz 1-16 en la cual Vd. desea almacenar su voz recién editada.
2. Pulse F8 (Stor) y la línea inferior le preguntará "Are you sure? (Yes or No)" (¿Está seguro? [Si o No]).
3. Si está seguro de que desea almacenar la voz editada, 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 voz (voice play) o al destino desde donde se saltó.

ELEMENTO ACTIVADO/DESACTIVADO
-------------------------------

Al editar una voz que utiliza dos o más elementos, es a menudo útil escuchar solamente el elemento que está siendo editado. En cualquier momento durante la edición de una voz normal, pulsando los botones ELEMENT ON/OFF situados en la parte superior derecha del panel frontal se desactivarán/activarán los elementos individuales. Al editar los datos comunes de una voz, el número y el tipo de elementos utilizados por la voz aparecerán en la parte superior derecha de la pantalla. Los elementos que están activados aparecen en la pantalla con visualización inversa. Además, los indicadores luminosos que hay encima de los botones ELEMENT ON/OFF se encenderán si el elemento está activado y se apagará si el elemento está desactivado. En la siguiente pantalla, el elemento 2 ha sido desactivado y no se escuchará.

El elemento 2 ha sido desactivado

|



Al editar los datos del Grupo de Batería (Drum Set) los botones no tendrán efecto.

Cuando Vd. se mueva a la pantalla de Selección de Modalidad de Voz (Voice Mode Select), los ajustes de elemento activado/desactivado serán cancelados automáticamente.

SELECCION DE ELEMENTO
-----------------------

En cualquier momento mientras esté editando datos de elementos de una voz normal, Vd. puede utilizar los botones ELEMENT SELECT situados en la parte superior derecha del panel frontal para seleccionar un elemento a editar. Esto es normalmente más rápido que regresar al nivel superior de la modalidad de editar voz y pulsar F3-F6 para seleccionar el directorio de operaciones de un elemento diferente.

Cuando esté editando los datos Comunes de Voz o los datos de Grupo de Batería los botones ELEMENT SELECT no tendrán efecto.

SELECCION DE MODALIDAD DE VOZ
-------------------------------

**Resumen:** El ajuste de la modalidad de voz es el que determina si una voz va a consistir en uno, dos o en cuatro elementos AWM o AFM (modalidades 1-10), o en 76 ondas AWM (modalidad 11).

**Procedimiento:**

Desde: el nivel superior de la modalidad "voice edit"  
(JUMP #200, #201, #230, #256)

Pulsar: F1 (Mode) para obtener la siguiente pantalla  
(JUMP #200)

Especificar: la modalidad de voz deseada



- (1) Esta zona muestra el número (1,2 ó 4) y el tipo (AWM o AFM) de los elementos de la modalidad de voz seleccionada.
- (2) Desplace el cursor a la modalidad de voz deseada 1-11. La modalidad de voz deseada se hará efectiva inmediatamente.
  - 01: 1AFM mono: La voz consiste en un elemento AFM.
  - 02: 2AFM mono: La voz consiste en dos elementos AFM.
  - 03: 4AFM mono: La voz consiste en cuatro elementos AFM (ver nota)
  - 04: 1AFM poly: La voz consiste en un elemento AFM
  - 05: 2AFM poly: La voz consiste en dos elementos AFM
  - 06: 1AWM poly: La voz consiste en un elemento AWM
  - 07: 2AWM poly: La voz consiste en dos elementos AWM
  - 08: 4AWM poly: La voz consiste en cuatro elementos AWM (ver nota)
  - 09: 1AFM & 1AWM: La voz consiste en un elemento AFM y uno AWM.
  - 10: 2AFM & 2AWM: La voz consiste en dos elementos AFM y dos AWM (ver nota)
  - 11: Drum Set (Grupo de Batería): la voz consiste en setenta y seis muestras AWM.

**Modalidades mono (1-3):** Las voces que utilizan las modalidades 1-3 son monofónicas. Sólomente se puede producir una nota al mismo tiempo. Si se toca una nota mientras la nota previa está todavía sonando, esta nota previa se cortará. La modalidad mono es útil cuando se simulan instrumentos que, por naturaleza, sólomente producen una nota a la vez. La modalidad mono también le permite utilizar un tipo especial de portamento: "Fingered portamento" (Portamento digitado). Para más detalles remitase a Datos Comunes de Voz 9.Portamento.

**Modalidades polifónicas (4-10):** Las voces que utilizan las modalidades 4-10 son polifónicas, y le permitirán ejecutar acordes de tantas notas como puedan ser producidas por el generador de tonos del SY99. Los generadores de tono AWM y AFM pueden producir hasta 10 notas simultáneas. En algunas modalidades de voz se puede reproducir más de un elemento mediante una única tecla, y ésto reducirá correspondientemente el número de notas simultáneas que Vd. puede tocar.

**Modalidad Drum Set (Grupo de Batería) (11):** Las voces del grupo de batería utilizan sólo el generador de tonos AWM, y se pueden hacer sonar simultáneamente hasta 16 muestras AWM.

**Nota:**

Las voces de cuatro elementos (modalidades 3, 8 y 10) sólo pueden ser almacenadas en el banco D.

Las voces de batería pueden almacenarse en cualquiera de los cuatro bancos A-D. Sin embargo, como estas voces contienen un gran volumen de datos, solamente se salvarán los datos correspondientes a las notas D01 a D06 si se almacena una voz de batería en los bancos A, B o C. Almacene las voces de batería en el banco D si desea salvar los datos de toda la escala de notas desde M10 a S06.

Puede ocurrir que haya un ligero retardo en el sonido de algunas notas cuando se están tocando simultáneamente un gran número de ellas (tanto manualmente como en respuesta a mensajes de nota activada MIDI) utilizando las voces de cuatro elementos. Para evitar este retardo en los mencionados casos, puede que Vd. desee utilizar una voz con menos elementos o reducir el número de notas que se estén tocando simultáneamente.



DATOS COMUNES
---------------

datos comunes DIRECTORIO DE OPERACIONES DE DATOS COMUNES <div style="text-align: right;">JUMP #201</div>
--

**Resumen:** Este directorio de operaciones muestra las operaciones que contienen datos que afectan a todos los elementos de la voz.

**Procedimiento:**

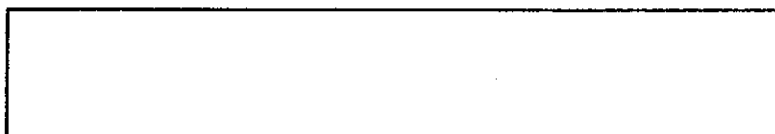
Desde: el nivel superior de la modalidad "voice edit"

Cuando: en la edición de una voz normal

Pulsar: F2 (Com)

(JUMP #201)

Seleccionar: la operación deseada



- (1) Esta zona muestra el número (1,2 ó 4) y el tipo (AWM o AFM) de los elementos de la modalidad de voz seleccionada.
- (2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación.
  - 01: ElemLvl (Nivel de Elemento): volumen total de la voz, y nivel del elemento
  - 02: ElemDtn (Desafinación entre Elementos): Variación (si la hubiera) exacta de la afinación de cada elemento.
  - 03: NtShft (Cambio de Nota): Transpone cada uno de los elementos.
  - 04: NtLimt (Límite de Nota): Escala de notas que toca cada elemento.
  - 05: VtLimt (Límite de la Velocidad de Pulsación): Escala de velocidades de pulsación de tecla activada que toca cada elemento.
  - 06: ElemPan (Panoramización Dinámica de Elemento): Tabla de la panoramización dinámica para cada elemento.
  - 07: OutSel (Selección de Grupo de Salida): Grupo de salida para cada elemento.
  - 08: Random (Tono Aleatorio): Variación aleatoria de tono para la voz entera.
  - 09: Porta (Portamento): Tiempo y modalidad del portamento.
  - 10: Effect (Determinar Efectos): Directorio de operaciones del grupo de efectos.
  - 11: MctrTune (Micro Afinación): Selección de micro afinación para la voz entera, y elemento desactivado/activado.
  - 12: CtrlLr (Determinar Controladores): Asignaciones de controladores y profundidad para la inflexión de tono, la modulación, el panorámico, etc.

(96)

- 13: Name (Nombre de Voz): Nombre de voz de diez caracteres.
- 15: Initlz (Inicializar Voz): Inicializar los datos comunes de voz que están siendo editados.
- 16: Recall (Llamar Voz): Llamar a todos los datos (comunes y de elemento) de la voz previamente editada.

datos comunes

# 1. NIVEL DE LOS ELEMENTOS

JUMP #202

Resumen: Ajusta el volumen global de la voz entera, y el volumen de los elementos individuales 1-4.

## Procedimiento:

- Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)
- Seleccionar: operación 01.ElemLvl (JUMP #202)
- Especificar: el volumen total de la voz y los niveles de cada elemento

- (1) Volumen total de la voz (0... 127): Determina el volumen global de la voz entera.

(97)

- (2) Nivel de elemento (0...127) E1-E4: Estos determinan el nivel de volumen de cada elemento. Pulse F2, F4, F6, F8 para desplazar el cursor a los elementos 1-4. El nivel de cada elemento aparece en la pantalla a modo de barra gráfica vertical.
- (3) Pulsando F1 desplazará el cursor a "Total Voice Volume" (Volumen Total de la Voz). Pulsando F2, F4, F6, F8 desplazará el cursor a los elementos 1-4.

Comentario: Puesto que el ajuste de volumen total de la voz es parte de los datos de voz, se puede utilizar para equiparar el volumen entre las voces, si es que existen diferencias entre ellas. Esto es importante al editar un grupo de voces para una actuación en directo, y le permite evitar cualquier tipo de sobresaltos repentinos en el volumen al seleccionar una voz.

datos comunes

## 2. DESAFINACION ENTRE ELEMENTOS

JUMP #203

Resumen: Ajusta la afinación exacta de los elementos individuales 1-4.

## Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)  
 Seleccionar: operación 02.ElemDtn (JUMP #203)  
 Especificar: la afinación de cada elemento



- (1) Desafinación (-7...+7) E1-E4: Cuando está puesto a 0, el elemento sonará en el tono correspondiente a la tecla que fue pulsada. Los valores negativos bajarán el tono, y los positivos los subirán. La afinación de cada elemento se indica en la pantalla mediante la posición del asterisco sobre una escala horizontal.
- (2) Pulsando F1-F4 se desplazará el cursor a los elementos 1-4.

Comentario: Si Vd. está creando una voz que reproduce 2 o más elementos para una sola nota, la ligera desafinación de los elementos creará un efecto de "chorus" natural, proporcionando mayor riqueza al sonido. La desafinación entre elementos tiene como objeto cambiar el tono relativo de dos o más elementos. Si posiciona todos los elementos en el mismo valor de desafinación no le servirá para nada, igual que tampoco servirá para nada realizar este ajuste si la voz contiene sólo un elemento.

datos comunes

## 3. CAMBIO DE NOTA DE UN ELEMENTO

JUMP #204

Resumen: Transpone el tono de los elementos individuales 1-4.

## Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)  
 Seleccionar: operación 03.NtShft (JUMP #204)  
 Especificar: la transposición de cada elemento



- (1) Cambio de Nota (-64... +63) E1-E4: Cuando está puesto a 0, el elemento sonará en el tono correspondiente a la tecla que fue pulsada. Este valor ajusta el tono en unidades de un semitono. Por ejemplo, si el tono se sitúa en -12, será una octava más bajo de lo normal, y si se sitúa a +24 será dos octavas por encima de lo normal.
- (2) Pulsando F1-F4 se desplazará el cursor a los elementos 1-4.

**Comentario:** El ajuste de cambio de nota puede resultar útil cuando Vd. necesite tocar notas que estén fuera de la escala del teclado de 76 notas del SY99. En las voces en las que se utilizan dos o más elementos para cada nota, el cambio de nota se puede utilizar para crear una armonía paralela automática.

datos comunes

#### 4.LIMITE DE NOTA DE UN ELEMENTO

JUMP #205

**Resumen:** Especifica la escala de notas que reproducirá cada elemento.

#### **Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)  
 Seleccionar: operación 04:NtLimt (JUMP #205)  
 Especificar: la escala o extensión de notas para cada elemento



- (1) Límite de Nota Grave (C-2...SOL8) (DO-2...SOL8) E1-E4: Especifica la nota más grave que va a ser tocada por el elemento.
- (2) Límite de Nota Aguda (C-2...SOL8) (DO-2...SOL8) E1-E4: Especifica la nota más aguda que va a ser tocada por el elemento.
- (3) Pulsando F1-F4 desplazará el cursor a los elementos 1-4.

**Comentario:** Después de mover el cursor al parámetro que Vd. desee ajustar, puede modificar los datos en la forma habitual o pulsar F8 (Kbd) y después pulsar una tecla del teclado del SY99 para introducir una nota. (Las notas del teclado del SY99 son MIO-SOL6).

Si Vd. desea que un elemento reproduzca la escala entera del teclado, deje este parámetro puesto en Low=C-2 y High=G8.

Este parámetro puede utilizarse para crear efectos de división en el teclado, de modo que elementos distintos sean ejecutados mediante zonas del teclado distintas. Por ejemplo, en una voz de dos elementos donde el elemento 1 es un sonido de bajo y el elemento 2 es un sonido de piano, ponga el elemento 1 en Low=C1 (DO1) y High=B2 (SI2) y ponga el elemento 2 en Low=C3 (DO3) y High=C5 (DO5). Con estos ajustes, las notas que quedan por debajo del DO central ejecutarán el bajo (elemento 1) y las notas que quedan por encima del DO central ejecutarán el piano (elemento 2).

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   Element = Elemento
*   Bass = Bajo
*   Piano = Piano
*   C = DO
*   B = SI
*
* * * * *

```

Es posible fijar el límite grave por encima del límite agudo. En este caso el elemento será reproducido por las notas que quedan por encima del límite grave y por debajo del límite agudo. El siguiente diagrama muestra la escala del teclado que reproduciría un elemento puesto en Low=C4 (DO4) y High=C2 (DO2).

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
*   High= Agudos
*   Low = Graves
*   C = DO
*
* * * * *

```

**Nota:** Este ajuste de límite de nota será ignorado si la modalidad de voz es mono (modalidad de voz 1:1AFM mono, 2:2AFM mono, y 3:4AFM mono).

datos comunes

# 5. LIMITE DE LA VELOCIDAD DE PULSACION DE UN ELEMENTO

JUMP #206

**Resumen:** Especifica la escala de valores de la velocidad de pulsación de tecla activada que reproducirá cada elemento.

## Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)  
 Seleccionar: operación 05:VlLmiti (JUMP #206)  
 Especificar: la escala de las velocidades de pulsación por la que sonará el elemento



- (1) Límite Inferior de Velocidad de Pulsación (1...127): Es la velocidad de pulsación más baja de tecla activada por la cual sonará el elemento.
- (2) Límite Superior de Velocidad de Pulsación (1...127): Es la velocidad de pulsación más alta de tecla activada por la cual sonará el elemento.
- (3) Pulsando F1-F4 desplazará el cursor a los elementos 1-4.

**Comentario:** Si Vd. desea tocar un elemento en toda su extensión o escala de velocidades de pulsación de tecla activada, deje este parámetro puesto en Low=1 y High=127. Este parámetro puede utilizarse para hacer que las notas tocadas con más fuerza reproduzcan elementos diferentes a las notas tocadas más suavemente. Por ejemplo, en una voz de dos elementos donde el elemento 1 es un sonido de piano y el elemento 2 es un sonido de metal, sitúe el elemento 1 en Low=1 y High=100 y sitúe el elemento 2 en Low=101 y High=127. Con estos ajustes, las notas suaves reproducirán el piano (elemento 1) y las notas fuertes reproducirán los metales (elemento 2). Si lo desea, podría superponer los límites de velocidad de pulsación de los elementos, o utilizar más de dos elementos.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Element = Elemento
* Key velocity = Velocidad de pulsación de la tecla
* Piano = Piano
* Brass = Metales
*
* * * * *

```

Es posible fijar el límite inferior por encima del límite superior. En este caso, el elemento reproducirá las velocidades de pulsación de tecla activada que queden fuera de los límites. El siguiente diagrama muestra la escala o extensión de velocidades de pulsación que reproduciría un elemento puesto en Low=100 y High=40.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Key velocity = Velocidad de pulsación de la tecla
*
* * * * *

```

datos comunes

#### 6. PANORAMIZACION DINAMICA DEL ELEMENTO

JUMP #207

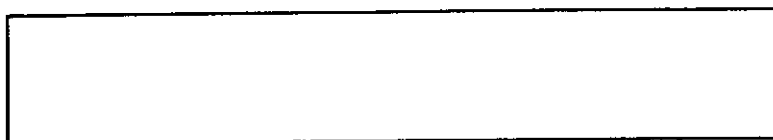
**Resumen:** Selecciona los datos de Panoramización Dinámica utilizados por cada elemento. Los datos de panoramización dinámica seleccionados determinarán cómo va a cambiar en el tiempo la posición estéreo del elemento.

#### Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 06:ElemPan (JUMP #207)

Especificar: los datos de Panoramización Dinámica utilizados por cada elemento



- (1) Selección de Panoramización Dinámica (I1...32, C1...32, P1...64): Especifica los datos de panoramización dinámica que moverán la posición estéreo de este elemento en el tiempo. El número y nombre de los datos de panoramización seleccionados aparecerán en la pantalla. Para una voz interna, seleccione una memoria de datos de panoramización de "Internal" o "Preset". Para una voz de tarjeta seleccione una memoria de datos de panoramización de "Card" o "Preset".
- (2) Pulsando F1-F4 desplazará el cursor a los elementos 1-4.
- (3) Pulse F8 para editar los datos de panoramización seleccionados en este momento. (Sólamante pueden ser editados los datos de panoramización "Internal").

Comentario: Cada memoria de Panoramización Dinámica contiene los siguientes datos:

- \* Una Fuente de Panoramización (Pan Source) que permite controlar el movimiento panoramizador mediante la velocidad de pulsación, el número de nota o el LFO.
- \* Ajustes de EG que determinan el movimiento panoramizador en el tiempo.
- \* Un Nombre de Panoramización (Pan Name).

Existen 64 memorias prefijadas de panoramización dinámica, tal y como se explica en la tabla a continuación. Además, existen otras 32 memorias internas para que Vd. almacene sus propios datos de panoramización, y una tarjeta RAM que puede acoger otras 32 memorias más de datos de panoramización. La siguiente sección 6.0 Edición de la Panoramización Dinámica le explica cómo editar los datos de Panoramización Dinámica.

#	Nombre	Datos Prefijados de Panoramización Dinámica Descripción
1	Center	Fijada en el centro
2	Right 6	fijada completamente a la derecha
3	Right 5	...
4	Right 4	...
5	Right 3	...
6	Right 2	...
7	Right 1	fijada ligeramente a la derecha
8	Left 6	fijada completamente a la izquierda
9	Left 5	...
10	Left 4	...
11	Left 3	...
12	Left 2	...
13	Left 1	fijada ligeramente a la izquierda
14	L>R slow	desplazamiento lento I->D
15	L>R	desplazamiento I->D
16	L>R fast	desplazamiento rápido I->D
17	R>L slow	desplazamiento lento D->I
18	R>L	desplazamiento D->I
19	R>L fast	desplazamiento rápido D->I
20	C>R slow	desplazamiento lento C->D
21	C>R	desplazamiento C->D
22	C>R fast	desplazamiento rápido C->D
23	C->R slow	pausa en el centro, después desplazamiento lento C->D
24	C->R	pausa en el centro, después desplazamiento C->D
25	C->R fast	pausa en el centro, después desplazamiento rápido C->D
26	C>L Slow	desplazamiento lento C->I
27	C>L	desplazamiento C->I
28	C>L fast	desplazamiento rápido C->I
29	C->L slowa	pausa en el centro, después desplazamiento lento C->I



30	C->L	pausa en el centro, después desplazamiento C->I
31	C->L fast	pausa en el centro, después desplazamiento rápido C->I
32	L<>R slow	comienza a la I y después se desplaza lentamente de I a D
33	L<>R	comienza a la I y después se desplaza de I a D
34	L<>R narrow	comienza a la I y después se desplaza (reducidamente) de I a D
35	L<>R fast	comienza a la I y después se desplaza rápidamente de I a D
36	R<>L slow	comienza a la D y después se desplaza lentamente de D a I
37	R<>L	comienza a la D y después se desplaza de D a I
38	R<>L narrow	comienza a la D y después se desplaza reducidamente de D a I
39	R<>L fast	comienza a la D y después se desplaza rápidamente de D a I
40	C>R<>L slow	comienza en el C y después se desplaza lentamente de D a I
41	C>R<>L s&n	comienza en el C y después se desplaza lenta y reducidamente de D a I
42	C>R<>L	comienza en el C y después se desplaza de D a I
43	C>R<>L fst	comienza en el C y después se desplaza rápidamente de D a I
44	C->R<>L sl	pausa en el C y después se desplaza lentamente de D a I
45	C->R<>L	pausa en el C y después se desplaza de D a I
46	C->R<>L fst	pausa en el C y después se desplaza rápidamente de D a I
47	C>L<>R sl	comienza en el C y después se desplaza lentamente de I a D
48	C>L<>R s&n	comienza en el C y después se desplaza lenta y reducidamente de I a D
49	C>L<>R	comienza en el C y después se desplaza de I a D
50	C>L<>R fst	comienza en el C y después se desplaza rápidamente de I a D
51	C->L<>R sl	pausa en el C y después se desplaza lentamente de I a D
52	C->L<>R	pausa en el C y después se desplaza de I a D
53	C->L<>R fst	pausa en el C y después se desplaza rápidamente de I a D
54	LFO MWheel	el controlador regula la amplitud (inicialmente 0) de la panoramización del LFO
55	LFO wide	panoramización amplia por LFO
56	Note wide	panoramización amplia por número de nota
57	Note narrow	panoramización reducida por número de nota
58	Notew+EG n	panoramización amplia por número de nota + reducido movimiento ID

59	Noten+EG w	panoramización reducida por número de nota + amplio movimiento ID
60	Vel Wide	panoramización amplia por velocidad de pulsación de la tecla
61	Vel narrow	panoramización reducida por velocidad de pulsación de la tecla
62	Vel w+EG n	panoramización amplia por velocidad de pulsación de la tecla + reducido movimiento ID
63	R&L 1	variación del movimiento ID repetido
64	R&L 2	variación del movimiento ID repetido

Datos Comunes/Panoramización dinámica del elemento

## 6.0 EDICION DE LA PANORAMIZACION DINAMICA

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

**Procedimiento:**

Desde: la operación 06.ElemPan de Datos Comunes de Voz

(JUMP #207)

Cuando: se selecciona una memoria de panoramización dinámica interna (Internal)

Pulsar: F8 (Edit)

Seleccionar: el parámetro de Panoramización Dinámica que desee editar.

La edición sólo es posible cuando se selecciona una memoria de panoramización "Internal". Si desea editar una de las memorias de panoramización prefijadas (preset), pulse COPY para copiarla en una memoria de panoramización Internal como se explica en la siguiente sección 6.0.1.Copiar los Datos de Panoramización.



- (1) El nombre y el número de los datos de Panoramización Dinámica seleccionados en ese momento aparecen en la pantalla.
- (2) Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación
  - 01: Fuente de Panoramización: Selecciona una fuente de control (velocidad de pulsación, número de nota, o LFO) para afectar a la panoramización dinámica. (Ver 6.1 Fuente de Panoramización)
  - 02: EG de la Panoramización: Ajusta el EG de panoramización. (Ver 6.2 EG de la Panoramización)
  - 03: Nombre de la Panoramización: Asigna un nombre de diez caracteres a los datos de panoramización. (Ver 6.3 Nombre de la Panoramización)
- (3) Pulsando F1-F3 seleccionará la operación correspondiente.

Datos Comunes/Panoramización dinámica del elemento

6.0.1 COPIAR LOS DATOS DE PANORAMIZACION

**Resumen:** Esta función copia los datos de panoramización dinámica desde otra memoria a una memoria de datos de panoramización "Internal".

**Procedimiento:**

**Cuando:** en la edición de los datos de panoramización dinámica

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

**Especificar:** la panoramización fuente y la panoramización destino

**Para copiar:** los datos de panoramización pulse F8

**Para salir:** sin copiar pulse EXIT



- (1) Panoramización Fuente: Seleccione los datos de panoramización dinámica a copiar
- (2) Panoramización Destino: Seleccione los datos de panoramización dinámica (Interna 1-32) en los que va a copiar los datos de Panoramización Fuente.
- (3) Después de seleccionar las panoramizaciones fuente y destino, pulse F8 (Go = Proceda) para copiar los datos. Se le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Pulse YES y los datos serán copiados.

**Comentario:** Sólomente se pueden editar los Datos de Panoramización interna. Si desea editar una de las tablas de panoramización prefijada (presets), utilice esta función para copiarla en una memoria de panoramización "Internal".

Datos Comunes/Panoramización dinámica del elemento

6.1 FUENTE DE PANORAMIZACION

**Resumen:** Determina cómo va a ser afectada la panoramización dinámica: o bien por la Velocidad de Pulsación, o por el Número de Nota o por el LFO.

**Procedimiento:**

**Desde:** el directorio de operaciones de Edición de la Panoramización Dinámica (Dynamic Pan Edit)

**Seleccionar:** 01:Pan Source

**Especificar:** la fuente y profundidad de la panoramización



- (1) Fuente de Panoramización (Velocidad de Pulsación, Número de Nota de la Tecla, LFO): Seleccione la fuente de control que afectará a la panoramización dinámica. Cuando se selecciona "Velocity" (Velocidad de Pulsación), la fuerza de digitación de cada nota afectará a la panoramización. Cuando se selecciona "Note Number" (Número de Nota) las notas por encima del DO central serán panoramizadas más a la derecha y las notas por debajo del DO central serán panoramizadas más hacia la izquierda. Cuando se selecciona LFO, el LFO del elemento estará panoramizando continuamente al sonido.
- (2) Profundidad de la Fuente (0... 127): Determina el grado en que la Fuente de Panoramización seleccionada va a afectar a la panoramización. Cuando se pone a 0, la fuente de panoramización seleccionada no tendrá efecto. Cuando se pone a 127, la fuente de panoramización seleccionada panoramizará al elemento yendo en su recorrido desde el extremo izquierdo hasta el extremo derecho.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
*   Left = Izquierda
*   Center = Centro
*   Right = Derecha
*   Pan Source = Fuente de Panoramización
*   Velocity = Velocidad de Pulsación
*   Key Note Number = Número de Nota de la Tecla
*   Back... = Hacia atrás y hacia adelante en el
*               tiempo
*
* * * * *

```

Comentario: La panoramización dinámica se controla mediante dos factores que operan conjuntamente: la Fuente de Panoramización (Pan Source) y el EG de Panoramización. Remítase al diagrama en 6.2 EG de la Panoramización para ver un ejemplo de esto.

Datos Comunes/Panoramización dinámica del elemento
--

6.2 EG DE LA PANORAMIZACION
-----------------------------

**Resumen:** Especifica cómo será panoramizado el elemento en el tiempo, comenzando cuando se toca cada una de las notas.

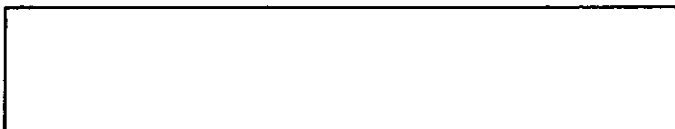
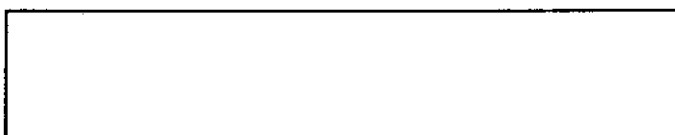
**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones de Edición de la Panoramización Dinámica (Dynamic Pan Edit)

Seleccionar: 02:Pan EG

Pulsar: F1 (Rate = Velocidad) para fijar las velocidades del EG de la panoramización

Pulsar: F2 (Lvl = Nivel) para fijar los niveles del EG de la panoramización



- (1) El número y el nombre de los Datos de Panoramización Dinámica seleccionados en ese momento aparecen en la pantalla.
- (2) Indica el segmento en pantalla y la extensión en pantalla del gráfico del EG. Para cambiar la extensión, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Para cambiar el indicador gráfico del EG por un segmento diferente, mantenga pulsado SHIFT y pulse F7 o F8 para seleccionar Seg0-Seg4, Rel1.
- (3) El EG de panoramización aparece gráficamente en la pantalla.
- (4) Pulse F1 (Rate) para fijar las velocidades del EG. Pulse F2 (Lvl) para fijar los niveles del EG.
- (5) HT (Tiempo de Retardo de la Tecla Activada 63...0): Cuando está puesto en 0, el EG de panoramización comenzará inmediatamente después de que una tecla sea pulsada. En valores más altos, obtendrá un retardo mayor, de incremento proporcional, antes de que comience el EG de panoramización.
- (6) R1-R4, RR1-RR2 (Velocidades de Tecla Activada, Velocidades de Abandono 0...63): Las Velocidades de Tecla Activada 1-4 y las Velocidades de Abandono 1-2 determinan la velocidad del EG de panoramización. Los valores más altos darán como resultado un cambio más rápido. Remítase al siguiente diagrama.
- (7) L0-L4, RL1-2 (Niveles de Tecla Activada, Niveles de Abandono -32...+32): Los Niveles de Tecla Activada 0-4 y los Niveles de Abandono 1-2 determinan la dirección de la panoramización

y la distancia del EG de panoramización. Los valores negativos desplazan a la izquierda y los valores positivos desplazan a la derecha. Remítase al siguiente diagrama.

- (8) SLP (Punto de Enlace S1-S4): especifica el segmento desde el cual el EG continuará enlazando (realizando bucle) si una tecla permanece pulsada después de que el EG haya llegado al final. Remítase al siguiente diagrama.

```

* * * * *
*
*                               FIG
*
* Left = Izquierda
* Center = Centro
* Right = Derecha
* Key on = Tecla activada
* Key off = Tecla desactivada
* Loop = Lazo
* Loop point = Punto de enlace
* Time = Tiempo
*
* * * * *

```

Cuando Vd. pulse una tecla, el sonido será producido en la posición panorámica de L0. Cuando haya transcurrido el tiempo de mantenimiento especificado (HT), la posición de panorámico cambiará, a una velocidad de R1, al nivel L1. Cuando la posición del panorámico alcance L1, cambiará, a una velocidad de R2, a la posición de L2. Cuando la posición de panorámico alcance L2, cambiará, a la velocidad de R3, a la posición de L3. Cuando la posición de panorámico alcance L3, cambiará, a una velocidad de R4, a la posición de L4. Cuando la posición de panorámico alcance L4, el EG empezará a enlazar (realizar bucle) desde el segmento especificado (en el diagrama anterior, SLP = S3).

Cuando Vd. suelte la tecla, la posición de panorámico, cambiará, a una velocidad de RR1, a la posición de RL1. Cuando la posición del panorámico alcance RL1, cambiará, a una velocidad de RR2, a la posición de RL2.

Comentario: El Tiempo de Mantenimiento (HT) es un valor de tiempo, pero las diversas "Rates" son velocidades. Los valores más altos para HT darán como resultado un mayor retardo antes de que comience el EG de panoramización, pero los valores más altos para las Velocidades darán como resultado un cambio más rápido. El resultado final del EG de panoramización dependerá de los valores de "Pan Source" (Fuente de Panoramización).

Datos Comunes/Panoramización dinámica del elemento

6.3 NOMBRE DE LA PANORAMIZACION

**Resumen:** Especifica un nombre de diez caracteres para la memoria interna de datos de Panoramización que está siendo editada.

**Procedimiento:**

Desde: el directorio de operaciones de Edición de la Panoramización Dinámica (Dynamic Pan Edit)

Seleccionar: 03:Pan Name

Especificar: un nombre para la memoria de panoramización

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

Los métodos para introducir datos de caracteres están explicados en Como introducir datos de caracteres en la página 30.

Datos Comunes

7. SELECCION DEL GRUPO DE SALIDA

JUMP #208

**Resumen:** Especifica el grupo de salida para cada elemento.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 07:OutSel

(JUMP #208)

Especificar: el grupo de salida para cada elemento



- (103)
- (1) Elemento 1-4 (off = desactivado, grp1 = grupo 1, grp2 = grupo 2, both = ambos): Cada uno de los elementos de una voz debe ser asignado a uno o a ambos grupos de salida. El elemento es entonces panoramizado como se haya especificado en la tabla de panoramización dinámica, y la señal estéreo es enviada al correspondiente canal de salida.
- El ajuste wet:dry (procesado:sin procesar) determina la mezcla entre el sonido procesado con efecto procedente de cada unidad de efectos y la señal estéreo procedente de las tablas de panoramización dinámica. Si se pone en 100:0, la panoramización estéreo no tendrá ningún efecto, puesto que todo el sonido de la salida provendrá de la unidad de efectos. Si se pone en 0:100, no se oirá el sonido procedente de la unidad de efectos. Remítase a la figura de la página 104, 10 Determinar Efectos.
- Si vd. desactiva la selección de grupo de salida para un elemento, ese elemento no será enviado a la unidad de efectos.

Datos Comunes

8. AFINACION (TONO) ALEATORIA

JUMP #209

Resumen: Especifica la cantidad de variación de tono aleatorio para la voz.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)  
Seleccionar: operación 08:Random (JUMP #209)  
Especificar: la cantidad de variación de tono aleatorio



- (104)
- (1) Profundidad de Afinación Aleatoria (0...7): En un valor de 0, una tecla producirá el mismo tono cada vez que se pulse. Para valores de 1...7, una tecla producirá una desviación aleatoria en el tono. Cuanto más altos sean los valores, mayor desviación del tono estándar de la tecla.

Comentario: Este parámetro es útil cuando se simulan instrumentos que tienen, por naturaleza, un tono variante. La desviación aleatoria de tono se aplica por separado a cada elemento de la voz, lo cual quiere decir que pueden aparecer diferencias de tono dentro de los mismos elementos.

Datos Comunes	9. PORTAMENTO	JUMP #210
---------------	---------------	-----------

**Resumen:** Especifica la modalidad y el tiempo de Portamento. El Portamento crea un suave deslizamiento en el tono entre una nota y la siguiente.

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)

Seleccionar: operación 09:Porta

(JUMP #210)

Especificar: la modalidad y el tiempo del portamento



- (1) Modalidad de Portamento: Si la modalidad de voz seleccionada en ese momento es polifónica (modalidades de voz 4-10), la modalidad de portamento se fija en la modalidad "Follow" (Seguir). Si la modalidad de voz seleccionada en ese momento es monofónica (modalidades de voz 1-3), la modalidad de portamento puede ser o bien "Fingered" (Digitada) o "Fulltime" (Tiempo Completo).

Portamento Digitado: se aplica portamento solamente si Vd. pulsa una nota antes de soltar la anterior: es decir, cuando Vd. toca ligados.

Portamento de Tiempo Completo: se aplica el portamento entre todas las notas.

- (2) Tiempo de Portamento (0...127): Determina el tiempo del deslizamiento del tono entre notas. Los valores más altos darán como resultado un deslizamiento más duradero (más lento).

**Comentario:** Si Vd. no desea portamento, posicione "Portamento Time" en 0, de manera que el cambio de tono entre las notas sea instantáneo.

Como habrá notado en la pantalla, el portamento se aplica solamente a los elementos AFM. No tendrá efecto en las voces que utilizan solamente elementos AWM (Modalidades de voz 6-8). Si una voz utiliza tanto elementos AFM como elementos AWM (las modalidades de voz 9 y 10), el portamento se aplicará solamente a los elementos AFM de la voz.

Datos Comunes	10. DETERMINAR EFECTOS	JUMP #212
---------------	------------------------	-----------

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

**Procedimiento:**

Desde: directorio de operaciones comunes de voz (JUMP #201)  
 Seleccionar: operación 10:Effect (JUMP #211)  
 Seleccionar: el parámetro de efecto que Vd. desee editar



- (1) Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una operación.  
 01: Selección de Modalidad de Efecto: Especifica cómo se conectan las dos unidades de efectos, el tipo de efecto, el nivel de salida del efecto y el balance "wet:dry" (procesado:sin procesar). Ver 10.1 Selección de Modalidad de Efecto.

(105)

- 02: Envío de Efecto: Especifica cómo será enviado el sonido de cada elemento a las unidades de efectos. Remítase a 10.2 Envío de Efecto.  
 03: Parámetro del Efecto 1: Hace los ajustes para la unidad de efectos 1. Remítase a 10.3 Parámetros del Efecto 1.  
 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.  
 05: Control del Efecto: Especifica cómo se verán afectados los parámetros del efecto por los mensajes de cambio de control, por el aftertouch, por la velocidad de pulsación, por el escalamiento de teclas, y por el LFO. Remítase a 10.5 Control del Efecto.

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

La siguiente figura muestra cómo está relacionado el recorrido de la señal de una voz normal con el sistema de efectos.

```

* * * * *
*
*          FIG
*
* Element 1 = Elemento 1
* (AFM or AWM) = (AFM o AWM)
* Element dynamic pan = Panoramización dinámica
*                      del elemento
* (preset 1-69, internal 1-32) = (prefijadas 1-69
*                               internal 1-32)
* Output group select = Selección de grupo de
*                      salida
* (off, grp1, grp2, both) = (desact., grupo1,
*                           grupo2, ambos)
*
* Group 1 = Grupo 1
* Group 2 = Grupo 2
* Out = Salida
* wet:dry = procesada:sin procesar
* Output = Salida
* Send level = Nivel de salida
* Send select = Selección de envío
* (send 1-4 on/off) = (Envío 1-4 act./desact.)
* Send = Envío
* Effect = Efecto
* (effect type 1-63) = (tipo de efecto 1-63)
* mono audio = audio monofónico
* stereo audio = audio estéreo
* (single type) = (tipo simple)
* (cascade type) = (tipo cascada)
* (dual type) = (tipo doble)
* ex. = ejemplo
* Rev Hall = Reverberación de Sala
* Echo = Eco
* Rev = Reverberación
* Hall&Plate = Sala y Placa
*
* * * * *

```

<p>Datos Comunes/Determinar Efectos 10.0.1 COPIAR EFECTO DE VOZ</p>
---

**Resumen:** Esta función copia los datos de Efecto de otra voz en los datos de efecto de la voz editada en ese momento.

**Procedimiento:**

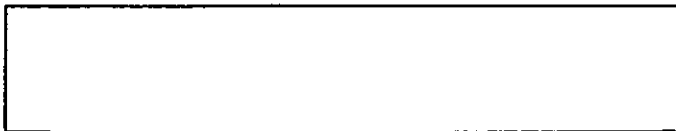
**Cuando:** se editan los datos del Efecto (operaciones (10.0-10.5))

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

**Especificar:** la voz desde la que se copian los datos del efecto

**Para copiar:** los datos pulse F8 (GO)

**Para salir:** sin copiar pulse EXIT



- (1) Utilice los botones de memoria de voz, los botones de banco A-D, y los botones de selección de voz 1-16 para seleccionar una voz fuente desde la que copiar los datos de Efecto.

(106)

- (2) Pulse F8 (GO) y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Si está seguro de que quiere copiar los datos del efecto, pulse YES y los datos de efecto se copiarán desde la voz seleccionada a la voz que está siendo editada.

Nota: Los ajustes del envío del efecto (ver 10.2 Envío del Efecto) no se copiarán.

#### Datos Comunes/Determinar Efectos

##### 10.1 SELECCION DE MODALIDAD DE EFECTO

JUMP #213

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

#### Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #212)

Seleccionar: 01: Effect Mode Select

(JUMP #213)

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



- (1) Modalidad de Efecto (Off, serial, parallel): Determina cómo estarán conectadas las dos unidades de efectos. La modalidad de efecto se mostrará gráficamente en la pantalla. Cuando la Modalidad de Efecto está puesta en "Off", las unidades de efectos no se estarán utilizando. No se añadirá ningún sonido procesado por efectos al sonido enviado a los grupos de salida 1 y 2 desde los dos grupos estéreo.

Cuando la Modalidad de Efecto está puesta en "Serial" (En Serie), la señal de audio procedente de los envíos (uno, dos o tres, dependiendo del tipo de efecto seleccionado para cada unidad de efectos) será enviada a las dos unidades de efectos como se muestra en la pantalla. La salida del efecto 1 será enviada a través del efecto 2, es decir, las unidades de efectos estarán conectadas en serie.

Cuando la Modalidad de Efecto está puesta en "Parallel" (En Paralelo), la señal de audio procedente de los envío (uno, dos, tres o cuatro, dependiendo del tipo de efecto seleccionado para cada unidad de efectos) será enviada a las dos unidades de efectos como se muestra en la pantalla.

- (2) Tipo de Efecto 1, Tipo de Efecto 2 (1...63): Estos determinan el tipo de efecto para cada una de las dos unidades de efectos. En la siguiente sección (10.3 Parámetros del Efecto 1) le damos una lista de los 63 efectos y de sus parámetros.
- (3) Nivel de Salida 1, 2 de EFF1/EFF2 (0...100%): Determinan el nivel de salida de cada efecto. El nivel se indica mediante un número y también mediante un gráfico de barras. Si se selecciona un efecto de tipo dual (52-63) el nivel de salida puede fijarse independientemente para cada efecto. En un valor de 0% la unidad de efectos no producirá ningún sonido, y en un valor de 100% la salida del efecto será al máximo volumen.
- (4) Nivel de Mezcla del Efecto 2 (0...100%): Aparecerá solamente si la Modalidad de Efecto está puesta en "Serial". Determina la cantidad de Efecto 2 que se añade a la cadena de efectos.
- (5) Salida 1/Salida 2 Procesada:Sin Procesar (100:0...0:100): Determinan la mezcla entre los sonidos procesados (wet) y sin procesar (dry) para cada una de las salidas (output 1 y output 2). Si se pone en 100:0, solamente se escuchará el sonido procesado procedente de la unidad de efectos. Si se pone en 0:100 solamente se escuchará el sonido sin procesar procedente de la panoramización dinámica.

Si el balance procesado:sin procesar se pone en 100:0, el sonido procedente de la panoramización estéreo no se escuchará, significando ésto que los ajustes de la panoramización dinámica de los elementos no tendrán efecto ninguno.

## Efectos de Tipo Unico

- 01 Rev Hall (Reverberación de Sala Grande)
- 02 Rev Room 1 (Reverberación de Habitación 1)
- 03 Rev Room 2 (Reverberación de Habitación 2)
- 04 Rev Room 3 (Reverberación de Habitación 3)
- 05 Rev Stage 1 (Reverberación de Escenario 1)
- 06 Rev Stage 2 (Reverberación de Escenario 2)
- 07 Rev Plate (Reverberación de Placas)

- 08 Rev White Room (Reverberación de Habitación Blanca)
- 09 Rev Tunnel (Reverberación de Tunel)
- 10 Rev Canyon (Reverberación de Cañón)
- 11 Rev Basement (Reverberación de Sótano)
- 12 Early Reflection 1 (Primeras Reflexiones 1)
- 13 Early Reflection 2 (Primeras Reflexiones 2)
- 14 Gate Rev (Reverberación con Puerta)
- 15 Reverse (Invertida)
- 16 Delay L,R (Retardo Izda.,Dcha.)
- 17 Delay L,C,R (Retardo Izda.,Centro,Dcha.)
- 18 Stereo Echo (Eco Estéreo)
- 19 Pitch Change 1 (Cambio de Tono 1)
- 20 Pitch Change 2 (Cambio de Tono 2)
- 21 Pitch Change 3 (Cambio de Tono 3)
- 22 Aural Exciter (R)\* (Excitador Aural [R]\* )
- 23 EG Flange (Flanger con EG)
- 24 EG Chorus (Chorus con EG)
- 25 EG Symphonic (Sinfónico con EG)
- 26 EG Phasing (Phase con EG)
- 27 Rotary SP (Altavoz Giratorio)
- 28 Ring Modulator (Modulador de Anillos)
- 29 D. Filter (Wah) (Filtro Doble [Wah-Wah])

### Efectos de Tipo Cascada

- 30 Echo → Rev (Eco → Reverberación)
- 31 Delay L,R → Rev (Retardo Izda.,Dcha. → Reverberación)
- 32 Flange → Rev (Flanger → Reverberación)
- 33 Chorus → Rev (Chorus → Reverberación)
- 34 Sympho → Rev (Sinfónico → Reverberación)
- 35 Phase → Rev (Phase → Reverberación)
- 36 Aural Exciter (R)\* → Rev (Excitador Aural[R]\* → Reverber.)
- 37 Dist → Rev (Distorsión → Reverberación)
- 38 Dist → Dly L,R (Distorsión → Retardo Izda.,Dcha.)
- 39 Dist → st.Echo (Distorsión → Eco Estéreo)
- 40 EQ → Rev 1 (Hall) (Ecualización → Reverberación 1 [Sala Grande])
- 41 EQ → Rev 2 (Room) (Ecualización → Reverberación 2 [Habitación])
- 42 EQ → Delay L,R (Ecualización → Retardo Izda.,Dcha.)
- 43 EQ → st.Echo (Ecualización → Eco estéreo)
- 44 EQ → st.Flange (Ecualización → Flanger estéreo)
- 45 EQ → st.Chorus (Ecualización → Chorus estéreo)
- 46 EQ → Symphonic (Ecualización → Sinfónico)
- 47 EQ → st.Phasing (Ecualización → Phase estéreo)

- 48 st.Flange → Delay L,R (Flanger estéreo → Retardo Izda.,Dcha.)
- 49 st.Chorus → Delay L,R (Chorus estéreo → Retardo Izda.,Dcha.)
- 50 Symphonic → Delay L,R (Sinfónico → Retardo Izda.,Dcha.)
- 51 st.Phasing → Delay L,R (Phase estéreo → Retardo Izda.,Dcha.)

### Efectos de Tipo Cascada

- 52 Hall & Plate (Sala Grande y Placa)
- 53 Echo & Rev (Eco y Reverberación)
- 54 Delay & Rev (Retardo y Reverberación)
- 55 St.Flange & St.Chorus (Flanger Estéreo y Chorus estéreo)
- 56 St.Flange & Symphonic (Flanger Estéreo y Sinfónico)
- 57 Symphonic & St.Chorus (Sinfónico y Chorus Estéreo)
- 58 St.Flange & Rev (Flanger Estéreo y Reverberación)
- 59 St.Chorus & Rev (Chorus Estéreo y Reverberación)
- 60 Symphonic & Rev (Sinfónico y Reverberación)
- 61 St.Flange & Delay L,R (Flanger Estéreo y Retardo Izda.,Dcha)
- 62 St.Chorus y Delay L,R (Chorus Estéreo y Retardo Izda.,Dcha.)
- 63 Symphonic & Delay L,R (Sinfónico y Retardo Izda.,Dcha.)

\* Aural Exciter (R) es una marca registrada y se fabrica bajo la licencia de APHEX Systems Ltd.

Datos Comunes/Determinar Efectos

#### 10.2 ENVIO DE EFECTOS

JUMP #219

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

#### Procedimiento:

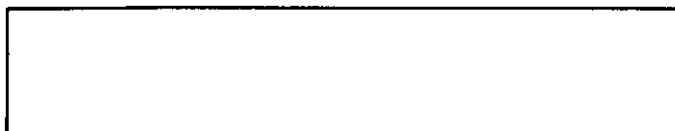
Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #212)

Seleccionar: 02: Effect Send

(JUMP #219)

Especificar: los ajustes de envíos de efectos para cada elemento.





- (1) Send Sel (Selección de Envío 1-4): Especifique si va a enviar o no el sonido procedente del elemento a cada envío de efecto 1-4. El número de envíos de efectos disponibles dependerá de la modalidad de efecto y del tipo de efecto. Los envíos no existentes se indicarán mediante un guión (-), y no se pueden seleccionar. En la pantalla anterior están disponibles los envíos de efectos 1 y 2. Si un envío de efecto está activado, su número aparecerá en la pantalla y el sonido del elemento será enviado a ese envío de efecto. Si un envío de efecto está desactivado, la pantalla presentará un punto (.) y el sonido del elemento no será enviado a ese envío de efecto. En la pantalla anterior, el elemento 1 está siendo enviado al envío de efecto 1 solamente.
- (2) Level (Nivel) (0...127): Especifique qué cantidad de sonido será enviada desde el elemento a la unidad de efectos.
- (3) Vel Sens (Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación) (-7...+7): Especifique cómo afectará la velocidad de pulsación de las teclas al nivel de envío de efecto del elemento. Para los valores positivos (+1...+7), se enviará más sonido a la unidad de efectos cuanto más fuerte se toquen las notas. Para los valores negativos (-1...-7), se enviará menos sonido a la unidad de efectos cuanto más fuerte se toquen las notas.
- (4) Scaling (Escala) (-7...+7): Especifique cómo afectará la posición de las teclas al nivel de envío de efecto del elemento. Para valores positivos (+1...+7), las notas más agudas enviarán más sonido a la unidad de efectos. Para valores negativos (-1...-7), las notas más agudas enviarán menos sonido a la unidad de efectos.
- (5) Pulsando F1-F4 desplazará el cursor a los elementos 1-4.

#### Datos Comunes/Determinar Efectos

##### 10.3 PARAMETROS DEL EFECTO 1

(JUMP #214)

**Resumen:** Ajusta los parámetros para el tipo de efecto seleccionado como Efecto 1. Esta explicación también se aplica idéntica al Efecto 2.

#### Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones de "Effect Set"

(JUMP #212)

Seleccionar: 03:Effect 1 Parameter

(JUMP #214)

Especificar: los ajustes de los parámetros para el efecto seleccionado.



- (1) El número y el tipo de parámetros dependerá del Tipo de Efecto Seleccionado. Remítase a las tablas de parámetros de efectos que hay a continuación. Los números de los parámetros que no existan para el tipo de efecto seleccionado aparecerán en la pantalla con un guión (-).
- (2) Pulse F1 ó F2 para moverse entre los parámetros 1-5 y los parámetros 6-10.

**Parámetros de los Efectos:** Muchos de los tipos de efectos tienen parámetros similares. Los parámetros que más frecuentemente aparecen se encuentran explicados a continuación. Los parámetros que son exclusivos de un determinado tipo de efecto se explicarán después de la lista de parámetros para ese tipo de efecto.

**AM Depth (Profundidad de AM):** La cantidad de la modulación de la amplitud.

**Delay Time (Tiempo de Retardo):** El retardo antes de que se oiga el sonido procesado.

**Density (Densidad):** La densidad de la reverberación.

**Diffusion (Difusión):** La extensión en el espacio del sonido reverberante.

**Feedback Delay (FB Delay Time) (Tiempo de Retardo de la Realimentación):** El intervalo entre ecos repetidos.

**Feedback Gain (Ganancia de Realimentación):** Es la proporción de volumen de cada eco con el anterior (los valores negativos invertirán la fase).

**Fine (Pitch Fine) (Tono Exacto):** Ajuste de precisión en centésimas (1/1200 de una octava) para el cambio de tono.

**High (Rev High) (Reverberación de Altas Frecuencias):** La proporción en la cual la reverberación de las altas frecuencias decaerá en relación con el tiempo de reverberación global.

**High Control (Control de las Altas Frecuencias):** La proporción en que las altas frecuencias serán retenidas en cada sucesivo eco de realimentación.

**High Gain (Ganancia de Altas Frecuencias):** Realce o recorte de las frecuencias agudas.

**HPF (Filtro de Paso de Agudos):** Se permitirá el paso a las frecuencias que queden por encima de este valor.

**Initial Delay (Retardo Inicial):** El retardo antes de que se oiga el sonido procesado.

**Low Gain (Ganancia de Bajas Frecuencias):** Realce o recorte de las frecuencias graves.

**LPF (Filtro de Paso de Graves):** Se permitirá el paso a las frecuencias que queden por debajo de este valor.

**PM Depth (Profundidad de PM):** La cantidad de modulación del tono.

**Modulation Delay (Retardo de la Modulación):** El retardo en el tiempo antes de que comience a suceder la modulación.

Modulation Depth (Profundidad de la Modulación): La cantidad de modulación (para el flanger, el chorus, etc.)

Modulation Frequency (Frecuencia de la Modulación): La velocidad de la modulación (para el flanger, el chorus, etc.)

Pitch (Tono): La cantidad de cambio de afinación en semitonos.

Reverb Time (Tiempo de Reverberación): El tiempo durante el cual el nivel del sonido de la reverberación disminuirá en 60dB.

### Efectos de Tipo Unico

1:Rev Hall, 2:Rev Room 1, 3:Rev Room 2, 4:Rev Room 3, 5:Rev Stage 1, 6:Rev Stage 2, 7:Rev Plate

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Reverb Time (Tiempo de Rev.)	0,3...30.0 seg
2	High (Rev. de Altas Frec.)	0,1...1,0
3	Diffusion (Difusión)	0...10
4	Initial Delay (Retardo Inicial)	0,1...200.0 ms
5	Rev Delay (Retardo de Rev.)	0,1...200.0 ms
6	Density (Densidad)	0...4
7	ER/Rev Balance (Balance de Pr.Ref./Rev.)	0...100%
8	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12dB
9	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12dB
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

```

* * * * *
*
*               FIG.
*
* DIRECT SOUND = SONIDO DIRECTO
* ER = PRIMERAS REFLEXIONES
* REV = REVERBERACION
* INI DLY = RETARDO INICIAL
* REV DLY = RETARDO DE REVERBERACION
*
* * * * *

```

**Initial Delay:** Este parámetro establece el retardo en el tiempo antes de que comiencen las primeras reflexiones.

**Rev Delay:** Este parámetro determina el retardo entre el comienzo de las primeras reflexiones y el comienzo de la reverberación.

**ER/Rev Balance:** Determina el balance del nivel entre las primeras reflexiones y la reverberación. En un valor de 0%, sólo se escuchará la reverberación. En un valor de 100%, solamente se escucharán las primeras reflexiones.

8:Rev White Room, 9:Rev Tunnel, 10:Rev Canyon, 11:Rev Basement

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Reverb Time (Tiempo de Rev.)	0,3...30.0 seg
2	High (Rev. de Altas Frec.)	0,1...1,0
3	Diffusion (Difusión)	0...10
4	Initial Delay (Retardo Inicial)	0,1...200.0 ms
5	Width (Anchura)	0,5...30,2 metros
6	Height (Altura)	0,5...30,2 metros
7	Depth (Profundidad)	0,5...30,2 metros
8	Wall Vary (Variación de la Pared)	0...30
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

**Width, Height, Depth:** Estos parámetros determinan el tamaño de la habitación imaginaria en unidades de metros.

**Wall Vary:** Este parámetro determina la irregularidad de las superficies de las paredes. En un valor de 0, las paredes se considerarán absolutamente regulares. Cuanto más alto se sitúe el valor más irregularidades se supondrán en las paredes, creando una reverberación más compleja.

12:Early Ref. 1, 13:Early Ref. 2

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Type (Tipo)	S-Hall (Sala Corta), L-Hall (Sala Larga), Random (Aleatoria), Reverse (Invertida), Plate (Placas), Spring (Muelles)
2	Room Size (Tamaño de la Habitación)	0,1...20.0
3	Liveness (Viveza)	0...10
4	Diffusion (Difusión)	0...10
5	Initial Delay (Retardo Inicial)	0,1...400.0 ms
6	ER Number (Número de Prim. Ref.)	1...19
7	Feedback Delay (Retardo de Realimen.)	0,1...800.0 ms
8	Feedback Gain (Ganancia de Realimen.)	-99...+99%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Room Size: Este parámetro determina el tamaño de la supuesta habitación en unidades arbitrarias. Los valores más altos ocasionan una habitación mayor con más espacio entre las reflexiones.

Liveness: Este parámetro determina la prontitud de la caída de las reflexiones. Cuanto más altos son los valores más vivo y realista es el sonido.

ER Number: Este parámetro determina el número de primeras reflexiones que ocurrirán.

## 14:Gate Reverb, 15:Reverse Gate

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Type (Tipo)	Tipo A, Tipo B
2	Room Size (Tamaño de la Habitación)	0,1...20.0
3	Liveness (Viveza)	0...10
4	Diffusion (Difusión)	0...10
5	Initial Delay (Retardo Inicial)	0,1...400.0 ms
6	ER Number (Número de Prim. Ref.)	1...19
7	Feedback Delay (Retardo de Realimen.)	0,1...800.0 ms
8	Feedback Gain (Ganancia de Realimen.)	-99...+99%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

## 16:Delay L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Lch Delay Time (Retardo Canal Izdo.)	0,1...1360.0 ms
2	Rch Delay Time (Retardo Canal Dcho.)	0,1...1360.0 ms
3	----	----
4	FB1 Delay Time (Retardo Realimen. 1)	0,1...1360.0 ms
5	FB2 Delay Time (Retardo Realimen. 2)	0,1...1360.0 ms
6	FB Gain (Ganancia de Realimentación)	-99...+99%
7	FB1 High Control (Control de Altas Fr. de Realimentación 1)	0,1...1.0
8	FB2 High Control (Control de Altas Fr. de Realimentación 2)	0,1...1.0
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru



(110)

## 17:Delay L,C,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Lch Delay Time (Retardo Canal Izdo.)	0,1...1360.0 ms
2	Rch Delay Time (Retardo Canal Dcho.)	0,1...1360.0 ms
3	Center Delay Time (Retardo Canal Cent.)	0,1...1360.0 ms
4	FB1 Delay Time (Retardo Realimen. 1)	0,1...1360.0 ms
5	FB2 Delay Time (Retardo Realimen. 2)	0,1...1360.0 ms
6	FB Gain (Ganancia de Realimentación)	-99...+99%
7	FB1 High Control (Control de Altas Fr. de Realimentación 1)	0,1...1.0
8	FB2 High Control (Control de Altas Fr. de Realimentación 2)	0,1...1.0
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

(111)

## 18:Stereo Echo

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Lch Init Dly Time (Ret.Inicial Izdo.)	0,1...680.0 ms
2	Lch FB Delay Time (Ret.Realí. Izdo.)	0,1...680.0 ms
3	Lch FB Gain (Ganancia Realimen. Izda.)	-99...+99%
4	Rch Init Dly Time (Ret.Inicial Dcho.)	0,1...680.0 ms
5	Rch FB Delay Time (Ret.Realí. Dcho.)	0,1...680.0 ms
6	Rch FB Gain (Ganancia Realimen. Dcha.)	-99...+99%
7	Lch FB High con (Control de Altas Fr. de Realimentación Izda.)	0,1...1.0
8	Rch FB High con (Control de Altas Fr. de Realimentación Dcha.)	0,1...1.0
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru



\* \* \* \* \*  
\*  
\* FIG. \*  
\*  
\* \* \* \* \*

Este tipo de efecto proporciona dos retardos independientes con realimentación independiente.

19:Pitch Change 1

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	1 Pitch (Tono 1)	-24...+24
2	1 Fine (Exacta 1)	-100...+100
3	1 Delay (Retardo 1)	0,1...650.0 ms
4	1 FB Gain (Ganancia de Realim. 1)	-99...+99%
5	1 Level (Nivel 1)	0...100%
6	2 Pitch (Tono 2)	-24...+24
7	2 Fine (Exacta 2)	-100...+100
8	2 Delay (Retardo 2)	0,1...650.0 ms
9	2 FB Gain (Ganancia de Realim. 2)	-99...+99%
10	1 Level (Nivel 2)	0...100%

\* \* \* \* \*  
\*  
\* FIG. \*  
\*  
\* \* \* \* \*

Este tipo de efecto proporciona dos cambios de tono independientes, cada uno con retardo y realimentación. El sonido de ambos cambios de tono se combina en ambas salidas izquierda y derecha.

## 20:Pitch Change 2

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	L Pitch (Tono Izda.)	-24...+24
2	L Fine (Exacta Izda.)	-100...+100
3	L Delay (Retardo Izda.)	0,1...650.0 ms
4	L FB Gain (Ganancia de Realim. Izda.)	-99...+99%
5	R Pitch (Tono Dcha.)	-24...+24
6	R Fine (Exacta Dcha.)	-100...+100
7	R Delay (Retardo Dcha.)	0,1...650.0 ms
8	R FB Gain (Ganancia de Realim. Dcha.)	-99...+99%
9	---	---
10	---	---

\* \* \* \* \*  
 \*  
 \*  
 \*  
 \*  
 \* \* \* \* \*

FIG.

Este tipo de efecto proporciona dos cambios de tono independientes, cada uno con retardo y realimentación. El sonido de cada cambio de tono se envía independientemente desde las salidas izquierda y derecha.

(111)

21:Pitch Change 3

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	1 Pitch (Tono 1)	-24...+24
2	1 Fine (Exacta 1)	-100...+100
3	1 Delay (Retardo 1)	0,1...1300.0 ms
4	2 Pitch (Tono 2)	-24...+24
5	2 Fine (Exacta 2)	-100...+100
6	2 Delay (Retardo 2)	0,1...1300.0 ms
7	3 Pitch (Tono 3)	-24...+24
8	3 Fine (Exacta 3)	-100...+100
9	3 Delay (Retardo 3)	0,1...1300.0 ms
10	---	---

(112)

FIG.

Este tipo de efecto proporciona tres cambios de tono independientes, cada uno con retardo. El sonido de los tres cambios de tono se combina en ambas salidas izquierda y derecha.

## 22:Excitador Aural (R)\*

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	500Hz...16kHz
2	Enhance (Realce)	0...100%
3	Mix Level (Nivel de Mezcla)	0...100%
4	Delay Time (Tiempo de Retardo)	0.1...650 ms
5	---	---
6	---	---
7	---	---
8	---	---
9	---	---
10	---	---

Este efecto añade nuevos armónicos a un sonido para hacerlo "sobresalir" de la mezcla.

HPF: Se añadirán armónicos a las frecuencias por encima de esta frecuencia

Enhance: Cuanto más altos sean los ajustes de este valor más se incrementará el nivel de los armónicos que se acaban de crear.

Mix Level: Determina la mezcla del sonido directo y del sonido producido por el excitador.

Cuanto más altos sean los valores más se incrementará la cantidad de sonido procedente del excitador.

Delay: Determina el retardo que se aplicará al sonido producido por el excitador.

\* Aural Exciter (R) es una marca registrada y se fabrica bajo licencia de APHEX Systems Ltd.

## 23:EG Flange

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Attack Time (Tiempo de Ataque)	2.0...22000 ms
2	Attack Level (Nivel de Ataque)	0...100%
3	Release Time (Tiempo de Abandono)	2.0...22000 ms
4	EG Target (Objetivo del EG)	0:MFreq., 1:MDep.
5	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12 dB
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
7	Modulation Freq. (Frec. de Modulación)	0.05...40 Hz
8	Modulation Depth (Profund. de Modulac.)	0...100%
9	Modulation Delay (Retardo de Modulaci.)	0.1...100.0 ms
10	Mod FB Gain (Ganan. de Real. de Modul.)	0...99%

Este efecto proporciona un Flanger cuya frecuencia de modulación o cuya profundidad de modulación pueden ser controladas en el tiempo por una simple envoltura.

EG Target: Determina qué parámetro será controlado por la envoltura. Si se selecciona "M.Freq", la envoltura se incrementará y entonces disminuirá la frecuencia de la modulación en el tiempo. Si se selecciona "M.Dep", la envoltura aumentará y entonces disminuirá la profundidad de la modulación en el tiempo. "Attack Time", "Attack Level", "Release Time": Estos parámetros determinan la forma de la envoltura. Esta envoltura es "re-iniciada" cada vez que se toca una nota, y recorrerá la totalidad de su entorno independientemente de que la nota se mantenga o se suelte.

```

* * * * *
*
*                               FIG.
*
* Modulation... = Frecuencia de la Modulación o Profundidad
*                 de la Modulación
* Attack Time = Tiempo de Ataque
* Release Time = Tiempo de Abandono
* Attack Level = Nivel de Ataque
* Note on = Nota activada
* Time = Tiempo
*
* * * * *

```

**24:EG Chorus**

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Attack Time (Tiempo de Ataque)	2.0...22000 ms
2	Attack Level (Nivel de Ataque)	0...100%
3	Release Time (Tiempo de Abandono)	2.0...22000 ms
4	EG Target (Objetivo del EG)	0:MFreq., 1:MDep.
5	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12 dB
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
7	Chorus Mod Freq (Frec. de Modulación de Chorus)	0.05...40 Hz
8	Modulation PM Depth (Profundidad de PM de la Modulación)	0...100%
9	Modulation AM Depth (Profundidad de AM de la Modulación)	0...100%
10	---	---

Este efecto proporciona un Chorus cuya frecuencia de modulación o cuya profundidad de modulación pueden ser controladas en el tiempo mediante una simple envoltura. Para más detalles remítase a la explicación de 23:EG Flange.

## 25:EG Symphonic

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Attack Time (Tiempo de Ataque)	2.0...22000 ms
2	Attack Level (Nivel de Ataque)	0...100%
3	Release Time (Tiempo de Abandono)	2.0...22000 ms
4	EG Target (Objetivo del EG)	0:MFreq., 1:MDep.
5	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12 dB
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
7	Modulation Freq (Frec. de Modulación)	0.05...40.0 Hz
8	Modulation Depth (Profund. de Modulac.)	0...100%
9	---	---
10	---	---

Este efecto proporciona un efecto Sinfónico cuya frecuencia de modulación o cuya profundidad de modulación pueden ser controladas en el tiempo mediante una simple envoltura. Para más detalles remítase a la explicación de 23:EG Flange. "Symphonic" es un efecto que es similar al chorus, pero con modulación múltiple y con más modulación del tiempo de retardo.

## 26:EG Phase

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Attack Time (Tiempo de Ataque)	3.0...22000 ms
2	Attack Level (Nivel de Ataque)	0...100%
3	Release Time (Tiempo de Abandono)	2.0...22000 ms
4	EG Target (Objetivo del EG)	0:MFreq., 1:MDep.
5	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12 dB
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
7	Modulation Freq (Frec. de Modulación)	0.05...40.0 Hz
8	Modulation Depth (Profund. de Modulac.)	0...100%
9	Modulation Delay (Retardo de Modulac.)	0.1...5.0 ms
10	---	---

Este efecto proporciona un efecto Phase cuya frecuencia de modulación o cuya profundidad de modulación pueden ser controladas en el tiempo mediante una simple envoltura. Para más detalles remítase a 23:EG Flange (página 112).



## 27:Rotary Speaker

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Mid Speed (Velocidad Media)	0.05...40 Hz
2	Depth (Profundidad)	0...100%
3	Transition Time (Tiempo de Transición)	2...22000 ms
4	L/M/H Speed Diff (Diferencia de Veloc. Baja/Media/Alta)	0.05...5.80 Hz
5	Switch L/M/H (Interruptor Baja/Media/Alta)	0:Low 1:Mid 2:High
6	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12 dB
7	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
8	---	---
9	---	---
10	---	---

Este efecto simula un altavoz giratorio al que se puede hacer que cambie con gran uniformidad entre las velocidades alta, media y baja. Asignando un controlador para que afecte al parámetro 5 (Switch L/M/H) de este efecto, Vd. puede alternar entre las velocidades lenta y rápida del rotor según esté tocando.

Mid Speed: Determina la velocidad media del rotor.

Transition Time: Determina el tiempo que tardará el rotor en acelerarse o en decelerarse cuando se alterne entre las velocidades baja/media/alta.

L/M/H Speed Diff: La velocidad alta es más rápida que la velocidad media, y la velocidad baja es más lenta que la velocidad media en esta cantidad.

Switch L/M/H: Este interruptor se utiliza para seleccionar las velocidades baja, media o alta del rotor. Puede ser útil musicalmente asignar un controlador para que afecte a este parámetro.

## 28:Ring Modulator

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Wave PM Depth (Profund. de PM de Onda)	0...100%
2	Wave PM Frq. (Frecuen. de PM de Onda)	0.05...40.0 Hz
3	Wave AM Depth (Profund. de AM de Onda)	0...100%
4	Wave AM Frq. (Frecuen. de AM de Onda)	0.05...40.0 Hz
5	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12...+12 dB
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
7	---	---
8	---	---
9	---	---
10	---	---

Este efecto modifica la forma de onda de entrada multiplicándola con una onda senoidal. Las características de tono y de amplitud de esta onda senoidal pueden ser alteradas libremente.

Wave PM Depth: Determina la profundidad de la modulación del tono de la onda senoidal.

Wave PM Frq: Determina la frecuencia de la modulación del tono de la onda senoidal.

Wave AM Depth: Determina la profundidad de la modulación de la amplitud de la onda senoidal.

Wave AM Frq: Determina la frecuencia de la modulación de la amplitud de la onda senoidal.

## 29:D Filter (Wah)

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Filter Frq. (Frecuencia del Filtro)	125 Hz...14 kHz
2	Filter 1 Q (Anchura del Filtro 1)	1.0...5.0
3	Filter 1 Gain (Ganancia del Filtro 1)	0...+12 dB
4	Filter 2 Q (Anchura del Filtro 2)	0.1...0-7
5	---	---
6	---	---
7	---	---
8	---	---
9	---	---
10	---	---

Este efecto aplica un efecto de Wah-Wah al sonido de entrada utilizando dos filtros. El filtro 1 es un filtro de presencia; el filtro 2 es un filtro de paso de banda (BPF).

Filter Frq: Determina las frecuencias de los filtros 1 y 2.

Filter 1 Q: Determina la característica de anchura del filtro 1.

Filter 1 Gain: Determina la ganancia del filtro 1.

Filter 2 Q: Determina la característica de anchura del filtro 2.

Efectos de Tipo Cascada

## 30:Echo → Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Echo Lch Delay (Retardo del canal Izquierdo del Eco)	0.1...320.0 ms
2	Echo Lch FB Gain (Ganancia de Real. del Canal Izdo. del Eco)	-99...+99%
3	Echo Rch Delay (Retardo del canal Derecho del Eco)	0.1...320.0 ms
4	Echo Rch FB Gain (Ganancia de Real. del Canal Dcho. del Eco)	-99...+99%
5	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Rev. de Altas Frecuencias)	0.1...1.0
7	Rev ER/Rev Balance (Balance Primeras Ref./Rev.)	0...100%
8	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto de eco que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 18:Stereo Echo (página 111) y 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de eco y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido de eco. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

## 31:Delay L,R → Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Dly Lch Delay (Retardo del canal Izquierdo)	0.1...640.0 ms
2	Dly Rch Delay (Retardo del canal Derecho)	0.1...640.0 ms
3	Dly FB Gain (Ganancia de Realimen. del Retardo)	-99...+99%
4	Dly FB High (Realimentación de Agudos del Retardo)	0.1...1.0
5	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Rev. de Altas Frecuencias)	0.1...1.0
7	Rev ER/Rev Balance (Balance Primeras Ref./Rev.)	0...100%
8	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto de retardo que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 16:Delay L,R (página 110) y a 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de retardo y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido de retardo. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

## 32:Flange → Rev

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

Este tipo de efecto proporciona un efecto de flanger que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 23:EG Flange (página 112) y a 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de flanger y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido del flanger. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

## 33:Chorus → Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Mchorus Mod. Frq. (Frec. de Mod. del Chorus)	0.05...40 Hz
2	Chorus PM Depth (Prof. de PM del Chorus)	0...100%
3	Chorus AM Depth (Prof. de AM del Chorus)	0...100%
4	---	---
5	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Rev. de Altas Frecuencias)	0.1...1.0
7	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Rev.)	0.1...200.0 ms
8	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto de chorus que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 24:Chorus (página 112) y a 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de chorus y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido del chorus. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

## 34:Sympho → Rev

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

Este tipo de efecto proporciona un efecto sinfónico que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 25:EG Symphonic (página 113) y a 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de sinfónico y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido sinfónico. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.



## 35:Phaser → Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
3	Modulation Delay (Retardo de la Mod.)	0.1...5.0 ms
4	---	---
5	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Rev. de Altas Frecuencias)	0.1...1.0
7	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Rev.)	0.1...200.0 ms
8	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto "phase" que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 26:EG Phase (página 113) y a 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de "phase" y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido de "phase". En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

## 36:Aural Exc(R)\* → Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Ex. HPF (Filtro de Paso de Agudos del Excitador)	500 Hz...16 kHz
2	Ex. Enhance (Realce del Excitador)	0...100%
3	Ex. Mix Level (Nivel de Mezcla del Excitador)	0...100%
4	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
5	Rev High (Rev. de Altas Frecuencias)	0.1...1.0
6	Rev Diffusion (Difusión de la Rev.)	0...10
7	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Rev.)	0.1...400.0 ms
8	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto excitador que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remítase a 22:Aural Exciter (página 112) y a 1:Rev Hall (página 109).

Rev Mix Level: Determina la proporción entre el sonido del excitador y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido del excitador. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

\* Aural Exciter (\*) es una marca registrada y se fabrica bajo licencia de APHEX Systems Ltd.

## 37:Dist → Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Distortion Level (Nivel de Distors.)	0...100%
2	Middle Frequency (Frecuencia de Medios)	315 Hz...6.3 kHz
3	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12...+12 dB
4	Treble Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
5	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
6	Rev High (Rev. de Altas Frecuencias)	0.1...1.0
7	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Rev.)	0.1...200.0 ms
8	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto de distorsión que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles sobre los parámetros de reverberación remítase a 1:Rev Hall (página 109).

**Distortion Level:** Determina el grado de distorsión. Cuanto más altos sean los valores más fuertemente se distorsionará el sonido.

**Rev Mix Level:** Determina la proporción entre el sonido de distorsión y el de reverberación. En un ajuste del 0%, solamente se escuchará el sonido de distorsión. En un ajuste de 100% solamente se escuchará el sonido de la reverberación.

## 38:Dist → Dly L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Distortion Level (Nivel de Distors.)	0...100%
2	Middle Frequency (Frecuencia de Medios)	315 Hz...6.3 kHz
3	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12...+12 dB
4	Treble Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
5	Dly Lch Delay (Retardo del canal Izquierdo)	0.1...1360.0 ms
6	Dly Rch Delay (Retardo del canal Derecho)	0.1...1360.0 ms
7	Dly FB Gain (Ganancia de Realimen. del Retardo)	-99...+99%
8	Delay Mix Level (Nivel de Mezcla del Retardo)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto de distorsión que se envía a un efecto de retardo. Para más detalles remítase a 36:Dist → Rev y a 16:Delay L,R (página 110).

Delay Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de distorsión y el sonido de retardo. En un valor de 0% se escuchará solo el sonido de distorsión. En un valor de 100% se escuchará solo el sonido de retardo.

## 39:Dist → Echo

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Distortion Level (Nivel de Distors.)	0...100%
2	Middle Frequency (Frecuencia de Medios)	315 Hz...6.3 kHz
3	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12...+12 dB
4	Treble Gain (Ganancia de Agudos)	-12...+12 dB
5	Echo Lch Delay (Retardo del canal Izquierdo del Eco)	0.1...680.0 ms
6	Dly Rch Delay (Retardo del canal Derecho del Eco)	0.1...680.0 ms
7	Echo FB Gain (Ganancia de Realimen. del Eco)	-99...+99%
8	Echo Mix Level (Nivel de Mezcla del Eco)	0...100%
9	HPF (Filtro de Paso de Agudos)	Thru, 32...1000Hz
10	LPF (Filtro de Paso de Graves)	1..16 kHz, Thru

Este tipo de efecto proporciona un efecto de distorsión que se envía a un efecto de eco estéreo. Para más detalles remítase a 36:Dist → Rev y a 18:Stereo Echo (página 111).

(117)

Delay Mix Level: Determina la proporción entre el sonido de distorsión y el sonido de eco. En un valor de 0% se escuchará solo el sonido de distorsión. En un valor de 100% se escuchará solo el sonido del eco.

40:EQ → Rev 1, 41:EQ → Rev 2

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Low Frequency (Bajas Frec.)	32 Hz...2.0 kHz
2	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12 dB...+12 dB
3	Middle Frequency (Frec. Medias)	315 Hz...6.3 kHz
4	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12 dB...+12 dB
5	High Frequency (Altas Frec.)	500 Hz...16 kHz
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12 dB...+12 dB
7	Rev Time (Tiempo de Rev.)	0.3...30.0 sec
8	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Rev.)	0.1...400.0 ms
9	Rev ER/Rev Balance (Balance Pimeras Reflex./Reverberación)	0...100%
10	Rev Mix Level (Nivel de Mezcla de Rev.)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de ecualizador de barrido de 3 bandas que se envía a un efecto de reverberación. Para más detalles remitase a 1:Hall Rev (página 109).

## 42:EQ → Dly L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Low Frequency (Bajas Frec.)	32 Hz...2.0 kHz
2	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12 dB...+12 dB
3	Middle Frequency (Frec. Medias)	315 Hz...6.3 kHz
4	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12 dB...+12 dB
5	High Frequency (Altas Frec.)	500 Hz...16 kHz
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12 dB...+12 dB
7	Dly Lch Delay (Retardo del canal Izquierdo)	0.1...1360.0 ms
8	Dly Rch Delay (Retardo del canal Derecho)	0.1...1360.0 ms
9	Dly FB Gain (Ganancia de Realimen. del Retardo)	-99...+99%
10	Delay Mix Level (Nivel de Mezcla del Retardo)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de ecualizador de barrido de 3 bandas que se envía a un efecto de retardo. Para más detalles remítase a 16: Delay L, R (página 110).

## 43:EQ → Echo

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Low Frequency (Bajas Frec.)	32 Hz...2.0 kHz
2	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12 dB...+12 dB
3	Middle Frequency (Frec. Medias)	315 Hz...6.3 kHz
4	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12 dB...+12 dB
5	High Frequency (Altas Frec.)	500 Hz...16 kHz
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12 dB...+12 dB
7	Echo Lch Delay (Retardo del canal Izquierdo del Eco)	0.1...680.0 ms
8	Dly Rch Delay (Retardo del canal Derecho del Eco)	0.1...680.0 ms
9	Echo FB Gain (Ganancia de Realimen. del Eco)	-99...+99%
10	Echo Mix Level (Nivel de Mezcla del Eco)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de ecualizador de barrido de 3 bandas que se envía a un efecto de eco estéreo. Para más detalles remítase a 18: Stereo Echo (página 111).



## 44:EQ → Flange

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Low Frequency (Bajas Frec.)	32 Hz...2.0 kHz
2	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12 dB...+12 dB
3	Middle Frequency (Frec. Medias)	315 Hz...6.3 kHz
4	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12 dB...+12 dB
5	High Frequency (Altas Frec.)	500 Hz...16 kHz
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12 dB...+12 dB
7	Modulation Frq (Frec. de la Modul.)	0.05...40 Hz
8	Modulation Depth (Prof. de la Mod.)	0...100%
9	Mod. FG Gain (Ganancia de Realimenta. de la Modulación)	0...99%
10	Flange Mix Level (Nivel de Mezcla del Flanger)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de ecualizador de barrido de 3 bandas que se envía a un efecto de flanger. Para más detalles remítase a 23: EG Flange (página 112).

## 45:EQ → Chorus

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Low Frequency (Bajas Frec.)	32 Hz...2.0 kHz
2	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12 dB...+12 dB
3	Middle Frequency (Frec. Medias)	315 Hz...6.3 kHz
4	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12 dB...+12 dB
5	High Frequency (Altas Frec.)	500 Hz...16 kHz
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12 dB...+12 dB
7	Chorus Mod. Frq. (Frec. de Mod. del Chorus)	0.05...40 Hz
8	Chorus PM Depth (Prof. de PM del Chorus)	0...100%
9	Chorus AM Depth (Prof. de AM del Chorus)	0...100%
10	Chorus Mix Level (Nivel de Mezcla del Chorus)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de ecualizador de barrido de 3 bandas que se envía a un efecto de chorus. Para más detalles remítase a 24: EG Chorus (página 112).

## 46:EQ → Symphonic

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Low Frequency (Bajas Frec.)	32 Hz...2.0 kHz
2	Low Gain (Ganancia de Graves)	-12 dB...+12 dB
3	Middle Frequency (Frec. Medias)	315 Hz...6.3 kHz
4	Mid Gain (Ganancia de Medios)	-12 dB...+12 dB
5	High Frequency (Altas Frec.)	500 Hz...16 kHz
6	High Gain (Ganancia de Agudos)	-12 dB...+12 dB
7	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
8	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
9	---	---
10	Sympho Mix Level (Nivel de Mezcla del Efecto Sinfónico)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de ecualizador de barrido de 3 bandas que se envía a un efecto sinfónico. Para más detalles remítase a 25: EG Symphonic (página 113).

## 48:St.Flange → Delay L,R

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

Este tipo de efecto proporciona un efecto de flanger que se envía a un retardo estéreo. Para más detalles remítase a 23: EG Flange (página 112) y a 16:Delay L,R (página 110).

## 49:St.Chorus → Delay L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Frq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Chorus PM Depth (Profund. de PM del Chorus)	0...100%
3	Chorus AM Depth (Profund. de AM del Chorus)	0...100%
4	----	----
5	Delay Lch Delay (Rtdo. Izdo.)	0.1...800.0 ms
6	Delay Rch Delay (Rtdo. Dcho.)	0.1...800.0 ms
7	Delay FB1 Delay (Rtdo. de Realim.1)	0.1...800.0 ms
8	Delay FB2 Delay (Rtdo. de Realim.2)	0.1...800.0 ms
9	Delay FB Gain (Ganacia de Real. del Retardo)	-99...+99%
10	Delay Mix Level (Nivel de Mezcla del Retardo)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto de chorus que se envía a un retardo estéreo. Para más detalles remítase a 24: EG Chorus (página 112) y a 16:Delay L,R (página 110).

## 50:Symphonic → Delay L,R

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

Este tipo de efecto proporciona un efecto sinfónico que se envía a un retardo estéreo. Para más detalles remítase a 25: EG Symphonic (página 113) y a 16:Delay L,R (página 110).

## 51:St.Phasing → Delay L,R

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Modulation Freq. (Frec. de la Modula.)	0.05...40 Hz
2	Modulation Depth (Profund. de la Mod.)	0...100%
3	Modulation Delay	0.1...5.0 ms
4	----	----
5	Delay Lch Delay (Rtdo. Izdo.)	0.1...800.0 ms
6	Delay Rch Delay (Rtdo. Dcho.)	0.1...800.0 ms
7	Delay FB1 Delay (Rtdo. de Realim.1)	0.1...800.0 ms
8	Delay FB2 Delay (Rtdo. de Realim.2)	0.1...800.0 ms
9	Delay FB Gain (Ganacia de Real. del Retardo)	-99...+99%
10	Delay Mix Level (Nivel de Mezcla del Retardo)	0...100%

Este tipo de efecto proporciona un efecto "phase" que se envía a un retardo estéreo. Para más detalles remítase a 26: EG Phase (página 113) y a 16:Delay L,R (página 110).

Efectos de tipo dual

## 52:Hall &amp; Plate

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Hall Reverb Time (Tiempo de la Reverb. de Sala Grande)	0.3...30.0 sec
2	Hall High (Altas Frec. de la Reverb. de Sala Grande)	0.1...1.0
3	Hall Diffusion (Difusión de la Reverb. de Sala Grande)	0...10
4	Hall Initial Delay (Retardo Inicial de la Reverb. de Sala Grande)	0.1...200.0 ms
5	Hall LPF (Filtro de Paso de Graves de la Reverb. de Sala Grande)	1...16 kHz, Thru
6	Plate Reverb Time (Tiempo de la Reverb. de Placas)	0.3...30.0 sec
7	Plate High (Altas Frec. de la Reverb. de Placas)	0.1...1.0
8	Plate Diffusion (Difusión de la Reverb. de Placas)	0...10
9	Plate Initial Delay (Retardo Inicial de la Reverb. de Placas)	0.1...200.0 ms
10	Plate LPF (Filtro de Paso de Graves de la Reverb. de Placas)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona reverberación de placas y reverberación de sala grande en paralelo. Para más detalles de los parámetros remítase a 1:Rev Hall (página 109).



## 53:Echo &amp; Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Echo Lch Delay Time (Tiempo de Rtdo. del Canal Izdo. del Eco)	0.1...320.0 ms
2	Echo Rch Delay Time (Tiempo de Rtdo. del Canal Dcho. del Eco)	0.1...320.0 ms -
3	Echo FB Gain (Ganan. de Realim. del Eco)	-99...+99 %
4	Reverb Time (Tiempo de la Reverb.)	0.3...30.0 sec
5	Rev High (Altas Frec. de la Reverb.)	0.1...1.0
6	Rev Diffusion (Difusión de la Reverb.)	0...10
7	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Reverb.)	0.1...100.0 ms
8	Rev ER/Rev Balance (Balance Primeras Reflex./Rev)	0...100%
9	Rev HPF (Filtro de Paso de Agudos de la Reverberación)	Thru, 32...1000Hz
10	Rev LPF (Filtro de Paso de Graves de la Reverberación)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona reverberación y eco en paralelo. Para más detalles de los parámetros remítase a 1:Rev Hall (página 109) y a 18:Stereo Echo (página 111).

## 54:Delay &amp; Rev

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Dly Lch Delay Time (Tiempo de Rtdo. del Canal Izdo.)	0.1...640.0 ms
2	Dly Rch Delay Time (Tiempo de Rtdo. del Canal Dcho.)	0.1...640.0 ms -
3	Dly FB Gain (Ganan. de Real. del Rtdo.)	-99...+99 %
4	Reverb Time (Tiempo de la Reverb.)	0.3...30.0 sec
5	Rev High (Altas Frec. de la Reverb.)	0.1...1.0
6	Rev Diffusion (Difusión de la Reverb.)	0...10
7	Rev Initial Delay (Retardo Inicial de la Reverb.)	0.1...100.0 ms
8	Rev ER/Rev Balance (Balance Primeras Reflex./Rev)	0...100%
9	Rev HPF (Filtro de Paso de Agudos de la Reverberación)	Thru, 32...1000Hz
10	Rev LPF (Filtro de Paso de Graves de la Reverberación)	1...16 kHz, Thru

Este efecto proporciona reverberación y retardo en paralelo. Para más detalles de los parámetros remítase a 1:Rev Hall (página 109) y a 16:Delay L,R (página 110).

## 55:Flange &amp; Chorus

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Flg Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. del Flanger)	0.05...40.0 Hz
2	Flg Mod. Depth (Profundidad de la Mod. del Flanger)	0...100%
3	Flg Mod. Delay (Retardo de la Mod. del Flanger)	0.1...100.0 ms
4	Flg. Mod. FB Gain (Ganancia de Reali. de Modulac. del Flanger)	0...99%
5	---	---
6	Chorus Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. del Chorus)	0.05...40.0 Hz
7	Chorus PM Depth (Profundidad de PM del Chorus)	0...100%
8	Chorus AM Depth (Profundidad de AM del Chorus)	0...100%
9	---	---
10	---	---

Este efecto proporciona flanger y chorus en paralelo. Para más detalles remítase a 23:EG Flange (página 112) y a 24:EG Chorus (página 112).

## 56:Flange &amp; Sympho

Núm.	Nombre del Parámetro	Extensión
1	Flg Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. del Flanger)	0.05...40.0 Hz
2	Flg Mod. Depth (Profundiad de la Mod. del Flanger)	0...100%
3	Flg Mod. Delay (Retardo de la Mod. del Flanger)	0.1...100.0 ms
4	Flg. Mod. FB Gain (Ganancia de Realiz. de Modulac. del Flanger)	0...99%
5	---	---
6	Sympho Mod. Freq. (Frecuencia de la Mod. de Sinfónico)	0.05...40.0 Hz
7	Sympho Mod. Depth (Profundiad de la Mod. de Sinfónico)	0...100%
8	---	---
9	---	---
10	---	---

Este efecto proporciona flanger y sinfónico en paralelo. Para más detalles remítase a 23:EG Flange (página 112) y a 25:EG Symphonic (página 113).