

DATOS DE LOS ELEMENTOS AWM

Datos de los Elementos AWM

DIRECTORIO DE OPERACIONES DE LOS ELEMENTOS AWM JUMP #256

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

Procedimiento:

Desde : Modalidad "Voice Edit" (Editar Voz)
(JUMP #200 ó #201)

Cuando : se edita una voz normal que contiene elementos AWM

Seleccionar : un elemento AWM F3-F6 (E1-E4).
(JUMP #256)



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

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

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

02: EG (EG del operador AWM):

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

03: Output (Salida de AWM):

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

04: Sensitiv (Sensibilidad AWM):

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

05: LFO (LFO de AWM):

El LFO del elemento AWM crea una señal de control que cambia cíclicamente, la cual puede ser utilizada para obtener trémolo, vibrato o wah-wah.

06: PitchEG (EG de tono de AWM):

El tono de cada nota se puede hacer cambiar, de manera fija, en el tiempo.

07: Filter (Filtro de AWM):

La tonalidad de un elemento AWM puede hacerse cambiar de manera fija en el tiempo, o puede ser controlada por un controlador o por el LFO.

15: Initlz (Inicializar elemento AWM):

Cuando Vd. está creando una voz partiendo de 0, a veces es práctico situar todos los datos del elemento AWM en sus valores básicos o mínimos.

16: Recall (Llamar voz):

Todos los datos de la voz editada previamente pueden ser llamados.

Datos de los Elementos AWM

COPIAR ELEMENTO

Resumen: Mientras edita cualquier parámetro AWM (excepto para 7. Filtro AWM), Vd. puede copiar los datos desde un elemento AWM de otra voz al elemento AWM que esté editando en ese momento.

Procedimiento:

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

Pulsar : COPY

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

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

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

- Esta operación de copia es idéntica a la operación explicada en *Datos de los elementos AFM, Copiar elemento* (pág. 117). Por favor, remítase a esa sección para más detalles.
- Esta operación de copia es posible solamente mientras se está *dentro* de una de las operaciones de edición AWM. No se puede acceder a ella desde el directorio de operaciones AWM.

MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

- Si se pulsa COPY mientras se está editando 7. Filtro AWM se accederá a la operación Copiar Filtro. Para más detalles, remítase a *Datos de los elementos AFM, 8.0 Copiar Filtro*, página 131.

Datos de los Elementos AWM

1. FIJAR LA FORMA DE ONDA AWM

JUMP #257

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : Operación 01: WaveSet (JUMP #257)

Especificar : La forma de onda y la frecuencia

AWM WAVEFORM SET		257
VOICEBP1-B07(23)		Ice Piano (E2/AWM)
Waveform	=	Preset 65 Tr1
Frequency Mode	=	normal
Frequency Fine	=	+ 0
Pre Card AFM		

- 1 Forma de Onda (Preset 1...112, Card 1...??, AFM): Selecciona una forma de onda AWM procedente de los presets internos 1...112. Remítase a *Formas de Onda Prefijadas* más adelante. Si una tarjeta de formas de onda se introduce en la ranura WAVEFORM, Vd. también podrá seleccionar formas de onda "Card", es decir, procedentes de la tarjeta. El número de las formas de onda de la tarjeta dependerá de cada una de las tarjetas. Si la modalidad de voz incluye elementos tanto AWM como AFM, Vd. podrá seleccionar AFM también. Para más detalles vea más adelante *Forma de Onda = AFM*.
- 2 Modalidad de Frecuencia (normal, fija): Cuando se posiciona en "normal", cada nota del teclado reproducirá la forma de onda seleccionada en un tono diferente. Cuando se sitúa en "fixed" (fija), la forma de onda será reproducida en el tono especificado por 4 Número de Nota, al margen de la nota que se toque.
- 3 Ajuste de Frecuencia (-64 ... +63): En ambas modalidades, normal y fija, ajusta la afinación exacta de la forma de onda.
- 4 Número de Nota (DO)-2, SOL8): El valor del número de nota solamente aparecerá si la modalidad de frecuencia está puesta en "fixed" (fija). Determina el tono en el que se reproducirá la forma de onda seleccionada. Cuando el cursor esté situado en Note Number, Vd. puede pulsar F8 (Kbd) y después pulsar una tecla para especificar el número de nota.

- 5 Pulsar F1 (Pre) seleccionará las formas de onda de los "presets", F2 (Card) seleccionará las formas de onda de tarjeta, y pulsando F3 (AFM) seleccionará el sonido procedente de un elemento AFM si la voz incluye alguno de ellos.

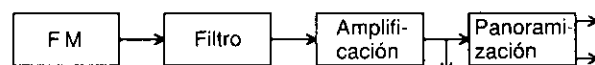
Aclaración para cuando utilice formas de onda de tarjeta:

Recuerde que no es posible utilizar dos tarjetas de formas de onda a la vez. Si el mismo Multi utiliza dos o más voces AWM que usen formas de onda AWM procedentes de tarjetas diferentes, al menos una de las voces AWM estará utilizando la forma de onda equivocada. Igualmente, no es posible para dos elementos AWM de una única voz utilizar formas de onda AWM procedentes de tarjetas diferentes.

Forma de Onda = AFM: Para las modalidades de voz 09:

1AFM & 1AWM y 10: 2AFM & 2AWM, Vd. tiene la opción de seleccionar "Forma de Onda = AFM" ("Waveform = AFM"). Cuando se seleccione esto, la salida del elemento AFM se utilizará en lugar de una forma de onda AWM. Esto significa que el sonido AFM será procesado a través de los dos filtros del elemento AFM y también a través de los dos filtros del elemento AWM, lo cual le permite crear efectos de filtración muy complejos.

Elemento 1 (AFM)



Elemento 2 (AWM)



Cuando se selecciona "Waveform = AFM", los datos comunes del elemento AWM (cambio de nota, etc.) y los datos AWM relacionados con la afinación (tono), tales como EG de tono y modulación de tono del LFO, serán ignorados. El resultado es esencialmente un elemento AFM único procesado a través de dos parejas de filtros.

MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

Formas de Onda Prefijadas: Las formas de onda prefijadas en ROM se pueden dividir a groso modo en las seis categorías siguientes.

Multi-muestreadas Instrumentos acústicos muestreados en dos o más puntos a través del teclado para conservar el realismo del sonido original.

1	Piano	18	Thumping
2	Trumpet	19	Popping
3	Mute Tp	20	Fretless
4	Horn	21	Wood Bass
5	Flugel	22	Shamisen
6	Trombone	23	Koto
7	Brass	24	Violin
8	Flute	25	Pizz
9	Clarinet	26	Strings
10	Tenor Sax	27	AnlgBass
11	Alto Sax	28	Anlg Brs
12	GtrSteel	29	Chorus
13	EG Sngl	30	Itopia
14	EG Humbk	31	Vib
15	EG Harmo	32	Marimba
16	EG mute	33	Tubular
17	E.Bass		

Ondas Muestras bastante breves, especialmente útiles cuando se usan con un elemento AFM. La mayoría están muestreadas en un punto.

34	Cele Wv	46	12Str Wv
35	HarpsiWv	47	Bass Wv
36	E.P. Wv	48	Cello Wv
37	Pipe Wv	49	ContraWv
38	Organ Wv	50	Xylo Wv
39	Tuba Wv	51	Glock Wv
40	Picco Wv	52	Harp Wv
41	S.Sax Wv	53	Sitar Wv
42	BassonWv	54	StlDrmWv
43	Reco Wv	55	MtReedWv
44	MuteTpWv	56	OhAttack
45	Gut Wv		

Oscilador Formas de onda básicas, tales como las ondas de diente de sierra o cuadrada que se utilizan en los sintetizadores analógicos.

57	AnlgSaw1	62	Pulse 10
58	AnlgSaw2	63	Pulse 25
59	Digital1	64	Pulse 50
60	Digital2	65	Tri
61	Digital3		

Transitorios Muestras breves que son especialmente útiles cuando se utilizan como ataque de un sonido.

66	Piano Np	72	Bottle 3
67	E.P. Np	73	Tube
68	Vibe Np	74	Vocal Ga
69	DmpPiano	75	Vocal Ba
70	Bottle 1	76	Sax trans
71	Bottle 2	77	Bow trans

Otras Diversas formas de onda utilizables como efectos de sonido o como parte de otros sonidos.

78	Bulb	86	Steam
79	Tear	87	Narrow
80	Bamboo	88	Airy
81	Cup Echo	89	Styroll
82	Digi Atk	90	Noise
83	Temp Ra	91	Bell mix
84	Giri	92	Haaa
85	Water		

Grupo de Batería Batería y otros instrumentos rítmicos. Se pueden utilizar no solamente en una voz del Grupo de Batería (Drum Set), sino también como forma de onda para un elemento AWM de una voz normal.

93	BD1	103	Tom 2
94	BD2	104	HHclosed
95	BD3	105	HH open
96	BD4	106	Crash
97	SD1	107	Ride
98	SD2	108	Claps
99	SD3	109	Cowbell
100	SD roll	110	Tambrn
101	Rim	111	Shaker
102	Tom 1	112	Analg Perc

Datos de los Elementos AWM

2. EG DE AWM

JUMP #258

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

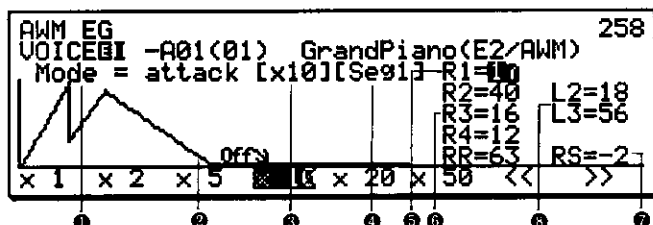
Procedimiento:

Desde : Directorio de operaciones de elementos

AWM (JUMP #256)

Seleccionar : Operación 02:EG (JUMP #258)

Especificar : Los parámetros del EG de volumen

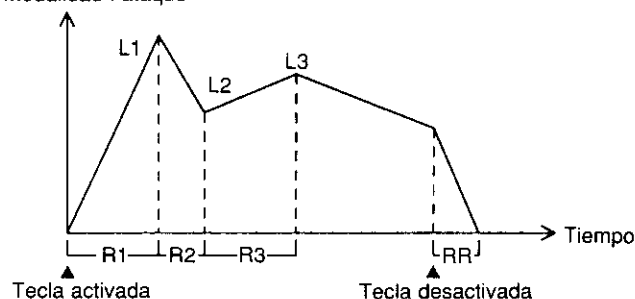


- 1 Modalidad del EG (Modalidad = hold [mantenimiento], attack [ataque]): Este valor determina si el primer segmento del EG de AWM comenzará desde el nivel 0 (modalidad de ataque) o desde el nivel máximo (modalidad de mantenimiento).
- 2 El EG de AWM aparece gráficamente en pantalla.
- 3 Indica la escala temporal del gráfico en pantalla del EG: "x1" representa el tiempo más breve con el mayor detalle. Para cambiar esta escala temporal, pulse F1-F6 (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- 4 Indica el segmento desde el que comienza el gráfico en pantalla del EG. Para comenzar el gráfico en pantalla desde un segmento diferente, pulse F7 o F8 para seleccionar Seg1...Seg4 o Rel1.
- 5 Tiempo de Mantenimiento (HT) o Velocidad (R) 1 (HT = 63...0 ó R1 = 0...63): Si la Modalidad del EG está puesta en "hold" éste determinará el tiempo de mantenimiento en el cual el nivel de la forma de onda se va a mantener en su máximo. Un valor de HT = 63 da como resultado el tiempo más largo. Si la modalidad del EG está puesta en "attack" éste determinará la Velocidad 1 del EG. Un valor R1 de 63 da como resultado el ataque más rápido.
- 6 Velocidad (R) de Tecla Activada 2-4, Velocidad de Abandono (RR) (R2-R4 = 0...63, RR = 0...63): Estos valores determinan la velocidad del EG del operador. A valores más altos, cambio más rápido.
- 7 RS (Escalamiento de la Velocidad -7...+7): El escalamiento de la velocidad permite que las velocidades del EG se incrementen o disminuyan dependiendo de la tecla que se toque. En los valores positivos las velocidades del EG se incrementarán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más cortas. En los valores negativos las velocidades del EG disminuirán a medida que Vd. toque notas más agudas, dando como resultado envolturas más largas.

- 8 Niveles de Tecla Activada 2-3 (L2-L3 = 0...63): Determinan los niveles del EG de AWM. No hay valor L1 ya que el EG de AWM o bien comienza desde 0 y se desplaza hacia el nivel máximo (en la modalidad de ataque), o comienza en su nivel máximo y permanece allí hasta que transcurre el tiempo de mantenimiento (modalidad de mantenimiento). Tampoco hay un valor L4 puesto que el nivel del EG de AWM comienza inmediatamente a desplazarse hacia 0 después de alcanzar L3. Si Vd. desea que el sonido continúe sosteniéndose todo el tiempo que Vd. pulse una tecla, posicione R4 en 0. Sin embargo, algunas formas de onda AWM decaen naturalmente a cero, por lo que situar R4 en 0 no conseguirá que estas formas de onda se mantengan.

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

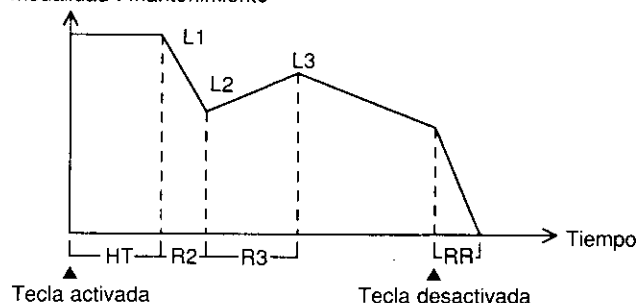
Modalidad : ataque



En la modalidad normal del nivel del EG de AWM comenzará desde 0 y se elevará a la velocidad de R1 hasta el nivel máximo. Cuando el nivel máximo se alcance se desplazará a una velocidad de R2 al nivel L2. Cuando el nivel L2 se alcance se moverá a una velocidad de R3 al nivel 3. Cuando el nivel 3 se alcance comenzará a moverse a una velocidad de R4 hasta llegar a 0. (Si la velocidad R4 es 0, el sonido se desplazará hacia 0 a una velocidad infinitamente lenta, es decir, se mantendrá al nivel L3 tanto tiempo como la tecla esté pulsada).

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

Modalidad : mantenimiento



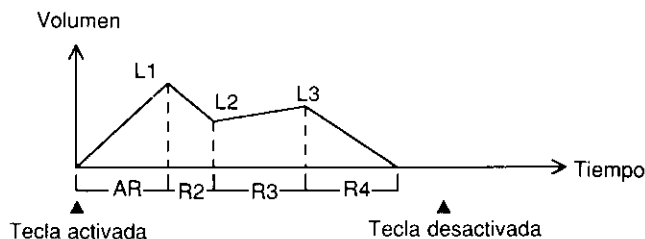
MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

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

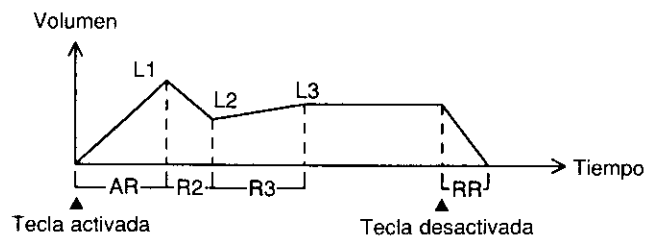
La utilización del EG de AWM en la modalidad de mantenimiento es especialmente efectiva cuando Vd. está utilizando una forma de onda AWM que incluye un ataque claro y categórico. Mantener el nivel en el máximo durante un "rato" permite escuchar el ataque natural de la muestra AWM. Una vez que el ataque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

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

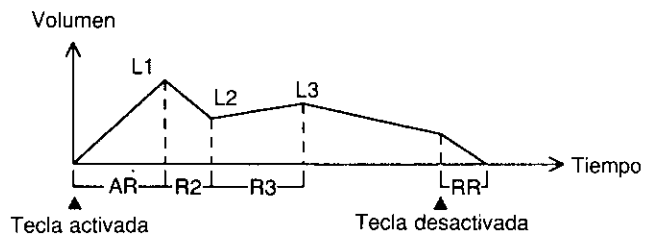
- Si R4 es mayor que 0 y Vd. continúa manteniendo una nota, después de alcanzar el nivel L3 descenderá a la velocidad R4 y se desplazará hacia 0 incluso aunque Vd. continúe manteniendo la nota.



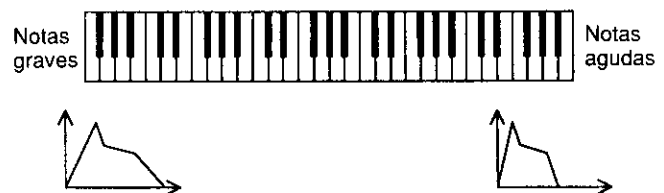
- Si R4 = 0 y Vd. continúa manteniendo una nota, después de alcanzar el nivel L3 permanecerá en L3 tanto tiempo como Vd. mantenga la nota. Cuando Vd. suelte la nota, el nivel descenderá a la velocidad de RR hasta un nivel de 0.



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



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



Datos de los Elementos AWM

3. SALIDA DE AWM

JUMP #259

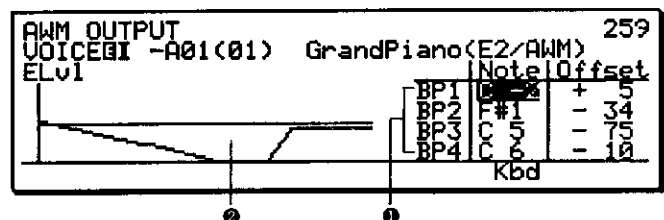
Resumen: El Nivel de Elemento de un elemento AWM se puede ajustar en el teclado.

Procedimiento:

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

Seleccionar : Operación 03:Output (JUMP #259)

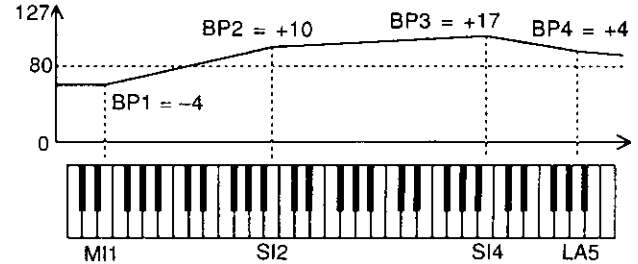
Especificar : la escala del nivel salida.



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

Punto de Ruptura: El Nivel del Elemento AWM puede ser ajustado de acuerdo con la nota que se toque. En la mayoría de los instrumentos acústicos, las notas difieren en volumen y en tono dependiendo de la gama en la que se toque. Por ejemplo, las notas graves de un piano son más complejas en su tonalidad y más altas en volumen que las notas agudas.

Utilice los cuatro puntos de ruptura para especificar cómo se ajustará el nivel del elemento AWM en el teclado. Offset (Resolución) (-127...+127) determina el ajuste de nivel de salida para cada uno de los cuatro puntos especificados por Note (Nota) (DO-2...SOL8).



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

Datos de los Elementos AWM

4. SENSIBILIDAD AWM

JUMP #260

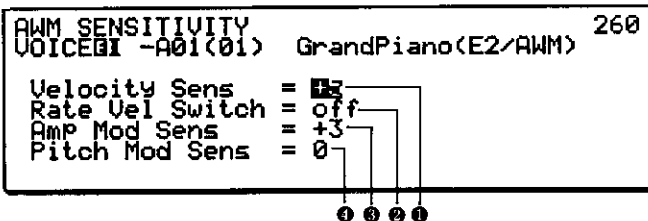
Resumen: Estos ajustes determinan cómo estará afectado cada elemento AWM por la velocidad de pulsación de la tecla activada y por el LFO.

Procedimiento:

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

Seleccionar : operación 04: Sensitiv (JUMP #260)

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



- ❶ Sensibilidad a la Velocidad de Pulsación (-7...+7): Determina como estará afectado el nivel de salida del elemento AWM por la velocidad de pulsación de la tecla activada. En los valores positivos (+1...+7) el nivel de salida se incrementará a medida que Vd. toque con más fuerza. En los valores negativos (-1...-7) el nivel de salida disminuirá a medida que Vd. toque con más fuerza. Para que los valores negativos tengan efecto se debe bajar el nivel del elemento.

- ❷ Interruptor de Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación (on/off = activada/desactivada): cuando "Rate Velocity" (Velocidad del EG según Velocidad de Pulsación) está activada (on), la velocidad de pulsación de la tecla activada afectará a la velocidad de ataque (R1) del EG de AWM. El efecto dependerá del valor de "Velocity Sensitivity" (Sensibilidad de la Velocidad de Pulsación). "Velocity" = +1...+7: Si "Rate Velocity" está activada, las notas tocadas con fuerza harán que el R1 de AWM aumente, dando como resultado un ataque más rápido. En las notas tocadas con la máxima velocidad de pulsación posible, el ataque del EG cambiará a la velocidad especificada por el valor R1 del EG.

"Velocity" = -1...-7: Si "Rate Velocity" está activada las notas tocadas con fuerza harán que el R1 de AWM disminuya, dando como resultado un ataque más lento. Cuando "Rate Velocity" está desactivada, la velocidad de ataque del EG de AWM no se verá afectada por la velocidad de pulsación de la tecla activada.

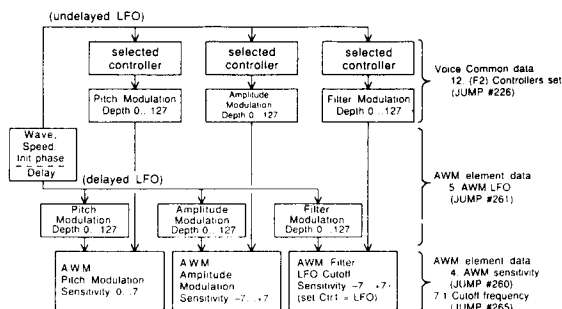
- ❸ Sensibilidad de Modulación de la Amplitud (Amp Mod Sens = -7...+7): La Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud determina en qué medida se verá afectado el nivel de salida del elemento AWM por la Modulación de la Amplitud del LFO. Los valores positivos altos (+1...+7) permitirán que el LFO tenga un mayor efecto. Ajustes negativos (-1...-7) son efectivos solamente para polarizaciones EG. Cuando la Sensibilidad de Modulación de Amplitud es ajustada a un valor negativo, el con-

MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

trolador asignado a las polarizaciones EG mediante el ajuste en los *datos comunes de voz*, 12. El controlador (F4) ajusta (JUMP #228) disminuyendo la amplitud del elemento AWM, y el LFO no tendrá ningún efecto. Por ejemplo, dos elementos AWM en una voz deberían resultar en el efecto opuesto a los ajustes de sensibilidad de modulación de amplitud, de este modo el controlador asignado para la profundidad de polarizaciones EG podría apagarse entre dos elementos.

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

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



Datos de los Elementos AWM

5. LFO DE AFM

JUMP #261

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : operación 05:LFO (JUMP #261)

Especificar : Los parámetros para el LFO.

AWM LFO		VOICE#1 -A01(01) GrandPiano(E2/AWM)		261
Wave =	triangle	A Mod Depth =	41	
Speed =	50	P Mod Depth =	0	
Delay =	0	F Mod Depth =	0	
		Init Phase =	0	

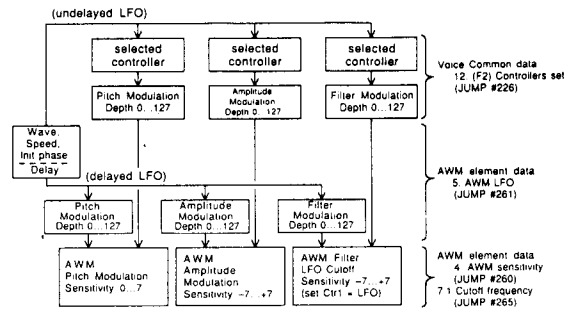
- 1 Onda ("triangle" = triangular, "saw down" = sierra hacia abajo, "saw up" = sierra hacia arriba, "square" = cuadrado, "sine" = onda senoidal, "sample&hold" = muestra y mantenimiento): Este selecciona la onda (forma de la modulación) producida por el LFO de AWM. La onda seleccionada aparece gráficamente en la pantalla. Cuando se selecciona "sample&hold", el LFO producirá una señal de control cuyo nivel cambiará aleatoriamente a intervalos de tiempo, determinados por el ajuste de Velocidad (Speed).
- 2 Velocidad (0...99): Es la Velocidad de la modulación del LFO. Cuanto más alto sea el valor, más rápida es la modulación.

- 3 Retardo (0...99): Es el tiempo de retardo antes de que la modulación del LFO comience.
- 4 A Mod Depth (0...127): La Profundidad de la Modulación de la Amplitud determina en qué medida afectará el LFO al nivel de salida (amplitud) de los operadores.
- 5 P Mod Depth (0...127): La Profundidad de la Modulación del Tono determina en qué medida afectará el LFO al tono de los operadores.
- 6 F Mod Depth (0...127): La Profundidad de Modulación del Filtro determina en qué medida afectará el LFO a la frecuencia de corte del filtro.
- 7 Initial Phase (0...99): "Fase inicial" determina el punto de la forma de onda del LFO desde el cual el LFO comenzará cuando se pulse una tecla.

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

Profundidad de la Modulación de la Amplitud y Profundidad de la Modulación del Tono: Para que estos valores tengan efecto AModSens (Sensibilidad de la Modulación de la Amplitud) o PModSens (Sensibilidad de la Modulación del Tono) de un elemento AWM deben estar posicionados por encima de 0. Realice estos ajustes en *Operaciones de elementos AWM 4. Sensibilidad AWM (JUMP #260)*.

Profundidad de la Modulación del Filtro: Para que este valor tenga efecto, la posición de Ctrl de un filtro debe estar en "LFO" y el valor de LFO Cutoff Sens (Sensibilidad de Corte del LFO) no debe de ser 0. Haga estos ajustes en *Datos de elementos AWM*, 7.1 Frecuencia de Corte (JUMP #265).



Datos de los Elementos AWM

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

JUMP #262

Resumen: El cambio de tono en el tiempo creado por el EG de tono puede ser afectado por la velocidad de pulsación de la tecla activada y la velocidad del cambio de tono puede ser ajustada en toda la extensión del teclado. Para establecer la forma del EG de tono, vea 6. (F2) EG de tono AWM (ajustes del EG).

Procedimiento:

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

Seleccionar : operación 06:PitchEG y pulse F1 (Data) (JUMP #262)

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

AWM PITCH EG
VOICE#1 -A01(01) GrandPiano(E2/AWM) 262

Rate Scaling = +0
Velocity Sw = off
PEG Range = 2 oct

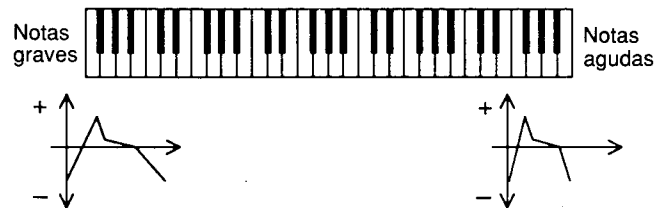
Date EG

3 2 1

① Escala de Velocidad (-7...+7): La Escala de Velocidad del EG de tono determina cómo cambiarán las velocidades del EG de tono de acuerdo con la nota tocada. Cuando está en +1...+7, el EG de tono será más rápido para las notas más agudas. Cuando está puesto en -1...-7, el EG de tono será más lento para las notas más agudas. Cuando está en 0, el EG de tono tendrá la misma velocidad para todas las notas.

- ② Interruptor de Velocidad de Pulsación (off, on): Cuando está en "on" (activado), las notas tocadas con fuerza cambiarán de tono más que las notas tocadas con suavidad.
- ③ Gama (1/2 oct, 1 oct, 2 oct): Determina la gama máxima del EG de tono AWM, desde 1/2 octava a 2 octavas. (Observe que la gama de 8 octavas que había en el EG de tono de AFM no está disponible para el EG de tono de AWM).

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



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

Datos de los Elementos AWM

6. (F2) EG DE TONO AWM (AJUSTES DEL EG)

JUMP #263

Resumen: El EG de tono crea una forma fija de cambio de tono en el tiempo para cada nota. Para ajustar la velocidad del cambio de tono en la extensión del teclado, vea 6.(F1) EG de tono AWM (Datos).

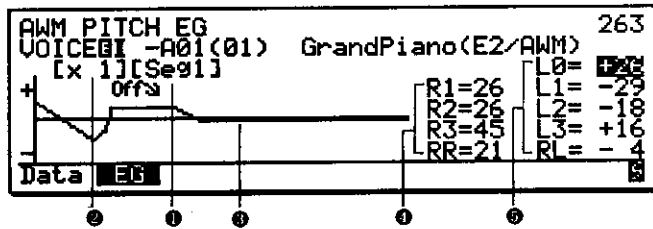
Procedimiento:

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

Seleccionar : operación 06:PitchEG y pulse F2 (EG) (JUMP #263)

Especificar : los parámetros del EG de tono.

MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

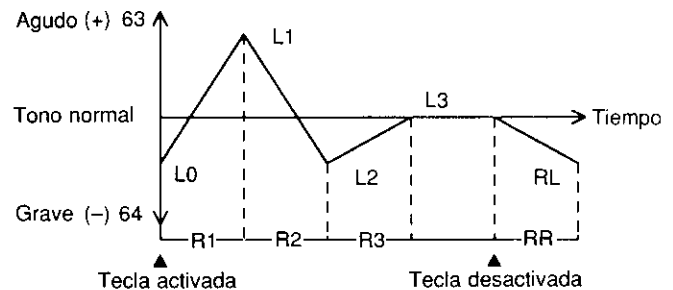


- 1 Indica el segmento del EG ("seg1-3" ó "rell") desde el cual comienza el gráfico en pantalla del EG de tono. Si el EG es demasiado largo para aparecer entero en la pantalla, mantenga pulsado SHIFT y presione F7 ó F8 para cambiar el segmento desde el cual comienza el gráfico en pantalla.
- 2 Indica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

- 5 L0-L3, RL (-64...+63): Los Niveles de Tecla Activada (Keyon Levels) 0-3 y el Nivel de Abandono (Release Level) determinan los niveles del EG de tono. Los valores positivos suben el tono y los valores negativos lo bajan.

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

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



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

Datos de los Elementos AWM

7. FILTRO AWM

JUMP #264

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

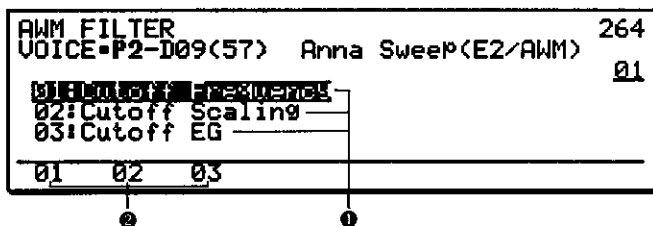
Procedimiento:

Desde : Directorio de operaciones de elementos

AWM (JUMP #256)

Seleccionar : operación 07:Filter (JUMP #264)

Especificar : la operación del filtro deseada y pulsar ENTER.



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

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

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

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

- 2 Pulsando F1-F3 seleccionará la operación correspondiente.

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

Datos de los Elementos AFM

15. INICIALIZAR ELEMENTO AWM

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : operación 15: Initlz

Ejecutar : la operación de inicialización pulsando YES

Para salir : sin ejecutar pulse NO o EXIT.

INITIALIZE AWM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

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

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

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

Valores inicializados para los datos de un elemento AWM**01 Selección de Forma de Onda AWM**

Forma de onda = Preset 65
(onda triangular)

Modalidad de Frecuencia = normal

Nota de la Modalidad Fija = DO3

Ajuste de Frecuencia = ± 0

02 EG de la Amplitud de AWM

Modalidad = normal

Velocidades de Tecla Activada 1,2,3 = 63

Velocidad de Tecla Activada 4 = 0

Velocidad de Tecla Desactivada 1 = 63

Escalamiento de la Velocidad = ± 0

Nivel de Tecla Activada 2, 3 = 63

03 Salida de AWM

Nota 1 de Punto de Ruptura = DO1

Nota 2 de Punto de Ruptura = SOL2

Nota 3 de Punto de Ruptura = MI4

Nota 4 de Punto de Ruptura = DO6

BP1-4 Offset (Resolución) = ± 0

04 Sensibilidad AWM

Sensibilidad de Velocidad de Pulsación = ± 0

Interruptor de Velocidad de Pulsación

de la Velocidad del EG = off (desactivada)

AMS = 0

PMS = 3

05 LFO de AWM

Onda = triangular

Velocidad = 65

Tiempo de Retardo = 0

AMD, PMD, FMD = 0

Fase Inicial = 0

06 EG de Tono AWM

Escalamiento de la Velocidad = ± 0

Interruptor de Velocidad de Pulsación = off (desactivado)

Gama = 2 octavas

Velocidades de Tecla Activada 1-3 = 63

Niveles de Tecla Activada 0-3 = ± 0

Velocidad de Tecla Desactivada 1 = 63

Nivel de Tecla Desactivada 1 = ± 0

07 Filtro AWM

Resonancia = 0

Sensibilidad de la Modulación del Corte = ± 0

Sensibilidad de Velocidad de Pulsación

de Tecla Activada = ± 0

***los siguientes datos son idénticos

para ambos filtros***

Tipo de Filtro = thru (desactivado)

Control de Filtro = LFO

Frecuencia de Corte = 127

Nota 1 de Punto de Ruptura = DO1

Nota 2 de Punto de Ruptura = SOL2

Nota 3 de Punto de Ruptura = MI4

Nota 4 de Punto de Ruptura = DO6

Resolución (Offset) de Punto de Ruptura = 0 (BP 1-4)

Velocidades de Tecla Activada 1-4 = 63

Velocidades de Tecla Desactivada 1-2 = 63

Escalamiento de la Velocidad = ± 0

Niveles de Tecla Activada 0-4 = ± 0

Niveles de Tecla Desactivada 1-2 = ± 0

Datos de los Elementos AWM

16. LLAMAR VOZ

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : operación 16:Recall

Ejecutar : la operación de llamada pulsando YES

Para salir : sin ejecutar pulse NO o EXIT.

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

DATOS DEL GRUPO DE BATERIA (DRUM)

Datos del Grupo de Batería

DIRECTORIO DE OPERACIONES DEL GRUPO DE BATERIA JUMP #272

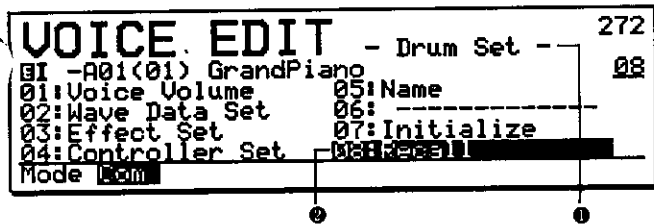
Resumen: Este directorio muestra las operaciones que contienen los datos para una voz de batería.

Procedimiento:

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

Cuando : Voice Mode está puesta en 11: Drum Set

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



- ❶ Esta zona indica que se ha seleccionado la modalidad de voz "Grupo de Batería".
- ❷ Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para ir a la operación seleccionada.

01: Voice Volume (Volumen de Voz): Ajusta el Volumen global de toda la voz de batería.

02: Wave Data Set (Datos de Onda): Selecciona una forma de onda para cada tecla de las 61 que posee el teclado del SY77, y especifica para cada una de ellas la afinación y la panoramización.

03: Effect Set (Grupo de Efectos): Especifica cómo estarán conectadas las cuatro unidades de efectos DSP, selecciona un tipo de efecto para cada unidad, y hace los ajustes para cada efecto.

04: Controller Set (Grupo de Controladores): El volumen global de una voz del grupo de batería se puede ajustar utilizando un controlador que se especifique.

05: Name (Nombre): Especifica un nombre de diez caracteres para la voz que esté siendo editada.

07: Initialize (Inicializar): Inicializa los datos del grupo de batería que estén siendo editados a sus valores básicos o mínimos.

08: Recall (Llamar): Llama a la voz previamente editada al buffer de edición.

Datos del Grupo de Batería

1. VOLUMEN DE VOZ

JUMP #273

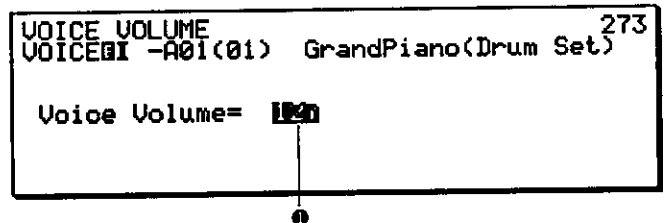
Resumen: Ajusta el volumen global de toda la voz de batería.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones del grupo de batería (JUMP #272)

Seleccionar : 01: Voice Volume (JUMP #273)

Especificar : el volumen de todo el grupo de batería.



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

2. GRUPO DE DATOS DE ONDA

JUMP #274

Resumen: Selecciona una forma de onda para cada tecla del teclado de 61 notas del SY77, y especifica la afinación y el panorámico de cada una.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones del grupo de batería (JUMP #272)

Seleccionar : 02: Wave Data Set (JUMP #274)

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

WAVE DATA SET		274
VOICE#1 -A01(01) GrandPiano(Drum Set)		
Key Note Number = C 1		
Waveform	= Preset 96 BD 4	
Level	= 127	Note Shift = - 5
Alternate	= off	Fine Tune = + 0
OutPut Group	= both	Static Pan = + 0
K-In K-Up Pre	Card	

1. Número de Nota de Tecla (DO1...DO6): Pulse una tecla en el teclado del SY77 para seleccionar un número de nota de tecla, y aparecerá en este lugar de la pantalla (no es posible desplazar el cursor hasta aquí).
2. Forma de Onda (Preset 1...112, Card 1...??): Seleccione la muestra AWM que será reproducida por el Número de Nota de Tecla correspondiente. Podrá encontrar una lista de las 112 formas de onda prefijadas en *Edición de elemento AWM, 1. Grupo de Formas de Onda AWM* (página 139).
3. Nivel (0...127): Determina el volumen de la forma de onda.
4. Alternancia (on, off): Cuando está "on" (activada) para dos o más números de nota de tecla, la última tecla tocada tendrá prioridad y la forma de onda de la tecla tocada previamente será anulada.
5. Grupo de Salida (off = desactivado, grp1, grp2, both = ambos): Seleccione el grupo de salida desde el cual saldrá la forma de onda seleccionada para este número de nota de tecla.
6. Cambio de Nota (-48...+36 en semitonos): Ajusta la afinación de la forma de onda en semitonos.
7. Afinación Exacta (-64...+63 en unidades de 1,171875 centésimas): Ajusta la afinación de la forma de onda en pasos mucho más exactos.
8. Panoramización Estática (-31...+31 = Left [Izda]...Right [Dcha]): Especifica la posición estéreo para cada número de nota de tecla.

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

1. Pulse una tecla del teclado del SY77 para seleccionar un número de nota de tecla. El número de nota de tecla seleccionado aparecerá en el pantalla en 1.

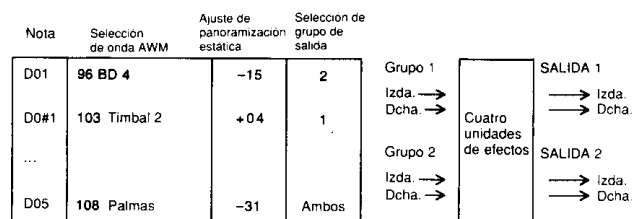
2. Realice los ajustes 2 – 8 para el número de nota de tecla seleccionado.

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

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

Panoramización Estática: La posición estéreo de la forma de onda reproducida por cada número de nota de tecla se determina mediante el valor de "static pan". La panoramización "dinámica" de un elemento AFM o AWM se puede mover en el tiempo mediante un EG o un LFO, pero la panoramización "estática" para cada número de nota de tecla de una voz de batería no puede moverse en el tiempo. Cuando utilice una voz del grupo de batería en un Multi, estos valores de panoramización estática se utilizarán si la panoramización estática del multi está puesta en "VC" (voz). Remítase a *Editar Multi 5. Panoramización Estática de Voz*.

Grupo de Salida: La señal estéreo procedente de la panoramización estática de cada número de nota de tecla es enviada al grupo de salida 1, 2, o ambos. Si el grupo de salida está puesto en "off" la forma de onda para ese número de nota de tecla no se escuchará. El grupo de salida seleccionado determinará cómo se va a procesar cada forma de onda de la voz de batería a través de las unidades de efectos.



Datos del Grupo de Batería

3. GRUPO DE EFECTOS

JUMP #211

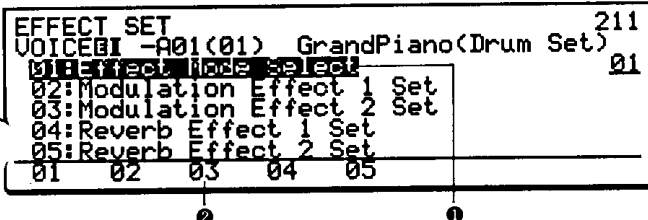
Resumen: Especifica cómo se van a conectar las cuatro unidades DSP de efectos, selecciona un tipo de efecto para cada unidad y realiza los ajustes para cada efecto.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones del grupo de batería (JUMP #272)

Seleccionar : operación 03: Effect Set (JUMP #211)

Especificar : la operación de efecto que desee editar y pulse ENTER



- ① Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una operación.

01: Selección de Modalidad de Efecto: Especifica cómo se conectarán las cuatro unidades de efectos (JUMP #212).

02: Grupo 1 de Efectos de Modulación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 1 de modulación (JUMP #213, #214).

03: Grupo 2 de Efectos de Modulación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 1 de modulación. Se ajusta exactamente de la misma manera que se ha explicado para el Efecto 1 de Modulación (JUMP #215, #216).

04: Grupo 1 de efectos de Reverberación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 1 de reverberacion (JUMP #217, #218).

05: Grupo 2 de Efectos de Reverberación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 2 de reverberacion. Se ajusta exactamente de la misma manera que el Efecto 1 de Reverberación (JUMP #219, #220).

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

Nota: Los ajustes de los efectos para una voz del grupo de batería se hacen de la misma manera que para una voz normal. Para más detalles sobre estos ajustes en los efectos remítase a Datos Comunes, operación 10: Grupo de Efectos.

Datos del Grupo de Batería

4. GRUPO DE CONTROLADORES

JUMP #275

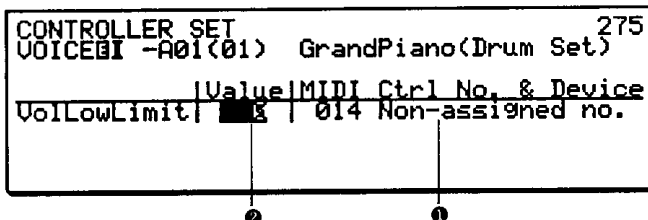
Resumen: El volumen global de una voz del grupo de batería se puede ajustar utilizando un controlador especificado.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones del grupo de batería (JUMP #272)

Seleccionar : operación 04: Controller Set (JUMP #275)

Especificar : el nivel mini o el controlador para el volumen de la voz de batería



- ① Dispositivo (Control MIDI #): Seleccione un número de controlador 0-120 ó "aftertouch" (presión posterior a

la pulsación). Por ejemplo, cuando se selecciona "001 Modulation" la rueda de MODULACION 1 regulará el volumen de la voz de batería. Para una explicación más detallada de los números de controlador, remítase a *Datos Comunes de Voz, operación 12. (F2) Controladores*.

- ② Límite Inferior de Volumen (Valor 0...127): Determina el volumen más bajo que pueda ser fijado por el controlador seleccionado. Por ejemplo, cuando se posiciona en 80, la posición más baja del controlador establecerá el volumen de la voz de batería en 80. Cuando se posiciona en 0, la posición más baja del controlador dejará sin volumen a la voz de batería. Cuando se posiciona en 127, el controlador no tendrá efecto alguno sobre el volumen.

Comentario: Además del controlador especificado aquí, el volumen de todo el SY77 siempre puede ser controlado en toda su extensión mediante un pedal controlador opcional conectado al jack VOLUME del panel posterior.

Datos del Grupo de Batería

5. NOMBRE DE VOZ

JUMP #229

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 05: Drum Set Name (JUMP #229)

Especificar : el nombre de la voz de batería

VOICE NAME 229

VOICE#1 -A01(01)

↓

[YD-9000RC]

Clr Uppr Lowr

②
①

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

Para una explicación detallada de cómo introducir los datos de caracteres, remítase a *Cómo Introducir Datos* de la Sección *Introductoria* de este manual.

Datos del Grupo de Batería

7. INICIALIZAR VOZ

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 07: Initialize

Ejecutar : la inicialización pulsando YES

Para salir : sin inicializar pulse NO o EXIT

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

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

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

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

Valores inicializados para los Datos del Grupo de Batería

- | | |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 Volumen de Voz | Volumen de Voz = 127 |
| 02 Grupo de Datos de Onda (para cada Número de Nota de Tecla) | Nivel = 127 (todos los números de nota de tecla) |
| Grupo de Salida | = ambos (todos los números de nota de tecla) |
| Afinación Exacta | = ±0 (todos los números de nota de tecla) |
| Alternancia | = off (desactivada) (todos los números de nota de tecla excepto LA2 HI-HAT CLOSED [CHASTON CERRADO] y SI2 HI-HAT OPEN [CHASTON ABIERTO]) |

MODALIDAD "VOICE EDIT" (EDITAR VOZ)

Número de nota de tecla	Forma de onda (Prefi jada)	Cambio de Nota	Panorami-zación Estática
C1	96 BASS DRUM 4	-5	±0
C#1	96 BASS DRUM 4	+5	±0
D1	95 BASS DRUM 3	-5	±0
D#1	95 BASS DRUM 3	+5	±0
E1	103 TOM 2	-9	+24
F1	103 TOM 2	-3	-8
F#1	103 TOM 2	+3	+8
G1	103 TOM 2	+9	+24
G#1	94 BASS DRUM 2	±0	±0
A1	93 BASS DRUM 1	±0	±0
A#1	99 SNARE DRUM 3	±0	±0
B1	102 TOM 1	-9	-24
C2	102 TOM 1	-3	-8
C#2	98 SNARE DRUM 2	±0	±0
D2	102 TOM 1	+3	-8
D#2	101 RIM SHOT	±0	+12
E2	97 SNARE DRUM 1	±0	±0
F2	102 TOM 1	+9	+24
F#2	108 CLAPS	±0	-12
G2	109 COWBELL	±0	-20
G#2	111 SHAKER	±0	+20
A2	104 HI-HAT CLOSED		±0
A#2	110 TAMBOURINE	±0	-10
B2	105 HI-HAT OPEN	±0	+24
C3	106 CRASH	±0	+10
C#3	100 SNARE DRUM ROLL	±0	±0
D3	107 RIDE	-4	-24
D#3	107 RIDE	+4	-24
E3	73 TUBE	-10	-26
F3	73 TUBE	-5	-20
F#3	73 TUBE	+5	-14
G3	82 DIGITAL ATTACK	-7	±0
G#3	82 DIGITAL ATTACK	+7	±0
A3	112 ANALOG PERCUSSION	-5	±0
A#3	112 ANALOG PERCUSSION	+5	±0
B3	77 BOW TRAN	-5	±0
C4	77 BOW TRAN	+5	±0
C#4	80 BAMBOO	±0	+20

Número de nota de tecla	Forma de onda (Prefi jada)	Cambio de Nota	Panorami-zación Estática
D4	75 VOCAL "Ba"	-5	+24
D#4	75 VOCAL "Ba"	+5	+24
E4	83 TEMP RA	±0	±0
F4	71 BOTTLE 2	±0	±0
F#4	70 BOTTLE 1	±0	±0
G4	72 BOTTLE 3	±0	±0
G#4	81 CUP ECHO	±0	±0
A4	74 VOCAL "Ga"	-5	-24
A#4	74 VOCAL "Ga"	+5	-24
B4	79 TEAR	±0	±0
C5	59 OH ATTACK C	-12	±0
C#5	59 OH ATTACK C#	-11	±0
D5	59 OH ATTACK D	-10	±0
D#5	59 OH ATTACK D#	-9	±0
E5	59 OH ATTACK E	-8	±0
F5	59 OH ATTACK F	-7	±0
F#5	59 OH ATTACK F#	-6	±0
G5	59 OH ATTACK G	-5	±0
G#5	59 OH ATTACK G#	-4	±0
A5	59 OH ATTACK	-3	±0
A#5	59 OH ATTACK A#	-2	±0
B5	59 OH ATTACK B	-1	±0
C6	59 OH ATTACK C high	±0	±0

03 Grupo de Efectos

*** igual que los datos iniciales de una voz normal***

04 Grupo de Controladores

Límite Inferior de Volumen = 0

Dispositivo = 14

05 Nombre del Grupo de Batería

Nombre = INIT VOICE (VOZ INICIALIZADA)

Datos del Grupo de Batería

8. LLAMAR VOZ

Resumen: Llama a los datos de voz editados previamente.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 08: Recall

Ejecutar : la operación de llamada pulsando YES

Para salir : sin ejecutar pulse NO o EXIT

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

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

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

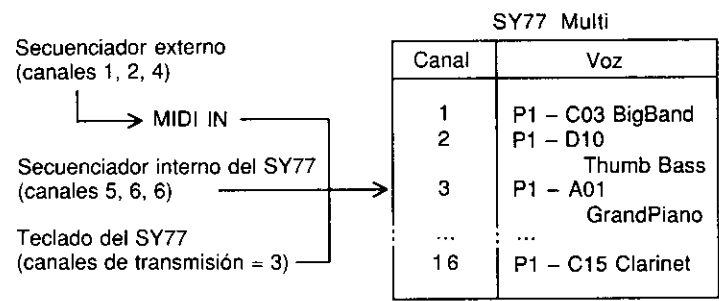
MODALIDAD "MULTI PLAY" (EJECUTAR MULTI)

La modalidad Multi permite al SY77 funcionar como si fuese 16 sintetizadores completamente independientes. En la modalidad de ejecutar Multi Vd. puede hacer las siguientes cosas:

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

MODALIDAD "MULTI PLAY" (EJECUTAR MULTI)

La modalidad Multi permite al SY77 funcionar como dieciséis sintetizadores completamente independientes, siendo controlado cada uno de ellos con su propio canal MIDI. Puesto que el teclado del SY77 transmite sólo en un canal MIDI a la vez, la modalidad Multi tiene sentido solamente cuando Vd. está utilizando un secuenciador (ya sea el secuenciador incorporado del SY77 o un secuenciador MIDI externo) para hacer sonar el generador de tonos del SY77.

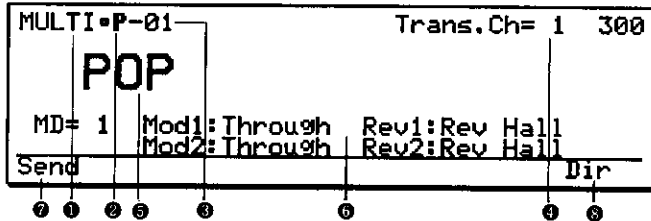


Nota: Si un modo múltiple contiene muchas voces de dos o cuatro elementos, la respuesta a los mensajes de tecla pulsada pueden retardarse ligeramente. En caso de que esto suponga un problema, reduzca el número de voces, o seleccione otras que empleen menos elementos.

SELECCION DE MULTI

JUMP #300

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



- ❶ MULTI: Esto indica que Vd. está en la modalidad "Multi Play" (Ejecutar Multi).
- ❷ Memoria de multi (I, C, P): Esto indica la memoria de multi: Interna, Tarjeta, Preset). La memoria de Preset solamente contiene un banco único de 16 Multis. No existe ninguna diferencia entre pulsar PRESET 1 o PRESET 2.
- ❸ Número de multi (1-16): Indica el número del multi.
- ❹ Canal de transmisión (1-16): Esto indica el canal de transmisión que Vd. seleccionó en *Utilidades MIDI 1. Channel set (Fijar canal)* (JUMP #807). El teclado del SY77 transmitirá desde la salida MIDI OUT en este canal, y hará sonar el canal correspondiente del Multi
- ❺ El nombre del Multi aparece en caracteres grandes.

- ❻ Ajustes de efectos: La modalidad de efectos se indica como "MD=", y el tipo de efecto seleccionado por este multi para cada una de las cuatro unidades DSP: Modulación 1 y 2, y Reverberación 1 y 2. Para más detalles remítase a *Editar Multi, operación 7. Grupo de Efectos*.
- ❼ Remítase a la sección *Enviar cambio de programa más adelante*.
- ❽ Remítase a la siguiente sección *Directorio de multi*.

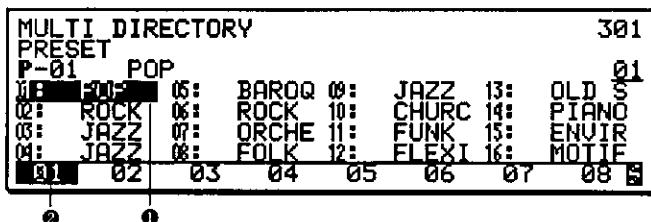
Para seleccionar una multi utilice el procedimiento siguiente. El multi no cambiará realmente hasta que Vd. especifique el número de multi 1-16. Si desea tocar un multi diferente de la misma memoria sólo tiene que especificar un número diferente 1-16.

1. Seleccione la memoria de multi: INTERNAL (INTERNA), CARD (TARJETA) (sólo si se ha insertado una tarjeta en la ranura DATA), PRESET 1 o PRESET 2. El indicador luminoso de la opción seleccionada parpadeará.
2. Seleccione un multi 1-16. El indicador luminoso de la opción seleccionada se encenderá, y la pantalla mostrará el nombre del nuevo multi seleccionado.

DIRECTORIO DE MULTI

JUMP #301

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



- ❶ En pantalla aparecerán los siete primeros caracteres de cada nombre de multi de diez caracteres. Cuando Vd. seleccione una memoria de multi diferente (interna, tarjeta,

preset) los dieciséis multis de la nueva memoria seleccionada aparecerán en la pantalla. Además de los métodos habituales de selección de un multi, también puede utilizar las teclas con flechas. Cuando el directorio de multi esté en pantalla, al pulsar un botón de selección de memoria se seleccionará inmediatamente un multi.

- ❷ Al pulsar F1-F8 (01)-(08) se seleccionará un multi 1-8 del directorio de multis de la pantalla. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 (09)-(16) seleccionará un multi 9-16.

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

COPIAR MULTI

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

Procedimiento:

Desde : modalidad "multi play" (ejecutar multi)
(JUMP#300, #301)

Pulsar : COPY

Especificar : el destino donde será copiado el multi

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

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

COPY MULTI			
=P-01 POP			
INTERNAL			
01: POP	05:	BAROQ	09: JAZZ 13: OLD S
02: ROCK	06:	ROCK	10: CHURC 14: PIANO
03: JAZZ	07:	ORCHE	11: FUNK 15: ENVIR
04: JAZZ	08:	FOLK	12: FLEXI 16: MOTIF
Go			

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

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

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

ENVIAR CAMBIO DE PROGRAMA

Resumen: En cualquier momento, dentro de la modalidad ejecutar multi, Vd. puede transmitir un mensaje de cambio de programa desde la salida MIDI OUT sin afectar al propio generador de tonos del SY77. Esto le permite conectar un módulo generador de tonos a través de la salida MIDI OUT del SY77 a otra memoria sin cambiar la propia programación del SY77. Existe una función idéntica en la modalidad "Voice Play" (Ejecutar Voz).

Procedimiento:

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

Pulsar : seleccionar F1 (Send = Enviar)

1-128

Transmitir : el cambio de programa pulsando ENTER

Para salir : sin enviar un cambio de programa, pulse
EXIT

Utilice el bloque de teclas numéricas para introducir un número 1-128, de uno, dos o tres dígitos. Pulse ENTER y se transmitirá un mensaje de cambio de programa del número especificado, transmisión que se efectuará en el *Kyb Trans Ch* (Canal Transmisor del Teclado) especificado en *Utilidades MIDI 1*. Fijar canal (Channel set) (JUMP #807).

Si Vd. introduce un número por debajo de 1, se transmitirá como 1. Si introducir un número mayor a 128 se transmitirá como 128.

En adición al cambio de programa transmitido por esta función, un programa que cambia el mensaje será transmitido cada vez que usted seleccione una voz o el multi salvo que la modalidad de Utilidades se ajuste a utilidades MIDI.

2. El programa cambia si se desactiva.

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

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

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

Desde la modalidad de ejecutar multi (multi play) pulse EDIT para introducirse en la modalidad de editar multi (multi edit). A diferencia de la modalidad de editar voz (voice edit), la modalidad de editar multi tiene un único directorio de operaciones. Vd. puede utilizar las teclas de control SEQUENCER para reproducir datos de canción del secuenciador o datos de patrón del secuenciador mientras edita un multi. Le resultará de gran ayuda reproducir una canción del secuenciador mientras edita un multi, ya que Vd. podrá oír el efecto que las modificaciones que haya hecho tienen sobre cada una de las voces. Por ejemplo, Vd. puede editar los parámetros de multi para modificar la "mezcla" (mix), o incluso editar una voz, todo ello mientras está sonando la canción.

COMPARAR

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

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

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

ALMACENAR MULTI

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

```

AUTO-STORE MULTI
01-01 INIT MULTI VOICE
INTERNAL
01: P-01 05: BAROQ 09: JAZZ 13: OLD S
02: ROCK 06: ROCK 10: CHURC 14: PIANO
03: JAZZ 07: ORCHE 11: FUNK 15: ENUIR
04: JAZZ 08: FOLK 12: FLEXI 16: MOTIF
Ret Quit Go
  
```

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

1. Utilice INTERNAL (INTERNA) o CARD (TARJETA) para especificar la memoria de multi, y seleccione la memoria de multi 1-16 en la cual Vd. desea almacenar su multi recién editado.
2. Pulse F8 (Go = Proceda) y la línea inferior le preguntará "Are you sure? (Yes or No)" (¿Está seguro? [Si o No]).
3. Si está seguro de que desea almacenar el multi editado, pulse +1/YES y la línea inferior de la pantalla mostrará "Store Completed" (Almacenamiento Terminado). Si Vd. decide no almacenar, pulse -1/NO y la línea inferior de la pantalla le mostrará "Store cancelled" (Almacenamiento cancelado).
4. Entonces Vd. volverá a la modalidad de ejecutar multi (multi play) o al destino del salto (jump).

DIRECTORIO DE OPERACIONES DE EDITAR MULTI JUMP #400

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : EDIT (JUMP #400)

Especificar : la operación deseada de editar multi y pulsar ENTER

```

MULTI EDIT
P-01 POP 400
01: P-01 05: St-Pan 09: ----- 13: -----
02: Volume 06: OutSel 10: ----- 14: -----
03: Tuning 07: Effect 11: ----- 15: Initlz
04: Shift 08: Name 12: ----- 16: Recall
01 02 03 04 05 06 07 08
  
```

- 1 Esta zona muestra el número y el nombre del multi seleccionado.
- 2 Desplace el cursor en esta zona para seleccionar una operación y pulse ENTER para ir a la operación seleccionada.

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

- ③ Pulsando F1-F8 seleccionará la correspondiente operación 1-8. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F7 o F8 seleccionará la operación 15 ó 16.

- 01: Voice (Selección de Voz): Un multi consiste en dieciséis voces que son controladas por los canales MIDI 1-16. Se puede seleccionar una voz diferente para cada uno de los dieciséis canales del multi.
- 02: Volume (Volumen de Voz): Se puede ajustar el volumen de la voz interpretada por cada canal del multi.
- 03: Tuning (Afinación de Voz): La afinación exacta de cada voz interpretada por cada uno de los canales del multi se puede ajustar en pasos de 1,1718875 centésimas.
- 04: Shift (Cambio de Nota de la Voz): El tono o afinación de la voz interpretada por cada canal del multi se puede ajustar en semitonos.
- 05: St-Pan (Panoramización Estática de Voz): Se puede especificar una posición estéreo fija para la voz interpretada por cada canal del multi, o una voz puede

utilizar sus propios valores de panoramización.

- 06: OutSel (Selección de Salida de Voz): Todas las voces interpretadas por el multi son enviadas desde los grupos 1 y/o de salida a la unidad de efectos. El grupo de salida seleccionado determina cómo se va a procesar la voz a través de la unidad de efectos.
- 07: Effect (Grupo de Efectos): Los cuatro efectos de la unidad de efectos se pueden disponer de diversas maneras para añadir modulación y reverberación al sonido.
- 08: Name (Nombre de Multi): A1 multi que está siendo editado se le puede dar un modalidad de nombre de veinte caracteres. Al ejecutar multi este nombre aparecerá con signos grandes.
- 15: Initlz (Inicializar Multi): Los datos de multi que estén siendo editados pueden inicializarse a un grupo de valores estándar.
- 16: Recall (Llamar Multi): Los datos del multi editados previamente pueden ser llamados para una edición adicional.

1. SELECCION DE VOZ

JUMP #401

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones multi

(JUMP #400)

Seleccionar : 01:Voice

(JUMP #401)

Especificar : la voz para cada canal del multi

VOICE SELECT				401
MULTI=P-07 ORCHESTRA				
Selected Voice=P1-A11(11) ChamberStr				
01:Reed Pi	05:Reed Pi	09:[off]	13:[off]	
02:Contrab	06:Solo Tr	10:[off]	14:[off]	
03:Flute	07:FrenchH	11:[off]	15:[off]	
04:Clarinet	08:[off]	12:[off]	16:[off]	
				Edit

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

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

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

Si una voz seleccionada contiene un elemento AWM que utiliza datos de forma de onda de tarjeta, y si la tarjeta correcta no está introducida en la ranura WAVEFORM, una marca "x" aparecerá en la pantalla en lugar del número 1-16, y esa voz no sonará (Cada tarjeta de forma de onda AWM tiene un número único ID que se almacena como parte de los datos para un elemento AWM).

- ④ Para editar la voz seleccionada por el cursor, pulse F8 (Edit). Vd. entrará en la modalidad de edición de voz. Los detalles son los mismos que los explicados en la modalidad de edición de voz, pero cuando Vd. pulsa EXIT para abandonar la modalidad de edición de voz, Vd. regresará a *Editar Multi, operación 1. Selección de Voz*. Sin embargo Vd. no podrá editar los ajustes de efecto de la voz, y dependiendo del valor de Panoramización Estática de la Voz del multi, la modificación de los valores de selección de salida o de los valores de panoramización dinámica puede no tener efecto alguno.

Puesto que el secuenciador del SY77 puede utilizarse en cualquier momento incluso mientras se edita una voz o un multi, Vd. puede utilizar esta función para editar una de las voces de un multi *mientras ese multi esté siendo interpretado desde el secuenciador*. Esta posibilidad es muy útil ya que le permite editar una voz mientras está siendo reproducida en un contexto musical con otros instrumentos.

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

Esto le permite a Vd. hacer sonar un generador de tonos externo MIDI desde ciertos canales del secuenciador incorporado del SY77 sin que suene el propio generador de tonos del SY77 en esos canales.

Si Vd. determina el nivel de salida de un canal no deseado del multi en *0* (vea *Editar Multi 2. Volumen de voz*) no se escuchará pero todavía utilizará el generador de tonos del

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

SY77 siempre que las notas de ese canal MIDI sean recibidas, y reducirá por lo tanto las notas simultáneas disponibles para las otras voces. Esta es la razón por la que Vd. debe desactivar todos los canales que no necesite del multi.

Para desactivar un canal, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse un botón de selección de memoria 1-16. Para realmacenar la selección de voz previa para ese canal, mantenga pulsado SHIFT y pulse el correspondiente botón de memoria 1-16 otra vez.

Comentario: En la modalidad "multi play" el teclado del SY77 normalmente reproducirá sólo el canal del multi que coincida con el ajuste de Canal de Transmisión MIDI del Teclado hecho en *Utilidades MIDI 1. Fijar Canal*. Sin embargo en la modalidad "multi edit", el teclado del SY77 reproducirá la voz donde el cursor esté situado en esta operación de Selección de Voz. Esto será efectivo tanto tiempo como Vd. permanezca en la modalidad de editar multi.

2. VOLUMEN DE VOZ

JUMP #402

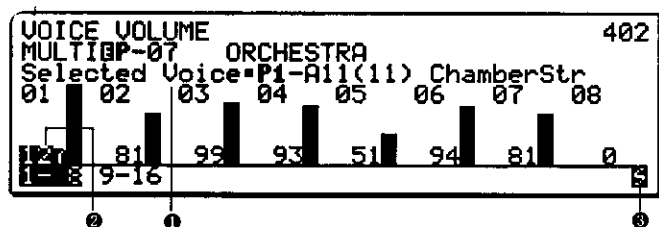
Resumen: Determina el volumen de la voz interpretada por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar : 02:Volume

Especificar : el volumen para cada canal
para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8)
(JUMP #402)
para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16)
(JUMP #403)



- ❶ Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz interpretada por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- ❷ Volumen de Voz (0...127): Determina el volumen para cada una de las voces interpretadas por los dieciséis canales del multi. El volumen para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra vertical.
- ❸ Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 desplazará el cursor a las voces 1-8 o a las voces 9-16, dependiendo de si ha pulsado F1 ó F2.

3. AF INACION DE VOZ

JUMP #404

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

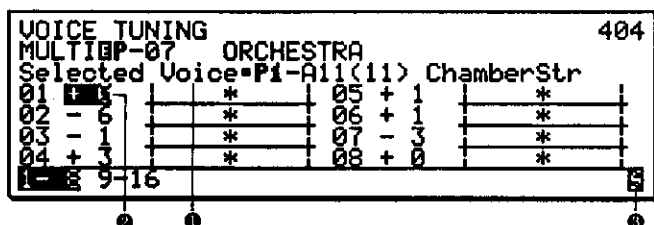
Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar : 03:Tuning

Especificar : la afinación para cada canal
para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8)
(JUMP #404)
para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16)
(JUMP #405)

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)



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

3. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 desplazará el cursor a las voces 1-8 o a las voces 9-16, dependiendo de si ha pulsado F1 ó F2.

Nota: El tono real al que sonará una voz depende también de otros muchos factores: Utilidades del Sistema 1.Afinación General, Datos Comunes de Voz 2.Desafinación entre Elementos, 3.Cambio de Nota de Elemento, 11.Micro Afinación, Datos de Elemento AFM 2.Oscilador AFM, 7.EG de Tono AFM, y Datos de Elemento AWM 1.Fijar la Forma de Onda AWM, 6.EG de Tomo AWM.

4. CAMBIO DE NOTA DE VOZ

JUMP #406

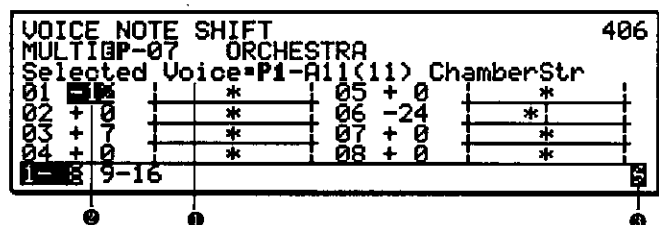
Resumen: Ajusta el cambio de nota (transposición) de la voz interpretada por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar: 04:Shift

Especificar: el cambio de nota para cada canal
para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8)
(JUMP #406)
para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16)
(JUMP #407)



1. **Voz Seleccionada:** la pantalla muestra el número y el nombre de la voz interpretada por el canal multi donde se encuentra el cursor.
2. **Cambio de Nota de Voz** (-64...+63 en semitonos): determina el cambio de nota (transposición) para cada una de las voces interpretada por los dieciséis canales del multi. El valor de cambio de nota para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra vertical.
3. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 desplazará el cursor a las voces 1-8 o a las voces 9-16, dependiendo de si ha pulsado F1 ó F2.

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

5. PANORAMIZACION ESTATICA DE VOZ

JUMP #408

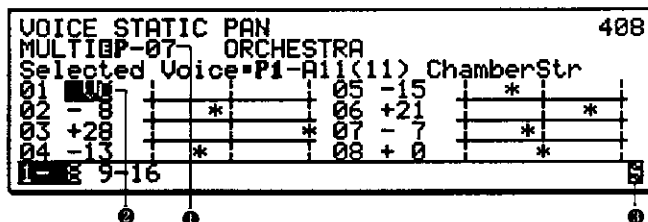
Resumen: Especifica la posición estéreo para la voz interpretada por cada canal del multi.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar: 05:St-Pan

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



1. **Voz Seleccionada:** la pantalla muestra el número y el nombre de la voz interpretada por el canal multi donde se encuentra el cursor.

- ② Panoramización Estática de Voz (VC ó -31...+31 = izquierda...derecha): Determina la posición de panoramización estática para cada una de las voces interpretadas por los dieciséis canales del multi. El valor de panoramización estática para cada voz aparece en la pantalla como un gráfico de barra horizontal.

También es posible seleccionar "VC", cuando la voz vaya a utilizar sus propios datos de panoramización. Si "VC" no está seleccionada, los datos de panoramización

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

de la voz serán ignorados y el valor de panoramización estática que Vd. especifique aquí será el utilizado. Si "VC" no se selecciona para una voz de batería, todos los sonidos de batería se panoramizarán en la misma posición -31...+31 que Vd. especifique aquí.

- ③ Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 desplazará el cursor a las voces 1-8 o a las voces 9-16, dependiendo de si ha pulsado F1 ó F2.

6. SELECCION DE GRUPO DE SALIDA DE VOZ

JUMP #410

Resumen: Cada voz puede ser enviada desde o bien ambos grupos de salida o bien desde cualquiera de ellos, para determinar cómo será procesada la voz a través de las unidades de efectos.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar: 06:OutSel

Especificar: el grupo de salida para cada canal
para los canales 1-8 pulsar F1 (1-8)
(JUMP #410)
para los canales 9-16 pulsar F2 (9-16)
(JUMP #411)

VOICE OUTPUT GROUP SELECT				410
MULTI	07	ORCHESTRA		
Selected Voice=P1-A08(08) FrenchHorn				
01 Output =	both	05 Output =	grp2	
02 Output =	grp2	06 Output =	grp1	
03 Output =	both	07 Output =	grp2	
04 Output =	grp1	08 Output =	off	
9-16				

- ① Voz Seleccionada: la pantalla muestra el número y el nombre de la voz interpretada por el canal multi donde se encuentra el cursor.
- ② Salida (off, grp1, grp2, both [ambos]): Cada una de las voces interpretadas por un multi está panoramizada independientemente de acuerdo con el valor de 5. Panoramización Estática de Voz, y esta salida estéreo de cada voz es enviada a la unidad de efectos DSP a través del Grupo de Salida 1 ó 2. El ajuste del grupo de salida de la voz en sí misma será ignorado a no ser que esté puesto en "off".

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

- ③ Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 desplazará el cursor a las voces 1-8 o a las voces 9-16, dependiendo de si ha pulsado F1 ó F2.

Salida: El Grupo(s) de Salida seleccionado determinará cómo es procesada la voz por las unidades de efectos como Vd. especificó en 7. Grupo de Efectos. Si el grupo de salida es "off" la voz no será procesada a través de las unidades de efectos. El sonido no procesado de la voz se escuchará si la Mezcla Estéreo de la unidad de efectos está activada.

Canal	Voz	Panoramización Estática	Selección de grupo de salida	
1	P1 - C03 BigBand	-15	both	Grupo 1 L → R →
2	P1 - D10 Thumb Bass	VOICE	1	
3	P1 - A01 GrandPiano	+31	2	Grupo 2 L → R →
...	
16	P1 - C15 Clarinet	+04	2	

Cuatro unidades de efectos

7. GRUPO DE EFECTOS

JUMP #412

Resumen: Los cuatro efectos de la unidad de efectos se pueden disponer de maneras diversas para añadir modulación y reverberación al sonido.

Procedimiento:

Desde: directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar: operación 07:Effect (JUMP #412)

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

EFFECT SET					412
MULTI#P-07 ORCHESTRA					01
01	02	03	04	05	
02: Modulation Effect 1 Set					
03: Modulation Effect 2 Set					
04: Reverb Effect 1 Set					
05: Reverb Effect 2 Set					

1 Mueva el cursor en esta zona para seleccionar una operación.

01: Selección de Modalidad de Efecto: Especifica cómo se conectarán las cuatro unidades de efectos (JUMP #413).

02: Grupo 1 de Efectos de Modulación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 1 de modulación (JUMP #414, #415).

03: Grupo 2 de Efectos de Modulación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 1 de modulación. Se ajusta exactamente de la misma manera que se ha explicado para el Efecto 1 de Modulación (JUMP #416, #417).

04: Grupo 1 de Efectos de Reverberación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 1 de reverberación (JUMP #418, #419).

05: Grupo 2 de Efectos de Reverberación: Selecciona un tipo de efecto y establece los parámetros para el efecto 2 de reverberación. Se ajusta exactamente de la misma manera que el Efecto 1 de Reverberación (JUMP #420, #421).

2 Pulsando F1-F5 se seleccionará la operación correspondiente.

Las dieciséis voces reproducidas por un multi son procesadas a través de las unidades de efectos como determine el grupo de salida seleccionado para cada voz. Remítase a la sección previa, *6. Selección del Grupo de Salida de Voz*.

La operación 1. Selección de Modalidad de Efecto determina cómo son enviados los dos grupos de entrada a través de las cuatro unidades de efectos, y las operaciones 2-5 determinan cómo procesará el sonido cada una de las unidades de efectos. Los ajustes en los efectos en la modalidad multi son exactamente iguales a los que se explicaron en la modalidad de voz. Para más detalles, remítase a *Datos Comunes de Voz 10.1-10.5*.

8. NOMBRE DE MULTI

JUMP #422

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

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones multi (JUMP #400)

Seleccionar: 08:Name (JUMP #422)

Especificar: el nombre para el multi

MULTI NAME		422
MULTI#P-07		
[ORCHESTRA]
Clr	Upwr	Lowr

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

Comentario: La manera de introducir datos de caracteres está explicada en *Introducción al SY77. Cómo utilizar el bloque de teclas numéricas*, en la página 30.

15. INICIALIZAR MULTI

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

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones multi (JUMP #400)

Seleccionar: 15:Initlz

Ejecutar: la inicialización pulsando YES

Para salir: sin inicializar pulse NO o EXIT

INITIALIZE MULTI

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

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

Si está seguro de que desea inicializar los datos del multi, pulse YES y los datos del multi que está siendo editado se situarán en los valores que aparecen a continuación. Si decide no inicializar, pulse NO.

Valores inicializados para los Datos del Multi

- 01 Selección de Voz
Preset 1 A01 (01) GrandPiano (todos los canales)
- 02 Volumen de Voz
Volumen = 127 (máximo) (todos los canales)

MODALIDAD "MULTI EDIT" (EDITAR MULTI)

- 03 Afinación de Voz
Afinación = ± 0 (todos los canales)
- 04 Cambio de Nota de Voz
Cambio de Nota = ± 0 (todos los canales)
- 05 Panoramización Estática de Voz
Panoramización = ± 0 (= centro) (todos los canales)
- 06 Selección del Grupo de Salida de Voz
Salida = ambos (todos los canales)
- 07 Grupo de Efectos
*** igual que los datos iniciales de una voz normal ***
- 08 Nombre del Multi
Nombre = INIT MULTI VOICE (VOZ DE MULTI INICIALIZADA)

16. LLAMAR MULTI

Resumen: Los datos de multi editados previamente pueden ser llamados para su edición adicional.

Procedimiento:

Desde: el directorio de operaciones multi
(JUMP #400)

Seleccionar: 16:Recall

Ejecutar: la operación de llamada pulsando YES

Para salir: sin ejecutar pulse NO o EXIT

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

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

RECALL MULTI

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

La modalidad de canción le permite grabar hasta 15 pistas, conteniendo cada una de las pistas una parte musical independiente. Estas pistas se pueden editar de diferentes maneras, y los datos musicales de cada pista se pueden transmitir en su propio canal MIDI para reproducir una voz diferente en un Multi o en un sintetizador externo.

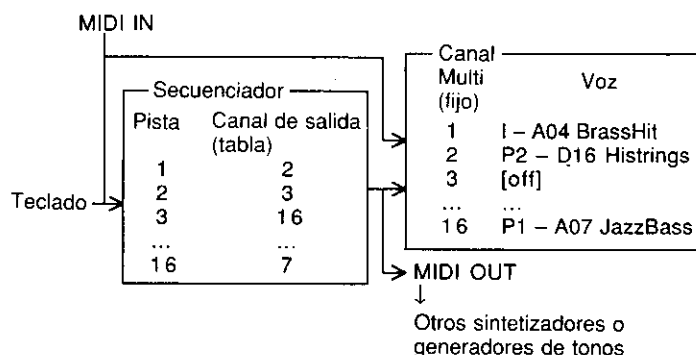
Contenido de esta sección	página
Ejecutar canción	172
Grabar canción	174
Editar canción	179
Operaciones de editar canción	185
Operaciones de configuración de canción	196
Nombre de canción	199

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

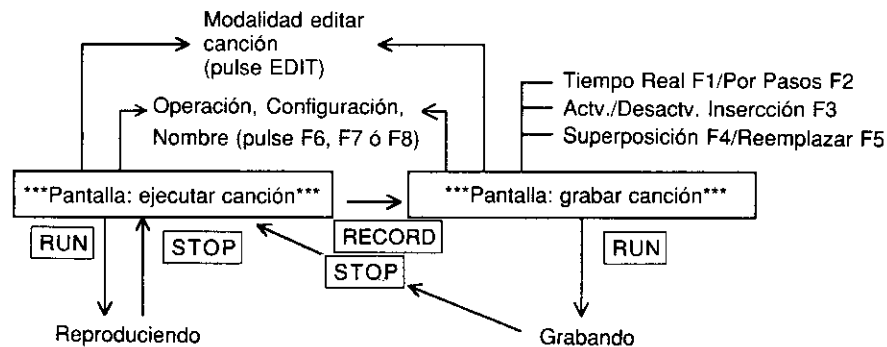
En la modalidad de canción Vd. puede reproducir y grabar Pistas. Cada pista contiene una parte musical independiente. El secuenciador del SY77 tiene 16 pistas y cada pista comprende toda la longitud de la canción.

Como se muestra en el siguiente diagrama, Configuración de Canción, operación 2. Canal de Salida le permite especificar el canal en el cual cada pista del secuenciador va a transmitir sus datos. Todos los datos procedentes del secuenciador serán enviados al Multi así como transmitidos desde la salida MIDI OUT del SY77, permitiéndole hacer sonar otros sintetizadores o generadores de tono desde el secuenciador del SY77. Un Multi consiste en una selección de voces y en otros ajustes para cada uno de los 16 canales. Si Vd. desea utilizar una pista del secuenciador solamente para hacer sonar un generador de tonos externo a través de la salida MIDI OUT, debe seleccionar una voz "off" (desactivada) para el canal correspondiente del multi.

En el diagrama siguiente, la pista 2 del secuenciador está transmitiendo en el canal 3. El canal 3 del multi está posicionado con la voz "off" (desactivada), de modo que la pista 2 del secuenciador no reproducirá el multi. No obstante, los datos de secuenciación se transmitirán desde la salida MIDI OUT, y pueden ser reproducidos por un generador de tonos que esté puesto en el canal apropiado.



COMO ESTAN ORGANIZADAS LAS MODALIDADES "SONG PLAY" (EJECUTAR CANCION) Y "SONG EDIT" (EDITAR CANCION)



SONG PLAY

Measure=01 Time= 4/4 J=120 Used= 49%

Click =rec
Click Beat=1/4
Sync =internal

Mute Job Stup Name

SONG RECORD

Measure=01 Time= 4/4 J=120 Used= 49%

Quantize =off Click =rec
Receive Ch=kbd Click Beat=1/4
Sync =internal

Real Step Pnch Over RPlc Job Stup Name

Desde la pantalla de Ejecutar Canción (Song Play) Vd. puede pulsar F6 para introducirse en el directorio de operaciones de Operaciones de Editar Canción (Song Edit Job), F7 para introducirse en el directorio de operaciones de Configurar Canción (Song Setup), o F8 para determinar el nombre de la canción (song name).

SONG EDIT JOB 600

01: Transps 02: MovClock 03: CreMeas
04: MdfGate 05: ThinOut 06: CpyMeas 07: MixTrck
08: MdfyVel 09: ErsEvnt 10: ErsMeas 11: ErsTrck
12: Cresc 13: NtShift 14: DelMeas 15: ClrSong

01 02 03 04 05 06 07 08

- | | |
|------------|-------------------------------------|
| 01:Quantiz | Cuantizar |
| 02:MdfGate | Modificar el tiempo de puerta |
| 03:MdfyVel | Modificar la velocidad de pulsación |
| 04:Cresc | Crescendo |
| 05:Trnasps | Transposición |
| 06:ThinOt | Despejar |
| 07:ErsEvnt | Borrar evento |
| 08:NtShift | Cambio de Nota |

- | | |
|------------|-----------------|
| 09:MvClck | Mover el reloj |
| 10:CpyMeas | Copiar compás |
| 11:ErsMeas | Borrar compás |
| 12:DelMeas | Eliminar compás |
| 13:CreMeas | Crear compás |
| 14:MixTrck | Mezclar pista |
| 15:ErsTrck | Borrar pista |
| 16:ClrSong | Limpiar Canción |

SONG SETUP 617

01:Receive Event 05:Clock/Beat 01

02:Output Channel
03:MIDI Control
04:Accent Level

01 02 03 04 05

- 01: Recibir Evento
02: Canal de Salida
03: Control MIDI
04: Nivel de Acento
05: Reloj/Golpe cada cuarto de nota

SONG NAME 623

Clr 032 Lowr

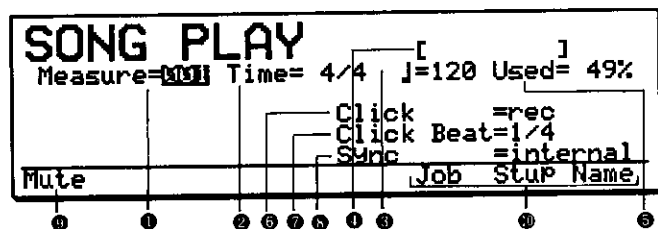
EJECUTAR CANCION (SONG PLAY)

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

Procedimiento:

Desde : cualquier modalidad

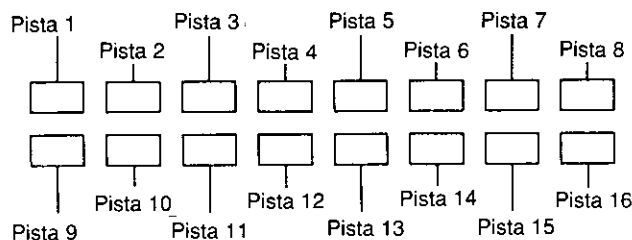
Pulsar : SONG para introducirse en la modalidad de ejecutar canción. El indicador luminoso rojo SONG se encenderá



- ① **Compás (001...999):** Determina el compás desde el cual se empezará a reproducir la canción. Vd. puede modificarlo desplazando el cursor hasta aquí y especificando el compás, o utilizando los botones de localización en el secuenciador (←, →, LOCATE, o ⇨).
- ② **Tiempo (1/4...32/16):** Muestra la signatura de tiempo que Vd. especificó en la modalidad de grabación de canción. Esta no se puede modificar en la modalidad de ejecución de canción.
- ③ **J (30...250):** Determina el tempo en notas negras por minuto.
- ④ Esta zona muestra el nombre de la canción que Vd. asignó en *Nombre de Canción (Song Name)* (JUMP #623).
- ⑤ **Utilizada (0...100%):** Muestra la cantidad de memoria del secuenciador utilizada.
- ⑥ **Claqueta (off, rec, rec/play, always):** Determina cuándo va a sonar la claqueta (metrónomo).
 Off = El metrónomo no sonará
 Rec = El metrónomo sonará solamente durante la grabación.
 Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 Always = El metrónomo sonará constantemente.
- ⑦ **Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Determina la configuración del compás o "golpes" sobre los que sonará la claqueta.
- ⑧ **Sincronización (internal, MIDI):** Determina la fuente de "timing" (temporalidad) que controlará al secuenciador. Normalmente Vd. lo mantendrá posicionado en "interna" de manera que el propio reloj del SY77 sea el que determine el tiempo.
 Si Vd. está utilizando un secuenciador MIDI externo y desea que el secuenciador del SY77 reproduzca en sincronización con él, posicione a éste en MIDI de manera que los mensajes de reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tiempo.

- ⑨ Pulsando F1 (Mute = Silenciar) se silenciarán todas las pistas de manera que Vd. no escuchará sonido alguno incluso durante la reproducción. Las notas que ya estén sonando cuando Vd. pulse F1 continuarán sonando hasta agotar su duración normal. Pulsando F1 una vez más se "desilenciarán" las pistas.
- ⑩ Para desplazarse al directorio de operaciones de Operaciones de Editar Canción (Song Edit Job) pulse F6 (Job). Para desplazarse al directorio de operaciones de Configurar Canción (Song Setup) pulse F7 (Stup). Para determinar el nombre de la canción pulse F8 (Name).

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





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

Durante la reproducción: Durante la reproducción Vd. puede mover el cursor y modificar el tiempo, la claqueta y los golpes de claqueta.


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

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

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

-  Desplaza hacia el comienzo de la canción
-  Desplaza un compás hacia atrás (continúe pulsando para moverse rápidamente)

LOCATE Desplaza a una localización determinada con anterioridad

-  Desplaza un compás hacia adelante (continúe pulsando para moverse rápidamente)

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

Capacidad de notas simultáneas: El secuenciador de SY77 puede reproducir hasta un total de 32 notas a la vez. Durante la reproducción, cualquier nota nueva que exceda de esa cantidad será ignorada.

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

GRABAR CANCION

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

Procedimiento:

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

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

Comenzar : la grabación pulsando RUN

Detener : la grabación pulsando STOP

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

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

SONG RECORD									
Measure=001		Time= 4/4		J=120		Used= 49%			
Quantize =off		Click =rec		Click Beat=1/4		Sync =internal			
Receive Ch=kbd		Real		Step		Pnch		Quen	
Real		Step		Pnch		Quen		R216 Job Stup Name	

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

SONG RECORD									
Measure=001		Time= 4/4		J=120		Used= 49%			
From Meas =001		To Meas =001		Click =rec		Click Beat=1/4		Sync =internal	
Quantize =off		Receive Ch=kbd		Real		Step		Pnch	
Real		Step		Pnch		Quen		R216 Job Stup Name	

- 1 Compás (001...999): Determina el compás desde el cual se empezará a reproducir la canción. Vd. puede modificarlo desplazando el cursor hasta aquí y especificando el compás, o utilizando los botones de localización en el secuenciador (◀, ▶, LOCATE, o ▷).
- 2 Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Determina la signatura de tiempo de los compases que serán grabados. (Una canción puede tener compases con diferentes signaturas de tiempo).
- 3 ♩ (30...250): Determina el tempo en notas negras por minuto.

- 4 Esta zona muestra el nombre de la canción que Vd. asignó en Nombre de Canción (*Song Name*).
- 5 Utilizada (0...100%): Muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada. Como las operaciones de grabación y edición requieren algo de memoria para el procesamiento, no siempre es posible continuar la grabación hasta que aparezca en pantalla 100%.
- 6 Cuantizar (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Determina la configuración del "timing" en base a la cual serán corregidas las notas. Cuando la cuantización está desactivada, las notas que Vd. toque se grabarán exactamente al mismo "timing" en el que ocurre. Cuando se selecciona una cuantización de 1/32...1/2, todas las notas que Vd. toque se desplazarán al "timing" más cercano según el intervalo especificado.
- 7 Canal de Recepción (1-16, omni, Kbd): Determina el canal que será grabado por el secuenciador.
 - 1-16: El secuenciador grabará solamente los datos recibidos en el canal especificado procedentes de la entrada MIDI IN.
 - omni: El secuenciador grabará todos los datos de cualquier canal procedentes de la entrada MIDI IN.
 - kbd: El secuenciador grabará las notas tocadas en el teclado del SY77, independientemente del ajuste de canal transmisor del teclado (Kbd Transmit Channel).
- 8 Claqueta (off, rec, rec/play, always): Determina cuando va a sonar la claqueta (metrónomo).
 - Off = El metrónomo no sonará.
 - Rec = El metrónomo sonará solamente durante la grabación.
 - Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - Always = El metrónomo sonará constantemente.
- 9 Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Determina la configuración del compás o "golpes" sobre los que sonará la claqueta.
- 10 Sincronización (internal, MIDI): Determina la fuente de "timing" (temporalidad) que controlará al secuenciador. Normalmente Vd. lo mantendrá posicionado en "internal" de manera que el propio reloj del SY77 sea el que determine el tempo.

Si Vd. está utilizando un secuenciador MIDI externo y desea que el secuenciador del SY77 reproduzca en sincronización con él, posicione a éste en MIDI de manera que los mensajes de reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tempo.

- ① Modalidad de grabación (Real, Step, Pnch): Pulse F1, F2 ó F3 para seleccionar la modalidad de grabación.

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

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

Grabación de Inserción (pulsar F3): Idéntica a la grabación en tiempo real con la salvedad de que la grabación sólo tendrá lugar sobre los compases especificados por ① From Meas y To Meas (De Compás y a Compás).

- ② Superponer/Reemplazar (Over, Rplc): Determina cómo se van a añadir a la pista los datos que se graban nuevamente.

Superposición (Overdub): Si Vd. selecciona "superposición" pulsando F3, las notas que Vd. grabe se añadirán a los datos ya existentes en la pista. La pista entonces contendrá tanto los datos nuevos como los antiguos. Si se ha seleccionado la grabación por pasos en ①, se seleccionará automáticamente superposición. En la modalidad de grabación de inserción, no se puede seleccionar superposición.

Reemplazar (Replace): Si Vd. selecciona "reemplazar" pulsando F4, las notas que grabe reemplazarán a los datos existentes en la pista previamente. La pista contendrá sólo los datos nuevos, y los viejos se perderán. Si se ha seleccionado grabación por pasos en ①, no se podrá seleccionar reemplazar.

- ③ Pulse F6-F8 para desplazarse al directorio de operaciones de Editar Canción, directorio de operaciones de Configurar Canción o para determinar el nombre de la canción.

- ④ De Compás (From Meas) (001...999), A Compás (To Meas) (001...999): Si F3 (Pnch) ha sido pulsado para seleccionar la grabación de inserción, Vd. podrá especificar la extensión de compases sobre los que va a tener lugar la grabación.

Procedimiento de Grabación:

1. Si es necesario, especifique el compás en el cual va a comenzar la grabación, y modifique los valores de tiempo, tempo, cuantización, canal receptor, claqueta, golpes de claqueta y sincronización.
2. Especifique la modalidad de grabación: tiempo real (F1), por pasos (F2), o inserción (F3).
3. Si Vd. especifica inserción en el punto 2, determine el comienzo (From Meas) y el final (To Meas) de la zona a grabar.
4. Especifique superposición (F3) o reemplazar (F4).
5. Pulse un botón de selección de memoria 1-16 para seleccionar la pista sobre la que va a grabar. El indicador luminoso de la pista seleccionada se encenderá en rojo. Los indicadores luminosos de las pistas que ya contienen datos están encendidos en verde.
6. Pulse RUN y comenzará la grabación. La pantalla que Vd. vea durante la grabación dependerá de la modalidad de grabación seleccionada en el punto 2. Para más detalles vea las siguientes secciones: *Grabación en Tiempo Real*, *Grabación "Punch-in" (Inserción)* y *Grabación Por Pasos*.
7. Cuando termine de grabar pulse STOP y retornará a la pantalla de ejecutar canción.

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

Grabar Canción

GRABACION EN TIEMPO REAL

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

Procedimiento:

Desde : pantalla de grabación de canción (song record)

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


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

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

SONG RECORD							
Measure=001		Time= 4/4		J=120		Used= 49%	
Quantize =off		Click =rec		Click Beat=1/4		Sync =internal	
Receive Ch=kbd		Real		Step		Pnch	
Over		Rplc		Job		Stup Name	

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

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

- ②  (30...250): Mientras esté grabando Vd. puede mover el cursor aquí para modificar el tempo.
- ③ Utilizada (0...100%): A medida que vaya grabando irá aumentando, mostrándole la cantidad de memoria del secuenciador que ha sido utilizada.
- ④ Claqueta (off, rec, rec/play, always): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar cuando sonará la claqueta (metrónomo):
 - Off = El metrónomo no sonará
 - Rec = El metrónomo sonará solamente durante la grabación.
 - Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - Always = El metrónomo sonará constantemente.

- ⑤ Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar las notas sobre las que "golpeará" la claqueta. Mientras graba o reproduce, el indicador luminoso RUN parpadeará en verde con cada golpe y parpadeará en rojo con el primer golpe de cada compás.

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

Grabar Canción


GRABACION "PUNCH-IN" (INSERCIÓN)

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

Procedimiento:

- Desde : pantalla de grabación de canción (song record)
- Pulsar : F3 (Pnch) para seleccionar grabación "punch-in"
- Especificar : los compases sobre los que tendrá lugar la grabación
- Comenzar : la grabación seleccionando la pista a grabar y pulsando RUN. El indicador luminoso RUN se encenderá intermitentemente siguiendo el tempo.
- Detener : la grabación y regresar a la pantalla de ejecutar canción pulsando STOP.

SONG RECORD									
Measure=001		Time= 4/4		J=120		Used= 49%			
From Meas =001		To Meas =001		Click =rec		Beat =1/4		Sync =internal	
Quantize =off		Click Beat		Sync					
Receive Ch=kbd									
Real	Step	Pnch	Over	Rec	Job	Stop	Name		

- ① Compás (001...999): A medida que vaya grabando irá avanzando para mostrar el compás que está siendo grabado en ese momento.
- ②  (30...250): Mientras esté grabando Vd. puede mover el cursor aquí para modificar el tempo.
- ③ Utilizada (0...100%): A medida que vaya grabando irá aumentando, mostrándole la cantidad de memoria del secuenciador que ha sido utilizada.
- ④ Desde el Compás (001...999): Cuando se alcance el comienzo de este compás, comenzará la grabación. Las notas que Vd. toque reemplazarán a los datos que hubiera en la pista previamente.

- ⑤ Al Compás (001...999): Cuando se alcance el final de este compás, la grabación terminará, pero la canción continuará reproduciéndose.
- ⑥ Claqueta (off, rec, rec/play, always): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar cuándo sonará la claqueta (metrónomo):
 - Off = El metrónomo no sonará
 - Rec = El metrónomo sonará solamente durante la grabación.
 - Rec/play = El metrónomo sonará durante la grabación o la reproducción.
 - Always = El metrónomo sonará constantemente.
- ⑦ Golpe de Claqueta (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Durante la grabación Vd. puede desplazar el cursor aquí y especificar las notas sobre las que "golpeará" la claqueta. Mientras graba o reproduce, el indicador luminoso RUN parpadeará en verde con cada golpe y parpadeará en rojo con el primer golpe de cada compás.

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

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

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

GRABACION POR PASOS

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

Procedimiento:

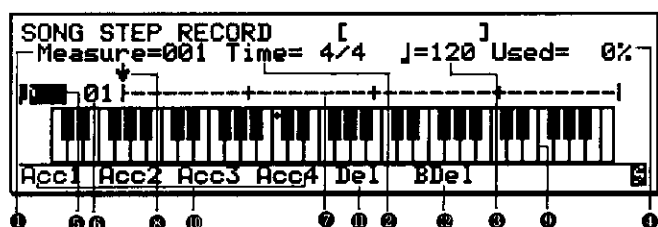
Desde : pantalla de grabación de canción (song record)

Pulsar : F2 (Step) para seleccionar grabación por pasos

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

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

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



- ① Compás (001...999): Para desplazarse a otro compás, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- ② Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): La signatura de tiempo tan sólo aparece en pantalla y no puede ser modificada.
- ③ ♩ : El tempo solamente aparece en pantalla, y no tiene efecto alguno en la grabación por pasos.
- ④ Utilizada (0...100%): La pantalla muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada.
- ⑤ Esta zona indica el valor de la nota seleccionada en ese momento. En cualquier momento durante la grabación por pasos Vd. puede utilizar el bloque de teclas numéricas para introducir los valores de las notas. También puede desplazar el cursor a esta zona y modificar los valores de las notas. Si es posible, los valores de las notas en esta zona aparecerán en pantalla en forma de símbolos gráficos de nota redonda, nota negra, etc. Si no fuese posible, el valor de la nota aparecerá como un número de fracción (1/384 de nota).
- ⑥ Cuando el cursor está situado en esta zona Vd. puede retroceder y avanzar a través de los datos en el tiempo. Si el compás en ese momento es más largo de 4 notas negras (por ejemplo, una signatura de tiempo de 10/8), aparecerá un número en la pantalla aquí para indicar la sección del

compás que está siendo mostrado en pantalla ahora.

- ⑦ La barra representa un compás, y las divisiones verticales representan un "beat" (golpe de claqueta). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contenga datos.
- ⑧ Mientras retrocede o avanza a través de los datos en el tiempo, una flecha señalando hacia abajo se moverá en pasos de nota fusa (1/32) para indicar la posición actual en el compás.
- ⑨ Si la zona de 32 notas seleccionada en ese momento contiene datos, las notas de esa zona aparecerán en la pantalla sobre el diagrama del teclado.
- ⑩ Para seleccionar un valor de acento, pulse F1-F4. Las notas introducidas a continuación recibirán el valor de acento seleccionado. Con los ajustes iniciales, Acc1=24, Acc2=56, Acc3=88, y Acc4=120. Para cambiar el valor de acento asignado a F1-F4, remítase a Configuración de Canción, operación 4. Nivel de Acento.
- ⑪ Para eliminar todos los datos de la zona de 32 notas donde está situado el cursor, pulse F5 (Del). La localización del cursor no cambiará.
- ⑫ Esta función, F6 (BDel) depende de la longitud de la nota en ese momento. Si la longitud de la nota seleccionada en ese momento es 1/4 (negra), entonces se borrarán los datos localizados 1/4 de nota antes de la posición seleccionada en ese momento. El cursor retrocederá 1/4 de nota.

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

Bloque de Teclas Numéricas:

- Valor de Nota (teclas numéricas 1-8): Utilice las teclas numéricas 1-8 para especificar el valor de la nota que se va a grabar. Pulsando cada una de las teclas seleccionará el valor de nota que figura sobre ella, desde una nota redonda (tecla 1) hasta un tresillo de un 1/16 de nota (tecla 8). Estas también determinan el tiempo del paso por el cual el cursor avanzará automáticamente después de que se haya introducido cada una de las notas.
- Puntillo (tecla numérica 9): Para poner puntillo al valor actual de la nota pulse la tecla numérica 9. El valor actual de la nota se extenderá en un 50%.

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

- Ligar (tecla numérica "-"): Para extender la duración de la nota introducida previamente, pulse TIE. La duración de la nota se extenderá en el valor actual de la nota (se doblará), y el cursor avanzará de acuerdo con él.
- Silencio (tecla numérica 0): Para avanzar un paso sin introducir datos pulse REST.

Procedimiento de grabación:

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

EDITAR CANCION

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

Procedimiento:

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

Pulsar : EDIT

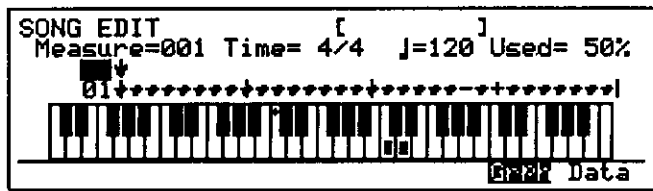
Seleccionar : la pista a editar

Editar : los datos como se explica en las siguientes secciones

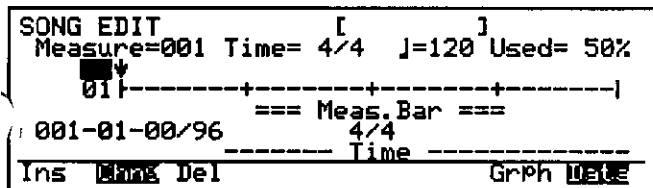
Para salir : de la modalidad de editar canción y retornar a la modalidad de ejecutar canción, pulse EXIT

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

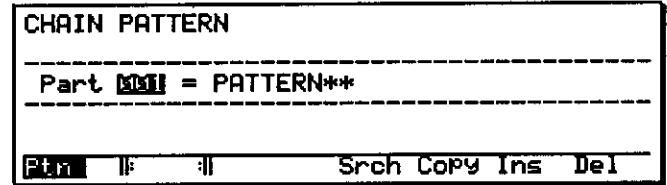
Si se ha seleccionado la edición de gráfico (pistas 1-15):



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



Si se ha seleccionado la pista 16 para la edición:



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

Edición de gráfico de canción (pistas 1-15): Para seleccionar la edición de gráfico cuando está seleccionada una pista 1-15, pulse F7 (Grph). Aparecerá en pantalla una línea horizontal con puntos indicando la posición de los datos de nota en el compás. Un diagrama del teclado en la parte inferior indicará las notas correspondientes a la zona de 32 notas seleccionadas en ese momento. Para más detalles remítase a la sección *Editar Canción (Gráfico)*.

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

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

Editar Canción

EDITAR CANCION (GRAFICO)

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

Procedimiento:

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

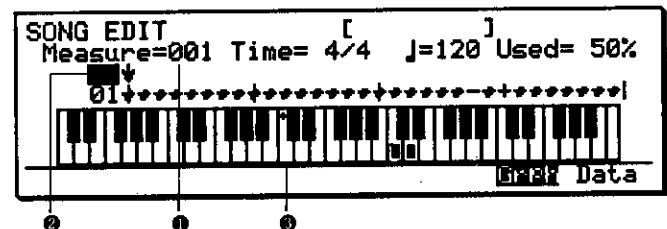
Pulsar : EDIT

Seleccionar : una pista 1-15

Pulsar : F7 (Grph).

Visualizar : los datos como se explica más adelante.

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



MODALIDAD "SONG" (CANCION)

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

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

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

Editar Canción

EDITAR CANCION (CAMBIO DE DATOS)

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

Procedimiento:

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

Pulsar : EDIT

Seleccionar : una pista 1-15

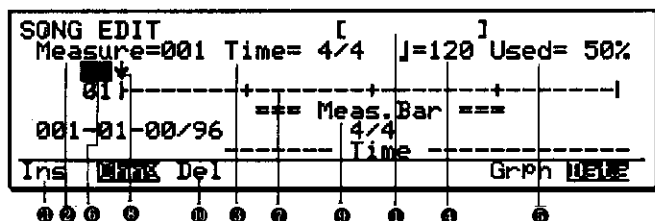
Pulsar : F8 (Data) y después pulsar F2 (Chng)

Seleccionar : los datos que desea editar

Especificar : los parámetros y localización de los datos

Cambiar : los datos pulsando ENTER

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



- 1 Nombre de Canción: Muestra el nombre de la canción.
- 2 Compás (001...999): Para desplazarse a otro compás de la pista, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- 3 Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Muestra la signatura de tiempo del compás de la pista vigente en ese momento.
- 4 J: El tempo tan sólo aparece en pantalla, y no tiene efecto en la modalidad de editar canción.
- 5 Utilizada (0...100%): La pantalla muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada.

- 6 Cuando el cursor está situado en esta zona Vd. puede utilizar -1 $+1$ o el dial para retroceder y avanzar a través de los datos en el tiempo. Si el compás en ese momento es más largo de 4 notas negras (por ejemplo, una signatura de tiempo de 10/8), aparecerá un número en la pantalla aquí para indicar la sección del compás que está siendo mostrado en pantalla ahora.
- 7 La línea horizontal representa un compás, y las divisiones verticales representan un "beat" (golpe de claqueta). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contenga datos.
- 8 Mientras retrocede o avanza a través de los datos en el tiempo, una flecha señalando hacia abajo se moverá en pasos de nota fusa (1/32) para indicar la posición actual en el compás.
- 9 Esta zona muestra numéricamente los datos en la localización del cursor. Desplace el cursor a los datos que desee modificar, modifíquelos, y pulse ENTER.
- 10 Para borrar (eliminar) los datos que aparecen en la pantalla en ese momento pulse F3 (Del).
- 11 Para desplazarse a la modalidad de Inserción pulse F1 (Ins).

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

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

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

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

Editar Canción

EDITAR CANCION (INSERCIÓN DE DATOS)

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

Procedimiento:

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

Pulsar : EDIT

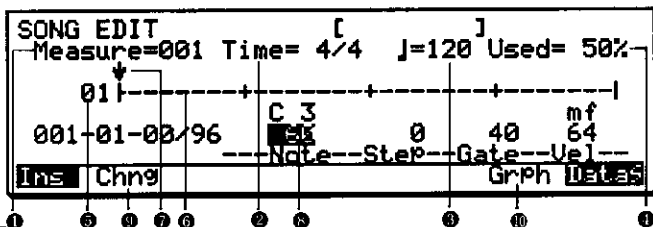
Seleccionar : una pista 1-15

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

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

Insertar : los datos pulsando ENTER

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



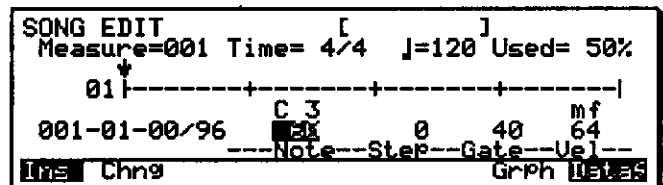
- 1 Compás (001...999): Para desplazarse a otro compás de la pista, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- 2 Tiempo (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Muestra la signatura de tiempo del compás de la pista que está siendo editada.
- 3 ♪: El tempo tan sólo aparece en pantalla, y no tiene efecto en la modalidad de editar canción.
- 4 Utilizada (0...100%): La pantalla muestra la cantidad de memoria del secuenciador ya utilizada.
- 5 Cuando el cursor está situado en esta zona Vd. puede utilizar -1 +1 o el dial para retroceder y avanzar a través de los datos en el tiempo. Si el compás en ese momento es más largo de 4 notas negras (por ejemplo, una signatura de tiempo de 10/8), aparecerá un número en la pantalla aquí para indicar la sección del compás que está siendo mostrado en pantalla ahora.
- 6 La barra representa un compás, y las divisiones verticales representan un "beat" (golpe de claqueta). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contenga datos.

- 7 Mientras retrocede o avanza a través de los datos en el tiempo, una flecha señalando hacia abajo se moverá en pasos de nota fusa (1/32) para indicar la posición actual en el compás.
- 8 Esta zona muestra numéricamente los datos en la localización del cursor. Para especificar el tipo de datos que van a ser insertados, mantenga pulsado SHIFT y pulse F1-F6 para introducir uno de los tipos de datos explicados más adelante. Desplace el cursor y modifique los datos como desee, y pulse ENTER para insertar los datos en la localización vigente en ese momento.
- 9 Para ir a la modalidad de Cambio pulse F2 (Chng).
- 10 Para ir a la modalidad de Gráfico pulse F7 (Grph).

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

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

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



Cambio de programa: Para introducir datos de cambio de programa mantenga pulsado SHIFT y pulse F2 (Prog). Aparecerá la siguiente pantalla, y Vd. puede desplazar el cursor para especificar el número de cambio de programa (Valor 0...127). Un cambio de programa de 0 seleccionará el primer programa: A01 en el caso del SY77.

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

```

SONG EDIT
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 50%
01|-----+-----+-----+-----|
M01-01-00/96      == Program Change ==
          0
          ----- Value -----
Ins  Chn9                      Grph  Data5
    
```

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

```

SONG EDIT
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 50%
01|-----+-----+-----+-----|
M01-01-00/96      == Pitch Bend ==
          0
          ----- Value -----
Ins  Chn9                      Grph  Data5
    
```

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

```

SONG EDIT
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 50%
01|-----+-----+-----+-----|
M01-01-00/96      == Control Change ==
          0
          ----- Control ----- Value -----
Ins  Chn9                      Grph  Data5
    
```

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

```

SONG EDIT
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 50%
01|-----+-----+-----+-----|
M01-01-00/96      == After Touch ==
          0
          ----- Value -----
Ins  Chn9                      Grph  Data5
    
```

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

```

SONG EDIT
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 50%
01|-----+-----+-----+-----|
M01-01-00/96      == Relative Tempo ==
          100 %
          ----- Value -----
Ins  Chn9                      Grph  Data5
    
```

Quando el "playback" o reproducción alcance los datos de tempo relativo, el tempo de la reproducción cambiará en el porcentaje especificado. Los datos de tempo relativo tendrán efecto solamente si el secuenciador del SY77 está sincronizado con su propio reloj interno. Remítase a *Configuración de Canción, operación 2. Control MIDI*.

Editar Canción

PATRON EN CADENA

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

Procedimiento:

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

Pulsar : EDIT

Seleccionar : pista 16

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

Introducir : los datos especificados para cada parte pulsando ENTER

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

```

CHAIN PATTERN
-----
Part 001 = PATTERN**
-----
Ptn  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
-----
Srch Copy Ins Del
    
```

- La pista 16 consiste en un total de 999 Partes. Cuando el cursor está situado en "Part", seleccione una parte existente 001-999. No es posible seleccionar una parte que no contenga datos. Cuando pulse ENTER para introducir los datos especificados para una parte, este número avanzará automáticamente a la parte siguiente.

- ② Cada parte de la pista 16 puede ser: un número de patrón, una marca de comienzo de repetición (||:), o una marca de fin de repetición (:||). Con el cursor situado aquí, especifique los datos que ocuparán la parte seleccionada. Para especificar un patrón pulse F1 (Ptn) y especifique el número de patrón 01-99. Para introducir una marca de comienzo de repetición pulse F2 (||:). Para introducir una marca de fin de repetición pulse F3 (:||) y especifique el número de veces a repetir. Cuando pulse ENTER para introducir los datos especificados para cada parte, el número de parte avanzará automáticamente.
- ③ Para buscar la próxima aparición de un comienzo de repetición, fin de repetición, o número de patrón especificado, pulse F5 (Srch). Más adelante encontrará detalles sobre esto.
- ④ Para copiar una sucesión de partes determinada en otra sucesión de partes, pulse F6 (Copy). Más adelante encontrará detalles sobre esto.
- ⑤ Para insertar una parte nueva en la pista, pulse F7 (Ins). Más adelante encontrará detalles sobre esto.
- ⑥ Para borrar (eliminar) una parte determinada de la pista, pulse F8 (Del). Más adelante encontrará detalles sobre esto.

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

Parte001 = ||:
 Parte002 = PATRON01w
 Parte003 = PATRON01w
 Parte004 = :|| x 99

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

Parte	001	002	003	004	005	006	007
	:	:	05	12	: x2	07	: x2

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

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN**							

Search forward ENTER							
Ptn	:	:	←	→	EXIT	Copy	Ins Del

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

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

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN**							

Copy	Source	From	Part=001	To	Part=001		
	Destination	Part=001					
		Srch	ENTER	Ins	Del		

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

Antes	001	002	003	004	005	006	007	008
Parte	05	11	12	13	02	01	01	01
Patrón								

Después	001	002	003	004	005	006	007	008
Parte	05	11	12	13	11	12	13	01
Patrón								

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

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

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN**							

Insert Part = 001							

Srch Copy Ins Del							

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

Antes								
Parte	001	002	003	004	005	006	007	008
Patrón	05	11	12	13	02	01	01	01

Después								
Parte	001	002	003	004	005	006	007	008
Patrón	05	11	??	12	13	02	01	01

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

CHAIN PATTERN							

Part 001 = PATTERN**							

Delete Part = 001							

Srch Copy Ins Del							

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

Antes								
Parte	001	002	003	004	005	006	007	008
Patrón	05	11	12	13	02	01	01	01

Después								
Parte	001	002	003	004	005	006	007	...
Patrón	05	11	13	02	01	01	01	

OPERACIONES DE EDITAR CANCION

JUMP #600

Resumen: El directorio de operaciones de editar canción (song edit job) contiene diversas operaciones que le permiten editar los datos, en los compases especificados, de las pistas 1-15 de varias formas. Si no se especifica lo contrario, la operación afectará exclusivamente a la pista seleccionada en ese momento para la edición. Estas operaciones de edición se pueden utilizar solamente en las pistas 1-15. La pista 16 contiene datos de Partes, y no datos de secuencias.

Procedimiento:

Desde : modalidad de ejecutar canción o grabar canción

Pulsar : F6 (Job) (JUMP #600)

Seleccionar : la operación de edición de canción que desee

SONG EDIT JOB										600
										01
01: MdfGate	02: MdfGate	03: MdfyVel	04: Cresc	05: Transps	06: ThinOut	07: ErsEvt	08: NtShift	09: MovCick	10: CpyMeas	11: CreMeas
12: DelMeas	13: MixTrck	14: ErsTrck	15: ErsMeas	16: ClrSong						09

- ① Desplace el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- ② Pulsando F1-F8 seleccionará la operación 1-8 correspondiente. Manteniendo pulsado SHIFT y pulsando F1-F8 seleccionará la operación 9-16 correspondiente.

- 01: Quantiz (Cuantizar): Ajusta el "timing" de cada evento en los compases especificados de la pista al intervalo más cercano del valor especificado.
- 02: MdfGate (Modificar Tiempo de Puerta): Modifica los tiempos (duraciones) de la puerta de todas las notas en los compases especificados de la pista seleccionada.
- 03: MdfyVel (Modificar la Velocidad de Pulsación): Modifica los valores de la velocidad de pulsación de las notas activadas para todos los eventos de nota en los compases especificados de la pista seleccionada.
- 04: Cresc (Crescendo): Crea un cambio gradual en la velocidad de pulsación de las notas activadas sobre los compases especificados de la pista seleccionada para crear un efecto de "crescendo" o "diminuendo".

- 05: Transps (Transposición): Transpone todas las notas de los compases especificados de la pista en un intervalo determinado.
- 06: ThinOut (Despejar): Conserva la memoria del secuenciador borrando (eliminando) aproximadamente cualquier otra aparición de un determinado tipo de controlador continuo de los compases especificados de la pista.
- 07: ErsEvt (Borrar Evento): Borra todos los datos de un tipo determinado de los compases especificados de la pista.
- 08: NtShift (Cambio de Nota): Cambia todas las notas de un número de nota determinado a otro número de nota.
- 09: MovCick (Mover Reloj): Desplaza los eventos de los compases especificados hacia adelante o hacia atrás en el tiempo.
- 10: CpyMeas (Copias Compás): Copia una secuencia determinada de compases de la pista en otra localización de la misma pista.
- 11: ErsMeas (Borrar Compás): Borra todos los datos de los compases especificados de la pista, dejando los compases vacíos.
- 12: DelMeas (Eliminar Compás): Elimina los compases especificados de la pista, y desplaza hacia arriba los siguientes compases para cubrir el hueco.
- 13: CreMeas (Crear Compás): Inserta compases vacíos con la signatura de tiempo especificada sobre la secuencia especificada de compases.
- 14: MixTrck (Mezclar Pista): Combina los datos de unos compases especificados de una determinada pista con los datos de otra pista.
- 15: ErsTrck (Borrar Pista): Borra todos los datos de la pista(s) especificada.
- 16: ClrSong (Limpiar Canción): Borra todos los datos de la canción entera.

1. CUANTIZAR

JUMP #601

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

Procedimiento:

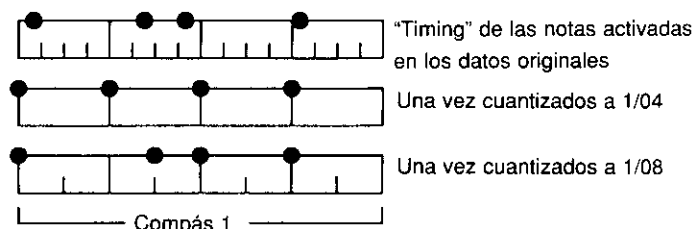
Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 01:Quantz (JUMP #601)
 Especificar : la zona de los compases de la pista que desea cuantizar y determinar los parámetros.
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

QUANTIZE		601
Top Measure = 001	Area	Last Measure = 001
Quantize = 1/32	Parameter	Gate Time = off

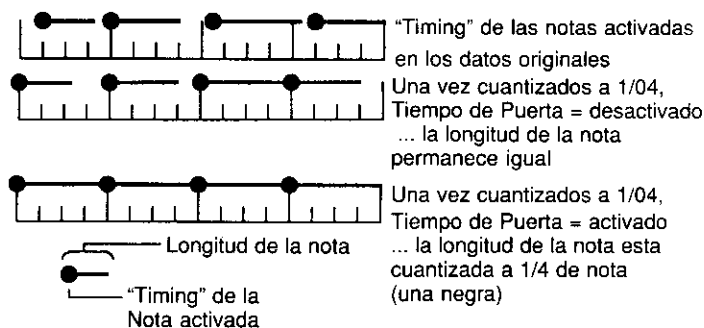
- 1 Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- 2 Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- 3 Cuantizar (1/04, 1/06, 1/08, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32): Especifique el intervalo de "timing" al que se cuantizarán las notas. Por ejemplo, si el valor de nota más corto va a ser una semicorchea (1/16 de nota), especifique 1/16. Si la música contiene tresillos, Vd. deberá utilizar una cuantización de 1/06, 1/12, 1/24, o 1/48.

- 4 Tiempo de Puerta (on, off): Especifique si el tiempo de puerta (duración de la nota) debe ser cuantizado o no. Si Vd. lo posiciona en "on" (activado), el tiempo de puerta de cada nota también se ajustará al valor de cuantización más cercano que Vd. especifique.

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



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



2.MODIFICAR EL TIEMPO DE PUERTA

JUMP #602

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 02:MdfGate (JUMP #602)
 Especificar : la zona de los compases de la pista para la que desea modificar el tiempo de puerta y determinar los parámetros
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

MODIFY GATE TIME		602
Top Measure = 001	Area	Last Measure = 001
Rate = 100 %	Parameter	Offset = + 0

- 1 Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- 2 Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- 3 Proporción (000%...200%): Todos los tiempos de puerta se multiplicarán en el porcentaje especificado. Una proporción de 100% no dará como resultado cambio alguno.

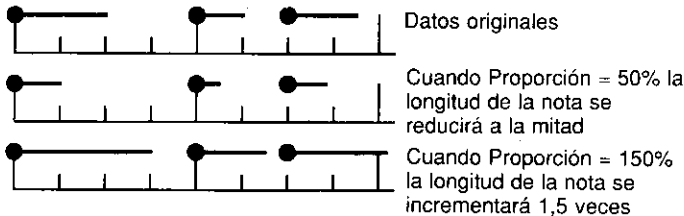
MODALIDAD "SONG" (CANCION)

Una proporción de 200% hará que todos los tiempos de puerta se conviertan en el doble. Una proporción del 0% determinará un tiempo de puerta de 1.

- ④ Resolución ("Offset") (-99...+99): La resolución especificada se añadirá a todos los tiempos de puerta.

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

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



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



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

Operaciones de Edición de Canción

3.MODIFICAR LA VELOCIDAD DE PULSACION

JUMP #603

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 03:MdfVel (JUMP #603)
 Especificar : la zona de los compases de la pista para la que desea modificar la velocidad de pulsación y determinar los parámetros
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

MODIFY VELOCITY		603
Area		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Parameter		
Rate = 100 %	Offset = + 0	

- ① Compás Superior (001...999): Especifique el primer compás que va a ser afectado.
- ② Compás Final (001...999): Especificar el último compás que va a ser afectado.
- ③ Proporción (000%...200%): Todos los valores de velocidad de pulsación de nota activada se multiplicarán alrededor del valor central de 64 en el porcentaje especificado. Una proporción de 100% no dará como resultado cambio alguno. Una proporción de 200% moverá todos los valores de velocidad de pulsación más allá de 64: es decir, *expandirá* la banda dinámica. Una proporción del 0% establecerá todas las velocidades de pulsación en el valor central de 64: es decir, *comprimirá* la banda dinámica.
- ④ Resolución ("Offset") (-99...+99): La resolución especificada se añadirá a todos los valores de velocidad de pulsación de nota activada.

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

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

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

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

Operaciones de Edición de Canción

4. CRESCENDO

JUMP #604

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
Seleccionar : 04:Cresc (JUMP #604)
Especificar : la zona de los compases de la pista para la que desea crear un crescendo, y especificar la intensidad
Ejecutar : la operación pulsando ENTER
Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

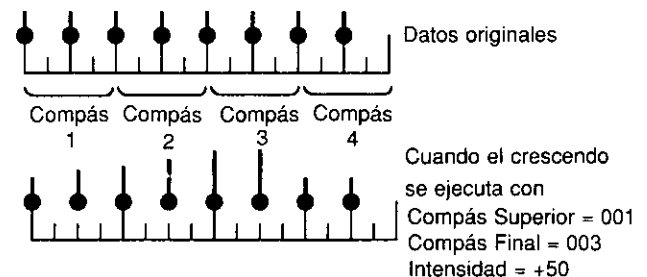
CRESCENDO		604
Area		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Parameter		
Range = + 0		

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

Comentario: Cada evento de nota de una pista tiene una velocidad de pulsación de nota activada que determina la fuerza con la que se toca la nota. El valor de la velocidad de pulsación de cada nota tiene una escala de 1-127, y los valores de la velocidad de pulsación resultantes de esta operación no podrán exceder de estos límites.

Si una voz no ha sido programada con sensibilidad a la velocidad de pulsación, el valor de la velocidad de pulsación del mensaje de nota activada no tendrá efecto en el sonido.

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



5. TRANSPOSICION

JUMP #605

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 05:Transps (JUMP #605)
 Especificar : la zona de los compases de la pista que Vd. desea transponer y determinar el intervalo
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

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

TRANPOSE		605
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Interval = + 0		

① ② ③

6. DESPEJAR

JUMP #606

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 06:ThinOut (JUMP #606)
 Especificar : la zona de los compases de la pista que Vd. desea despejar y especificar el tipo de datos que van a ser despejados
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

- ③ After Touch (Presión Posterior a la Pulsación) (on, off): Cuando está posicionado en "on" (activado), los datos de "aftertouch" del canal serán despejados (El SY77 ni recibe ni graba "aftertouch" polifónico).
- ④ Pitch Bend (Inflexión de Tono) (on, off): Cuando está posicionado en "on" (activado), todos los datos de inflexión de tono del canal serán despejados.
- ⑤ Control Change (Cambio de Control) (on, off): Cuando está posicionado en "on" (activado), todos los datos de cambio de control continuo serán despejados. Los controladores de tipo interruptor, tales como sustain on/off no se verán afectados.

THIN OUT		606
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
After Touch = off		
Pitch Bend = off		
Ctrl. Change = off		

① ② ③ ④

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

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

7. BORRAR EVENTO

JUMP #607

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 07:ErsEvt (JUMP #607)
 Especificar : la zona de los compases de la pista de la que desea borrar los datos y especificar el tipo de datos que van a ser borrados
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

ERASE EVENT		607
Area		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Parameter		
After Touch = off	Sys. Exclusive = off	
Pitch Bend = off		
Ctrl. Change = off		

① ② ③

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

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

8. CAMBIO DE NOTA

JUMP #608

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 08:NtShift (JUMP #608)
 Especificar : la zona de los compases de la pista para la que Vd. cambia las notas, y especificar los números de nota original y nuevo
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

NOTE SHIFT		608
Area		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Parameter		
Note = C -2(000)	To C -2(000)	

① ② ③

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

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

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

Comentario: Esta operación es frecuentemente útil cuando se está controlando una caja de ritmos desde el secuenciador del SY77. La mayoría de las cajas de ritmos reproducen sonidos específicos para cada nota. Por ejemplo, cambiando todas las notas RE#2 a FA#2 se podrían cambiar todos los golpes de caja por golpes de chaston. Consulte la tabla de instrumentos/notas de su caja de ritmos.

9. MOVER EL RELOJ

JUMP #609

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 09: MovClock (JUMP #609)

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

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

MOVE CLOCK		609
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
----- Parameter -----		
Clock = + 0		

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

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

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

10. COPIAR COMPAS

JUMP #610

Resumen: Esta operación copia una sucesión determinada de compases de la pista en otra localización, sea cual sea el número de pista.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 10: CpyMeas (JUMP #610)

Especificar : la zona de los compases fuente desde la cual Vd. desea copiar, el compás destino al que los datos van a ser copiados, y el número de veces que se copiarán. Pulse las teclas de memoria 1-15 para especificar una o más pistas de destino. Los indicadores luminosos de memoria 1-15 se encenderán en rojo para indicar los destinos seleccionados.

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

COPY MEASURE		610
----- Source -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
----- Destination -----		
Top Measure = 001		
----- Parameter -----		
Copy = 1 times		

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

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

Compases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

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

Compases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	B	C	D	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

└─Una─┘

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

Compases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

A	B	C	D	E	B	C	D	B	C	D
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

└─Una vez─┘ └─Dos veces─┘

Operaciones de Edición de Canción

11. BORRAR COMPAS

JUMP #611

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)
 Seleccionar : 11:ErsMeas (JUMP #611)
 Especificar : la zona de los compases de pista que desea borrar.
 Ejecutar : la operación pulsando ENTER
 Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

ERASE MEASURE	611
----- Area -----	
Top Measure = 001 Last Measure = 001	

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

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

Compases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

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

Compases: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A				E	F	G	H	I
---	--	--	--	---	---	---	---	---

└─Sin datos─┘

12. ELIMINAR COMPAS

JUMP #612

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 12:DelMeas (JUMP #612)

Especificar : la zona de los compases que desea eliminar. Pulse las teclas de memoria 1-15 para especificar una o más pistas. Los indicadores luminosos de memoria se encenderán en rojo para indicar las pistas seleccionadas.

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

DELETE MEASURE		612
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	

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

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

Compases:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	A	B	C	D	E	F	G	H	I

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

Compases:	1	2	3	4	5	6
	A	E	F	G	H	I

13. CREAR COMPAS

JUMP #613

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 13:CreMeas (JUMP #613)

Especificar : la zona de los compases que va a ser creada y determinar la signatura de tiempo. Pulse las teclas de memoria 1-15 para especificar una o más pistas. Los indicadores luminosos de memoria se encenderán en rojo para indicar las pistas seleccionadas.

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

CREATE MEASURE		613
----- Area -----		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Time = 4/4	Parameter	

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

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

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

Compases:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pista	A	B	C	D	E	F	G	H	I

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

Compases:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Pista	A				B	C	D	E	F	G	H	I

Operaciones de Edición de Canción

14. MEZCLAR PISTA

JUMP #614

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 14;MixTrck (JUMP #614)

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

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

MIX TRACK		614
----- Source -----		
Track = 01		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
----- Destination -----		
Track = 01		

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

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

Compases:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pista 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Pista 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

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

Compases:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pista 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Pista 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

Operaciones de Edición de Canción

15. BORRAR PISTA

JUMP #615

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 15;ErsTrck (JUMP #615)

Especificar : la pista(s) a borrar

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

MODALIDAD "SONG" (CANCION)

ERASE TRACK 615

>>> Set tracks and Press ENTER <<<

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

Operaciones de Edición de Canción

16. LIMPIAR CANCION

JUMP #616

Resumen: Esta operación borra todos los datos de la canción entera.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar canción (JUMP #600)

Seleccionar : 16:ClrSong (JUMP #616)

Ejecutar : la operación pulsando ENTER

Para salir : sin ejecutar pulse EXIT

CLEAR SONG

616

>>>

Press ENTER

<<<

No hay parámetros que ajustar en esta operación. Si está seguro de que desea limpiar la canción, pulse ENTER y la canción quedará limpia.

OPERACIONES DE CONFIGURACION DE CANCION JUMP #617

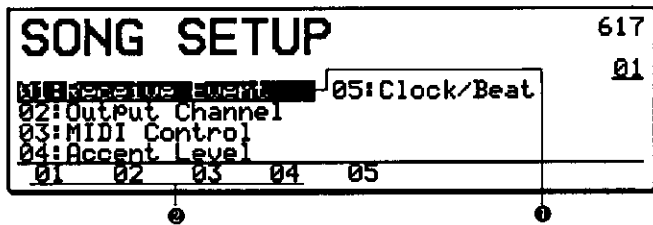
Resumen: Los parámetros de configuración de canción (song setup) afectan al funcionamiento global del secuenciador.

Procedimiento:

Desde : modalidad de ejecutar canción o grabar canción

Pulsar : F7 (Stup) (JUMP #617)

Seleccionar : la operación de configuración de canción que desee



- ❶ Desplace el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- ❷ Pulsando F1-F5 seleccionará la operación 1-5 correspondiente.

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

02: Output Channel (Canal de Salida): Especifica el canal MIDI en el cual transmitirá sus datos cada una de las pistas del secuenciador.

03: MIDI Control (Control MIDI): Especifica si el secuenciador del SY77 va a ser controlado por su propia fuente de "timing" o por un secuenciador externo.

04: Accent Level (Nivel de Acento): Especifica el nivel de acento para cada una de las cuatro teclas de función F1-F4 utilizadas para especificar el acento de una nota en la modalidad de grabación de canción por pasos.

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

Operaciones de Configuración de Canción

1. RECIBIR EVENTO

JUMP #618

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

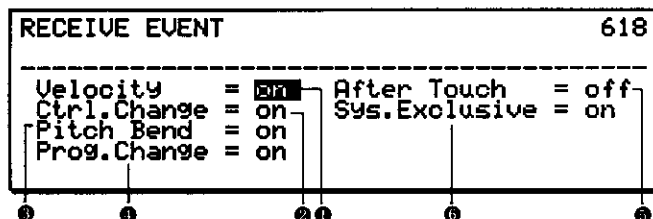
Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #617)

Seleccionar : 01:Receive Event (JUMP #618)

Especificar : Recepción activada/desactivada para cada tipo de datos

Para salir : del directorio de operaciones de configuración de canción pulse EXIT



- ❶ Velocidad de Pulsación (on, off): Especifique si se va a grabar en el secuenciador el valor de la velocidad de pulsación de los mensajes de nota activada. Cuando está puesto en "off" (desactivada), todas las notas se grabarán con una velocidad de pulsación de 64 independientemente de su velocidad de pulsación original.

❷ Cambio de Control (on, off): Especifique si se van a grabar o no en el secuenciador los mensajes de cambio de control.

❸ Inflexión de Tono (on, off): Especifica si se van a grabar en el secuenciador los mensajes de final de tono (afinación).

❹ Cambio de Programa (on, off): Especifica si se van a grabar o no en el secuenciador los mensajes de cambio de programa.

❺ After Touch (Presión Posterior a la Pulsación) (on, off): Especifica si se van a grabar o no en el secuenciador los mensajes de "aftertouch".

❻ Sistema Exclusivo (on, off): Especifica si se van a grabar o no en el secuenciador los datos de sistema exclusivo.

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

2. CANAL DE SALIDA

JUMP #619

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #617)

Seleccionar : 02:Output Channel (JUMP #619)

Especificar : el canal de transmisión MIDI para cada pista

Para salir : del directorio de operaciones de configuración de canción pulse EXIT

OUTPUT CHANNEL				619			
Tr. 01=	1	Tr. 05=	5	Tr. 09=	9	Tr. 13=	13
Tr. 02=	2	Tr. 06=	6	Tr. 10=	10	Tr. 14=	14
Tr. 03=	3	Tr. 07=	7	Tr. 11=	11	Tr. 15=	15
Tr. 04=	4	Tr. 08=	8	Tr. 12=	12	Tr. 16=	16

- ❶ Pistas 1–16 (1...16): Especifique el canal 1–16 en el que transmitirá sus datos cada pista desde la salida MIDI OUT del panel posterior.

3. CONTROL MIDI

JUMP #620

Resumen: Especifica si el secuenciador del SY77 será controlado por su propia fuente de "timing" o por un secuenciador externo.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #617)

Seleccionar : 03:MIDI Control (JUMP #620)

Especificar : Control MIDI activado o desactivado

Para salir : del directorio de operaciones de configuración de canción pulse EXIT

MIDI CONTROL	620

MIDI Control = <input checked="" type="checkbox"/> on	

- ❶ Control MIDI (on, off): Normalmente Vd. lo dejará en "off" (desactivado) de manera que el secuenciador del SY77 sea controlado por su propio reloj y por los botones de control del secuenciador del panel frontal.

Si desea utilizar un secuenciador externo conectado a la entrada MIDI IN para controlar el secuenciador del SY77, póngalo en "on" (activado) para que el secuenciador del SY77 sea controlado por mensajes MIDI de comenzar/continuar/parar y para que el tiempo sea determinado por los mensajes de reloj MIDI.

Comentario: Cuando el control MIDI está activado, el secuenciador MIDI del SY77 no avanzará a no ser que se estén recibiendo mensajes de reloj MIDI.

4. NIVEL DE ACENTO

JUMP #621

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #617)

Seleccionar : 04:Accent Level (JUMP #621)

Especificar : cada uno de los cuatro niveles de acento

Para salir : del directorio de operaciones de configuración de canción pulse EXIT

ACCENT LEVEL		621

Accent1 =	64	
Accent2 =	64	
Accent3 =	64	
Accent4 =	64	

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

Operaciones de Configuración de Canción

5. RELOJ/GOLPE DE CLAQUETA

JUMP #622

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

Procedimiento:
Desde : directorio de operaciones de configuración de canción (JUMP #617)
Seleccionar : 05:Clock/Beat (JUMP #622)

CLOCK/BEAT622

Quantize = 1/24

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

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

NOMBRE DE CANCION

JUMP #623

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

Procedimiento:

Desde : modalidad de ejecutar canción o grabar canción

Pulsar : F8 (Name)

Especificar : el nombre de la canción

Para salir : a la pantalla anterior pulse EXIT

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

Comentario: Los métodos para la introducción de caracteres se explica en *Introducción al SY77. Cómo utilizar el bloque de teclas numéricas.*

SONG NAME 623

[↓]

Clr Down Lowr

② ①

MODALIDAD DE PATRON

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

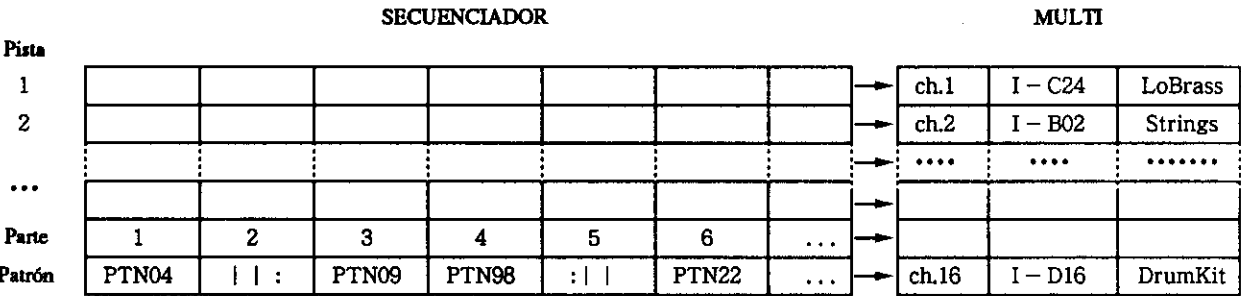
Contenido de esta sección	página
Ejecutar patrón	204
Grabar patrón	205
Editar patrón	209
Operaciones de editar de patrón	210
Operaciones de configuración de patrón	213
Limpiar patrón	214

MODALIDAD DE PATRON

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

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

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



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

COMO ESTAN ORGANIZADAS LAS MODALIDADES EJECUTAR PATRON Y EDITAR PATRON

```

PATTERN PLAY [F6]
Measure=01 Time= 4/4 J=120 Used= 49%
Length      =01      Click      =rec
                        Click Beat=1/4
                        Sync       =internal
                        Job  Stup Ctr
  
```

```

PATTERN RECORD [F7]
Measure=01 Time= 4/4 J=120 Used= 49%
Length      =01      Click      =off
Quantize    =off      Click Beat=1/4
Receive Ch=kbd Sync   =internal
Recall Step Job  Stup Ctr
  
```

Desde la pantalla Ejecutar Patrón (Pattern Play), puede pulsar F6 para entrar al directorio de operaciones Operaciones de Editar Patrón, F7 para entrar al directorio de operaciones de Configuración de Patrón, o F8 para limpiar un patrón seleccionado o todos los patrones.

```

PATTERN EDIT JOB 700
01:Copy Pattern      01
02:Get Pattern
03:Put Pattern
04:Put Chain Pattern
01 02 03 04
  
```

01:Copy Pattern (Copiar patrón)
 02:Get Pattern (Conseguir patrón)
 03:Put Pattern (Poner patrón)
 04:Put Chain Pattern

```

PATTERN SETUP 705
01:Reccive Event 05:Clock/Beat 01
02:OutPut Channel
03:MIDI Control
04:Accent Level
01 02 03 04 05
  
```

01:Reccive Event (Recibir evento)
 02:Output Channel (Canal de salida)
 03:MIDI Control (Control MIDI)
 04:Accent Level (Nivel de acento)
 05:Clock/Beat (Reloj/golpe de claqueta)

```

CLEAR PATTERN 711
-----
Pattern = 01
>>> Press ENTER <<<
One All
  
```

EJECUTAR PATRON

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

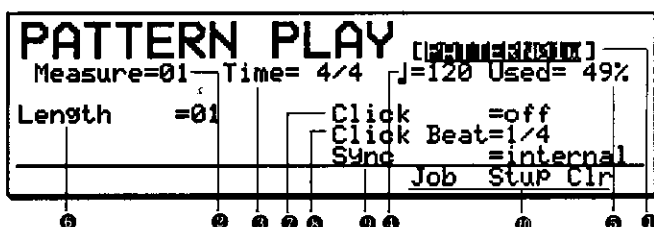
Procedimiento:

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

Seleccionar : el patrón que se va a reproducir.

Comenzar : la reproducción pulsando RUN

Detener : la reproducción pulsando STOP



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

- 9 Sync (Sincronización) (interna, MIDI): determina la fuente de "timing" que controlará al secuenciador. Normalmente se dejará este ajuste en internal, de forma que el mismo reloj del SY77 determine el tempo.

Si se está utilizando un secuenciador MIDI externo y se desea que el secuenciador del SY77 actúe en sincronización con él, seleccione MIDI para que los mensajes del reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tempo.

- 10 Pulse F6 para desplazarse al directorio de operaciones de edición de patrón, F8 para ir al directorio de operaciones de configuración de patrón, o F8 para limpiar el patrón seleccionado o todos los patrones.

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

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

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

Editar patrón: En la modalidad Ejecutar patrón, Vd. puede pulsar EDIT en cualquier momento para editar el patrón. Para más detalles, consulte la *modalidad Editar patrón*.

GRABAR PATRON

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

Procedimiento:

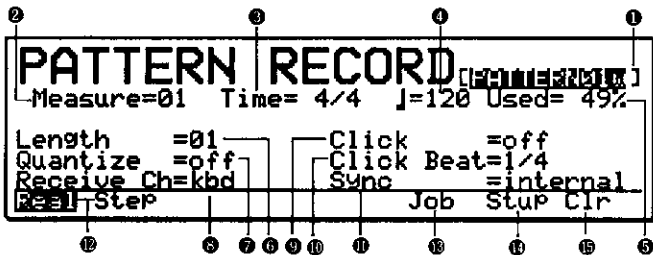
Desde : pantalla "Pattern Play" (Ejecutar Patrón)

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

Seleccionar : la modalidad de grabación.

Para comenzar: la grabación, pulse RUN.

Para terminar : la grabación, pulse STOP.



- 1 PATTERN (Patrón) (01...99): seleccione el patrón que desea grabar.
- 2 Measure (Compás) (01...32): determina el compás a partir del cual comenzará el patrón a reproducirse. Puede modificarlo moviendo el cursor aquí y especificando el compás, o utilizando los botones de posición del secuenciador (◀, <<, LOCATE, o ▶▶).
- 3 Time (Tiempo) (01-08/4, 01-16/8, 01-32/16): determina la signatura de tiempo del patrón que va a ser grabado. Sólo puede ser modificada para patrones que todavía no han sido grabados.
- 4 ♪ (30...250): determina el tempo en notas negras por minuto.
- 5 Used (Utilizada) (0...100%): muestra la cantidad de memoria del secuenciador no utilizada.
- 6 Length (Longitud) (1...32): indica la extensión del patrón. Puede ser modificada únicamente si el patrón no ha sido grabado todavía.
- 7 Quantize (Cuantización) (off=desactiv., 1.32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2): determina el esquema de "timing" con que serán corregidas las notas que Vd. interprete. Cuando la cuantización está desactivada, las notas que Vd. interprete serán grabadas exactamente con el "timing" en el que ocurren. Cuando se selecciona un "timing" de 1/32...1/2, todas las notas que Vd. interprete se desplazarán al "timing" más próximo en el intervalo especificado.

- 8 Receive Channel (Canal de Recepción) (1-16, omni=todos, kbd = teclado): determina la fuente de datos que será grabada por el secuenciador. Normalmente seleccionará "kbd", de tal forma que se grabarán los datos procedentes del teclado del SY77.

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

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

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

off: el metrónomo no sonará

rec: el metrónomo sonará sólo durante la grabación.

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

always: el metrónomo sonará constantemente.

- 10 Click Beat (Golpes de Claqueta) (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): determina el tempo con el que sonará la claqueta.
- 11 Sync (Sincronización) (interna, MIDI): determina la fuente de "timing" que controlará al secuenciador. Normalmente se dejará este ajuste en "internal", de forma que el mismo reloj del SY77 determine el tempo.

Si se está utilizando un secuenciador MIDI externo y se desea que el secuenciador del SY77 actúe en sincronización con él, seleccione MIDI para que los mensajes del reloj MIDI recibidos en la entrada MIDI IN determinen el tempo.

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

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

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

- 13 Para trasladarse al directorio de operaciones Operación de Editar Patrón, pulse F6.
- 14 Para trasladarse al directorio de operaciones de Configuración de Patrón, pulse F7.
- 15 Para limpiar un patrón o todos los patrones, pulse F8.

MODALIDAD DE PATRON

Procedimiento para la grabación de un patrón:

1. Seleccione el patrón que desea grabar.
2. Si el patrón seleccionado todavía no ha sido grabado, especifique la signatura de tiempo y la extensión.
3. Realice los ajustes de tempo, cuantización, canal de recepción, claqueta, a golpes de claqueta, y sincronización.
4. Especifique la modalidad de grabación: en tiempo real (F1) o por pasos (F2).

5. Pulse RUN y comenzará la grabación del patrón. La pantalla de grabación dependerá de la modalidad de grabación seleccionada en el paso 2. Para más detalles remítase a las siguientes secciones: *Grabar patrón en tiempo real* o *Grabar patrón por pasos*.
6. Una vez terminada la grabación, pulse STOP y retornará a la pantalla "Pattern play" (ejecutar patrón).

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

Grabar Patrón

GRABAR PATRON EN TIEMPO REAL

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

Procedimiento:

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

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

Para comenzar la grabación, pulse RUN. El indicador luminoso RUN parpadeará siguiendo el tempo. (ejecutar canción), pulse STOP.

PATTERN RECORD [PATTERN01wJ]
Measure=01 Time=4/4 J=120 Used= 49%
Length =01 Click =off
Quantize =off Click Beat=1/4
Receive Ch=kbd Sync =internal
Real Step Job Stop Clr

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

- ⑤ Click beat (golpes de claqueta) (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): durante la grabación, se puede mover el cursor aquí para especificar el tempo con que sonará la claqueta.

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

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

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

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

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

Grabar Patrón

GRABAR PATRON POR PASOS

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

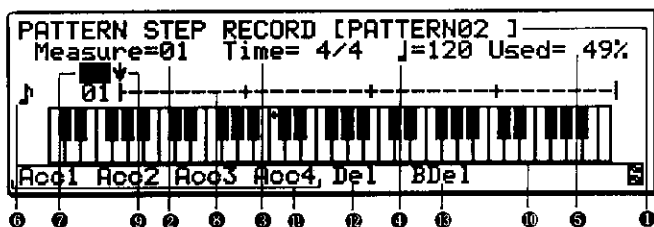
Procedimiento:

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

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

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

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



- 1 Pattern (Patrón) (01...99): seleccione el patrón que se va a grabar.
- 2 Measure (Compás) (01...32): para moverse a otro compás del patrón, sitúe el cursor aquí y modifique los datos.
- 3 Time (Tiempo) (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): la signatura de tiempo sólo se visualiza, y no puede ser modificada.
- 4 J : el tempo sólo aparece en la pantalla, y no se puede modificar.
- 5 Used (Utilizada) (0...100%): muestra la cantidad de memoria del secuenciador que ya ha sido utilizada.
- 6 Esta zona indica el valor de la nota actualmente seleccionada. En cualquier momento durante la grabación por pasos se puede utilizar el teclado numérico para introducir valores de notas. También se puede mover el cursor en esta zona para modificar los valores de las notas. Si es posible, los valores de las notas de esta zona aparecerán en la pantalla con los símbolos gráficos de nota redonda, nota negra, etc... De no ser así, el valor de la nota se representará por un número de fracción (1/384 de nota).
- 7 Cuando el cursor está situado en esta zona, se puede mover hacia adelante y hacia atrás, a través de los datos en el tiempo. Si el actual compás es mayor de cuatro notas negras p.ej., una signatura de tiempo de 10/8), aquí aparecerá un número indicando la sección del compás que se está visualizando.

- 8 Esta barra representa un compás, y las divisiones verticales representan un golpe (beat). Aparecerá un punto sobre la barra para indicar una zona de 32 notas que contiene datos.
- 9 Mientras se desplaza hacia adelante o hacia atrás por los datos de tiempo, una flecha hacia abajo se moverá en pasos de un 1/32 de nota indicando la actual posición en el compás.
- 10 Si la zona de 32 notas actualmente seleccionada contiene datos, las notas de esa zona aparecerán en la pantalla en el diagrama del teclado.
- 11 Para seleccionar un valor de acento, pulse F1-F4. A las notas posteriormente introducidas se les dará el valor de acento seleccionado. Para cambiar el valor de acento asignado a F1-F4, consulte *Configurar Patrón, operación 4.Nivel de acento*.
- 12 Para borrar todos los datos en la zona de 32 notas en la que está situado el cursor, pulse F5 (del). La posición del cursor no variará.
- 13 Para borrar todos los datos en la zona de 32 notas que está delante del cursor, pulse F6 (Bdel). El cursor se retrasará 1/32 de nota.

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

Teclado numérico:

- Note Value (Valor de Nota) (teclas numéricas 1-8): Utilice las teclas numéricas 1-8 para especificar el valor de nota que se va a grabar. Pulsando cada tecla se seleccionará el valor de nota que se indica sobre ella, desde una nota redonda (tecla 1), hasta un tresillo de 1/8 de nota (corchea). También determina el tiempo de los pasos, con el cual avanzará automáticamente el cursor después de haber introducido cada nota.
- Dot (Puntillo) (tecla numérica 9): Para asignar puntillo al valor de nota actual pulse la tecla numérica 9. Dicho valor se incrementará en un 50%.
- Tie (Ligado) (tecla numérica "-"): Para aumentar la duración de la nota introducida previamente, pulse TIE. La duración de la nota se incrementará en el valor de la nota actual, y el cursor avanzará conforme a esto.
- Rest (Silencio) (tecla numérica 0): Para avanzar un paso sin introducir datos, pulse REST.

MODALIDAD DE PATRON

Procedimiento de grabación:

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

EDITAR PATRON

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

Procedimiento:

Desde : modalidad Ejecutar patrón o Grabar patrón.

Pulsar : EDIT.

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

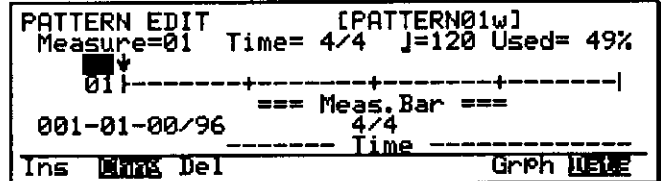
La pantalla de editar patrón variará dependiendo de si se selecciona la edición por gráfico o por datos.

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



La edición de patrón por gráfico es exactamente el mismo que la edición de canción por gráfico, excepto que el número de patrón aparece en lugar del nombre de canción, y que el número máximo de compás es 32 en lugar de 999. Para más detalles, por favor consulte *Editar canción (gráfico)* en la página 179.

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



La edición de patrón por datos es exactamente la misma que la edición de canción por datos, excepto que el número de patrón aparece en lugar del nombre de canción, y que el número máximo de compases es 32 en lugar de 999. Para más detalles, por favor remítase a *Editar Canción (insertar datos)* en la pág. 181 o *Editar Canción (cambiar datos)* en la pág. 180.

OPERACIONES DE EDITAR PATRON

JUMP #700

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

Procedimiento:

Desde : la pantalla "Pattern play" (ejecutar patrón) o "Pattern record" (grabar patrón).

Pulsar : F6 (Job).

PATTERN EDIT JOB				700
				01
01:Copy Pattern				
02:Get Pattern				
03:Put Pattern				
04:Put Chain Pattern				
01	02	03	04	

① Mueva el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación específica.

② Pulsando F1-F4 se seleccionará la correspondiente operación 1-4.

01: Copiar patrón: copia un patrón en otro patrón.

02: Conseguir patrón: copia datos de compases especificados de una pista en un patrón.

03: Poner patrón: copia datos de un patrón en los compases especificados de una pista.

04: Poner patrón en cadena: copia los datos de patrón de todas las partes en una pista especificada 1-15.

operaciones de editar patrón

1. COPIAR PATRON

JUMP #701

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de edición de patrón (JUMP #700)

Seleccionar : 01:Copy Pattern (JUMP #701)

Especificar : el patrón Fuente y el patrón Destino.

Para ejecutar : la operación, pulsar ENTER.

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

COPY PATTERN		701
Pattern = 01w	Source -----	
Pattern = 01w	Destination -----	

① Source Pattern(Patrón Fuente) (01...99): especifique el patrón que desea copiar.

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

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

Antes

Compás	1	2	3
Patrón 3	A	B	C
Patrón 5	X	Y	Z

Después

Compás	1	2	3
Patrón 3	A	B	C
Patrón 5	A	B	C

operaciones de editar patrón

2. CONSEGUIR PATRON

JUMP #702

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar patrón (JUMP #700)

Seleccionar : 02: Get Pattern (JUMP #702)

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

Para ejecutar : la operación, pulsar ENTER.

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

GET PATTERN		702
Source -----		
Track = 01		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
Destination -----		
Pattern = 01		

- ① Source (fuente) (Track=pista 01...15, Top Measure = compás superior 001...???, Last Measure = Compás Final 001...???): Especifique la pista y los compases de los que se van a copiar los datos. Al ser la extensión máxima de un patrón de 32 compases, el último compás no puede estar a más de 32 compases del compás más alto. Además,

no es posible seleccionar patrones que contengan sig-naturas de tiempo diferentes.

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

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

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

Antes

Compás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Pista 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	...
Patrón 5										

Después

Compás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Pista 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	...
Patrón 5										

operaciones de editar patrón

3. PONER PATRON

JUMP #703

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de editar patrón (JUMP #700)

Seleccionar : 03: Put Pattern (JUMP #703)

Especificar : el patrón fuente y especificar la pista destino y el compás en el que se van a copiar los datos procedentes del patrón.

Para ejecutar : la operación, pulsar ENTER.

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

PUT PATTERN		703
Source -----		
Pattern = 01		
Destination -----		
Track = 01		
Top Measure = 001		
Parameter -----		
Put = 1 times		

- ① Source (Fuente) (Patrón 01...99): Especifique el patrón del que se van a copiar los datos.

- ② Destination (Destino) (Track=pista 01...15, Top Measure = compás superior 001...???): Especifique la pista y los compases a los que se van a copiar los datos.

- ③ Put (Poner) (1...99): Especifique el número de veces que van a ser copiados los datos del patrón.

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

Antes

Compás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Pista 2	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	...
Patrón 5	A	B								

Después

Compás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Pista 2	Z	Z	Z	A	B	A	B	Z	Z	...
Patrón 5	A	B								

4. PONER PATRON EN CADENA

JUMP #704

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

Procedimiento:

- Desde : directorio de operaciones de editar patrón (JUMP #700)
- Seleccionar : 04:Put Chain Pattern (JUMP #704)
- Especificar : la pista destino
- Para ejecutar : la operación, pulsar ENTER.
- Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

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

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

PUT CHAIN PATTERN704

----- Destination -----

Track = 11

❶

OPERACIONES DE CONFIGURACION DE PATRON JUMP #705

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

Procedimiento:

Desde : la pantalla "Pattern play" (ejecutar patrón) o "Pattern record" (grabar patrón).

Pulsar : F7 (Stup). (JUMP #705)

Seleccionar : la operación de configuración de patrón deseada.

PATTERN SETUP		705
01: Receive Event	05: Clock/Beat	01
02: Output Channel		
03: MIDI Control		
04: Accent Level		
01	02	03
04	05	

- ❶ Mueva el cursor en esta zona y pulse ENTER para seleccionar la operación especificada.
- ❷ Pulsando F1-F5 se seleccionará la correspondiente operación 1-5.

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

02: Output Channel (Canal de Salida): Especifique el canal MIDI en el que cada pista del secuenciador transmitirá sus datos.

03: MIDI Control (Control MIDI): Especifique si el secuenciador del SY77 va a ser controlado por su propia fuente de "timing" o por un secuenciador externo.

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

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

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

LIMPIAR PATRON

JUMP #711

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

Procedimiento:

Desde : la pantalla "Pattern Play" (Ejecutar Patrón) o "Pattern Record" (Grabar Patrón).

Pulsar : FB (Clr). (JUMP #711)

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

Para ejecutar : la operación, pulsar ENTER.

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

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

Comentario: Si borra uno o todos los patrones, los datos se perderán para siempre. No hay ninguna manera de volver a llamar a un patrón.

CLEAR PATTERN		711
Pattern	=	ALL
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> >>> Press ENTER <<< </div>		
One	All	
❷	❸	❶

MODALIDAD UTILIDADES

En la modalidad UTILITY se pueden hacer ajustes que afectan al sistema global del SY77, se pueden hacer ajustes para la transmisión y recepción MIDI, transmitir bloques de datos vía MIDI, y salvar o cargar en tarjeta o en disco.

Contenidos de esta sección	página
Utilidades del sistema	217
Utilidades MIDI	221
Utilidades de tarjeta	225
Utilidades de disco	227

MODALIDAD UTILIDADES

En la modalidad Utility se pueden hacer ajustes que afectan al sistema global del SY77, se pueden hacer ajustes para la transmisión y recepción MIDI, transmitir bloques de datos vía MIDI, y salvar o cargar en tarjeta o en disco. Las funciones de la modalidad Utility se dividen en cuatro directorios: Utilidades del sistema, Utilidades MIDI, Utilidades de tarjeta y Utilidades de disco. Cuando se pulsa UTILITY, aparecerá el último directorio seleccionado. Seleccione un directorio de operaciones pulsando F1-F4.

Directorio de operaciones de las utilidades del sistema

UTILITY		800
System Utility		01
01: Master Tuning	05: Greeting Message	
02: Velocity Set	06: -----	
03: Controllers	07: -----	
04: Edit Confirm	08: -----	
Sys MIDI Card Disk		

- 01: Afinación general: la afinación general del SY77 puede realizarse bien por semitonos o bien por ajuste exacto.
- 02: Fijar velocidad de pulsación: el teclado y el generador de tonos interno del SY77 pueden ser fijados para responder a la velocidad de pulsación de interpretación en sus diversas maneras.
- 03: Controladores: la rueda MODULATION 2 y un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH transmitirán los datos utilizando el número de control MIDI que Vd. especifique.
- 04: Confirmar edición: el mensaje "Are you sure?" ("¿está seguro?") que aparece al almacenar, llamar, o inicializar datos, puede ser activado/desactivado.
- 05: Mensaje de saludo: edición del mensaje de dos líneas que se visualiza brevemente al encender el SY77.

Directorio de operaciones de las utilidades MIDI

UTILITY		806
MIDI Utility		01
01: Channel Set	05: -----	
02: Program Change	06: -----	
03: Bulk Dump	07: -----	
04: -----	08: -----	
Sys MIDI Card Disk		

- 01: Fijar canal: el SY77 recibirá y transmitirá datos MIDI de acuerdo con los canales MIDI y los ajustes que se especifiquen aquí.
- 02: Cambio de programa: los mensajes de cambio de programa MIDI serán recibidos y transmitidos según se especifique aquí.
- 03: Transvase de bloque de datos: diversos tipos de datos del SY77 pueden ser transmitidos vía MIDI a otro SY77 o a otro dispositivo.

Directorio de operaciones de las utilidades de tarjeta

UTILITY		812
Card Utility		01
01: Save To Card	05: -----	
02: Load From Card	06: -----	
03: Format Card	07: -----	
04: -----	08: -----	
Sys MIDI Card Disk		

- 01: Salvar a la tarjeta: los datos del sintetizador pueden ser salvados a una tarjeta RAM.
- 02: Cargar desde la tarjeta: los datos del sintetizador pueden ser cargados desde una tarjeta RAM o ROM.
- 03: Formatear tarjeta: antes de poder utilizar una tarjeta RAM debe ser formateada para aceptar datos del SY77.

Directorio de operaciones de las utilidades de disco

UTILITY		816
Disk Utility		03
01: Save To Disk	05: Rename File	
02: Load From Disk	06: Delete File	
03: Format Disk	07: Disk Status	
04: Backup Disk	08: -----	
Sys MIDI Card Disk		

- 01: Salvar al disco: los datos del sintetizador o del secuenciador pueden ser salvados al disco.
- 02: Cargar desde el disco: los datos del sintetizador o del secuenciador pueden ser cargados desde el disco.
- 03: Formatear un disco: antes de poder utilizar un disco debe ser formateado para aceptar datos del SY77.
- 04: Hacer una copia de seguridad del disco: utilice esta operación para hacer copias de seguridad de los datos importantes.
- 05: Renombrar archivo: a un archivo del disco ya existente se le puede dar un nombre diferente.
- 06: Borrar archivo: se puede borrar del disco un archivo que no se necesite.
- 07: Estado del disco: le permite comprobar el número de archivos del disco y la zona libre restante.

UTILIDADES DEL SISTEMA

JUMP #800

Resumen: Los ajustes de las utilidades del sistema afectan a todo el sistema del SY77.

Procedimiento:

Desde : Utilidades MIDI, Utilidades de tarjeta o
Utilidades de disco

(JUMP #806, #812, #816)

Pulsar : F1 (Sys) (JUMP #800)

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

UTILITY		800
System Utility		01
01: Master Tuning	05: Greeting Message	
02: Velocity Set	06: -----	
03: Controllers	07: -----	
04: Edit Confirm	08: -----	
09: MIDI Card Disk		

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

01: Afinación general: la afinación general del SY77 puede realizarse bien por semitonos o bien por ajuste exacto.

02: Fijar velocidad de pulsación: el teclado y el generador de tonos interno del SY77 pueden ser fijados para responder a la velocidad de pulsación de la interpretación de diversas maneras.

03: Controladores: la rueda MODULATION 2 y un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH transmitirán los datos utilizando el número de control MIDI que Vd. especifique.

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

05: Mensaje de saludo: edición del mensaje de dos líneas que se visualiza brevemente al encender el SY77.

Utilidades del Sistema

1. AFINACION GENERAL

JUMP #801

Resumen: La afinación general del SY77 puede realizarse bien por semitonos o bien por ajuste preciso.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 01: Master Tuning (JUMP #801)

Especificar : la afinación global por semitonos y por pasos precisos

MASTER TUNING		801
Note Shift =	-1	
Fine Tuning =	+0	
Note Fine		

❶ Cambio de nota (-64...+63): ajusta el tono de todo el SY77 en semitonos.

❷ Ajuste preciso (-64...+63): ajusta el tono de todo el SY77 en pasos de 1,171875 centésimas.

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

Este ajuste afecta sólo al generador de tonos interno del SY77. No tiene ningún efecto sobre los números de nota transmitidos desde la salida MIDI OUT.

Utilidades del Sistema

2. FIJAR VELOCIDAD DE PULSACION

JUMP #802

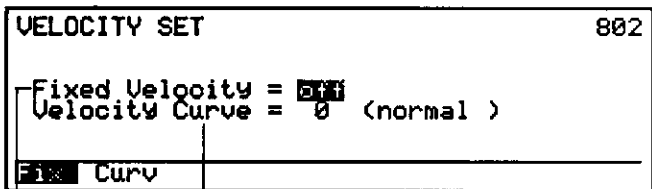
Resumen: el teclado del SY77 puede fijarse de diversas maneras para responder a la velocidad de pulsación con que se toque.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 02: Velocity Set (JUMP #802)

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

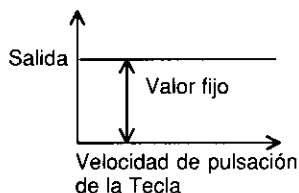


1 Velocidad de pulsación fija (off,1...127): cuando se fija en "off", el generador de tonos del SY77 responderá a su velocidad de pulsación al tocar de acuerdo con la curva de velocidad de pulsación especificada en 2. Cuando se fija en un valor de 0 a 127, se les dará a todas las notas el mismo valor especificado de velocidad de pulsación independientemente de la velocidad de pulsación con que Vd. interprete.

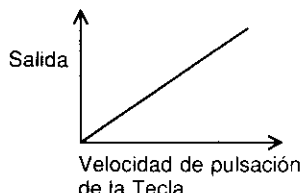
2 Curva de velocidad de pulsación (0...7): determina la manera en que responderá el generador de tonos del SY77 a la velocidad de pulsación con que Vd. toque, como se muestra en los siguientes esquemas.

Las curvas de velocidad de pulsación 6(cross-1) y 7 (cross-2) le permiten "realizar un cruce" entre dos voces utilizando la velocidad de pulsación de tecla. Fije una voz en sensibilidad positiva de velocidad de pulsación de tecla, y la otra en sensibilidad negativa. Consulte *Datos de los elementos AFM : 5. Sensibilidad AFM (JUMP #243)* y *Datos de los elementos AWM: 4. Sensibilidad AWM (JUMP #260)*.

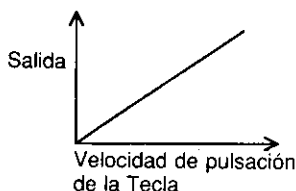
VELOCIDAD DE PULSACION FIJA = 1 ~ 127



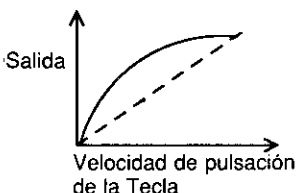
VELOCIDAD DE PULSACION FIJA = DESACTIVADA



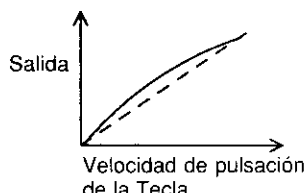
0. Normal



1. Suave-1

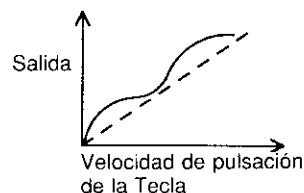


2. Suave-2



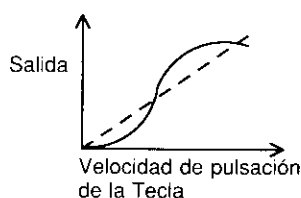
--- es la curva de velocidad de pulsación Normal

3. Fácil



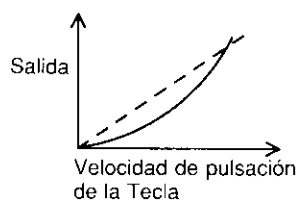
--- es la curva de velocidad de pulsación Normal

4. Ancha



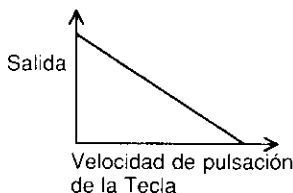
--- es la curva de velocidad de pulsación Normal

5. Duro

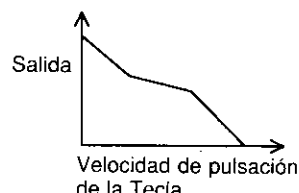


--- es la curva de velocidad de pulsación Normal

6. Cruce-1



7. Cruce-2



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

El ajuste de la curva de velocidad de pulsación afecta sólo al generador de tonos interno del SY77, y tendrá efecto sobre las notas recibidas en la entrada MIDI IN, así como sobre las notas que se interpreten en el teclado del SY77. Este ajuste no afecta a los mensajes de nota transmitidos desde la salida MIDI OUT.

3. CONTROLADORES

JUMP #803

Resumen: La rueda MODULATION 2 y un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH transmitirán los datos utilizando el número de control MIDI que Vd. especifique.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 03:Controllers (JUMP #803)

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

CONTROLLERS		803
Controller	MIDI Control Number	
Assignable Foot Sw	065 Portament Switch	
Assignable Wheel	013 Non-assigned no.	
Foot Whl		

- ❶ Interruptor de pedal asignable (0...120): un pedal opcional conectado al "jack" FOOT SWITCH del panel posterior transmitirá los mensajes de control del tipo que Vd. especifique aquí
- ❷ Rueda asignable (0...120): la rueda MODULATION 2 situada a la izquierda del teclado del SY77 transmitirá los mensajes de control del tipo que Vd. especifique aquí
- ❸ Pulse F1 (foot) o F2 (whl) para mover el cursor a ❶ ó ❷.

Comentario: Los ajustes de la sección Datos Comunes de Voz, operación 12.Controladores (JUMP #226, #227, #228) determinan el tipo de mensaje de control por el cual será controlado cada parámetro. Si Vd. desea utilizar un controlador asignable para controlar las voces del SY77, asegúrese de que el número de control MIDI asignado se ajusta perfectamente al número de control MIDI seleccionado para el parámetro que se desea controlar.

Si se quiere asignar la rueda MODULATION 2 o el pedal FOOT SWITCH para controlar algún equipo MIDI externo y que no afecte al generador de tonos del SY77, utilice un número de control MIDI que no sea utilizado en Datos Comunes de Voz, operación 12.Controladores (JUMP #226, #227, #228). Consulte la tabla de implementación MIDI de los manuales de sus otros dispositivos para saber cómo reacciona cada uno de ellos a los datos de control MIDI entrantes. Las normas oficiales MIDI definen el uso de los siguientes mensajes de cambio de control. Los mensajes de cambio de control entre paréntesis de la siguiente tabla (tiempo de portamento, sostenuto, etc...) no corresponden a funciones del SY77. Se incluyen en la lista como ayuda por si utiliza el SY77 para controlar otros dispositivos MIDI que sí los tienen.

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

4. CONFIRMAR EDICION

JUMP #804

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

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)
 Seleccionar : 04:Edit Confirm (JUMP #804)
 Especificar : que aparezca o no el mensaje de confirmación.

EDIT CONFIRM 804

Edit Confirm = ☐

①

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

Comentario: Hasta que se familiarice con el SY77 le recomendamos que lo mantenga activado (on).

5. MENSAJE DE SALUDO

JUMP #805

Resumen: Edición del mensaje de dos líneas que se visualiza brevemente al encender el SY77.

Procedimiento:

Desde : directorio de operaciones de las utilidades del sistema (JUMP #800)
 Seleccionar : 05:Greeting Message (JUMP #805)
 Especificar : el mensaje de saludo

GREETING MESSAGE 805

Line 1 = [Create YOUR sound !]

Line 2 = [...I'm ready]

Clr ☐ Lowr

②

①

- 1 Introduzca el mensaje de saludo de 2 líneas X 20 caracteres.
- 2 Para borrar el mensaje de saludo grabado pulse F1 (Clr). Para cambiar a letras mayúsculas pulse F2 (Uppr). Para cambiar a letras minúsculas pulse F3 (Lowr).

Comentario: Los métodos para introducir datos de caracteres se explican en *Cómo introducir datos en la sección Introducción al SY77*.

UTILIDADES MIDI

JUMP #806

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

Procedimiento:

Desde : Utilidades del sistema, Utilidades de tarjeta o Utilidades de disco

(JUMP #800, #812, #816)

Pulsar : F2 (MIDI) (JUMP #806)

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

UTILITY		806
MIDI Utility		01
01: Channel Set	05: -----	
02: Program Change	06: -----	
03: Bulk Dump	07: -----	
04: -----	08: -----	
Sys	Card Disk	

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

01: Fijar canal: el SY77 recibirá y transmitirá datos MIDI según se determine por los canales MIDI y los ajustes aquí especificados.

02: Cambio de programa: los mensajes de cambio de programa MIDI serán recibidos y transmitidos según se especifique aquí

03: Transvase de bloque de datos: diversos tipos de datos del SY77 pueden ser transmitidos vía MIDI a otro SY77 u otro dispositivo.

Utilidades MIDI

1. FIJAR CANAL

JUMP #807

Resumen: El SY77 recibirá y transmitirá datos MIDI según se determine por los canales MIDI y los ajustes aquí especificados.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 01: Channel Set (JUMP #807)

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

CHANNEL SET		807
Keyboard Trans Ch =	Device Number =	off
Voice Recv Ch =	Bulk Protect =	on
Local on/off =		on
Note on/off =		all
T-11 R-Ch Lca	Note Dev Bulk	

- 1 Canal de transmisión del teclado (1...16): determina el canal por el que se transmitirán los datos procedentes de la salida MIDI OUT cuando se toca el teclado o se mueven los distintos controladores. En la modalidad multi también determina cuál de las dieciséis voces van a ser reproducidas por el teclado.
- 2 Canal de recepción de voz (1...16, omni): determina el canal por el que puede ser tocado el SY77 cuando se está en la modalidad "Reproducir voces". Seleccionando "omni", el SY77 responderá a cualquier canal. En la modalidad "Reproducción de multi", los cambios de programa recibidos por este canal seleccionarán multis.

- 3 Local activ./desactiv. (off,on): determina si el teclado del SY77 reproduce o no al generador de tonos del SY77. Normalmente se dejará activado (on) para que el teclado sí lo reproduzca.

Cuando está desactivado (off), el generador de tonos del SY77 producirá sonido únicamente en respuesta a mensajes procedentes de la entrada MIDI IN; pero los mensajes serán transmitidos desde la salida MIDI OUT cuando se toque el teclado o se muevan los distintos controladores.

- 4 Nota activ./desactiv. (all=todas, odd=impares, even=pares): fijado en "all", el generador de tonos del SY77 producirá sonido en respuesta a todas las notas recibidas en la entrada MIDI IN. Si se fija en "odd" o en "even", el generador de tonos del SY77 responderá únicamente a las notas impares (odd) o pares (even). Esto sólo afecta a las notas recibidas en la entrada MIDI IN, y no afectará a las notas reproducidas por el teclado del SY77.
- 5 Número de dispositivo (off, 1...16, all=todos): determina el canal por el que el SY77 recibirá mensajes exclusivos del sistema MIDI, tales como cambios de parámetros y bloques de datos. Al seleccionar "off", no se recibirán mensajes exclusivos del sistema. Si se selecciona "all", los mensajes exclusivos del sistema serán recibidos por cualquier canal del 1 al 16.

MODALIDAD UTILIDADES

- ⑥ Protección contra bloques (off, on): el SY77 es capaz de recibir en cualquier momento bloques de datos exclusivos del sistema, y los datos recién recibidos sustituirán a los datos de la memoria. Activando la protección contra bloques (on), se puede evitar que la llegada inesperada de bloques de datos elimine datos importantes.
- ⑦ Pulsando F1-F6, el cursor se situará en su punto correspondiente de la pantalla.

Local: Si utiliza el SY77 solo, normalmente deberá dejar el "local" activado (on). No obstante, puede ser útil dejarlo desactivado (off) en las siguientes situaciones.

Algunos dispositivos de procesamiento MIDI disponibles en el mercado pueden recibir una serie de datos de nota y de controladores MIDI, procesarlos y crear armonías paralelas u otros efectos musicales. Si Vd. posee este tipo de procesador MIDI, quizás sea interesante desactivar el "local" del SY77 y realizar conexiones MIDI de tal forma que los datos de notas y controladores transmitidos desde la salida MIDI OUT del SY77 sean procesados por el procesador MIDI y después transmitidos de vuelta a la entrada MIDI IN del SY77.

Si Vd. utiliza un secuenciador externo con el SY77, probablemente grabará desde la salida MIDI OUT del SY77 hacia el secuenciador, y reproducirá desde la salida MIDI OUT del secuenciador hacia la entrada MIDI IN del SY77. Si el secuenciador externo es capaz de hacer retornar (retransmitir) los datos que se están grabando, se puede desactivar el "local" del SY77 para que únicamente produzca sonido en respuesta a los datos procedentes del secuenciador externo.

Nota activ./desactiv.: Este ajuste puede utilizarse para incrementar el número de notas simultáneas. Cada SY77 es capaz de producir hasta 16 notas de sonido AFM y 16 notas de sonido AWM a la vez. Si se envían los mismos datos MIDI a dos unidades SY77 y se ajustan uno a las notas "odd" (impares) y el otro a las notas "even" (pares), se doblará el número de notas simultáneas que puedan ser producidas.

Utilidades MIDI

2. CAMBIO DE PROGRAMA

JUMP #808

Resumen: Los mensajes de cambio de programa MIDI serán recibidos y transmitidos según se especifique aquí

Procedimiento:

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

Seleccionar : 02:Program Change (JUMP #808)

Especificar : cómo serán recibidos y transmitidos los cambios de programa.

PROGRAM CHANGE	808
Program Change = <input type="text" value="normal"/>	

- ① Cambio de programa (off, normal, direct): determina lo que hace el SY77 cuando un mensaje de cambio de programa es recibido en la entrada MIDI IN, y cómo dichos mensajes son transmitidos desde la salida MIDI OUT. Generalmente se fijará en "normal". Si desea utilizar mensajes de cambio de programa para seleccionar memorias, fíjelo en "direct" (directo).

Cambio de programa = off (desactivado): Se ignorarán los mensajes de cambio de programa entrantes. No se transmitirán mensajes de cambio de programa.

Cambio de programa = normal: En la modalidad de voz, los cambios de programa entrantes 0-63 seleccionarán las voces 1-64. Los cambios de programa 64-127 serán ignorados. Independientemente de la memoria seleccionada (interna, de tarjeta, preset 1 ó preset 2), un cambio de programa 0-63 será transmitido cuando se seleccione una voz 1-64.

En la modalidad multi, los cambios de programa entrantes 0-63 seleccionarán las voces 1-64 para el correspondiente canal del multi. Los cambios de programa 64-79 en el canal de recepción de voz seleccionarán los multis 1-16. Los cambios de programa 80-127 serán ignorados. Independientemente de la memoria seleccionada (interna, de tarjeta, preset 1 ó preset 2), un cambio de programa MIDI 0-63 será transmitido cuando se seleccione una voz 1-64. Un cambio de programa 64-79 será transmitido cuando se seleccione un multi 1-16.

Cambio de programa = direct (directo): Permite seleccionar cualquier memoria de voz o multi mediante cambios de programa. Los cambios de programa 0-116 serán recibidos y transmitidos exactamente igual que en "normal".

- **Transmisión:** si se selecciona una voz o multi después de cambiar de memoria (interna, de tarjeta, preset 1 ó preset 2) o de modalidad (voz o multi), uno de los siguientes cambios de programa 117-127 será transmitido para indicar la memoria o la modalidad que se acaba de seleccionar. Inmediatamente después aparecerá el cambio de programa 0-63 ó 64-79 indicando la voz o multi que se acaba de seleccionar.
- **Recepción:** los cambios de programa entrantes 117-124 seleccionarán una memoria de voz, y deben ir seguidos inmediatamente por un cambio de programa 0-63 para seleccionar el número de voz. Los cambios de programa entrantes 125-127 seleccionarán una memoria multi y deben ir seguidos inmediatamente por un cambio de programa 64-79 para seleccionar el número de multi. Los cambios de programa 119 y 120 son indistintos, pues un multi interno no puede utilizar voces de tarjeta, ni viceversa.

Núm.	Modalidad	Tipo	Memoria
117	Mod.de voz	Voz	Preset 2
118	Mod.multi	Voz	Preset 2
119	Mod.multi	Voz	Interna
120	Mod.multi	Voz	De tarjeta
121	Mod.multi	Voz	Preset 1
122	Mod.de voz	Voz	Interna
123	Mod.de voz	Voz	De tarjeta
124	Mod.de voz	Voz	Preset 1
125	Mod.multi	Multi	Interna
126	Mod.multi	Multi	De tarjeta
127	Mod.multi	Multi	Preset

Utilidades MIDI

3. TRASVASE DE BLOQUE DE DATOS

JUMP #809

Resumen: Diversos tipos de datos del SY77 pueden ser transmitidos vía MIDI a otro SY77 u otro dispositivo.

Procedimiento:

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

Seleccionar: 03: Bulk Dump (JUMP #809)

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

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

Para salir: sin ejecutar, pulsar EXIT.

BULK DUMP		809
		01
01: Vc & Mlt	05: 64 Voice	09: Seq All
02: Syn Setup	06: 16 Multi	10: Song & Ptn
03: Pan	07: 1 Voice	11: Seq Setup
04: McrTuning	08: 1 Multi	12: NSEQ
		Go

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

01: Vc & Mlt : todos los datos internos de voz, multi, panoramización y micro-afinación.

02: Syn Setup : datos de configuración del sistema para la sección del sintetizador.

03: Pan : todos los datos internos de panoramización.

04: McrTuning : todos los datos internos de micro-afinación.

05: 64 voices : todas las voces internas.

06: 16 Multis : todos los multis internos.

07: 1 Voice : una voz simple específica.

08: 1 Multi : un multi simple específico.

09: Seq All : todos los datos de la sección del secuenciador.

10: Song & Ptn : datos de canción y patrón.

11: Seq Setup : datos de configuración de la sección del secuenciador.

12: NSEQ : datos del secuenciador en formato N-Seq.

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

MODALIDAD UTILIDADES

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

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

Comentario: para los datos que van a ser recibidos por otro SY77, los ajustes de número de dispositivo de las dos unidades deben estar conjuntados.

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

UTILIDADES DE TARJETA

JUMP #812

Resumen: las operaciones de las utilidades de tarjeta le permiten transferir datos a y desde una tarjeta, y formatear una tarjeta para aceptar datos del SY77.

Procedimiento:

Desde : Utilidades del sistema, Utilidades MIDI o Utilidades de disco

(JUMP #800, #806, #816)

Pulsar : F3 (Card) (JUMP #812)

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

UTILITY		812
Card Utility		01
01: Save to Card	05: -----	
02: Load From Card	06: -----	
03: Format Card	07: -----	
04: -----	08: -----	
Sys MIDI Card Disk		

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

01: Salvar a la tarjeta: los datos del sintetizador pueden ser salvados a una tarjeta RAM.

02: Cargar desde la tarjeta: los datos del sintetizador pueden ser cargados desde una tarjeta RAM o ROM.

03: Formatear tarjeta: antes de utilizar una nueva tarjeta RAM, debe realizar esta operación para formatearla, de manera que el SY77 pueda utilizarla.

Utilidades de Tarjeta

1. SALVAR A LA TARJETA

JUMP #813

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 01: Save to Card (JUMP #813)

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

SAVE TO CARD	813
All (synthe) data will be saved	
Go	

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

Si la tarjeta insertada en la ranura DATA no ha sido formateada para el SY77, la pantalla mostrará "Warning: Format Error!" ("¡Atención: error de formato!"). Pulse EXIT para salir del mensaje de error.

Esta función salva los siguientes datos a la tarjeta RAM:

- Datos de configuración (datos del sistema, datos de panoramización, datos de micro-afinación)
- Voces internas 1-64
- Multis internos 1-16

Esta operación salva todos los datos del sintetizador a una tarjeta RAM insertada en la ranura de tarjeta DATA. Antes de que una tarjeta RAM recién adquirida pueda ser utilizada por el SY77, debe ser formateada por medio de la función 3. Formatear tarjeta como se explica más adelante.

2. CARGAR DESDE LA TARJETA

JUMP #814

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 02:Loas from Card (JUMP #814)

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

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

LOAD FROM CARD	814
Data = synth all	
	Go

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

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

Si la tarjeta insertada en la ranura DATA no ha sido formateada para el SY77, la pantalla mostrará "Warning: Format Error" ("¡Atención: error de formato!"). Pulse EXIT para salir del mensaje de error.

3. FORMATEAR TARJETA

JUMP #815

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 03: Card Format (JUMP #815)

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

FORMAT CARD	815
Format = SY77	
Card data will be erased !	
	Go

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

Introduzca la tarjeta en la ranura DATA y pulse F8 (Go=proceda). La pantalla le preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"), y si Vd. está seguro de querer formatear la tarjeta, pulse YES.

Si la tarjeta es de un tipo que no puede ser utilizado por el SY77 o si está defectuosa, la pantalla mostrará un mensaje de error. Pulse EXIT para salir de dicho mensaje.

UTILIDADES DE DISCO

JUMP #816

Resumen: las operaciones de las utilidades de disco le permiten transferir datos a y desde un disco, y formatear un disco para aceptar datos del SY77.

Procedimiento:

Desde : Utilidades del sistema, Utilidades MIDI o Utilidades de tarjeta

(JUMP #800, #806, #812)

Pulsar : F4 (Disk) (JUMP #816)

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



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

01: Salvar al disco : los datos del sintetizador o secuenciador pueden ser salvados al disco.

02: Cargar desde el disco : los datos del sintetizador o secuenciador pueden ser cargados desde el disco.

03: Formatear un disco : antes de poder utilizar un disco, debe ser formateado para aceptar datos del SY77.

04: Hacer una copia de seguridad del disco: utilice esta operación para hacer copias de seguridad de los datos importantes.

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

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

07: Estado del disco: le permite comprobar el número de archivos del disco y la zona que queda libre del mismo.

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

Utilidades de Disco

1. SALVAR AL DISCO

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 01: Save to Disk y pulsar ENTER

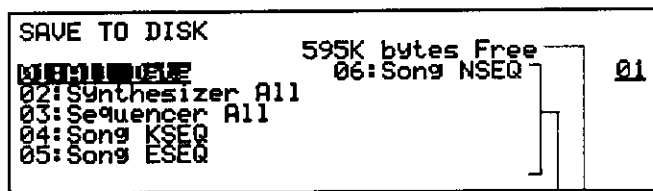
Especificar : el tipo de datos que van a ser salvados.

Pulsar : ENTER

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

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.



➊ Se muestra la cantidad de zona libre que queda en el disco insertado en la unidad de disco.

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

01: All Data: todos los datos del SY77.

02: Synthesizer All: todos los datos de la sección del sintetizador.

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

04: Song KSEQ: los datos de canción del secuenciador en formato K-Seq (formato de datos de secuencia del SY77 sin los datos de configuración).

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

06: Song NSEQ: los datos de canción del secuenciador en formato N-Seq (Yamaha V50, QX5FD, etc...).

E-Seq y N-Seq : el SY77 puede salvar sus datos de secuencia en formato E-Seq y N-Seq, y estos datos pueden ser cargados en otros secuenciadores Yamaha. Sin embargo, los datos que el otro dispositivo no puede utilizar serán ignorados.

MODALIDAD UTILIDADES

1. Mueva el cursor al tipo de datos que desea salvar y luego pulse ENTER; obtendrá la siguiente pantalla:

SAVE TO DISK
Data Type = Synthesizer All
01:-- NEW --* 06:-- NEW --* 01
02:-- NEW --* 07:-- NEW --*
03:-- NEW --* 08:-- NEW --*
04:-- NEW --* 09:-- NEW --*
05:-- NEW --* 10:-- NEW --*
Name Go

- 1 Indica el tipo de datos que Vd. seleccionó en la anterior pantalla.
- 2 Esta zona mostrará los nombres de todos los archivos de disco que Vd. seleccionó. Mueva el cursor en esta zona o use las teclas numéricas para seleccionar un archivo de disco 1-99 al que serán salvados los datos. Los archivos sin usar se indican con un asterisco "*". Si se salvan los datos sin cambiar el nombre, el asterisco desaparecerá.
- 3 La pantalla sólo puede mostrar diez archivos cada vez. Para ver el resto de archivos pulse F1 (▲) o F2 (▼) para hacer pasar las pantallas de archivos hacia arriba o hacia abajo.
- 4 Si desea cambiar el nombre del archivo seleccionado, pulse F7 (name), y tendrá acceso a la operación que se explica a continuación 1.1. *Salvar a un archivo concreto en el disco.*

- 5 Si desea salvar los datos al archivo seleccionado sin modificar el nombre, pulse F8 (Go=proceda).
2. Los datos se almacenan en el disco en *archivos*. Mueva el cursor para seleccionar un archivo del disco al que se salvarán los datos seleccionados.
3. Para salvar los datos de la memoria del SY77 al archivo seleccionado, pulse F8 (Go=proceda).
4. Si ya existen datos en el archivo seleccionado, la línea inferior de la pantalla preguntará "Overwrite?(Yes or No)" (¿Borrar? [Sí o No]). Si no necesita conservar los datos antiguos en el archivo entonces pulse YES y serán borrados por los nuevos. Si son importantes, pulse No y seleccione otro archivo.

Nombre de archivo: Puesto que el SY77 reconoce cada archivo por su *número* y no por su *nombre*, se puede dar a dos o más archivos el mismo nombre. No obstante, es recomendable nombrar a cada archivo de tal forma que sea fácil acordarse de su contenido.

Utilidades de Disco

1.1. SALVAR A UN ARCHIVO CONCRETO EN EL DISCO

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

Procedimiento:

Desde : la operación *Salvar a un archivo concreto en el disco* en 1. *Salvar al disco*.

Pulsar : F7 (Name)

Especificar : un nombre de archivo de ocho caracteres.

Para ejecutar : la operación "Salvar al disco", pulsar F8 (Go=proceda).

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT (salida).

SAVE TO DISK
File Name = [- NEW -]
Clr Uppr Lowr Go

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

Comentario: Los métodos para introducir datos de caracteres se explican en *Cómo introducir datos* en la sección de Introducción del manual.

Observe que la operación de salvar al disco puede ser ejecutada tanto desde 1.1. *Salvar a un archivo concreto en el disco* como desde 1. *Salvar al disco*.

2. CARGAR DESDE EL DISCO

JUMP #817

Resumen: los datos del sintetizador y del secuenciador pueden ser cargados desde el disco.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 02:Load from Disk (JUMP #817)

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

Pulsar : ENTER

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

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

Para salir : sin cargar, pulsar EXIT.

```

LOAD FROM DISK                                817
01: All Data                                     01
02: Synth All 06: Pan 09: Song & Ptn
03: Seq All 07: Mcr Tuning 10: 1 Voice
04: Syn Setup 08: Seq Setup 11: 1 Multi
12: Other Seq
  
```

- ❶ Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de datos que desea cargar desde el disco.
- 01: All Data: todos los datos del SY77
- 02: Synth All: 64 voces, 64 multis, 32 panorámicos, 2 micro-afinaciones y configuración del sistema
- 03: Seq All: datos K-Seq y datos de configuración de la sección del secuenciador
- 04: Syn Setup: datos de configuración del sistema del sintetizador procedentes de un archivo de disco que fue salvado como "All Data"
- 05: Vc & Mlt: datos de 64 voces, 64 multis, 32 panorámicos y dos micro-afinaciones procedentes de un archivo que fue salvado como "&All Data"
- 06: Pan: datos de 32 panorámicos procedentes de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 07: Mcr Tuning: datos de 2 micro-afinaciones procedentes de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 08: Seq Setup: datos de configuración de la sección del secuenciador
- 09: Song & Ptn: datos de canción y patrón de la sección del secuenciador
- 10: 1 Voice: una voz seleccionada simple procedente de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 11: 1 Multi: un multi seleccionado simple procedente de un archivo que fue salvado como "All Data"
- 12: Other Seq: datos del secuenciador en formato K-Seq, E-Seq, o N-Seq.

Los datos que pueden ser cargados dependerán del tipo de datos que fueron salvados en *1. Salvar al disco*.

Datos que fueron salvados por "1. Salvar al disco"...	... pueden ser cargados por "2. Cargar desde el disco"
1.-All Data	cualquier tipo de datos 1, 4-11
2.-Synthesizer All	2.-Synth All
3.-Sequencer All	3.-Seq All
4.-KSEQ, 5.-ESEQ, 6.-NSEQ	12.-Other Sequence

Los tipos de datos individuales 4-11 pueden ser cargados sólo desde un archivo salvado como "All Data".

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

```

LOAD FROM DISK
Data Type = Synthesizer All
01: All Data                                     01
02: -----
03: -----
04: -----
05: -----
06: -----
07: -----
08: -----
09: -----
10: -----
Go
  
```

- Los nombres de todos los archivos de disco del tipo que se ha seleccionado serán visualizados. Los archivos que no contengan ningún dato aparecerán como "- - - -". Mueva el cursor en esta zona para seleccionar un archivo 1-99. También puede utilizar las teclas numéricas para especificar directamente un número de archivo.
- La pantalla sólo puede mostrar diez archivos cada vez. Para ver el resto pulse F1 (Δ) o F2 (▽) para hacer pasar la pantalla hacia arriba o hacia abajo.

Cargar desde el disco (tipos 1-9): Después de seleccionar un archivo pulse F8 (Go=proceda). La pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si está seguro de querer cargar los datos, pulse YES y los datos serán cargados desde el archivo del disco al SY77.

Cargar desde el disco (tipos 10,11): La selección de los tipos de datos *10.-1 Voice* o *11.-1 Multi* le permite cargar una voz (o multi) simple especificada desde un archivo de disco que fue salvado como "All Data". El procedimiento es exactamente igual para voces y multis.

1. Después de seleccionar un archivo pulse F8 (dir) para visualizar una lista de las voces (multis) del archivo que se ha seleccionado.
2. La pantalla mostrará diez voces (multis) a la vez. Utilice F3 (Δ) y F4 (▽) para hacer pasar la pantalla hacia arriba o hacia abajo, y mueva el cursor para seleccionar la voz (multi) deseada.

MODALIDAD UTILIDADES

3. Para seleccionar el destino al que la voz (multi) seleccionada va a ser cargada, pulse F2 (Dst), el banco A-D (sólo cuando se carguen voces), y los botones de selección de memoria 1-16 para especificar el destino de la carga. La voz salvada desde un banco A-C sólo puede ser cargada en un banco A-C.
4. Una vez seleccionada la voz (multi) de destino, pulse F8 (Go=proceda) y la voz (multi) seleccionada será cargada desde el disco a la memoria interna.

Cargar desde el disco (tipo 12): La selección de tipos de datos 12. *Otra Secuencia* le permite cargar datos de secuencia que fueron salvados en formato E-Seq o N-Seq al secuenciador del SY77. Esto le permite cargar datos de secuencia en el secuenciador del SY77 procedentes de un disco que fue salvado por otro dispositivo Yamaha.

1. Cuando se seleccionan los tipos de datos 12. *Otra Secuencia* la pantalla mostrará *todos* los archivos del disco, ya fueran o no creados por el SY77. La extensión de tres caracteres de cada nombre de archivo también es visuali-

zada. "K" indica datos K-Seq, "E" indica datos E-Seq, y "N" indica datos N-Seq. Los archivos que no contengan datos aparecerán como "- - - -". Mueva el cursor en esta zona para seleccionar un archivo.

2. La pantalla sólo puede mostrar diez nombres de archivos cada vez. Para ver el resto, pulse F1 (Δ) o F2 (∇) para hacer pasar las pantallas de archivos hacia arriba o hacia abajo.
3. Después de seleccionar un archivo que contiene datos de secuencia, pulse F8 (Go=proceda) para cargar el archivo en la memoria del secuenciador del SY77. Si se selecciona y se intenta cargar un archivo que no contiene datos del secuenciador descifrables por el SY77, aparecerá un mensaje de error.

Cuando se cargan datos E-Seq o N-Seq, serán ignorados todos aquellos datos específicos del dispositivo que creó el archivo. Por ejemplo, si se están cargando datos N-Seq salvados por el QX5FD, los macro-datos serán ignorados; y cuando se carguen datos K-Seq salvados por el secuenciador V50, únicamente se cargará la canción 1.

Utilidades de Disco

3. FORMATEAR UN DISCO

JUMP #818

Resumen: antes de poder usar un disco, debe ser formateado para aceptar datos del SY77.

Procedimiento:

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

Seleccionar : 03:Disk Format (JUMP #818)

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

FORMAT DISK

818

Please insert a blank disk

Go

Los discos recién comprados deben ser formateados por el SY77 antes de poder ser utilizados para almacenar datos. *El formateo de un disco borrará todos los datos que contenga.* Tenga cuidado de no formatear accidentalmente un disco que contenga datos valiosos.

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

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

Utilidades de Disco

4. HACER UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL DISCO JUMP #819

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 04:Back Up Disk (JUMP #819)

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

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

Importante: Cuando se utilice esta operación 4.-Hacer una copia de seguridad del disco, se perderán todos los datos existentes en la memoria del secuenciador del SY77.

```

BACKUP DISK                                819
Disk Data Load
SEQ data will be erased !
Please insert SOURCE disk

      0 %
Go
  
```

1. Introduzca el disco fuente (los datos originales) en la unidad de disco y pulse F8 (Go=proceda). La pantalla mostrará "Now Loading" ("cargando") y los datos se cargarán en la memoria del SY77. El texto "xx% Loaded" ("xx% cargado") indica el porcentaje de datos de copia que han sido cargados.
2. Cuando el SY77 ha cargado todos los datos posibles, la pantalla le pedirá ("Please insert DUPLICATE into drive") que introduzca el DUPLICADO en la unidad de disco.
3. Asegúrese de que la copia de seguridad ha sido formateada correctamente para el SY77, y de que su pestañita protectora está cubriendo la abertura (disco sin proteger: puede escribir en él). Introduzca la copia de seguridad en la unidad de disco y pulse F8 (Go=proceda).
4. La pantalla mostrará "Now Saving" ("salvando") y los datos serán salvados a la copia de seguridad. El texto "xx% Saved" ("xx% Salvado") indica el porcentaje de datos que han sido salvados.
5. Repita los pasos 1-4 hasta que haya sido cargado y salvado el 100% de los datos originales. Una vez completado el proceso de copia, la pantalla mostrará "Completed!" ("¡Completado!").

Utilidades de Disco

5. RENOMBRAR ARCHIVO

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 05:Rename File

Especificar : el tipo de archivo que desea renombrar.

Pulsar : ENTER

Especificar : el archivo que desea renombrar.

Pulsar : ENTER

Especificar : el nuevo nombre del archivo.

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.

```

RENAME FILE
01: Synthesizer All } 530K bytes Free
02: Sequencer All   } 06: Song NSEQ
03: Song KSEQ       }
04: Song ESEQ       } 01
05: Song NSEQ       }
  
```

1. Muestra la cantidad de memoria libre que queda para el disco actualmente insertado.
2. Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de archivo que desea renombrar.
 - 01: All Data: todos los datos del SY77
 - 02: Synthesizer All: todos los datos de la sección del sintetizador
 - 03: Sequencer All: todos los datos de la sección del secuenciador
 - 04: Song KSEQ: datos de canción del secuenciador en formato K-Seq (formato de datos de secuencia del SY77 sin los datos de configuración)
 - 05: Song ESEQ: datos de canción del secuenciador en formato E-Seq (Yamaha QX3, electones, player pianos, etc...)
 - 06: Song NSEQ: datos de canción del secuenciador en formato N-Seq (Yamaha V50, QX5FD, etc...)

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

MODALIDAD UTILIDADES

- Mueva el cursor o utilice las teclas numéricas para seleccionar el archivo 1-99 que se desea renombrar. Si es necesario, pulse F1 (▲) o F2 (▼) para hacer pasar la lista de nombres de archivo.
- Después de seleccionar el archivo que desea renombrar, pulse F8 (name=nombre).
- Introduzca un nombre de ocho caracteres para el archivo. Para borrar el nombre actualmente introducido, pulse F1

(Clr). Para cambiar a letras mayúsculas pulse F2 (Uppr). Para las minúsculas, pulse F3 (Lowr).

- Después de introducir un nombre nuevo para el archivo de disco, pulse F8 (Go=proceda). La línea inferior de la pantalla preguntará "Are you sure?" ("¿está seguro?"). Si Vd. está seguro de querer renombrar el archivo, pulse YES y el archivo de disco será renombrado.

Utilidades de Disco

6. BORRAR ARCHIVO

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

Procedimiento:

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

Seleccionar : 06:Delete File

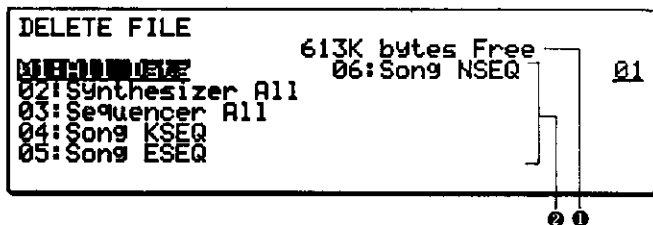
Especificar : el tipo de archivo que desea borrar.

Pulsar : ENTER

Especificar : el archivo que desea borrar.

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

Para salir : sin ejecutar, pulsar EXIT.



- Muestra la cantidad de memoria libre que queda para el disco actualmente insertado.
- Mueva el cursor en esta zona para seleccionar el tipo de archivo que desea borrar.
01: All Data: todos los datos del SY77

02: Synthesizer All: todos los datos de la sección del sintetizador

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

04: Song KSEQ: datos de canción del secuenciador en formato K-Seq (formato de datos de secuencia del SY77 sin los datos de configuración)

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

06: Song NSEQ: datos de canción del secuenciador en formato N-Seq (Yamaha V50, QX5FD, etc...)

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

Utilidades de Disco

7. ESTADO DEL DISCO

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

Procedimiento:

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

Cuando : se inserta el disco que se desea comprobar

Seleccionar : 07:Disk Status

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

DISK STATUS									
Total	=	2	Files	All	=	0	Files		
Used	=	100K	bytes	Syn	=	1	Files		
Free	=	613K	bytes	Seq	=	1	Files		
				Misc.	=	0	Files		

- ❶ Total: el número total de archivos que hay en el disco.
- ❷ Used: la cantidad de espacio de disco ocupada por archivos.
- ❸ Free: la cantidad de espacio de disco sin utilizar.
- ❹ All: el número de archivos salvados como "All Data".
- ❺ Syn all: el número de archivos salvados como "Synthesizer All".
- ❻ Seq all: el número de archivos salvados como "Sequencer All".
- ❼ Misc.: el número de todos los demás tipos de archivos.

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

APENDICE

APENDICE

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

Contenidos de esta sección	página
Explicación de las voces prefijadas.....	238
Utilización de la síntesis híbrida RCM.....	242
Mensajes de error	244
Tabla en blanco de datos multi	247
Especificaciones	248
Indice	249

EXPLICACION DE LAS VOCES PREFIJADAS

Preset 1

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>A-1 GrandPiano: piano de cola estándar.</p> <p>A-2 Arianne: sintetizador cálido y conjunto de muestreo híbrido. MW1 = vibrato.</p> <p>A-3 Dyno E.Pno: un bonito piano de púa, muy expresivo e ideal para improvisaciones solistas. MW1=vibrato, aftertouch=tremolo</p> <p>A-4 Alto Sax: brillante saxo alto con una amplia banda dinámica.</p> <p>A-5 BrasChoral: "metal estilo piano" muy expresivo que se convierte en metal pleno con una pulsación fuerte. Aftertouch = vibrato.</p> <p>A-6 Folk 1 Gtr: guitarra folk con cuerdas de acero.</p> <p>A-7 Triton: sonido de sintetizador por medio de pronunciados filtros digitales; sugiere un satélite observado desde el "Voyager".</p> <p>A-8 FrenchHorn: trompa orquestal estándar. Aftertouch = vibrato, MW2 = panoramización.</p> <p>A-9 MW2TackPno: piano clavo, simula el sonido de un piano con chinchas pegados a las macillas. MW2 = tonalidad.</p> <p>A-10 Wood Bass: bajo vertical punteado. Eleve MW1 a su máxima posición para lograr un efecto sorprendente. Aftertouch = vibrato.</p> <p>A-11 ChamberStr: cuarteto violín. Aftertouch = vibrato.</p> <p>A-12 Jazz Organ: órgano eléctrico con altavoz rotatorio rápido.</p> <p>A-13 Nasty Saw: sintetizador analógico brillante, grueso. MW1 añade vibrato, MW2 = brillo.</p> <p>A-14 Metamonics: similar a los armónicos de la guitarra eléctrica, apropiado para los arpeggios amplios.</p> <p>A-15 Itopia: rico coro de sintetizador con "chorus". Velocidad de pulsación y MW2 controlan dinámicamente el brillo en una amplia escala. MW1 = vibrato.</p> <p>A-16 Wild Sing: se deben sostener los acordes para oír a este instrumento parecido al sitar meterse en su propio ritmo. Aftertouch=inflexión de tono, MW1=vibrato.</p> | <p>B-3 8ba Piano: un brillante piano doble en una octava baja. Toque acordes de rock fuertes y sostenidos con unos graves pesados. Aftertouch = chorus.</p> <p>B-4 Rock Pno: piano de rock, ideal para acordes potentes de acompañamiento.</p> <p>B-5 Chorus Pno: piano eléctrico tipo CP70 con chorus.</p> <p>B-6 BigChordEP: la "micro-afinación" configura la escala de esta mezcla de pianos eléctricos y acústicos, de tal forma que el piano E. se desplaza de un extremo a otro de la octava, según la "región" de tono (afinación) en que se encuentre.</p> <p>B-7 Ice Piano: piano sintetizado, ideal para temas lentos.</p> <p>B-8 Dark E.Pno: piano eléctrico de compás oscuro.</p> <p>B-9 Wet Clavi: clavicordio de sustain prolongado y graves pesados. Aftertouch = vibrato.</p> <p>B-10 TightClavi: sonido ligeramente más grueso que B09 y con un decaimiento más corto, ideal para fondo rítmico.</p> <p>B-11 Celesta: MW1 añade un efecto de chorus de ondulación lenta a esta celesta estándar.</p> <p>B-12 Harpsichrd: clavicémbalo mixto con dos registros.</p> <p>B-13 Full Organ: órgano completo que puede ser escuchado en cualquier banda que toque fuerte. Aftertouch = vibrato.</p> <p>B-14 Pipe Organ: clásico órgano de tubos. MW1 = volumen del tubo de 16', MW2 = brillo en las bandas superiores.</p> <p>B-15 Solo Trmpt: trompeta solista.</p> <p>B-16 Dual Trmpt: trompetas de solo dobles, una derecha y una izquierda. Aftertouch = vibrato.</p> |
| | <p>C-1 Mute Trmpt: sonido de trompeta asordina. Aftertouch = vibrato.</p> <p>C-2 FlugelHorn: "flugelhorn" dinámico. Aftertouch = vibrato, y MW2 con dinamismo = timbre de suave a brillante.</p> <p>C-3 Big Band: una gran banda con todos los matices. Aftertouch = vibrato.</p> <p>C-4 Brassl Sct: sección de metal brillante de trompetas.</p> <p>C-5 1980 Brass: sonido de metal de sintetizador analógico popular desde finales de los setenta y principios de los ochenta. También apropiado para solistas con potencia.</p> |

- C-6 Star Brass: sonido de metal sintético tipo analógico. Aftertouch = vibrato.
- C-7 Anna Brass: metal de sintetizador analógico con amplia banda dinámica por la velocidad de pulsación.
- C-8 BrashBrass: potente sonido de metal al que no superará ninguna banda de rock.
- C-9 Soft Brass: suave metal de sintetizador.
- C-10 DigiSwpBrS: onda de metal AWM barrida por un filtro digital.
- C-11 Brass2 Sct: sección de metal analógica.
- C-12 Soft Sax: un sonido de saxo más cálido. Aftertouch = vibrato.
- C-13 Tenor Sax: saxo tenor normal.
- C-14 Flute: flauta cálida y clásica. Aftertouch = vibrato.
- C-15 Clarinet: clarinete, responde a la velocidad de pulsación de la tecla.
- C-16 Reed Piper: un instrumento de lengüeta (caramillo) doble de "propósito general". Aftertouch = vibrato.

- D-1 Tutti Orch: sonido de orquesta, principalmente cuerdas. Toque con fuerza para añadir timbales.
- D-2 Trad E.Pno: piano eléctrico cálido y rico. MW1=tremolo estéreo, MW2=panoramización.
- D-3 Full E.Pno: piano eléctrico, ideal para baladas.
- D-4 Bop Organ: órgano percusivo.
- D-5 Warm Organ: órgano eléctrico para pop o rock.
- D-6 Deep Organ: órgano brillante, ideal para acompañamiento de rock.

- D-7 Pan Flute: flauta dulce de sonido ronco y "con soplo".
- D-8 MW2Feedbck: sonido de guitarra solista con distorsión brillante. MW1=vibrato. MW2 actúa como control dinámico de timbre. En la posición baja, el sonido es completo y grueso. En la media, el timbre está menos distorsionado y es más cálido en el registro de agudos. En la alta, el registro de graves se convierte en una guitarra "zumbona", y el registro de agudos por encima de SOL3 se convierte en realimentación de armónicos.
- D-9 Distort5th: guitarra distorsionada en quintas.
- D-10 Thumb Bass: reproduce la dinámica entre el bajo golpeado con el pulgar y su rebote.
- D-11 Sync Bass: bajo de sintetizador analógico con osciladores sincronizados. Aftertouch = vibrato.
- D-12 FullString: amplia sección de cuerda.
- D-13 WideString: mezcla de bajos/cellos y violas/violines en dos octavas distintas. Aftertouch = vibrato.
- D-14 ConvoStrgs: agudas cuerdas de sintetizador.
- D-15 Oh Choir: coro "Oh" con división de voces masculinas y femeninas. MW1=vibrato.
- D-16 Orchestra: orquesta completa con metal y cuerda. MW1=vibrato.

Preset 2

- A-1 SaxSection: sección de saxos con tenor y alto.
- A-2 Folk 2 Gtr: guitarra limpia de folk o "steel guitar". MW1 = vibrato.
- A-3 Humbucker: guitarra eléctrica con pastillas de bobina doble, y ligero chorus.
- A-4 SingleCoil: guitarra eléctrica con pastillas de bobina simple.
- A-5 12stGuitar: guitarra de doce cuerdas, con AFM para simular las diferentes afinaciones del segundo grupo de cuerdas. Aftertouch = inflexión de tono, MW1=vibrato.
- A-6 GutGuitar: guitarra de cuerdas de tripa (nylon). MW1=vibrato.
- A-7 Mute E.Gtr: guitarra eléctrica asordinada. Toque con fuerza para que las cuerdas reboten.
- A-8 JazzGuitar: guitarra de jazz eléctrica con armónicos en la octava más alta. MW1=vibrato.

- A-9 Pick Bass: brillante bajo eléctrico pulsado. Velocidad de pulsación = dinámica sobre una amplia banda. MW1=vibrato, MW2=panoramización.
- A-10 Fretless B: bajo cálido, sin trastes. Aftertouch = vibrato.
- A-11 FingerBass: bajo eléctrico cálido, con dedos. MW1 = vibrato, MW2 controla la panoramización.
- A-12 Syn Bass: bajo de sintetizador tenso, punzante. MW2 = panoramización.
- A-13 Plastic Bs: bajo de sintetizador en dos octavas. Aftertouch = vibrato.
- A-14 Mini Bass: bajo de sintetizador, más suave que A13.
- A-15 Boppa Bass: las notas "staccato" de la izquierda le dan a este bajo un efecto de "estar hablando". Aftertouch = vibrato.

APENDICE

- A-16 **BreathBass**: bajo con chorus tenue sobrepuesto, ideal para líneas de bajo de lenta exposición. Esta voz también sonará bien en octavas altas. Aftertouch = vibrato.
- B-1 **Violin**: violín solista. MW1="mordisco" de arco, Aftertouch = vibrato.
- B-2 **Pizzicato**: cuerdas de "pizzicato".
- B-3 **Contrabass**: contrabajo solista. Velocidad de pulsación = dinámica sobre una amplia banda. Aftertouch = vibrato.
- B-4 **Air Cello**: estos cellos casi se convierten en un coro en los registros más bajos. Aftertouch = vibrato.
- B-5 **SilkString**: agradable conjunto de cálidas cuerdas. MW1 = vibrato, MW2 = brillo.
- B-6 **Obie Strgs**: cuerdas analógicas cálidas, gruesas. MW1=vibrato, MW2 controla el brillo.
- B-7 **SizleStrgs**: cuerdas de sintetizador, con ruido mezclado. MW1=vibrato.
- B-8 **Ah Choir**: chorus con división de voces masculinas y femeninas. MW2 = corte de filtro.
- B-9 **Spirits**: suave sonido de coro femenino. Aftertouch = vibrato.
- B-10 **Chor Meist**: dos coros afinados con una diferencia de 1/5 de octava. Aftertouch = vibrato.
- B-11 **Vibes**: vibráfonos tocados con un mazo duro. MW1 = tremolo estéreo.
- B-12 **Marimba**: marimba normal.
- B-13 **Pluck Echo**: brillante kalimba sintética con un sutil efecto de eco armónico. MW1=vibrato.
- B-14 **Bah Mallet**: asegúrese de mantener pulsadas las notas bajas para oírlo. Percusión con mazo de madera en la mano derecha. MW1 = vibrato, MW2 = panoramización LFO.
- B-15 **Oz Hammer**: mantenga las notas para oír el ritmo que se consigue con el lazo automático del EG. Aftertouch = vibrato.
- B-16 **Ice Chime**: mezcla de campana y campanilla de viento, ideal para el "glissando".
- C-1 **Shamisen**: instrumento japonés parecido al banjo.
- C-2 **Koto**: instrumento japonés parecido al arpa.
- C-3 **Sitar**: instrumento indio tradicional. Aftertouch = inflexión ascendente de tono.
- C-4 **Steel Drum**: tambor de acero. MW1=tremolo rápido, MW2=brillo.
- C-5 **Harp**: arpa con elemento AFM utilizado en el ataque.
- C-6 **Accordion**: MW1 añade un lento vibrato de chorus. MW2=brillo.
- C-7 **Harmonica**: armónica brillante. Aftertouch=curva descendente de tono.
- C-8 **Harpomatic**: toque notas sostenidas para oír el arpa AWM con eco en diferentes tonos gracias a AFM. MW1=vibrato.
- C-9 **Ravi Clavi**: clavinete parecido al sitar. Aftertouch = inflexión de tono, MW1=vibrato.
- C-10 **Forest**: profundo sonido de sintetizador con graves "especiales".
- C-11 **Satin Bell**: sonido de piano FM acompañado por cuerdas filtradas. MW1=vibrato.
- C-12 **Mr. Lucky**: solista ambulante analógico. MW1 = vibrato, MW2 = brillo, aftertouch = panoramización izda./dcha. dinámica.
- C-13 **Mini Lead!**: solista analógico monofónico con portamento digitado. MW1=vibrato.
- C-14 **Keytar**: sintetizador solista, con cambio de tonalidad para las notas sostenidas. Aftertouch = vibrato.
- C-15 **SoloFlight**: sintetizador "analógico" solista con ataque filtrado. Aftertouch = vibrato.
- C-16 **Wayfarer**: para ejecutar acordes sostenidos. MW1 = vibrato profundo.
- D-1 **Brass Orch**: sonido de orquesta completa. El metal entra para las notas fuertes, la campana suena para el "staccato". Aftertouch = vibrato.
- D-2 **Millenium!**: orquesta de sintetizador con efecto percusivo y lento crescendo del ruido de ambiente. MW1=vibrato.
- D-3 **Catharsis**: punteo y coro de sintetizador con campanillas de viento y efecto de crescendo envolvente. MW1=vibrato.
- D-4 **MethylMist**: cuerdas y efectos atmosféricos procedentes de las lunas de Júpiter. MW1=vibrato.
- D-5 **Voyager**: viaje al espacio desconocido con un componente elevado de lentos ataques y decaimientos. MW1=vibrato.
- D-6 **Inferno**: vocal de sintetizador percusivo, con ruido bucleado, tambor, y efecto de campanillas de viento. Mantenga pulsadas las teclas y espere el efecto. MW1=vibrato.
- D-7 **Valkyrie**: orquesta de sintetizador con control de la velocidad de pulsación en el arranque de los platillos sintéticos. Mantenga las notas en el registro de graves para que se produzcan los efectos de armónicos envolventes. MW1 = vibrato.
- D-8 **Syren Song**: los sonidos de almas perdidas y del mar pueden encontrarse a la izquierda con la voz de sirena en las octavas altas. Aftertouch = vibrato.

- D-9 Anna Sweep: sintetizador analógico con barrido de filtro.
- D-10 SyncanSyn: sonido de sintetizador analógico de los setenta para solos o acordes, con ligero portamento.
- D-11 AnnaPad: conjunto suave y espacioso.
- D-12 Gosh!: sonido de compás vaporoso con barrido de filtro. Los dos elementos se panoramizan en direcciones opuestas. Aftertouch = vibrato.
- D-13 Debonair: sonido de sintetizador de compás uniforme con sonido de barrido de filtro. Aftertouch = vibrato.
- D-14 HiddenRing: si toca con "staccato" duro se producirá el sonido de los armónicos en el sonido de acompañamiento de graves.
- D-15 Drum 1: batería asignada al teclado similar a las cajas de ritmos de la serie RX de Yamaha.
- D-16 Drum 2: similar a Drum 1, pero con diferentes tipos de BD (bombo), SD (caja), y TT (timbales).

UTILIZACION DE LA SINTESIS HIBRIDA RCM

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

Una de las mayores innovaciones del SY77 es su capacidad para utilizar una voz AWM como entrada a un operador. Pasará mucho tiempo antes de poder investigar a fondo esta posibilidad, debido a la gran flexibilidad de su arquitectura. Esta sección del manual ofrece un posible punto de partida para la experimentación.

1. Seleccionar la modalidad de voz

Desde: modalidad de edición de voz
 Seleccionar: modalidad de voz (F1) (JUMP #200)
 Seleccionar: modalidad de voz 9 (1 AFM y 1 AWM)
 Pulsar: F2 (com)

2. Inicializar los datos comunes de voz

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

3. Inicializar el elemento AFM

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

4. Inicializar el elemento AWM

Desde: Editar voz (JUMP #230)
 Pulsar: F4 (E2) Elemento AWM (JUMP #256)
 Seleccionar: 15:Initialz (inicializar elemento AWM)
 Pulsar: ENTER
 Pulsar: YES en respuesta a "Are you sure?"
 Pulsar: EXIT una vez completado ("Completed")

5. Seleccionar una onda AWM

Pulsar: F4 (E2) para editar el elemento AWM (JUMP #256)
 Seleccionar: 1:Ajustar onda (JUMP #257)
 (determinación de forma de onda AWM)

Pulsar: los botones -1 +1 o emplee la rueda o el deslizando de datos para seleccionar la onda que desea utilizar.

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

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

6. Para desactivar el AWM:

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

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

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

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

Pulsar: F3 para seleccionar el directorio de operaciones AFM (JUMP #230)
 Seleccionar: 2:OscIltr (JUMP #235)
 Pulsar: el botón 1 de Selección de Operador para elegir el operador 1.
 Seleccionar: la modalidad Frecuencia y utilizar -1 +1 para cambiar "ratio" a "fixed"
 Seleccionar: "Coarse" (Bruta) y utilice -1 +1 para cambiar 1.0 a 0.00

Pulsar: el botón de selección de operador para elegir OP2, y repita la operación anterior.
Pulsar: EXIT para volver al directorio de operaciones AFM.

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

Desde: Editar voz

Pulsar: F3 (E1) para seleccionar el elemento AFM para la edición (JUMP #246)

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

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

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

Pulsar: EXIT para volver al directorio de operaciones AFM.

10. Aumentar el nivel de salida del operador 2.

Desde: directorio de operaciones AFM

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

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

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

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

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

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

MENSAJES DE ERROR

MIDI

MIDI buffer full! (buffer MIDI lleno)

El SY77 ha intentado recibir o transmitir una gran cantidad de datos MIDI y se ha sobrepasado su capacidad de manejo.

MIDI data error! (error de datos MIDI)

Es un error que se produce al recibir datos MIDI.

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

Error que se produce al recibir datos de bloque.

Data empty! (vacío de datos)

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

Bulk rejected; song exist! (bloque rechazado; existe canción)

Al existir ya datos para la canción seleccionada en la memoria del secuenciador, los datos de secuencia (bloque) no han sido recibidos. Seleccione una canción sin utilizar.

Song memory full! (memoria de canción llena)

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

Device number is off! (número de dispositivo desactivado)

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

Device number mismatch! (números de dispositivos sin ajustar)

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

Bulk canceled by EXIT! (bloque cancelado por EXIT)

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

Tarjeta de datos

Data card not ready! (no está lista la tarjeta de datos)

La tarjeta de datos no ha sido insertada correctamente en la ranura.

Card protected! (tarjeta protegida)

La pestaña protectora de la memoria de la tarjeta está activada, y los datos no pueden ser salvados a la tarjeta.

Illegal format! (formato incorrecto)

La tarjeta no tiene el formato adecuado.

Verify error! (verificar error)

Los datos no han sido salvados correctamente.

Tarjeta de ondas

Wave card not ready! (no está lista la tarjeta de ondas)

La tarjeta de ondas no ha sido insertada correctamente en la ranura.

Different wave card (ID=)! (tarjeta de ondas distinta/ID=)

La tarjeta de ondas que se ha insertado no es la utilizada por la voz o multi.

ID Number mismatch! (número de ID no concuerda)

Un multi incluye voces que utilizan dos o más tarjetas de onda.

Disco

Disk not ready! (no está listo el disco)

El disco no ha sido insertado correctamente en la ranura.

Illegal change! (cambio incorrecto)

Durante la operación de "hacer copia de seguridad", los discos original y de seguridad han sido insertados en el orden equivocado.

Illegal disk! (disco incorrecto)

Los datos del disco son defectuosos.

Bad disk! (el disco no es válido)

El disco está defectuoso.

File not found! (archivo no encontrado)

No se ha encontrado el archivo.

Write protected! (disco protegido)

No se puede escribir en el disco por estar protegido.

Disk full! (disco lleno)

No hay más memoria disponible en el disco.

Directory full! (directorio lleno)

La zona del directorio del disco está llena, y no se pueden crear nuevos archivos.

Media type error! (error en el tipo de disco)

El disco no es del tipo correcto.

Illegal file! (archivo incorrecto)

El archivo no es para el SY77.

Sequencer memory full! (la memoria del secuenciador está llena)

La memoria del secuenciador está llena.

Secuenciador y pantalla

Please stop sequencer! (por favor, abandone el secuenciador)

El secuenciador no puede estar funcionando mientras se carga o se salva con disco o tarjeta, ni durante la transmisión de datos de bloque.

Illegal time! (tiempo incorrecto)

Se ha intentado ejecutar la operación Get Pattern, pero la asignación de tiempo ha sido incorrecta.

Range is exceeded! (fuera de los límites)

El parámetro que Vd. ha especificado en una operación de edición está fuera de los límites válidos.

Data not found! (datos no encontrados)

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

Illegal input! (entrada incorrecta)

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

Internal buffer full! (buffer interno lleno)

Se han reproducido más datos de secuencia de los posibles.

Pila

Change internal battery! (cambie la pila interna)

La pila interna necesita ser sustituida.

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

La pila de la tarjeta necesita ser sustituida.

Otros

Use bank D! (utilice el banco D)

Se pueden almacenar (o copiar) 4 voces de elementos únicamente en el banco D.

Please stop sequencer! (por favor, pare el secuenciador)

Por favor, detenga el secuenciador e intente la operación de nuevo.

Illegal mark! (selección incorrecta)

Ha intentado seleccionar una pantalla que no puede ser seleccionada.

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

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

TABLA EN BLANCO DE DATOS MULTI

MULTI DATA		Multi Name								Date							
Voice Name	01				02				03				04				
	05				06				07				08				
	09				10				11				12				
	13				14				15				16				
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Voice Volume																	
Voice Tuning																	
Voice Note Shift																	
Voice Static Pan																	
Voice Output Select																	
Effect	Mode	Stereo Mix 1				Stereo Mix 2											
		Mod. Effect 1				Mod. Effect 2				Rev. Effect 1				Rev. Effect 2			
Effect Type																	
Effect Balance																	
Output Level																	
Parameter 1																	
Parameter 2																	
Parameter 3																	
Parameter 4																	

ESPECIFICACIONES

Generador de tonos: Convolución y Modulación en Tiempo Real (RCM)

AWM2: datos de forma de onda lineales de 16 bits, frecuencia de muestreo de 48kHz máximo.

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

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

Máximo de notas simultáneas: 16 notas AWM + 16 notas AFM.

Máximo de timbres simultáneos: 16

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

Teclado: 61 notas, sensibilidad de velocidad de pulsación de tecla, aftertouch de canal.

Efectos DSP: (efecto de reverberación + efecto de modulación) × 2

Efectos de reverberación: 40 tipos

Efectos de modulación: 4 tipos

Secuenciador:

Pistas: 16 (15 pistas + 1 pista patrón)

Canciones: 1

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

Máximas notas simultáneas: 32

Capacidad: aproximadamente 16.000 notas

Patrones: 99

Grabación: en tiempo real/por pasos/por inserción

Memoria:

Memoria preset: 128 voces, 16 multis

Memoria interna: 64 voces, 16 multis

Memoria de forma de onda: 2 Mwords (4 Mbytes), 112 sonidos

Ranuras de tarjeta: datos del sintetizador × 1, datos de forma de onda × 1

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


Controladores:

Ruedas: PITCH, MODULATION 1, MODULATION 2

Deslizante: OUTPUT 1, OUTPUT 2, DATA ENTRY

Mandos: contraste de pantalla, volumen click

Dial: dial para la entrada de datos

Interruptores del panel: MODE × 5, EDIT/COMPARE, COPY/SAVE, EF.BYPASS, SEQUENCER × 7, SHIFT, función × 8, EXIT, PAGE <▷ , JUMP/MARK, cursor △ ▽ ◁ ▷ , -1/NO, +1/YES, teclado numérico 0-9, ENTER,  , MEMORY × 4, BANK × 4, selección de voz × 16

Pantalla:

LCD: 240 × 64 pixels (con luz trasera)

LED: rojo × 11, rojo/verde × 21

Terminales:

Salida de audio: OUTPUT 1 (L/MIX, L/MONO, R/MIX R), OUTPUT 2 (L, R), PHONES

Controlador: BREATH, FOOT VOLUME, FOOT CONTROLLER, SUSTAIN, FOOT SWITCH

MIDI: IN, OUT, THRU

Alimentación:

UL, CSA: 120V

Europa, WG, Australia, BS: 220-240V

Consumo:

UL, CSA: 28W

Europa, WG, Australia, BS: 28W

Dimensiones:

1046 (anch) × 407 (prof) × 119 (alt) mm

Peso: 17 kg

INDICE

A

Afinación (tono) aleatorio 99
 Afinación general 217, de una voz en multi 163, micro 106,
 Afinación general 217
 Ajuste del ataque 74
 Algoritmo de realimentación 118
 Algoritmo, entrada externa 120, forma 118, nivel de entrada
 120, selección 117, un arreglo de seis operadores 59
 Almacenar multi 161, voz 63, 76, 89
 Alternativo On/Off (activado/desactivado) en una voz de
 batería 79
 AMF, diagrama de bloques de elemento 60, dieciséis formas
 de onda AFM 121, elemento inicializador 135, fijar la
 forma de onda AWM 139, filtro 131, LFO (principal) 127,
 LFO (secundario) 128, oscilador 121, síntesis híbridas en
 RCM 10, tareas de edición 116, tono EG 129, voces 12,
 Apéndice 237
 Audio, conexiones 4
 Auto-almacenamiento, vea almacén
 AWM, bloque de diagrama de elemento 56, como parte de
 síntesis híbridas RCM 10, copia 138, elemento iniciali-
 zado 147, entrada de un algoritmo AFM 120, filtro EG 141,
 146, LFO 144, lista de formas de onda 139, salida 142,
 sensibilidad 143, tareas de edición 138, tono EG 145,
 voces 12

B

BANCO de teclas 21
 Borrado del archivo de (disco) 232, estado 232, nombre para
 salvar 228, renombrar 231
 Borrar archivo 232, Compás 193, parte del patrón de pista 183
 Borrar elemento 190, compás 192, pista 194
 Borrar evento 190, recepción activada/desactivada para cada
 tipo de 196
 Borrar pista 194, mezclar pista 194, secuenciador 16, 35,
 selección para la reproducción 172
 Botón de CONTRASTE 22
 Botón de VOLUMEN DE CLAQUETA 22
 BPF (filtro de paso de banda) 132

C

Cable de corriente 23
 Cambio de datos e insertar en la modalidad de editar canción
 46
 Cambio de programa, enviar cambio de programa en la
 modalidad ejecutar voz o en la modalidad ejecutar multi
 86, 158, recepción y transmisión 222
 Canal de salida del secuenciador 197
 Canal de transmisión del teclado 221
 Capacidad de nota del secuenciador 173
 Capacidad de notas simultáneas del secuenciador 173

Cinco modalidades principales 24
 Claqueta 204
 Comparar multi 161, afinación de voz 163, almacenar multi
 161, cambio de nota 164, copiar 158, cómo ajustar 36,
 directorio 157, directorio de operaciones de editar multi
 161, efecto 37, 165, explicación de 16, inicialización 166,
 lista de preselección 8, llamar multi 167, modalidad 159,
 modalidad "multi play" 155, nombre 166, panoramización
 164, selección de grupo de salida de voz 165, selección de
 multi 157, selección de voz 162, volumen de voz 163
 Comparar, multi 161, voz 62, 89
 Confirmar edición 220
 Confirmar edición activado/desactivado 220, cambio de da-
 tos de canción 180, canción 46, 179, gráfico de secuencia
 179, insertar los datos de canción 181, modalidades 24,
 operaciones de patrón 210, operaciones para la edición de
 secuencia 17, operación de canción 48, patrón 209, voz 53
 Control MIDI, de secuenciador de tiempo 197
 Controlador, ajuste (datos comunes de voz) 110-113, cómo
 usar un 72, especificar el número de control para trans-
 misión asignable 219, vista 85
 Copiar compás 191, borrar 192, crear 193, eliminar 193
 Copiar elemento AFM 117, cambio de nota 93, copiar AWM
 138, desactivado no deseado 68,90, desafinación 93, la voz
 consiste en uno, dos o cuatro 12, nivel 92, panorámico 95,
 selección 90
 Copiar elemento AFM 117, compás 191, elemento AWM
 138, filtro 131, multi 158, operador 118, parte en el patrón
 de pista 183, patrón 210, voz 85
 Copiar voz 85, batería 13, directorio 84, explicación de las
 voces prefijadas 238, inicializar 113, lista de preajustes 5,
 llamar voz 115, 137, modalidad de ejecutar voz 83, nombre
 113, selección de modalidad 91, selección de voz, qué es
 una voz 54
 Corrija el tiempo de los datos grabados, vea la Cantidad de
 compases creados 193
 Corte, EG 134, escala 133, frecuencia de filtro 131
 Cómo adicionar el vibrato 70
 Cómo cargar y hacer sonar las canciones de demostración del
 disco 6, desde el disco 229, desde la tarjeta 226
 Cómo cargar y hacer sonar las canciones de demostración del
 disco 6
 Cómo configurar y tocar 4
 Cómo configurar y tocar 4
 Cómo desplazarse en el SY77 24
 Cómo introducir datos 28
 Cómo introducir los datos absolutos 30
 Cómo utilizar el bloque de teclas numéricas 21,30
 Cómo utilizar el secuenciador tutelar 35, cómo editar una voz
 53, utilización de la síntesis híbrida RCM 242
 Crescendo 188
 Cuantizar 186
 Curva, velocidad, vea ajuste de velocidad

APENDICE

D

DATA para la tarjeta de datos 18
Datos comunes, directorio de operaciones 92
Datos de caracteres, cómo introducir 30
Datos de tempo relativo 182
Datos, cómo introducir datos 28
Desafinación, elemento 93
Deslizante de entrada 21,29
Deslizante, entrada de datos, vea entrada de datos
Deslizantes de volumen 18
Despejar 189
Directorio de operaciones 24, configuración de patrón 213, edición de ajuste de batería 149, edición de datos comunes 92, edición de elemento AFM 116, edición de elemento AWM 138, edición multi 161, Operaciones de editar patrón 210, operaciones de configuración de canción 196, operaciones de editar canción 185
Directorio de operación 24, multi 157, voz 84
Disco de seguridad 213
DSP, vea efectos

E

Efecto copiado de otra voz 102, ajuste 100, ajustes para un multi 37, 165, cuatro unidades DSP 14, modulación 102, reverberación 103, selección de modalidad 101,
Efecto de modulación 102, grupo de controlador 110, ruedas 18
EG de tono, AFM 129, 130, AWM 145
EG del operador AFM 123, 125, AWM 141, corte de filtro 134, tono AFM 129, tono AWM 145
Ejecutar patrón 204
Entrada externa dentro de un algoritmo AFM 120
Enviar cambio de programa 86,158
Escalamiento de la velocidad, AFM EG 124, AWM EG 141
Escalamiento, corte del filtro 133, entrada AFM 125, salida AWM 142, velocidad AFM 124, 125, velocidad AWM 142
Estado del disco 232, cómo cargar y hacer sonar la demostración 6
Estado del disco 232

F

Fijar canal 221, de un multi, cómo seleccionar 36
Filtro AFM 131, AWM 146, copia 131, corte en la escala 133, dos proporcionados para cada elemento 14, modos para controlar 69, 133, qué es un 68
Forma de algoritmo 118
Formas de onda compleja, producida por FM 58
Formas simples para modificar el tono 68
Formatear tarjeta 226, disco 50,230
Frecuencia de corte de filtro 131, modalidad del oscilador AFM 121

G

Generador de tono y secuenciador 34
Grabación de inserción 16,44, canción 176
Grabación de patrones, dos formas de 17
Grabación en tiempo real 16,42, canción 175, Grabar patrón por pasos 206, patrón 17
Grabación por pasos 16, canción 177, especifica los niveles de acento para F1-F4 197, patrón 17
Grabar, canción 8, 174, grabación "punch-in" (inserción) 176, grabar canción (grabación en tiempo real) 175, paso de la canción 177, paso de patrón 207, patrón 205, patrón en tiempo real 206, tres formas a 16
Grupo de controladores (inflexión de tono) 110
Grupo de controladores (otros) 112
Grupo de controladores panorámico 111, copiar 97, editar 96, EG 98, fuente 97, independiente para cada elemento 14, nombre 99, panoramización estática de voz en multi 164, seleccione para cada elemento 95
Grupo de salida de cada elemento 99

H

HPF (Filtro de Paso de Agudos) 132

I

Inicializar elemento AFM 135, ajuste de batería 152, elemento AWM 147, multi 166, voz 113
Interruptor de ENCENDIDO 23
Introduciendo el SY77 3

J

Jack de AURICULARES 23
Jack de PEDAL CONTROLADOR 22
Jack de PEDAL DE VOLUMEN 22
Jack de PEDAL INTERRUPTOR 23
Jack SUSTAIN 23
Jacks de salida 23

L

La función saltar 26
Las posibilidades de síntesis híbrida RCM 10
Lazo, AFM EG 124, 125
LFO de AFM (PRINCIPAL) (Oscilador de baja frecuencia) 127, AWM 144, sub AFM 128, utilizado para crear vibrato 70
Limpiar canción 195, cómo están editadas las modalidades "song play" (ejecutar canción) y "song edit" (editar canción) 171, cómo grabar 8, editar 46,179, ejecutar 172, grabar 174, modalidad 169, nombre 199, operaciones de configuración de canción 196
Limpiar patrón 214, canción 195
Lista de forma de Onda de AWM 139-140, dieciséis tipos utilizables en un algoritmo AFM 121-123
Límite de la velocidad de pulsación 94, grupo (curva) 217, modificación (de los datos de canción grabada) 187

Límite de nota 94, velocidad 94
 Límite de nota 94
 Llamar multi 167, voz 115, 137
 Local activado/desactivado 221
 Localización, posición marcada de una canción 172
 LPF (Filtro de Paso de Agudos) 132

[M]

Memoria de Ondas Avanzada, vea AWM
 Mensaje de saludo 220
 Mensaje de saludo 220
 Mensajes de error 244
 Metrónomo, vea Claqueta
 Mezclar pista 194
 Micro afinación 106, copiar micro afinación 108, edición de micro afinación 108, nombre de micro afinación 109
 Modalidad de cambio de datos de edición de canción 46, 180
 Modalidad de edición para insertar datos en la canción 46, 181, una parte en el patrón de pista 183
 Modalidad de efecto 66, cinco principales 24, voz 54
 Modalidad gráfico para editar una canción 46, 179
 Modalidad patrón en cadena 40, 182
 Modalidades de ejecución y modalidades de edición 24
 Modalidades de voces mono 91
 Modalidades polifónicas 91
 Modificar el tiempo de puerta 186, velocidad 187
 Modificar el tiempo de puerta 186
 Modulación de Frecuencia Avanzada, vea AFM
 Mover el reloj 191

[N]

Nivel de acento, en el modo de grabación del paso F1-F4 197
 Nivel de entrada, algoritmo 120
 Nivel de los elementos 92
 Nombre, canción 199, multi 166, seleccionar la batería 152, voz 113
 Nota activada/desactivada (todas, impares, pares) 221
 Número de dispositivo 221

[O]

Operaciones de configuración de patrón 213, canción 196
 Operaciones de edición de canción, cambio de nota 190, datos comunes de voz 93, voz en multi 164
 Operaciones de editar canción, directorio 185, utilización de una operación de editar canción 48
 Operaciones de utilidades del disco 227, cargado desde 229, formato 230, salvar al 227, substituto 213
 Operaciones de utilidades MIDI 221
 Operaciones para editar voz 64, el proceso de edición de una voz 62, modalidad 87,
 Operaciones para la edición de secuencias 17, cargando otros tipos de datos 229, salvando otros tipos de datos 227
 Operador, EG 123, activado/desactivado 117, forma de onda y frecuencia 121-123
 Oscilador, AFM 121

[P]

Panel frontal 18-21
 Panel posterior 22
 Panomarización dinámica, vea Panomarización
 Pantalla de Cristal Líquido (LCD) 18
 Patrón de ritmo, vea patrón
 Patrón, cadena 182, conseguir patrón 211, copiar 210, cómo están organizadas las modalidades ejecutar patrón y editar patrón 203, editar 209, ejecutar patrón 204, grabar patrón 205, limpiar 214, modalidad de patrón 201, operaciones de configuración de patrón 213, operaciones de editar patrón 210, poner patrón 211, poner patrón en cadena 212, situar los patrones en la pista de patrones 40, utilizado en una canción 17, utilizado para grabar sonidos rítmicos 38
 Polifonía de generadores de tonos AFM y AWM 13
 Poner patrón de una pista 211
 Poner patrón en cadena 212, patrón 211
 Portamento 100
 Prefijar, explicación de las voces prefijadas 238, lista de multis 8, lista de voces 5
 Punto de ruptura, vea Escalamiento

[R]

Ranura WAVEFORM para la tarjeta de forma de ondas 18
 Recibir, canal para modalidad de voz 221, evento 196
 Reloj/Golpe de claqueta, aparecerán en pantalla en la edición 198
 Renombrar archivo 231
 Repetir las marcas en un patrón 40
 Reproducción, seleccionar y silenciar las pistas para 172
 Reverberación, efecto 103, edición simple de 66
 Rueda de ENTRADA DE DATOS 21, 29
 Rueda de entrada de datos, vea rueda de entrada de datos
 Ruedas de tono 18
 Ruidos, entrada de un algoritmo 120

[S]

Salida, AWM 142, nivel del operador AFM 125, 126
 Saltar entre dos páginas marcadas 26
 Salvar a la tarjeta 225, al disco 227
 Secuenciador, canal de salida 197, capacidad de notas simultáneas de 173, control midi 197, controles del generador de tonos 34, cómo usar el 33, multi-tímbrica 16, teclas de control 18
 Selección de voz (en un multi) 162, afinación de voz 163, datos de voces comunes, vea datos comunes, volumen 163
 Selección del grupo de salida, datos comunes de voz 99, voz en la modalidad multi 165
 Sensibilidad de la velocidad, vea Sensibilidad
 Sensibilidad, AFM 127, AWM 143
 Silenciamiento, pistas para la reproducción 172
 Síntesis FM, los básicos de 58
 Síntesis híbrida, sobre RCM, en uso tutorial RCM 242
 SOPLIDO jack 22

APENDICE

T

Tarjeta, cargar desde la tarjeta 226, formato 226, salvar a 225, utilidades de tareas 225

Tecla de CAMBIO 19

Tecla de COPIA 18

Tecla de EVITACION DE EFECTO 18

Tecla de GRABACION 19

Tecla de parada 19

Tecla de SALIDA 19

Tecla de SALTAR/MARCAR 21

Tecla de SITUAR 19

Tecla EDITAR/COMPARAR 18

Tecla para correr 19

Teclado 18, canal de transmisión de 221, velocidad transmitida por 217

Teclas +/- 21, 28

Teclas de función 19, para seleccionar operaciones 25

Teclas de MEMORIA 21

Teclas de PAGINA 21, para moverse entre operaciones 25

Teclas de selección de modalidad 18

Teclas de selección de programa 21

Teclas del cursor 21, 28

Tempo relativo (datos de secuencia) 182

Temporalidad, correcta para los datos grabados, vea Cuantizar

Terminales de (ENTRADA, SALIDA Y RETRANSMISION MIDI) 22

Tiempo real del filtro digital, vea filtro

Tiempo/Reloj, vea Reloj/Tiempo

Tono aleatorio 99

Transposición 189

Trasvase de datos, recibiendo 222, transmitiendo 224, 223

U

Unidad de disco 18

Uniforme, vea Micro afinación

Utilidades de tarjeta 225, disco 227, MIDI 221, modalidad 215, sistema 217

Utilidades del sistema 217

Utilización de la síntesis híbrida RCM 10, un tutelar en utilización 242

V

Velocidad fijada transmitida por el teclado 217

Volumen global de la voz 92, voz del grupo de batería 151, voz en multi 163

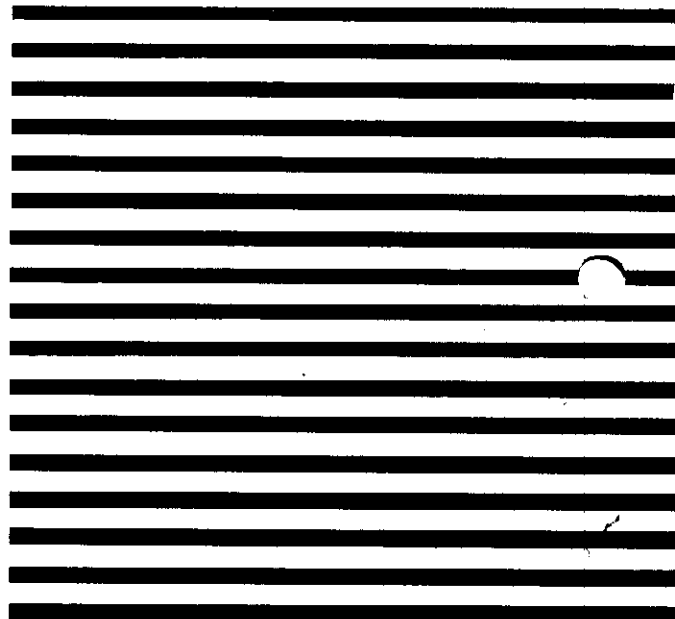
Voz de batería 55, ajuste de los datos de onda 150, consiste de 61, controlador 151, directorios de operaciones para editar 64, 149, edición 78, efecto 151, Inicializar el ajuste de los datos de onda 152, modalidad de voz 91, nombre de voz 152, sonidos percusivos 13, volumen de voz 149

Voz normal, vea voz

SERVICIO TECNICO

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

YAMAHA



YAMAHA MOTOR CO., LTD.
1-1, Honcho, Matsuyama, Japan
SYM24S 3000 RPM 1000cc