

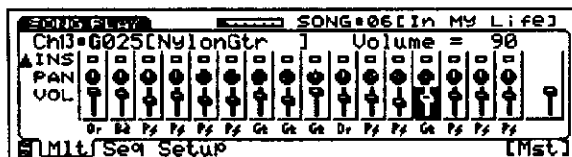
MANUAL DE REFERENCIA

MODO DE CANCIÓN

El modo de canción del W5/W7 está en realidad formado por cuatro modos de funcionamiento independientes: Song Play (reproducción de canción), Song Record (grabación de canción), Song Edit (edición de canción) y Song Job (operación de canción). Para desplazarse entre los distintos modos, únicamente es necesario pulsar un botón MODE del panel, por lo que el acceso a cualquier función requerida mientras se trabaja resulta rápido y sencillo, con no más de dos o tres accionamientos de una tecla de función.

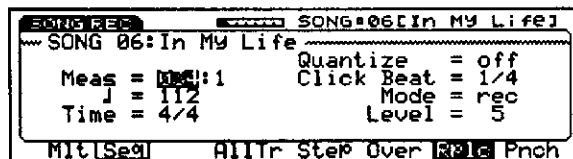
● MODO DE REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN (SONG PLAY)

Para acceder al modo de reproducción de canción, pulse el botón SONG de la sección MODE del panel. Desde el modo de reproducción de canción, se puede optar entre las funciones de multi de canción, de reproducción de secuencia de canción, y de configuración de canción, para definir un multi mediante la asignación de una voz de instrumento a cada una de las 16 pistas, configurando el mezclador de sonido y otros ajustes de voz para cada una de las pistas (volumen, panorámico, efectos, afinación, desplazamiento de nota e inflexión de tono); se puede seleccionar cualquiera de las 16 canciones de la memoria interna de canciones; asignar los distintos ajustes MIDI (canal de transmisión incluido); ajustar el modo de teclado a Normal, Dividido, Superpuesto, o "4-Zonas"; ajustar el reloj del secuenciador a sincronización MIDI o interna; y determinar otros ajustes que afecten al multi de canción actualmente seleccionado.



● MODO DE GRABACIÓN DE CANCIÓN (SONG REC)

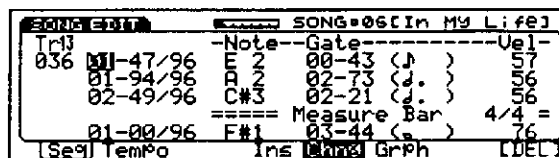
Para acceder al modo de grabación de canción, pulse el botón RECORD de la sección SEQUENCER del panel, desde la función de multi de canción o desde la función de reproducción de canción del modo SONG. En el modo de grabación de canción se puede grabar una secuencia de la memoria de canción actualmente seleccionada, en tiempo real -sustitución, añadido ("overdub") o inserción ("punch-in")- o por pasos. También pueden determinarse parámetros de grabación tales como la signatura de tiempo, el tempo, la cuantización, el volumen de la claqueta y otros.



● MODO DE EDICIÓN DE CANCIÓN (SONG EDIT)

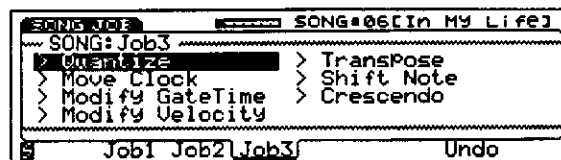
Para acceder al modo de edición de canción, pulse el botón EDIT de la sección MODE del panel. Desde el modo de edición de canción se pueden visualizar y editar eventos de notas individuales, de controlador, y otros eventos MIDI de la secuencia, por medio de tres funciones diferentes: cambio de datos, que permite

modificar los datos; introducción de datos, que permite introducir nuevos datos; y gráfico, que permite visualizar en un diagrama del teclado las notas como puntos, además de una línea horizontal en la que los puntos indican la posición de los datos de nota en un compás.



● MODO DE OPERACIÓN DE CANCIÓN (SONG JOB)

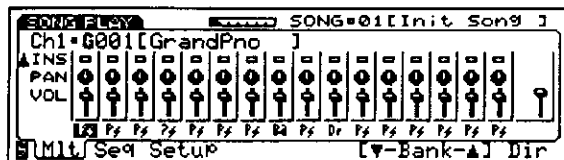
Para acceder al modo de operación de canción, pulse el botón JOB de la sección MODE del panel. Desde el modo de operación de canción pueden realizarse cambios en la secuencia aplicables a todos los datos contenidos en uno o más compases completos. Las operaciones de canción incluyen: copia, aneión y borrado de canciones; copia, borrado y mezcla de pistas; copia, borrado, creación, supresión e inserción de compases; aclarado de datos; extracción y tipo de acorde, además de cuantización, desplazamiento del reloj, modificación del tiempo de puerta, modificación de la velocidad de pulsación, transposición, desplazamiento de nota y crescendo.



Reproducción de canción

En el modo de reproducción de canción se puede acceder a las funciones que le permiten definir un multi de canción, seleccionar y reproducir una secuencia de canción, o designar distintos ajustes MIDI, de controlador y de teclado.

Cuando se enciende, el W5/W7 arranca siempre en el modo de reproducción de canción, estado de función de multi de canción, preparado para reproducir la voz de instrumento asignada a la pista 1 del multi de canción #01, como se indica en la pantalla de función de multi de canción, que muestra el mezclador estéreo de 16 canales.



Cuando el W5/W7 se entrega de fábrica, los 16 multis de canción están sin definir, es decir, todas las pistas de los multis tienen seleccionada la voz GM #001, excepto la pista 10 (la pista de voz de batería) que presenta la voz de batería #01.

NOTA: Al ponerlo en funcionamiento, los nombres y ajustes de parámetros de los 16 multis de canción de la memoria interna de canciones permanecen tal y como estuvieran almacenados en el momento de apagarlo; sin embargo, los datos del secuenciador de canción y la memoria del banco de voces de canción se trasvasan cuando se apaga, por lo que deben ser recuperados de nuevo cuando se precisen. No olvide salvar en disco todos los datos de canción importantes antes de apagar el equipo.

● ENTRADA Y SALIDA DEL MODO DE REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN

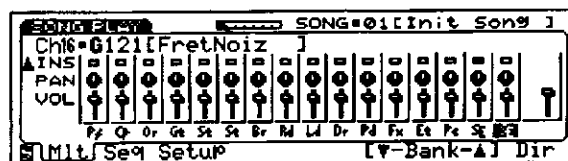
Para entrar en el modo de reproducción de canción desde otro modo, simplemente pulse SONG en la sección MODE del panel. Para salir del modo de reproducción de canción, pulse otro botón MODE.

NOTA: Cuando se entra en el modo de reproducción de canción desde otro modo, aparece la pantalla de funciones de multi de canción, o bien la pantalla de funciones de reproducción de secuencia de canción, dependiendo de la última que se haya seleccionado en el modo de reproducción de canción.

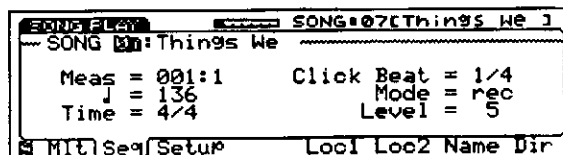
● ACCESO A UNA FUNCIÓN DE REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN

Para acceder a las funciones de reproducción de canción, pulse el botón SONG de la sección MODE del panel. Pulsando [F1] ("Mlt") se accede a la función de multi de canción. Con [F2] ("Seq"), se accede a la función de reproducción de secuencia de canción. Y con [F3] ("Setup") se accede a la función de configuración de canción.

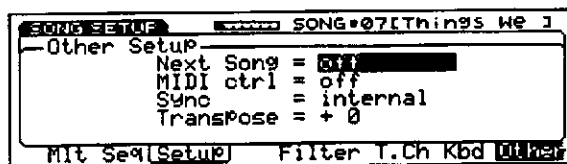
REPRODUCCIÓN DE MULTI DE CANCIÓN (SONG MULTI PLAY)- La función de multi de canción (Song Multi) permite asignar una voz de instrumento a cada una de los dieciséis botones de pista del panel; designar los ajustes del mezclador de sonido y otros ajustes para cada una de las pistas, así como para la mezcla final - ajustes de volumen, panorámico, efectos digitales, más los parámetros de afinación, desplazamiento de nota e inflexión de tono-, y acceder al directorio de voces.



REPRODUCCIÓN DE SECUENCIA DE CANCIÓN (SONG SEQUENCE PLAY)- La función de reproducción de secuencia de canción permite seleccionar cualquiera de las 16 canciones de la memoria interna de canciones, designar un compás específico para el comienzo de la reproducción de la secuencia, ajustar el tempo, asignar dos posiciones de compás para acceder directamente a los dos compases más utilizados, asignar un nombre a una canción y acceder al directorio de canciones.



CONFIGURACIÓN DE CANCIÓN (SONG SETUP)- La función de configuración de canción permite asignar diversos ajustes MIDI, incluidos el canal de transmisión, el estado del filtro y del control MIDI; ajustar el modo de teclado a normal, dividido, superpuesto o "4-ZONAS"; ajustar el reloj del secuenciador a sincronización interna o MIDI; y determinar un valor de transposición.



● REPRODUCCIÓN DE UNA SECUENCIA DE CANCIÓN

La secuencia de canción actualmente seleccionada puede ser reproducida desde la función de multi de canción, o desde la función de reproducción de secuencia de canciones, pulsando el botón RUN de la sección SEQUENCER del panel. También se pueden activar y desactivar las dos funciones y efectuar los ajustes de los parámetros mientras se reproduce la canción. (NOTA: Cuando se inicia la secuencia desde el principio, todos los ajustes se reajustan según estén grabados los eventos MIDI en la secuencia).

CAPACIDAD POLIFÓNICA - El W5/W7 puede reproducir hasta 32 notas al mismo tiempo (desde el teclado o desde el secuenciador). Durante la reproducción, cualquier nota adicional que supere este número será ignorada.

NOTA: El secuenciador permanecerá inactivo cuando el W5/W7 se encuentre en los modos de disco, utilidades, operación de canción o edición de canción, o cuando se haya seleccionado la función de configuración de canción. De igual manera, cuando el secuenciador esté en funcionamiento - en el modo de reproducción o de grabación-, no se podrá entrar en los modos de disco, utilidades, operación de canción o edición de canción, ni tampoco seleccionar la función de configuración de canción.

● SELECCIÓN DE PISTAS PARA LA REPRODUCCIÓN

Utilice los 16 botones de selección de memoria para seleccionar las pistas para la reproducción. El botón de cada pista que contenga datos se iluminará en verde. Un botón de pista iluminado en rojo indicará la pista seleccionada en ese momento.

● SOLO Y SILENCIAMIENTO DE PISTA

Cuando se reproduce una canción, el botón SOLO permite el aislamiento de una o más voces de instrumentos durante la reproducción de la canción. El botón SOLO se iluminará en rojo, indicando que el W5/W7 se halla en el modo solo. En el modo solo, las pistas que contengan datos de secuenciador se iluminarán en rojo (SOLO) o en verde (SILENCIAMIENTO).

SOLO - Después de pulsar el botón SOLO, el botón TRACK seleccionado se iluminará en rojo, indicando que se encuentra en la condición de "solo". También será el único sonido que se escuche. Únicamente se puede activar un solo de pista a la vez.

SILENCIAMIENTO - Las demás pistas con datos se iluminarán en verde, indicando que se encuentran silenciadas o apagadas, y por tanto no pueden escucharse.

SALIDA - Para salir del modo "solo", simplemente pulse el botón TRACK SELECT.

MULTI DE CANCIÓN

La función de Multi de Canción permite la asignación de una voz de instrumento a cada uno de los 16 botones de pista del panel, además de establecer todos los ajustes del mezclador de sonido y otros, tanto para cada pista como para la mezcla global: ajustes de volumen, panorámico y efectos digitales, y los parámetros de afinación, desplazamiento de nota e inflexión de tono.

Un "multi de canción", también llamado "multi", es la configuración completa de todos los ajustes y asignaciones MIDI, de voz, mezclador y otros, que determinan el estado del W5/W7, dentro de cada "canción" o posición de memoria de canción.

Dependiendo de las necesidades particulares de una configuración, es decir, ya sea que se esté componiendo, practicando, grabando, o interpretando en vivo (o se esté utilizando el W5/W7 como controlador del teclado maestro controlador o como generador de tonos esclavo), un multi de canción puede estar formado por ajustes de multi (todos los ajustes de parámetros), por datos de secuencias de canción y por un banco asociado de voces de canción, o bien puede estar formado por ajustes de multi con un banco de voces de canción, o simplemente por ajustes de multi.

Un multi de canción puede almacenarse en cualquiera de las 16 memorias de canción del W5/W7, guardarse en un disco flexible y recuperarlo de nuevo a través de la unidad de disco. Puesto que cada memoria de canción también contiene un banco de voces de canción en el que se pueden almacenar hasta 128 voces normales y 2 voces de batería -copiadas del banco de voces internas, predefinidas o GM (o del banco de voces externas, si está instalada la tarjeta de expansión de voces/onda)-, es posible organizar un banco completo de voces de canción exclusivamente para un único multi. Esto le permite guardar la totalidad de los datos de un multi en un solo lugar, por ejemplo en una única memoria de canción. (NOTA: Los datos de secuencia y los datos de voces de canción no se conservan en la memoria cuando se apaga el equipo. Salve siempre en disco los datos de canción importantes antes de apagar el equipo).

NOTA: Los multis de canción pueden salvarse en disco y ser recuperados de nuevo en el W5/W7 de distintas maneras: las 16 canciones con los respectivos bancos de voces de canción, una canción sola, y una canción con el correspondiente banco de voces de canción. (Para mayor información acerca del almacenamiento en disco y la recuperación, véase el modo de disco, página 131).

● DEFINICIÓN DE UN MULTI DE CANCIÓN

Son literalmente cientos los parámetros que conforman un multi de canción, pero sólo cuatro los pasos básicos requeridos en el proceso de creación y definición de un multi:

1. SELECCIONE UNA MEMORIA DE CANCIÓN

En el modo de reproducción de canción, pulse [F2] ("Seq") para acceder a la función de reproducción de secuencia de canción, y seleccione una posición de memoria de canción (01-16). A continuación, pulse [F1] ("Mlt") para saltar a la función de multi de canción, en la que aparece la pantalla del mezclador. La canción actualmente seleccionada es el multi actualmente seleccionado.

2. ASIGNE INSTRUMENTOS A LAS PISTAS Y DETERMINE LOS AJUSTES DE LOS PARÁMETROS DEL MULTI

Pulse un botón TRACK (1- 16) del panel (se iluminará en

rojo, indicando que es la pista del multi actualmente seleccionada), y asígnele un instrumento seleccionando una voz del banco de voces internas, GM, o predefinidas. A continuación, determine los ajustes de cada parámetro (volumen de voz, panorámico, niveles de envío de efectos, afinación, etc., además de las asignaciones MIDI, de controlador y de teclado) durante la sesión de trabajo, ya se esté grabando o estructurando una configuración de actuación. Todos los ajustes que se realicen en el modo de canción definirán el multi.

3. ALMACENE EL MULTI EN UNA MEMORIA DE CANCIÓN

Los ajustes que se realizan en un multi de canción permanecen inalterados hasta que se selecciona otra posición de memoria de canción. Por tanto, el multi debe almacenarse en una memoria de canción. Cuando se encuentre en plena sesión de música, es conveniente adquirir el hábito de almacenar el multi de canción (y la secuencia) en un banco de memoria de canción. Si periódicamente se va almacenando el multi, incluidas las diversas permutaciones dignas de resaltar que se efectúen en ellos, en diferentes memorias de canción, siempre se dispondrá de una copia de seguridad a partir de la cual comenzar en caso de que un multi se perdiera. Antes de almacenar el multi, asígnele un nombre desde la función de reproducción de secuencia de canción. Para almacenar el multi en una posición de memoria de canción (01- 16), pulse STORE seguido de [F2] ("Multi"). Utilice el mando JOG, o las teclas INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar una posición de memoria de canción interna, y a continuación pulse ENTER para ejecutar la operación. Para salir del modo de almacenamiento, pulse EXIT o cualquier otro botón MODE. Almacene siempre los multis en una posición de memoria de canción en el transcurso de la sesión de trabajo.

4. GUARDE EL MULTI EN DISCO

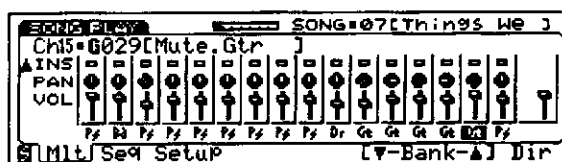
Cuando haya terminado de definir un multi, o incluso si se encuentra a mitad del proceso y tiene que detenerse, salve el multi en un disco flexible con el fin de poder recuperarlo en el W5/W7 la próxima vez que lo necesite, y poder continuar desde el punto exacto donde lo dejó. Salve siempre en disco los multis y otros datos musicales importantes.

NOTA: Una vez que un multi ha sido almacenado en una posición de memoria de canción, se puede ir de una memoria de canción a otra sin que se pierdan los ajustes del multi. Los ajustes del multi se conservarán incluso cuando se apague el equipo. Cuando se vuelva a encender, los datos de configuración de multi de todas las canciones de la memoria serán los mismos que los existentes al apagarlo, y por tanto seguirá apareciendo el nombre de la canción; sin embargo, los datos de secuencia de canción y los datos de voces de canción se perderán. Cuando se almacene el multi actual en otra posición de multi, y aunque los ajustes de multi se almacenen en la nueva

posición, los datos de voces de canción y del secuenciador no serán transferidos a la nueva posición. Los datos de voces de canción y de secuencia de canción de una posición de memoria de canción pueden copiarse en otras posiciones de canción del modo de operación de canción (para más detalles, véase la página 96).

• ACCESO AL MULTI DE CANCIÓN

Para acceder a la función de multi de canción desde el modo de canción, pulse [F1] ("Mlt"), y la pantalla de función de multi de canción ofrecerá una visión parcial de un mezclador de sonido estéreo de 16 canales.

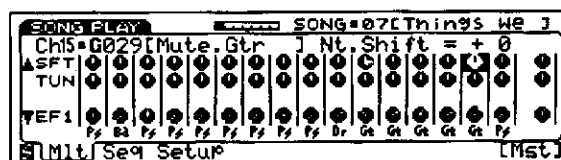


SELECCIÓN DE PISTA DE INSTRUMENTOS (1- 16) -

Para seleccionar una pista de instrumento del multi de canción, simplemente pulse un botón TRACK, o bien utilice las teclas cursor-izquierda y cursor-derecha. El botón TRACK se iluminará en rojo, indicando que se trata de la pista seleccionada en ese momento.

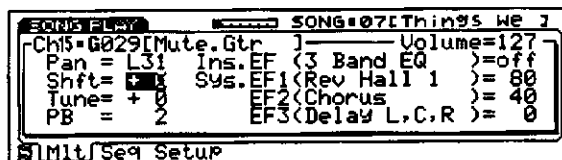
SELECCIÓN DE PARÁMETROS DE INSTRUMENTO

(Voz, Volumen, Panorámico, Efecto de Inserción, Envío de Efectos del Sistema 1- 3, Afinación, Desplazamiento de Nota, Gama de Inflexión de Tono) - Para seleccionar un parámetro dentro de la pista, utilice las teclas cursor-arriba y cursor-abajo (la pantalla avanzará o retrocederá según se vaya desplazando por los parámetros). El parámetro actualmente seleccionado quedará resaltado, y el nombre del parámetro, más un valor numérico de su ajuste actual, aparecerán en la parte superior derecha de la pantalla.

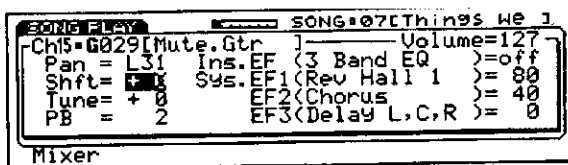


PANTALLA DE PARÁMETROS DE INSTRUMENTOS -

Para seleccionar los parámetros través de la pantalla de parámetros de instrumentos -lo que permite visualizar de una sola vez todos los ajustes de los parámetros de instrumentos de la pista seleccionada-, desde la función de reproducción de multi de canción, mantenga pulsado SHIFT y pulse [F1] ("Inst"). Utilice las teclas de cursor para seleccionar un parámetro.



Para regresar a la pantalla de multi de canción, pulse EXIT, o bien mantenga pulsado SHIFT y pulse [F1] ("Mixer").

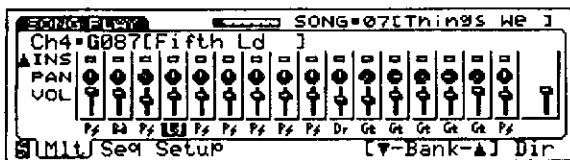


● DESPLAZAMIENTO POR EL MULTI DE CANCIÓN

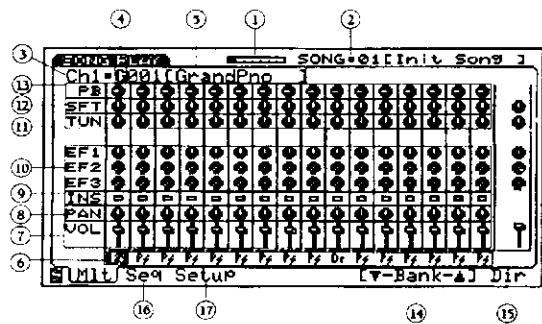
Las operaciones que se realizan en el modo de reproducción de multi de canción son paralelas al proceso de mezcla de sonido, puesto que además de asignar las voces, se seleccionan las pistas y se accede a las secciones, o "bloques", del mezclador que contienen los parámetros - volumen, panorámico, envíos de efectos del sistema, etc.-, cuyos ajustes tendrán que ser modificados. En principio se utilizan las teclas de cursor-izquierda y cursor-derecha para especificar la pista a cuyos parámetros se desea acceder, las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo para acceder a las secciones del mezclador o a los parámetros, y el mando JOG, las teclas INC/DEC y el teclado numérico para modificar los ajustes.

NOTA: Pulsando un botón TRACK se selecciona la pista y se sitúa automáticamente el cursor dentro de la pista del mezclador. Con esta pista aún seleccionada, puede utilizar el cursor-izquierda y el cursor-derecha para cambiar de pista y poder así ajustar los parámetros de otra pista que esté reproduciendo desde el secuenciador mientras interpreta una parte en vivo.

PANTALLA DE MULTI DE CANCIÓN - La pantalla de reproducción de multi de canción está diseñada para permitir un rápido acceso a todas las funciones y parámetros del multi, así como para ofrecer una amplia información visual mientras se trabaja. Esta es la pantalla "doméstica" de funcionamiento básico del W5/W7.



El mezclador de sonido que se muestra en la pantalla en realidad ofrece tan sólo una visión parcial, puesto que el mezclador está conformado por distintas secciones que se extienden por encima de la pantalla. Las flechas negras arriba-abajo del extremo izquierdo de la pantalla indican que es posible acceder a otros parámetros utilizando las teclas cursor-arriba y cursor-abajo. El diagrama muestra cómo sería el mezclador completo, junto con otra información visual y otras funciones accesibles desde la pantalla de funciones del modo de reproducción de multi de canción.



(1) MEMORIA DISPONIBLE

Ofrece una representación gráfica de la memoria que queda disponible. La parte de memoria utilizada se indica en color negro y se visualiza en todo momento, independientemente de la pantalla de función o de modo seleccionada.

(2) NÚMERO Y NOMBRE DE CANCIÓN

Muestra el número de memoria de canción actualmente seleccionada (01-16) y el nombre de la canción. No se puede seleccionar una canción desde la pantalla de funciones del modo de reproducción de multi de canción. Para seleccionar una canción distinta, primero se debe pulsar [F2] ("Seq"), y a continuación seleccionar la canción desde la pantalla de reproducción de secuencia de canción.

(3) CANAL MIDI/PISTA DE INSTRUMENTOS (Canales 1-16)

Indica el número de canal MIDI de la pista actualmente seleccionada. Puesto que cada una de las 16 pistas se corresponde con un canal de entrada MIDI, este número representa tanto el número de entrada del canal MIDI como el número de pista seleccionada.

(4) BANCO DE VOCES (G, P, I, S, E*, GD, PD, ID, SD, ED*)

Muestra el código de una letra (voz normal), o de dos letras (voz de batería), que representa a cada banco de voces. (*NOTA: "E" y "ED" aparecerán sólo si se ha instalado la tarjeta de expansión de voces/ondas).

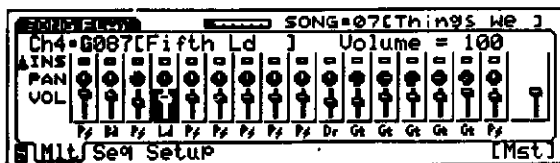
(5) NOMBRE/NÚMERO DE VOZ (001-128)

Muestra el nombre y número de la voz actualmente seleccionada del banco de voces.

(6) SELECCIÓN DE VOZ (Categoría de Voz)

Esta es la primera sección, o "apartado", de cada uno de los 16 canales del mezclador, representados gráficamente por el código de dos letras que expresa la categoría de la voz actualmente asignada a la pista. El cursor debe situarse en "SELECCION DE VOZ" antes de poder elegir una voz para su asignación a la pista. Para acceder a la selección de voz, utilice la tecla de cursor-abajo.

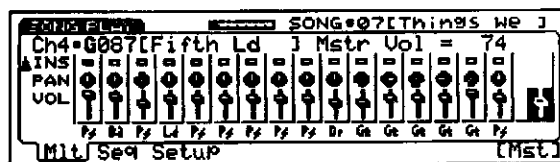
NOTA: Es posible modificar un parámetro concreto para todas las pistas al mismo tiempo, manteniendo pulsada la tecla SHIFT mientras se está realizando la modificación. Todos los cambios de valor se harán en tiempo real sobre los valores de cada pista (relativo), a menos que utilice el teclado numérico, en cuyo caso todos los valores introducidos serán el mismo (absoluto).



(7) VOLUMEN DE VOZ (0-127)

El volumen de voz es el segundo apartado de cada uno de los 16 canales del mezclador, representados gráficamente mediante un fader. Permite realizar ajustes de volumen en la pista. Para acceder a la selección de voces, utilice las teclas de cursor-arriba o cursor-abajo.

VOLUMEN GENERAL (0- 127) - Cuando el cursor está situado en el apartado de volumen de voces, se puede acceder al control del volumen de voz pulsando [F8] ("Mst"). El volumen general permite ajustar el volumen de salida global de la mezcla de sonido. (También se puede seleccionar el volumen general con la tecla de cursor-derecha).



(8) PANORÁMICO DE VOZ (L31- R31)

El panorámico de voz es el tercer apartado de cada uno de los 16 canales del mezclador, y se representa gráficamente mediante un mando giratorio. Permite ajustar la posición panorámica estéreo de la voz entre las salidas izquierda y derecha. Los valores "L" sitúan la voz en la parte izquierda del espectro estéreo, y los valores "R" sitúan la voz en la parte derecha del espectro estéreo. Un ajuste de "0" sitúa la voz justamente en el centro. Para acceder al panorámico de voz, utilice las teclas de cursor-arriba o cursor-abajo. Para introducir los valores "L", pulse la tecla DEC o gire el mando JOG hacia la izquierda, o bien teclee un número del 1 al 31 en el teclado numérico, seguido de [-], y a continuación ENTER. Para introducir los valores "R", pulse la tecla INC o gire el mando JOG hacia la derecha, o bien teclee un número del 1 al 31 en el teclado numérico y después ENTER.

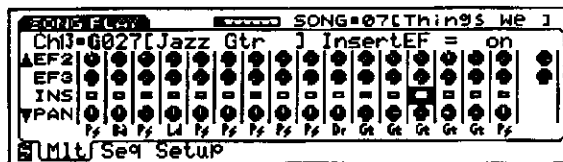
NOTA: Cuando el efecto de inserción está desactivado, el cambio de un ajuste de panorámico mientras se mantienen pulsadas las teclas no afectará a la posición de panorámico de estas notas.

NOTA: Si en el modo de edición de voces se ajusta el panorámico de voz hacia la derecha o hacia la izquierda, y luego se ajusta el panorámico del mezclador hacia el lado contrario, es posible que la voz resulte inaudible o diferente de como se había pensado.

(9) CONMUTADOR DEL EFECTO DE INSERCIÓN (desactivado, activado)

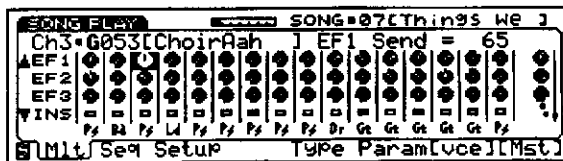
El conmutador del efecto de inserción es el cuarto apartado de cada uno de los 16 canales del mezclador, y se representa gráficamente con un recuadro vacío ("desactivado") o un recuadro relleno ("activado"). Permite aplicar un efecto de inserción a un máximo de tres voces de instrumento dentro de

un multi. (NOTA: El tipo de efecto de inserción y los ajustes de parámetros para una voz particular se determinan en el modo de edición de voces, en la función de parámetros de efecto. Para más información, véase la página 119). Para acceder al conmutador del efecto de inserción, utilice las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo.



(10) ENVÍOS DE EFECTOS DEL SISTEMA 1/2/3 (0- 127, voz)

Los envíos de efectos del sistema 3, 2 y 1 son los apartados quinto, sexto y séptimo, respectivamente, de cada uno de los 16 canales del mezclador, y se representan gráficamente mediante mandos giratorios. Desde un envío de efectos del sistema, se puede determinar la cantidad de nivel de señal que se envía a cada efecto del sistema, así como designar los tipos de efectos del sistema para el multi de canción y editar los parámetros de los efectos del sistema. Para acceder a un envío de efectos del sistema, utilice las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo.

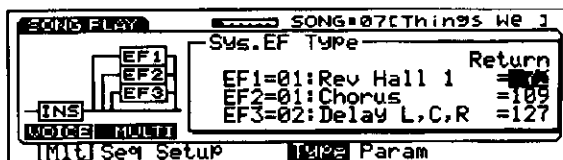


Cuando el cursor está situado sobre uno de los tres envíos de efectos del sistema, también se puede acceder a diversos parámetros relacionados con los efectos mediante las teclas de función.

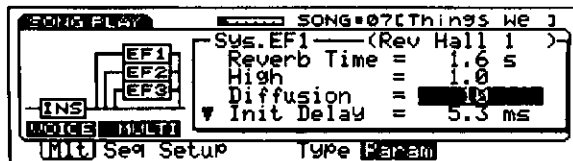
VOZ - Pulsando [F7] ("vce") se asigna el valor del envío de efectos para la voz seleccionada, según se ha especificado en el modo de edición de voces, función de parámetros de efectos. (Para mayor información, véase la página 119).

NIVEL DE RETORNO GENERAL - Pulsando [F8] ("Mst") se accede al nivel de retorno general, con el fin de ajustar el nivel de retorno global para todas las pistas. (También se puede acceder al retorno general con la tecla de cursor-derecha).

TIPO - Pulsando [F5] ("Type") se accede a la pantalla de tipo de efecto del sistema, desde donde se puede elegir qué tipo de efecto se va a asignar a cada uno de los tres envíos de efectos, así como ajustar el nivel de retorno para cada efecto. (Para regresar a la pantalla de función de multi de canción, pulse EXIT).



PARÁMETRO - La tecla [F6] ("Param") permite acceder a la pantalla de edición de parámetros de efectos del sistema, y editar desde ella los parámetros individuales del efecto según se han seleccionado en la pantalla de tipo de efectos del sistema.



La flecha negra con punta hacia abajo de la parte inferior izquierda de la pantalla de parámetros indica que la lista de parámetros editables continúa. Se puede acceder a esta lista utilizando la tecla de cursor-abajo. Para regresar a la pantalla de función de multi de canción, pulse EXIT.

NOTA: Para disponer de una relación completa de los parámetros y tipos de efectos del sistema, véase el manual de Información Técnica del W5/W7.

11) AFINACIÓN (-63 - +63)

La afinación de voces es el octavo apartado de cada uno de los 16 canales del mezclador, representado gráficamente por un mando giratorio. Permite el ajuste de la afinación exacta de las voces en pasos de 1,17 centésimas. Para acceder a la afinación, utilice las teclas de cursor-arriba o cursor-abajo.

AFINACIÓN GENERAL - Cuando el cursor está situado en afinación de voces, pulse [F8] ("Mst") para ajustar la afinación general, que afecta por igual a la afinación exacta global de todas las pistas.

12) DESPLAZAMIENTO DE NOTA (-63 - +63)

El desplazamiento de nota es el noveno apartado de cada uno de los 16 canales del mezclador, representado gráficamente por un mando giratorio. Permite determinar la afinación aproximada de las voces en pasos de media unidad. Para acceder al desplazamiento de nota, utilice las teclas de cursor-arriba o cursor-abajo.

DESPLAZAMIENTO DE NOTA GENERAL - Cuando el cursor está situado en desplazamiento de nota, pulse [F8] ("Mst") para ajustar el desplazamiento de nota general produciendo un desplazamiento de nota global en todas las pistas por igual.

13) GAMA DE INFLEXIÓN DE TONO (0 - 12)

La gama de inflexión de tono es el décimo y último apartado de cada uno de los 16 canales del mezclador, representado gráficamente por un mando giratorio. Permite designar la gama en la que va a sufrir inflexión, ascendente o descendente, la altura de tono por mediación de la rueda de inflexión de tono. Para acceder a la gama de inflexión de tono, utilice la tecla de cursor-arriba.

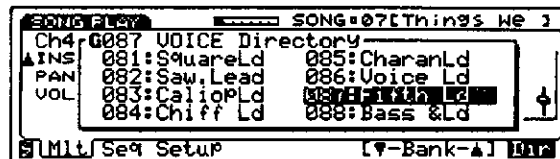
VOZ - Cuando el cursor está situado en la gama de inflexión de tono, pulse [F7] ("vce") para asignar a la voz el ajuste de inflexión de tono, según se especifica en el modo de edición de voces, función de parámetros de control. (Para mayor información, véase la página 122).

14) SELECCIÓN DE BANCO DE VOCES

Cuando el cursor está situado en selección de voces, pulse [F6] y [F7] para seleccionar un banco de voces. El código de una o dos letras del banco de voces indicará mediante destellos que se debe pulsar ENTER con el fin de seleccionar el banco deseado. (Para mayor información sobre los bancos de voces, véase la página 25).

15) DIRECTORIO DE VOCES

Cuando el cursor está situado en selección de voces, pulse [F8] ("Dir") para acceder al directorio de voces, que mostrará las voces del banco de voces seleccionado, de ocho en ocho.



Dentro del directorio de voces, es posible seleccionar éstas desplazándose por toda la lista utilizando el mando JOG, las teclas INC/DEC o las teclas de cursor; introduciendo un número específico en el teclado numérico, la lista avanzará en consonancia (también es posible seleccionar bancos de voces desde el directorio de voces). Para regresar a la pantalla de multi de canción, pulse EXIT; para saltar directamente a la pantalla de parámetros de instrumento, pulse [F1] ("Mlt") una vez.

16) SALTO A LA FUNCIÓN DE REPRODUCCIÓN DE SECUENCIA DE CANCIÓN

Pulse [F2] ("Seq") para saltar directamente a la función de reproducción de secuencia de canción.

17) SALTO A LA FUNCIÓN DE CONFIGURACIÓN DE CANCIÓN

Pulse [F3] ("Setup") para saltar directamente a la función de configuración de canción.

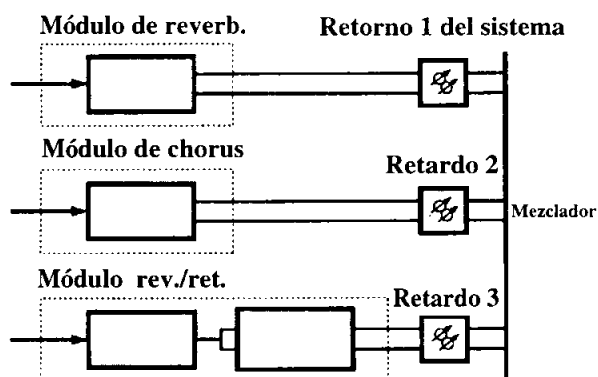
NOTA: Los ajustes de volumen general, afinación general y desplazamiento de nota general afectan a todas las canciones.

NOTA: Los ajustes de multi para los datos de canción SMF se recuperarán en el W5/W7 pero, a menos que se almacenen previamente en una posición de canción, no se conservarán al apagar el equipo. Con el fin de evitar una pérdida accidental de los ajustes de multi más importantes, es conveniente ejecutar periódicamente la operación de almacenamiento de multi de canción durante la sesión de trabajo.

EFECTOS DEL SISTEMA

Los tres efectos del sistema del W5/W7 son potentes módulos de procesamiento de sonido digital estéreo con calidad de estudio, que se asignan a un multi para proporcionar profundidad y dimensión adicionales a la mezcla global. Es posible elegir entre un total de 40 dispositivos independientes de efectos, o "tipos" de efectos, y asignar aquellos que se deseen a cada uno de los tres envíos de efectos del sistema. También es posible acceder a los distintos parámetros de cada dispositivo y editarlos.

Efectos del sistema



Cada efecto del sistema está asignado a un "módulo" específico del procesador.

Los tipos de efectos que pueden asignarse a cada uno de los tres efectos del sistema dependen del envío particular, ya que cada envío de efecto del sistema está dirigido a un módulo DSP específico. No es posible asignar una reverberación de sala de conciertos desde el módulo de efecto del sistema 1 a un envío 2.

EFECTO DEL SISTEMA 1: MÓDULO DE REVERBERACIÓN - Los tipos de efectos del módulo de reverberación comprenden salas de conciertos, salas pequeñas, túnel, placa y otras reverberaciones, además de eco y distintos retardos estéreo.

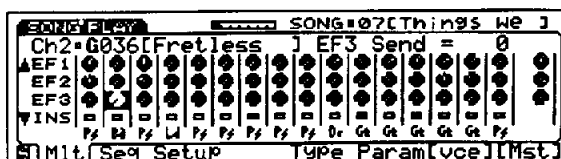
EFECTO DEL SISTEMA 2: MÓDULO DE CHORUS - Los tipos de efectos del módulo de chorus comprenden chorus, flanger, phaser, autopanorámico, altavoz giratorio, cambio de tono, Aural Exciter® y otros.

EFECTO DEL SISTEMA 3: MÓDULO DE RETARDO/REVERBERACIÓN - Los tipos de efectos del módulo de retardo/reverberación comprenden distintos retardos y reverberaciones, incluidas puerta, inversión y primeras reflexiones, así como una serie de combinaciones tales como distorsión/retardo, ecualización/reverberación y otras.

NOTA: Para disponer de una relación completa de los tipos y parámetros de efectos de sistema, véase el manual de Información Técnica del W5/W7.

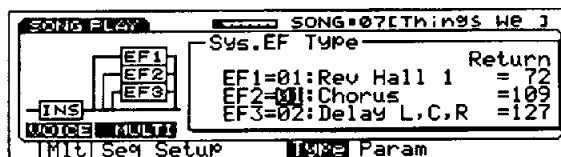
©Aural Exciter es marca registrada y se fabrica bajo licencia de Aphex Systems Ltd.

Los niveles de envío de efectos del sistema para cada pista de instrumento se sitúan en la sección de "bloque de efectos" del mezclador; el acceso a ellos y los ajustes se realizan desde el modo de reproducción de multi de canción, situando el cursor sobre el mando giratorio (1, 2, 3) de envío de efecto de cualquier pista. El nivel de "envío" es simplemente la cantidad de volumen de la voz de instrumento que se asigna, o se envía, a un dispositivo de efectos.



Cuando se sitúa el cursor sobre un mando de envío de efecto, es posible ajustar el nivel de envío utilizando el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico. La pantalla también mostrará las funciones adicionales a las que se puede acceder con las teclas de función.

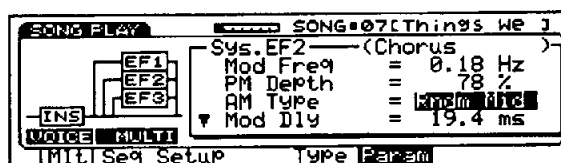
TIPO - La tecla [F5] ("Type") permite especificar el tipo de efecto (es decir, el dispositivo de efectos concreto) que se desea para cada uno de los tres efectos del sistema, así como el nivel de retorno para cada uno de ellos. El nivel de "retorno" es la cantidad de volumen de la señal con efecto que es enviada de vuelta, o de retorno, al mezclador estéreo.



Para asignar un tipo de efecto a cada efecto del sistema utilizando las teclas de cursor, sitúe el cursor sobre el campo del valor de "EF1", "EF2" o "EF3"; seleccione un dispositivo de efectos con el mando JOG, las teclas INC/DEC (o el teclado numérico), y los nombres de los efectos aparecerán a la derecha del campo del valor según se vaya desplazando por ellos.

Para ajustar el nivel de retorno de cada efecto, sitúe el cursor sobre el correspondiente campo del nivel de retorno del efecto deseado, y ajuste el valor con el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

PARÁMETRO - Cualquiera que sea el tipo de efecto sobre el que esté situado el cursor en la pantalla (anterior) de tipo de efectos de sistema (Sys.EF Type), determina la lista de parámetros que aparecerá cuando se pulse [F6] ("Param").



Para modificar los parámetros de efecto utilizando cursor-arriba y cursor-abajo, desplácese por los distintos parámetros y seleccione el que desee ajustar. (La punta de flecha invertida de color negro situada a la izquierda de la pantalla, indica que la lista contiene más parámetros que ahora no están a la vista).

(Para seleccionar otro efecto del sistema cuyos parámetros también se deseen ajustar, pulse [F5]("Type") desde la pantalla de tipo de efectos del sistema, según se ha indicado anteriormente. A continuación, pulse de nuevo [F6]("Param") para modificar los parámetros.

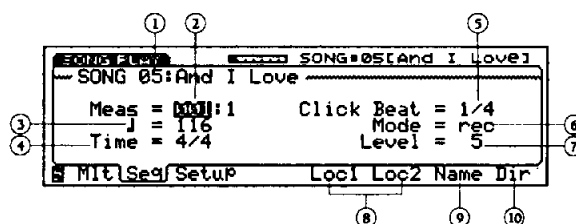
VOZ - Pulse [F7]("vce") para asignar el nivel de envío de efecto, según se ha asignado en el modo de edición de voces. Mediante la función de parámetros de efectos del modo de edición de voces, es posible acceder a una pantalla de efectos del sistema que permite asignar un nivel de envío para cada uno de los tres efectos del sistema (que se convierten en "los niveles de envío de voz" para esa voz particular). (NOTA: Para más información, véase el modo de edición de voces, voz normal, función de parámetros de efectos, en la página 119, y el modo de edición de voces, voz de batería, función de parámetros de efectos, en la página 127).

REPRODUCCIÓN DE SECUENCIA DE CANCIÓN

La función de reproducción de secuencia de canción le permite seleccionar cualquiera de las 16 canciones de la memoria de canciones internas, acceder a un determinado compás de la canción, ajustar el tempo, especificar dos posiciones de localización de compás, asignar un nombre a una canción y acceder al directorio de canciones.

● ACCESO A LA REPRODUCCIÓN DE SECUENCIA DE CANCIÓN

Para acceder a la función de reproducción de secuencia de canción desde el modo de canción, pulse [F2]("Seq") y aparecerá la pantalla de funciones de reproducción de secuencia de canción.



1) SELECCIÓN DE CANCIÓN (01 - 16)

Para seleccionar una canción de la memoria de canciones, sitúe el cursor sobre el número de canción y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico. (NOTA: También es posible seleccionar una canción desde el directorio de canciones. Véase la página 81).

2) SELECCIÓN DE COMPÁS (001 - 999)

Para seleccionar un compás determinado a partir de cual se inicie la reproducción de la canción cuando se pulse RUN en el secuenciador, sitúe el cursor sobre el número de compás y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

3) SELECCIÓN DE TEMPO (30 - 250)

Para ajustar el tempo de la canción en notas negras por minuto, sitúe el cursor sobre el valor de la nota negra y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

4) SELECCIÓN DE SIGNATURA DE TIEMPO

Para visualizar la signatura de tiempo de la canción, según se ha especificado en el modo de grabación de canción. (No es posible modificar este ajuste en el modo de reproducción de canción).

5) SELECCIÓN DE TIEMPO DE CLAQUETA (1/4, 1/8, 1/16)

Para determinar el tiempo de compás con el que va a sonar la claqueta del metrónomo, sitúe el cursor sobre el valor del tiempo y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

6) SELECCIÓN DEL MODO DE CLAQUETA (off, rec, play, always)

Para determinar en qué condición va a sonar la claqueta del metrónomo, sitúe el cursor sobre el ajuste del modo y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

OFF - "Off" significa que el metrónomo no será audible.

REC - "Rec" significa que el metrónomo únicamente será audible durante la grabación de canción.

PLAY - "Play" significa que el metrónomo será audible durante la reproducción y la grabación.

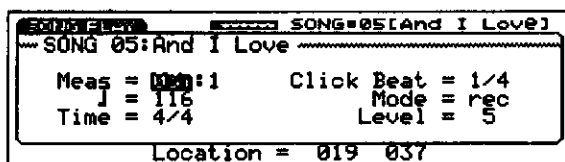
ALWAYS - "Always" activa el metrónomo, independientemente de que el secuenciador esté o no en funcionamiento, con el fin de ajustar el tempo antes de la grabación, o el nivel del tempo.

7) SELECCIÓN DE NIVEL DE CLAQUETA (0 - 10)

Para ajustar el nivel de volumen de la claqueta del metrónomo, sitúe el cursor sobre el valor del nivel y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

8) LOCALIZACIÓN DE COMPÁS (Loc 1, Loc 2)

Pulse [F5] y [F6], incluso durante la reproducción, para marcar o especificar dos compases distintos que necesite localizar con frecuencia y poder acceder directamente a ellos con sólo pulsar una tecla.



ESPECIFICACIÓN DE LAS POSICIONES DE COMPÁS

Para especificar las posiciones del compás, primero sitúe el cursor sobre "Meas" (selección de compás) e introduzca el número de compás que se desea asignar a [F5]. A continuación, mantenga pulsada la tecla SHIFT y pulse [F5]: el número de compás quedará asignado de inmediato. Para asignar un compás a [F6], repita el proceso utilizando la tecla [F6].

9) NOMBRE DE CANCIÓN

Para asignar a la canción un nombre de diez caracteres, pulse [F7] ("Name") y aparecerá la pantalla de nombre de canción.



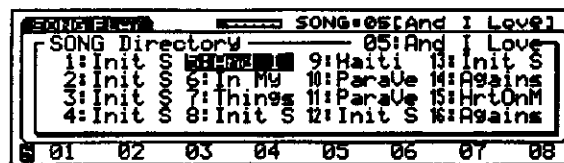
Todos los caracteres disponibles aparecerán en la pantalla. (Es posible introducir un "espacio" pulsando [F3] ("SPC").

ASIGNACIÓN DE UN NOMBRE A LA CANCIÓN

Para asignar un nombre a la canción, sitúe el puntero invertido sobre un espacio de letra con [F4] y [F5], y seleccione un carácter con el mando JOG, las teclas INC/DEC o las teclas de cursor. Cuando haya introducido el nombre, simplemente pulse EXIT para regresar a la pantalla de la función de reproducción de secuencia de canción.

10) DIRECTORIO DE CANCIONES

Para visualizar la lista de las 16 canciones existentes en la memoria, pulse [F8] ("Dir"). (Aunque los nombres de las canciones de la lista estén abreviados, el nombre de la canción sobre la que se encuentra el cursor aparecerá con sus 10 caracteres en la parte superior derecha de la pantalla).



SELECCIÓN DE CANCIÓN - Para seleccionar una canción desde el directorio de canciones, utilice el teclado numérico, o bien sitúe el cursor sobre un nombre de canción con las teclas de cursor y pulse ENTER. (También es posible situar el cursor utilizando [F1] - [F8] para seleccionar las canciones 1 - 8, respectivamente, y SHIFT más [F1] - [F8] para seleccionar las canciones 9 - 16, respectivamente). Después de pulsar ENTER, el W5/W7 regresa automáticamente a la pantalla de funciones de la reproducción de secuencia de canción. Para salir del directorio de canciones sin seleccionar una canción diferente, pulse EXIT o cualquier botón de la sección MODE del panel.

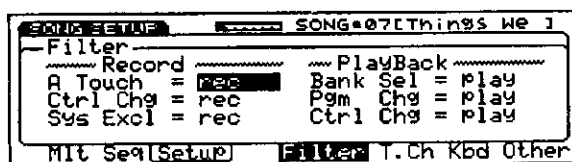
CONFIGURACIÓN DE CANCIÓN

La función de configuración de canción permite asignar diversos ajustes MIDI, tales como el canal de transmisión, el filtro MIDI y el estado de control MIDI, así como especificar el modo de teclado, ajustar el reloj del secuenciador a sincronización interna o MIDI, y ajustar la transposición global.

● ACCESO A LA CONFIGURACIÓN DE CANCIÓN

Para acceder a la función de configuración de canción desde el modo de canción, pulse [F3] ("Setup"). Aparecerá una de las pantallas de función de la configuración de canción (SONG SETUP) -filtro de reproducción, canal de transmisión de pista, configuración de teclado, u otros ajustes-, dependiendo de cuál se hubiera seleccionado la última vez que se salió de la función de configuración de canción.

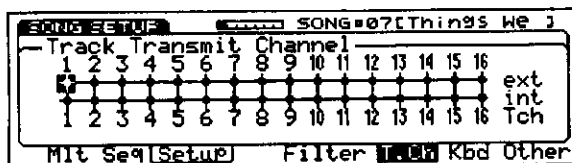
FILTRO MIDI - Pulse [F5] ("Filter") para acceder al filtro MIDI y, desde aquí, determinar cómo va a responder el W5/W7 a los diversos datos MIDI.



Mediante el filtro MIDI, el secuenciador interno del W5/W7 puede recibir los mensajes de aftertouch, cambio de control y exclusivos de sistema cuando estos parámetros están ajustados a "rec" (grabación). El secuenciador interno del W5/W7 puede enviar mensajes de selección de banco, cambio de programa y cambio de control cuando estos parámetros están ajustados a "play" (reproducción). Cuando un parámetro está ajustado a "ignore" (ignorar), el W5/W7 no reconocerá estos mensajes.

Para seleccionar un parámetro de filtro MIDI, utilice las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo; para cambiar un ajuste de parámetro, utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

CANAL DE TRANSMISIÓN DE PISTA - Pulse [F6] ("T.Ch") para acceder a la pantalla de canal de transmisión MIDI (Track Transmit Channel), desde donde es posible activar o desactivar los canales de transmisión MIDI, o asignar el canal de transmisión a cada pista del W5/W7.



NUMERO DE PISTA (1 - 16) - La primera línea de información es una fila de números que representa cada número de pista, y por tanto no puede modificarse.

ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN EXTERNA (ext) - La segunda línea de información representa los conmutadores de activación/desactivación de cada pista, que determinan si los datos MIDI del W5/W7 van a ser transmitidos a equipos externos. Un punto significa que la pista está activada, y una línea horizontal que la pista está desactivada. Para determinar la activación o desactivación externa de una pista, sitúe el cursor sobre el campo situado inmediatamente debajo del número de la pista que se desea ajustar, y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN INTERNA (int) - La tercera línea de información representa los conmutadores de activación/desactivación de cada pista, que determinan si los datos MIDI del W5/W7 van a ser transmitidos al generador de tonos interno. Un punto significa que la pista está activada, y una línea horizontal que la pista está desactivada. Para determinar la activación o desactivación interna de una pista, sitúe el cursor sobre el campo situado inmediatamente debajo del número de la pista que se desea ajustar, y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

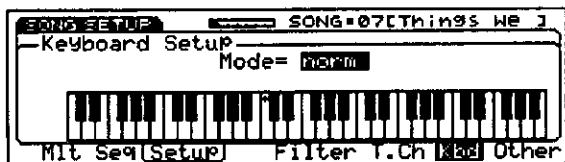
CANAL DE TRANSMISIÓN MIDI (1 - 16) - La cuarta línea de información es una fila de números que representan el canal MIDI de la pista por la que se está transmitiendo. El canal de transmisión MIDI de cada pista puede modificarse con entera libertad. Para cambiar el número del canal de transmisión MIDI, sitúe el cursor sobre el campo del número de canal de transmisión que se corresponde con la pista cuyo número de transmisión se desea cambiar, y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

NOTA: El cambio de un canal de transmisión afecta a la manera en que las pistas van a responder en el modo de reproducción de multi de canción. Por ejemplo, si cambia el canal de transmisión de la pista 4 al canal MIDI 1, pulsando el botón TRACK 4 en el modo de reproducción de multi de canción hará que el cursor se sitúe automáticamente en la pista 1 del mezclador.

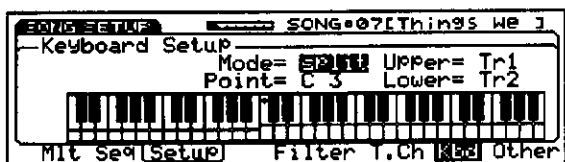
CONFIGURACIÓN DEL TECLADO - Pulse [F7] ("Kbd") para acceder a los cuatro modos de configuración del teclado y determinar en qué modo operará el teclado del W5/W7 (normal, dividido, superpuesto o "4-Zonas").

Para acceder a uno de los modos de configuración del teclado, utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

MODO NORMAL- En el modo normal, el teclado reproducirá una voz cada vez -la pista actualmente seleccionada- en toda la escala del teclado. NOTA: Un pequeño signo "+" en el teclado representa la nota DO central, o DO3 (C3).



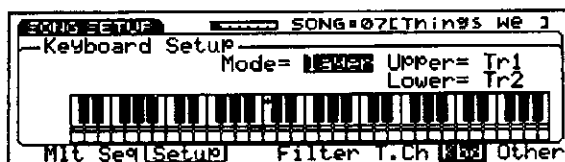
MODO DIVIDIDO (SPLIT)- En el modo dividido, el teclado reproducirá dos voces al mismo tiempo, una pista en la parte izquierda (Lower) a partir del punto de división especificado, y otra pista en la parte derecha (Upper) del punto de división.



PUNTO (POINT)- Para designar el punto de división, sitúe el cursor sobre Point y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC, o pulse una tecla del teclado mientras mantiene pulsado [F7] ("Kbd"). (NOTA: La tecla del punto de división real debe pertenecer a la parte derecha -Upper-).

UPPER (Superior)/LOWER (Inferior) - Para determinar qué voces van a ser reproducidas en cada zona, sitúe el cursor sobre Upper o Lower y asígneles una pista (1 - 16) con el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico. Las líneas horizontales del teclado indicarán la extensión de cada zona.

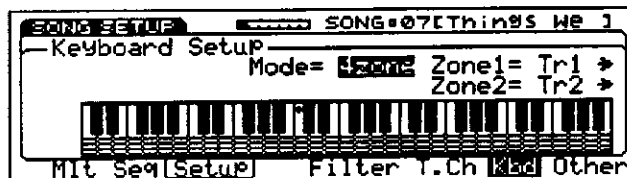
MODO SUPERPUESTO (LAYER)- En el modo superpuesto, el teclado reproducirá dos voces al mismo tiempo, previa especificación de dos pistas para su reproducción simultánea.



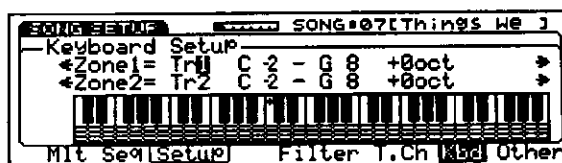
UPPER/LOWER

Para determinar qué voces van a ser reproducidas, sitúe el cursor sobre Upper y Lower y asigne una pista (1 - 16) con el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado.

MODO 4-ZONAS (4-ZONE) - En el modo 4-ZONE, el teclado reproducirá cuatro voces a la vez, previa especificación de cuatro pistas para su reproducción simultánea. Se puede ajustar la escala de notas y el cambio de octava, así como activar y desactivar los controles, para cada pista de zona. (Las líneas horizontales del teclado indicarán la extensión de cada zona).



En la pantalla es posible visualizar únicamente dos zonas a la vez. Para acceder a la zona-3 y a la zona-4, utilice las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo, y la pantalla avanzará en consonancia. Para acceder a los diversos parámetros de cada zona, utilice las teclas de cursor-izquierda y cursor-derecha.



SELECCIÓN DE PISTA DE ZONA (1 - 16) - Para asignar una pista a cada zona, sitúe el cursor sobre "Zone(1 - 4)" y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

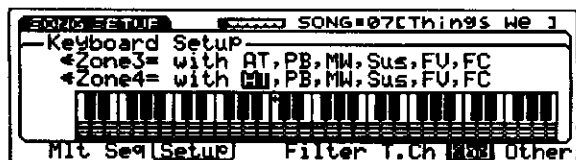
LIMITE INFERIOR DE ZONA (C-2 - G8) - Para asignar la nota más baja que va a ser reproducida en la zona, sitúe el cursor sobre el parámetro de la primera nota y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC, o pulse una tecla del teclado mientras mantiene pulsado [F7] ("Kbd").

LIMITE SUPERIOR DE ZONA (C-2 - G8) - Para asignar la nota más alta que va a ser reproducida en la zona, sitúe el cursor sobre el parámetro de la segunda nota y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC, o pulse una tecla del teclado mientras mantiene pulsado [F7] ("Kbd").

OCT (-3 - +3) - Para elevar o reducir el tono de la zona, en un máximo de 3 octavas, sitúe el cursor sobre "+0 oct" y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

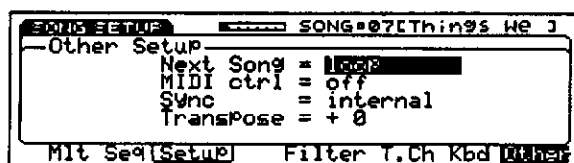
ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN DEL

CONTROLADOR - Para determinar qué controlador estará activado en la zona, sitúe el cursor sobre "AT" (aftertouch), "PB" (inflexión de tono), "MW" (rueda de modulación), "Sus" (sustain), "FV" (pedal de volumen) o "FC" (pedal controlador), y actívelo o desactívelo con el mando JOG o las teclas INC/DEC.



La abreviatura representa la condición de activado de cada controlador. Dos guiones representan la condición de desactivado de cada controlador.

OTRA CONFIGURACIÓN (Other Setup) - Pulse [F8] ("Other") para acceder a los parámetros de otra configuración: canción siguiente, control MIDI, sincronización y transposición.



Para seleccionar un parámetro de otra configuración, utilice las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo. Para cambiar el parámetro, utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

SIGUIENTE CANCIÓN (NEXT SONG) (off, loop, chain stop, chain play, chain continue) - Permite reproducir secuencias de canción en el orden numérico del banco de memorias de canción (1-16), es decir, consecutivamente, una detrás de otra, empezando en la canción actualmente seleccionada. El ajuste "Next Song" determina si la siguiente canción va a ser reproducida y en qué condiciones.

El ajuste de "siguiente canción" es especialmente útil cuando se está componiendo una canción y se tienen situados distintos fragmentos de la canción en distintas memorias de canciones. Al final, todos los fragmentos se reunirán en una única posición de canción, pero hasta llegar a esa etapa, el parámetro de siguiente canción permitirá reproducir los fragmentos uno detrás de otro, sin pausas, con el fin de poder escucharlos en el contexto de la canción entera.

OFF (desactivado) - La canción seleccionada se detendrá al finalizar la reproducción una vez.

LOOP (bucle) - Cuando la canción seleccionada llega al último compás, automáticamente regresa al primer compás y la reproducción prosigue hasta que se pulse el botón STOP/TOP del secuenciador.

CHAIN STOP (parada de cadena) - Cuando llegue al último compás, la canción seleccionada se detendrá, y la siguiente memoria de canción será automáticamente seleccionada y preparada para la reproducción, es decir, a la espera de que se pulse RUN en el secuenciador.

CHAIN PLAY (reproducción de cadena) - Cuando la canción seleccionada llega al último compás, la siguiente memoria de canción se selecciona automáticamente e inicia la reproducción desde el primer compás, sin pausas.

CHAIN CONTINUE (continuación de cadena) - Cuando la canción seleccionada llega al último compás, la siguiente memoria de canción se selecciona automáticamente y la reproducción se inicia, sin pausas, desde el primer compás. Sin embargo, cualquier cambio realizado en el mezclador, u otros ajustes efectuados durante la reproducción de la canción anterior, se mantendrán, es decir, los propios ajustes de variación de parámetros de la siguiente canción serán ignorados.

CONTROL MIDI (MIDI ctrl) (off, on) - Para determinar si el W5/W7 va a recibir/transmitir ("on") o no va a recibir/transmitir ("off") los siguientes tipos de mensajes MIDI: recepción y transmisión de comienzo, continuación y parada del secuenciador; transmisión de reloj MIDI; y recepción de indicador de posición en canción.

SINCRONIZACIÓN (SYNC) (internal, MIDI) - Para determinar la fuente de temporización que controlará al secuenciador, es decir, si el secuenciador interno del W5/W7 funcionará por su propio reloj o por una señal entrante de sincronización MIDI.

INTERNAL - El propio reloj de secuenciador del W5/W7 determinará el tempo.

MIDI - Los mensajes de reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN (procedentes de un secuenciador externo MIDI o de una caja de ritmos) determinarán el tempo.

TRANSPOSICIÓN (TRANPOSE) (-63 - +63) - Para ajustar el tono global del W5/W7 en semipasos, utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

Grabación de canción

En el modo de grabación de canción, es posible grabar una secuencia en la memoria de canción actualmente seleccionada, bien en tiempo real o bien por pasos, así como determinar los parámetros relacionados con la grabación: signatura de tiempo, tempo, cuantización, volumen de claqueta y otros.

La grabación en tiempo real permite grabar los distintos fragmentos de una canción como lo haría con una grabadora de cinta multipistas, es decir, un fragmento detrás de otro "en vivo", con o sin pista de claqueta como referencia. La grabación por pasos permite introducir un fragmento tras otro *paso a paso*, de acuerdo con la duración de la nota y otros valores que se pueden especificar. El proceso básico de grabación de canción es el siguiente:

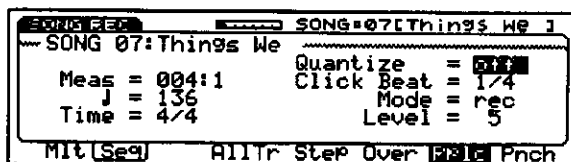
1. SELECCIONE UNA MEMORIA DE CANCIÓN Y DEFINA EL MULTI

Desde el modo de reproducción de canción, pulse [F2] ("Seq") para acceder a la pantalla de reproducción de secuencia de canción, y seleccione una posición de memoria de canción (01 - 16). A continuación pulse [F1] ("Mit") para saltar a la pantalla de funciones de multi de canción y asignar voces de instrumentos a las pistas, para que al efectuar la grabación únicamente sea preciso pulsar un botón TRACK que prepare la grabación de cada parte de instrumento.

NOTA: Si el número de canción seleccionado contiene datos, borre antes la canción utilizando la función borrado de canción ("Clear Song") del modo de operación de canción. (Para mayor información, véase la página 96).

2. ESPECIFIQUE GRABACIÓN EN TIEMPO REAL O POR PASOS

Después de definir el multi, pulse [F2] ("Seq") de nuevo para regresar a la pantalla de reproducción de secuencia de canción. A continuación pulse el botón RECORD de la sección de secuenciador del panel. El indicador luminoso rojo situado sobre el botón RECORD se iluminará, y determinada información de la pantalla cambiará para indicar que el W5/W7 se encuentra en el modo de "espera de grabación".



(Pantalla de grabación en tiempo real)

En el modo de espera de grabación, la pantalla cambia a la pantalla de función de grabación de secuencia de canción, que es básicamente la misma que la pantalla de reproducción de secuencia de canción excepto en que el parámetro de cuantización (Quantize) también aparece, y en que las funciones del modo de grabación estarán situadas sobre las teclas de función [F4 - F8] para permitir la especificación de grabación en tiempo real o por pasos.

3. GRABE LAS PARTES DE LA CANCIÓN

En el modo de espera de grabación, pulse el botón TRACK de la pista que contenga la voz de instrumento de la primera parte que

desea grabar. A continuación, pulse RUN para grabar esa parte. Cuando haya finalizado, pulse STOP/TOP y la secuencia se reajustará en el compás en el que comenzó. Para grabar otra parte, repita el mismo proceso. (Para reproducir la parte, simplemente pulse RUN).

4. ALMACENE LA CANCIÓN EN DISCO

Cuando haya finalizado la grabación de una secuencia, o incluso si está en mitad del proceso y tiene que interrumpirlo, salve la grabación en un disco para poder recuperarlo en el W5/W7 cuando sea necesario y comenzar desde el punto donde lo dejó. (NOTA: Salve siempre las secuencias de canción en un disco antes de desconectar el equipo, ya que los datos de secuencia se borran al apagarlo).

NOTA: Las diversas funciones de operación de canción también proporcionan valiosas herramientas para la creación de canciones. Por ejemplo, es posible crear partes de una canción con la función de copia de compás. (Para mayor información, véase operación de canción, página 98).

● ENTRADA Y SALIDA DEL MODO DE GRABACIÓN DE CANCIÓN

Para entrar en el modo de grabación de canción desde otro modo, pulse primero SONG en la sección MODE del panel, y a continuación pulse RECORD en la sección SEQUENCER. El indicador luminoso rojo situado sobre el botón RECORD se iluminará, y aparecerá la pantalla de funciones de grabación de secuencia de canción, que permite el acceso a todas los parámetros y funciones relacionadas con la grabación. Para salir del modo de grabación de canción, pulse RECORD de nuevo, o bien STOP/TOP, EXIT o SONG. (También es posible saltar directamente a otro modo desde el modo de grabación de canción pulsando un botón MODE del panel).

NOTA: No es posible entrar en el modo de grabación de canción cuando el W5/W7 se encuentra en los modos de disco, utilidades, operación de canción o edición de canción, así como en la pantalla de configuración de canción.

● USO DE LOS CONTROLES DEL SECUENCIADOR

Para grabar y reproducir secuencias de canción se utilizan los tres botones de control de la sección SEQUENCER del panel.

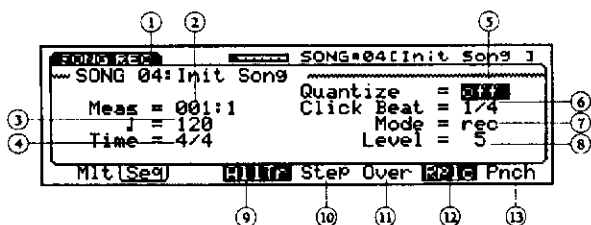
RECORD (GRABACIÓN) - Al pulsar una vez el botón RECORD desde el modo de reproducción de multi de canción, se activará el modo de espera de grabación, y el indicador luminoso rojo situado sobre el botón RECORD se iluminará. El indicador luminoso permanecerá iluminado mientras dure el proceso de grabación.

RUN (FUNCIONAMIENTO) - Después de haber activado el modo de espera de grabación, pulse RUN para iniciar el proceso de grabación. De lo contrario, pulsando RUN en el modo de reproducción de multi de canción reproducirá la canción actualmente seleccionada. Cuando RUN está activado durante la grabación en tiempo real, el indicador luminoso situado sobre el botón RUN parpadea en verde en cada tiempo del compás, y en rojo el primer tiempo de cada compás, hasta que se pulse STOP/TOP.

STOP/TOP (PARADA/PRINCIPIO) - Durante la grabación o la reproducción, pulse STOP/TOP una vez para detener la canción en una posición determinada. (Es posible continuar la grabación o la reproducción desde ese mismo punto con tan sólo pulsar RUN de nuevo). Si pulsa STOP/TOP dos veces, la canción regresa al compás 1, es decir, al principio ("top") de la canción.

● ACCESO A UNA FUNCIÓN O PARÁMETRO DE GRABACIÓN DE CANCIÓN

Para acceder a los parámetros y funciones de grabación de canción, pulse el botón SONG de la sección MODE del panel, y a continuación el botón RECORD de la sección SEQUENCER. De esta forma, el W5/W7 entra en el modo de espera de grabación, según señala el indicador luminoso sobre el botón RECORD, y en la pantalla de funciones de grabación de secuencia de canción.



1) CANCIÓN (01 - 16)

Muestra la canción actualmente seleccionada. (NOTA: No es posible seleccionar una canción desde el modo de grabación de canción. Para seleccionar una canción, es necesario regresar al modo de reproducción de canción y pulsar [F2] ("Seq") para acceder a la función de reproducción de secuencia de canción).

2) SELECCIÓN DE COMPÁS (001 - 999)

Para seleccionar un compás determinado a partir del cual se inicie la grabación de la canción al pulsar el botón RUN del secuenciador, sitúe el cursor sobre el número de compás y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico. Cuando el secuenciador está en funcionamiento, el número de compás avanza para mostrar el número de compás que está siendo grabado en ese momento. En la grabación en

tiempo real, se producirá una cuenta atrás de dos compases antes de que dar comienzo la grabación real.

NOTA: Una canción puede ser tan extensa como lo permita la memoria interna que quede libre, incluso de más de 999 compases. En tal caso, puesto que el indicador de número de compás únicamente tiene capacidad para un máximo de tres dígitos, durante la grabación y la reproducción el indicador de número de compás volverá al principio y continuará contando cuando el compás alcance el número 1000.

3) SELECCIÓN DE TIEMPO (30 - 250)

Para ajustar el tiempo de la canción en notas negras por minuto, sitúe el cursor sobre el valor de la nota negra y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico. Cuando se inicia la grabación, el cursor salta automáticamente al campo del valor del tiempo. No es posible modificar el tiempo durante la grabación; sin embargo, es posible modificar el tiempo en el modo de edición de canciones. (Para mayor información, véase Pista de Tiempo de Inserción de Datos, página 94).

4) SIGNATURA DE TIEMPO (1/4 - 8/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16)

Selecciona la signatura de tiempo de la canción antes de la grabación.

NOTA: La signatura de tiempo puede únicamente ser seleccionada antes de la grabación. Si no se selecciona ninguna signatura de tiempo determinada, se empleará la signatura de 4/4 estándar. Después de la grabación no es posible modificar la signatura de tiempo. (Tampoco será posible hacerlo si los datos de canción han sido cargados en el secuenciador). Es posible que una canción contenga compases con distinta signatura de tiempo. Se pueden crear distintas signaturas de tiempo con la función de creación de compás del modo de operación de canción. (Para mayor información, véase operación de canción, página 98).

5) CUANTIZACIÓN (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2)

Para determinar la precisión de tiempo con la que deben corregirse las notas que se toquen, sitúe el cursor sobre el campo de la cuantización y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC. Cuando la cuantización esté desactivada, las notas que se toquen serán grabadas con los tiempos exactos con que se produzcan. Cuando se selecciona un factor de cuantización, todas las notas que se toquen serán trasladadas a los tiempos más próximos en el intervalo especificado.

NOTA: Cuando se especifica un factor de cuantización para la grabación, se cuantizan todos los datos, incluso los datos de inflexión de tono y los parámetros del controlador. Si le resulta más práctico grabar con la cuantización desactivada, aplique un factor de cuantización en el modo de operación de canción, mediante la función de cuantización (véase la página 100). Cuando la cuantización se efectúa en el modo de operación de canción, únicamente se cuantizan los datos de nota.

6) SELECCIÓN DE TIEMPO DE CLAQUETA (1/4, 1/8, 1/16)

Para determinar el tiempo en que la claqueta del metrónomo va a sonar, sitúe el cursor sobre el valor de tiempo de claqueta (Click Beat) y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

7) SELECCIÓN DEL MODO DE CLAQUETA (off, rec, play, always)

Para determinar en qué condición va a sonar la claqueta del metrónomo, sitúe el cursor sobre el ajuste de modo y utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

OFF (DESACTIVADO) - Cuando se selecciona "off", el metrónomo no sonará.

REC (GRABACIÓN) - Cuando se selecciona "rec", el metrónomo únicamente sonará durante la grabación.

PLAY (REPRODUCCIÓN) - Cuando se selecciona "play", el metrónomo sonará durante la grabación y la reproducción.

ALWAYS (SIEMPRE) - Cuando se selecciona "always", el metrónomo sonará, esté el secuenciador en funcionamiento o no, con objeto de ajustar el tempo antes de la grabación o de ajustar el nivel de claqueta.

8) SELECCIÓN DEL NIVEL DE LA CLAQUETA (0 - 31)

Para ajustar el nivel de volumen de la claqueta del metrónomo, sitúe el cursor sobre el valor del nivel (LEVEL) y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o el teclado numérico.

9) TODAS LAS PISTAS

Para activar el modo de todas las pistas de la grabación en tiempo real, pulse [F4] ("AllTr"). La abreviatura "AllTr" únicamente aparecerá y se podrá seleccionar cuando se seleccione una de las funciones de grabación en tiempo real.

10) POR PASOS

Para designar la grabación por pasos, pulse [F5] ("Step").

11) AÑADIDO (OVERDUB)

Para activar el modo "overdubbing" de la grabación en tiempo real, pulse [F6] ("Over").

12) SUSTITUCIÓN (REPLACE)

Para activar el modo de sustitución de la grabación en tiempo real, pulse [F7] ("Rplc").

13) INSERCIÓN (PUNCH-IN)

Para activar el modo "punch-in" de la grabación en tiempo real, pulse [F8] ("Pnch").

NOTA: El secuenciador del W5/W7 es capaz de reproducir simultáneamente un máximo de 32 notas, lo que es suficiente para la mayoría de las situaciones de secuenciación. Sin embargo, si se crea un número elevado de partes por inserción, es posible que se exceda del máximo de 32 notas, y por ello algunas de ellas no se oigan. En tal caso, será necesario simplificar algunas partes.

NOTA: La capacidad de la memoria del W5/W7 es de 416 Kbytes, o 100.000 notas, lo que es suficiente para la mayoría de las situaciones de secuenciación. Si existe una gran cantidad de datos de secuencia almacenados en la memoria, es posible que no se puedan grabar los datos de canción. Si durante la grabación se agota el espacio libre de la memoria, el mensaje de error "Song memory Full!" (memoria de canción llena) aparecerá en la pantalla. En tal caso, utilice la función de borrado de canción del modo de operación (véase la página 96) para borrar los datos que no se necesiten. Antes de efectuar el borrado de los datos, compruébelos y asegúrese de si es o no necesario almacenarlos en un disco flexible.

GRABACIÓN EN TIEMPO REAL

En la grabación en tiempo real, las notas que toque se grabarán tal y como las toque. La grabación en tiempo real permite grabar las distintas partes de una canción como lo haría utilizando una grabadora multipistas, es decir, una parte tras otra *en vivo*, con o sin "pista de claqueta" de referencia. Sin embargo, puesto que se están grabando *datos* de música, o *eventos* MIDI, en la memoria, y no sonidos reales en la cinta, se dispone de mayor flexibilidad que en una grabación en cinta multipistas -antes, durante y después de efectuarla.

Con el W5/W7, una secuencia de canción puede contener una única parte de instrumento, por ejemplo un solo de piano, o varias, por ejemplo una parte de bajo, una de batería, una de cuerda, etc. Con el W5/W7, cada parte se graba por separado en una pista del secuenciador (1 - 16) sin que afecte al resto de partes.

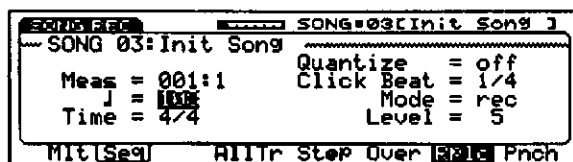
Los pasos básicos de grabación en tiempo real de una parte de instrumento son los siguientes: (1) seleccione una canción y defina el multi; (2) seleccione grabación en tiempo real; (3) grabe una interpretación de la parte y, si está satisfecho del resultado, proceda con el paso siguiente, pero si no lo está comience de nuevo y sustituya ("replace") el fragmento por una nueva interpretación; (4) añada ("overdub") otra interpretación a la parte; inserte ("punch-in"), o introduzca puntualmente, compases específicos en la parte, sin correr el riesgo de perder algo que desee conservar tal y como está.

Es posible que su sesión de grabación en tiempo real

incluya algunos o todos los pasos básicos descritos. Evidentemente, no es necesario perfeccionar una parte antes de desplazarse a la siguiente: es posible efectuar las operaciones de grabación en tiempo real de cualquier parte en cualquier momento, así como alternar con entera libertad entre las funciones de grabación de canción, de edición de canción y de operación de canción, según nos dicten las necesidades musicales o nuestra inspiración.

● PREPARACIÓN DE LA GRABACIÓN EN TIEMPO REAL

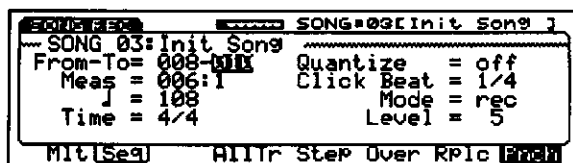
Antes de iniciar el proceso de grabación en tiempo real, se debe seleccionar previamente una posición de canción desde el modo de reproducción de canción pulsando [F2] ("Seq"). A continuación, pulse el botón RECORD para entrar en el modo de espera de grabación. Después, determine la signatura de tiempo, el factor de cuantización, el valor del tiempo, y el estado de la claqueta. (Si desea iniciar la grabación a partir de un compás determinado, deberá especificar el número de compás). Por último, habrá que determinar cómo se van a grabar en la pista los datos recién grabados.



SUSTITUCIÓN (REPLACE) - Pulse [F7] ("Rplc") para seleccionar la grabación por sustitución. En la grabación por sustitución, las notas que se graben reemplazarán a los datos previamente existentes en la pista. Después de la grabación, la pista contendrá únicamente los nuevos datos, y habrán quedado borrados todos los anteriores. Cuando se graba en una pista vacía, se deberá seleccionar la grabación por sustitución. (NOTA: Si se ha seleccionado la grabación por pasos, la grabación por sustitución no se activará).

AÑADIDO (OVERDUB) - Pulse [F8] ("Over") para seleccionar la grabación por añadido. En la grabación por añadido, las notas que se graben se añadirán a los datos ya existentes en la pista. Después de la grabación, la pista contendrá tanto los datos antiguos como los recién incorporados. (NOTA: Si se ha seleccionado la grabación por pasos, la grabación por añadido se activará automáticamente).

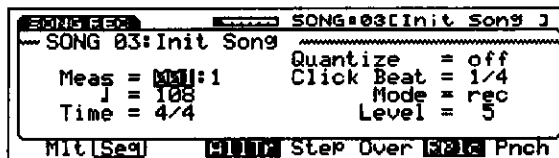
INSERCIÓN (PUNCH-IN) - Pulse [F6] ("Pnch") para seleccionar la grabación por inserción. En la grabación por inserción, es posible grabar una determinada serie de compases que se especifican en los campos "From—To" (desde—hasta) de la pantalla de inserción. Durante la grabación por inserción, las notas que se graben *sustituirán* a los datos anteriores de los compases especificados.



Para seleccionar el compás desde el que se desea iniciar el proceso de inserción (es decir, el punto de inserción), sitúe el cursor sobre el campo izquierdo e introduzca el número de compás. Para seleccionar el compás con el que se desea finalizar el proceso de inserción, sitúe el cursor sobre el campo derecho e introduzca el número de compás.

Después de activar RECORD RUN, el proceso real de grabación se efectuará únicamente entre los compases inicial y final especificados. (NOTA: Dependiendo de la posición del punto de inserción, la mayoría de las veces probablemente desee iniciar la canción unos cuantos compases antes del punto de inserción, con el fin de ir tocando al mismo tiempo y "prepararse" para la grabación, mejor que iniciar la canción desde el principio o desde el mismo punto de inserción).

TODAS LAS PISTAS (CALL TRACK) - Pulse [F4] ("AllTr") para especificar que todas las pistas se graben al mismo tiempo. Deberá utilizar la función All Tracks cuando grabe datos MIDI desde un secuenciador exterior en tiempo real.



● FUNCIONAMIENTO EN TIEMPO REAL

Después de preparar la grabación en tiempo real, pulse RUN. Se iniciará una cuenta de entrada de dos compases, tras la cual dará comienzo la grabación a partir del compás designado. Cuando la grabación haya finalizado, o desee detener el proceso, pulse STOP/TOP.

NOTA: La palabra "Quantize" (cuantización) desaparecerá al pulsar RUN para iniciar la grabación en tiempo real.

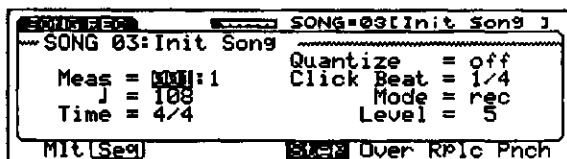
NOTA: Si inicia cualquier evento durante la cuenta de entrada de dos compases -por ejemplo, pulsar una tecla del teclado o mover un controlador-, esos datos se grabarán al principio de la canción.

GRABACIÓN POR PASOS

La grabación por pasos permite introducir una parte detrás de otra *paso a paso*, de acuerdo con una determinada duración de nota y otros valores que puede especificar. En la grabación por pasos, las notas se graban una a una con el valor de tiempo especificado, independientemente de la temporización real con la que se toque. Esto hace posible la introducción de pasajes muy complejos que resultarían difíciles -o incluso imposibles- de tocar en tiempo real.

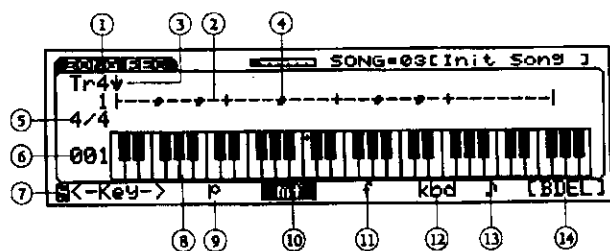
● PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN POR PASOS

Antes de iniciar el proceso de grabación por pasos, se debe seleccionar una posición de memoria de canción desde el modo de reproducción de canción pulsando [F2] ("Seq") y, a continuación, seleccionar una pista pulsando uno de los botones TRACK. Seguidamente pulse RECORD para entrar en el modo de espera de grabación, y [F5] ("Step") para seleccionar la grabación por pasos. Determine, a continuación, la signatura de tiempo, el factor de cuantización y el estado de la claqueta. (Si desea iniciar la grabación desde un compás determinado, deberá especificar el número de compás).



● FUNCIONAMIENTO POR PASOS

Después de preparar la grabación por pasos, pulse RUN. Aparecerá la pantalla de entrada de grabación por pasos, y el W5/W7 quedará preparado, a la espera de que comience a introducir los datos.



1) NÚMERO DE PISTA

Indica la pista actualmente seleccionada.

2) BARRA DE COMPÁS

La línea horizontal representa un compás, y las divisiones verticales representan cada una un tiempo. Cuando se introducen los datos, aparece un punto en la barra para indicar una zona de nota fusa que contiene datos.

NOTA: El número de divisiones verticales -o tiempos- depende de la signatura de tiempo que se haya seleccionado antes de la grabación, y dependiendo de la signatura de tiempo, es posible que la barra de compás no aparezca en la pantalla en su totalidad porque serían necesarias dos "páginas" de pantalla para mostrar el número de tiempos del compás (indicado por el número situado inmediatamente a la izquierda de la barra de compás).

3) INDICADOR DE POSICIÓN

Al desplazarse hacia adelante o hacia atrás por los datos mediante las teclas de cursor o el mando JOG, una flecha con punta hacia abajo se desplazará en pasos de fusa para indicar la posición actual dentro del compás.

4) VISUALIZACIÓN DE DATOS DE NOTA

Si la zona de fusas actualmente seleccionada contiene datos, las notas de esa zona aparecerán como pequeños recuadros negros en el esquema del teclado.

5) SIGNATURA DE TIEMPO

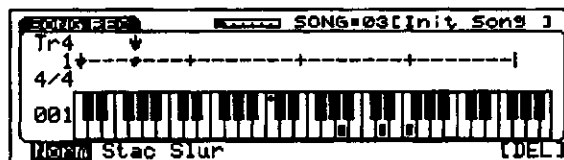
Indica la signatura de tiempo según se designó antes de la grabación.

6) NÚMERO DE COMPÁS

Indica el compás actual representado por la barra de compás.

7) PARÁMETROS DE DESPLAZAMIENTO

Durante la grabación por pasos, puede especificarse la duración de la nota en relación con su valor de nota mediante el acceso a los parámetros Normal, Staccato y Ligado (SLUR), así como eliminar notas con la función de eliminación ("Delete") -manteniendo pulsado SHIFT, seguido de [F1 - F3] y [F8], respectivamente. (El parámetro seleccionado aparecerá en caracteres invertidos).



NORMAL - Para grabar notas normales que suenen durante un 90% de sus longitudes de nota, pulse SHIFT + [F1] ("Norm").

STACCATO - Para grabar notas de staccato que suenen durante un 50% de sus longitudes de nota, pulse SHIFT + [F2] ("Stac").

LIGADO (SLUR) - Para grabar notas ligadas que suenen durante un 99% de sus longitudes de nota, pulse SHIFT + [F3] ("Slur").

ELIMINACIÓN (DELETE) - Para eliminar todos los datos de la zona de fusas en la que se encuentra el indicador de posición, pulse SHIFT + [F8] ("Del"). (NOTA: La situación del indicador de posición no cambiará).

8) VISUALIZACIÓN DEL TECLADO (C-1 - B7)

No es posible visualizar el teclado completo en la pantalla. Para visualizar la parte inferior del teclado, pulse [F1] una o más veces; para visualizar la parte superior, pulse [F2] una o más veces. Un pequeño signo "+" indica DO(C) central o DO3 (C3).

9) - 12) VELOCIDAD DE PULSACIÓN

Para determinar el valor de la velocidad de pulsación de las notas, pulse [F3 - F6] antes de introducir los datos de nota en el teclado. (El valor de la velocidad de pulsación seleccionado aparecerá en caracteres invertidos).

PIANO - Pulse [F3] ("p") para especificar que a las notas siguientes se les asigne un valor de velocidad de pulsación "piano" de 56.

MEZZO FORTE - Pulse [F4] ("mf") para especificar que a las notas siguientes se les asigne un valor de velocidad de pulsación "mezzo forte" de 88.

FORTE - Pulse [F5] ("f") para especificar que a las notas siguientes se les asigne un valor de velocidad de pulsación "forte" de 120.

TECLADO - Pulse [F6] ("kbd") para especificar que a las notas siguientes se les asigne un valor de velocidad de pulsación en consonancia con la intensidad con que se toquen las teclas.

13) LONGITUD DE NOTA

Indica la longitud de nota actualmente seleccionada. En cualquier momento durante la grabación por pasos puede utilizar el teclado numérico para introducir longitudes de nota, de acuerdo con los símbolos rotulados sobre cada tecla del teclado numérico. También se pueden modificar las longitudes de nota pulsando [F7]. Los valores de nota de esa zona aparecerán en la pantalla como símbolos gráficos de una nota redonda, una nota negra, etc., cuando sea posible. En caso contrario, la longitud de nota aparecerá en forma de un número que representa "relojes" (con un máximo de 960 relojes).

NOTA: El botón CANCEL no funcionará en el modo de grabación de canción.

14) ELIMINACIÓN CON RETROCESO DE CURSOR

La función de eliminación con retroceso de cursor, que se activa pulsando [F8] ("BDel"), depende de la longitud de nota actual. Por ejemplo, si la longitud de nota actualmente seleccionada es de nota negra, entonces los datos existentes una nota negra antes de la posición actual se borrarán, y el cursor retrocederá por valor de una nota negra.

● INTRODUCCIÓN DE DATOS

Para introducir datos en la grabación por pasos, se combinarán el teclado (para introducir notas reales), el teclado numérico (para introducir notas y otros valores, como se indica sobre los botones del teclado) y las teclas de función (para determinar la velocidad de pulsación y otros valores, y acceder a parámetros adicionales).

TECLADO - Cada vez que se pulsa y se libera una tecla del teclado, la nota es grabada (o introducida) y la posición se adelanta un paso, según el paso de tiempo especificado. La nota no será introducida mientras no se hayan soltado todas las teclas. Esto le permite introducir más de una nota en la misma posición pulsando más de una nota antes de soltar la primera.

TECLADO NUMÉRICO - Las teclas numéricas #1 - #8 del teclado numérico le permiten especificar la longitud de nota que va a ser grabada. Pulsando cualquier tecla, se selecciona la longitud de nota rotulada sobre ella, desde una nota redonda (#1) hasta un tresillo de semicorcheas (#8). Así también se determina el paso de tiempo en que el cursor avanzará automáticamente después de introducir cada nota. Para crear una nota con puntillo, pulse #9. Para crear una nota con doble puntillo, pulse #9 dos veces. Para ampliar la duración de la nota previamente introducida en la actual longitud de nota con ligadura, pulse [-] y el cursor avanzará en consonancia. Para avanzar un paso sin introducir datos con un silencio, pulse #0 o simplemente mueva el indicador de posición.

DESPLAZAMIENTO - Mediante el mando JOG/SHUTTLE o las teclas de cursor, es posible moverse hacia adelante y hacia atrás por los compases y detenerse para introducir datos donde se desee. Según se va encontrando con datos de nota, irán apareciendo en el esquema del teclado y sonando en el generador de tonos.

● FINAL DE LA GRABACIÓN POR PASOS

Cuando haya finalizado el proceso de grabación por pasos, pulse STOP/TOP. Aparecerá la pantalla de la función de reproducción de secuencia de canción, y desde ella podrá pulsar RUN y escuchar la canción que acaba de grabar.

NOTA: Puesto que las secuencias de canción no se conservan en la memoria al desconectar el equipo, asegúrese siempre de salvar en disco los datos de secuencia más importantes antes de apagarlo.

NOTA: Es posible doblar la longitud de nota pulsando la misma tecla del teclado numérico dos veces o pulsando [F7]. Por ejemplo, si pulsa [F7] creará un tresillo de corcheas. Si pulsa la tecla de nuevo (o [F7]), creará un tresillo de notas negras.

CAMBIO DE DATOS DE LA PISTA DE SECUENCIA/TEMPO

La función de cambio de datos de la pista de secuencia permite aislar eventos individuales y modificarlos. En la pantalla aparecerán el tipo y los valores numéricos de cada evento. Todos los datos de la pista seleccionada se mostrarán numéricamente. Es posible modificar los valores de los datos existentes, o borrar los datos que en ese momento aparecen en la pantalla. También es posible acceder a la función de pista de tiempo con cambio de datos para visualizar una lista de las posiciones de los cambios de tempo dentro de la canción.

● LOCALIZACIÓN DE DATOS

Para desplazarse por la función de cambio de datos y localizar aquéllos que se desean modificar, puede desplazarse fácilmente entre los datos de los compases utilizando el mando SHUTTLE. También es posible desplazarse por medio de las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo. Para acceder a un evento específico con objeto de modificarlo, utilice las teclas de cursor.

● CAMBIO DE DATOS

Existen tres maneras de modificar los datos: (1) introducir un valor nuevo para los datos especificados; (2) trasladar los datos especificados de un compás a otro dentro de la canción, o de un tiempo a otro dentro de un compás; y (3) borrar los datos especificados.

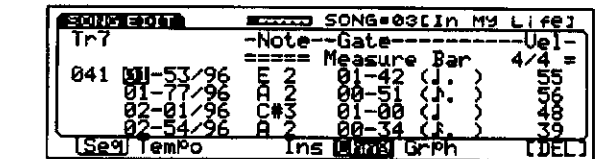
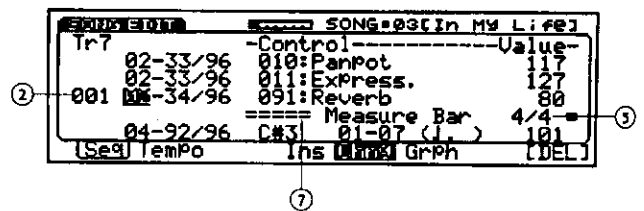
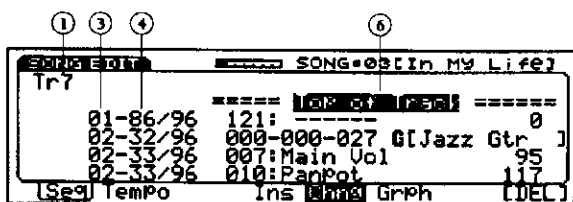
VALOR DE NUEVOS DATOS - Después de situar el cursor en una posición de datos específica, introduzca un valor nuevo utilizando el mando JOG y las teclas INC/DEC; si el evento es un valor numérico, utilice el teclado numérico (los tres métodos de introducción de datos requieren que se pulse ENTER para ejecutar el cambio).

TRASLADO DE DATOS - Sitúe el cursor sobre el compás/tiempo del evento específico que se desea trasladar. A continuación, utilizando el teclado numérico, inserte el nuevo número del compás/tiempo seguido de ENTER.

ELIMINACIÓN DE DATOS - Para eliminar un evento seleccionado, simplemente pulse [F8] ("DEL").

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE CAMBIO DE DATOS

Para acceder a la función de cambio de datos desde el modo de edición de canción, pulse [F5] ("Chng"), y aparecerá la pantalla de la función de cambio de datos.



1) NÚMERO DE PISTA

Indica la pista actualmente seleccionada. Para seleccionar una pista, pulse un botón TRACK (1 - 16) del panel.

2) NÚMERO DE COMPÁS

Indica el compás actualmente seleccionado en la pista.

3) TIEMPO DE COMPÁS

Muestra el número de tiempo del compás.

4) RELOJ

Muestra el valor de reloj del tiempo de compás.

5) TIEMPO

Muestra la signature de tiempo del compás actual en la pista.

NOTA: No es posible cambiar la signature de tiempo desde la función de pista del secuenciador con cambio de datos. Se puede cambiar la signature de tiempo desde la función de creación de compás del modo de operación de canción. (Para mayor información, véase la página 98).

6) PRINCIPIO DE PISTA/FINAL DE PISTA

Indica el principio o el final de la pista. En la pantalla aparece "Top of Track" (principio) o "End of Track" (final).

7) MARCA DE COMPÁS ("Measure Bar")

Indica el comienzo del compás.

● TIPOS DE DATOS QUE PUEDEN MODIFICARSE

Los diversos tipos de datos que pueden ser modificados en la función de pista de secuencia con cambio de datos son los siguientes:

NOTA - Muestra la nota real existente en la posición.

NÚMERO DE NOTA (C-2 - G8) - Muestra el evento de nota real existente en la posición. Cuando el cursor está situado en el número de nota, éste puede ser fácilmente modificado pulsando la tecla deseada del teclado mientras se mantiene pulsado [F5] ("Chng").

TIEMPO DE PUERTA (00-01 - 99-95) - Muestra el tiempo de puerta o el número de relojes (1/96 de un tiempo de compás) en que la nota se mantiene. (Los símbolos de nota gráficos indican el valor de nota más próximo que representa el tiempo de puerta, sin excederlo).

VELOCIDAD DE PULSACIÓN (1 - 127) - Muestra el valor de la velocidad de pulsación de nota activada.

CAMBIO DE PROGRAMA - Muestra el mensaje de cambio de programa de la posición correspondiente.

NÚMERO DE SELECCIÓN DE BANCO - MSB/LSB, 0 - 127, *** (desactivado o sin datos)

MSB=0, LSB=0 -Para seleccionar voces GM.

MSB=1, LSB=0 -Para seleccionar voces predefinidas.

NÚMERO DE CAMBIO DE PROGRAMA - 1 - 128

INFLEXIÓN DE TONO (-8192 - 8191) - Muestra el valor de la inflexión de tono en esa posición.

CAMBIO DE CONTROL - Muestra el mensaje de cambio de control de esa posición.

NÚMERO DE CAMBIO DE CONTROL - 1 - 31, 33 - 122, 124 - 127

VALOR - 0 - 127

AFTERTOUCH - Muestra el valor del aftertouch (presión posterior a la pulsación) en esa posición.

NOTA - Ch, C-2 - G8

VALOR - 0 - 127

EXCLUSIVO DE SISTEMA - Muestra el mensaje de exclusivo de sistema.

TIPO (00 - 7F) - Cuando introduzca el tipo, utilice los números decimales (0 - 127); el tipo aparecerá en sistema hexadecimal.

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE PISTA DE TIEMPO CON CAMBIO DE DATOS

Para acceder a la función de pista de tiempo con cambio de datos desde la función de cambio de datos, pulse [F2] ("Tempo"); aparecerá la pista de tiempo con cambio de datos.

SONG=07[Things We J	
Temp	01-00/96
Tempo	119
Measure Bar	4/4 =
Measure Bar	4/4 =
Measure Bar	4/4 =
Temp	119
Seq [Temp]	Ins [Bank]
	[DEL]

TIEMPO (30 - 250) - La función de pista de tiempo con cambio de datos muestra una lista de las posiciones en las que haya habido algún cambio de tempo en la canción. Si no hay cambios de tempo, la lista estará vacía. "Top of Track" y "End of Track" determinan el principio y el final de la canción, respectivamente. (NOTA: Los cambios de tempo pueden únicamente ser introducidos desde la función de pista de tempo con inserción de datos).

INSERCIÓN DE DATOS EN LA PISTA DE SECUENCIA/ TIEMPO

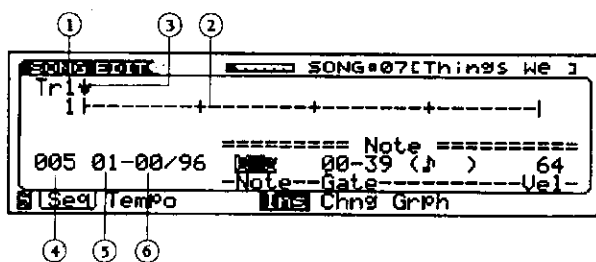
La función de inserción de datos en la pista de secuencia permite aislar una posición específica de una pista e insertar cualquier tipo de dato. La pantalla mostrará el tipo de evento y los valores numéricos de cada evento. También es posible acceder a la función de pista de tempo con inserción de datos para insertar un cambio de tempo en cualquier lugar de la canción.

● LOCALIZACIÓN E INSERCIÓN DE DATOS

Para desplazarse por la función de inserción de datos y localizar la posición de la pista en la que se desea efectuar la inserción de datos, puede desplazarse fácilmente por los datos de los compases utilizando el mando SHUTTLE. También es posible utilizar las teclas de cursor-arriba y cursor-abajo. Para insertar un evento, sitúe el cursor sobre el campo correspondiente al tipo de evento que se desea insertar, y utilice el mando JOG, las teclas INC/DEC o, si el evento es un valor numérico, el teclado numérico. Los tres métodos requieren que se pulse ENTER a continuación para ejecutar el cambio.

● ACCESO A LA INSERCIÓN DE DATOS

Para acceder a la función de inserción de datos desde el modo de edición de canción, pulse [F4] ("Ins"); aparecerá la pantalla de la función de inserción de datos.



1) NÚMERO DE PISTA

Indica la pista actualmente seleccionada. Para seleccionar una pista, pulse un botón TRACK (1 - 16) del panel. (NOTA: Si se selecciona una pista diferente desde la función de inserción de datos, se activará automáticamente la función de cambio de datos).

2) BARRA DE COMPÁS

La línea horizontal representa un compás, y las divisiones verticales representan cada una un tiempo de compás.

3) INDICADOR DE POSICIÓN

Según va cambiando el valor del tiempo de compás o del reloj, una flecha con punta hacia abajo se desplazará en pasos de fusa para indicar gráficamente la posición actual dentro del compás.

4) NÚMERO DE COMPÁS

Indica el compás actual representado por la barra de compás.

5) TIEMPO DE COMPÁS

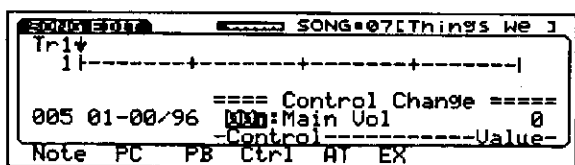
Para acceder a un tiempo de compás específico.

6) RELOJ

Para acceder a un reloj específico.

● INSERCIÓN DE DATOS

Para insertar datos, pulse SHIFT con objeto de visualizar los tipos de datos que se pueden insertar. A continuación, mientras mantiene pulsado SHIFT, elija el tipo de datos que desea insertar pulsando una tecla de función [F1 - F6].



NOTA - Mientras mantiene pulsado SHIFT, pulse [F1] ("Note") para insertar un valor de nota numérico, un valor de puerta y un valor de velocidad de pulsación en la posición especificada. Seleccione cada valor con el mando JOG o los botones INC/DEC, y luego pulse ENTER. Cuando el cursor está situado en el número de nota, éste se puede insertar fácilmente pulsando la tecla deseada del teclado mientras se mantiene pulsado [F4] ("Ins").

CAMBIO DE PROGRAMA - Mientras mantiene pulsado SHIFT, pulse [F2] ("PC") para insertar un mensaje de cambio de programa en la posición especificada. Seleccione el número de cambio de programa con el mando JOG o los botones INC/DEC, y después pulse ENTER.

INFLEXIÓN DE TONO - Mientras mantiene pulsado SHIFT, pulse [F3] ("PB") para insertar una inflexión de tono en la posición especificada. Seleccione el valor con el mando JOG o los botones INC/DEC, y después pulse ENTER.

CAMBIO DE CONTROL - Mientras mantiene pulsado SHIFT, pulse [F4] ("Ctrl") para insertar un mensaje de cambio de control en la posición especificada. Seleccione el cambio de control con el mando JOG o los botones INC/DEC, y después pulse ENTER.

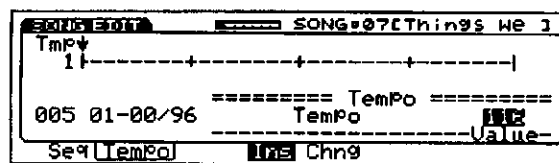
AFTERTOUCH - Mientras mantiene pulsado SHIFT, pulse [F5] ("AT") para insertar un evento de aftertouch en la posición especificada. Seleccione el valor con el mando JOG o los botones INC/DEC, y después pulse ENTER.

EXCLUSIVO DE SISTEMA - Mientras mantiene pulsado SHIFT, pulse [F6] ("EX") para insertar un mensaje exclusivo de sistema en la posición especificada.

NOTA: El mensaje exclusivo de sistema para dejar activado General MIDI es el siguiente: F0 (fijo) - 126 (7E) - 127(7F) - 9(09)1(01) - F7 (fijo).

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE PISTA DE TIEMPO CON INSERCIÓN DE DATOS

Para acceder a la función de pista de tiempo con inserción de datos desde la pista de secuencia con cambio de datos, pulse [F2] ("Tempo") y después seleccione [F4] ("Ins"). Aparecerá la pantalla de la función de pista de tiempo con inserción de datos.



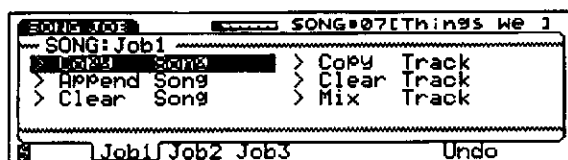
CAMBIO DE TEMPO - Para insertar un cambio de tempo en cualquier lugar de la canción, primero localice el punto concreto de la canción (compás, tiempo y reloj), y luego sitúe el cursor sobre el campo "Value". Seguidamente, utilice el mando JOG, los botones INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar un valor de tempo, y pulse ENTER. (NOTA: El valor sólo tendrá efecto si el secuenciador del W5/W7 está sincronizado con su propio reloj interno).

OPERACIÓN DE CANCIÓN

En el modo de operación de canción es posible realizar cambios en la secuencia, aplicables a todos los datos de uno o más compases. Las operaciones de canción son las siguientes: copia, anexión y borrado de canción; copia, borrado y mezcla de pista; copia, borrado, creación, eliminación e inserción de compás; aclarado de datos; extracción y clasificación de acordes; cuantización, desplazamiento de reloj, modificación del tiempo de puerta, modificación de la velocidad de pulsación, transposición, desplazamiento de nota y crescendo.

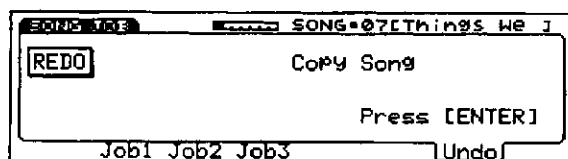
● ENTRADA Y SALIDA DEL MODO DE OPERACIÓN DE CANCIÓN

Para entrar en el modo de operación de canción, pulse el botón JOB de la sección MODE del panel. Aparecerá una lista de operaciones (Job 1, Job 2 o Job 3), según a la que se accedió la última vez que se salió del modo de operación de canción. Para salir del modo de operación de canción, pulse EXIT o cualquier botón MODE del panel.



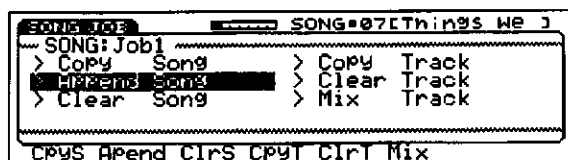
● DESHACER/REHACER

Al ejecutar una operación, si se cambia de idea, es posible deshacerla siempre que pulse [F7] ("Undo") mientras mantiene pulsado SHIFT, antes de pulsar cualquier otro botón. Si lo desea, puede rehacer ("REDO") la operación siguiendo las instrucciones que se indican en la pantalla:

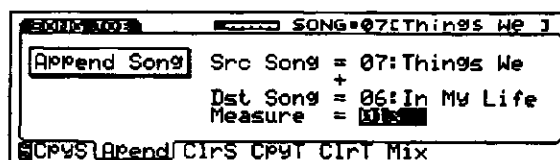


● DESPLAZAMIENTOS EN EL MODO DE OPERACIÓN

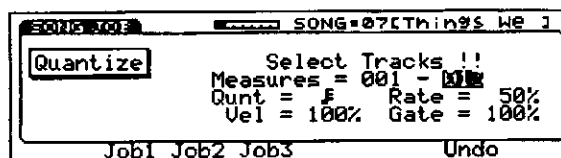
Desde cualquiera de los tres menús principales de operación, pulse SHIFT y aparecerá la lista de funciones de la operación seleccionada (1, 2 ó 3) a lo largo del borde inferior de la pantalla, de forma que podrá acceder directamente a una determinada función de dicho número de operación sin tener que situar el cursor y pulsar ENTER. Para saltar a una función pulse, mientras mantiene pulsada la tecla SHIFT, la tecla de función que corresponde a la función a la que desea acceder.



Después de entrar en una función de un determinado número de operación, el menú de funciones de ese número de operación aparecerá en la parte inferior de la pantalla, de forma que podrá acceder directamente a cualquiera de ellas pulsando la tecla de función correspondiente, sin tener que regresar al menú principal o pulsar SHIFT.



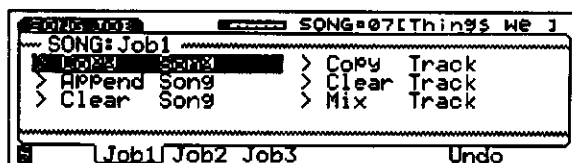
Desde una operación determinada, SHIFT le permite saltar directamente a uno de los menús de operaciones: mientras mantiene pulsada la tecla SHIFT, pulse una tecla de función [F2 - F4] correspondiente al menú de operaciones al que se desea acceder.



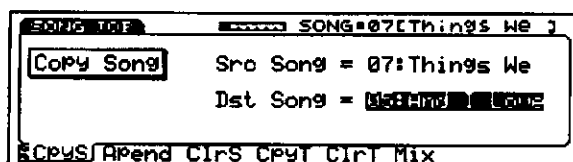
NOTA: Al intentar ejecutar determinadas funciones de operación, es posible que aparezcan en la pantalla diversos mensajes de advertencia. Por ejemplo, un exceso de datos en la memoria de canciones internas provocará la aparición del mensaje "Song memory full!" (memoria de canciones llena); si trata de ejecutar una operación ilógica, tal como copiar una canción en sí misma, producirá la aparición del mensaje "Illegal data!" (datos no válidos); si la canción/pista fuente no contiene ningún dato, es posible que aparezca el mensaje "Data empty!" (sin datos).

OPERACIÓN DE CANCIÓN 1

SONG JOB 1 permite realizar las operaciones de copia de canción, aneión de canción, borrado de canción, copia de pista, borrado de pista y mezcla de pistas.



COPIA DE CANCIÓN (Copy Song) - Pulse [F1] ("CpyS") para acceder a la función de copia de canción, que permite copiar una canción entera de una posición de la memoria de canción en otra posición de memoria de canción, incluidos todos los datos de multi, secuenciador y voces de canción.



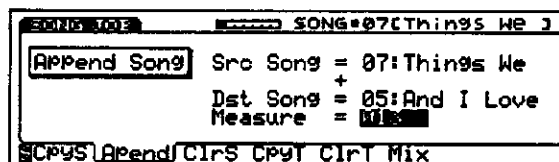
CANCIÓN FUENTE (Src Song) (01 - 16) - Especifique la canción que desea copiar.

CANCIÓN DESTINO (Dst Song) (01 - 16) - Especifique la posición de memoria de canción en la que desea copiar la canción. Si la canción destino está ya ocupada por datos de canción, la operación de copia los borrará. Antes de ejecutar la operación de copia de canción, asegúrese de que la canción destino no contiene datos que se deseen conservar.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

NOTA: Si se desea copiar las voces de canción de una canción en otra, utilice la función de memoria de voces de canción del modo de utilidades. (Para mayor información, véase la página 143).

ANEXIÓN DE CANCIÓN (Append Song) - Pulse [F2] ("Apend") para acceder a la función de aneión de canción, que permite situar una canción completa de una posición de memoria de canción en un compás específico de otra canción. El compás especificado de la canción destino, así como todos los compases siguientes, quedarán eliminados.



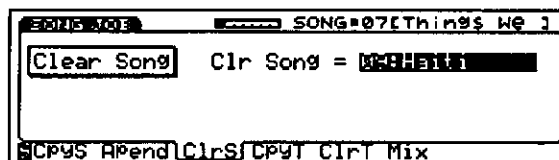
CANCIÓN FUENTE (Src Song) (01 - 16) - Especifique la canción que desea anexionar.

CANCIÓN DESTINO (Dst Song) (01 - 16) - Especifique la canción a la que desea anexionar la canción fuente.

COMPÁS (Measure) (001 - 999) - Especifique el compás de la canción destino en el que desea situar la canción fuente. Los datos de multi de canción (voces incluidas) de la canción fuente no afectarán a la canción destino; sin embargo, se mantendrá la signatura de tiempo de la canción fuente, es decir, si la signatura de tiempo de la canción fuente es distinta de la signatura de tiempo de la canción destino, la signatura de tiempo cambiará en el compás especificado.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

BORRADO DE CANCIÓN (Clear Song) - Pulse [F3] ("ClrS") para acceder a la función de borrado de canciones, que permite borrar, o eliminar, una canción específica de una memoria de canción y reinicializar el multi de la memoria de canción con sus valores básicos iniciales.

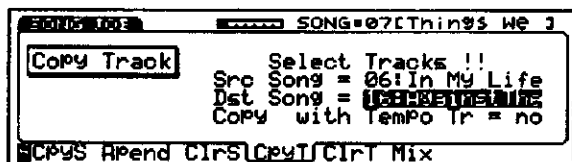


BORRADO DE CANCIÓN (Clear Song) (01 - 16) - Especifique la canción que desea borrar. (NOTA: Asegúrese de almacenar en un disco flexible la canción que va a borrar, si contiene datos importantes que no desea perder).

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

NOTA: Si desea borrar únicamente los datos de secuencia, utilice la función de borrado de pista (Clear Track).

COPIA DE PISTAS (Copy Track) - Pulse [F4]("CpyT") para acceder a la función de copia de pista, que permite copiar todos los datos de una o más pistas de una canción en las pistas correspondientes de otra canción.



SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas que desee copiar.

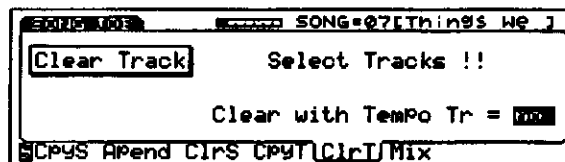
CANCIÓN FUENTE (Src Song) (01 - 16) - Especifique la canción cuyas pistas desea copiar.

CANCIÓN DESTINO (Dst Song) (01 - 16) - Especifique la canción en la que desea copiar las pistas de la canción fuente. Todos los datos de las pistas seleccionadas serán copiados de la fuente en el destino. Si las pistas copiadas son más extensas que la canción destino, ésta se hará más extensa como consecuencia de la operación de copia. Sin embargo, la tabla de compases de la canción destino no cambiará como consecuencia de la operación. Si la pista seleccionada de la canción destino está ya ocupada por datos de canción, estos serán borrados por la operación de copia. Antes de ejecutar la operación de copia de pista, asegúrese siempre de que las pistas seleccionadas de la canción destino no contienen datos que no se deseen perder.

COPIA CON PISTA DE TEMPO (Copy with Tempo Tr) (yes, no) - Cuando se selecciona "yes", el tempo de la canción fuente sustituirá al tempo de la canción destino. Cuando se selecciona "no", el tempo de la canción destino permanecerá invariable.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

BORRADO DE PISTAS (Clear Track) - Pulse [F5]("ClrT") para acceder a la función de borrado de pistas, que permite eliminar todos los datos de secuencia de las pistas especificadas de la canción seleccionada.



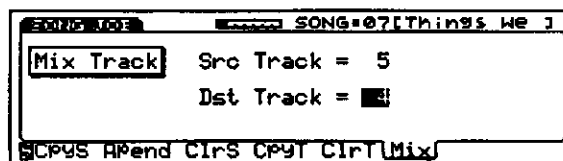
SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas que desea borrar.

BORRADO CON PISTA DE TEMPO (Clear with Tempo Tr) (yes, no) - Cuando se selecciona "yes", el tempo de la canción fuente se reinicializará con su valor estándar básico. Cuando se selecciona "no", el tempo permanece invariable.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

***NOTA:** Aunque todas las pistas se seleccionan y se borran mediante la función de borrado de pistas, los datos de multi de canción, los parámetros de configuración y el nombre de la canción permanecen. Para borrar todos los datos, utilice la función de borrado de canción (Clear Song).*

MEZCLA DE PISTAS - Pulse [F2]("mix") para acceder a la función de mezcla de pistas, que permite combinar los datos de una pista de la canción actualmente seleccionada con los datos de otra pista de la misma canción.



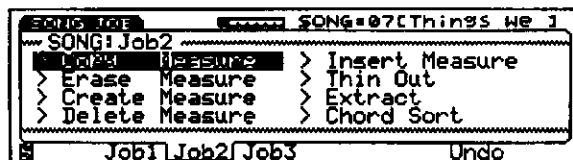
PISTA FUENTE (Src Track) (01 - 16) - Especifique la pista cuyos datos desea combinar con la pista destino. Los datos de la pista fuente permanecerán igual una vez ejecutada la operación.

PISTA DESTINO (Dst Track) (01 - 16) - Especifique la pista con la que desea combinar la pista fuente.

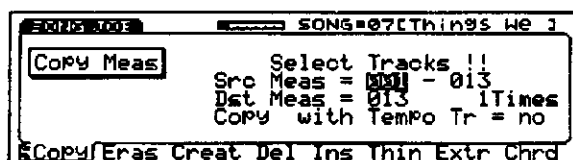
EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

OPERACIÓN DE CANCIÓN 2

SONG JOB 2 permite ejecutar las operaciones de copia de compases, borrado de compases, creación de compases, borrado de compases, inserción de compases, aclarado de datos, extracción y clasificación de acordes.



COPIA DE COMPASES (Copy Measure)- Pulse [F1] ("Copy") para acceder a la función de copia de compases, que permite copiar una o más veces los datos de las pistas seleccionadas de una gama de compases especificada y situarlos en otra posición de la canción actualmente seleccionada.



SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas que desee copiar.

COMPASES FUENTE (Src Meas) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último (campo derecho) de la serie de compases que se van a copiar.

COMPÁS DESTINO (Dst Meas) (001 - 999) - Especifique el primer compás en el que se van a copiar los compases fuente. La serie de compases fuente sustituirá a los compases destino en los que se copien.

NÚMERO DE COPIAS (Times) (1 - 99) - Especifique el número de copias que desea realizar de la serie de compases fuente.

COPIA CON PISTA DE TEMPO (Copy with Tempo) (yes, no) - Cuando se selecciona "yes", el tempo de los compases fuente sustituirá al tempo de los compases destino. Cuando se selecciona "no", el tempo de los compases destino permanecerá invariable.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

BORRADO DE COMPÁS (Erase Meas) - Pulse [F2] ("Eras") para acceder a la función de borrado de compás, que le permite borrar todos los datos de las pistas seleccionadas de una serie especificada de compases.



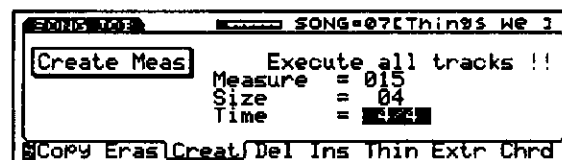
SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas que desee borrar.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases que desee borrar.

BORRADO CON PISTA DE TEMPO (Erase with Tempo) (yes, no) - Cuando se selecciona "yes", el tempo de los compases borrados se reinicializará con el valor básico estándar. Cuando se seleccione "no", el tempo de los compases borrados permanecerá invariable.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

CREACIÓN DE COMPASES (Create Meas) - Pulse [F3] ("Creat") para acceder a la función de creación de compases, que permite insertar uno o más compases vacíos con una signature de tiempo determinada en un compás específico de la canción actualmente seleccionada.



COMPÁS (Measure) (001 - 999) - Especifique el compás delante del cual se van a insertar los compases de nueva creación. El compás especificado y los posteriores a él serán "empujados" hacia el final de la canción, es decir, los nuevos compases se insertarán entre el compás especificado y el compás anterior a él.

TAMAÑO (Size) (01 - 99) - Especifique el número de compases que va a crear.

SIGNATURA DE TIEMPO (Time) (1/4-8/4, 1/8-1/16, 1/16-32/16) - Especifique la signature de tiempo de los compases que vaya a crear.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

ELIMINACIÓN DE COMPÁS (Delete Meas) - Pulse [F4]("Del") para acceder a la función de eliminación de compás, que permite eliminar una serie especificada de compases de la canción actualmente seleccionada. Los posibles compases existentes detrás del último compás de la serie especificada, se desplazarán hacia adelante para "llenar el hueco".

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases que desea eliminar.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

INSERCIÓN DE COMPASES (Insert Meas) - Pulse [F5]("Ins") para acceder a la función de inserción de compases, que permite especificar un serie de compases para ser copiados una o más veces y a continuación ser insertados delante de otro compás de la canción actualmente seleccionada.

DESDE COMPÁS (FromMeas) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de las series de compases que desea insertar delante del compás destino.

HASTA COMPÁS (To Meas) (001 - 999) - Especifique el compás delante del cual desea insertar las copias de los compases fuente.

NÚMERO DE COPIAS (Times) (1 - 99) - Especifique cuántas copias de la serie de compases fuente van a ser insertadas delante del compás fuente.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

ACLARADO DE DATOS (Thin Out) - Pulse [F6]("Thin") para acceder a la función de aclarado de datos, que permite conservar la memoria del secuenciador mediante la eliminación de la casi totalidad del resto de ocurrencias de un tipo determinado de evento de controlador de las pistas seleccionadas de una serie específica de compases.

SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas que desee aclarar.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases que desee aclarar.

EVENTOS (Events) (inflexión de tono, cambio de control 001 - 127 excl. 32 y 123, aftertouch de canal, aftertouch de polifonía) - Especifique el tipo de controlador continuo sobre el que desea efectuar el aclarado.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

EXTRACCIÓN (Extract) - Pulse [F7]("Extr") para acceder a la función de extracción, que permite extraer eventos concretos de una serie específica de compases de una pista de la canción actualmente seleccionada, y situar los eventos en otra pista de la canción.


PISTA (Track) (1 - 16) - Especifique la pista de la que desea extraer el evento (campo izquierdo), así como la pista en la que desea situar el evento (campo derecho).

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases de la que desea extraer el evento designado.

EVENTOS (Events) (Nota [C-2 - G8, todas], Cambio de Programa, Inflexión de Tono, Cambio de Control 001 - 127 excl. 32 y 123, Aftertouch de Canal, Aftertouch de Polifonía, Exclusivo de Sistema) - Especifique el tipo de evento que desea extraer.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

NOTA: Si existen datos en la pista destino, los datos extraídos se mezclarán con ellos.



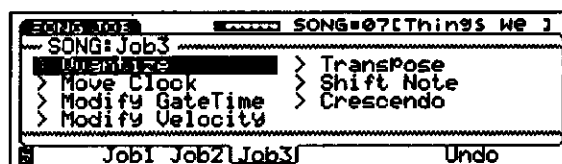
The screenshot shows the 'Chord Sort' menu with the following options:

- Select Tracks !!
- Measures = ALL - 045
- Type = up order

At the bottom of the screen, a status bar displays the following options: Copy Eras Creat Del Ins Thin Extr Chrd.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

SONG JOB 3 le permite ejecutar las operaciones de cuantización, desplazamiento de reloj, modificación del tiempo de puerta, modificación de la velocidad de pulsación, transposición, desplazamiento de nota y crescendo.



SONG TOP SONG=07ETHINGS WE J

Quantize Select Tracks !!

Measures = 045 - 045

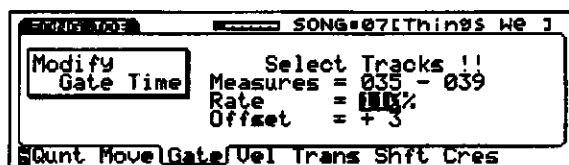
Quant = f Rate = 50%

Vel = 100% Gate = 100%

Quant/Move Gate Vel Trans Shift Cres

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

DESPLAZAMIENTO DE RELOJ - Pulse [F2]("Move") para acceder a la función de desplazamiento de reloj, que permite desplazar los compases especificados de la pista hacia adelante o hacia atrás en un valor de reloj especificado.



SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas cuyo reloj desee desplazar.

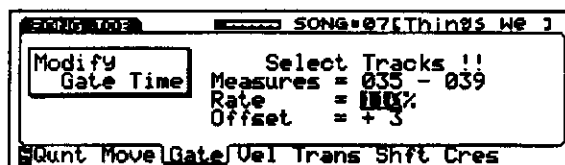
COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases cuyo reloj desee desplazar.

RELOJ (Clock) (-999 - +999) - Especifique el número de relojes (unidades de 1/96 de una nota negra) en que se va a desplazar la pista. Los ajustes positivos desplazarán la pista hacia adelante en el tiempo para que suene más tarde. Los ajustes negativos desplazarán la pista hacia atrás en el tiempo para que suene antes. A menudo resulta práctico utilizar esta función para compensar las voces que tengan un ataque lento. Por ejemplo, las voces de cuerda suelen tener un ataque más lento que otras voces, y parecerá que se quedan retrasadas con respecto a ellas aunque en realidad se trate de mensajes de nota activada simultáneos. En tales casos, puede utilizar la operación de desplazamiento de reloj para adelantar la pista de cuerda en el tiempo, de forma que las voces de cuerda comiencen a reproducirse ligeramente antes que las otras voces y mejorar la temporización percibida.

DESPLAZAMIENTO CON LA PISTA DE TEMPO (Move with Tempo Tr) (yes, no) - Cuando se selecciona "yes", el tempo se verá afectado por el valor de desplazamiento de reloj. Cuando se selecciona "no", el tempo no se verá afectado.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

MODIFICACIÓN DE TIEMPO DE PUERTA (Modify Gate Time) - Pulse [F3]("Gate") para acceder a la función de modificación de tiempo de puerta, que le permite modificar las duraciones (tiempos de puerta) de todas las notas de una serie de compases especificados de la pista seleccionada.



SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas cuya puerta de tiempo desee modificar.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases cuya puerta de tiempo desee modificar.

PROPORCIÓN (Rate) (1% - 200%) - El porcentaje especificado es el factor de multiplicación de todos los tiempos de puerta. Una proporción del 100% no producirá ningún cambio. Una proporción del 200% doblará la extensión de todas las puertas de tiempo.

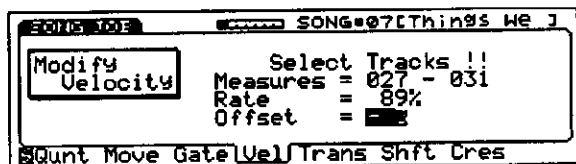
COMPENSACIÓN (Offset) (-99 - +99) - Se añadirá la compensación especificada a todos los tiempos de puerta.

NOTA: Los ajustes de proporción y de compensación pueden ser utilizados separada o conjuntamente. Primero se multiplica el valor por la proporción, y a continuación se añade la compensación. Si únicamente se desea multiplicar cada tiempo de puerta por el mismo porcentaje, ajuste entonces la compensación a 0 para que no tenga efecto. Si lo único que se desea es añadir un valor absoluto a cada tiempo de puerta, ajuste la proporción a 100% para que no tenga ningún efecto. Si el tiempo de puerta resultante es 0, es posible que la nota no sea audible.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

NOTA: Es posible modificar los tiempos de puerta en un tanto por ciento o en un valor absoluto. Cada evento de nota de una pista tiene un tiempo de puerta que determina la duración de la nota. El tiempo de puerta se indica en unidades de 1/384 de nota (1/96 de una nota negra). La operación de modificación del tiempo de puerta no incrementará o disminuirá el tiempo de puerta más allá de estos valores.

MODIFICACIÓN DE LA VELOCIDAD DE PULSACIÓN (Modify Velocity) - Pulse [F4] ("Vel") para acceder a la función de modificación de la velocidad de pulsación, que permite modificar los valores de velocidad de pulsación de nota activada para todos los eventos de nota de las pistas seleccionadas en una serie específica de compases.



SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas a las que desee aplicar desee modificar.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases cuya velocidad de pulsación desee modificar.

PROPORCIÓN (Rate) (1% - 200%) - Todos los valores de nota activada se multiplicarán en torno al valor central de 64 por el porcentaje especificado. Una proporción de 100% no producirá ningún cambio. Una proporción del 200% desplazará todos los valores de velocidad de pulsación lejos del 64, es decir, ampliará el margen dinámico. Una proporción del 0% ajustará todas las velocidades con el valor central de 64, es decir, estrechará el margen dinámico.

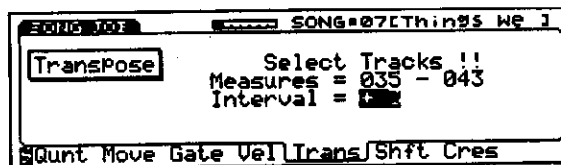
COMPENSACIÓN (Offset) (-99 - +99) - La compensación especificada se añadirá a todos los valores de velocidad de pulsación de nota activada.

***NOTA:** Los ajustes de proporción y de compensación pueden ser utilizados separada o conjuntamente. Primero se multiplica el valor por la proporción especificada, y a continuación se añade la compensación. Si lo único que se desea es añadir un valor absoluto a cada velocidad de pulsación, ajuste la proporción al 100% para que no tenga efecto. Si únicamente quiere modificar cada velocidad de pulsación en torno al valor central de 64, ajuste la compensación a 0 para que no tenga efecto.*

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

***NOTA:** Cada evento de nota de una pista tiene una velocidad de pulsación de nota activada que determina la intensidad con que se reproduce esa nota. La velocidad de pulsación ofrece un margen de 1 - 127, por lo que la operación de modificación de la velocidad de pulsación no puede incrementar o disminuir la velocidad más allá de estos valores.*

TRANSPOSICIÓN (Transpose) - Pulse [F5] ("Trans") para acceder a la función de transposición, que permite transponer en un intervalo específico todas las notas de las pistas seleccionadas de una serie específica de compases.



SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas a las que desee aplicar transposición.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases que desee transponer.

INTERVALO (Interval) (-99 - +99) - El número de nota de todas las notas será transpuesto en el intervalo especificado. Los ajustes de +1 - +99 producirán una transposición ascendente, y los ajustes de -1 - -99 una transposición descendente. El número de nota está limitado a un margen de 0 (C-2) a 127 (G8), y los números de nota resultantes de la operación de transposición no excederán estos límites.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

DESPLAZAMIENTO DE NOTA (Shift Note) - Pulse [F6] ("Shift") para acceder a la función de desplazamiento de nota, que permite *desplazar* un número de nota específico a otro número de nota, en una serie especificada de compases de las pistas seleccionadas.

SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas a las que desea aplicar el desplazamiento de nota.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases que desee desplazar.

DE LA NOTA (From Note) (C-2 - G8) - Especifique la nota específica que desea desplazar.

A LA NOTA (To Note) (C-2 - G8) - Especifique la nota nueva en que se va a convertir la nota antes indicada.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

NOTA: El desplazamiento de nota es especialmente útil cuando se controla una caja de ritmos desde el secuenciador del W5/W7, puesto que la mayoría de cajas de ritmos reproducen sonidos específicos para cada nota. (Por ejemplo, desplazando todas las notas D#2 (RE#2) a F#2 (FA#2) se podrían cambiar las cajas por charles, dependiendo de la tabla de instrumentos/notas de la caja de ritmos.

CRESCENDO - Pulse [F7] ("Cres") para acceder a la función de crescendo, que permite crear un cambio gradual en la velocidad de nota activada en una serie especificada de compases de las pistas seleccionadas, con el fin de que sea posible conseguir un efecto de crescendo o disminuyendo.

SELECCIÓN DE PISTAS (Select Tracks) (1 - 16) - Pulse los botones TRACK de las pistas a las que desee aplicar el crescendo.

COMPASES (Measures) (001 - 999) - Especifique el primer compás (campo izquierdo) y el último compás (campo derecho) de la serie de compases en los que desee crear un crescendo.

MARGEN (Range) (-99 - +99) - Especifica el cambio definitivo de la velocidad de pulsación que se va a alcanzar al final del crescendo o del disminuyendo. Iniciándose al principio del primer compás que se especifique, la velocidad de pulsación de nota activada será modificada gradualmente hasta que el incremento o la disminución especificada por el margen sea alcanzada al final del último compás. Los ajustes de +1 - +99 producirán un crescendo, y los ajustes de -1 - -99 producirán un disminuyendo.

EJECUCIÓN - Para ejecutar la operación, pulse ENTER.

NOTA: Cada evento de nota de una pista tiene una velocidad de pulsación de nota activada que indica la intensidad con que se reproduce esa nota. El valor de velocidad de pulsación de cada nota se limita a un margen de 1 - 127, y los valores de la velocidad de pulsación resultantes de esta operación no sobrepasarán estos límites. Si una voz no ha sido programada con sensibilidad a la velocidad de pulsación, el valor de la velocidad de pulsación del mensaje de nota activada no tendrá ningún efecto sobre el sonido.

GENERACIÓN DE TONOS AWM

El W5/W7 crea sonido por medio del proceso de generación de tonos AWM2 (Memoria de Onda Avanzada de Segunda Generación), exclusivo de Yamaha, a partir de muestras digitales de alta calidad de sonidos e instrumentos reales.

Las múltiples prestaciones de edición de voces y el sintetizador interno del W5/W7 ofrecen un potencial ilimitado para la creación de sonido, y su intuitivo interfaz de usuario permite literalmente el acceso a cualquier parámetro de sonido con sólo pulsar, en la mayoría de los casos, dos botones.

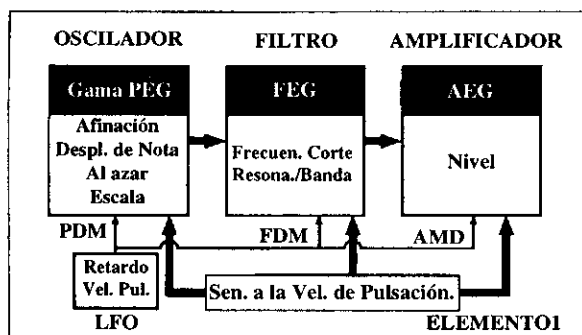
El W5/W7 incluye una ROM de gran capacidad, para formas de onda, repleta de elementos de sonido AWM predefinidos (8 Mbytes de formas de onda lineales de 16 bits con una frecuencia de muestreo máxima de 48 KHz). Estos elementos predefinidos de sonido son las ondas que determinan el carácter básico de los "elementos de voz", a partir de los cuales se construyen las "voces" de instrumentos estéreo del W5/W7.

Se puede elegir entre cientos de ondas predefinidas, y además es posible adquirir una Tarjeta de Expansión de Ondas/Voces opcional que se conecta a la placa lógica del W5/W7 para incrementar la capacidad en 4 Mbytes.

ELEMENTOS AWM

Los elementos AWM constituyen el núcleo de la variada y dinámica calidad de sonido del W5/W7. Un solo elemento AWM es suficiente para producir una voz, pero el W5/W7 permite construir voces de hasta cuatro elementos para obtener un potencial de sonido y de interpretación prácticamente ilimitado.

Un elemento AWM es, en sí mismo, un sonido de instrumento musical completo y totalmente formado. Está compuesto por una muestra AWM, u "onda", y los componentes de tono, filtro, amplitud, LFO y controladores, siendo todos ellos modificables de distintas maneras.



ONDA - El componente de onda reproduce una muestra AWM y determina el tono, definiendo así las características básicas de la tonalidad. Una onda de sonido AWM, o sonido muestreado digitalmente, produce la tonalidad básica de cada elemento.

TONO - El componente de tono establece cómo varía el tono a lo largo del tiempo. Esta variación, creada por el generador de envolvente de tono (PEG), se puede controlar a través de la velocidad de pulsación de cada nota. La velocidad de cambio del tono se puede ajustar desde el teclado. Se puede crear la modulación de tono, o vibrato, utilizando un oscilador de bajas frecuencias (LFO), y la cantidad de vibrato puede regularse con un controlador. Es posible controlar el tono directamente, tanto con la rueda de inflexión de tono como con el aftertouch (presión posterior a la pulsación).

FILTRO - El componente de filtro puede controlarse de diversas formas para modificar la tonalidad de la onda. Por ejemplo, se puede asignar a cada nota un determinado modelo de variación tonal empleando el generador de envolvente de filtro (FEG). Se puede crear la modulación de filtro, o wah-wah, utilizando el LFO, y la profundidad del wah- wah puede regularse con un controlador. También es posible modificar directamente la tonalidad con un controlador.

AMP - El componente de amplificador se puede controlar de diversas formas para regular el volumen del sonido. Por ejemplo, se puede asignar a cada nota un determinado modelo de variación de volumen empleando el generador de envolvente de amplificador (AEG), que también puede controlarse con la velocidad de pulsación. Se puede generar la modulación del volumen (trémolo) utilizando el LFO, y la profundidad del trémolo puede regularse con un controlador. También es posible modificar directamente el volumen con un controlador.

LFO - El componente de LFO (oscilador de bajas frecuencias) puede controlar la tonalidad de diversas formas. El LFO crea una señal de control de variación cíclica que puede utilizarse para generar modulación de amplitud (trémolo), modulación de tono (vibrato) y modulación de filtro (wah- wah). El LFO del W5/W7 puede producir diversos tipos o formas de ondas de modulación, incluyendo ondas cuadradas, triangulares, senoidales y diversos dientes de sierra, entre otras, además de sample & hold (muestrear y mantener); este último tipo produce una señal de control cuyo nivel variará aleatoriamente en intervalos de tiempo que se pueden establecer a través de la velocidad de pulsación.

CONTROL DE VOCES

Los sonidos producidos por los instrumentos musicales se encuentran en constante variación, y pueden llegar a ser realmente complejos. Cada tipo de instrumento varía de una forma distinta. Por ejemplo, en un instrumento como el piano, la tonalidad y el volumen de cada nota varían de un modo predecible a lo largo del tiempo. Por el contrario, en un instrumento como el violín, el músico puede modificar la tonalidad, el volumen y el tono continuamente durante la interpretación.

El W5/W7 ofrece muchas formas de controlar las diversas características del sonido, como son:

GENERADOR DE ENVOLVENTE (EG) - El EG produce un determinado modelo de variación a lo largo del tiempo. Por ejemplo, para simular el ataque y la caída de un piano, podría establecer que el generador de envolvente de amplitud (AEG) fuera alto la primera vez que se reprodujera la nota y que, a continuación, disminuyera gradualmente el volumen.

VELOCIDAD DE PULSACIÓN - La velocidad con que se pulsa cada tecla puede influir sobre distintos aspectos del sonido. Por ejemplo, se puede hacer que las notas reproducidas con fuerza o con suavidad se distingan en la tonalidad, el volumen o el tono.

OSCILADOR DE BAJAS FRECUENCIAS (LFO) - El LFO produce distintos modelos de variación cíclica. Si se aplica el LFO al componente de tono se obtendrá vibrato, si se aplica al componente de filtro se obtendrá wah-wah, y si se aplica al componente de amplificador, trémolo.

CONTROLADORES - Los controladores, como la rueda de modulación y la de inflexión de tono, el aftertouch (Presión posterior a la pulsación) y los pedales controladores opcionales, pueden emplearse para controlar el sonido de diversas formas. Algunos controladores, como la rueda de inflexión de tono, pueden determinar directamente el tono. Los demás se pueden emplear para controlar muchos aspectos del sonido. Por ejemplo, puede que usted desee establecer el aftertouch de modo que la cantidad de vibrato (modulación del LFO sobre el componente de onda) aumente al presionar el teclado tras el ataque inicial.

MODO DE VOCES

El Modo de Voces del W5/W7 dispone de dos funciones distintas: (1) reproducción de voces individuales sin efectos del sistema ni otros ajustes multi, y (2) edición de voces mientras se comparan con la voz original, o estado inicializado, y almacenamiento en la memoria de voces interna.

● MODO DE REPRODUCCIÓN DE VOCES

En el Modo de Reproducción de Voces, el W5/W7 reproducirá las voces individuales de los bancos de voces Preset (predefinido), GM(General MIDI), Internal (interno), Song (canción) o External (externa) opcional, en su estado original, eludiendo efectos del sistema y otros ajustes multi.

● MODO DE EDICIÓN DE VOCES

El Modo de Edición de Voces permite editar algunos o todos los parámetros que conforman una voz, incluyendo el Efecto de Inserción y los ajustes de controlador. Se puede acceder directamente al Modo de Edición tanto desde Reproducción de Voces como desde Reproducción de Canciones, e iniciar en cualquier momento la edición de la voz seleccionada actualmente, incluso estando el secuenciador en funcionamiento.

VOCES NORMALES Y VOCES DE BATERÍA

Existen dos tipos de voces básicas en el W5/W7, las voces normales y las voces de batería, cada una de las cuales dispone de diversos parámetros editables. Una voz normal es un sonido de instrumento que contiene entre 1 y 4 elementos, que se pueden reproducir desde el teclado (o un dispositivo MIDI externo) tanto en una condición fija (es decir, cada tecla o número de nota reproduce siempre el mismo sonido) como afinable. Una voz de batería es una batería completa o conjunto de sonidos de percusión. En una voz de batería, se puede asignar un elemento diferente (es decir, un sonido de percusión) a cada tecla o a cada número de nota MIDI.

Edición de voces				
VOZ ESTÉREO				
Nombre de Voz				
Nivel de Volumen				
Parámetro/Tipo de Efecto de Inserción				
Edición de elemento				
Elemento 1	Elemento 2	Elemento 3	Elemento 4	

VOZ NORMAL

Edición de voces	
VOZ ESTÉREO	
Nombre de Voz	
Nivel de Volumen	
Parámetro/Tipo de Efecto de Inserción	
Edición de tecla o elemento	
Panorámico	
Volumen	
Niveles de Envío de Efectos del Sistema	

VOZ DE BATERÍA

Las voces normales y de batería se distribuyen en diversos bancos de voces predefinidos y definidos por el usuario, tanto normales como de batería (NOTA: es posible acceder a los bancos de voces en los modos de Voces y de Canción pulsando las teclas de función [F6] y [F7], que se encuentran justo debajo de la indicación [▼Bank-▲], en la zona inferior derecha de la pantalla). Los bancos de voces normales y de batería se designan mediante un código de abreviación de una o dos letras, respectivamente, que aparece inmediatamente a la izquierda del número de voz (para más información sobre bancos de voces, consulte la página 25).

Para simplificar el acceso, todas las voces individuales están organizadas en 21 clases de grupos de instrumentos, llamadas Categorías de Voz. La Categoría de Voz se identifica, para cada voz, mediante un prefijo de dos caracteres, que en el Modo de Voces aparecerá a la izquierda del nombre de voz, y en el Modo de Canción aparecerá justo debajo de la sección de volumen de pista en la pantalla del mezclador (para más información sobre Categorías de Voz, consulte la página 27).

REPRODUCCIÓN DE VOCES

En el Modo de Reproducción de Voces, es posible seleccionar bancos de voces y voces para la pista actualmente seleccionada y escucharlas en su estado original, sin efectos del sistema ni otros parámetros multi. En el Modo de Reproducción de Voces también se aplica a la voz seleccionada el Efecto de Inserción asignado a la voz en el Modo de Edición de Voces.

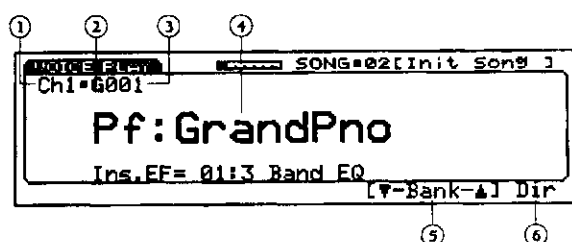
● ACCESO Y SALIDA DEL MODO DE REPRODUCCIÓN DE VOCES

Para acceder al Modo de Reproducción de Voces, únicamente deberá pulsar el botón VOICE de la sección Mode del panel. Para salir del Modo de Reproducción de Voces, pulse cualquier otro botón MODE.

NOTA: cuando regrese desde el Modo de Reproducción de Voces al Modo de Reproducción de Canción, los ajustes de la Reproducción de Voces (es decir, la voz en su estado original) se mantendrán para esa pista en particular. Para recuperar el ajuste multi original de la pista, será necesario cambiar a otra canción y, después, regresar de nuevo.

● ACCESO A LAS FUNCIONES DE REPRODUCCIÓN DE VOCES

Cuando se accede al Modo de Reproducción de Voces, aparece la pantalla de Reproducción de Voces, desde la cual se puede acceder a las funciones de Reproducción de Voces.



1) NÚMERO DE CANAL MIDI (Ch. 1- 16)

El número de canal MIDI también indica la pista actualmente seleccionada en el multi (pistas 1- 16), debido a que el número de pista de cada instrumento se corresponde con su número de canal MIDI respectivo.

2) BANCO DE VOCES (G, P, I, S, E*, GD, PD, ID, SD, ED*)

Muestra el código de una letra (para voces normales) o de dos (para voces de batería) que representa cada banco de voces. (NOTA: se mostrará "E" y "ED" únicamente si se encuentra instalada la Tarjeta de Expansión de Ondas/Voces opcional).

3) NÚMERO DE VOZ (001- 128)

Muestra el número de la voz actualmente seleccionada del banco de voces.

4) NOMBRE DE VOZ

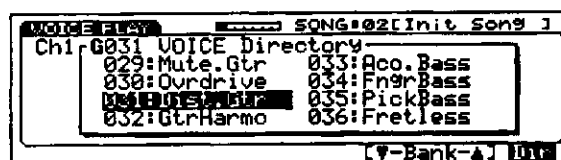
Muestra la Categoría de Voz y el nombre de la voz actualmente seleccionada (si se selecciona otra pista de instrumento distinta mientras aparece esta pantalla, se mostrarán el nombre y la ubicación de la voz del instrumento de la pista).

5) SELECCIÓN DEL BANCO DE VOCES

La selección del banco de voces se realiza pulsando [F6] y [F7]. A continuación, comenzará a parpadear el código (de una o dos letras) del banco de voces, lo que indica que se debe pulsar ENTER para seleccionar el banco deseado (para más información sobre los bancos de voz, consulte la página 25).

6) DIRECTORIO DE VOCES

Para acceder al Directorio de Voces, pulse [F8] ("Dir"), y se mostrará una lista con las voces del banco actualmente seleccionado, en grupos de ocho.

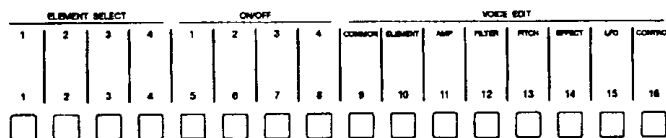


Desde el Directorio de Voces, se pueden seleccionar las voces desplazándose por la lista con las teclas JOG, INC/DEC o CURSOR, o introduciendo un número determinado con el teclado numérico (KEYPAD). La lista avanzará en la dirección correspondiente (también pueden seleccionarse los bancos de voces desde el Directorio de Voces).

NOTA: en el Modo de Reproducción de Voces, éstos son los ajustes básicos: Volumen = 100; Panorámico = centro; Efecto de Inserción = activado; Envíos de Efectos del Sistema = vce; Parámetro/Tipo de Efectos del Sistema = predeterminado; Retorno de Efectos del Sistema = predeterminado; Afinación = 0; Desplazamiento de Nota = 0; Gama de inflexión de tono = vce.

EDICIÓN DE VOCES

El Modo de Edición de Voces permite editar algunos o todos los parámetros que conforman una voz, incluyendo la asignación del Efecto de Inserción y el ajuste de parámetros y de controladores. Se puede acceder al Modo de Edición de Voces directamente desde cualquier modo, e iniciar la edición de la voz actualmente seleccionada en cualquier momento, incluso aunque el secuenciador esté en funcionamiento.



En el Modo de Edición de Voces, los botones TRACK del panel tienen una doble misión, para acceso y control de la función de edición de voces, permitiendo elegir con una sola pulsación las funciones de edición de voces principales, y en el Modo de Edición de Voces Normales para seleccionar los elementos AWM, y para activarlos y desactivarlos. Las luces de color naranja de los botones VOICE EDIT y TRACK indican siempre el estado de la edición de voces, qué elementos están seleccionados, conectados o desconectados, y qué función de edición de elementos está seleccionada actualmente. Además, en el Modo de Edición de Voces, el botón VOICE EDIT funciona también como botón de comparación entre el sonido de la voz original y el sonido de la voz que se está creando.

La edición de voces normales puede realizarse a partir tanto de una voz inicializada (consulte la página 110), cuando se desea realizar la edición partiendo de cero, como también de una voz Predefinida (Preset), General MIDI (GM), interna (Internal), de canción (Song), o externa opcional (External), cuando se desea modificar un sonido existente. La edición de las voces de batería puede realizarse a partir de una voz de batería Predefinida o General MIDI existente. Para acceder a todas las características de edición de voces no se requieren normalmente más de una o dos pulsaciones de botón, y el ajuste de parámetros resulta muy sencillo utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico (KEYPAD).

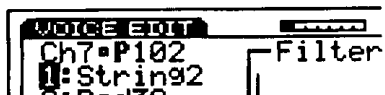
● EDICIÓN DE UNA VOZ

Los tipos de sonidos que se pueden crear con el W5/W7 son literalmente infinitos, puesto que existen cientos de parámetros que se pueden seleccionar y modificar. En el proceso de edición de voces se deberán seguir los siguientes pasos: (1) seleccionar una pista y asignarle la voz que se desee editar, (2) cambiar al Modo de Edición de Voces, (3) editar los parámetros y (4) almacenar la voz en un banco interno de memoria de voces.

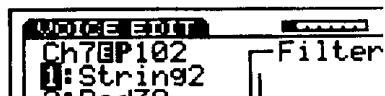
● EDICIÓN/COMPARACIÓN DE VOCES

Se utiliza para comparar la voz que se está editando con la original de la cual se partió. Pulse VOICE EDIT y toque sobre el teclado. Pulse de nuevo VOICE EDIT para regresar a la voz que se está editando.

En el Modo de Edición de Voces, si no se ha modificado todavía ningún dato, se mostrará un pequeño recuadro entre el número de canal MIDI de la pista y el número y banco de voces.

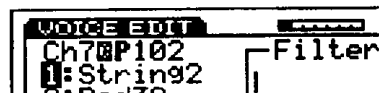


Si se modifican los datos de cualquier forma, se sustituirá el recuadro por una letra "E" mayúscula dentro de un recuadro negro, indicando de este modo que los datos han sido modificados.



Si se desea comparar la voz que se está editando con la voz original, habrá que pulsar VOICE EDIT, que funciona como un conmutador entre las funciones de

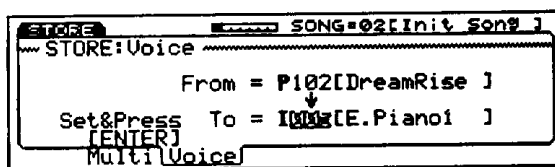
edición y comparación. Cuando la función actual sea la de comparación, la letra del recuadro negro será una "C" y la luz del botón VOICE EDIT comenzará a parpadear.



NOTA: cada vez que se seleccione una voz, esta se encontrará temporalmente en el búfer de voces. Al elegir otra voz, la nueva reemplazará a la antigua en dicho búfer. Cuando se edite una voz, se estará trabajando con la voz que se encuentre en ese momento en el búfer de voces. El W5/W7 es muy flexible, y permite alternar entre los diversos modos sin perder la voz recién creada. Sin embargo, cada vez que seleccione una voz nueva, la anterior será eliminada del búfer de voces.

● ALMACENAMIENTO DE UNA VOZ

Para almacenar una voz, pulse STORE y, a continuación, [F3] ("Voice"). Gire JOG o pulse los botones INC/DEC para elegir una posición de la memoria de voces interna, y pulse ENTER. Para abandonar el Modo de Almacenamiento, pulse EXIT o cualquier otro botón MODE.



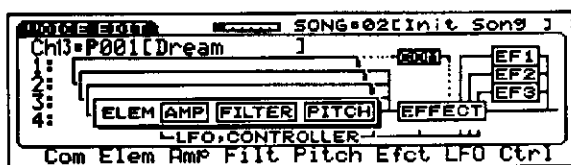
NOTA: dependiendo de la voz seleccionada, es posible que la modificación de determinados parámetros no produzca un cambio audible.

MODO DE EDICIÓN DE VOCES NORMALES

El Modo de Edición de Voces Normales permite modificar una voz predefinida o crear una completamente nueva.

● ACCESO Y SALIDA DEL MODO DE EDICIÓN DE VOCES NORMALES

Para acceder al Modo de Edición de Voces Normales es necesario seleccionar una pista que tenga asignada una voz normal y pulsar el botón VOICE EDIT. En la pantalla se visualizará un menú de ocho funciones principales de edición de voces normales. Para abandonar el Modo de Edición de Voces, pulse EXIT o cualquier otro botón MODE.



● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE EDICIÓN DE VOCES

Para acceder a los parámetros de edición de voces normales se utilizan las teclas de función [F1- F8], que se corresponden con los nombres de las funciones de edición de la parte inferior de la pantalla, o las teclas CURSOR para situar el cursor sobre los distintos bloques de nombres de parámetros que aparecen, seguido de ENTER. También es posible acceder a los respectivos parámetros de edición de voces normales por medio de los botones TRACK [9- 16], como se indica en el panel. Se puede saltar directamente desde cualquier función de edición de voces a otra función de edición de voces pulsando la tecla de función deseada mientras se mantiene pulsada la tecla SHIFT.

COMUNES (COMMON) - Accede a los parámetros comunes a los elementos AWM, incluyendo volumen, nombre y la inicialización.

ELEMENTO (ELEMENT) - Para asignar entre uno y cuatro elementos a una voz, además de ajustar el panorámico y los límites de velocidad de pulsación y de nota de cada elemento.

AMPLITUD (AMP) - Para determinar el volumen de salida del elemento y acceder a los parámetros del generador de envolvente de amplitud (AEG), los cuales determinan cómo variará el volumen de un elemento a lo largo del tiempo.

FILTRO (FILTE) - Para determinar la frecuencia de corte, la graduación de corte y los ajustes del generador de envolvente de filtro (FEG), que pueden modificar en gran medida la tonalidad.

TONO (PITCH) - Para determinar cómo cambiará el tono en el tiempo, por medio de los ajustes del generador de envolvente de tono (PEG). La variación del tono a lo largo del tiempo creada con el PEG puede controlarse a través de la velocidad de pulsación, y la velocidad de cambio del tono se puede ajustar a lo largo del teclado.

EFFECTO (EFFECT) - Para determinar el tipo, parámetro, control y estado (activado/desactivado) del Efecto de Inserción, además del nivel de envío de efectos del sistema para la voz.

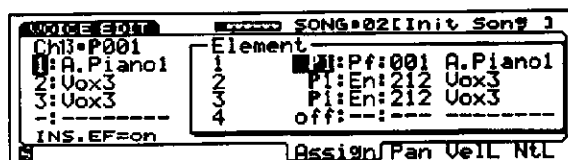
LFO - Para determinar los ajustes del oscilador de bajas frecuencias (LFO). El LFO crea una señal de control que varía cíclicamente, y que puede utilizarse para crear trémolo (modulación de amplitud), vibrato (modulación de tono) y wah-wah (modulación de filtro).

CONTROL - Para determinar la función y estado de diversos controladores, incluyendo ruedas de inflexión de tono y modulación, sustain, aftertouch, pedal controlador y control MIDI.

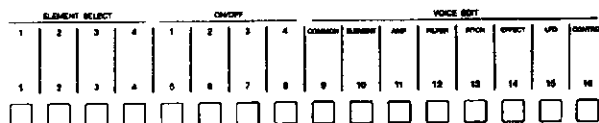
● SELECCIÓN, ACTIVACIÓN Y DESACTIVACIÓN DE ELEMENTOS

Cuando se edita una voz que utiliza dos o más elementos, suele resultar necesario escuchar los elementos de uno en uno, especialmente el que se está editando. El W5/W7 ofrece un rápido acceso a cada elemento para su edición por separado, así como abundante información visual sobre el estado de selección y de activación/desactivación del elemento.

PANTALLA DE ELEMENTO - La pantalla de cada función de Edición de Voces presenta la información en dos zonas. La de la izquierda muestra el número del elemento (1- 4) y los nombres de los cuatro elementos, y la de la derecha muestra los parámetros que se pueden editar. El número del elemento (1-4) actualmente seleccionado aparecerá invertido. El número de un elemento que esté desactivado se mostrará más pequeño que los números de los elementos que estén activados. Únicamente se visualizarán los elementos que estén asignados.



BOTONES TRACK - En el Modo de Edición de Voces, los botones TRACK se pueden utilizar de dos formas distintas: para acceso y control de la función de edición de voces, permitiendo elegir con una sola pulsación las funciones de edición de voces principales, y para seleccionar, activar y desactivar los elementos AWM. Las luces de color naranja de los botones VOICE EDIT y TRACK indican siempre el estado de la edición de voces, qué elementos están seleccionados, activados o desactivados, y qué función de edición de elemento está seleccionada actualmente.



SELECCIÓN DE ELEMENTO - Para seleccionar elementos desde una función de edición, pulse los botones TRACK [1- 4].

ELEMENTO ACTIVADO/DESACTIVADO - Para activar y desactivar elementos desde una función de edición, pulse los botones TRACK [5- 8].

PARÁMETRO COMÚN (COMMON)

La función de parámetros comunes permite realizar operaciones sobre todos los elementos o sobre la voz normal completa.

• ACCESO A LOS PARÁMETROS COMUNES

Para acceder a la función de parámetros comunes desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F1] ("Com") o TRACK [9].



VOLUMEN (VOLUME) - Para designar la Categoría de Voz o ajustar el volumen de la voz, pulse [F6] ("Vol").

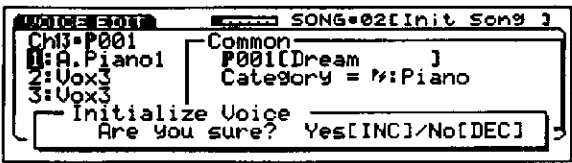
CATEGORIA (CATEGORY) (21 tipos) - Se utiliza para elegir el código de dos letras de la categoría de voz. Elija una categoría de voz con JOG o INC/DEC (en la página 27 encontrará una lista completa de las diferentes categorías de voces).

VOLUMEN (VOLUME) (0- 127) - Se utiliza para ajustar el volumen general de salida de la voz. Sitúe el cursor sobre el valor numérico e introduzca un nuevo número por medio de JOG, INC/DEC o el teclado numérico (KEYPAD).

NOMBRE (NAME) (10 caracteres) - Para asignar un nombre a una voz, pulse [F7] ("Name"). Sitúe el puntero sobre una letra pulsando [F4] y [F5], y elija un carácter por medio del mando JOG, los botones INC/DEC o las teclas CURSOR. Para introducir un espacio, pulse [F3] ("[SPC]").



INICIALIZAR (INITIALIZE) - Para inicializar la voz a sus valores básicos estándar, pulse [F8] ("Init"). Para comenzar el proceso de inicialización, pulse ENTER. Para inicializar la voz, pulse INC. Para abortar la operación, pulse DEC.



VALORES DE INICIALIZACIÓN COMUNES

Nombre de Voz:	Voz inicial
Categoría:	Sin asignar
Tipo de Voz:	Normal
Efecto de Inserción Nivel 1:	0
Nivel 2:	0
Nivel 3:	0
Nivel 4:	0
Interrupción:	Off (Desac)
Parámetro de Control de Efectos:	Off (Desac)
Límite inferior:	0
Límite superior:	100
Tipo de Efecto:	1
Número de Dispositivo de Control MIDI 1:	1
Parámetro:	0
Límite inferior del parámetro:	0
Límite superior del parámetro:	100
Número de Dispositivo de Control MIDI 2:	1
Parámetro:	0
Límite inferior del parámetro:	0
Límite superior del parámetro:	100
Envío de Efectos del Sistema 1:	0
Envío 2:	0
Envío 3:	0
Nivel total de voz:	127
Gama de modulación de tono de la rueda de modulación:	0
Gama de modulación de amplitud:	0
Gama de modulación de frecuencia:	0
Gama de modulación de corte:	0
Gama de polarización del EG:	0
Gama de modulación de tono del pedal controlador:	0
Gama de modulación de amplitud:	0
Gama de modulación de frecuencia:	0
Gama de modulación de corte:	0
Gama de polarización del EG:	0
Gama de modulación del tono de ataque:	0
Gama de modulación de amplitud:	0
Gama de modulación de frecuencia:	0
Gama de modulación de corte:	0
Gama de polarización del EG:	0
Gama de inflexión de tono:	0
Gama de inflexión de tono:	0

VALORES DE INICIALIZACIÓN DE ELEMENTO

Banco de memoria del elemento:Sin cambios

Interruptor del elemento:Sin cambios

Número:Sin cambios

Volumen:127

Panorámico:0

Desplazamiento de nota:0

Número de nota:C3 (DO3)

Interruptor de fijación de frecuencia:Normal

Graduación de tono:0

Tono aleatorio:0

Límite inferior de nota de elemento:C-2 (DO-2)

Límite superior:G8 (SOL8)

Límite inferior de velocidad de pulsación de
elemento:1

Límite superior:127

Límite inferior de volumen de elemento:0

Interruptor:Todos activados

Tipo de PEG de elemento:0 (por defecto)

Ataque:0

Caída 1:0

Caída 2:0

Abandono:0

Sensibilidad:+32 (100%)

Sensibilidad a la velocidad de pulsación:0

Tipo de AEG de elemento:0 (por defecto)

Ataque:0

Caída 1:0

Caída 2:0

Abandono:0

Sensibilidad a la velocidad de pulsación:0

Tipo de FEG de elemento:0 (por defecto)

Ataque:0

Caída 1:0

Caída 2:0

Abandono:0

Sensibilidad a la velocidad de pulsación del
ancho de banda del elemento:0

Sensibilidad a la velocidad de pulsación del filtro
del elemento:0

Pedal controlador del filtro del elemento:0

Reson./Banda del filtro del elemento:0

Tipo de LFO de elemento:0 (por defecto)

Velocidad:0

Retardo:0

Modulación de tono:0

Modulación de amplitud:0

Modulación de frecuencia:0

ELEMENTO

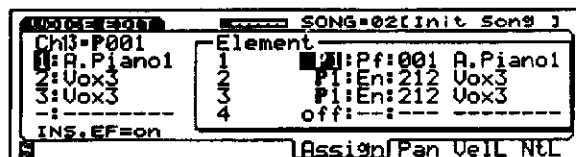
La función de parámetros de elemento permite establecer las características básicas del elemento.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE ELEMENTO

Para acceder a la función de parámetros de elemento desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F2] ("Elem") o TRACK [10].

ASIGNAR (ASSIGN) - Para designar los elementos que conformarán una voz, desde la función de parámetros de elemento, pulse [F5] ("Assign"). Una vez en Assign, es posible especificar el banco de elementos y la muestra AWM (es decir, el número de elemento), que conforma la característica fundamental de cada elemento. Para seleccionar el banco o el número del elemento, utilice las teclas de cursor izquierda y cursor derecha. Para seleccionar un elemento (1-4) al que asignar un banco y un número, utilice las teclas cursor arriba y cursor abajo.

(NOTA: los nombres de los elementos asignados se mostrarán en la zona izquierda de la pantalla en todas las funciones de Edición de Voces. Para los elementos sin asignar aparecerán guiones [---] en todos los campos importantes).

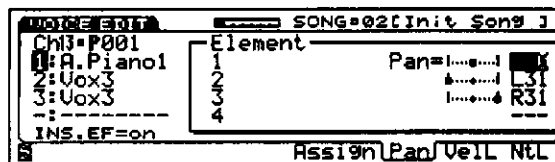


BANCO DE ELEMENTOS (off, P.1 [Predefinido 1], P.2 [Predefinido 2], I [Interno], S [Canción], E [Externo]) - Para elegir un banco de elementos, sitúe el cursor en el campo superior izquierdo y utilice el mando JOG o los botones INC/DEC. Tal y como se entrega el W5/W7 de fábrica, los dos bancos de elementos predefinidos P.1 y P.2 son los únicos que contienen muestras (si desea conocer todos los elementos, consulte la Lista de Elementos que se incluye en el manual de Información Técnica del W5/W7, que se suministra aparte).

NOTA: sólo se podrá acceder al banco "E" si se encuentra instalada la Tarjeta de Expansión de Ondas/Voces opcional. Los bancos "I" y "S" no contienen datos, por lo que se muestra *****. Estos bancos están reservados para elementos Internal (Internos) y Song (Canción) que pudieran cargarse en el W5/W7 con discos opcionales de canciones. Si se cargan los elementos de canción, se borrarán cuando se apague el equipo.

NÚMERO DE ELEMENTO - Sitúe el cursor sobre el campo de número de elemento y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para elegir el elemento deseado.

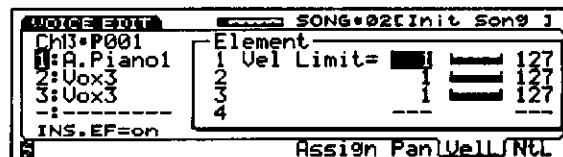
PANORAMIZACIÓN (PAN) (- 31 - +31) - Para determinar la posición estéreo del elemento entre las salidas izquierda y derecha, desde la función de parámetros de elemento, pulse [F6] ("Pan").



POSICIÓN DE PANORÁMICO - Para especificar la posición de panorámico se puede utilizar JOG, INC/DEC o el teclado numérico (KEYPAD). Los valores "L" desplazarán el sonido hacia la salida izquierda, mientras que los valores "R" lo desplazarán hacia la salida derecha. El valor +0 indica exactamente la posición central. El indicador que se encuentra a la izquierda del valor numérico muestra una representación gráfica del ajuste del parámetro.

NOTA: si en el Modo de Edición de Voces ajusta el panorámico de una voz a la zona izquierda o derecha, y en el mezclador lo ajusta a la zona contraria, es posible que la voz no sea audible, o que el resultado obtenido no sea el esperado.

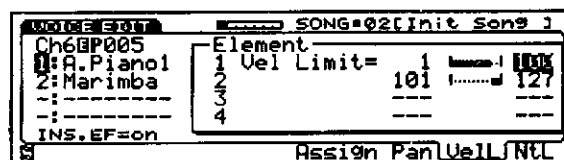
LÍMITE DE VELOCIDAD DE PULSACIÓN (Vel) - Para determinar la gama de velocidades de pulsación de cada elemento, desde la función de parámetros de elemento, pulse [F7] ("Vel") (la barra horizontal negra que se encuentra entre los campos de límite inferior y superior (Low y High), muestra una representación gráfica del ajuste realizado).



INFERIOR (1- 127) - Sitúe el cursor sobre el campo izquierdo y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el valor del límite inferior de la velocidad de pulsación, que es la velocidad de pulsación mínima para la cual el elemento producirá sonido.

SUPERIOR (1- 127) - Sitúe el cursor sobre el campo derecho y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el valor del límite superior de la velocidad de pulsación, que es la velocidad de pulsación máxima para la cual el elemento producirá sonido.

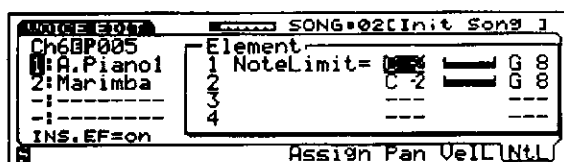
Con unos ajustes de inferior=1 y Superior=127, es posible reproducir un elemento sobre toda la gama de velocidades de pulsación de tecla. Se pueden emplear los parámetros de límite de velocidad de pulsación para hacer que las notas reproducidas con fuerza hagan sonar elementos distintos que las reproducidas con suavidad.



Por ejemplo, en una voz de dos elementos en la que el elemento 1 es el sonido de un piano y el elemento 2 es un sonido de cuerda, ajuste los parámetros de la siguiente manera: para el elemento 1, Inferior=1 y Superior=100, y para el elemento 2, Inferior=101 y Superior=127. Con estos ajustes, las notas suaves reproducirán el sonido del piano (elemento 1) mientras que las notas fuertes reproducirán el sonido de cuerda (elemento 2). Si lo desea, puede solapar los límites de velocidad de los elementos, o emplear tres o más elementos.

Es posible establecer un límite inferior mayor que el límite superior. En ese caso, el elemento actuará cuando las velocidades de pulsación se encuentren fuera de los límites, y las velocidades de pulsación entre estos límites serán ignoradas.

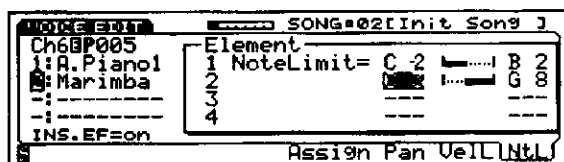
LÍMITE DE NOTA (Ntl) - Para especificar la gama de notas que reproducirá cada elemento, desde la función de parámetros de elemento pulse [F8] ("Ntl") (la barra horizontal negra que se encuentra entre los campos de límite inferior y superior, muestra una representación gráfica del ajuste realizado).



INFERIOR (DO-2 - SOL-8) - Sitúe el cursor sobre el campo izquierdo y utilice JOG o INC/DEC para establecer el valor del límite inferior de notas, que es la nota más baja que reproducirá el elemento.

SUPERIOR (DO-2 - SOL-8) - Sitúe el cursor sobre el campo derecho y utilice JOG o INC/DEC para establecer el valor del límite superior de notas, que es la nota más alta que reproducirá el elemento.

Para reproducir un elemento en la escala completa del teclado, deje los límites de notas ajustados a Inferior=C-2 y Superior=G8. Se pueden utilizar los parámetros de límite de notas para crear efectos de división de teclado, con los cuales cada elemento es reproducido por una zona distinta del teclado.



Por ejemplo, en una voz de dos elementos en la que el elemento 1 es un sonido de bajo y el elemento 2 es el sonido de un piano, ajuste los parámetros del elemento 1 a Inferior=C-2 y Superior=B2, y los del elemento 2 a Inferior=C3 y Superior=G8. Con estos ajustes, las notas por debajo de C(DO) central reproducirán el bajo (elemento 1), y las notas por encima suyo reproducirán el piano (elemento 2). También es posible establecer el límite inferior por encima del límite superior. En este caso, el elemento será reproducido por las notas que se encuentren por encima del límite inferior y por las que se encuentren por debajo del límite superior (las notas intermedias serán ignoradas).

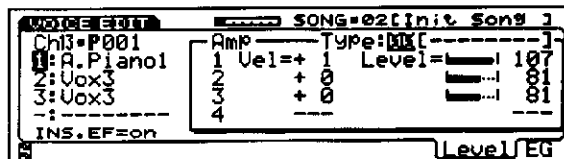
AMPLITUD

La función de parámetros de Amplitud permite establecer

el nivel del volumen de salida y la sensibilidad a la velocidad de pulsación de cada elemento, así como acceder a los parámetros del generador de envolvente de amplitud (AEG), los cuales determinan cómo varía el volumen de un elemento a lo largo del tiempo.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE AMPLITUD (AMP)

Para acceder a la función de parámetros AMP desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F3] ("Amp") o TRACK [11].



NIVEL (LEVEL) - Para especificar el nivel de volumen y de sensibilidad a la velocidad de pulsación de cada elemento, desde la función de parámetros Amp, pulse [F7] ("Level").

SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD DE PULSACIÓN (Vel)

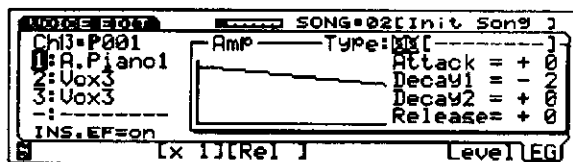
(-14 - +14) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la velocidad de pulsación "Vel" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer cómo variará el nivel de salida del elemento en respuesta a los cambios de velocidad de pulsación (dinámica del teclado) durante la interpretación. Los valores positivos producen niveles de salida más elevados en respuesta a valores de velocidad de pulsación mayores, es decir, cuanto más fuerte (o rápido) se pulse una tecla, más alto será el sonido. Si se ajusta a su valor máximo, se obtendrá la máxima variación de nivel en respuesta a los cambios en la velocidad de pulsación. Los valores negativos provocan el efecto contrario, es decir, a mayor velocidad de pulsación, menor nivel de respuesta. Si se ajusta a "0", no se producirá variación de nivel alguna.

NIVEL DE AMPLITUD (LEVEL) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste del nivel "Level" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico (KEYPAD) para establecer el nivel de salida de cada elemento (la barra horizontal negra que se encuentra a la izquierda del campo que muestra el valor del nivel muestra una representación gráfica del ajuste del nivel de cada elemento, ofreciendo de este modo una perspectiva visual de la mezcla).

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-39) - Sitúe el cursor sobre el número de tipo "Type" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar el tipo de plantilla del generador de envolvente de amplitud (AEG), que ofrece un acceso instantáneo a las formas EG de muchos sonidos conocidos. Existe una gran variedad de tipos de EG para elegir, incluyendo los de los instrumentos acústicos más importantes y muchos electrónicos. El ajuste estándar de EG para la voz predefinida es "00" (si desea conocer los distintos tipos de plantilla, consulte el manual de Información Técnica del W5/W7, que se suministra aparte).

NOTA: el tipo de plantilla determina las gamas máxima y mínima de sensibilidad a la velocidad de pulsación y nivel de amplitud. Por tanto, un ajuste de nivel de amplitud o de sensibilidad a la velocidad de pulsación que sobrepase los límites del tipo de plantilla no tendrá ningún efecto.

GENERADOR DE ENVOLVENTE DE AMPLITUD(EG) -
Para acceder a los parámetros del generador de envolvente de amplitud (AEG) desde la función de parámetros de Amplitud, pulse [F8] ("EG").



ATAQUE/ALMACENAMIENTO (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo del valor de "Attack/Hold" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer los valores de ataque (attack) y mantenimiento (hold) del AEG (dependiendo del elemento seleccionado, en la pantalla se mostrará un parámetro u otro). El ajuste de los modos de ataque y mantenimiento definirá el ataque inicial del sonido, estableciendo la forma en que comenzará la envolvente de amplitud. En los elementos que utilizan el modo de ataque, la envolvente comienza desde el nivel cero, alcanzando el máximo nivel AWM a un ritmo marcado por el ajuste del parámetro de ataque. En los elementos que utilizan el modo de mantenimiento, la envolvente comienza inmediatamente a partir del máximo nivel AWM, permitiendo de este modo que los transitorios de ataques rápidos pasen sin verse modificados. El ajuste de mantenimiento del ataque establece la cantidad de tiempo que invertirá la envolvente en alcanzar el máximo nivel de volumen, entre el comienzo de la envolvente y el punto en que esta empieza a trasladarse hacia la Caída 1 (Decay 1).

CAÍDA 1 (DECAY 1) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de Decay 1, y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la duración de la primera caída del sonido, entre el nivel máximo y la caída.

CAÍDA 2 (DECAY 2) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de Decay 2, y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la duración de la segunda caída del sonido, entre caída 1 (Decay 1) y el momento en que se libere la tecla.

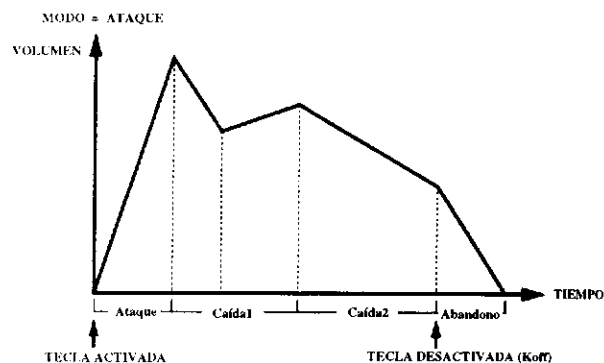
ABANDONO (RELEASE) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste del abandono, "Release", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tiempo que tardará el sonido en alcanzar el volumen cero después de soltar la tecla.

ESCALA DE TIEMPOS (x1, x2, x5, x10, x20, x50) - Al pulsar [F3] se selecciona la escala de tiempos de la representación gráfica de EG, siendo "x1" la que muestra los períodos más cortos con mayor detalle.

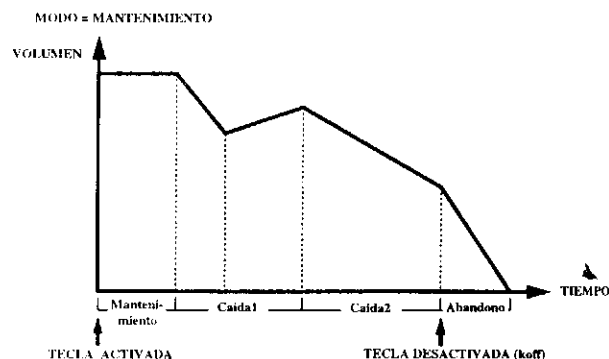
SEGMENTO (Seg1 - 3, Koff, Rel) - Al pulsar [F4] se selecciona el segmento particular del EG que aparece en la pantalla.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (tipo de plantilla) (00- 39) - Véase la página anterior.

El EG funcionará de dos formas distintas, dependiendo de que el modo sea de Ataque o de Mantenimiento.



En el modo de ataque (attack), el nivel del EG comenzará a subir desde 0 hasta alcanzar su máximo nivel, que dependerá del ajuste del parámetro Attack. Una vez alcanzado el máximo nivel, el sonido comenzará a caer y a variar al ritmo establecido por el parámetro Decay 1. Tras finalizar esta caída, el sonido variará al ritmo establecido por Decay 2, hasta llegar a cero (si el valor de Decay 2 es cero o negativo, el sonido disminuirá a un ritmo indefinidamente lento hacia cero, es decir, se mantendrá Decay 2 mientras la tecla se mantenga pulsada). Cuando se suelte la tecla, el nivel disminuirá al ritmo marcado por el parámetro Release, hasta llegar a cero.



En el modo de mantenimiento (hold), el nivel del EG comenzará al máximo nivel y se mantendrá en él durante el tiempo que especifique el parámetro Hold. Una vez transcurrido este tiempo, el nivel cambiará y se desplazará de acuerdo con el valor del parámetro Decay 1. Tras finalizar esta caída, el sonido variará al ritmo establecido por Decay 2, hasta llegar a cero (si el valor de Decay 2 es cero o negativo, el sonido disminuirá a un ritmo indefinidamente lento hacia cero, es decir, se mantendrá Decay 2 mientras la tecla se mantenga pulsada). Cuando se suelte la tecla, el nivel disminuirá al ritmo marcado por el parámetro Release, hasta llegar a cero.

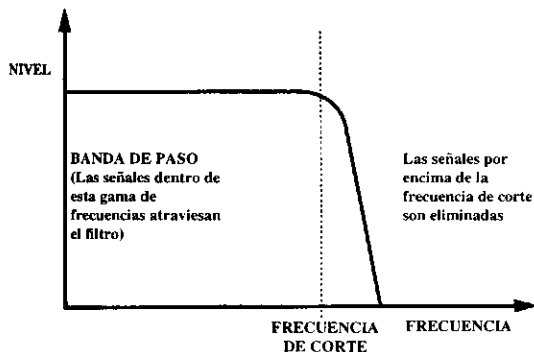
El modo de mantenimiento resulta especialmente eficaz con elementos que incluyen un ataque fuerte, ya que al mantener el nivel al máximo durante un tiempo, se puede escuchar el ataque natural de la muestra AWM. Después de finalizar el ataque natural, la forma de onda AWM se mantendrá, pudiendo entonces utilizar los parámetros EG restantes para crear una caída y abandono adecuados.

FILTRO

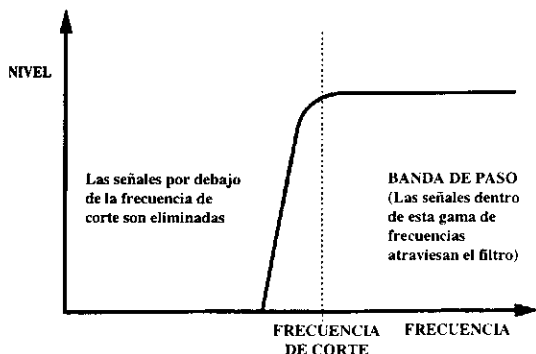
La función de los parámetros de Filtro permite realizar operaciones que determinan las características de la tonalidad.

El filtro se puede emplear para modificar el sonido en gran medida. Los parámetros de filtro permiten establecer la frecuencia de corte (es decir, la frecuencia a la cual el filtro comienza a modificar el sonido), la graduación del corte y los ajustes del generador de envolvente de filtro (FEG). El filtro elimina del sonido una gama determinada de frecuencias y deja pasar al resto, ofreciendo de este modo un excelente método para controlar las características del sonido. Por ejemplo, si se eliminan las altas frecuencias y se dejan pasar las bajas, se obtendrá un sonido más oscuro, ya que la gama baja se ha realzado y la alta se ha reducido. Este tipo de filtro recibe el nombre de Filtro de Paso Bajo, o LPF. A continuación se relacionan los distintos tipos de filtro:

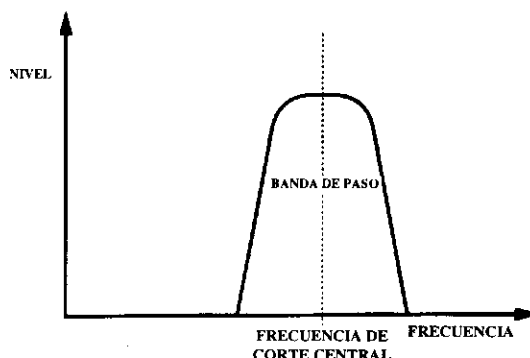
LPF (Filtro de Paso Bajo) - El LPF produce una respuesta filtrada que sólo deja pasar las frecuencias menores que la frecuencia de corte. El tipo de filtro LPF posee una pronunciada curva de corte de 24 dB/octava.



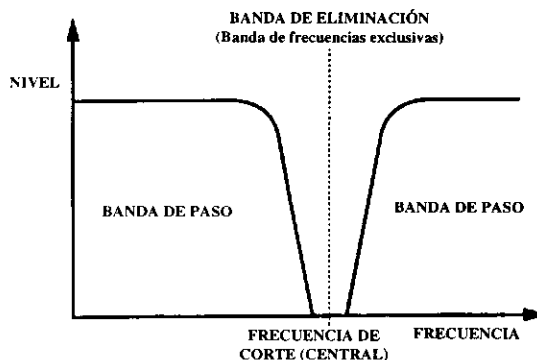
HPF (Filtro Paso- Alta) - El HPF produce una respuesta filtrada que sólo deja pasar las frecuencias mayores que la frecuencia de corte.



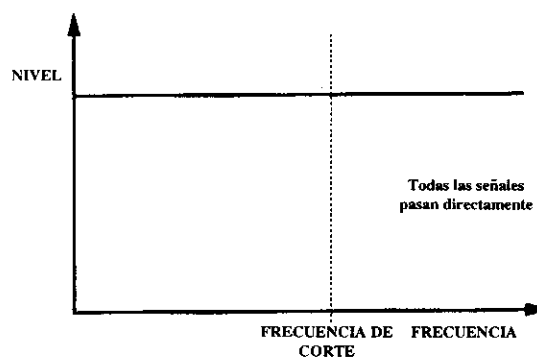
BPF (Filtro de Paso de Banda) - El BPF produce una respuesta filtrada que sólo deja pasar una banda de frecuencias centrada en torno a la frecuencia de corte. El parámetro de banda establece la anchura de la banda de paso.



BEF (Filtro de Eliminación de Banda) - El BEF produce una respuesta filtrada que elimina una banda de frecuencias centrada en torno a la frecuencia de corte. El parámetro de banda establece la anchura de la banda de eliminación.



THRU (Directo) - El parámetro THRU permite el paso de todas las frecuencias, es decir, no se aplica ningún filtro.

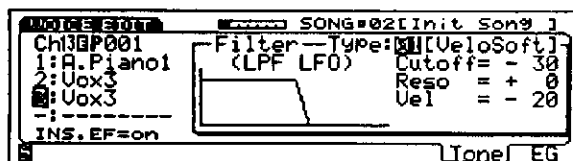


También es posible controlar el filtrado de frecuencias mediante la sensibilidad a la velocidad de pulsación de teclas con el EG o con el oscilador de bajas frecuencias (LFO). Los cambios en la velocidad de pulsación influyen en el ataque. Al aplicar el LFO al filtrado, se consigue la modulación de filtro o wah-wah. Se puede utilizar un controlador específico (como pueden ser la rueda de modulación o el pedal controlador) para ajustar la profundidad de la modulación de filtro producida por el LFO. Dependiendo del filtro seleccionado, en la pantalla se mostrará EG o LFO.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE FILTRO

Para acceder a la función de parámetros de Filtro desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F4] ("Filt") o TRACK [12].

TONALIDAD (TONE) - Para especificar los parámetros de Tonalidad del filtro de cada elemento desde la función de parámetros de Filtro, pulse [F7] ("Tone").



CORTE (CUTOFF) (-127 - +127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Cutoff" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la frecuencia de corte, o frecuencia a la que el filtro comenzará a modificar el sonido para el elemento seleccionado. Un valor bajo de este parámetro hará que la frecuencia de corte sea baja y, por el contrario, un valor alto hará que la frecuencia de corte sea alta. Con respuesta de LPF, una frecuencia de corte baja reducirá la gama de altas frecuencias que atraviesan el filtro, produciendo un sonido más oscuro o redondo. Con una respuesta de HPF, una frecuencia de corte elevada reducirá la gama de bajas frecuencias que atraviesan el filtro, produciendo un sonido más agudo, con menos cuerpo.

RESONANCIA/BANDA (RESON/BAND) (-99 - +99) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de resonancia y ancho de banda "Reso./Band" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer los valores del ancho de banda o de resonancia del filtro (lo cual dependerá del tipo de filtro actual). El parámetro Resonance (resonancia) determina el grado de resonancia del filtro cuando se activa uno del tipo LPF. Produce un efecto similar al de los parámetros de resonancia en los filtros de los sintetizadores analógicos tradicionales, es decir, establece la altura de pico en la respuesta del filtro a la frecuencia de corte. Las resonancias altas producen picos de resonancia más altos y reducen el ancho de banda global del filtro, permitiendo el paso de una estrecha banda de frecuencias a la frecuencia de corte del filtro. El parámetro Band (banda) determina la anchura de la banda de paso para el Filtro de Paso de Banda, BPF, o la anchura de la banda de eliminación para el Filtro de Eliminación de Banda, BEF. El valor mínimo es -99, y produce una banda de paso o de eliminación extremadamente estrecha, mientras que el valor máximo es +99 y produce un banda de paso o de eliminación ancha.

SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD DE PULSACIÓN (Vel) (-127 - +127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la velocidad de pulsación "Vel" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico (KEYPAD) para establecer la variación en la tonalidad producida por el FEG. Los valores positivos hacen que las notas tocadas con fuerza produzcan una mayor variación en la tonalidad. Los valores negativos hacen que las notas tocadas con suavidad produzcan una mayor variación en la tonalidad.

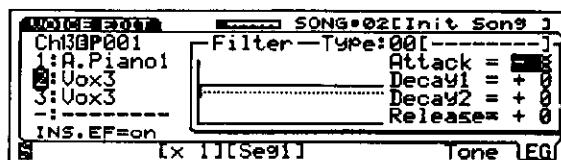
SENSIBILIDAD DE LA BANDA A LA VELOCIDAD DE PULSACIÓN (V.BAND) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "V.Band" (que se mostrará cuando el

tipo de filtro sea LPF o BEF) y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer cómo variará la frecuencia de corte del filtro en respuesta a los cambios en la velocidad de pulsación (dinámica del teclado) durante la interpretación. Los valores positivos producen frecuencias de corte más elevadas en respuesta a velocidades de pulsación más altas, es decir, cuanto más fuerte se pulse la tecla, mayor será la frecuencia de corte. El valor máximo de +63 produce la máxima variación de nivel en respuesta a los cambios en la velocidad de pulsación. Los valores negativos producen el efecto contrario, disminuyendo la frecuencia de corte al aumentar la velocidad de pulsación. Un valor de "+0" no producirá ninguna variación en la frecuencia de corte.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-59) - Sitúe el cursor sobre el número de tipo "Type", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar el tipo de plantilla del generador de envolvente de filtro (FEG), que permite el acceso instantáneo a las formas EG básicas de muchos tipos de sonido. Existe una gran variedad de tipos de EG para elegir, incluyendo los de los instrumentos acústicos más importantes y muchos electrónicos. El ajuste por defecto de EG para la voz predefinida es "00". El parámetro "Thru" se utiliza para desactivar el filtro. El tipo de forma EG seleccionada determinará los niveles de cada segmento EG (Ataque, Caída 1, Caída 2 y Abandono) (si desea conocer los distintos tipos de plantilla, consulte el manual de Información Técnica del W5/W7, que se suministra aparte).

***NOTA:** el tipo de plantilla determina la escala máxima y mínima. Por tanto, un ajuste que salga de los límites del tipo de plantilla establecidos no tendrá ningún efecto.*

GENERADOR DE ENVOLVENTE DE FILTRO (EG) - Para especificar los parámetros del generador de envolvente de filtro (FEG) desde la función de parámetros de filtro, pulse [F8] ("EG").



ATAQUE (ATTACK) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo del valor de ataque "Attack" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el ritmo de ataque (attack) del FEG. El ritmo de ataque establece la forma en que comenzará la envolvente de filtro. Un valor de "0" representa un nivel normal. Los valores negativos harán que el ataque comience por debajo del nivel normal. Los valores positivos harán que el ataque comience por encima del nivel normal.

CAÍDA 1 (DECAY 1) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Decay 1", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la duración de la primera caída del sonido, entre el nivel máximo y Decay 2.

CAÍDA 2 (DECAY 2) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Decay 2", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la duración de la segunda caída del sonido, entre Decay 1 y el momento en que se suelta la tecla.

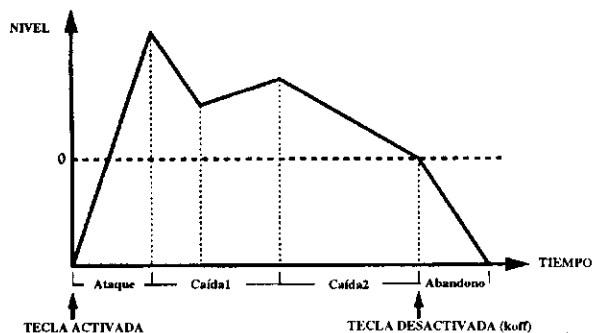
ABANDONO (RELEASE) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste del abandono, "Release", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tiempo que tardará el sonido en alcanzar el volumen cero después de soltar la tecla.

ESCALA DE TIEMPOS (x1, x2, x5, x10, x20, x50) - Al pulsar [F3] se selecciona la escala de tiempos de la representación gráfica de EG, siendo "x1" la que muestra los períodos más cortos con mayor detalle.

SEGMENTO (Seg1 - 3, Koff, Rel) - Al pulsar [F4] se selecciona el segmento particular del EG que aparece en la pantalla.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-59) Véase Tonalidad, en la página anterior.

El EG de filtro está completamente separado del EG de amplitud, y se utiliza específicamente para crear variaciones temporales de timbre. Se puede emplear para simular las variaciones de timbre naturales producidas por los instrumentos acústicos, o para crear efectos electrónicos más pronunciados.



En el ejemplo anterior, al tocar la nota, la envolvente comienza en cero (nivel normal), tal y como establece el parámetro Attack, alcanzando el nivel máximo determinado por el tipo de EG. Una vez completada la fase de ataque, la envolvente pasa a la Caída 1, con el ritmo establecido por Decay 1, después a la Caída 2, con el ritmo establecido por Decay 2. Cuando se suelta la tecla, el sonido se desvanece de la forma especificada por el parámetro Release.

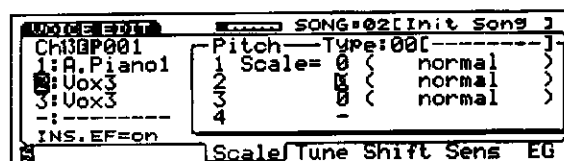
TONO

La función de parámetros de Tono permite realizar operaciones para establecer cómo variará el tono a lo largo del tiempo. Esta variación, creada por el generador de envolvente de tono (PEG) se puede controlar para cada nota con la velocidad de pulsación de tecla. La velocidad de cambio del tono se puede ajustar por medio del teclado.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE TONO

Para acceder a la función de parámetros de Tono desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F5] ("Pitch") o TRACK [13].

GRADUACIÓN (SCALE) - Para establecer los parámetros de graduación de cada elemento desde la función de parámetros de Tono, pulse [F4] ("Scale").



GRADUACIÓN DE TONO DEL TECLADO (0-4) - Sitúe el cursor sobre el número de ajuste de "Scale", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el cambio de tono del elemento seleccionado con el teclado.

0 (normal) - Ajuste normal del tono, o temperamento uniforme.

1 (50 cents/tecla) - A partir de C3 (DO3), el tono varía 50 centésimas de una tecla a otra.

2 (20 cents/tecla) - A partir de C3 (DO3), el tono varía 20 centésimas de una tecla a otra.

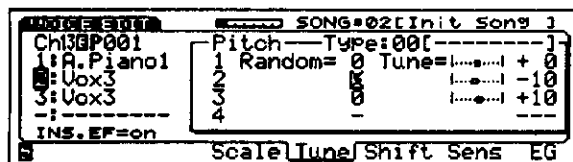
3 (10 cents/tecla) - A partir de C3 (DO3), el tono varía 10 centésimas de una tecla a otra.

4 (5 cents/tecla) - A partir de C3 (DO3), el tono varía 5 centésimas de una tecla a otra.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-40) - Sitúe el cursor sobre el número de tipo "Type", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar el tipo de plantilla del generador de envolvente de tono (PEG), que ofrece un acceso instantáneo a las formas EG básicas de muchos tipos de sonido. Existe una gran variedad de tipos de EG para elegir, incluyendo los de los instrumentos acústicos más importantes y muchos electrónicos. El ajuste por defecto de EG para la voz predefinida es "00" (si desea conocer los distintos tipos de plantilla, consulte el manual de Información Técnica del W5/W7, que se suministra aparte).

NOTA: el tipo de plantilla determina la escala máxima y mínima. Por tanto, un ajuste que salga de los límites del tipo de plantilla no tendrá ningún efecto.

AFINACIÓN (TUNE) - Para especificar los parámetros de afinación de cada elemento desde la función de parámetros de Tono, pulse [F5] ("Tune").

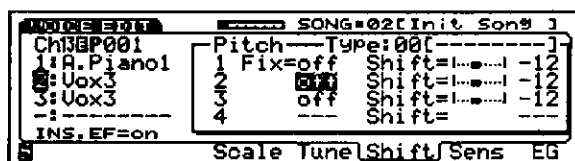


AL AZAR (RANDOM) (0-7) - Sitúe el cursor sobre el campo "Random" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la intensidad de desplazamiento de tono al azar del elemento.

AFINACIÓN (TUNE) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de afinación "Tune", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para realizar la afinación exacta del elemento.

TEMPLATE TYPE (00-40) - Consulte Graduación de Tono del Teclado, en la página anterior.

DESPLAZAMIENTO DE NOTA (SHIFT)- Para establecer los parámetros de Desplazamiento de Nota desde la función de parámetros de Tono, pulse [F6] ("Shift").



FIJO (FIX) (off/on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado de "Fix" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para activar o desactivar el Desplazamiento de Nota Fijo.

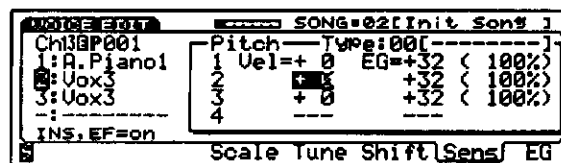
OFF (desactivado) - Si se establece en "off", será posible desplazar, o desafinar, el elemento en el número de semitonos establecido por el parámetro Shift (véase más abajo).

ON (activado) - Si se selecciona "on", el elemento sonará con el mismo tono en toda la escala del teclado, de acuerdo con la nota especificada por el parámetro Note (véase más abajo). (NOTA: cuando se activa el Desplazamiento de Nota Fijo, o parámetro Fix, quedará desactivada la función de Graduación de Tono del Teclado).

DESPLAZAMIENTO/NOTA (SHIFT/NOTE) (-64 - +63 / DO-2 - SOL8) - Con el parámetro Fix desactivado (véase más arriba), sitúe el cursor sobre el campo "Shift" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para especificar el número de semitonos en que desea desplazar, o desafinar, el elemento. Si el parámetro Fix está activado, sitúe el cursor sobre el campo "Note" y utilice JOG o INC/DEC para especificar la nota que desea que suene en toda la escala del teclado.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-40) - Consulte Graduación de Tono del Teclado, en la página anterior.

SENSIBILIDAD (SENS)- Para especificar los parámetros de Sensibilidad desde la función de parámetros de Tono, pulse [F7] ("Sens").

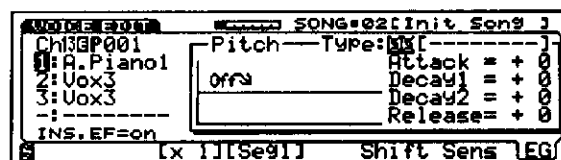


SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD DE PULSACIÓN (VEL) (-14 - +14) - Sitúe el cursor sobre el campo "Vel" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer cómo controlará la velocidad de pulsación la variación del tono del elemento. Los valores positivos hacen que las notas reproducidas con fuerza produzcan una mayor variación en el tono. Los valores negativos hacen que las notas reproducidas con suavidad produzcan una mayor variación en el tono.

ESCALA DEL EG (-63 - +63) - Establece la cantidad total de cambios de tono sobre el tono original del elemento. Si se ajusta a 0 no se producirá ningún cambio en el tono.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-40) - Consulte Graduación de Tono del Teclado, en la página anterior.

GENERADOR DE ENVOLVENTE DE TONO (EG)- Para especificar los parámetros del EG desde la función de parámetros de Tono, pulse [F8] ("EG").



ATAQUE (ATTACK) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo del valor de ataque "Attack" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para determinar el ritmo de ataque (attack) del PEG. El ritmo de ataque establece la forma en que comenzará la envolvente de filtro. Un valor de "0" representa un nivel normal. Los valores negativos harán que el ataque comience por debajo del nivel normal. Los valores positivos harán que el ataque comience por encima del nivel normal.

CAÍDA 1 (DECAY 1) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Decay 1", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la duración de la primera caída del sonido, entre el nivel máximo y Decay 2.

CAÍDA 2 (DECAY 2) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Decay 2", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la duración de la segunda caída del sonido, entre Decay 1 y el momento en que se suelta la tecla.

ABANDONO (RELEASE) (-63 - +63) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de abandono "Release", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tiempo que tardará el sonido en alcanzar el volumen cero después de soltar la tecla.

ESCALA DE TIEMPOS (x1, x2, x5, x10, x20, x50) - Al pulsar [F3] se selecciona la escala de tiempos de la representación gráfica de EG, siendo "x1" la que muestra los períodos más cortos con mayor detalle.

SEGMENTO (Seg1 - 3, Koff, Rel) - Al pulsar [F4] se selecciona el segmento particular del EG que aparece en la pantalla.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-40) - Consulte Graduación de Tono del Teclado, en la página 117.

El EG de tono está completamente separado de los EG de amplitud y de filtro, y se utiliza para crear formas fijas de variación del tono a lo largo del tiempo.

The Parameters that will be controlled

To (Parameter Assign)	To (Parameter Assign)	To (Parameter Assign)
0 off	10 Filter Cutoff	20 PEG Release
1 Ins.EF *1	11 Filter Resonance	21 Elem Random
2 Sys.EF1 Send	12 Filter Band	22 Elem Tune
3 Sys.EF2 Send	13 Filter Vel Sens	23 Elem Pan
4 Sys.EF3 Send	14 FEG Attack	24 Elem Exp Low Li
5 Amp Level	15 FEG Decay *2	25 LFO Speed
6 Amp Vel <small>Ataque</small>	16 FEG Rele <small>Caída2</small>	26 Abandono *FO Delay
7 AEG Attack	17 PEG Vel Sens	27 LFO PMD
8 TECLA ACTIVADA	18 PEG Attack	28 TECLA DESACTIVADA (Koff)
		29 LFO AMD

En el ejemplo anterior, al tocar la nota, la envolvente comienza al ritmo de ataque establecido hasta alcanzar el nivel máximo, para pasar después a la Caída 1 con el ritmo establecido por Decay 1. Cuando comience la fase de Caída 2, la envolvente de tono se mantendrá mientras la tecla se mantenga pulsada.

EFEECTO

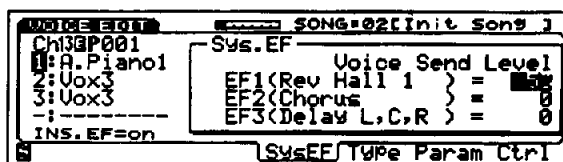
La función de parámetros de Efecto permite llevar a cabo operaciones relacionadas con los efectos para la voz, incluyendo la designación del tipo, parámetro, control y estado (activado/desactivado) del Efecto de Inserción, además de los tres niveles de envío de efectos del sistema para la voz.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE EFECTO

Para acceder a la función de parámetros de Efecto desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F6] ("Efct") o TRACK [14].

NIVEL DE ENVÍO DE EFECTO DEL SISTEMA (SYSEF) -

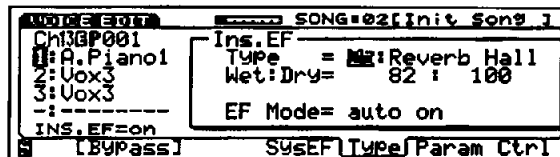
Para especificar cada Nivel de Envío de Efecto del Sistema para la voz, desde dentro de la función de parámetros de Efecto, pulse [F5] ("SysEF").



EF1/2/3 (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "EF1", "EF2" o "EF3", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el nivel de envío de cada uno de los tres Efectos del Sistema.

NOTA: los tipos de Efectos del Sistema, sus niveles de retorno y parámetros, únicamente se pueden seleccionar y ajustar en el Modo de Reproducción de Canción, cuando el cursor se encuentra sobre un Efecto del Sistema en el mezclador (para más información, consulte Efectos del Sistema, en la página 79).

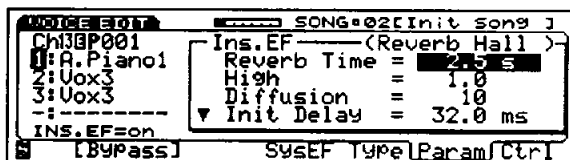
TIPO DE EFECTO DE INSERCIÓN (TYPE) - Para especificar el tipo de Efecto de Inserción para la voz desde la función de parámetros de Efecto, pulse [F6] ("Type").



TIPO (TYPE) (00-35) - Sitúe el cursor sobre el de número de tipo "Type", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar el tipo de Efecto de Inserción que se asignará a la voz.

MODO DE EFECTO (EF Mode) (auto off, auto on) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste del modo de efecto "EF Mode" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para definir el estado (activado/desactivado) del Efecto de Inserción seleccionado en el multi.

PARÁMETROS DE EFECTO DE INSERCIÓN (PARAM)- Para modificar los parámetros del Efecto de Inserción especificado para la voz desde la función de parámetros de Efecto, pulse [F7] ("Param").

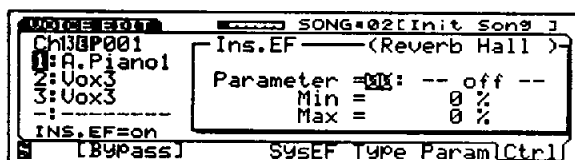


PARÁMETROS - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de un parámetro con las teclas de cursor arriba/abajo, y utilice JOG o INC/DEC para introducir un valor. (NOTA: la flecha negra que apunta hacia abajo en la esquina inferior izquierda de la ventana de visualización de parámetros indica que la lista de parámetros editables continúa).

NOTA: los parámetros a los que se puede acceder dependen del tipo de Efecto de Inserción seleccionado (si desea conocer todos los parámetros y tipos de Efectos de Inserción, consulte el manual de Información Técnica del W5/W7).

NOTA: cuando un parámetro específico se ajusta para ser controlado por el Control del Efecto de Inserción (véase el siguiente apartado), aparecerá una "C" a la derecha del parámetro.

CONTROL DEL EFECTO DE INSERCIÓN (CTRL)- Para establecer los parámetros del Control del Efecto de Inserción de una voz desde la función de parámetros de Efecto, pulse [F8] ("Ctrl").



PARAMETRO (PARAMETER) (off, 1-12) - Sitúe el cursor sobre el campo de selección de parámetro "Parameter", y utilice JOG o INC/DEC para establecer el parámetro específico de Efecto de Inserción que se controlará por medio de la función MIDI Control 1 o MIDI Control 2 (para más detalles, consulte la sección Control MIDI, en la página 124) (off = desactivado).

MIN/MAX (0-100%) - Sitúe el cursor sobre los campos de ajuste "Min" o "Max", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer los límites superior e inferior de la gama de valores en la que el parámetro responderá al mensaje de Control MIDI.

NOTA: dependiendo del tipo de Efecto de Inserción, se puede ajustar el balance del nivel de señal del efecto en función del nivel de señal de la voz original. Por ejemplo, algunos tipos de efectos mostrarán un parámetro "wet:dry=60%" que permite ajustar la cantidad de nivel de señal de efecto. Otros tipos de efecto mostrarán un parámetro "wet:dry=60:100" que permite ajustar la cantidad de nivel de la señal con efecto (señal "wet") y de nivel de señal de la voz original (señal "dry").

NOTA: cuando se seleccionen o modifiquen los Parámetros de Efecto de Inserción ("Type", "Param", "Ctrl"), se visualizará la palabra "Bypass" sobre la tecla de función [F2], que realiza una función de comparación. Si se pulsa [F2] ("Bypass"), se omitirá el Efecto de Inserción y se escuchará la voz sin él, permitiendo así comparar la voz original y la voz con el Efecto aplicado, mientras se realiza el ajuste de los parámetros de Efecto de Inserción. Cuando se omite el Efecto de Inserción, la palabra "Bypass" aparece invertida. Al abandonar el Modo de Edición de Voces, finalizará la omisión del Efecto de Inserción.

Situaciones especiales relacionadas con el Efecto de Inserción:

GRABACIÓN - El secuenciador no grabará ningún cambio en la activación/desactivación del Efecto de Inserción que se realice durante la grabación.

MODO DE REPRODUCCIÓN DE VOCES - Al acceder al Modo de Edición de Voces, siempre se activará el Efecto de Inserción de la voz seleccionada. Al seleccionar pistas, siempre se activará el Efecto de Inserción de la pista seleccionada, con independencia de su ajuste, y se desactivarán los Efectos de Inserción del resto de pistas. Siempre que la pista actualmente seleccionada reciba un mensaje de cambio de programa, se activará el Efecto de Inserción para la voz de Instrumento asignada a la pista. Los mensajes de selección de canción recibidos de un dispositivo externo serán ignorados, así como los cambios en el parámetro de conmutación del Efecto de Inserción.

MODO DE EDICIÓN DE VOCES - Cuando se acceda al Modo de Edición de Voces, si el parámetro de activación/desactivación del Efecto de Inserción del multi de canción se encuentra activado ("on"), se activará el Efecto de Inserción. Si este parámetro se encuentra desactivado ("off"), se desactivará el Efecto de Inserción.

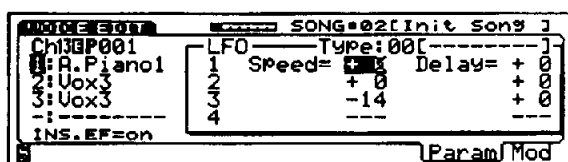
LFO

La función de parámetros LFO permite establecer la forma en que el Oscilador de Bajas Frecuencias va a controlar la voz.

El LFO crea una señal de control que varía cíclicamente, y que puede utilizarse para crear modulación de amplitud (trémolo), modulación de tono (vibrato) y modulación de filtro (wah-wah). El LFO del W5/W7 puede producir diversos tipos, o formas de onda de la modulación, incluyendo ondas cuadradas, triangulares, senoidales y diversos dientes de sierra, entre otros, además de "sample & hold" (muestrear y mantener); este último produce una señal de control cuyo nivel variará aleatoriamente en intervalos de tiempo que se pueden establecer a través de la velocidad de pulsación.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DEL LFO

Para acceder a la función de parámetros del LFO desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F7] ("LFO") o TRACK [15].



PARÁMETROS (PARAM)- Para establecer los ajustes de los Parámetros de cada elemento desde la función de Parámetros, Pulse [F7] ("Param").

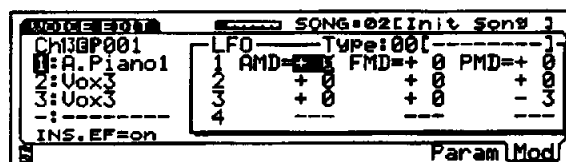
VELOCIDAD (SPEED) (-99 - 99) - Sitúe el cursor sobre el campo de velocidad "Speed", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la velocidad de la modulación LFO. Los valores elevados producirán una modulación más rápida, y los bajos una modulación más lenta.

RETARDO (DELAY) (-99 - 99) - Sitúe el cursor sobre el campo de retardo "Delay" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tiempo que se retardará el comienzo de la modulación del LFO.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-33) - Sitúe el cursor sobre el campo de número de tipo "Type", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar el tipo o forma de la plantilla de la onda de modulación del LFO. El ajuste por defecto de la forma para la voz predefinida es "00" (si desea conocer los distintos tipos de plantilla LFO, consulte el manual de Información Técnica del W5/W7, que se suministra aparte).

NOTA: el tipo de plantilla determina la gama máxima y mínima. Por tanto, un ajuste que sobrepase los límites del tipo de plantilla establecidos no tendrá ningún efecto.

MODULACIÓN (MOD)- Para especificar los parámetros de Modulación de cada elemento desde la función de Parámetros, pulse [F8] ("Mod").



PROFUNDIDAD DE LA MODULACIÓN DE AMPLITUD (AMP) (-99 - 99) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de modulación de amplitud "AMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el LFO al nivel de salida (amplitud) del elemento.

PROFUNDIDAD DE LA MODULACIÓN DE FILTRO (FMD) (-99 - 99) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de modulación de filtro "FMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida va a afectar el LFO a la frecuencia de corte del filtro.

PROFUNDIDAD DE LA MODULACIÓN DE TONO (PMD) (-99 - 99) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de modulación de tono "PMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida va a afectar el LFO al tono del elemento.

TIPO DE PLANTILLA (TYPE) (00-33) - Consulte Parámetros, en esta misma página.

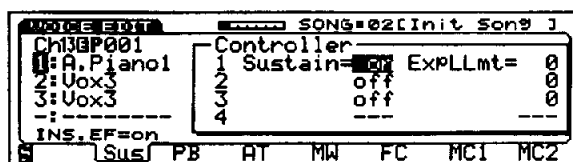
CONTROLADOR

La pantalla de función de parámetros de Controlador permite establecer el estado de los diversos controladores, incluyendo ruedas de inflexión de tono y de modulación, sustain, aftertouch, pedal controlador y control MIDI.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE CONTROLADOR

Para acceder a la función de parámetros de Controlador desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F8] ("Ctrl") o TRACK [16].

SUSTAIN - Para especificar los parámetros de Sustain de cada elemento desde la función de parámetros de Controlador, pulse [F2] ("Sus").

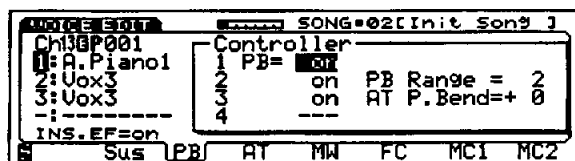


SUSTAIN (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado de "Sustain", y utilice JOG o INC/DEC para activar o desactivar el controlador de sustain. Cuando se encuentre activado ("on"), el pedal conmutador conectado a SUSTAIN en el panel posterior controlará la activación y desactivación del sustain.

LÍMITE INFERIOR DE EXPRESIÓN (ExpLLmt) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo "ExpLLmt", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el volumen mínimo del pedal controlador (es decir, el pedal de volumen) conectado a FOOT VOLUME en el panel posterior.

NOTA: el valor del Límite Inferior de Expresión no tendrá efecto a menos que ajuste el Volumen de Pedal a 011 (consulte Modo de Utilidad, Controladores, Expresión en la página 147).

INFLEXIÓN DE TONO (PB) - Para establecer el estado de la Inflexión de Tono de cada elemento, y los ajustes de Inflexión de Tono que afectan a todos los elementos por igual, desde la función de parámetros de Controlador, pulse [F3] ("PB").

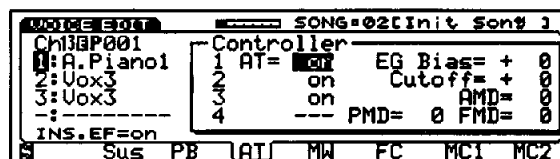


INFLEXIÓN DE TONO (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado de inflexión de tono "PB", y utilice JOG o INC/DEC para activar (on) o desactivar (off) el controlador de inflexión de tono de cada elemento.

GAMA DE INFLEXIÓN DE TONO (PB Range) (0- 12) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la gama de inflexión de tono "PB Range", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para fijar en qué medida variará el tono (para todos los elementos por igual) al mover la rueda de inflexión de tono.

GAMA DE INFLEXIÓN DE TONO POR AFTERTOUCH (AT P. BEND) (-12 - 12) - Sitúe el cursor sobre el campo "AT P.Bend", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida variará el tono (para todos los elementos por igual) como resultado de la presión posterior a la pulsación (aftertouch). (NOTA: El parámetro de aftertouch deberá encontrarse activado. Véase Aftertouch, a continuación).

AFTERTOUCH (AT) - Para establecer los parámetros de Aftertouch de cada elemento, y los que afectan a todos los elementos por igual, desde la función de parámetros de Controlador, pulse [F4] ("AT").



AFTERTOUCH (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado de aftertouch "AT", y utilice JOG o INC/DEC para activar (on) o desactivar (off) el controlador de aftertouch de cada elemento.

EG BIAS (-127 - 127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la polarización del EG ("EG Bias"), y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida aumentará o disminuirá el EG de amplitud (para todos los elementos por igual) como consecuencia del aftertouch.

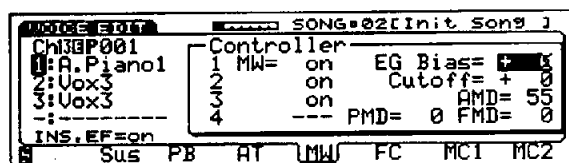
CORTE (Cutoff) (-127 - 127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de corte ("Cutoff"), y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer cómo controla el aftertouch las frecuencias de corte (para todos los elementos por igual). Los valores positivos harán que aumenten las frecuencias de corte cuando las teclas se pulsen con más fuerza.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DE LA AMPLITUD (AMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de amplitud "AMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el aftertouch al nivel de salida (amplitud) de todos los elementos por igual.

PROFUNDIDAD DE LA MODULACIÓN DEL TONO (PMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de amplitud de tono "PMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el aftertouch al tono de todos los elementos por igual.

PROFUNDIDAD DE LA MODULACIÓN DEL FILTRO (FMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de modulación de amplitud de filtro "FMD" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el aftertouch a las frecuencias de corte del filtro (para todos los elementos por igual).

RUEDA DE MODULACIÓN (MW) - Para establecer los parámetros de Rueda de Modulación de cada elemento, y los que afectan a todos los elementos por igual, desde la función de parámetros de Controlador, pulse [F5] ("MW").



RUEDA DE MODULACIÓN (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado de la rueda de modulación "MW", y utilice JOG o INC/DEC para activar (on) o desactivar (off) el controlador de la rueda de modulación de cada elemento.

EG BIAS (-127 - 127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la polarización del EG ("EG Bias"), y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida aumentará o disminuirá el EG de amplitud (para todos los elementos por igual) al accionar la rueda de modulación.

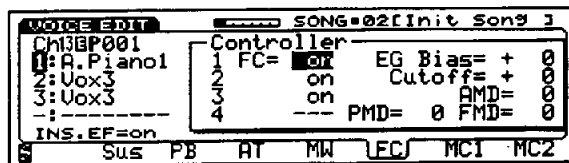
CORTE (Cutoff) (-127 - 127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de corte "Cutoff", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer cómo controla la rueda de modulación las frecuencias de corte (para todos los elementos por igual). Los valores positivos harán que aumenten las frecuencias de corte cuando la rueda de modulación se encuentre en su posición máxima.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DE LA AMPLITUD (AMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de amplitud "AMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará la rueda de modulación al nivel de salida (amplitud) de todos los elementos por igual.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DEL TONO (PMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de modulación de amplitud de tono "PMD" y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará la rueda de modulación al tono de todos los elementos por igual.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DEL FILTRO (FMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de amplitud de filtro "FMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará la rueda de modulación a las frecuencias de corte del filtro (para todos los elementos por igual).

PEDAL CONTROLADOR (FC) - Para establecer los parámetros de Pedal Controlador de cada elemento y los que afectan a todos los elementos por igual, desde la función de parámetros de Controlador, pulse [F6] ("FC").



PEDAL CONTROLADOR (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado del pedal controlador "FC", y utilice JOG o INC/DEC para activar (on) o desactivar (off) el pedal controlador de cada elemento, si tiene un pedal conmutador conectado a FOOT CONTROLLER en el panel posterior.

EG BIAS (-127 - 127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la polarización del EG ("EG Bias"), y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida aumentará o disminuirá el EG de amplitud (para todos los elementos por igual) cuando se pise el pedal controlador.

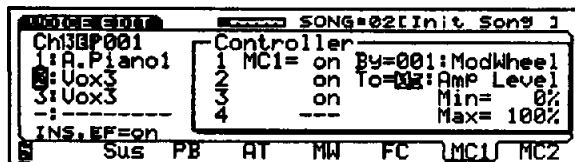
CORTE (Cutoff) (-127 - 127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de corte "Cutoff", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer cómo controla el pedal controlador las frecuencias de corte (para todos los elementos por igual). Los valores positivos harán que aumenten las frecuencias de corte cuando el pedal controlador se encuentre en su posición máxima.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DE LA AMPLITUD (AMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de la amplitud "AMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el pedal controlador al nivel de salida (amplitud) de todos los elementos por igual.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DEL TONO (PMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de la amplitud del tono "PMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el pedal controlador al tono de todos los elementos por igual.

PROFUNDIDAD DE MODULACIÓN DEL FILTRO (FMD) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de la modulación de la amplitud del filtro "FMD", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer en qué medida afectará el pedal controlador a las frecuencias de corte del filtro (para todos los elementos por igual).

CONTROL MIDI 1/2 (MC1/MC2) - Para establecer el estado de las dos funciones de control MIDI de cada elemento, y los ajustes de control MIDI que afectan a todos los elementos por igual, desde la función de parámetros de controlador, pulse [F7] ("MC1") o [F8] ("MC2").



CONTROL MIDI 1/2 (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado "MC1" (o "MC2"), y utilice JOG o INC/DEC para activar (on) o desactivar (off) el control MIDI de cada elemento.

POR (BY) (off, 1-119 exc. 32) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "By", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tipo de mensaje de cambio de control que modificará el parámetro (para todos los elementos por igual), según se especifica en el campo de ajuste de "To" (véase "To").

A (TO) (0-29) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "To", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el parámetro que será controlado por el cambio de control, según se especifica en el campo "By" (véase "By").

MIN/MAX (0%-100%) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Min" o "Max", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la gama en la que responderá el parámetro al mensaje de control MIDI.

Parámetros controlados.

To	To	To
0 off	10 Filter Cutoff	20 PEG Release
1 Ins.EF *1	11 Filter Resonance	21 Elem Random
2 Sys.EF1 Send	12 Filter Band	22 Elem Tune
3 Sys.EF2 Send	13 Filter Vel Sens	23 Elem Pan
4 Sys.EF3 Send	14 FEG Attack	24 Elem Exp Low Limit
5 Amp Level	15 FEG Decay *2	25 LFO Speed
6 Amp Vel Sens	16 FEG Release	26 LFO Delay
7 AEG Attack	17 PEG Vel Sens	27 LFO PMD
8 AEG Decay *2	18 PEG Attack	28 LFO AMD
9 AEG Release	19 PEG Decay *2	29 LFO FMD

*1) El mismo que el parámetro ajustado en el Control de Efecto de Inserción.

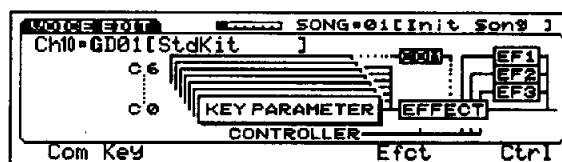
*2) Puede ser distinto del cambio de Decay 1.

MODO DE EDICIÓN DE VOCES DE BATERÍA

El Modo de Edición de Voces de Batería le permite construir sus propios kits de batería.

• ACCESO Y SALIDA DEL MODO DE EDICIÓN DE VOCES DE BATERÍA

Para acceder al Modo de Edición de Voces de Batería desde la pista 10 (pista de voces de batería), o desde la pista a la que esté asignada la voz de batería, pulse el botón VOICE EDIT. En la pantalla se visualizará un menú con las cuatro funciones principales de edición de voces de batería. Para abandonar el Modo de Edición de Voces, pulse EXIT o cualquier otro botón MODE.



• ACCESO A LOS PARÁMETROS DE EDICIÓN DE VOCES

Para acceder a los parámetros de edición de voces de batería se utilizan las teclas de función [F1, F2, F6, F8], que se corresponden con los nombres de las funciones de edición de la parte inferior de la pantalla, o las teclas de cursor para situarlo sobre los distintos bloques de nombres de parámetros que aparecen, seguidas de ENTER. También es posible acceder a los respectivos parámetros de edición de voces de batería por medio de los botones TRACK [9, 10, 14, 16]. Se puede saltar directamente desde cualquier función de edición de voces a otra función de edición de voces, manteniendo pulsada la tecla SHIFT y pulsando la tecla de función deseada.

COMUNES (COM) - Para acceder a los parámetros comunes a todos los sonidos de batería de la voz, incluyendo el volumen, el nombre y la inicialización.

TECLA (KEY) - Para asignar un elemento a cada número de tecla (C0- C6), además de ajustar el nivel de envío de efectos del sistema, volumen, panorámico y ajuste de cada elemento.

EFEECTO (Efct) - Para determinar el tipo, parámetro, control y estado (activado/desactivado) del Efecto de Inserción, además del nivel de envío de efectos del sistema para la voz.

CONTROL (Ctrl) - Para determinar la función y estado del control MIDI y el límite inferior de expresión.

SELECCIÓN DE NÚMERO DE ELEMENTO - Sitúe el cursor sobre el campo de número de elemento, y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para elegir el elemento deseado.

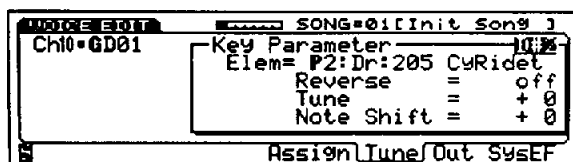
NOTA: las selecciones de Tecla, de Banco de Elementos y de Número de Elemento se pueden realizar desde cualquier función de parámetros de tecla.

GRUPO ALTERNATIVO (ALT GROUP) (off, 1-8) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Alt. Group", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para asignar el elemento a un grupo específico, de modo que en cada momento se reproduzca un solo sonido del grupo. Si se asignan ciertos sonidos a un grupo, se evitarán coincidencias anti-naturales, como por ejemplo un charles abierto y cerrado sonando a la vez. Si se asignan ambos instrumentos a uno de los grupos alternativos, el charles abierto no sonará jamás al mismo tiempo que el charles cerrado, aun cuando se reproduzcan juntos.

TIEMPO DE PUERTA (GATE TIME) (keyoff, 200ms, 400ms, 650ms, 1000ms, 1400ms, 2000ms, 2600ms) - Sitúe el cursor sobre el campo de "Gate Time", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tiempo de puerta del elemento asignado. El tiempo de puerta resulta especialmente útil para los sonidos de sustain, como pueden ser los platos de corte. (Keyoff = Tecla desactivada).

CAIDA (DECAY) (0-31) - Sitúe el cursor sobre el campo de número de caída "Decay", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tiempo de caída del elemento asignado.

AFINACIÓN (TUNE) - Para definir los parámetros de afinación (Tune) de cada elemento de batería, pulse [F6] ("Tune").



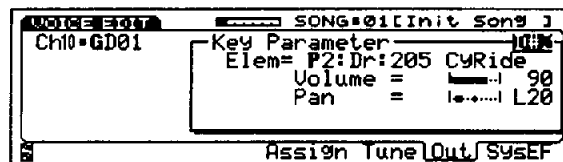
SELECCIÓN DE TECLA, DE BANCO DE ELEMENTOS Y DE NÚMERO DE ELEMENTO - Véase Asignar (Assign), en la página anterior.

INVERTIR (REVERSE) (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado de "Reverse", y utilice JOG o INC/DEC para reproducir a la inversa (on) el elemento asignado.

AFINACIÓN (TUNE) (-63 - 63) - Sitúe el cursor sobre el campo de afinación "Tune", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para realizar la afinación exacta del elemento asignado.

DESPLAZAMIENTO DE NOTA (NOTE SHIFT) (-63 - 63) - Sitúe el cursor sobre el campo de número de desplazamiento de nota "Note Shift", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para desplazar el tono del elemento asignado en semitonos.

SALIDA (OUT) - Para establecer los parámetros de Salida de cada elemento de batería, pulse [F7] ("Out").



SELECCIÓN DE TECLA, DE BANCO DE ELEMENTOS Y DE NÚMERO DE ELEMENTO - Véase Asignar (Assign) en la página anterior.

NIVEL DE VOLUMEN (VOLUME) (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de volumen "Volume", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el volumen de salida del elemento asignado.

POSICIÓN DE PANORÁMICO (PAN) (L31-R31) - Sitúe el cursor sobre el campo "Pan", y utilice JOG o INC/DEC para establecer la posición de panorámico del elemento asignado.

NIVEL DE ENVÍO DE EFECTOS DEL SISTEMA (Sys EF) - Para especificar el Nivel de Envío de Efectos del Sistema del elemento asignado desde la función de parámetros de tecla, pulse [F8] ("Sys").



SELECCIÓN DE TECLA, DE BANCO DE ELEMENTOS Y DE NÚMERO DE ELEMENTO - Véase Asignar (Assign) en la página anterior.

EF1/2/3 (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "EF1", "EF2" o "EF3", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el nivel de envío de cada uno de los tres efectos del sistema. (NOTA: los niveles de envío que se asignan en la función de parámetros de tecla son para cada elemento asignado. Para ajustar los niveles de envío de la voz de batería general, consulte Efecto, a continuación).

NOTA: si el Efecto de Inserción se encuentra activado ("on"), el nivel de Envío de Efectos del Sistema de cada elemento de tecla será el máximo, ignorándose los ajustes definidos en la pantalla.

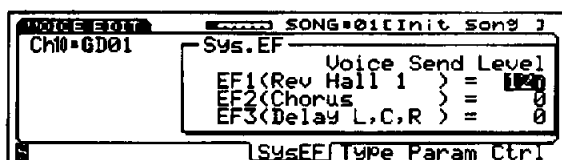
EFEECTO

La función de parámetros de Efecto permite llevar a cabo operaciones relacionadas con los efectos para la voz de batería, incluyendo la designación del tipo, parámetro, control y estado (activado/desactivado) del Efecto de Inserción, además de los tres niveles de envío de efectos del sistema para la voz.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DE EFECTO

Para acceder a la función de parámetros de efecto desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F6] ("Efct") o TRACK [14].

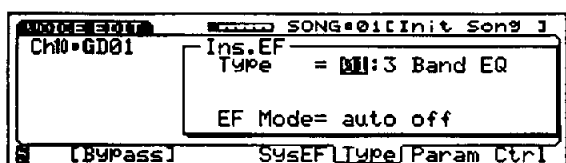
NIVEL DE ENVÍO DE EFECTOS DEL SISTEMA (Sys EF) - Para especificar cada Nivel de Envío de Efectos del Sistema para la voz de batería, pulse [F5] ("Sys").



EF1/2/3 (0-127) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "EF1", "EF2" o "EF3", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el nivel de envío de cada uno de los tres Efectos del Sistema.

NOTA: únicamente se puede acceder a los tipos de Efectos del Sistema, sus niveles de retorno y parámetros, y asignarles valores, desde el Modo de Reproducción de Canciones, cuando el cursor se encuentra sobre un Efecto del Sistema en el mezclador (para más información, consulte Efectos del Sistema, en la página 79).

TIPO DE EFECTO DE INSERCIÓN (TYPE) - Para especificar el tipo de Efecto de Inserción para la voz de batería desde la función de parámetros de Efecto, pulse [F6] ("Type").



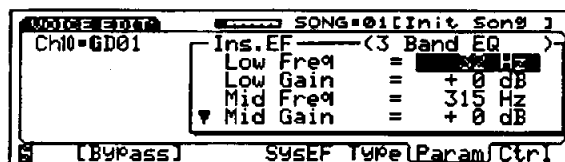
TIPO (TYPE) (00-35) - Sitúe el cursor sobre el campo numérico "Type", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para seleccionar el tipo de Efecto de Inserción que se asignará a la voz.

MODO DE EFECTO (auto off, auto on) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste del modo de efecto "EF Mode", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para definir el estado (activado/desactivado) del Efecto de Inserción seleccionado.

NOTA: dependiendo del tipo de Efecto de Inserción, se puede ajustar el balance del nivel de señal del efecto en función del nivel de señal de la voz original. Por ejemplo, algunos tipos de efecto mostrarán un parámetro "wet:dry=60%" que permite ajustar el porcentaje de señal con efecto. Otros tipos de efecto mostrarán un

parámetro "wet:dry=60:100" que permite ajustar la cantidad de nivel de señal con efectos (señal "wet") y el nivel de señal de la voz original (señal "dry").

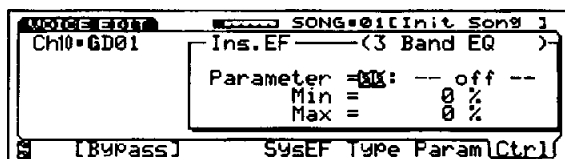
PARÁMETROS DEL EFECTO DE INSERCIÓN (PARAM) - Para modificar los parámetros del Efecto de Inserción especificado para la voz desde la función de parámetros de Efecto, pulse [F7] ("Param").



PARÁMETROS - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de un parámetro con las teclas cursor- arriba/abajo, y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para introducir un valor. (NOTA: la flecha negra que apunta hacia abajo en la esquina inferior izquierda de la ventana de visualización de parámetros indica que la lista de parámetros editables continúa).

NOTA: los parámetros a los que se puede acceder dependen del tipo de Efecto de Inserción seleccionado (si desea conocer todos los parámetros y tipos de Efectos de Inserción, consulte el manual de Información Técnica del WS/W7).

CONTROL DE EFECTO DE INSERCIÓN - Para establecer los parámetros del Control de Efecto de Inserción de una voz desde la función de parámetros de Efecto, pulse [F8] ("Ctrl").



PARAMETRO (PARAMETER) (off, 1-12) - Sitúe el cursor sobre el campo de selección de parámetro "Parameter", y utilice JOG o INC/DEC para establecer el parámetro específico del Efecto de Inserción que se controlará por medio de la función MIDI Control 1 o MIDI Control 2 (para más detalles, consulte la sección Control MIDI, en la página 124).

MIN/MAX (0-100%) - Sitúe el cursor sobre "Min" o "Max", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para fijar los límites superior e inferior de los valores en los que el parámetro responderá al mensaje de control MIDI.

NOTA: cuando se seleccionen o modifiquen los Parámetros del Efecto de Inserción ("Type", "Param", "Ctrl"), se visualizará la palabra "Bypass" sobre la tecla de función [F2], que realiza una función de comparación. Si se pulsa [F2] ("Bypass"), se omitirá el Efecto de Inserción y se escuchará la voz sin él, permitiendo así comparar la voz original y la voz con el efecto aplicado, mientras se realiza el ajuste de los parámetros del efecto de inserción. Cuando se omita el efecto de inserción, aparecerá la palabra "Bypass" invertida. Al abandonar el Modo de Edición de Voces, finalizará la omisión del Efecto de Inserción.

Situaciones especiales relacionadas con el efecto de inserción:

GRABACIÓN - El secuenciador no grabará ningún cambio en la activación/desactivación del efecto de inserción que se realice durante la grabación.

MODO DE REPRODUCCIÓN DE VOCES - Al acceder al Modo de Edición de Voces, siempre se activará el efecto de inserción de la voz seleccionada. Al seleccionar pistas, siempre se activará el efecto de inserción de la pista seleccionada, con independencia de su ajuste, y se desactivarán los efectos de inserción del resto de las pistas. Siempre que la pista seleccionada reciba un mensaje de cambio de programa, se activará el efecto de inserción para la voz de instrumento asignada a la pista. Los mensajes de selección de canción recibidos de un dispositivo externo serán ignorados, así como los cambios en el parámetro de conmutación del efecto de inserción.

MODO DE EDICIÓN DE VOCES - Cuando se acceda al Modo de Edición de Voces, si el parámetro de activación/desactivación del efecto de inserción del multi de canción se encuentra activado ("on"), se activará el efecto de inserción. Si este parámetro se encuentra desactivado ("off"), se desactivará el efecto de inserción.

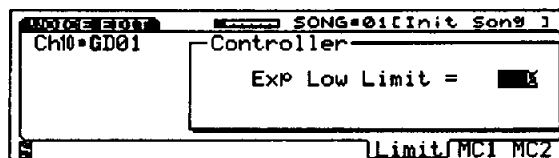
CONTROLADOR

La función de parámetros del controlador permite establecer el límite inferior de expresión y el control MIDI.

● ACCESO A LOS PARÁMETROS DEL CONTROLADOR

Para acceder a la función de parámetros del controlador desde el Modo de Edición de Voces, pulse [F8] ("Ctrl") o TRACK [16].

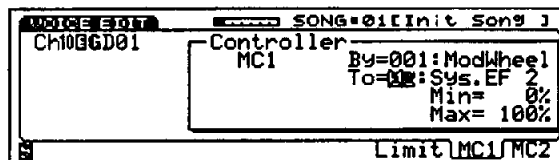
LÍMITE INFERIOR DE EXPRESIÓN (LIMIT) - Para establecer el límite inferior de expresión de la voz desde la función de parámetros del controlador, pulse [F6] ("Limit").



LÍMITE INFERIOR DE EXPRESIÓN (EXP LOW LIMIT) (0- 127) - Utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el volumen mínimo del pedal controlador (es decir, el pedal de volumen) conectado a FOOT VOLUME en el panel posterior.

NOTA: el valor del límite inferior de expresión no tendrá efecto a menos que ajuste el volumen de pedal en 011 (consulte Modo de Utilidades, Controladores, Expresión, en la página 147).

CONTROL MIDI 1/2 (MC1/MC2) - Para establecer los ajustes de las funciones y el estado del control MIDI de la voz, desde la función de parámetros del controlador, pulse [F7] ("MC1") o [F8] ("MC2").



CONTROL MIDI 1/2 (off, on) - Sitúe el cursor sobre el campo de estado "MC1" (o "MC2"), y utilice JOG o INC/DEC para activar o desactivar el control MIDI de cada elemento.

POR (BY) (off, 1-119 exc. 32) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "By", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el tipo de mensaje de cambio de control que modificará el parámetro, según se especifica en el campo de ajuste de "To" (véase más abajo).

SA (TO) (0-29) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "To", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer el parámetro que será controlado por el cambio de control, según se especifica en "By" (véase más arriba).

MIN/MAX (0%-100%) - Sitúe el cursor sobre el campo de ajuste de "Min" o "Max", y utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico para establecer la gama en la que responderá el parámetro al mensaje de control MIDI.

MODO DE ALMACENAMIENTO

El Modo de Almacenamiento permite almacenar multis (con o sin datos de secuenciador de canciones) en una memoria interna de multis de canciones (01-16), así como almacenar voces originales y predefinidas en el banco de voces interno. El Modo de Almacenamiento resulta muy útil para organizar las voces y multis antes de guardarlos en un disco.

● ACCESO Y SALIDA DEL MODO DE ALMACENAMIENTO

Para acceder al Modo de Almacenamiento pulse el botón STORE del panel. Desde este modo, es posible elegir las funciones de Almacenamiento de Multi [F2] ("Multi") o de Almacenamiento de Voz [F3] ("Voice"), dependiendo del tipo de datos que se desee almacenar. Para abandonar el Modo de Almacenamiento pulse EXIT una o más veces, o cualquier otro botón MODE del panel.

ALMACENAMIENTO DE MULTI

El Modo de Almacenamiento de Multi permite almacenar el multi que se encuentra en la memoria de canción actualmente seleccionada en otra posición de dicha memoria (01-16). Los datos de multi que se pueden almacenar en una posición de la memoria de canción incluyen todos los ajustes de multi (tales como los parámetros MIDI, del mezclador y muchos otros de las 16 pistas de voces de instrumentos) y otros datos de configuración.

Al establecer los parámetros de un multi, así como al grabar o editar una secuencia de canción desde la memoria de multi de canción, todos los ajustes y datos se sitúan en la memoria de canción actualmente seleccionada según los va introduciendo el usuario.

● ANTES DE ALMACENAR UN MULTI

Antes de acceder al Modo de Almacenamiento, se deben asignar voces de instrumento a las pistas y ajustar los otros parámetros de multi de canción que se desee almacenar de todas las pistas de instrumentos necesarias, desde el Modo de Canción. (NOTA: para más información sobre multis de canción, consulte la página 74).

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE ALMACENAMIENTO DE MULTI

Para acceder a la función de Almacenamiento de Multi, pulse STORE seguido de [F2] ("Multi").

```
STORE SONG=16[AgainstThe]
STORE:Multi
      From = SONG 16[AgainstThe]
      Set&Press To = SONG 16[Multi Song]
[ENTER]
Multi Voice
```

SELECCIÓN DE LA POSICIÓN DE CANCIÓN - Para seleccionar una posición de canción (01-16) en la que almacenar el multi actualmente seleccionado, utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

ALMACENAMIENTO DE MULTI - Si pulsa ENTER, el W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" ("¿Está seguro?"). Para almacenar la canción o multi, pulse INC. Para abandonar la operación, pulse DEC.

NOTA: los ajustes de multi para los datos de canciones SMF se almacenarán en el W5/W7, pero no se conservarán si se corta el suministro de corriente eléctrica, a menos que hayan sido almacenados en una posición de canción. Para garantizar que los ajustes de multi importantes no se pierdan accidentalmente, es una práctica recomendable realizar periódicamente el proceso de Almacenamiento de Multi, mientras se trabaja con el equipo.

ALMACENAMIENTO DE VOZ

El Modo de Almacenamiento de Voz permite almacenar la voz actualmente seleccionada, incluyendo cualquier cambio en la edición de la voz, en una de las memorias de bancos de voces internas (001-128).

Al modificar los parámetros en el Modo de Edición de Voces, los cambios se realizan sobre una copia de la voz original, que se conserva temporalmente en el búfer de edición de voces. Los ajustes se mantendrán mientras se esté editando o comparando, pero se perderán si se selecciona otra voz antes de almacenar la actual en una memoria de voces interna. Por este motivo, siempre se deberán almacenar, en una de las memorias de bancos de voces internas, las voces importantes creadas por el usuario antes de seleccionar otra voz.

NOTA: para más información sobre edición de voces, consulte el Modo de Voces en la página 108.

En el Modo de Almacenamiento de Voces, las voces internas, GM y predefinidas actualmente seleccionadas sólo se podrán almacenar en el banco de voces interno. Por este motivo se selecciona automáticamente el banco interno como destino de almacenamiento.

```
STORE      SONG=16[A93instThe]
STORE:Voice
      From = P128[MacKinley ]
      Set&Press To = I000[E.Piano2 ]
      [ENTER]
MultiVoice
```

Sin embargo, si la voz actualmente seleccionada es una voz de canción, sólo se podrá almacenar en el banco de voces de Canción del multi actualmente seleccionado. Por ello, en este caso se asignará como destino de almacenamiento el banco de canción correspondiente a la canción seleccionada en ese momento.

```
STORE      SONG=06[In My Life]
STORE:Voice
      From = S029[Grit Organ]
      Set&Press To = S012[EP 60's ]
      [ENTER]
MultiVoice
```

Las voces de canción son exclusivas de cada canción (es decir, sólo es posible acceder a las voces de canción de la canción actualmente seleccionada). Además, igual que ocurre con los datos de secuencia de canción, los datos de voces de la memoria de bancos de voces internas no se mantendrán si se interrumpe el suministro de corriente eléctrica. Por ello es necesario guardar siempre los datos de voces de canción importantes en un disco flexible antes de desconectar el equipo.

NOTA: para más información sobre voces de canción, consulte Modo de Utilidades, función de Memoria de Voces de Canción, en la página 143.

● ANTES DE ALMACENAR UNA VOZ

Antes de acceder al Modo de Almacenamiento, seleccione una voz de un banco de voces que desee almacenar, o seleccione una voz y edítela a su gusto desde el Modo de Edición de Voces.

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE ALMACENAMIENTO DE VOCES

Para acceder a la función de Almacenamiento de Voces, pulse STORE seguido de [F3] ("Voice").

```
STORE      SONG=16[A93instThe]
STORE:Voice
      From = P128[MacKinley ]
      Set&Press To = I000[E.Piano2 ]
      [ENTER]
MultiVoice
```

SELECCIÓN DE LA POSICIÓN DE LA VOZ - Para seleccionar una posición del banco de voces internas (001-128) en la que almacenar la voz actual, utilice JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

ALMACENAMIENTO DE LA VOZ - Si pulsa ENTER, el W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para almacenar la voz, pulse INC. Para abandonar la operación, pulse DEC.

MODO DE DISCO

El Modo de Disco permite guardar en ficheros, en un disco flexible de 3,5" de tipo 2DD (doble cara, doble densidad), las voces originales, los multis de canción y los datos de secuencia en distintas combinaciones, así como recuperar en la memoria de canción y de voces de canción/internas el contenido de los ficheros. Asimismo permite realizar diversas funciones para gestionar los ficheros del disco, como son renombrar o borrar ficheros, y formatear discos para su utilización con el sistema operativo del W5/W7.

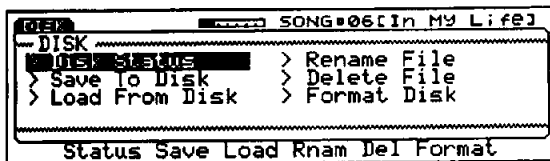
NOTA: si trata de utilizar un disco sin formatear, en la pantalla se mostrará el mensaje "Disk Unformatted!" (disco sin formatear), indicando que tiene que formatear el disco antes de continuar.

NOTA: el secuenciador no funcionará cuando el W5/W7 se encuentre en el Modo de Disco.

El Modo de Disco también permite guardar las canciones en formato 0 de SMF, y recuperar secuencias grabadas en otros dispositivos que hayan sido guardadas en formatos 0 ó 1 de SMF, o en formato ESEQ de Yamaha (NOTA: el formato SMF fue creado y desarrollado por un consorcio de fabricantes de programas y de equipos para permitir que los datos de canciones pudieran transferirse fácilmente entre diferentes secuenciadores musicales, incluyendo los contruidos por distintos fabricantes. El W5/W7 soporta dos tipos de ficheros MIDI estándar, conocidos como "formato 0" y "formato 1". En formato 0, todos los datos de secuenciador se graban como una pista simple, que puede incluir datos para más de un canal MIDI. En formato 1 se pueden emplear más pistas, conteniendo cada una de ellas los datos de más de un canal. Los datos guardados por el W5/W7 que utilicen el formato SMF tendrán formato 0. El W5/W7 puede recuperar datos guardados en cualquiera de los dos formatos, siempre que el disco en el que se encuentren los datos sea de tipo 2DD, formateado a 720 Kbytes, con 9 sectores).

● ACCESO Y SALIDA DEL MODO DE DISCO

Para acceder al Modo de Disco, pulse el botón DISK de la sección MODE del panel. En la pantalla se presentará el



menú principal de las funciones del Modo de Disco.

Para abandonar el Modo de Disco desde la pantalla del menú de Modo de Disco, pulse EXIT una vez. Para abandonar el Modo de Disco desde una función del Modo de Disco, pulse EXIT dos veces o más, o bien pulse cualquier otro botón MODE del panel.

● ACCESO A LAS FUNCIONES DEL MODO DE DISCO

Para acceder a las diversas funciones del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre el nombre de la función deseada y pulse ENTER, o simplemente pulse la tecla de función [F2-F7] situada debajo de la abreviatura del nombre de la función, en la parte inferior de la pantalla. Las funciones del Modo de Disco son las siguientes:

DISK STATUS (estado del disco) - permite conocer el número y tipo de ficheros que se encuentran en el disco insertado.

SAVE TO DISK (guardar en disco) - permite guardar voces de canción, voces internas y datos de secuencia de canción en el disco insertado.

LOAD FROM DISK (recuperar de disco) - permite recuperar voces de canción, voces internas y datos de secuencia de canción del disco a la memoria RAM del W5/W7.

RENAME FILE (renombrar fichero) - permite cambiar el nombre a cualquier fichero del disco insertado.

DELETE FILE (borrar fichero) - permite borrar un fichero del disco insertado.

FORMAT DISK (formatear disco) - permite formatear un disco de 3,5" 2DD (doble cara, doble densidad) para que sea compatible con el sistema operativo del W5/W7.

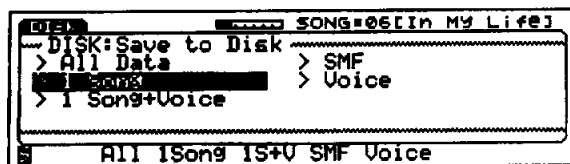
NOTA: para efectuar las distintas operaciones en el Modo de Disco, es necesario haber introducido un disco flexible en la unidad de disco. Si intenta realizar estas operaciones sin haber introducido un disco, se mostrará en la pantalla el mensaje "Disk not ready!" (disco no preparado).

● CÓMO MOVERSE POR EL MODO DE DISCO

Desde las funciones o subfunciones particulares del Modo de Disco, es posible a menudo saltar directamente a otra función pulsando simultáneamente la tecla SHIFT y una tecla de función [F2-F7] (para indicar que es posible realizar este salto, se mostrará en la esquina inferior izquierda de la pantalla una "S" en el interior de un recuadro negro). Para regresar al menú principal del Modo de Disco desde cualquier función, pulse EXIT una o más veces, o el botón DISK de la sección MODE del panel. Se pueden guardar y recuperar datos de disco desde el directorio de ficheros (File Directory).

●SELECCIÓN DE FICHEROS

Cada vez que se elija una función para guardar o recuperar datos en el Modo de Disco, aparecerá un menú de subfunciones con los tipos de fichero. Este menú permite acceder al tipo de fichero del disco en el que se guardarán, o del que se recuperarán, los datos.



Para seleccionar los distintos tipos de ficheros, sitúe el cursor sobre el identificador del tipo de fichero con el que desee realizar la operación y pulse ENTER, o simplemente pulse la tecla de función [F2-F6] que se encuentra debajo de la abreviatura del nombre de la función de la parte inferior de la pantalla.

TIPOS DE FICHEROS - Después de guardar un fichero, el tipo se indicará mediante un punto seguido de un código de tres caracteres, que se mostrará a continuación del nombre de fichero en el directorio de ficheros. Los tipos de ficheros posibles son los siguientes:

ALL DATA (todos los datos) (.A1A) - Los ficheros del tipo "All Data" contienen todos los datos de multi del W5/W7, incluyendo las 16 canciones (datos de secuenciador y/o multi) y los bancos de voces de canción correspondientes. Todos los datos se descargarán y cargarán en un banco de canción interno (01-16) de la memoria RAM.

1 SONG (una canción) (.A1Q) - Los ficheros del tipo "1 Song" del W5/W7 contienen una sola canción (datos de secuenciador y/o multi). Los datos del tipo "1 Song" se descargarán y cargarán en un banco de canción interno (01-16) de la memoria RAM.

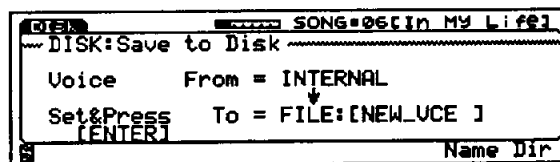
1 SONG + VOICE (una canción + voz) (.A1S) - Los ficheros del tipo "1 Song + Voice" del W5/W7 contienen una sola canción (datos de secuenciador y/o multi), más las dos voces de batería de canción y las 128 voces de canción correspondientes. Los datos del tipo "1 Song + Voice" se descargarán y cargarán en un banco de canción interno (01-16) de la memoria RAM.

ESEQ/SMF (.MID) - Los ficheros del tipo "SMF" del W5/W7 contienen una sola canción (datos de secuenciador y multi) guardados en formato SMF. Los ficheros del tipo SMF facilitan el intercambio de datos con instrumentos de distintos fabricantes que soporten el estándar SMF. Los datos del tipo SMF se descargarán y cargarán en una posición de la memoria de canción interna (01-16) de la RAM (NOTA: el W5/W7 puede aceptar ficheros que hayan sido guardados tanto en formato 0 como en formato 1 de SMF, pero únicamente podrá guardar ficheros en formato 0 de SMF). Los ficheros de datos del tipo "ESEQ" contienen una canción guardada en formato ESEQ de Yamaha (compatible con SY99, SY77, Piano Player y Clavinova; sin embargo, no se pueden cargar los discos de datos musicales disponibles en el mercado para Piano Player y Clavinova). Los ficheros ESEQ pueden cargarse en el W5/W7, pero éste no puede guardar ficheros en formato ESEQ.

VOICE (voz) (.A1V) - Los ficheros del tipo "Voice" del W5/W7 contienen un banco completo de 128 voces normales internas y dos voces de batería internas. Los datos del tipo "Voice" se descargan a disco en un banco de voces interno completo con elementos, pero se puede volver a cargar en el banco de voces interno bien todas las voces a la vez (incluyendo las voces de batería) o bien una sola voz en un número determinado de voz interna (sin incluir las voces de batería internas). Si la posición de memoria de canción de destino tiene un banco de voces de canción, es posible cargar en él el banco de voces interno, o cargar una voz interna simple en un número de voz de canción.

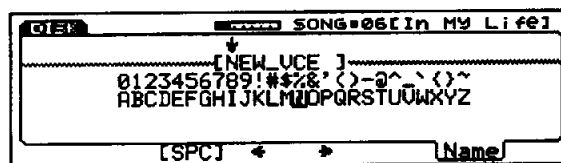
●SELECCIÓN DEL TIPO DE FICHERO

Para seleccionar el tipo de fichero, sitúe el cursor sobre el nombre de la subfunción del tipo de fichero que desee y pulse ENTER, o simplemente pulse la tecla de función [F2-F6] que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Si se está guardando o cambiando de nombre un fichero, se puede asignar un nombre al fichero y visualizar el directorio de ficheros, y realizar las



operaciones desde cada subfunción.

NAME FILE (nombrar fichero) - Para asignar un nombre a un fichero, pulse [F7] ("Name"). Se mostrará la pantalla de nombre (Name), desde la que se puede introducir un nombre



de ocho caracteres para el fichero.

Para especificar el nombre, mueva la flecha invertida con las teclas [F4] y [F5], y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Para introducir espacios en blanco, pulse la tecla [F3] ("SPC"). Para finalizar, pulse EXIT una vez y regresará a la pantalla de subfunción, o continúe y pulse ENTER para llevar a cabo la operación.

DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - El directorio de ficheros muestra la lista de ficheros presentes en el disco actualmente introducido por tipo (es decir, ficheros del tipo Song, del tipo Voice, etc.). El tipo de ficheros que se mostrarán en la pantalla dependerá de la subfunción particular del Modo de Disco en que se encuentre (es decir, All, Voice, etc.). Se puede llevar a cabo una operación determinada desde el directorio de ficheros.

El siguiente ejemplo muestra una lista parcial de los ficheros del tipo Song, que se ha obtenido pulsando [F8] ("Dir") desde cualquiera de las subfunciones de los ficheros del tipo "Song".

NOTA: la extensión ".AIQ" que se muestra a continuación del nombre del fichero es el código del sistema operativo del W5/W7, que indica que el fichero es del tipo Song.

```

GEP SONG=06[In My Life]
FILE Directory
01: M...:AIQ 05: PARA2 .AIQ
02: HEART .AIQ 06: :
03: HPN SNG .AIQ 07: :
04: PARA1 .AIQ 08: :
Dir

```

En la pantalla se mostrarán los ficheros de ocho en ocho, y es posible desplazarse por la lista utilizando las teclas de cursor para ver el resto. Según se pulsen estas teclas, la pantalla irá avanzando en función del número de ficheros que haya en el disco.

NOTA: el número de ficheros que caben en el disco depende del tamaño de los datos musicales. Obviamente, cuanto mayores sean las canciones, más espacio de disco será necesario.

ESTADO DEL DISCO

La función Estado del Disco (Disk Status) permite conocer el número y el tipo de los ficheros que existen en un disco flexible.

```

GEP SONG=06[In My Life]
DISK STATUS
> Save To Disk > Rename File
> Load From Disk > Delete File
                > Format Disk
Status Save Load Rnam Del Format

```

● ACCESO AL ESTADO DEL DISCO

Para acceder a la función de Disk Status desde la pantalla del menú principal del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre "Disk Status" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F2] ("Status").

```

GEP SONG=06[In My Life]
DISK:Status
Total 12 Files All Data 2 Files
Used 267kBytes 1 Song 5 Files
Free 446kBytes 1 Song+Voice 4 Files
                Voice 1 Files
Status Save Load Rnam Del Format

```

ALL DATA (Todos los datos) - Informa sobre cuántos ficheros con 16 multis de canción (con datos del secuenciador y/o multi) y bancos de voces de batería de canción y voces de canción asociadas se encuentran en el disco.

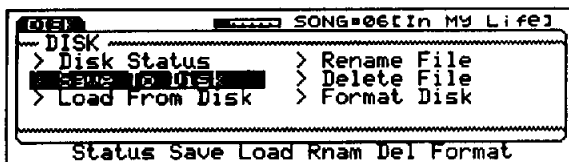
1 SONG (1 CANCION) - Informa sobre cuántos ficheros con datos de multi de canción (secuenciador y/o multi) para una sola canción se encuentran en el disco.

1 SONG + VOICE (1 CANCION + VOZ) - Informa sobre cuántos ficheros con datos de multi de canción (secuenciador y/o multi) para una canción, y bancos de voces de batería de canción y voces de canción asociadas se encuentran en el disco.

VOICE (VOZ) - Informa sobre cuántos ficheros con datos de bancos de voces se encuentran en el disco.

GUARDAR EN DISCO

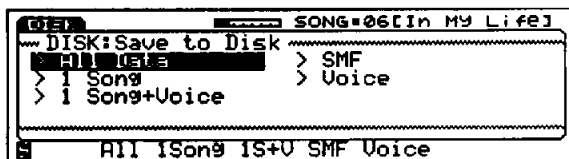
La función Guardar en Disco (Save To Disk) permite establecer el tipo de datos que se desean guardar, y descargarlos a un fichero de disco.



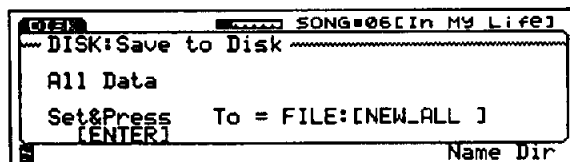
NOTA: si no existe suficiente espacio en disco para realizar la operación de Guardar en Disco, aparecerá el mensaje "Disk Full!" (disco lleno). En tal caso, deberá borrar algunos de los ficheros del disco o retirar el disco e introducir otro. Si intenta guardar el fichero con un nombre que ya existe en el disco, el W5/W7 le preguntará "Overwrite?" (¿Sobreescribir?). Preste atención para no borrar o sobreescribir un fichero de datos importantes, ya que los ficheros borrados o sobreescritos son eliminados del disco.

● ACCESO A LA FUNCIÓN GUARDAR EN DISCO

Para acceder al submenú de funciones de Save To Disk (guardar en disco) desde la pantalla del menú principal del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre "Save To Disk" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F3] ("Save").



ALL DATA (Todos los datos) - Para guardar las 16 canciones (datos de secuenciador y/o multi) y los bancos de voces de batería de canción y voces de canción asociadas en el disco flexible. Para seleccionar la subfunción de salvar todos los datos desde la pantalla del submenú de Save To Disk, sitúe el cursor sobre "All Data" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F2] ("All"). Se mostrará la pantalla Save to Disk/All Data (guardar en disco/todos los datos).



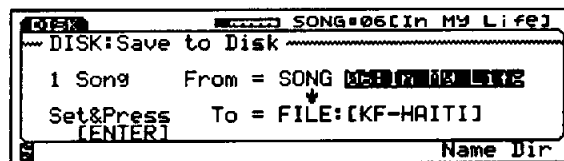
DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar el directorio de ficheros y qué ficheros del tipo "All" se encuentran ya en el disco insertado, antes de guardar el nuevo fichero, pulse [F8] ("Dir"). Después de visualizar el directorio de ficheros, pulse EXIT una vez para regresar a la pantalla Save to Disk/All.

NAME FILE (nombrar fichero) - Para asignar un nombre a un fichero antes de guardarlo desde la pantalla Save to Disk/All, pulse [F7] ("Name"). Sitúe el puntero con las teclas

[F4] y [F5], y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Para regresar a la pantalla Save to Disk/All, pulse EXIT.

GUARDAR TODO EN DISCO - Después de nombrar el nuevo fichero, puede realizar la operación de guardar en disco directamente desde la pantalla Name (nombrar) (también puede realizar la operación pulsando ENTER desde la pantalla Save to Disk/All o desde el directorio de ficheros). Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está guardando el fichero. Al finalizar el proceso, aparecerá el mensaje "Completed!" (Terminado).

1 SONG (1 CANCIÓN) - Para guardar una sola canción (datos del secuenciador y/o multi) en un fichero del disco flexible. Para seleccionar la subfunción "1 Song" desde la pantalla del submenú Save To Disk (guardar en disco), sitúe el cursor sobre "1 Song" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F3] ("1Song"). Se mostrará la pantalla Save to Disk/1 Song (guardar en disco/1 canción).



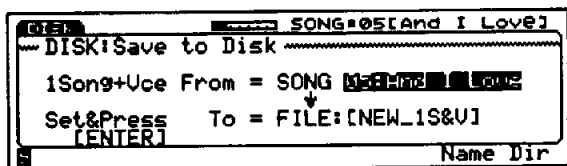
Elija la canción que desee salvar con JOG, INC/DEC o el teclado numérico. Para regresar a la pantalla Save to Disk/1 Song, pulse EXIT.

DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar el directorio de ficheros y qué ficheros del tipo "1 Song" se encuentran ya en el disco insertado, antes de guardar el nuevo fichero, pulse [F8] ("Dir"). Después de visualizar el directorio de ficheros, pulse EXIT una vez para regresar a la pantalla Save to Disk/1 Song.

NAME FILE (nombrar fichero) - Para asignar un nombre a un fichero antes de guardarlo desde la pantalla Save to Disk/1 Song, pulse [F7] ("Name"). Sitúe el puntero con las teclas [F4] y [F5] y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Para regresar a la pantalla Save to Disk/1 Song, pulse EXIT.

GUARDAR 1 CANCIÓN EN DISCO - Después de nombrar el nuevo fichero, puede realizar la operación de guardar en disco directamente desde la pantalla Name (nombrar) (también puede realizar la operación pulsando ENTER desde la pantalla Save to Disk/1 Song o desde el directorio de ficheros). Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está guardando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

1 SONG + VOICE (1 CANCIÓN + DISCO) - Para guardar una sola canción (datos del secuenciador y/o multi) y los bancos de voces de batería de canción y voces de canción asociadas en un fichero del disco flexible. Para seleccionar la subfunción "1 Song+Voice" desde la pantalla del menú Save To Disk (guardar en disco), sitúe el cursor sobre "1 Song+Voice" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F4] ("1S+V"). Se mostrará la pantalla Save to Disk/1 Song + Voice (guardar en disco/1 canción + voz).



Elija la canción que desee salvar con JOG, INC/DEC o el teclado numérico (01-16), seguido de ENTER.

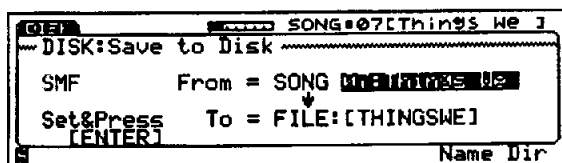
DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar el directorio de ficheros y qué ficheros del tipo "1 Song+Voice" se encuentran ya en el disco insertado, antes de guardar el nuevo fichero, pulse [F8] ("Dir"). Después de visualizar el directorio de ficheros, pulse EXIT una vez para regresar a la pantalla Save to Disk/1 Song + Voice (guardar en disco/1 canción + voz).

NAME FILE (nombrar fichero) - Para asignar un nombre a un fichero antes de guardarlo, pulse [F7] ("Name"). Sitúe el puntero con las teclas [F4] y [F5] y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Para regresar a la pantalla Save to Disk/1 Song + Voice, pulse EXIT.

GUARDAR 1 CANCIÓN + VOZ EN DISCO - Después de nombrar el nuevo fichero, puede realizar la operación de guardar en disco directamente desde la pantalla Name (nombrar) (también puede realizar la operación pulsando ENTER desde la pantalla Save to Disk/1 Song + Voice o desde el directorio de ficheros). Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está guardando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

NOTA: si la canción actualmente seleccionada contiene voces de canción, el W5/W7 las guarda automáticamente en el fichero. Si la canción seleccionada no contiene voces de canción, el W5/W7 copia automáticamente el banco de voces interno en el banco de voces de canción y las guarda.

SMF - Para guardar una sola canción (datos del secuenciador y multi) en formato de Fichero MIDI Estándar (formato 0) en un fichero del disco flexible. Para seleccionar la subfunción "SMF" desde la pantalla del menú Save To Disk (guardar en disco), sitúe el cursor sobre "SMF" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F5] ("SMF"). Se mostrará la pantalla Save to Disk/SMF (guardar en disco/SMF).



Elija la canción que desee salvar con JOG, INC/DEC o el teclado numérico, seguido de ENTER.

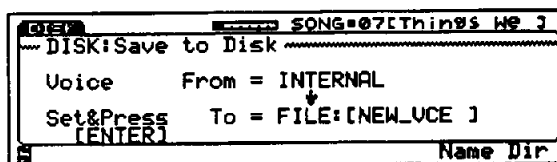
DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar el directorio de ficheros y qué ficheros del tipo "SMF" se encuentran ya en el disco insertado, antes de guardar el nuevo fichero, pulse [F8] ("Dir"). Después de visualizar el directorio de ficheros, pulse EXIT una vez para regresar a la pantalla Save to Disk/SMF.

NAME FILE (nombrar fichero) - Para asignar un nombre a un fichero antes de guardarlo, pulse [F7] ("Name"). Sitúe el puntero con las teclas [F4] y [F5] y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Para regresar a la pantalla Save to Disk/SMF, pulse EXIT.

GUARDAR SMF EN DISCO - Después de nombrar el nuevo fichero, puede realizar la operación de guardar en disco directamente desde la pantalla Name (nombrar) (también puede realizar la operación pulsando ENTER desde la pantalla Save to Disk/SMF o desde el directorio de ficheros). Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está guardando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

VOICE (VOZ) - Para guardar los datos del banco de voces interno (las 128 voces normales y las 2 de batería) de una sola vez en un fichero del disco flexible. Para seleccionar la subfunción "Voice" desde la pantalla del menú Save To Disk, sitúe el cursor sobre "Voice" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F6] ("Voice"). Aparecerá la pantalla Save to Disk/Voice (guardar en disco/voz).

Elija la canción que desee salvar con JOG, INC/DEC o el teclado numérico seguido de ENTER.



DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar el directorio de ficheros y qué ficheros del tipo "Voice" se encuentran ya en el disco insertado, antes de guardar el nuevo fichero, pulse [F8] ("Dir"). Después de visualizar el directorio de ficheros, pulse EXIT una vez para regresar a la pantalla Save to Disk/Voice.

NAME FILE (nombrar fichero) - Para asignar un nombre a un fichero antes de guardarlo, pulse [F7] ("Name"). Sitúe el puntero con las teclas [F4] y [F5] y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Para regresar a la pantalla Save to Disk/Voice, pulse EXIT.

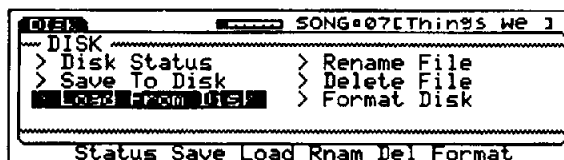
GUARDAR VOZ EN DISCO - Después de nombrar el nuevo fichero, puede realizar la operación de guardar en disco directamente desde la pantalla Name (nombrar) (también puede realizar la operación pulsando ENTER desde la pantalla Save to Disk/Voice o desde el directorio de ficheros). Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está guardando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

RECUPERAR DE DISCO

La función Load From Disk permite elegir un fichero del disco para cargarlo en el W5/W7 y, dependiendo del tipo de fichero, dónde se recuperará.

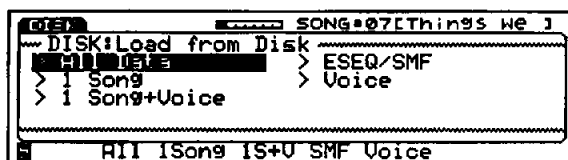
NOTA: cuando se carga un fichero en el W5/W7, con independencia del tipo que sea, reemplaza a los datos existentes y estos son eliminados. Asegúrese de salvar los datos musicales importantes en un disco flexible antes de recuperar un fichero en el W5/W7.

NOTA: si por descuido se selecciona un tipo de fichero del disco que no es el correcto, se mostrará el mensaje "File not found!" (fichero no encontrado).



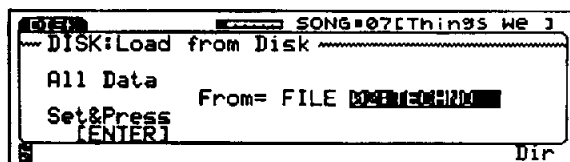
● ACCESO A LA FUNCIÓN RECUPERAR DE DISCO

Para acceder al submenú de funciones de Load From Disk (recuperar de disco) desde la pantalla del menú principal del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre "Load From Disk" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F4] ("Load").



ALL DATA (Todos los datos) - Para recuperar un fichero con 16 canciones (datos del secuenciador y/o multi) y los bancos de voces de batería de canción y voces de canción asociadas en el banco de memoria de canciones interno.

Para seleccionar la subfunción "All Data" desde la pantalla del submenú de Load From Disk, sitúe el cursor sobre "All" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F2] ("All"). Se mostrará la pantalla Load From Disk/All Data (recuperar de disco/todos los datos).

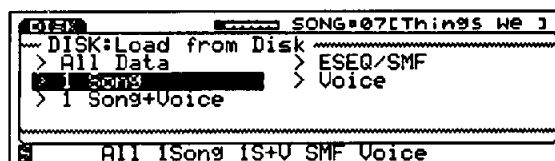


DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar una lista de los ficheros del tipo All que se encuentran en el disco desde el directorio de ficheros, pulse [F8] ("Dir").

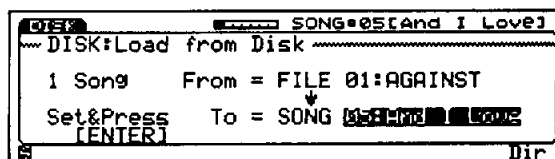
FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero que desea recuperar utilizando los botones INC/DEC, el mando JOG o el teclado numérico (NOTA: si sólo existe un fichero en el disco, no hay posibilidad de elección).

RECUPERAR TODO DE DISCO - Puede realizar la operación de recuperar de disco directamente desde la pantalla Load from Disk/All (recuperar de disco/todo) o desde el directorio de ficheros, pulsando ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación, pulse DEC, o pulse INC para recuperar el fichero del disco flexible. Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está recuperando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

1 SONG (1 CANCION) - Para recuperar un fichero con una sola canción (datos del secuenciador y/o multi) en una posición de la memoria de canciones (1- 16). Para seleccionar la subfunción "1 Song" desde la pantalla del submenú Load from Disk (recuperar de disco), sitúe el cursor sobre "1 Song" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F3] ("1Song"). Se mostrará la pantalla Load from Disk/1 Song (recuperar de disco/1 canción).



FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero que desee recuperar, situando el cursor sobre el campo "From = FILE" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.



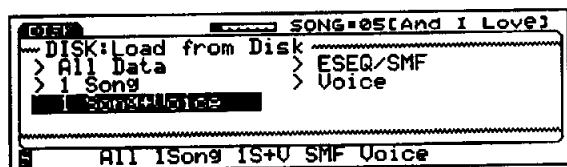
TO SONG (Canción destino) - Seleccione la posición de la memoria de canciones en la que desee recuperar el fichero, situando el cursor sobre el campo "To = SONG" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar una lista de los ficheros del tipo "1 Song" que se encuentran en el disco desde el directorio de ficheros, pulse [F8] ("Dir").

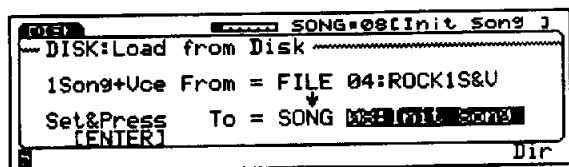
RECUPERAR 1 CANCIÓN DE DISCO - Puede realizar la operación de recuperar de disco directamente desde la pantalla Load from Disk/1 Song (recuperar de disco/1 canción) o desde el directorio de ficheros, pulsando ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para recuperar el fichero del disco flexible. Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está recuperando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

NOTA: si recupera un fichero del tipo "1 Song" en una posición de multi de canción del W5/W7, se borrarán todos los datos de voces de canción que se encuentren en la memoria de multi.

1 SONG + VOICE (1 CANCIÓN + VOZ) - Para recuperar un fichero con una sola canción (datos del secuenciador y/o multi) y los bancos de voces de batería de canción y voces de canción asociadas en una posición de la memoria de canciones (1-16). Para seleccionar la subfunción "1 Song + Voice" desde la pantalla del submenú Load from Disk (recuperar de disco), sitúe el cursor sobre "1 Song + Voice" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F4] ("1S+V"). Se mostrará la pantalla Load from Disk/1 Song + Voice (recuperar de disco/1 canción + voz).



FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero que desee recuperar, situando el cursor sobre el campo "From = FILE" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

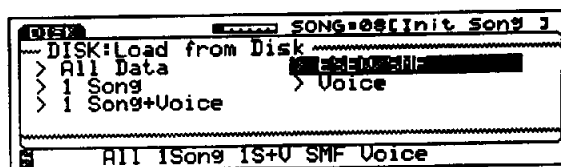


TO SONG (Canción destino) - Seleccione la posición de la memoria de canciones en la que desee recuperar el fichero, situando el cursor sobre el campo "To = SONG" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

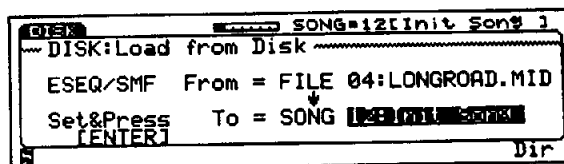
DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar una lista de los ficheros del tipo "1 Song + Voice" que se encuentran en el disco desde el directorio de ficheros, pulse [F8] ("Dir").

RECUPERAR 1 CANCIÓN + VOZ DE DISCO - Puede realizar la operación de recuperar de disco directamente desde la pantalla Load from Disk/1 Song + Voice (recuperar de disco/1 canción + voz) o desde el directorio de ficheros, pulsando ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para recuperar el fichero del disco flexible. Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está recuperando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

ESEQ/SMF - Para recuperar un fichero con una sola canción (datos del secuenciador y/o multi) guardada en formato ESEQ de Yamaha o en formato de Fichero MIDI Estándar (Formato 0 o Formato 1) en una posición de la memoria de canciones (01-16). Para seleccionar la subfunción "ESEQ/SMF" desde la pantalla del submenú Load from Disk (recuperar de disco), sitúe el cursor sobre "ESEQ/SMF" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F5] ("SMF"). Se mostrará la pantalla Load from Disk/ESEQ/SMF (Recuperar de Disco/ESEQ/SMF).



FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero que desee recuperar, situando el cursor sobre el campo "From = FILE" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.



TO SONG (Canción destino) - Seleccione la posición de la memoria de canciones en la que desee recuperar el fichero, situando el cursor sobre el campo "To = SONG" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar una lista de los ficheros del tipo "ESEQ/SMF" que se encuentran en el disco desde el directorio de ficheros, pulse [F8] ("Dir").

RECUPERAR ESEQ/SMF DE DISCO - Puede realizar la operación de recuperar de disco directamente desde la pantalla Load from Disk/ESEQ/SMF (recuperar de disco/ESEQ/SMF) o desde el directorio de ficheros, pulsando ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para recuperar el fichero del disco flexible. Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está recuperando el fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

NOTA: el directorio de ficheros mostrará los nombres de todos los ficheros, incluso los de aquellos que no sean específicamente W5/W7, ESEQ o SMF. Puede seleccionar ficheros del tipo ESEQ y SMF para recuperarlos en el W5/W7, pero si intenta recuperar ficheros procedentes de otro sistema operativo, se mostrará en la pantalla el mensaje "Illegal File!" (fichero inaceptable), y no será posible cargarlo.

VOICE (VOZ) - Para recuperar un fichero con voces en un banco de voces de canción o interno.

Para seleccionar la subfunción "Voice" desde la pantalla del submenú Load from Disk (recuperar de disco), sitúe el cursor sobre "Voice" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F6] ("Voice"). Se mostrará la pantalla Load from Disk/Voice (recuperar de disco/voz).

Es posible acceder a los ficheros del tipo "Voice" desde la pantalla Load from Disk/Voice y recuperar una sola voz (deberá ser una voz normal) en una posición de la memoria de voces interna o de canción (si la memoria de canciones seleccionada contiene un banco de voces de canción), o recuperar un conjunto completo de 128 voces normales y dos voces de batería en el banco de voces interno o en un banco de voces de canción.

RECUPERAR TODAS LAS VOCES - Para recuperar todas las voces (tanto normales como de batería) de un fichero del tipo "Voice" en el banco de voces interno o en un banco de voces de canción, seleccione "all voice" (todas las voces).

```

DIR  SONG=12[Init Song 1]
--DISK:Load from Disk--
> All Data      > ESEQ/SMF
> 1 Song        > Voice
> 1 Song+Voice
All 1Song 1S+U SMF Voice
  
```

FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero del tipo "Voice" que desee recuperar, situando el cursor sobre el campo "From = FILE" y utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

TO (Destino) - Si desea recuperar el fichero en el banco de voces internas, sitúe el cursor sobre el campo "To =" y elija "INTERNAL" utilizando JOG o INC/DEC. Si desea recuperar el fichero en el banco de voces de canción (01-16), sitúe el cursor sobre el campo "To =" y elija "SONG" utilizando JOG o INC/DEC. A continuación pulse el cursor-derecha una vez para situar el cursor sobre el campo de selección de memoria de voces de canción.

```

DIR  SONG=12[Init Song 1]
--DISK:Load from Disk--
Voice  From = FILE 01:AMBIENT
Set&Press To = 002Cymbalon ]
[ENTER]
Dir
  
```

Elija la posición de memoria de voces de canción (01- 16) utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

RECUPERAR UNA SOLA VOZ - Para recuperar una sola voz (deberá ser una voz normal) de un fichero del tipo "Voice" en una posición de la memoria de voces interna o de canción.

FROM FILE (Fichero de procedencia) - En primer lugar seleccione un fichero en el campo "From = FILE". A continuación sitúe el cursor sobre el campo "all voice" (todas las voces) y elija una voz (001-128) del fichero, utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

```

DIR  SONG=12[Init Song 1]
--DISK:Load from Disk--
Voice  From = FILE 01:AMBIENT
Set&Press To = 002Cymbalon ]
[ENTER]
Dir
  
```

TO (Destino) - Si desea recuperar la voz en una posición de memoria de voces interna, sitúe el cursor sobre el campo "To =" y elija "INTERNAL" utilizando JOG o INC/DEC. Si desea recuperar la voz en una posición de memoria de voces de canción, sitúe el cursor sobre el campo "To =" y elija "SONG" utilizando JOG o INC/DEC. A continuación pulse el cursor-derecha una vez para situar el cursor sobre el campo de selección de memoria de voces de canción.

SELECCIÓN DEL NÚMERO DE VOZ - A continuación, sitúe el cursor sobre el campo de número de voz y elija la posición (001- 128) en la que se cargará la voz, utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico.

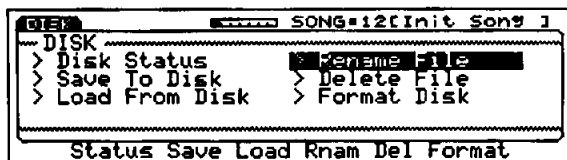
DIRECTORIO DE FICHEROS (DIR) - Para visualizar una lista de los ficheros del tipo "Voice" que se encuentran en el disco desde el directorio de ficheros, pulse [F8] ("Dir").

RECUPERAR VOZ DE DISCO - Puede realizar la operación de recuperar de disco directamente desde la pantalla Load from Disk/Voice (recuperar de disco/voz), pulsando ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para recuperar la voz del disco flexible. Se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está recuperando la voz. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

NOTA: es posible recuperar todas las voces, incluso si la memoria de canciones elegida como destino no contiene un banco de voces de canción. Sin embargo, antes de poder recuperar una sola voz en una posición de la memoria de voces de canción, deberá crearse una zona en la memoria de voces de canción, utilizando para ello la función de Memoria de Voces de Canción del Modo de Utilidades (para más detalles, consulte la página 143).

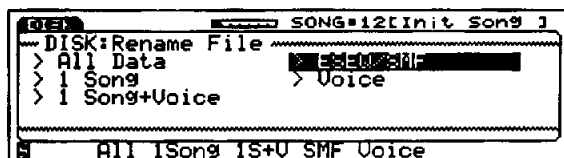
RENOMBRAR FICHERO

La función Renombrar Fichero (Rename File) permite cambiar el nombre a cualquier fichero, independientemente de su tipo.

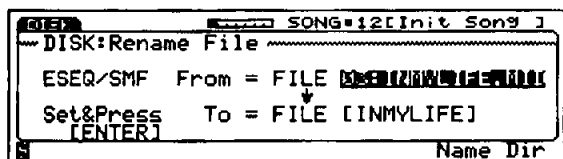


●RENOMBRAR UN FICHERO

Para acceder a la función Rename File desde la pantalla del menú principal del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre "Rename File" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F5] ("Rename").

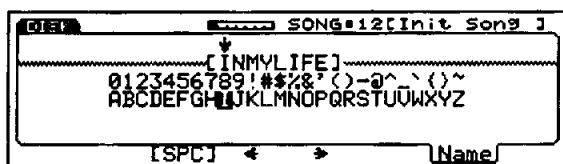


SELECCIÓN DEL TIPO DE FICHERO - Sitúe el cursor sobre el tipo de fichero y pulse ENTER, o simplemente pulse la tecla de función [F2- F6] correspondiente al tipo de fichero que desee seleccionar.



FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero que desee cambiar de nombre utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico, en el campo "From = ". Puede visualizar, si lo desea, los distintos ficheros que se encuentran en el directorio de ficheros pulsando [F8] ("Dir").

NAME (Nombre de Fichero) - Pulse [F7] ("Name") para avanzar hasta la pantalla de nombre de fichero (File Name) y asignar un nuevo nombre al fichero.

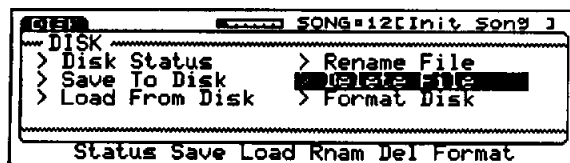


Después de introducir el nombre, pulse ENTER. A continuación, el W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?).

Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para renombrar el fichero que se encuentra en el disco flexible. En la pantalla se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está realizando la operación de cambio de nombre del fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

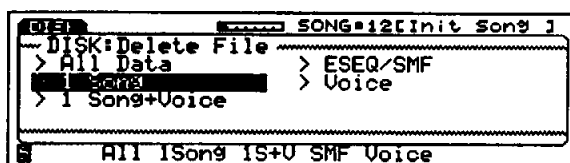
BORRAR FICHERO

La función Borrar Fichero (Delete File) permite borrar un fichero del disco, independientemente de su tipo.

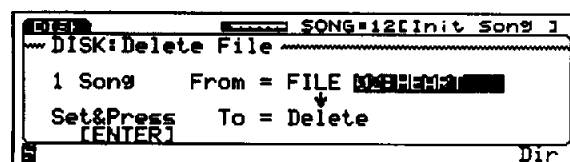


● BORRAR UN FICHERO

Para acceder a la función Delete File desde la pantalla del menú principal del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre "Delete File" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F6] ("Delete").

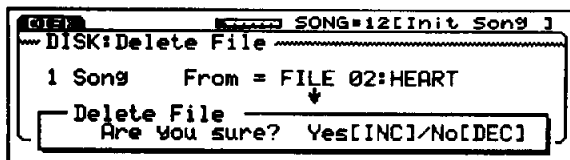


SELECCIÓN DEL TIPO DE FICHERO - Sitúe el cursor sobre el tipo de fichero y pulse ENTER, o simplemente pulse la tecla de función [F2- F6] correspondiente al tipo de fichero que desee seleccionar.



FROM FILE (Fichero de procedencia) - Seleccione el fichero que desee borrar utilizando JOG, INC/DEC o el teclado numérico. Puede visualizar, si lo desea, los distintos ficheros que se encuentran en el directorio de ficheros pulsando [F8] ("Dir").

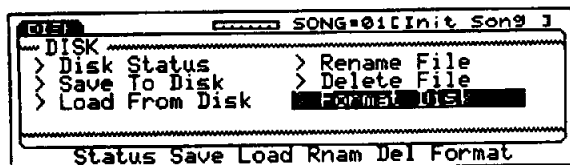
BORRAR FICHERO - Pulse ENTER para borrar el fichero.



Puede borrar el fichero desde la pantalla Delete File (borrar fichero) o desde el directorio de ficheros, pulsando ENTER. A continuación, el W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación, pulse DEC, o pulse INC para borrar el fichero que se encuentra en el disco flexible. En la pantalla se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está realizando la operación de borrado del fichero. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

FORMATEAR DISCO

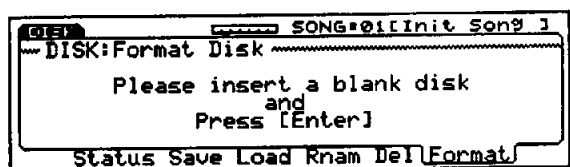
La función Formatear Disco (Format Disk) permite formatear un disco flexible de 3,5" 2DD (doble cara, doble densidad) para que sea compatible con el sistema operativo del W5/W7 (9 sectores, 720 Kbytes).



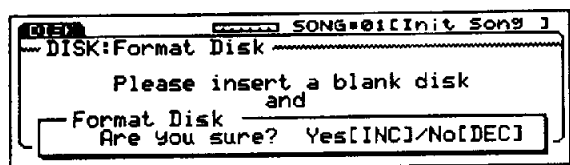
● FORMATEAR UN DISCO

Para acceder a la función Format Disk desde la pantalla del menú principal del Modo de Disco, sitúe el cursor sobre "Format Disk" y pulse ENTER, o simplemente pulse [F7] ("Format").

INTRODUCCIÓN DEL DISCO - El W5/W7 le pedirá que inserte un disco vacío y que pulse ENTER.



FORMATEADO DEL DISCO - El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?).



Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para formatear el disco flexible. En la pantalla se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está realizando la operación de formateado del disco. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

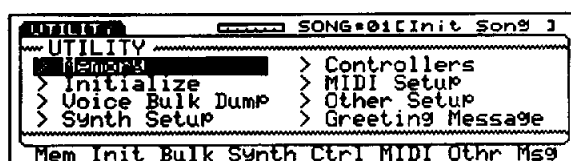
NOTA: después de formatear un disco, los datos que pudiera contener habrán quedado eliminados. Tenga cuidado de no formatear un disco que contenga datos musicales importantes.

MODO DE UTILIDADES

El Modo de Utilidades permite gestionar las voces de canción, inicializar el banco de voces interno, establecer diversos ajustes MIDI y transmitir datos MIDI en bloque, realizar la afinación general y ajustar los parámetros de velocidad de pulsación del teclado, así como acceder a otras funciones que afectan al sistema global del W5/W7.

● ACCESO AL MODO DE UTILIDADES

Para acceder al modo de utilidades, pulse el botón **UTILITY** de la sección **MODE** del panel. En la pantalla se presentará el menú principal de las ocho funciones de utilidades. Para acceder a las diversas funciones, utilice las teclas de cursor para situar el cursor sobre la función deseada y pulse **ENTER**, o simplemente pulse las teclas de función **[F1-F8]** correspondientes a los nombres abreviados de las funciones de utilidad que se muestran en la parte inferior de la pantalla.



MEMORY (MEMORIA) - Permite gestionar los bancos de memoria de voces de canción, copiando un banco completo de voces normales y de batería desde los bancos de voces Preset (Predefinidas), GM (General MIDI), Internal (Internas), Song (Canción) o External (Externas) (opcional) en la memoria de voces de canción de la canción actualmente seleccionada.

INITIALIZE (INICIALIZACIÓN) - Permite recuperar el banco interno de voces normales y de batería, con los ajustes de fábrica originales del instrumento.

VOICE BULK DUMP (TRASVASE DE VOCES EN BLOQUE) - Permite transmitir el banco completo de voces normales y de batería internas, almacenadas actualmente en el W5/W7, a otro W5/W7 o a un dispositivo MIDI externo.

SYNTHESIZER SETUP (CONFIGURACIÓN DEL SINTETIZADOR) - Permite efectuar la afinación general, ajustar los parámetros de velocidad de pulsación del teclado y realizar los ajustes del controlador.

CONTROLLERS (CONTROLADORES) - Permite establecer la asignación del deslizador continuo (CS), la asignación del pedal de volumen y el valor de inicialización del pedal controlador.

MIDI SETUP (CONFIGURACIÓN MIDI) - Permite establecer el número de dispositivo del W5/W7 y ajustar el estado de teclado local y de cambio de programa.

OTHER SETUP (OTRAS CONFIGURACIONES) - Permite ajustar el contraste de la pantalla de cristal líquido (LCD) y establecer si se presentará la pantalla de confirmación antes de llevar a cabo cada operación de edición.

GREETING MESSAGE (MENSAJE DE SALUDO) - Permite crear un mensaje de dos líneas y 20 caracteres por línea, que se mostrará en la pantalla durante el proceso de arranque del sistema cada vez que se encienda.

● CÓMO MOVERSE POR EL MODO DE UTILIDADES

Independientemente de la función del modo de utilidades en que se encuentre, siempre resulta posible acceder directamente a otra función de utilidad pulsando la tecla de función **[F1-F8]** correspondiente al nombre abreviado de una de las funciones que se muestran en la parte inferior de la pantalla.

● SALIDA DEL MODO DE UTILIDADES

Para abandonar el modo de utilidades desde la pantalla del menú principal, pulse **EXIT** una vez. Para abandonarlo desde una función de este modo, pulse **EXIT** dos veces o simplemente pulse otro botón **MODE** del panel.

NOTA: el secuenciador no funcionará cuando el W5/W7 se encuentre en el modo de utilidades.

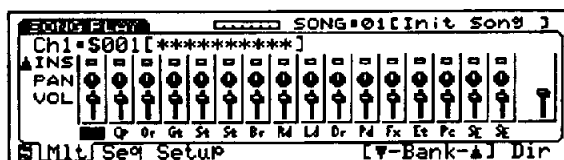
MEMORIA DE VOCES DE CANCIÓN

La función de Memoria de Voces de Canción permite gestionar los bancos de memoria de voces de canción copiando un banco completo de voces normales y de batería, de los bancos de voces Preset (predefinidas), GM, Internal (internas) o Song (canción) en el banco de memoria de voces de canción de la canción actualmente seleccionada.

(NOTA: también es posible realizar la copia desde el banco de voces predefinidas External (externas) si se encuentra instalada la Tarjeta de Expansión de Ondas/Voces opcional).

Cada multi de canción interno (01-16) puede albergar un banco de memoria de voces de canción con 128 voces normales y 2 de batería. Estas voces de canción son exclusivas de cada multi de canción, y el multi actualmente seleccionado puede disponer de ellas (no es posible acceder a las voces de canción de otros multis desde el multi actualmente seleccionado).

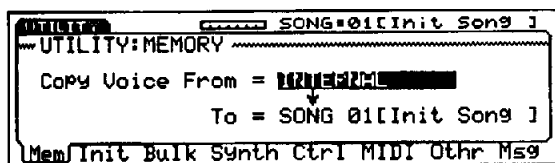
Cuando el banco de voces de canción del multi actualmente seleccionado está vacío, al seleccionar una voz de canción se mostrarán diez asteriscos en el lugar en que normalmente se mostraría el nombre de la canción, y no se producirá ningún sonido al tocar el teclado del W5/W7 ni al recibir mensajes de nota MIDI en la pista de que se trate.



NOTA: uno de los métodos más eficaces para gestionar las voces de canción consiste en disponer, en primer lugar, las voces que se deseen en el banco de voces interno, utilizando la función de almacenamiento de voces (consulte el Modo de Almacenamiento, en la página 130). A continuación copie el banco de voces internas en el banco de voces de canción actualmente seleccionado, utilizando la función de memoria de voces de canción del modo de utilidades.

● ACCESO A LA MEMORIA DE VOCES DE CANCIÓN

Para acceder a la función de memoria desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre MEMORY y pulse ENTER, o simplemente pulse [F1] ("Mem"). Se presentará la pantalla Copy Voice



SELECCIÓN DE UN BANCO DE VOCES - Se iluminará el campo "From=", indicando que se puede seleccionar el banco que se desea copiar en la memoria de voces de canción actualmente seleccionada.

Para seleccionar un banco de voces internas (Internal), de canción (Song) (01-16), GM o predefinidas (Preset) del que realizar la copia, utilice el mando JOG o las teclas INC/DEC.

NOTA: no se puede situar el cursor sobre el campo "To=" y seleccionar una memoria de voces de canción desde el modo de utilidades. El número de canción que se muestra es el de la canción actualmente seleccionada, a la cual se accede desde el modo de canción. Para elegir una memoria de voces de canción diferente en la que copiar el banco de voces, regrese al modo de canción, pulse [F2] ("Seq") y seleccione otra canción (para más información sobre la selección de canciones, consulte el Modo de Canción en la página 80).

COPIA EN LA MEMORIA DE VOCES DE CANCIÓN -

Después de establecer desde qué banco de voces se va a realizar la copia, pulse ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para copiar el banco de voces. En la pantalla se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está realizando la operación de copia. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

NOTA: si el banco de voces del multi actualmente seleccionado está vacío, el proceso de copia se iniciará después de haber habilitado espacio en la memoria. Si el banco de voces del multi actualmente seleccionado contiene voces, el proceso de copia se iniciará después de borrar las voces de canción existentes.

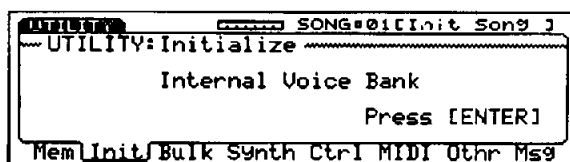
NOTA: al igual que ocurre con los datos de secuencia de canción en un multi, los datos de voz de la memoria del banco de voces de canción no se mantendrán si se apaga el equipo. Por ello es necesario guardar siempre los datos de voces de canción importantes en un disco flexible antes de desconectar el equipo.

INICIALIZACIÓN

El proceso de inicialización ajusta todas las voces normales internas a sus valores básicos iniciales. Se borrarán el elemento AWM interno y otros ajustes de voces normales, y cada voz se inicializará como una voz de "onda senoidal de un elemento", es decir, el estado deseado cuando se va a crear una voz partiendo completamente de cero. Las dos memorias de voces de batería internas se asignarán simplemente a las voces de batería GM n° 01 y n° 02, respectivamente.

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE INICIALIZACION

Para acceder a la función de inicialización desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre INITIALIZE y pulse ENTER, o simplemente pulse [F2] ("Init"). A continuación se mostrará la pantalla de inicialización (Initialize).



INICIALIZACIÓN DEL BANCO DE VOCES INTERNO -

Para inicializar el banco de voces interno, pulse ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para inicializar el banco. En la pantalla se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está realizando la operación de inicialización. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!".

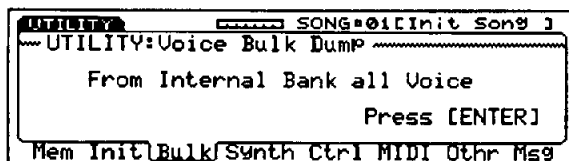
TRASVASE DE VOCES EN BLOQUE

La función de Traslase de Voces en Bloque permite transmitir el banco completo de 128 voces normales y 2 de batería internas, almacenado actualmente en el W5/W7, a otro W5/W7 o dispositivos MIDI externos.

NOTA: antes de realizar la operación, la salida MIDI OUT del W5/W7 debe conectarse a la entrada MIDI IN del dispositivo externo a través de un cable MIDI, y los dos instrumentos deben tener el mismo número de dispositivo (para más información sobre cómo determinar el número de dispositivo del W5/W7, consulte la página 148).

● ACCESO A LA FUNCIÓN DE TRASVASE DE VOCES EN BLOQUE

Para acceder a la función de Traslase de Voces en Bloque desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre VOICE BULK DUMP y pulse ENTER, o simplemente pulse [F3] ("Bulk"). A continuación se mostrará la pantalla Voice Bulk Dump.



TRASVASE DEL BANCO DE VOCES INTERNAS - Para realizar el trasvase del banco de voces internas, pulse ENTER. El W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar, y le preguntará "Are you sure?" (¿Está seguro?). Para abandonar la operación pulse DEC, o pulse INC para realizar el trasvase del banco. En la pantalla se mostrará el mensaje "Executing..." (en ejecución...), indicando que se está realizando la operación de trasvase del banco. Al finalizar el proceso, se mostrará el mensaje "Completed!" (Terminado).

● RECUPERACIÓN DE DATOS DE VOCES EN BLOQUE

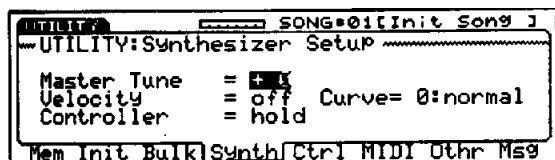
Para recuperar datos de voces en bloque en el W5/W7 desde un dispositivo externo, deberá finalizar en primer lugar cualquier operación de grabación de canciones o de edición de voces o de canciones que pudiera estar realizando. A continuación ajuste el mismo número de dispositivo para ambos instrumentos, e inicie desde el dispositivo externo el proceso de trasvase de voces en bloque.

CONFIGURACIÓN DEL SINTETIZADOR

Permite efectuar la afinación general, ajustar los parámetros de velocidad de pulsación del teclado y realizar los ajustes del controlador.

• ACCESO A LA FUNCIÓN DE CONFIGURACION DEL SINTETIZADOR

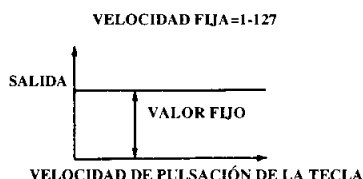
Para acceder a la función de Configuración del Sintetizador desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre SYNTH SETUP y pulse ENTER, o simplemente pulse [F4] ("Synth"). A continuación se mostrará la pantalla Synthesizer Setup.



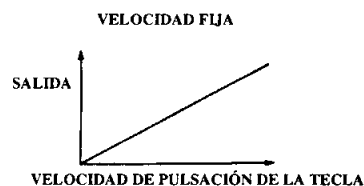
MASTER TUNE (-63 - +63) (AFINACIÓN GENERAL) - Para realizar la afinación general del W5/W7 en pasos de 1,17 centésimas. Los ajustes de afinación general afectan únicamente al generador de tonos interno del W5/W7, y no tiene ningún efecto sobre los números de nota transmitidos desde MIDI OUT (NOTA: es posible afinar determinadas voces en el Modo de Edición de Voces. Para más información, consulte la página 118).

VELOCITY (off, 1-127) (VELOCIDAD DE PULSACIÓN) - Para ajustar la respuesta de sensibilidad a la velocidad de pulsación del teclado del W5/W7 (NOTA: los ajustes de velocidad de pulsación afectan únicamente al teclado del W5/W7, no al secuenciador interno ni a los datos MIDI recibidos).

1-127 - Cuando el parámetro Velocity se ajusta a un valor específico de velocidad de pulsación, todas las notas se "fijarán" al mismo valor de velocidad de pulsación, independientemente de la velocidad real a la que se toque. Al reproducir el sonido de un instrumento que normalmente no responde a la velocidad de pulsación de tecla (como puede ser un órgano o un clavicordio), puede resultar efectivo utilizar un valor de velocidad fijo. Sin embargo, es preferible ajustar a 0 todos los parámetros de sensibilidad a la velocidad de pulsación de la voz (en el Modo de Edición de Voces), ya que de esta forma se mantendrán todas las demás voces con sus ajustes de velocidad de pulsación normales.



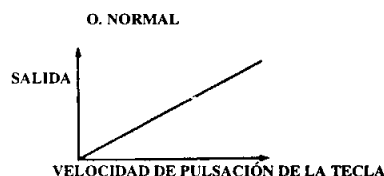
OFF - Cuando se desactiva la velocidad, el generador de tonos del W5/W7 responderá a la velocidad de pulsación según el ajuste de curva de velocidad que se haya realizado.



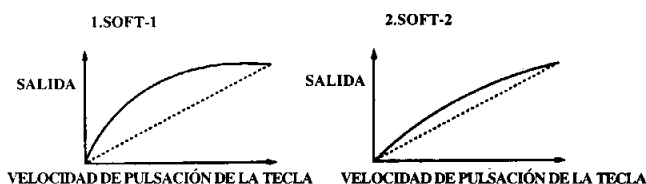
CURVA DE VELOCIDAD (0: normal, 1: soft-1, 2: soft-2, 3: easy, 4: wide, 5: hard, 6: cross-1, 7: cross-2) - El ajuste de curva de velocidad establece la forma en que va a responder el generador de tonos del W5/W7 a la velocidad de pulsación cuando el parámetro Velocity esté desactivado (off) (consulte Velocity, anteriormente).

El ajuste de la curva de velocidad de pulsación afecta únicamente a las notas reproducidas con el teclado del W5/W7, y puede también ser transmitido desde MIDI OUT. El ajuste de la curva no produce ningún efecto sobre los mensajes de nota entrantes, transmitidos desde un dispositivo externo y recibidos a través de MIDI IN.

NORMAL - Si se selecciona la curva de velocidad de pulsación normal, el teclado del W5/W7 responderá a la velocidad de pulsación con su nivel de entrada de velocidad de pulsación básico, según establezca el ajuste de velocidad de pulsación de tecla de la voz (para más información, consulte el Modo de Edición de Voces, función Amp, en la página 113).



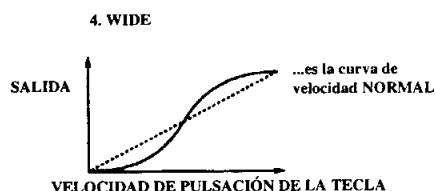
SOFT-1 Y SOFT-2 (SUAVE-1 y SUAVE-2) - Las Curvas de Velocidad 1 (soft-1) y 2 (soft-2) permiten llevar la salida de sonido a mayores y menores grados pulsando la tecla con mayor o menor velocidad.



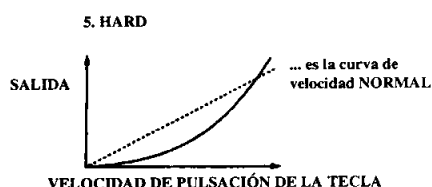
EASY (MEDIA) - La Curva de Velocidad 3 (easy) permite modificar ligeramente la salida con velocidades de pulsación de tecla mayores o menores, mientras que se obtiene una curva de velocidad normal con los valores de la velocidad de pulsación comprendidos entre los dos extremos.



WIDE (ABIERTA) - La Curva de Velocidad 4 (wide) permite disminuir ligeramente la salida con velocidades de pulsación de tecla menores, mientras que la salida aumenta con velocidades de pulsación más elevadas.

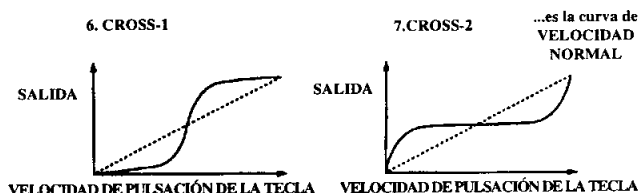


HARD - La Curva de Velocidad 5 (hard) precisa que las teclas se pulsen con gran fuerza para reproducir un sonido más alto.



CROSS-1 Y CROSS-2 (CRUZADA-1 y CRUZADA-2) -

Las Curvas de Velocidad 6 (cross-1) y 7 (cross-2) permiten cruzar dos voces mediante la velocidad de pulsación de tecla. Para hacerlo, ajuste una voz con un valor positivo de sensibilidad a la velocidad de pulsación, y la otra voz con un valor negativo (para más información sobre sensibilidad a la velocidad de pulsación, consulte el Modo de Edición de Voces, función Amp, en la página 113). Este método funcionará con voces superpuestas, voces "4 Zonas" y voces normales que contengan dos o más elementos AWM.



CONTROLADOR (hold, reset) - Para establecer cómo responderá el W5/W7 a los distintos datos de controlador.

HOLD (mantenimiento) - Evita que se inicialice la modulación y otros parámetros afectados por el pedal conmutador, por otros controladores y por los datos MIDI entrantes (NOTA: cuando se reciben datos GM, el controlador debe encontrarse ajustado en "hold").

RESET (reposición) - Asigna los valores predefinidos del sistema a los controladores, siendo: FC = Valor de inicialización (véase Controladores, más adelante); Foot Volume (pedal de volumen) = Max; Pan (panorámico) = Center (centro); Expression = Max; Pitch Bend (inflexión de tono) = Center (centro); Otros = 0.

CONTROLADORES

La función Controllers permite establecer la asignación del deslizante continuo (CS), la asignación del pedal de volumen y el valor inicial del pedal controlador.

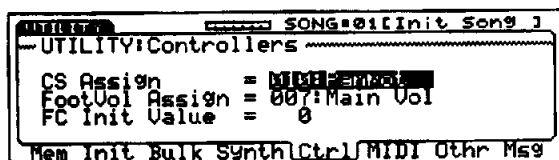
Los diversos controladores del W5/W7 pueden enviar mensajes de cambio de control MIDI, incluyendo control de tipo continuo y de tipo discreto (on/off), tal como define la especificación MIDI.

TIPO CONTINUO	
001	Rueda de modulación
002	Controlador de soplido
004	Pedal controlador
005	Pedal de tiempo de portamento
006	Entrada de datos
007	Volumen principal
008	Control de balance
010	Panorámico
011	Expresión

TIPO ACTIVACION/DESACTIVACION	
064	Sustain
065	Portamento
066	Sostenuto
067	Pedal suave
069	Mantenimiento 2
084	Control de portamento (ligado)
091	Profundidad de efectos ex (reverberación)
092	Profundidad de trémolo (efecto 2)
093	Profundidad de chorus
094	Profundidad de celeste (efecto 4)
095	Profundidad de phaser (retardo)

• ACCESO A LA FUNCIÓN DE CONTROLADORES

Para acceder a la función Controllers (controladores) desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre CONTROLLERS y pulse ENTER, o simplemente pulse [F5] ("Ctrl"). A continuación se mostrará la pantalla Controllers.



CS ASSIGN (off, 001-031, 033-119) - Para asignar la función del deslizante continuo. El CS se puede emplear para controlar los parámetros y datos MIDI del W5/W7, así como enviar mensajes de cambio de control a los dispositivos MIDI externos, ya que el CS transmitirá los datos utilizando el número de control MIDI especificado. Si desea utilizar el CS para controlar las voces del W5/W7, asegúrese de que el número de control MIDI asignado se corresponde con el número de control MIDI seleccionado para el parámetro que desee controlar (los números de cambio de control 000 y 032 son utilizados por el mensaje de selección de banco y no pueden emplearse).

FOOT VOLUME ASSIGN (Asignación de pedal de volumen) (007: main volume, 011: expression) - Para ajustar el número de cambio de control MIDI del controlador Foot Volume (pedal de volumen).

MAIN VOLUME (volumen principal) - Si se ajusta el pedal controlador del W5/W7 a 007 (volumen principal), puede funcionar como control del volumen principal. Los mensajes MIDI se enviarán de acuerdo con la posición del controlador del pedal de volumen. Si se encuentra activado el efecto de inserción, el volumen principal será controlado después del efecto, y no afectará en absoluto el límite inferior de expresión.

EXPRESSION (expresión) - Si se ajusta el pedal controlador del W5/W7 a 001 (expresión), funcionará como pedal de expresión. Los mensajes MIDI se enviarán de acuerdo con la posición del controlador del pedal de volumen, según determine el ajuste del límite inferior de expresión (consulte el Modo de Edición de Voces, función Controller, en la página 122).

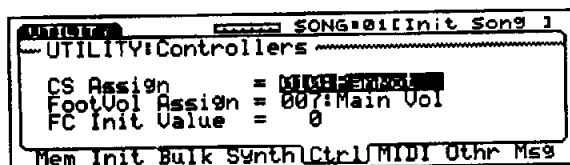
FC INIT VALUE (Valor inicial del pedal controlador) (0-127) - Para asignar el valor inicial al controlador cuando el pedal controlador no está conectado. Si se utiliza el pedal controlador en tiempo real, este valor no tendrá efecto. Al recibir mensajes del pedal controlador MIDI, el valor que se establezca aquí es el máximo valor que recibirá el W5/W7 (este valor también determina el valor de inicialización del Controlador de Configuración del Sintetizador; consulte la página 145).

CONFIGURACIÓN MIDI

La función de configuración MIDI permite establecer el número de dispositivo del W5/W7, el estado del teclado local y el estado de cambio de programa.

● ACCESO A LA CONFIGURACION MIDI

Para acceder a la función MIDI Setup (configuración MIDI) desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre MIDI SETUP y pulse ENTER, o simplemente pulse [F6] ("MIDI"). A continuación se mostrará la pantalla MIDI Setup.



DEVICE NUMBER (número de dispositivo) (off, 1-16, all) - Para determinar el canal (1-16) por el que recibirá o transmitirá el W5/W7 los mensajes MIDI exclusivos del sistema, como cambios de parámetros y datos de bloque (NOTA: cuando se reciben y transmiten datos entre el W5/W7 y dispositivos externos, los parámetros de número de dispositivo de todos los instrumentos deberán tener el mismo valor).

OFF - Si se ajusta en "off", no se transmitirán ni recibirán mensajes exclusivos del sistema.

ALL - Si se ajusta en "all", los mensajes exclusivos del sistema se transmitirán por el canal 1 y se recibirán por cualquier canal.

LOCAL (off, on) - Para establecer si el teclado va a reproducir o no el generador de tonos del W5/W7. Si sólo utiliza el W5/W7, normalmente deberá dejar este parámetro activado ("on").

ON - Si se selecciona "on", el teclado del W5/W7 reproducirá el generador de tonos interno.

OFF - Si se selecciona "off", el generador de tonos del W5/W7 producirá sonido únicamente en respuesta a los mensajes procedentes de la entrada MIDI IN. Sin embargo, los mensajes se transmitirán por la salida MIDI OUT cuando se toque el teclado o se muevan los diversos controles. Los datos del secuenciador de canciones interno del W5/W7 siempre se enviarán al generador de tonos interno, independientemente del valor del parámetro Local.

Si está utilizando el W5/W7 como teclado maestro del controlador con otros generadores de tonos MIDI conectados, tendrá que dejar Local desactivado (off), de modo que se puedan reproducir los otros generadores de tonos seleccionando una de las pistas (1-16) en el multi correspondiente al canal MIDI del generador de tonos externo deseado. Aunque con Local desactivado (off) no se podrá reproducir el generador de tonos del W5/W7 desde el multi en el modo de canción, el teclado enviará datos MIDI al secuenciador de canciones interno. Según vaya progresando la grabación, los datos MIDI se "reflejarán" desde el secuenciador interno en el generador de tonos interno, de modo que se podrá escuchar lo que se está reproduciendo mientras se está grabando.

También puede resultar útil desactivar Local en otras situaciones. Algunos dispositivos de procesamiento MIDI disponibles en el mercado son capaces de recibir un flujo de datos de nota MIDI y de controlador, y procesarlos para crear armónicos paralelos y otros efectos musicales. Si dispone de este tipo de unidad de procesamiento MIDI, puede resultar interesante desactivar el parámetro Local (off) y establecer las conexiones MIDI de modo que los datos de controlador y de nota transmitidos desde la salida MIDI OUT del W5/W7 sean procesados por el equipo MIDI y transmitidos de vuelta a la entrada MIDI IN del W5/W7.

Si utiliza un secuenciador externo con el W5/W7, probablemente grabará de la salida MIDI OUT del W5/W7 al secuenciador, y reproducirá de la salida MIDI OUT del secuenciador a la entrada MIDI IN del W5/W7. Si el secuenciador externo puede "reflejar" (o retransmitir) los datos que se estén grabando, se podrá desactivar el parámetro Local (off) y el W5/W7 producirá sonido únicamente en respuesta a los datos procedentes del secuenciador externo.

PROGRAM CHANGE (off, on, ignore bank select) - Para establecer cómo responderá el W5/W7 cuando reciba un mensaje de cambio de programa por la entrada MIDI IN, y cómo se transmitirán los mensajes de cambio de programa desde MIDI OUT. Normalmente, este parámetro se ajustará en "on".

ON - Cuando se ajuste en "on", se ejecutarán los mensajes entrantes de cambio de programa y de selección de banco (NOTA: cuando recupere datos de un disco flexible, ajuste Program Change en "on").

OFF - Cuando se ajuste en "off", se ignorarán los mensajes entrantes de cambio de programa y de selección de banco, y los mensajes de cambio de programa no se transmitirán.

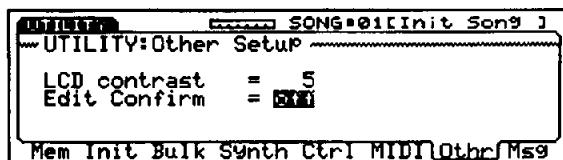
IGNORE BANK SELECT (Ignorar selección de banco) - Cuando se seleccione "ignore bank select", únicamente se ignorarán los mensajes de selección de banco.

OTRAS CONFIGURACIONES

Permite ajustar el contraste de la pantalla de cristal líquido (LCD) y establecer si aparecerá o no la pantalla de confirmación antes de llevar a cabo cada operación de edición.

●ACCESO A LA FUNCIÓN DE OTRAS CONFIGURACIONES

Para acceder a la función Other Setup (otras configuraciones) desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre OTHER SETUP y pulse ENTER, o simplemente pulse [F7] ("Other"). A continuación se mostrará la pantalla Other Setup.



LCD CONTRAST (Contraste de la Pantalla de Cristal Líquido) (0-31) - Para ajustar el contraste de la pantalla LCD. Los valores bajos harán que la pantalla sea más luminosa, mientras que los valores altos harán que la pantalla sea más oscura.

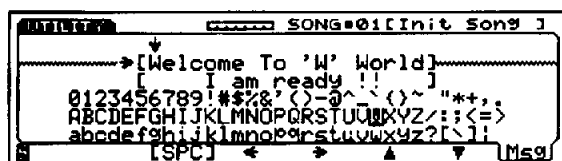
EDIT CONFIRM (Confirmar edición) (off, on) - Si se activa con el parámetro Edit Confirm, el W5/W7 le dará la oportunidad de rectificar antes de ejecutar una operación de edición, y le preguntará "Are you sure? Yes[INC]/No[DEC]" (¿Está seguro? Sí[INC]/No[DEC]) después de pulsar ENTER. Si se desactiva este parámetro, no se presentará esta petición de confirmación, es decir, la operación de edición se ejecutará cuando pulse ENTER.

MENSAJE DE SALUDO

Permite crear un mensaje de dos líneas y 20 caracteres por línea, que se mostrará en la pantalla durante el proceso de arranque del sistema cada vez que se encienda el equipo.

●ACCESO A MENSAJE DE SALUDO

Para acceder a la función Greeting Message (mensaje de saludo) desde la pantalla del menú principal del modo de utilidades, sitúe el cursor sobre GREETING MESSAGE y pulse ENTER, o simplemente pulse [F8] ("Msg"). A continuación se mostrará la pantalla Greeting Message.



CREACIÓN DE UN MENSAJE DE SALUDO - Para crear un mensaje de saludo, elija la línea de mensaje superior o inferior con las teclas [F6] o [F7]. Sitúe el puntero de caracteres con las teclas [F4] o [F5], y seleccione los caracteres con las teclas de cursor, los botones INC/DEC o el mando JOG. Después de crear el mensaje, pulse EXIT para regresar al menú principal del modo de utilidades, o cualquier botón MODE del panel. Para introducir un espacio, pulse [F3] ("SPC").

