

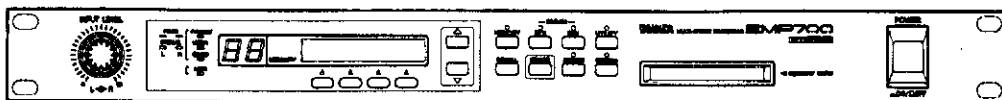
YAMAHA

Procesador Multi-efectos

EMP700

ESTEREO

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Introducción

El EMP700 es un procesador multi-efectos verdaderamente estéreo (2 entradas/2 salidas) especialmente diseñado para su utilización en un amplio abanico de aplicaciones en entornos de grabación y con instrumentos musicales. Cuenta con toda una serie de nuevos efectos de altísima calidad entre los que se incluyen compresor/limitador, ecualizador, reverberación, retardo, realzador, distorsión, panoramización, cambio de tono, wah-wah, phaser y un amplísimo complemento de efectos de tipo modulación.

Varios de los programas de efectos prefijados ofrecen mejoras e innovaciones significativas: el sonido de la reverberación se ha mejorado notablemente dotándole de una profundidad y ambiente extras; el programa de distorsión produce un sonido saturado de gran riqueza; y el programa "Hyper Mod" crea un excepcional efecto de altavoz giratorio.

Puesto que se utilizan procesadores LSIs independientes para el grupo de efectos "dinámicos" (compresor/ecualizador) y para el grupo de efectos de "reverberación" (reverberación/retardo/modulación), se pueden combinar y utilizar simultáneamente los programas de estos grupos. Aún más, los efectos simultáneos pueden estar conectados en serie, en serie invertida o en paralelo.

Los programas de efectos pueden editarse para adaptar el sonido a sus requerimientos, y los programas creados por Vd. pueden almacenarse en cualquiera de las 50 posiciones de memoria del usuario. Hay 4 teclas situadas debajo de la pantalla de cristal líquido (16 caracteres x 2 líneas, iluminación de fondo) que permiten la selección de los programas de efectos asignados con una sola pulsación, y también facilitan la selección de parámetros en la modalidad de edición de parámetros. Se puede realizar un cómodo almacenamiento externo de los datos mediante una ranura de tarjetas que acepta tarjetas RAM opcionales, las cuales pueden ser utilizadas para almacenar hasta un total de 50 programas de efectos cada una.

Incluye también otras prestaciones como son el control y la selección de programas MIDI, los niveles de entrada y salida seleccionables en -20/+4 dB, y unos controles y una pantalla de visualización de muy fácil manejo.

Por favor, lea este manual de instrucciones de principio a fin a la vez que va probando las muchas funciones y efectos que le proporciona el EMP700, y guarde el manual en un lugar seguro para futuras consultas.

INDICE

Precauciones	4
Conexiones: Configuración Básica del Equipo	6
Configuraciones de Equipos Básicos	7
El Panel Frontal: Una Guía Rápida de Funcionamiento	9
Selección de los Programas de Efectos	13
Configuración de la Memoria	13
Procedimiento de Selección de los Programas de Efectos	14
Selección Directa de los Programas de Efectos por medio de las Teclas de Función	15
Edición y Almacenamiento de los Programas de Efectos Creados por Vd.	16
Configuraciones de los Efectos del EMP700	16
Acceso a los Parámetros y su Edición	18
Determinar Efectos Básicos y su Configuración	20
Interconexión Estéreo	21
Almacenamiento en la Memoria	21
La Modalidad de Utilidades	23
Acceso a las Funciones de Utilidades	23
Creación de Títulos para sus Propios Programas: TITLE EDIT (EDITAR TITULO)	23
Selección de Programas MIDI: MIDI SETUP (CONFIGURACION MIDI) y MIDI PGM CHANGE (CAMBIO DE PROGRAMA MIDI)	24
Control Externo de Parámetros: MIDI CONTROL y Modalidad de Asignación de Controladores	27
Parámetros Controlables	30
Selección de Modalidad de Pedal Conmutador TAP TEMPO/BYPASS: FOOT SW ASSIGN	34
Transmisión de Datos MIDI a otros Dispositivos: BULK OUT (SALIDA EN BLOQUE)	35
Utilidades de Tarjeta: COPIAR DATOS DE TARJETA Y FORMATEAR TARJETA RAM	36
PRECAUCIONES IMPORTANTES CON RESPECTO A LA UTILIZACION DE TARJETAS RAM	37
Los Parámetros de los Efectos	39
Apéndice	97
Efectos Prefijados del EMP700	97
Guía de Posibles Fallos	112
Especificaciones	113
Dimensiones	114
Índice Alfabético	115
Diagrama de Bloque	118
Formato de Datos MIDI	119
Tabla de Implementación MIDI	119

PRECAUCIONES

¡¡POR FAVOR, LEA ESTO ANTES DE CONTINUAR!!

1. EVITE EL EXCESO DE CALOR, HUMEDAD, POLVO Y VIBRACIONES

Mantenga el RY10 lejos de lugares en los que probablemente quede expuesto a elevadas temperaturas o humedad -junto a radiadores, estufas, etc...

No monte la unidad directamente sobre otros aparatos que produzcan calor en un rack o en otro tipo de recintos. Deje un espacio de una unidad (1U) de rack entre el EMP700 y los otros aparatos para permitir la ventilación. Yamaha dispone de un panel de ventilación opcional VP-1.

Evite también los lugares sujetos a acumulaciones excesivas de polvo o a vibraciones, ya que podrían ocasionar daños mecánicos.

2. EVITE LOS GOLPES

Los golpes fuertes pueden ocasionar daños a la unidad. Manéjela con cuidado.

3. NO ABRA LA CARCASA NI INTENTE HACER REPARACIONES O MODIFICACIONES POR SU CUENTA

Este producto no contiene ninguna pieza que pueda ser reparada por el usuario. Comunique cualquier cuestión de mantenimiento al personal cualificado de asistencia de YAMAHA. Abrir la carcasa y/o tratar de forzar la circuitería interna significará la invalidación de la garantía.

4. ASEGURESE DE QUE LA CORRIENTE ESTA APAGADA ANTES DE HACER UNA CONEXION O DESCONEXION

APAGUE siempre la unidad antes de conectar o desconectar cualquier cable.

5. MANIPULE LOS CABLES CON CUIDADO

Enchufe y desenchufe siempre los cables, incluido el de corriente, sujetándolos por el conector, nunca por el cable.

6. LIMPIE CON UN PAÑO SUAVE Y SECO

No utilice nunca disolventes como la bencina o un diluyente para limpiar la unidad. Frote con un paño suave y seco.

7. UTILICE SIEMPRE LA FUENTE DE ALIMENTACION ADECUADA

Utilice siempre el voltaje correcto de corriente alterna para alimentar el EMP700. Asegúrese de que su EMP700 está preparado para el voltaje de red correspondiente al lugar en el que vaya a utilizarlo (el voltaje correcto está marcado en el panel posterior, debajo del cable de corriente).

8. INTERFERENCIAS ELECTRICAS

Puesto que contiene circuitería digital, el EMP700 puede producir interferencias y ruido si se instala demasiado cerca de televisores, radios o equipos similares. Si esto ocurre, aléjelo de los equipos afectados.

9. CABLES MIDI

Al conectar el EMP700 a un equipo MIDI, asegúrese de utilizar cables especialmente diseñados para la transmisión de datos MIDI, y que sean de la máxima calidad. Evite también utilizar cables de una longitud superior a 15 metros, ya que cables más largos pueden captar ruidos eléctricos, originando errores en los datos.

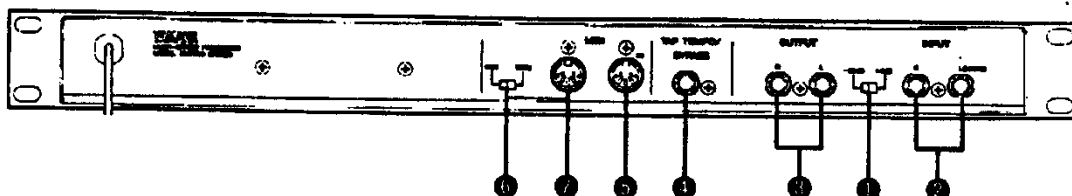
10. MEMORIA DE SEGURIDAD

El EMP700 contiene una pila de seguridad especial, de larga duración, que retiene el contenido de la memoria interna RAM incluso aunque esté apagada la corriente. Bajo condiciones normales, la duración de esta pila de seguridad es de aproximadamente 5 años. Cuando el voltaje de la pila de seguridad sea ya demasiado bajo, en la pantalla aparecerá el siguiente mensaje al encender el EMP700: *****WARNING*** MEMORY/BATTERY (**PRECAUCION** PILA DE MEMORIA)**. Si aparece esto, lleve la unidad a un servicio técnico de Yamaha para que personal cualificado le cambie la pila. **¡NO INTENTE REEMPLAZAR LA PILA VD. MISMO!**.

11. NUMEROS DE ERROR

Cuando se enciende inicialmente el EMP700, se pone en marcha automáticamente un programa de auto-diagnóstico para comprobar una serie de parámetros operativos importantes. Si se detecta algún problema, en el visualizador de LEDs "MEMORY" aparecerá un número de error ("E1" a "E4"). Si aparece un número de error, por favor lleve el EMP700 a su distribuidor Yamaha más cercano para que le preste servicio técnico, y asegúrese de decir al personal técnico cuál fue el número de error que apareció en la pantalla.

CONEXIONES: CONFIGURACION BASICA DEL EQUIPO



- 1. Interruptor de Nivel de Entrada/Salida -20dB/+4dB**
Este interruptor fija tanto la sensibilidad de entrada de los jacks INPUT como el nivel de salida de los jacks OUTPUT. Cuando conecte el EMP700 a equipos profesionales que tengan salidas de +4 dB, ponga este interruptor de nivel en la posición "+4dB". El ajuste "-20dB" es la mejor elección cuando conecte el EMP700 a un equipo de audio "doméstico" o a otro equipo de sonido que tenga niveles de entrada/salida comprendidos entre los valores -20dB y -10dB.
- 2. Jacks INPUT R/L(MONO) (ENTRADA DCHA./IZDA.-MONO)**
Estos jacks permiten enviar señales estéreo o mono al EMP700. Las señales estéreo deberán entrar utilizando los dos jacks, mientras que una señal mono deberá entrar solamente por el jack L(MONO). Al introducir solamente un jack en la entrada L(MONO) hace que el EMP700 funcione como un procesador de señal de 1 entrada/2 salidas.
- 3. Jacks OUTPUT R/L (SALIDA DCHA./IZDA.)**
Estas son las salidas estéreo principales del EMP700. Le recomendamos que utilice ambas salidas y que las conecte a los correspondientes canales izquierdo y derecho de un equipo de sonido estéreo, ya que solamente en estéreo podrá apreciarse el impacto total de los efectos del EMP700. Si solamente dispone de un equipo de sonido mono, puede utilizar cualquiera de estos dos jacks (OUTPUT L o OUTPUT R).
- 4. Jack TAP TEMPO/BYPASS (MARCAR TEMPO CON PEDAL/IGNORAR)**
Un pedal opcional FC4 ó FC5 de Yamaha conectado aquí puede utilizarse para controlar dos funciones: "IGNORAR" (BYPASS) o "MARCAR TEMPO CON PEDAL" (TAP TEMPO), dependiendo de lo que se determine en la función "FOOT SW ASSIGN" (ASIGNAR PEDAL CONMUTADOR) de la modalidad de utilidades (detalles en la página 34). Cuando se pone en "BYPASS" el pedal conmutador ejecuta exactamente la misma función que la tecla [BYPASS] del panel frontal (ver más adelante). Pulse una vez el pedal conmutador para activar la modalidad "bypass" (ignorará la selección de efecto), y vuélvalo a pulsar para desactivar dicha modalidad. Cuando lo ponga en "TAP TEMPO" el pedal conmutador podrá utilizarse para determinar el tiempo de retardo de aquellos efectos que tengan parámetros de retardo (detalles en página 34).

5. **Conector MIDI IN (ENTRADA MIDI)**

El conector MIDI IN acepta señales MIDI procedentes de un dispositivo MIDI externo como por ejemplo un pedal controlador MIDI, teclado MIDI, etc. El EMP700 aceptará mensajes de CAMBIO DE PROGRAMA MIDI para seleccionar directamente programas de efectos, o mensajes de CAMBIO DE CONTROL MIDI por medio de los cuales pueden controlarse a distancia los parámetros individuales de los efectos.

Ver páginas 25 y ss. para más detalles

6. **Interruptor MIDI OUT/THRU (SALIDA/RETRANSMISION MIDI)**

Selecciona la modalidad de funcionamiento (MIDI THRU = RETRANSMISION MIDI o MIDI OUT = SALIDA MIDI) del conector MIDI OUT/THRU descrito a continuación.

7. **Conector MIDI OUT/THRU (SALIDA/RETRANSMISION MIDI)**

Cuando el interruptor MIDI OUT/THRU está puesto en "THRU", las señales recibidas en el conector MIDI IN son retransmitidas por medio de este conector en tiempo real, permitiendo "encadenar" otros dispositivos MIDI al EMP700.

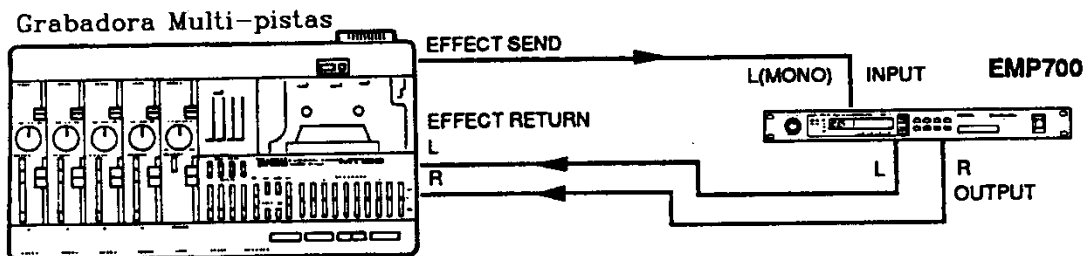
Cuando el interruptor MIDI OUT/THRU está puesto en "OUT", se pueden transmitir por medio de este conector datos en bloque MIDI.

Ver página 35 para más detalles

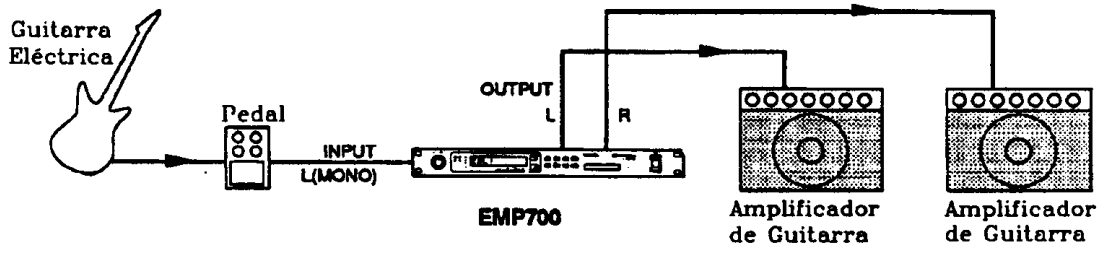
■ CONFIGURACIONES DE EQUIPOS BASICOS

Aquí le presentamos cómo puede conectarse el EMP700 para su utilización con un equipo de grabación multi-pistas, con una guitarra (o bajo) eléctrica, o con un teclado electrónico. La configuración real de su equipo dependerá, naturalmente, de sus propias necesidades individuales, pero estos ejemplos pueden darle algunas ideas.

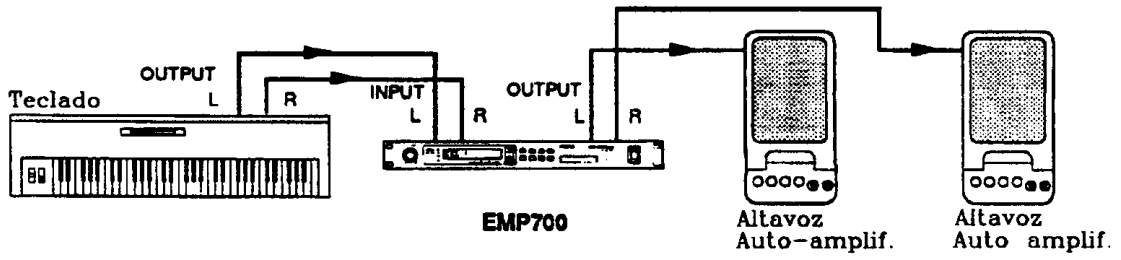
* Grabación Multi-Pistas



*** Guitarra Eléctrica**



*** Teclado**



5. Indicador MIDI

Este indicador parpadea siempre que una señal MIDI es recibida por el EMP700, lo que supone una manera sencilla de monitorizar visualmente la actividad MIDI.

6. Visualizador Numérico de LEDs MEMORY (MEMORIA)

Indica el número de programa seleccionado: 0 a 90 cuando se selecciona la memoria PREFIJADA (PRESET), ó 1 a 50 cuando se selecciona la memoria de USUARIO (USER) o de TARJETA (CARD).

7. Pantalla de Visualización de Cristal Líquido (LCD)

Este es el principal "centro de información" del EMP700, proporcionándole toda la información necesaria para la selección de programas de efectos, y para el control de las funciones de programación y de utilidades.

8. Teclas de Función Asignables

Estas cuatro teclas, situadas debajo de la pantalla de cristal líquido, permiten la selección con una sola pulsación de los programas de efectos a ellas asignados, y también facilitan la selección de parámetros en la modalidad de edición.

Ver página 15 para más detalles

9. Teclas [▲] y [▼]

Las teclas [▲] y [▼] permiten la selección paso a paso de los números de programas y de los valores de los parámetros dentro de las correspondientes modalidades. Si en lugar de uno a uno se quiere aumentar o disminuir el valor de forma continuada, también puede hacerlo con estas teclas, manteniéndolas pulsadas. Y si se desea un aumento o disminución aún más rápidamente, pulse y mantenga pulsada la tecla correspondiente a la dirección en la que quiera aumentar o disminuir y después, sin soltar dicha tecla, pulse la tecla opuesta.

Ver páginas 14/18 pra más detalles

10. Tecla e Indicador de Modalidad de Memoria [MEMORY]

Cuando está encendido el indicador de la tecla [MEMORY], la modalidad de MEMORIA ESTEREO del EMP700 se encuentra activada y los programas de efectos (0...90 PREFIJADOS, 1...50 USUARIO, ó 1...50 TARJETA) pueden ser seleccionados y llamados utilizando las teclas [▲] y [▼] y la tecla de llamada [RECALL], o las teclas de función asignables. La modalidad de MEMORIA puede seleccionarse desde cualquier otra modalidad con el simple hecho de pulsar la tecla [MEMORY].

La tecla [MEMORY] también se utilizar para seleccionar la memoria PREFIJADA (PRESET), de USUARIO (USER) o de TARJETA (CARD). Estas zonas de memoria se seleccionan consecutivamente cada vez que se pulsa la tecla [MEMORY]. La

zona de memoria seleccionada se muestra mediante los indicadores PRESET, USER y CARD situados a la izquierda del visualizador numérico de LEDs "MEMORY".

Ver página 14 para más detalles

11. Tecla [RECALL] (LLAMADA)

Después de utilizar las teclas [▲] y [▼] para seleccionar el programa de efectos que desee dentro de la modalidad de MEMORIA, la tecla [RECALL] se pulsa para llamar (recuperar) y activar realmente el programa seleccionado.

La tecla [RECALL] no se necesita para nada si se llama a un programa por medio de las teclas de función asignables.

Ver página 14 para más detalles

12. Teclas e Indicadores PARAM (PARAMETROS): [DYN] y [REV]

Estas teclas proporcionan acceso a los parámetros editables del programa de efectos seleccionado en ese momento. La tecla [DYN] accede a los parámetros del compresor y del ecualizador (grupo dinámico) mientras que la tecla [REV] accede a los parámetros de la reverberación, retardo y modulación (grupo de reverberación). La mayoría de los efectos tienen varias "páginas" de parámetros a las que se puede acceder pulsando repetidamente la correspondiente tecla PARAM.

Ver página 18 para más detalles

13. Tecla [STORE] (ALMACENAR)

Después de editar cualquiera de los programas de efectos, el nuevo programa puede almacenarse en cualquiera de las posiciones de memoria del USUARIO (USER) o de TARJETA (CARD) del EMP700 para su posterior llamada y utilización. La memoria de TARJETA sólo estará disponible si se ha insertado una tarjeta de memoria correctamente formateada en la ranura MEMORY CARD. La tecla [STORE] se utiliza para almacenar los datos editados en una posición de memoria de USUARIO o de TARJETA.

Ver página 21 para más detalles

14. Tecla e Indicador [ASSIGN] (ASIGNACION)

La tecla [ASSIGN] se utiliza para asignar parámetros de efectos para su control por medio de controladores MIDI externos. El indicador de la tecla [ASSIGN] se enciende mientras se encuentre activada la modalidad de asignación de controlador.

Ver página 28 para más detalles

15. Tecla e Indicador [UTILITY] (UTILIDADES)

Pulsando esta tecla se activa la modalidad de UTILIDADES, permitiendo el acceso a diversas funciones de utilidades de gran importancia:

- Edición de Títulos (Title Edit), página 23
- Configuración MIDI (MIDI Setup), página 24
- Edición de la Tabla de Cambios de Programa MIDI (MIDI PGM Change), página 24
- Asignación de Controladores (MIDI Control), página 26
- Asignación de Pedal Conmutador (Foot Sw Assign), página 34
- Salida en Bloque (Bulk Out), página 35
- Copia de Datos de Tarjeta (Card Data Copy), página 36
- Formatear Tarjeta RAM (RAM Card Format), página 36

La tecla [UTILITY] se enciende cuando está activada la modalidad de UTILIDADES. Cada vez que se pulsa la tecla [UTILITY] se selecciona la siguiente función de la "lista" de utilidades. La modalidad (MEMORIA o PARAMETROS) que estuviera activada antes de pulsar la tecla [UTILITY] se seleccionará a continuación de la última función de la lista de utilidades. La modalidad de UTILIDADES también puede abandonarse pulsando cualquier otra tecla de modalidad ([MEMORY], [DYN], [REV] o [ASSIGN]), o manteniendo pulsada la tecla [UTILITY] hasta que se apague su indicador (aproximadamente 1 segundo).

16. Tecla e Indicador [BYPASS] (IGNORAR)

Cuando se pulsa la tecla [BYPASS] y su indicador se enciende, todos los efectos del EMP700 son completamente ignorados y la señal de entrada se envía directamente a la salida. Pulse la tecla [BYPASS] por segunda vez para desactivar esta función. El jack del pedal conmutador TAP TEMPO/BYPASS situado en el panel posterior puede también utilizarse para controlar esta función "bypass" (ver jack "TAP TEMPO/BYPASS" en la página 6).

17. Ranura MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Con objeto de proporcionar 50 posiciones de memoria adicionales, puede insertar en esta ranura tarjetas de memoria RAM opcionales MCD32 de Yamaha. Vd. puede crear librerías enteras de programas de efectos creados por Vd. y almacenados en tarjetas de memoria externas, y estas tarjetas que caben perfectamente en un bolsillo pueden ser llevadas a cualquier sitio, con el que Vd. podrá utilizar sus programas de efectos con cualquier unidad EMP700.

Ver página 14 para más detalles

SELECCION DE LOS PROGRAMAS DE EFECTOS

■ CONFIGURACION DE LA MEMORIA

El EMP700 permite el acceso a tres grupos independientes de programas de efectos:

- PREFIJADOS (PRESET):** La memoria PREFIJADA contiene 10 programas de efectos prefijados (además de un programa de "Datos Iniciales") que Vd. puede seleccionar y utilizar sin modificación. Los programas prefijados, en sí mismos, no pueden borrarse ni cambiarse de ninguna manera, pero pueden ser editados y almacenados en la memoria del USUARIO o de TARJETA para crear variaciones hechas por Vd. Ver páginas 97-111 si desea una lista completa de los programas prefijados.
- USUARIO (USER):** La memoria del USUARIO proporciona 50 posiciones en las cuales pueden almacenarse sus propias creaciones de efectos. Vd. puede editar un efecto prefijado para crear una variación, o partir de "cero" utilizando el programa "Datos Iniciales" (número "0" en la memoria PREFIJADA). Los procedimientos generales de edición y almacenamiento en la memoria están descritos en la sección "Edición y Almacenamiento de los Programas de Efectos Creados por Vd.", que comienza en la página 16.
- TARJETA (CARD):** Además de la memoria interna del USUARIO, los programas de efectos creados por Vd. pueden almacenarse en tarjetas RAM insertadas en la ranura MEMORY CARD del EMP700. Las tarjetas de memoria opcionales MCD32 (o MCD64) de Yamaha pueden albergar hasta 50 efectos cada una. La memoria de TARJETA sólo estará disponible cuando se haya introducido una tarjeta correctamente formateada en la ranura MEMORY CARD. Cuando hay una tarjeta disponible, la memoria de TARJETA se puede utilizar de la misma manera que la memoria del USUARIO. Ver las funciones "COPIAR DATOS DE TARJETA" y "FORMATEAR TARJETA RAM" en la página 36 de la sección "Funciones de Utilidades".

■ PROCEDIMIENTO DE SELECCION DE LOS PROGRAMAS DE EFECTOS

1. Seleccione la Memoria PREFIJADA (PRESET), de USUARIO (USER) o de TARJETA (CARD)

Utilice la tecla [MEMORY] para seleccionar la zona de memoria deseada. Las zonas de memoria PRESET, USER y CARD* se seleccionan sucesivamente cada vez que se pulsa la tecla [MEMORY].

* La memoria de TARJETA (CARD) solamente se seleccionará si se ha cargado en la ranura MEMORY CARD una tarjeta de memoria MCD32 (o MCD64) de Yamaha correctamente formateada (ver página 36 para las instrucciones de formateo de las tarjetas).

2. Seleccione un Número de Programa

Después de seleccionar la zona de memoria deseada, utilice las teclas de entrada de datos [▲] y [▼] para seleccionar el número del programa que desee llamar. El número de programa parpadeará en el visualizador de LEDs MEMORY y el nombre del programa aparecerá en la línea superior de la pantalla de cristal líquido.

Observe que mientras el visualizador MEMORY esté parpadearando el programa no habrá sido llamado realmente todavía, y por lo tanto será el programa de efectos previo el que esté aún activado.

3. Llame al Programa Seleccionado

Cuando el número de programa deseado haya sido seleccionado, pulse la tecla [RECALL]. El visualizador de LEDs dejará de parpadear cuando se haya activado el programa de efectos seleccionado.

Nota: Si Vd. pulsa la tecla [RECALL] después de editar un programa de efectos y el programa editado no ha sido todavía almacenado, en la línea inferior de la pantalla aparecerá "RECALL?" (¿LLAMAR?), y tendrá que optar por pulsar la tecla de función "YES" (SI) si lo que desea es recuperar realmente ese programa específico, o pulsar la tecla de función "NO" si lo que desea es cancelar la operación de llamada o recuperación. Pulsando la tecla [RECALL] por segunda vez obtendrá el mismo efecto que si pulsa la tecla de función "YES". Observe que si escoge "YES", los datos editados y aún no almacenados se perderán. Esta función se ha implementado para minimizar la posibilidad del borrado accidental de los datos editados antes de su almacenamiento.

■ SELECCION DIRECTA DE LOS PROGRAMAS DE EFECTOS POR MEDIO DE LAS TECLAS DE FUNCION

Las cuatro teclas de función asignables, situadas debajo de la pantalla de cristal líquido, pueden ser asignadas a cualquier número de programa de cualquier zona de memoria, y después utilizarse para recuperar directamente ese programa.

1. Seleccione el Programa que se va a Asignar

Para asignar una tecla de función a un programa de efectos, primero seleccine (pero no llame) el programa que se va a asignar: utilice las teclas de entrada de datos [▲] y [▼] para seleccionar el número de programa que desea llamar. El número de programa parpadeará en el visualizador de LEDs MEMORY y el nombre del programa aparecerá en la línea superior de la pantalla.

2. Pulse una Tecla de Función

Mientras el visualizador MEMORY se encuentra intermitente, pulse la tecla de función a la que quiere asignar el programa seleccionado. Este procedimiento llama al programa seleccionado y simultáneamente le asigna a esa tecla de función.

3. Utilice la Tecla de Función para Llamar al Programa en el Futuro

El número de programa asignado aparecerá encima de la tecla de función en la pantalla de cristal líquido*, y el programa puede recuperarse directamente con el simple hecho de pulsar la tecla de función.

* Los números de memoria prefijada aparecen como "P00" a "P90"; los números de memoria del usuario como "U01" a "U50", y los números de memoria de tarjeta como "C01" a "C50".

EDICION Y ALMACENAMIENTO DE LOS PROGRAMAS DE EFECTOS CREADOS POR VD.

■ CONFIGURACIONES DE LOS EFECTOS DEL EMP700

El EMP700 tiene 29 efectos básicos que se utilizan para crear programas de efectos. Se dividen en dos grupos: El grupo dinámico (DYN) y el grupo de reverberación (REV).

* Grupo Dinámico (DYN)

Pantalla	Nombre	ENTRADA/SALIDA
GEQ	Compresor/Ecualizador Gráfico	(MO/MO)
CPM	Compresor/Limitador Estéreo	(ST/ST)
PEQ	Ecualizador Paramétrico Estéreo	(ST/ST)
ENH	Realizador Estéreo	(ST/ST)
WAH	Wah-Wah Estéreo	(ST/ST)
PHS	Phaser	(MO/ST)
OVD	Saturación	(MO/MO)
CDE	Compresor/Distorsión/Ecualizador	(MO/MO)

* Grupo de Reverberación (REV)

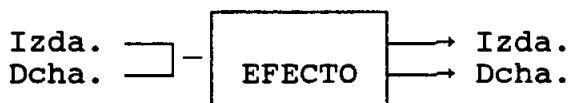
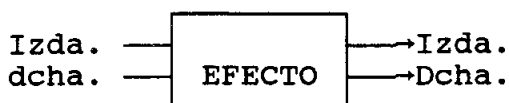
Pantalla	Nombre	ENTRADA/SALIDA
CHO	Chorus	(ST/ST)
FLA	Flanger	(ST/ST)
SYM	Sinfónico	(ST/ST)
PAN	Panoramización Circular	(ST/ST)
HMD	Hiper Retardo de la Modulación	(ST/ST)
TPI	Cambio de Tono Triple	(MO/ST)
SPI	Cambio de Tono Estéreo	(ST/ST)
REV	Reverberación	(MO/ST)
GRV	Reverberación con puerta	(MO/ST)
ER	Primeras Reflexiones	(MO/ST)
ADL	Post-Retardo	(ST/ST)
MDL	Retardo Monofónico	(MO/MO)
SMD	Retardo de la Modulación Estéreo	(ST/ST)
MTD	Retardo Multi-Derivaciones	(MO/ST)
R+D	Reverberación + Retardo	(MO/ST)*
P+R	Cambio de Tono Estéreo + Reverberación	(ST/ST)*
P→R	Cambio de Tono Estéreo → Reverberación	(ST/ST)**
S+R	Sinfónico + Reverberación	(ST/ST)*
F→R	Flanger → Reverberación	(ST/ST)*
D→E	Retardo → Primeras Reflexiones	(MO/ST)
D+C	Retardo + Chorus	(ST/ST)

Nota: ST = Estéreo, MO = Mono

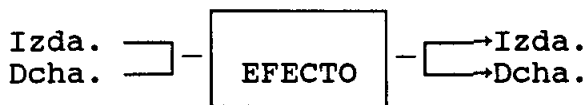
* Reverberación = Entrada Mono/Salida Estéreo

** Reverberación = Entrada Estéreo/Salida Estéreo

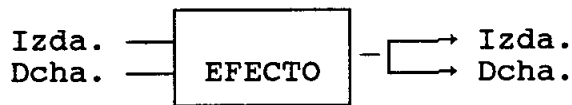
*** Entrada Estéreo/Salida Estéreo * Entrada Mono/Salida Estereo**



*** Entrada Mono/Salida Mono**

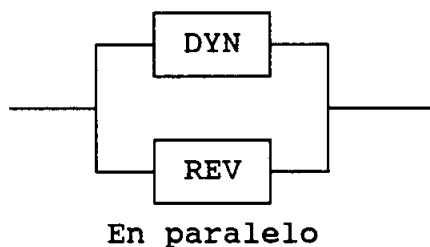


*** Entrada Estéreo/Salida Mono**



Un programa de efectos puede crearse utilizando uno cualquiera de los efectos fundamentales de los dos grupos, o combinando un efecto de cada grupo. Por ejemplo, podría combinar "Stereo PEQ" (ecualizador paramétrico) con "Reverb", de modo que Vd. pueda ecualizar el sonido y añadir reverberación al mismo tiempo.

También es posible especificar cómo están conectados los efectos pertenecientes a los grupos DYN (Dinámico) y REV (Reverberación). Pueden conectarse en serie, con el efecto DYN primero y el efecto REV después, o invertirse (efecto REV primero y efecto DYN último), o en paralelo.



Algunas consideraciones a la hora de elegir una configuración de efectos

El decidir qué configuración se va a utilizar para una determinada combinación de efectos quizás requiera pararse a pensar un poco. A continuación le damos algunos consejos.

La Compresión (un efecto del grupo DYN), cuando se utiliza, casi siempre deberá ser el primer efecto de la cadena, ya que los efectos que vengan a continuación normalmente se beneficiarán de una señal de entrada más uniforme. La Reverberación, las Primeras Reflexiones, el Retardo, y todos los efectos relacionados con éstos (todos los efectos del grupo REV) son normalmente los últimos por el simple hecho de que normalmente queremos aplicar estos efectos a la totalidad del sonido. En general, la secuencia REV → DYN es la que Vd. probablemente utilizará para la mayoría de los efectos.

Sin embargo, hay excepciones. Por ejemplo, podría darse el

Sin embargo, hay excepciones. Por ejemplo, podría darse el caso de que quisiera aplicar ecualización a un efecto de chorus. En este caso, tendrá que utilizar la configuración "en serie inversa" (REV → DYN) porque el efecto de chorus está en el grupo REV y los efectos de ecualización están en el grupo DYN.

La configuración en paralelo deberá utilizarse en aquellos casos en los que quiera que dos efectos actúen independientemente, sin afectarse el uno al otro. Por ejemplo, podría conectar el efecto "Stereo Wah" del grupo DYN en paralelo con el efecto "Round Pan" del grupo REV, de modo que tenga un sonido de wah-wah fijo en el centro del estéreo y además un sonido panoramizado y sin ningún otro efecto.

Probablemente el mejor planteamiento a la hora de seleccionar una configuración es plantear cuál es la configuración que lógicamente parece que va a proporcionarle el sonido que necesita, y después probarla. Si no funciona tal y como Vd. había probado, pruebe otras configuraciones hasta encontrarse satisfecho.

■ ACCESO A LOS PARAMETROS Y SU EDICION

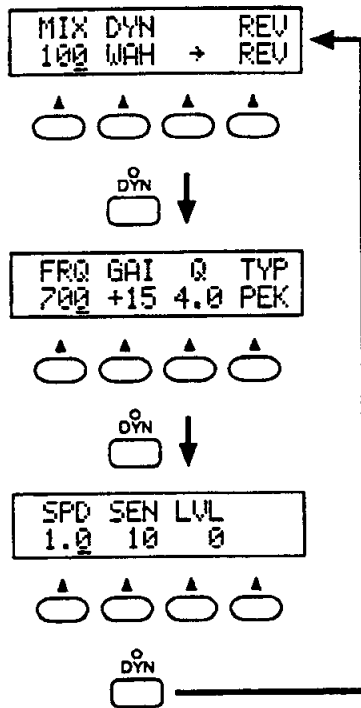
La modalidad de parámetros del EMP700 le proporciona acceso a diversos e importantes parámetros para cada efecto, permitiéndole cambiar el sonido de cada efecto dentro de un gran abanico de posibilidades, para adaptarse a sus necesidades específicas. Una vez que los parámetros de cada efecto hayan sido programados y se hayan precisado con la máxima exactitud hasta alcanzar el sonido pretendido, todo el programa de efectos puede almacenarse en una posición de memoria del USUARIO (USER) o de TARJETA (CARD), para su posterior recuperación y utilización.

1. Seleccione los Parámetros DYN o REV

A los parámetros de efectos se accede pulsando o bien la tecla PARAM [DYN] o bien la tecla PARAM [REV], dependiendo del grupo de parámetros que quiera editar.

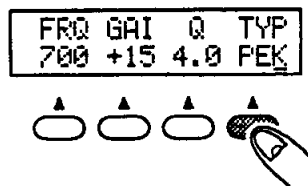
2. Seleccione un Parámetro para su Edición

En la mayoría de los efectos se requieren tres o más pantallas de parámetros. Las diversas pantallas de parámetros se seleccionan sucesivamente al pulsar repetidas veces la tecla PARAM seleccionada en ese momento (encendida). Por ejemplo, el efecto "Stereo Wah" del grupo DYN tiene las siguientes tres pantalla de parámetros (incluyendo la pantalla de mezcla/configuración inicial):



Cada pantalla contiene hasta un total de cuatro parámetros. Las abreviaturas de los parámetros aparecen en la línea superior de la pantalla, y los correspondientes valores de datos aparecen en la línea inferior. Utilice las teclas de función para mover el cursor al parámetro que se va a editar.

En la siguiente pantalla, por ejemplo, al pulsar el botón de función situado más a la derecha el cursor se sitúa debajo del valor del parámetro "TYP" (el valor vigente en ese momento es "PEK").

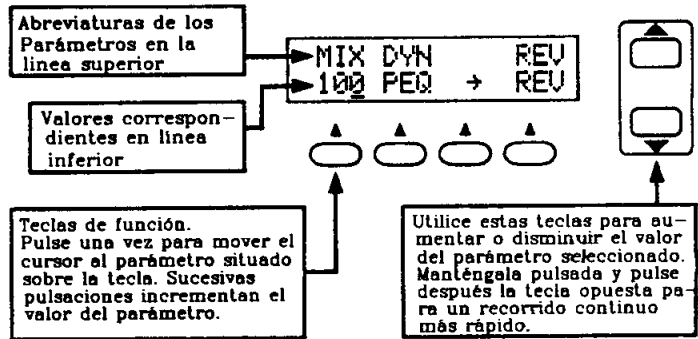


Los diversos parámetros están descritos detalladamente en la sección "Los Parámetros de los Efectos", que empieza en la página 39.

Nota: No aparecerá ningún otro parámetro que no sea la pantalla de configuración inicial si el efecto para el grupo seleccionado está puesto en "OFF" (DESACTIVADO).

3. Edite el Parámetro Seleccionado

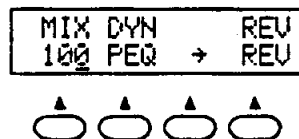
Utilice las teclas [▲] y [▼] para ajustar el valor del parámetro seleccionado (la tecla de función situada debajo del parámetro seleccionado también puede utilizarse para aumentar el valor del parámetro en incrementos de "unidades"). Si Vd. mantiene pulsadas las teclas [▲] o [▼] los datos avanzarán continuamente en la dirección especificada. Los datos avanzarán aún más rápido si Vd. pulsa y mantiene pulsada cualquiera de las teclas [▲] o [▼] (según la dirección de recorrido deseada) y a la vez pulsa la tecla opuesta.



Nota: Para prevenir la pérdida accidental de los datos editados, el EMP700 responde con una pantalla de confirmación ("RECALL OK?" = ¿CORRECTA LA LLAMADA?) si Vd. pulsa la tecla [RECALL] durante la edición. Pulse o bien la tecla de función "Yes" para recuperar el efecto original (previo a la edición) y regresar a la modalidad de MEMORIA, o bien la tecla de función "No" para cancelar la operación de llamada. Pulsar la tecla [RECALL] por segunda vez tiene el mismo efecto que pulsar la tecla de función "Yes". Observe que si escoge "Yes", los datos editados y no almacenados se perderán.

■ DETERMINAR EFECTOS BASICOS Y SU CONFIGURACION

La primera pantalla en aparecer cuando se pulsa la tecla PARAM [DYN] o PARAM [REV] permite especificar los efectos básicos y la configuración de efectos (también el nivel de mezcla "MIX" del efecto).



En este ejemplo, el efecto PEQ (Ecualizador Paramétrico) del grupo DYN está combinado con el efecto REV (Reverberación) del grupo REV. La flecha entre estos parámetros indica que está seleccionada la conexión en serie normal (DYN → REV). Los parámetros de DYN y de REV pueden seleccionarse y pueden especificarse otros efectos pulsando el correspondiente botón de función y después utilizando o bien el propio botón de función o las teclas [▲] y [▼].

De la misma manera, el botón de función que hay debajo de la flecha de "conexión" puede pulsarse para seleccionar el acceso a dicha flecha (el cursor se situará debajo de la flecha), y después se puede utilizar el botón de función o los botones [▲] y [▼] para seleccionar una conexión diferente: una flecha al revés para la conexión en serie inversa (DYN ← REV), o un signo "+" para la conexión en paralelo (DYN + REV).

■ INTERCONEXION ESTEREO

Los efectos del grupo DYN que tienen un gran número de parámetros equivalentes para los canales izquierdo y derecho (por ejemplo, el Ecualizador Paramétrico) tienen una función "STEREO LINK" (INTERCONEXION ESTEREO) que aparece como una pantalla de parámetro.

Cuando esta función se activa (ON), utilizando o bien las teclas [▲] y [▼] o bien la tecla de función que hay directamente debajo de "OFF" (DESACTIVADO) en la pantalla, la edición de cualquier parámetro para un canal establece automáticamente el mismo valor en el parámetro equivalente del otro canal. DESACTIVE (OFF) la función "STEREO LINK" cuando quiera programar valores diferentes para los parámetros de los canales izquierdo y derecho.

■ ALMACENAMIENTO EN LA MEMORIA

Un programa de efectos editado puede ser almacenado en cualquier posición de memoria dentro de la zona de memoria del USUARIO (USER) del EMP700 (1 a 50), o en la memoria de TARJETA (CARD) si se ha cargado una tarjeta correctamente formateada en la ranura MEMORY CARD. Los programas de efectos originales almacenados de esta manera pueden seleccionarse y utilizarse exactamente de la misma manera que los programas de efectos prefijados (PRESETS). La función "TITLE EDIT" (EDITAR TITULO) de la modalidad de UTILIDADES puede ser empleada para crear nuevos nombres o títulos para los programas de efectos que Vd. haya creado después de haberlos almacenado en la memoria de USUARIO o de TARJETA.

1. Pulse la Tecla [STORE]

Después de editar los parámetros para crear el efecto deseado, pulse la tecla [STORE].

Nota: Vd. puede pulsar la tecla [STORE] después de salir de la modalidad de PARAMETROS siempre y cuando no haya recuperado ya otro programa de efectos diferente. Todos los datos se perderán si Vd. llama a un programa diferente antes de almacenar los datos editados.

2. Seleccione la Memoria de USUARIO o de TARJETA

Pulse la tecla de función situada más a la izquierda para mover el cursor al parámetro de la zona de memoria, y después utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función) para seleccionar la memoria de USUARIO (USR) o de TARJETA (CRD), si es necesario.

3. Especifique el Número de Memoria de Destino

Pulse la tecla de función debajo del número de posición de memoria para desplazar el cursor allí, y después utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función que hay debajo del número) para seleccionar el número de posición de memoria de USUARIO o de TARJETA en el que se quieren almacenar los datos editados.

```
STORE TO ?  
USR: 25 NO YES
```



4. Ejecute la Operación de Almacenamiento

Cuando el destino de almacenamiento haya sido especificado, pulse la tecla de función que está más a la derecha (debajo de "YES" en la pantalla) para ejecutar realmente la operación de almacenamiento (o la tecla de función que está debajo de "NO" para cancelar la operación). La operación de almacenamiento puede también ser ejecutada pulsando la tecla [STORE] una segunda vez. "MEMORY STORE" (ALMACENAMIENTO EN MEMORIA) aparecerá en la línea superior de la pantalla durante unos segundos mientras la operación de almacenamiento se está ejecutando.

Cuando la operación de almacenamiento se haya completado, la posición de memoria en la que se han almacenado los datos editados se seleccionará automáticamente (el visualizador numérico MEMORY dejará de lucir intermitentemente).

5. Crear un Título para su Programa de Efectos

Utilice la función TITLE EDIT (EDITAR TITULO) de la modalidad de UTILIDADES para dar un nombre nuevo al programa que haya creado. La función TITLE EDIT está descrita con más detalle en la página 23.

LA MODALIDAD DE UTILIDADES

■ ACCESO A LAS FUNCIONES DE UTILIDADES

La modalidad UTILITY (UTILIDADES) se activa pulsando la tecla [UTILITY]. Cada pulsación de la tecla [UTILITY] llama a una función de UTILIDADES diferente:

- * TITLE EDIT (EDITAR TITULO)
- * SETUP MIDI (CONFIGURACION MIDI)
- * MIDI PGM CHANGE (CAMBIO DE PROGRAMA MIDI)
- * MIDI CONTROL (CONTROL MIDI)
- * FOOT SW ASSIGN (ASIGNACION DE PEDAL CONMUTADOR)
- * BULK OUT (SALIDA EN BLOQUE)
- * CARD DATA COPY (COPIAR DATOS DE TARJETA)
- * RAM CARD FORMAT (FORMATEAR TARJETA RAM)

La modalidad que estuviera activada antes de que la tecla [UTILITY] fuera pulsada (MEMORY, PARAM, o ASSIGN), es la que se seleccionará a continuación de la última función de la lista de utilidades. La modalidad de UTILIDADES también puede abandonarse pulsando cualquier tecla de otra modalidad ([MEMORY], [DYN], [REV] o [ASSIGN]), o pulsando y manteniendo pulsada la tecla [UTILITY] hasta que su indicador se apague (aproximadamente durante un segundo).

■ CREACION DE TITULOS PARA SUS PROPIOS PROGRAMAS: TITLE EDIT (EDITAR TITULO)

La función "Title Edit" le permite crear títulos originales para sus programas de efectos, para identificarlos fácilmente. Cuando se llame a la pantalla "TITLE EDIT", el título de la memoria aparecerá en la línea superior.

Utilice las teclas de función izquierda y derecha (situadas debajo de las flechas "←" y "→" en la pantalla de cristal líquido) para mover el cursor a la posición del signo deseado, y después utilice las teclas [▲] y [▼] para cambiar el signo en el que se encuentre la posición del cursor. La tecla [STORE] se puede utilizar para situar un espacio en la posición del cursor. Continúe hasta completar el nuevo título.

Los signos a los que se puede acceder mediante las teclas [▲] y [▼] se muestran en la tabla que hay a continuación, en su orden correcto:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z		a	ä	b	c	d	e	f	g	h	i	j
k	l	m	n	o	ö	p	q	r	s	t	u	ü	v	w	x	y	z	
ア	イ	イ	ウ	ウ	エ	エ	エ	オ	カ	カ	ク	ク	コ	ク	シ	ス	セ	
リ	チ	ツ	ッ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヘ	ホ	マ	ミ			
ム	メ	ト	ッ	ユ	ヨ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ	ン	「	」		
”	”	-		[]	<	>	:	.	*	+	-	=	&	/	,	.	'
%	!	?	→	←	#		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

El título recién creado se almacena automáticamente con el programa correspondiente cuando se sale de la modalidad de "Editar Título".

Nota: La función TITLE EDIT sólo se puede utilizar cuando están seleccionada una de las posiciones de memoria de USUARIO o de TARJETA del EMP700 (1 a 50). Si Vd. llama a la función TITLE EDIT mientras se encuentra seleccionada una posición de memoria PREFIJADA (PRESET) (0 a 90), en la pantalla aparecerá "USER MEMORY ONLY" (SOLAMENTE MEMORIA DE USUARIO) y la edición del título no será posible.

SELECCION DE PROGRAMAS MIDI: MIDI SETUP (CONFIGURACION MIDI) Y MIDI PGM CHANGE (CAMBIO DE PROGRAMA MIDI)

El EMP700 posibilita la selección de programas específicos por medio de control MIDI externo. Vd. puede configurar el EMP700, por ejemplo, de manera que cuando seleccione una voz en el sintetizador se seleccione automáticamente el efecto más apropiado para esa voz. Esto se lleva a cabo porque cada vez que Vd. selecciona una voz en su sintetizador MIDI, éste transmite el correspondiente "número de cambio de programa" MIDI. El EMP700 recibe este número de cambio de programa y selecciona el programa de efectos que Vd. le haya asignado a dicho número utilizando la función MIDI PGM CHANGE, la cual se describe más adelante. Una idea muy práctica para guitarristas o bajistas es utilizar un pedal controlador MIDI, como por ejemplo el MFC05 de Yamaha, para transmitir los números de cambio de programa MIDI requeridos.

El EMP700 realmente puede ser programado con cuatro grupos completamente independientes de asignaciones NUMERO DE CAMBIO DE PROGRAMA MIDI/NUMERO DE MEMORIA. Cada uno de ellos está contenido en un "BANCO" diferente: A, B, C o D. Cada BANCO también puede ser programado para recibir en un canal MIDI diferente. Los cuatro bancos se pueden programar con diferentes canales de recepción utilizando la función MIDI SETUP (CONFIGURACION MIDI) descrita a continuación.

MIDI SETUP (CONFIGURACION MIDI)

Esta función hace posible el seleccionar cualquiera de los cuatro BANCOS disponibles de la tabla de cambio de programa, y cambiar el canal de recepción y de transmisión MIDI para cada BANCO.

1. Seleccione la Pantalla MIDI SETUP

Utilice la tecla [UTILITY] para seleccionar la pantalla MIDI SETUP.

2. Seleccione el Banco que Quiera Programar

El cursor deberá estar situado debajo de la letra (A, B, C o D) correspondiente al BANCO (BANK). Si no lo está, pulse la tecla de función situada debajo del parámetro BANK para moverlo hasta allí. Utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función situada directamente debajo del parámetro BANK) para seleccionar el banco que desee programar: A, B, C o D.

3. Seleccione el Canal MIDI para el Banco Seleccionado

Mueva el cursor al número de canal (a la derecha de "ch = ") pulsando la tecla de función que hay más a la derecha, y después utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función situada directamente debajo del parámetro) para fijar el canal MIDI receptor/transmisor (1...16), la modalidad OMNI (todos los canales pueden ser recibidos, transmisión en el canal 1), o DESACTIVAR (OFF) la recepción MIDI para el banco seleccionado.

MIDI PGM CHANGE (CAMBIO DE PROGRAMA MIDI)

Esta función permite asignar nuevos números de posición de memoria a cada número de cambio de programa MIDI.

1. Seleccione la Pantalla MIDI PGM CHANGE

Utilice la tecla [UTILITY] para seleccionar la pantalla MIDI PGM CHANGE.

2. Seleccione un Número de Cambio de Programa

El cursor deberá estar situado debajo del número de programa (PGM). Utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función situada directamente debajo del número) para seleccionar el número de cambio de programa al que se va a asignar un nuevo número de posición de memoria del EMP700. Las opciones de números de cambio de programa disponibles van desde 1 a 128.

3. Asigne una Posición de Memoria al Número de Cambio de Programa

Mueva el cursor al número de memoria (MEM) pulsando la tecla de función situada debajo del número. Utilice las teclas [▲] y

[▼] (o la tecla de función situada directamente debajo del número) para seleccionar el número de posición de memoria que contenga el efecto que se va a asignar al número de cambio de programa seleccionado en ese momento.

P00 a P90 son las posiciones de memoria PREFIJADAS (PRESETS), U01 a U50 son las posiciones de memoria del USUARIO (USER), y C01 a C50 son las posiciones de memoria de TARJETA (CARD).

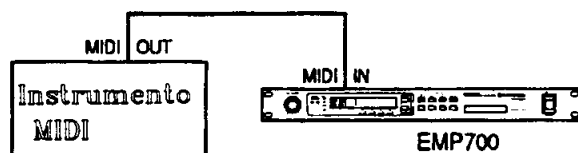
4. Repítalo Según Sea Necesario

Vuelva a mover el cursor al parámetro PGM pulsando la tecla de función situada debajo del número de programa, y repita los pasos anteriores para asignar tantos números de cambio de programa como sea necesario.

Nota: Las asignaciones número de programa/número de memoria hechas, se almacenan en el BANCO seleccionado en la función precedente MIDI SETUP. Para programar las asignaciones cambio de programa/número de memoria para un banco diferente, vuelva a la pantalla MIDI SETUP, seleccione el banco deseado, y después programe las asignaciones según se requiera.

■ CONTROL EXTERNO DE PARAMETROS: MIDI CONTROL Y MODALIDAD DE ASIGNACION DE CONTROLADORES

El EMP700 permite que sean asignados para el control "remoto" en tiempo real de los parámetros de los efectos dos controladores externos. Cualquier controlador de un instrumento MIDI que transmita números de cambio de control MIDI entre 0 y 95 puede utilizarse. Algunos de los números MIDI están asignados a controladores específicos -rueda de modulación, rueda de entrada de datos, etc.- y un instrumento MIDI, como pueda ser un teclado, que tenga cualquiera de estos controladores transmitirá los correspondientes datos de cambio de control MIDI cuando se hagan funcionar los controladores. Por ejemplo, Vd. podría asignar una rueda de modulación de un teclado para controlar el tiempo de reverberación del EMP700.



Para utilizar este tipo de configuración, los dos controladores que permite el EMP700 deben estar puestos para recibir datos de cambios de control MIDI específicos (es decir, recibir datos de un controlador MIDI específico) utilizando la función MIDI CONTROL descrita a continuación.

MIDI CONTROL (CONTROL MIDI)

1. Seleccione la Pantalla MIDI CONTROL

Utilice la tecla [UTILITY] para seleccionar la pantalla MIDI CONTROL. La pantalla deberá aparecer con el cursor debajo del número de controlador (CTR).

2. Seleccione Controlador 1 ó 2

Si el cursor no está debajo del número de controlador CTR, pulse la correspondiente tecla de función para moverlo hasta allí. Utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función) para seleccionar el controlador 1 ó 2.

3. Seleccione un Número de Cambio de Control MIDI

Mueva el cursor al parámetro de número de control MIDI pulsando la segunda tecla de función empezando por la izquierda, y después utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función) para seleccionar el número de cambio de control MIDI deseado para el controlador seleccionado en ese momento (1 ó 2).

Se pueden seleccionar los siguientes números de control y controladores asociados:

Número de Cambio de Control	Asignación de Controlador Estándar
OFF	Controlador DESACTIVADO
1	RUEDA DE MODULACION
2	CONTROLADOR DE SOPLIDO
3	Sin asignación estándar
4	PEDAL CONTROLADOR
5	TIEMPO DE PORTAMENTO
6	ENTRADA DE DATOS
7	VOLUMEN PRINCIPAL
8	CONTROLADOR DE BALANCE
9	Sin asignación estándar
10	CONTROLADOR DE PANORAMICO
11	CONTROLADOR DE EXPRESION
12-31	Sin asignación estándar
64	PEDAL DE SUSTAIN
65	PORTAMENTO
66	SOSTENUTO
67	PEDAL PIANO
68	Sin asignación estándar
69	MANTENIMIENTO 2 (HOLD 2)
70-95	Sin asignación estándar

También se pueden seleccionar otras tres fuentes de control que no están directamente asociadas con los números de cambio de control MIDI: KEY NOTE (NOTA DE TECLA = datos de número de nota MIDI), KEY VEL. (VELOCIDAD DE PULSACION DE LA TECLA = una parte integrante de los datos de NOTA MIDI ACTIVADA), y CH PRESSURE (PRESION EN EL CANAL).

MODALIDAD DE ASIGNACION DE CONTROLADORES

Una vez que haya seleccionado los controladores MIDI que desee utilizar empleando la función MIDI CONTROL descrita anteriormente, Vd. puede entonces asignar los controladores a parámetros de efectos específicos del EMP700.

La asignación de control se lleva a cabo en la modalidad "ASSIGN" (ASIGNACION), y se pueden hacer asignaciones individuales para cada programa de efectos (es decir, las asignaciones hechas según vamos a describir a continuación son almacenadas automáticamente con el programa de efectos seleccionado en ese momento).

1. Active la Modalidad de Asignación de Controladores

Pulse la tecla [ASSIGN].

2. Seleccione Controlador 1 ó 2

Seleccione controlador 1 ó 2 pulsando la tecla [ASSIGN].

3. Seleccione el Parámetro que se va a Controlar

El cursor aparecerá inicialmente debajo del parámetro seleccionado en ese momento (o de "OFF" en su defecto).

Utilice las teclas [▲] y [▼] (o la tecla de función situada debajo del parámetro) para seleccionar el parámetro que desee controlar. Los parámetros que pueden ser controlados mediante mensajes de cambio de control MIDI están marcados con la palabra "MIDI" en la sección "Los Parámetros de los Efectos" que comienza en la página 39. Ver también la tabla "Parámetros Controlables" a continuación.

4. Fije la Extensión de Alcance del Control que Desea

Utilice las teclas de función para desplazar el cursor a la posición MIN (MINIMO) y después a la posición MAX (MAXIMO), utilizando las teclas [▲] y [▼] o las teclas de función correspondientes a cada posición para fijar la extensión del alcance del control que se desee. Tanto MIN como MAX tienen posibilidad de fijarse en un valor entre 0 y 100%.

5. Repítalo Según se Requiera

Repita los pasos 2 a 4 anteriormente mencionados para asignar parámetros al controlador restante según se requiera.

6. Retorne a la Modalidad Previa

Cuando termine con la asignación de controladores, pulse la tecla [UTILITY] o cualquier otra tecla de modalidad para regresar a la modalidad deseada.

NOTA: El parámetro asignado a un controlador no puede estar asignado simultáneamente al otro.

PARAMETROS CONTROLABLES vía MIDI

* Parámetros de los grupos DYN y REV

Pantalla	Parámetro
MIX OFF	Nivel de Mezcla de Efecto. Desactivado.

* Parámetros del grupo DYN

Efecto	Pantalla	Parámetro
GEQ	THR LVL	Nivel del umbral. Nivel de salida.
CMP	THRL LVLL THRR LVLR	Umbral del canal izquierdo. Nivel de salida del canal izquierdo. Umbral del canal derecho. Nivel de salida del canal derecho.
PEQ	LoFL LoGL LoFR LoGR MiFL MiGL MiFR MiGR HiFL HiGL HiFR HiGR LVLL LVLR	Frecuencia de graves del canal izquierdo. Ganancia de graves del canal izquierdo Frecuencia de graves del canal derecho. Ganancia de graves del canal derecho. Frecuencia de medios del canal izquierdo. Ganancia de medios del canal izquierdo. Frecuencia de medios del canal derecho. Ganancia de medios del canal derecho. Frecuencia de agudos del canal izquierdo. Ganancia de agudos del canal izquierdo. Frecuencia de agudos del canal derecho. Ganancia de agudos del canal derecho. Nivel de salida del canal izquierdo. Nivel de salida del canal derecho.
ENH	FRQL MIXL FRQR MIXR LVLL LVLR	Frecuencia de filtro de paso alto del canal izquierdo. Nivel de mezcla del canal izquierdo. Frecuencia de filtro de paso alto del canal derecho. Nivel de mezcla del canal derecho. Nivel de salida del canal izquierdo. Nivel de salida del canal derecho.
WAH	FRQ SPD SEN LVL	Frecuencia. Velocidad de la Modulación. Sensibilidad. Nivel de salida.
PHS	FRQ SPD	Frecuencia. Velocidad de la Modulación.

	DEP LVL	Profundidad de la Modulación. Nivel de Salida.
OVD	OVD WAR BRI LVL	Nivel de saturación. Ambiente. Brillo. Nivel de salida del ecualizador.
CDE	THR CLVL DST WAR BRI MLVL	Nivel del umbral. Nivel de salida del compresor. Nivel de distorsión. Ambiente. Brillo. Nivel de salida.

* Parámetros del grupo REV

Efecto	Pantalla	Parámetro
CHO	SPD PMD AMD MIX LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación del tono. Profundidad de la modulación de la amplitud. Mezcla. Nivel de salida.
FLA	SPD PMD AMD MIX LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación del tono. Profundidad de la modulación de la amplitud. Mezcla. Nivel de salida.
SYM	SPD DEP MIX LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación. Mezcla. Nivel de salida.
PAN	SPD L/R F/R LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación izquierda/derecha Profundidad de la modulación frontal/posterior. Nivel de salida.
HMD	SPD DEP L/R F/R	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación. Profundidad de la modulación izquierda/derecha. Profundidad de la modulación frontal/posterior.

	MIX LVL	Mezcla. Nivel de salida.
TPI	DLY1 DLY2 DLY3 MX1 MX2 MX3 FB MIX LVL	Retardo 1. Retardo 2. Retardo 3. Mezcla de tono 1. Mezcla de tono 2. Mezcla de tono 3. Realimentación. Mezcla. Nivel de salida.
SPI	DLYL DLYR MIX LVL	Retardo izquierdo. Retardo derecho. Mezcla. Nivel de salida.
REV	RVT E/R MIX LVL	Tiempo de reverberación. Balance de primeras reflexiones. Mezcla. Nivel de salida.
GRV	RVT NGL MIX LVL	Tiempo de reverberación. Nivel de puerta de ruido. Mezcla. Nivel de salida.
ER	RSZ LIV MIX LVL	Tamaño de la habitación. Viveza. Mezcla. Nivel de salida.
ADL	DLYL DLYR FBL FBR SEN MIX LVL	Tiempo de retardo izquierdo. Tiempo de retardo derecho. Realimentación izquierda. Realimentación derecha. Sensibilidad. Mezcla. Nivel de salida.
MDL	DLY SPD DEP MIX LVL	Tiempo de retardo. Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación. Mezcla. Nivel de salida.
SMD	DLYL DLYR SPDL SPDR PMD AMD	Retardo de realimentación izquierda. Retardo de realimentación derecha. Velocidad de modulación izquierda. Velocidad de modulación derecha. Profundidad de modulación del tono. Profundidad de la modulación de la amplitud.

	MIX LVL	Mezcla. Nivel de salida.
MTD	DLY1 LVL1 DLY2 LVL2 DLY3 LVL3 DLY4 LVL4 DLY5 LVL5 FB1 FB2 MIX LVL	Tiempo de retardo por presión en pedal 1 Nivel de retardo por presión en pedal 1 Tiempo de retardo por presión en pedal 2 Nivel de retardo por presión en pedal 2 Tiempo de retardo por presión en pedal 3 Nivel de retardo por presión en pedal 3 Tiempo de retardo por presión en pedal 4 Nivel de retardo por presión en pedal 4 Tiempo de retardo por presión en pedal 5 Nivel de retardo por presión en pedal 5 Realimentación por presión en pedal 1 Realimentación por presión en pedal 2 Mezcla. Nivel de salida.
R+D	DLYL DLYR RVT D/R MIX LVL	Tiempo de retardo izquierdo. Tiempo de retardo derecho. Tiempo de reverberación. Balance de retardo/reverberación. Mezcla. Nivel de salida.
P+R	DLYL DLYR RVT P/R MIX LVL	Retardo izquierdo. Retardo derecho. Tiempo de reverberación. Balance de tono/reverberación. Mezcla. Nivel de salida.
P→R	DLYL DLYR RVT BAL MIX LVL	Retardo izquierdo. Retardo derecho. Tiempo de reverberación. Balance del tono. Mezcla. Nivel de salida.
S+R	SPD DEP RVT S/R MIX LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación. Tiempo de reverberación. Balance de sinfónico/reverberación. Mezcla. Nivel de salida.
F→R	SPD DEP RVT MIX LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación. Tiempo de reverberación. Mezcla. Nivel de salida.
D→E	DLY RSZ	Tiempo de retardo. Tamaño de la habitación.

	LIV MIX LVL	Viveza. Mezcla. Nivel de salida.
D+C	SPD DEP DLYL DLYR D/C MIX LVL	Velocidad de la modulación. Profundidad de la modulación. Tiempo de retardo izquierdo. Tiempo de retardo derecho. Balance de retardo/chorus. Mezcla. Nivel de salida.

■ SELECCION DE MODALIDAD DE PEDAL CONMUTADOR "TAP TEMPO/BYPASS": FOOT SW ASSIGN

El EMP700 permite que un pedal conmutador FC4 ó FC5 de Yamaha conectado al jack TAP TEMPO/BYPASS del panel posterior sea utilizado o bien para marcar el tempo por medio de presiones en el pedal o bien para controlar la función "bypass" (ignorar efectos). La función FOOT SW ASSIGN determina cuál de estas dos funciones va a realizar el pedal conmutador.

1. Seleccione la Pantalla FOOT SW ASSIGN

Utilice la tecla [UTILITY] para llamar a la pantalla FOOT SW ASSIGN.

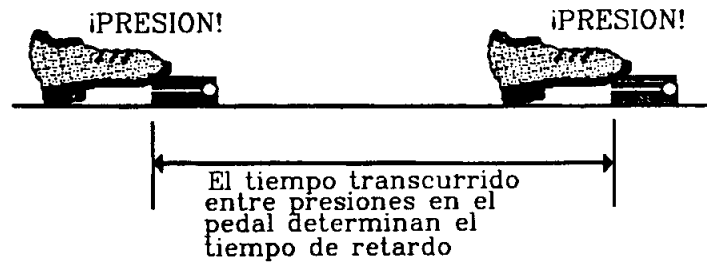
2. Seleccione la Función del Pedal Conmutador

Utilice las teclas [▲] y [▼] o la tecla de función situada más a la derecha para seleccionar "OFF" (pedal conmutador desactivado), "BYPASS" (función "bypass" para ignorar efectos) o "TAP TEMPO" (marcar tempo con presiones en el pedal).

FUNCIONAMIENTO DE LA OPCION "TAP TEMPO"

Cuando se selecciona "TAP TEMPO" el pedal se puede utilizar para fijar el tiempo de retardo de cualquier efecto que incluya parámetros de retardo, ya sea un solo parámetro o parámetros estéreo. Simplemente presione el pedal conmutador dos veces con el intervalo apropiado. El tiempo "presiones" determina el tiempo entre retardos.

Presionando el pedal a tiempo con la música que Vd. esté tocando, esta función simplificará notablemente el hacer coincidir con precisión el tiempo de retardo con el tempo de la música.



En los programas que tengan parámetros de retardo en el canal izquierdo y en el canal derecho, la opción TAP TEMPO determina directamente el tiempo del parámetro de retardo del canal izquierdo, y el parámetro de retardo del canal derecho se fija diferentemente dependiendo de si la diferencia entre los tiempos de retardo de los canales izquierdo y derecho es superior o inferior a 50 milisegundos:

Menos de 50 milisegundos: Los tiempos de retardo de los canales izquierdo y derecho son cambiados en la misma cantidad.

Más de 50 milisegundos: El tiempo de retardo del canal derecho se cambia proporcionalmente en la misma cantidad que el tiempo de retardo del canal izquierdo. Por ejemplo, si el retardo del canal izquierdo se aumenta en un 1.5%, el tiempo de retardo del canal derecho también se incrementará en un 1.5%.

NOTA: No se pueden hacer ajustes que den como resultado un tiempo de retardo superior al máximo o inferior al mínimo establecido para cada canal.

■ TRANSMISION DE DATOS MIDI A OTROS DISPOSITIVOS: BULK OUT (SALIDA EN BLOQUE)

La función de TRASVASE EN BLOQUE hace posible ejecutar un trasvase de datos en bloque de una sola posición de memoria, de datos de configuración del sistema, de la tabla de asignación de cambios de programa de un solo banco, o de todo lo anterior junto a través del conector MIDI OUT/THRU.

1. Ponga el Interruptor MIDI OUT/THRU en "OUT"

Asegúrese de que el interruptor MIDI OUT/THRU del panel posterior está puesto en la posición "OUT".

2. Seleccione la Pantalla BULK OUT

Utilice la tecla [UTILITY] para seleccionar la pantalla BULK OUT.

3. Seleccione el Tipo de Datos que se van a Transmitir

Utilice la tecla de función situada debajo del parámetro de tipo de datos o las teclas [▲] y [▼] para seleccionar el tipo de datos que quiere transmitir:

ALL DAT = Todos los datos del programa, de la configuración del sistema y de la tabla de cambios de programa.
SYSTEM = Datos de configuración del sistema (es decir, los ajustes vigentes en la modalidad de utilidades, etc.).
MEMORY = Los datos correspondientes a la posición de memoria especificada.
BANK = Los datos de la tabla de cambios de programa del banco especificado.

4. Especifique el Número de Memoria o el Banco, si es Necesario

Si Vd. eselecciona **MEMORY** o **BANK**, pulse la tecla de función que hay debajo del número asociado al banco o a la memoria, y después utilice las teclas [**▲**] y [**▼**] para seleccionar el número de posición de memoria (posiciones **PREFIJADAS P00...P90**, posiciones de **USUARIO U01...U50**, posiciones de **TARJETA C01...C50**) o el banco (**A, B, C** o **D**) correspondiente a los datos que quiera transmitir.

5. Pulse "GO!" para Transmitir

Pulse el botón de función que hay debajo de "GO!" (¡PROCEDA!) en la pantalla para ejecutar la operación de trasvase en bloque. La pantalla le presentará una sinopsis del tipo de datos que se están transmitiendo (por ejemplo, en el caso de que se estén transmitiendo **TODOS LOS DATOS**, la pantalla presentará "ALL").

La pantalla inicial de **BULK OUT** reaparecerá cuando haya terminado la transmisión.

NOTA: Remítase a la sección **FORMATO DE DATOS MIDI**, que comienza en la página Add-1 del Manual en inglés, para más detalles sobre los datos de trasvase en bloque.

■ UTILIDADES DE TARJETA: COPIAR DATOS DE TARJETA Y FORMATEAR TARJETA RAM

COPIAR DATOS DE TARJETA

La función **COPIAR DATOS DE TARJETA (CARD DATA COPY)** posibilita el copiar la totalidad de los 50 programas (incluyendo las posiciones de memoria que se encuentren vacías) o bien desde la memoria del **USUARIO (USER)** del **EMP700** a una tarjeta **RAM** cargada en la ranura **MEMORY CARD**, o bien a la inversa, desde una tarjeta **RAM** a la memoria del **USUARIO**.

1. Seleccione la Pantalla **CARD DATA COPY**

Utilice la tecla [**UTILITY**] para llamar a la pantalla **CARD DATA COPY**.

2. Establezca la Dirección de Copia

Utilice la segunda tecla de función empezando por la izquierda para seleccionar la dirección de la copia: "**USER → CARD**" para

copiar de la memoria del USUARIO a la TARJETA, o "USER ← CARD" para copiar de la TARJETA a la memoria del USUARIO.

3. Pulse "GO!" para Copiar

Pulse la tecla de función que hay justo debajo de "GO!" en la pantalla para ejecutar la operación de copia. "COMPLETE!!" aparecerá brevemente en la línea inferior de la pantalla cuando se haya terminado la operación de copia.

NOTA: No es posible copiar si el interruptor WRITE PROTECT (PROTECCION CONTRA ESCRITURA) de la tarjeta está ACTIVADO (ON).

NOTA: Los datos de tarjetas ROM no se pueden copiar utilizando la función CARD DATA COPY.

La función CARD DATA COPY no se puede utilizar con tarjetas ROM preprogramadas opcionales procedentes de otros fabricantes. Los programas de tales tarjetas deben ser copiados en la memoria del USUARIO del EMP700 de uno en uno, recuperándolos primero y después almacenándolos en las posiciones de memoria del USUARIO requeridas.

FORMATEAR TARJETA RAM

Antes de poder utilizar una tarjeta RAM MCD32 (o MCD64) nueva deberá formatearla en el EMP700 si luego quiere almacenar datos del EMP700 en ella.

1. Seleccione la Pantalla RAM CARD FORMAT

Utilice la tecla [UTILITY] para llamar a la pantalla RAM CARD FORMAT.

2. Pulse "GO!" para Formatear

Pulse la tecla de función que hay justo debajo de "GO!" en la pantalla para ejecutar la operación de formateo. "COMPLETE!!" aparecerá brevemente en la línea inferior de la pantalla cuando se haya terminado la operación de formateo.

NOTA: No es posible formatear una tarjeta si el interruptor WRITE PROTECT (PROTECCION CONTRA ESCRITURA) de la tarjeta está ACTIVADO (ON).

■ PRECAUCIONES IMPORTANTES CON RESPECTO A LA UTILIZACION DE TARJETAS RAM

1. Nunca inerte ni saque una tarjeta durante una operación de ALMACENAMIENTO (STORE), LLAMADA (RECALL), FORMATEO (FORMAT) o de COPIA DE DATOS DE TARJETA (COPY CARD DATA).

Así mismo, no quite ni introduzca una tarjeta mientras el indicador de memoria de TARJETA está encendido.

2. Si en el pantalla aparece "NO MEMORY CARD!" o "WRITE PROTECT!" quiere decir, respectivamente, que no hay ninguna tarjeta o que la tarjeta está protegida contra escritura.

Si esto sucede, pulse la tecla de función situada debajo de "EXIT" (SALIR) en la pantalla para regresar a la modalidad previa.

LOS PARAMETROS DE LOS EFECTOS

Esta sección incluye breves descripciones de cada uno de los efectos básicos del EMP700, así como descripciones de los parámetros disponibles en cada efecto. En aquellos casos donde haya parámetros equivalentes para los canales izquierdo y derecho, sólo se describirán en detalle los parámetros del canal izquierdo.

EFECTOS DEL GRUPO DYN (DINAMICO)

* STEREO COMPRESSOR/LIMITER (CPM) (COMPRESOR/LIMITADOR ESTEREO)

El compresor produce sustain o simple "uniformidad", comprimiendo la señal de modo que los niveles altos son suprimidos mientras que los niveles bajos son realizados efectivamente. La utilización de compresión antes de otros efectos es particularmente eficaz, ya que limita la señal a una banda dinámica que da como resultado un sonido mucho mejor en los efectos subsiguientes.

Este efecto incluye un parámetro de INTERCONEXION ESTEREO (LINK) que puede ser activado (ON) si Vd. quiere que los cambios de los parámetros se apliquen a los canales izquierdo y derecho simultáneamente.



Lch THR	Umbral del canal izquierdo -24 dB ... +12 dB	MIDI
---------	---	------

Determina el nivel del umbral del compresor del canal izquierdo. Los niveles de señal que excedan del nivel de umbral serán comprimidos mientras que aquellos que estén por debajo del nivel de umbral no se verán afectados.

Lch RAT	Relación del canal izquierdo 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞
---------	--

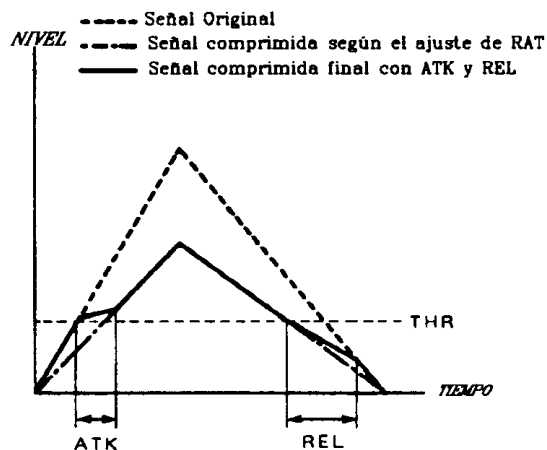
Este parámetro determina el grado de compresión. Una relación de compresión de 1/2, por ejemplo, comprime las señales que estén por encima del nivel de umbral a la mitad de su amplitud original. Un ajuste de 1/∞ produce casi una compresión total, produciendo el mismo nivel de señal para todas las señales que estén por encima del nivel de umbral y por lo tanto el máximo grado de sustain.

Lch ATK	Tiempo de ataque del canal izquierdo 1.0 ... 20 milisegundos
----------------	---

Determina cuánto tarda la compresión en empezar después de que se detecte una señal de entrada. Los valores más altos producen un tiempo de ataque más largo, permitiendo que pase más cantidad de ataque natural de la señal de entrada. Este parámetro es particularmente útil si, por ejemplo, Vd. quiere mantener un ataque pronunciado a la vez que incrementa el sustain.

Lch REL	Tiempo de abandono del canal izquierdo .01 ... 2.0 segundos
----------------	--

Determina cuánto tarda la compresión en desaparecer por completo una vez que la señal de entrada haya caído por debajo del nivel de umbral. Este parámetro se puede utilizar para eliminar variaciones de nivel anti-naturales que pueden suceder si la compresión cesa repentinamente por debajo del umbral.



Lch NGL	Nivel de puerta de ruido del canal izquierdo 0 ... 20
----------------	--

Determina el nivel de umbral de la puerta de ruido del compresor. Las señales por debajo del nivel de umbral se suprimen, reduciéndose de esta manera el ruido. Precaución: niveles de NGL demasiado altos pueden provocar que las notas sean cortadas de manera poco natural.

Lch LVL	Nivel de salida del canal izquierdo -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del canal izquierdo del efecto del compresor. La salida del efecto puede desactivarse poniendo este parámetro en -∞. Esto, sin embargo, significa que el siguiente efecto (si lo hay) tampoco va a recibir ninguna señal, y no producirá ningún efecto.

Rch THR	Umbral del canal derecho -24 dB ... +12 dB	MIDI
Rch RAT	Relación del canal derecho 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞	
Rch ATK	Tiempo de ataque del canal derecho 1.0 ... 20 milisegundos	
Rch REL	Tiempo de abandono del canal derecho .01 ... 2.0 segundos	
Rch NGL	Nivel de puerta de ruido del canal derecho 0 ... 20	
Rch LVL	Nivel de salida del canal derecho -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI

*** STEREO PARAMETRIC EQUALIZER (PEQ)
(ECUALIZADOR PARAMETRICO ESTEREO)**

Un ecualizador paramétrico de tres bandas con ajustes independientes para los canales izquierdo y derecho.

Este efecto incluye un parámetro de INTERCONEXION ESTEREO (LINK) que puede ser activado (ON) si Vd. quiere que los cambios de los parámetros sean aplicados a los canales izquierdo y derecho simultáneamente.

Lch LoF	Frecuencia de graves del canal izquierdo 40 Hz... 1.0 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Determina la frecuencia central de la banda de graves del ecualizador.

Lch LoG	Ganancia de graves del canal izquierdo -15 dB ... +15 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Determina la cantidad de realce o recorte aplicada a las frecuencias de la banda de graves. Un ajuste de +0 no produce ni realce ni recorte. Los valores negativos producen recorte y los valores positivos producen realce.

Lch LoQ	Factor de calidad de graves del canal izquierdo (anchura de banda) 0.1 ... 10
----------------	---

Determina la anchura de banda de la banda de ecualización de graves. Los valores más altos producen una anchura de banda más "aguda" (más estrecha).

Rch LoF	Frecuencia de graves del canal derecho 40 Hz... 1.0 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Rch LoG	Ganancia de graves del canal derecho -15 dB ... +15 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Rch LoQ	Factor de calidad de graves del canal derecho (anchura de banda) 0.1 ... 10
----------------	---

Lch MiF	Frecuencia de medios del canal izquierdo 250 Hz ... 4 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Determina la frecuencia central de la banda de ecualización de medios.

Lch MiG	Ganancia de medios del canal izquierdo -15 dB ... +15 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Determina la cantidad de realce o recorte aplicada a las frecuencias de la banda de medios.

Lch MiQ	Factor de calidad de graves del canal izquierdo (anchura de banda) 0.1 ... 10
----------------	---

Determina la anchura de la banda de medios del ecualizador. Los valores más altos producen una anchura de banda más "aguda" (más estrecha).

Rch MiF	Frecuencia de medios del canal derecho 250 Hz ... 4 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Rch MiG	Ganancia de medios del canal derecho -15 dB ... +15 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Rch MiQ	Factor de calidad de graves del canal derecho (anchura de banda) 0.1 ... 10
----------------	---

Lch HiF	Frecuencia de agudos del canal izquierdo 1.0 kHz ... 16 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Determina la frecuencia central de la banda de agudos del ecualizador.

Lch HiG	Ganancia de agudos del canal izquierdo -15 dB ... +15 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Determina la cantidad de recorte o realce aplicada a las frecuencias de la banda de agudos.

Lch HiQ	Factor de calidad de agudos del canal izquierdo (anchura de banda) 0.1 ... 10
----------------	---

Determina la anchura de banda de la banda de agudos del ecualizador. Los valores más altos producen una anchura de banda más "aguda" (más estrecha).

Rch HiF	Frecuencia de agudos del canal derecho 1.0 kHz ... 16 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Rch HiG	Ganancia de agudos del canal derecho -15 dB ... +15 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Rch HiQ	Factor de calidad de agudos del canal derecho (anchura de banda) 0.1 ... 10
----------------	---

Lch HPF	Frec. del filtro de paso alto del canal izdo. THRU, 20 Hz ... 1.0 kHz
----------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto del canal izquierdo. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

Lch LPF	Frec. del filtro de paso bajo del canal izdo. 1.0 kHz ... 10 kHz, THRU
----------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo del canal izquierdo. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

Lch LVL	Nivel de salida del canal izquierdo -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del canal izquierdo del efecto PEQ.

Rch HPF	Frec. del filtro de paso alto del canal dcho. THRU, 20 Hz ... 1.0 kHz
----------------	--

Rch LPF	Frec. del filtro de paso bajo del canal dcho. 1.0 kHz ... 10 kHz, THRU
----------------	---

Rch LVL	Nivel de salida del canal derecho -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
----------------	---	-------------

* STEREO ENHANCER (ENH) (REALZADOR ESTEREO)

Este programa añade artificialmente los armónicos apropiados a la señal de entrada, añadiendo brillo y sacando sonidos "enterrados" a la superficie.

Este efecto incluye un parámetro de INTERCONEXION ESTEREO (LINK) que puede ser activado (ON) si Vd. quiere que los cambios de los parámetros sean aplicados a los canales izquierdo y derecho simultáneamente.

Lch FRQ	Frec. del filtro de paso alto canal izdo. 400 Hz ... 10 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto del canal izquierdo. Este parámetro hace que sea posible especificar el rango de frecuencias que será afectado por el realzador (es decir, sólo será realzada las frecuencias que queden por encima del corte).

Lch DRV	Nivel de excitación del canal izquierdo 0 ... 100
----------------	--

Determina el nivel de armónicos añadidos al sonido de entrada del canal izquierdo. Cuanto más alto el valor, mayor el efecto del realzador.

Lch MIX	Nivel de mezcla del canal izquierdo 0 ... 100	MIDI
----------------	--	-------------

Determina la mezcla o balance entre el sonido de entrada directo y los armónicos aplicados. Un valor de "0" solamente produce el sonido directo.

Rch FRQ	Frec. del filtro de paso alto canal dcho. 400 Hz ... 10 kHz	MIDI
----------------	--	-------------

Rch DRV	Nivel de excitación del canal derecho 0 ... 100
----------------	--

Rch MIX	Nivel de mezcla del canal derecho 0 ... 100	MIDI
----------------	--	-------------

Lch LVL	Nivel de salida del canal izquierdo -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
----------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del canal izquierdo del efecto del realzador.

Rch LVL	Nivel de salida del canal derecho -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
----------------	---	-------------

*** STEREO WAH (WAH)
(WAH-WAH ESTEREO)**

FRQ	Frecuencia 100 Hz ... 8.0 kHz	MIDI
------------	----------------------------------	-------------

Determina la frecuencia básica en torno a la cual tendrá lugar el barrido del filtro "wah-wah" (es decir, la frecuencia central o de corte del tipo de filtro seleccionado).

GAI	Ganancia -18 dB ... +18 dB
------------	-------------------------------

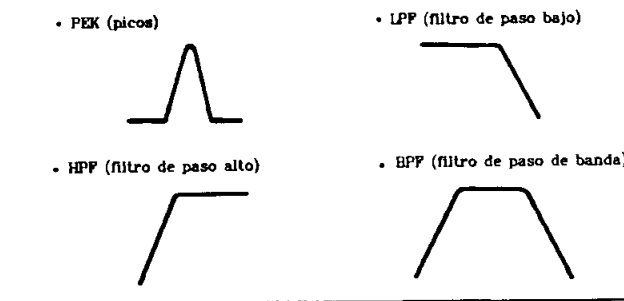
Este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona el tipo de filtro "PEK" en el parámetro "TYP". Determina la ganancia del pico del filtro (valores negativos para una respuesta de tipo "hendidura" y valores positivos para una respuesta de tipo normal).

Q	Factor de calidad (anchura de banda) 0.7 ... 8.0
----------	---

Cuando el parámetro "TYP", a continuación, está puesto en "PEK" o "BPF", este parámetro determina la anchura de banda del pico o banda de paso. Cuando "TYP" está puesto en "LPF" o "HPF", el parámetro Q controla la resonancia (un pico en la frecuencia de corte del filtro). Los valores más altos producen una anchura de banda más estrecha o un pico resonante más alto.

TYP	Tipo de filtro PEK, LPF, HPF, BPF
------------	--------------------------------------

Selecciona el tipo de la respuesta de filtro que se utiliza para producir el efecto wah-wah (PEK = picos; LPF = filtro de paso bajo; HPF = filtro de paso alto; BPF = filtro de paso de banda).



SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 10 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad del oscilador de bajas frecuencias interno.

SEN	Sensibilidad 0 ... 10	MIDI
------------	--------------------------	-------------

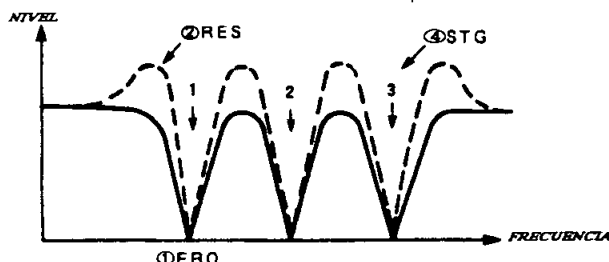
Determina la sensibilidad del efecto de wah-wah. Los valores más altos producen un barrido de frecuencias más ancho.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto Wah-Wah Estéreo.

*** PHASER (PHS)
(PHASER)**

Es una excelente simulación de los efectos "phaser" tradicionales, produciendo un sonido de desplazamiento de fase suave que puede ser utilizado para añadir una "animación" extra a un amplio abanico de señales.



FRQ	Frecuencia 100 Hz ... 8.0 kHz	MIDI
------------	----------------------------------	-------------

Determina la frecuencia básica en torno a la que se producirá el barrido de fase.

RES	Resonancia 0 ... 10
------------	------------------------

Crea un pico resonante en la frecuencia determinada por el parámetro anterior, FRQ. Cuanto más alto el valor, más alto el pico y más se enfatiza el sonido en esa frecuencia.

SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 10 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad del oscilador de bajas frecuencias interno, y por lo tanto determina la velocidad del barrido del efecto "phaser".

STG	Etapas 1, 2, 3, 4
------------	----------------------

Determina el número de "etapas" de desplazamiento de fase que se van a utilizar. Cuantas más etapas, más pronunciado el efecto phaser.

DEP	Profundidad de la modulación 0 ... 100	MIDI
------------	---	-------------

Determina la profundidad de la modulación de fase.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto "phaser".

*** OVERDRIVE (OVD)
(SATURACION)**

El efecto "Overdrive" produce un sonido de distorsión con una saturación uniforme y de gran riqueza, sonido que puede ser ajustado para lograr una tremendamente amplia variedad de efectos. Además de proporcionarle un control total sobre el grado de saturación producida, cuenta con una función incorporada de puerta de ruido con un nivel de disparador ajustable que elimina de manera efectiva el ruido no deseado. El efecto de saturación también incluye un versátil ecualizador para controlar aún más la "forma" del sonido.

OVD	Nivel de saturación 0 ... 200	MIDI
------------	----------------------------------	-------------

Determina el grado de distorsión saturada producida. Cuanto más alto es el valor, más es la distorsión.

TON	Tonalidad 0 ... 10
------------	-----------------------

Ajusta la tonalidad global del sonido saturado. Los valores más altos producen una tonalidad más brillante.

NGL	Nivel de puerta de ruido 0 ... 20
------------	--------------------------------------

Determinar el nivel de umbral de la puerta de ruido del efecto de saturación. Las señales por debajo del nivel de umbral son suprimidas, reduciendo así el ruido. Precaución: niveles de NGL demasiado altos pueden hacer que las notas se corten de manera anti-natural.

LVL	Nivel de salida de saturación -∞, -30 dB ... +6 dB
------------	---

Determina el nivel de salida de la señal saturada.

WAR	Ambiente 0 ... 6	MIDI
------------	---------------------	-------------

Enfatiza las frecuencias graves y medias, añadiendo "calor" al sonido. Los valores más altos producen un sonido más "cálido".

BRI	Brillo 0 ... 6	MIDI
------------	-------------------	-------------

Enfatiza la gama de frecuencias agudas, incrementando el brillo del sonido. Los valores más altos producen un sonido más brillante.

LoG	Ganancia de graves -15 dB ... +15 dB
------------	---

Determina la cantidad de recorte o realce aplicada a las frecuencias por debajo de 280 Hz. Un valor de 0 no produce realce ni recorte. Los valores negativos producen recorte y los valores positivos producen realce.

HiG	Ganancia de agudos -15 dB ... +15 dB
------------	---

Determina la cantidad de realce o recorte aplicada a las frecuencias por encima de 6.3 kHz. Un valor de 0 no produce realce ni recorte. Los valores negativos producen recorte y los valores positivos producen realce.

MiF	Frecuencia de medios 400 Hz ... 8.0 kHz
------------	--

Determina la frecuencia central de la banda de medios del ecualizador.

MiG	Ganancia de medios -15 dB ... +15 dB
------------	---

Determina la cantidad de realce o recorte aplicada a las frecuencias de la banda de medios. Un valor de 0 no produce realce ni recorte. Los valores negativos producen recorte y los valores positivos producen realce.

MiQ	Factor de calidad de medios 0.5 ... 10
------------	---

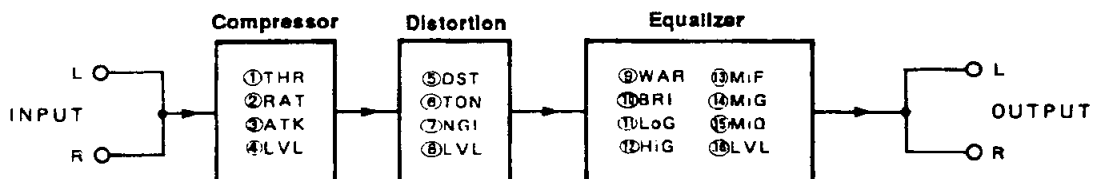
Determina la anchura de banda de la banda de distorsión de medios. Los valores más altos producen una anchura de banda más "aguda" (más estrecha).

LVL	Nivel de salida del ecualizador -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del ecualizador de la saturación.

* COMPRESSOR-DISTORTION-EQ (CDE) (COMPRESOR-DISTORSION-ECUALIZADOR)

Este efecto combina realmente un versátil compresor, distorsión y ecualización de tres bandas en una sola etapa de efecto. Los parámetros tienen el mismo efecto que sus equivalentes de los efectos Compresor/Limitador (página 39) y Saturación (página 48). Remítase a estas páginas para más detalles.



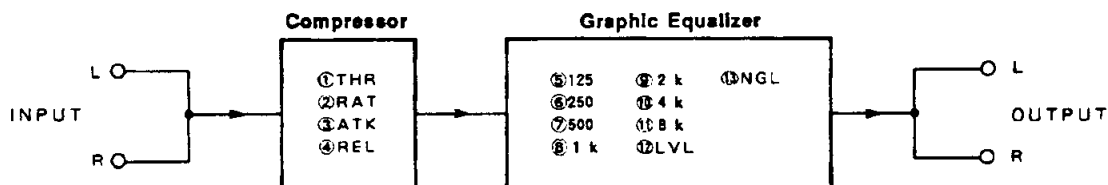
THR	Nivel de umbral -30 dB ... +12 dB	MIDI
RAT	Relación 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞	
ATK	Tiempo de ataque 1.0 ... 20 milisegundos	
LVL	Nivel de salida del compresor -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
DST	Nivel de distorsión 0 ... 200	MIDI
TON	Tonalidad 0 ... 10	
NGL	Nivel de puerta de ruido 0 ... 20	
LVL	Nivel de salida de distorsión -∞, -30 dB ... +6 dB	
WAR	Ambiente 0 ... 6	MIDI
BRI	Brillo 0 ... 6	MIDI
LoG	Ganancia de graves -15 dB ... +15 dB	
HiG	Ganancia de agudos -15 dB ... +15 dB	
MiF	Frecuencia de medios 400 Hz ... 8.0 kHz	
MiG	Ganancia de medios -15 dB ... +15 dB	

MiQ	Factor de calidad de medios 0.5 ... 10
------------	---

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

*** COMPRESSOR-GRAPHIC EQ (GEQ)
(COMPRESOR-ECUALIZADOR GRAFICO)**

Este efecto combina un compresor con un ecualizador gráfico de 7 bandas y una puerta de ruido. Los parámetros del compresor son los mismos que sus parámetros equivalentes en el efecto Compresor/Limitador (página 39).



THR	Nivel de umbral -30 dB ... +12 dB	MIDI
------------	--------------------------------------	-------------

RAT	Relación 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞
------------	--

ATK	Tiempo de ataque 1.0 ... 20 milisegundos
------------	---

REL	Tiempo de abandono 0.01 ... 2.0 segundos
------------	---

125	Banda de 125 Hz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB
------------	--

Determina la cantidad de realce o recorte aplicada a la banda de 125 Hz del ecualizador gráfico. Un valor de 0 no produce ni realce ni recorte. Los valores negativos producen recorte y los valores positivos producen realce. Lo mismo se aplica a las restantes 6 bandas del ecualizador, descritas a continuación.

250	Banda de 250 Hz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB	
500	Banda de 500 Hz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB	
1k	Banda de 1 kHz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB	
2k	Banda de 2 kHz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB	
4k	Banda de 4 kHz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB	
8k	Banda de 8 kHz del ecualizador gráfico -15 dB ... +15 dB	
LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +18 dB	MIDI
NGL	Nivel de puerta de ruido 0 ... 20	

EFFECTOS DEL GRUPO REV

* CHORUS (CHO) (CHORUS)

El efecto de chorus combina tiempo de retardo y modulación de la amplitud para "agrandar" y añadir "ambiente" al sonido.

SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad de la modulación del LFO (oscilador de bajas frecuencias) y por tanto la velocidad a la que varía el efecto de chorus.

PMD	Profundidad de la modulación del tono 0% ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad de la modulación del tono. Los valores más altos producen la modulación de tono más profunda.

AMD	Prof. de la modulación de la amplitud 0% ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad de la modulación de la amplitud. Los valores más altos producen la modulación de la amplitud más profunda.

MDLY	Retardo de la modulación 3.0 ... 20.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo de la modulación. Los retardos cortos producen el mayor efecto en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos largos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 100 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el sonido de Chorus.

DLYL	Retardo de salida del canal izquierdo 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal izquierdo.

DLYR	Retardo de salida del canal derecho 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal derecho.

FB	Realimentación 0% ... 100%
-----------	-------------------------------

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que regresa a la entrada del procesador. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto THRU, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia de filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, THRU
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Chorus.

* FLANGER (FLA) (FLANGER)

El efecto Flanger es un efecto bastante pronunciado, basado principalmente en la modulación del tiempo de retardo. Ajustando los diversos parámetros podrá crear un amplio abanico de sonidos, desde suaves sonidos cristalinos hasta barridos salvajes.

SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad de la modulación del LFO (oscilador de bajas frecuencias) y por tanto la velocidad de variación del efecto.

PMD	Profundidad de la modulación del tono 0% ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad de la modulación del tono. Los valores más altos producen una modulación más profunda.

AMD	Prof. de la modulación de la amplitud 0% ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad de la modulación de la amplitud. Los valores más altos producen una modulación más profunda.

MDLY	Retardo de la modulación 0.2 ... 20.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo de la modulación. Los retardos menores de 1 milisegundo producen el mayor efecto en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos comprendidos entre 1 y 3 milisegundos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 100 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el sonido de Flanger.

DLYL	Retardo de salida del canal izquierdo 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal izquierdo.

DLYR	Retardo de salida del canal derecho 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal derecho.

FB	Realimentación -100% ... +100%
-----------	-----------------------------------

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que regresa a la entrada del procesador. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto THRU, 100 Hz ... 1.0 kHz
------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia de filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 11 kHz, THRU
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Flanger.

* SYMPHONIC (SYM) (SINFONICO)

El efecto Sinfónico es un efecto de agrandamiento y de barrido que añade una sensación de "escla" al sonido.

SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad de la modulación y por tanto la velocidad de variación del efecto.

DEP	Profundidad de la modulación 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Determina la profundidad de la modulación. Los valores más altos producen una modulación más profunda.

MDLY	Retardo de la modulación 3.0 ... 20.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo de la modulación. Los retardos cortos producen el mayor efecto en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos largos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 100 milisegundos
-------------	---

Determina el retardo antes de comenzar el sonido Sinfónico.

DLYL	Retardo de salida del canal izquierdo 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal izquierdo.

DLYR	Retardo de salida del canal derecho 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal derecho.

FB	Realimentación 0% ... 100%
-----------	-------------------------------

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que regresa a la entrada del procesador. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto THRU, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia de filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, THRU
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

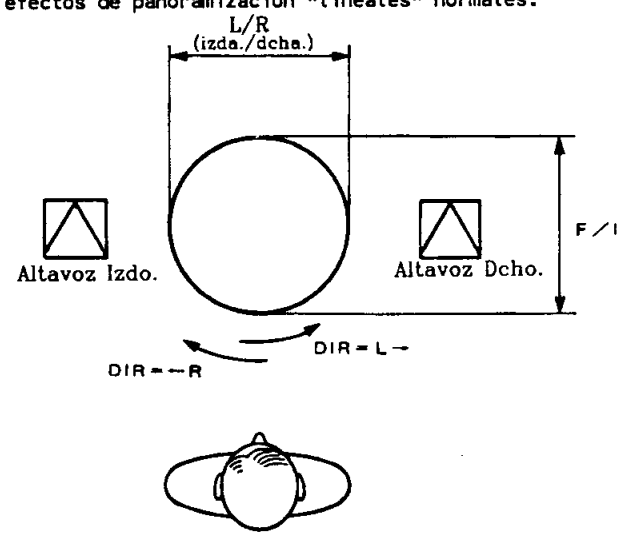
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Flanger.

*** ROUND PAN (PAN)
(PANORAMICO CIRCULAR)**

Es un programa de panoramización muy sofisticado que permite la creación de una panoramización "giratoria" además de los efectos de panoramización "lineales" normales.



SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad del efecto de Panoramización (es decir, la rapidez con la que la señal "barre" de canal a canal).

L/R	Prof. de la modulación izda./dcha. 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Determina la "intensidad" del barrido de panoramización de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

F/R	Prof. de la modulación frontal/posterior 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Este parámetro determina la intensidad aparente del barrido de delante hacia atrás.

DIR	Dirección L→ ... ←R
------------	------------------------

Determina la dirección en la que el sonido "barre" a través del campo sonoro estéreo (L = izquierda, R = derecha).

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a aplicar al efecto de Panoramización Circular: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el

valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

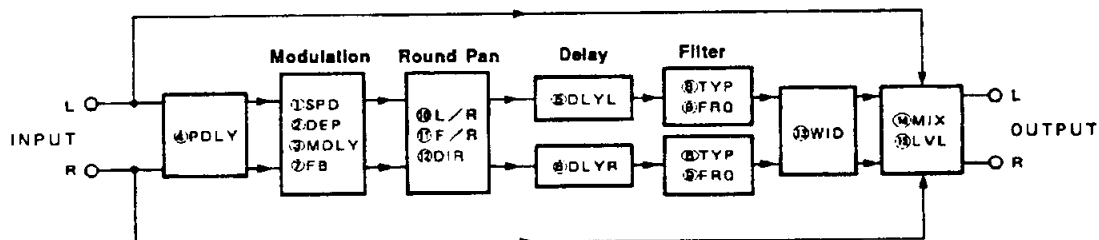
Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro determinado por el parámetro anterior, "TYP".

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	--	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Panoramización Circular.

*** HYPER MODULATION DELAY (HMD)
(HIPER RETARDO DE LA MODULACION)**

Este efecto es una innovadora combinación de modulación, panoramización y retardo.



SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20 Hz	MIDI
------------	---	-------------

Determina la velocidad de la modulación y por tanto la velocidad de variación del efecto.

DEP	Profundidad de la modulación 0% ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad de la modulación. Los valores más altos producen una modulación más profunda.

MDLY	Retardo de la modulación 3.0 ... 20.0 milisegundos
-------------	--

Determina el tiempo de retardo de la modulación. Los retardos cortos producen el mayor efecto en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos largos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 100 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el sonido de hiper-modulación.

DLYL	Retardo de salida del canal izquierdo 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal izquierdo.

DLYR	Retardo de salida del canal derecho 0.1 ... 50 milisegundos
-------------	--

Aplica la cantidad especificada de retardo a la señal de salida del canal derecho.

FB	Realimentación 0% ... 100%
-----------	-------------------------------

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que regresa a la entrada del procesador. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a aplicar al efecto de Hiper-Modulación: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	---

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro determinado por el parámetro anterior, "TYP".

L/R	Prof. de la modulación izda./dcha. 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Determina la "intensidad" del barrido de panoramización de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

F/R	Prof. de la modulación frontal/posterior 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Este parámetro determina la intensidad aparente del barrido de delante hacia atrás.

DIR	Dirección L → ... → R
------------	--------------------------

Determina la dirección en la que el sonido "barre" a través del campo sonoro estéreo (L = izquierda, R = derecha).

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

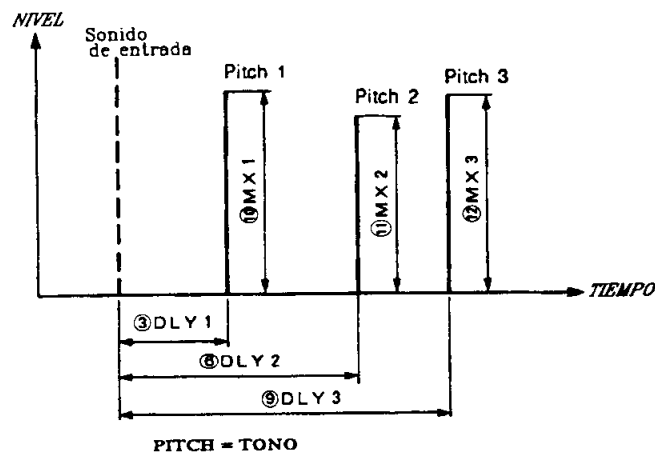
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Hiper-Modulación.

* TRIPLE PITCH CHANGE (TPI) (CAMBIO DE TONO TRIPLE)

El efecto de Cambio de Tono Triple produce tres notas cambiadas de tono (afinación) independientes, añadidas a la nota original, haciendo que sea posible producir armonías automáticas de cuatro voces.



PC1	Tono 1 -12 ... +12
------------	-----------------------

Este parámetro determina el tono de la primera nota cambiada de tono entre una octava por debajo (-12) y una octava por encima (+12) de la nota de entrada. Cada incremento corresponde a un semitono. Los parámetros PC2 y PC3, más adelante, hacen lo mismo para la segunda y tercera notas cambiadas de tono.

FI1	Tono exacto 1 -99 ... 99
------------	-----------------------------

Permite la afinación con precisión de la primera nota cambiada de tono en pasos de 1 centésima (1 centésima es 1/100 de un semitono). Los parámetros FI2 y FI3, más adelante, hacen lo mismo para la segunda y tercera notas cambiadas de tono.

DLY1	Retardo 1 0.1 ...1300.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

Determina el retardo en el tiempo entre la entrada de la nota original y la salida de la primera nota cambiada de tono. Los parámetros DL2 y DL3, más adelante, hacen lo mismo para la segunda y tercera notas cambiadas de tono.

PC2	Tono 2 -12 ... +12
------------	-----------------------

FI2	Tono exacto 2 -99 ... 99
------------	-----------------------------

DLY2	Retardo 2 0.1 ...1300.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

PC3	Tono 3 -12 ... +12
------------	-----------------------

FI3	Tono exacto 3 -99 ... 99
------------	-----------------------------

DLY3	Retardo 3 0.1 ...1300.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

MX1	Mezcla de tono 1 0 ... 100%	MIDI
------------	--------------------------------	-------------

Establece la cantidad de sonido de la primera nota cambiada de tono que se mezcla con la señal original. Los parámetros MX2 y MX3, a continuación, hacen lo mismo para la segunda y tercera notas cambiadas de tono.

MX2	Mezcla de tono 2 0 ... 100%	MIDI
------------	--------------------------------	-------------

MX3	Mezcla de tono 3 0 ... 100%	MIDI
------------	--------------------------------	-------------

PA1	Panoramización de tono 1 L, L<<, L<, L=R, >R, >>R, R
------------	---

Determina la posición estéreo de la primera nota cambiada de tono. Los parámetros PA2 y PA3, a continuación, hacen lo mismo para la segunda y tercera notas cambiadas de tono.

PA2	Panoramización de tono 2 L, L<<, L<, L=R, >R, >>R, R
------------	---

PA3	Panoramización de tono 3 L, L<<, L<, L=R, >R, >>R, R
------------	---

FB	Realimentación 0% ... 100%
-----------	-------------------------------

Quando este parámetro está puesto en 0, únicamente se produce un solo sonido cambiado de tono después de que haya transcurrido el tiempo de retardo de cada una de las tres notas cambiadas de tono. Sin embargo, según se incrementa el valor de este parámetro, se producen más y más repeticiones retardadas, cambiándose el tono de cada una de estas repeticiones hacia arriba o hacia abajo con respecto a la repetición previa según el ajuste que se haya hecho en los parámetros PC1, PC2 y PC3.

HF	Frecuencia de agudos de la realimentación 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
-----------	---

Determina la frecuencia de corte de un filtro de paso bajo que se aplica a la señal de realimentación. No se aplica ningún filtro cuando se selecciona "Thru".

KEY	Tecla base Off, C1 ... C6
------------	------------------------------

Este parámetro determina la "tecla base" para un sintetizador externo MIDI que se utilice para controlar la cantidad de cambio de tono producida (el terminal MIDI OUT del sintetizador debe estar conectado al terminal MIDI IN del EMP700, y el EMP700 debe estar puesto para recibir en el canal MIDI en el que esté transmitiendo el sintetizador). Si, por ejemplo, el parámetro KEY está puesto en C4 (D04), pulsando la tecla D03 en el sintetizador (D03 es una octava más baja que D04) se fijará el valor de cambio de tono en -12. Pulsando RE4 (D4) en el teclado se produciría un incremento de tono de un tono completo (+2).

Cuando se pulsan dos o tres teclas, la nota más alta determina el tono de la nota PC3, la nota central determina el tono de la nota PC2 y la nota más baja determina el tono de la nota PC1.

Si se pulsa una tecla que esté más de una octava arriba o abajo de la nota base, el valor de cambio de tono resultante se mantendrá dentro de la extensión -12 a +12.

Si el parámetro KEY está puesto en OFF, el tono no puede ser controlado por medio del terminal MIDI IN.

LPF	Frecuencia del filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, THRU
------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido global del efecto. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

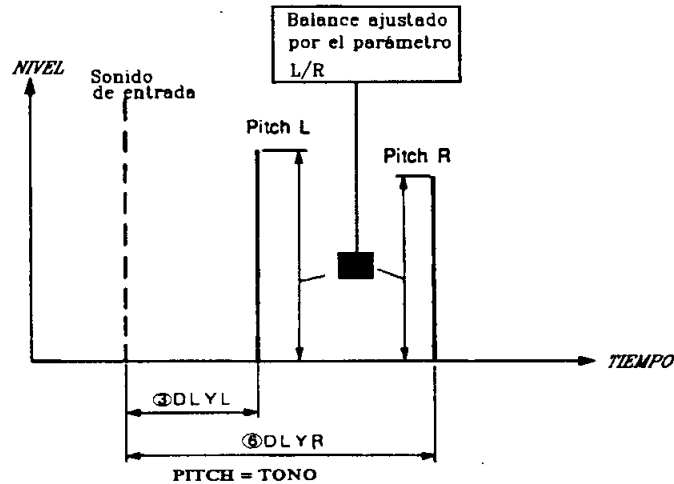
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Tono Triple.

*** STEREO PITCH CHANGE (SPI)
(CAMBIO DE TONO ESTEREO)**

El programa Cambio de Tono Estéreo produce dos notas cambiadas de tono independientes para las señales del canal izquierdo y del canal derecho.



PCL	Tono izquierdo -12 ... +12
------------	-------------------------------

Determina el tono de la nota cambiada de tono del canal izquierdo entre una octava por debajo (-12) y una octava por encima (+12) de la nota de entrada. El parámetro PCR, más adelante, hace lo mismo para la nota cambiada de tono del canal derecho.

FIL	Tono exacto izquierdo -99 ... 99
------------	-------------------------------------

Permite la afinación precisa de la nota cambiada de tono del canal izquierdo en pasos de 1 centésima (1 centésima es 1/100 de un semitono). El parámetro FIR, más adelante, hace lo mismo para la nota cambiada de tono del canal derecho.

DLYL	Retardo izquierdo 0.1 ... 650.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

Determina el retardo en el tiempo entre la entrada de la nota original y la salida de la nota cambiada de tono del canal izquierdo. El parámetro DLYR, más adelante, hace lo mismo para la nota cambiada de tono del canal derecho.

PCR	Tono derecho -12 ... +12
------------	-----------------------------

FIR	Tono exacto derecho -99 ... 99
------------	-----------------------------------

DLYR	Retardo derecho 0.1 ...650.0 milisegundos	MIDI
-------------	--	-------------

LLPF	Frecuencia del filtro de paso bajo izquierdo 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
-------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo del canal izquierdo. El ajuste "THRU" ignora el filtro. El parámetro RLPF, más adelante, hace lo mismo para el filtro del canal derecho.

LFB	Realimentación izquierda -100% ... +100%
------------	---

Cuando este parámetro está puesto en 0, únicamente se produce un solo sonido cambiado de tono en el correspondiente canal después de que haya transcurrido el tiempo de retardo. Sin embargo, según se incrementa el valor de este parámetro, se producen más y más repeticiones retardadas, cambiándose el tono de cada una de estas repeticiones hacia arriba o hacia abajo con respecto a la repetición previa según el ajuste que se haya hecho en los parámetros PCL y PCR. El parámetro RFB, más adelante, afecta de la misma manera al canal derecho.

RLPF	Frecuencia del filtro de paso bajo derecho 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
-------------	--

RFB	Realimentación derecha -100% ... +100%
------------	---

KEY	Tecla base Off, C1 ... C6
------------	------------------------------

Igual que el parámetro KEY del efecto Tono Triple (página 61) excepto que cuando se pulsan dos teclas, la nota más alta determina el tono del sonido PCL, y la nota más baja determina el tono del sonido PCR.

L/R	Balance izquierdo/derecho L50 ... L=R ... R50
------------	--

Establece el balance entre las notas cambiadas de tono del canal izquierdo y del canal derecho. Un ajuste de "L50", por ejemplo produce solamente el sonido de la nota del canal izquierdo. "L=R" produce sonido en ambos canales por igual. "R50" produce solamente el sonido de la nota del canal derecho. (L = izquierda, R = derecha).

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

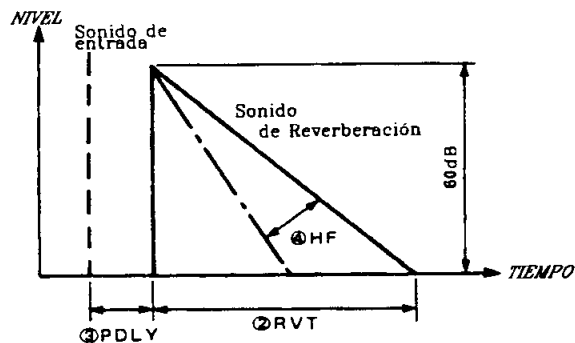
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto Tono Estéreo.

* REVERB (REV) (REVERBERACION)

Reverberación es el cálido "ambiente" musical que Vd. experimenta cuando escucha música en una sala de audición o en otro entorno natural.



TYP	Tipo de reverberación Rh1, Rrm, Rvc, Rpl
------------	---

El EMP700 ofrece varios tipos diferentes de reverberación, simulando tipos de reverberación que Vd. experimentaría en una sala grande (Rh1 = Reverb Hall), en una habitación más pequeña (Rrm = Reverb Room), un efecto de reverberación especialmente diseñado para voces (Rvc = Reverb Vocal) y el tipo de reverberación producida artificialmente por un reverberador de placas (Rpl = Reverb Plate).

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de tiempo que tarda el sonido de reverberación en caer en 60 dB.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 500.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el sonido de la reverberación.

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10
-----------	--

Reduce el tiempo de reverberación de las altas frecuencias en relación con el tiempo de reverberación global. Los valores más altos producen tiempos de reverberación más largos en las altas frecuencias, aproximándose gradualmente al tiempo de reverberación global.

TYP	Tipo de filtro primero HPF, LPF
------------	------------------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a aplicar al efecto de Reverberación: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro primero HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

TYP	Tipo de filtro segundo HPF, LPF
------------	------------------------------------

FRQ	Frecuencia del filtro segundo HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

ER	Balace de primeras reflexiones E50 ... E=R ... R50	MIDI
-----------	---	-------------

Determina el balance entre la porción de primeras reflexiones del sonido de reverberación y el sonido de reverberación final

más denso. Un ajuste de "E50", por ejemplo, produce solamente el sonido de las primeras reflexiones. "E=R" produce ambos sonidos con igual equilibrio. "R50" produce solamente la reverberación.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

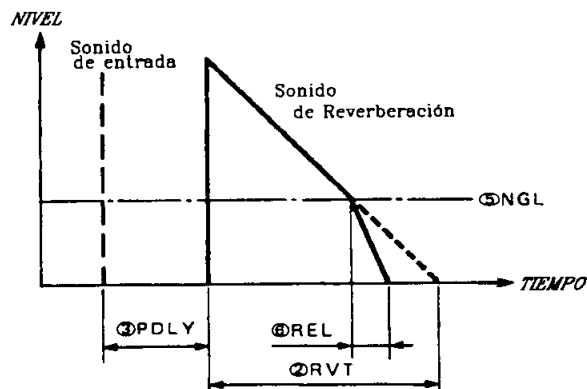
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Reverberación.

* GATE REVERB (GRV) (REVERBERACION CON PUERTA)

El efecto Reverberación con Puerta combina reverberación con una "puerta" que tiene parámetros de umbral y de tiempo de abandono programables. Todos los demás parámetros son los mismos que sus correspondientes en el efecto de Reverberación (página 67).



TYP	Tipo de reverberación Rh1, Rrm, Rvc, Rpl
------------	---

Rh1 = Reverberación de Sala Grande; Rrm = Reverberación de Habitación; Rvc = Reverberación Vocal; Rpl = Reverberación de Placas.

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de tiempo que tarda el sonido de reverberación en caer en 60 dB.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 500.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el sonido de reverberación.

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10
-----------	--

Determina el tiempo de reverberación de las altas frecuencias en relación con el tiempo de reverberación global.

NGL	Nivel de puerta de ruido 1 ... 100	MIDI
------------	---------------------------------------	-------------

Determina el nivel de umbral de la puerta de reverberación. Solamente las señales por encima del nivel de umbral atravesarán la puerta, produciendo el sonido truncado y pronunciado de la reverberación con puerta.

REL	Tiempo de abandono 1 ... 4
------------	-------------------------------

Determina cuánto tarda la puerta en cerrarse completamente después de que la señal de entrada caiga por debajo del nivel de umbral. Este parámetro puede utilizarse para producir un corte más suave de la puerta, permitiendo que se oiga parte o la totalidad de la caída natural de la señal.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

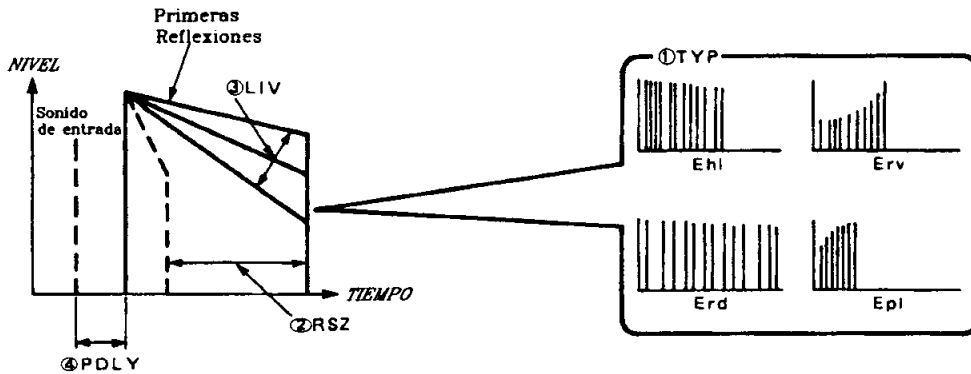
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de reverberación con puerta.

*** EARLY REFLECTIONS (ER)
(PRIMERAS REFLEXIONES)**

Los efectos de Primeras Reflexiones se crean utilizando diferentes agrupaciones de las primeras reflexiones que tienen lugar después del sonido directo pero antes de que aparezcan la reflexiones densas consideradas propiamente el comienzo de la reverberación.



TYP	Tipo de reverberación Ehl, Erd, Erv, Epl
------------	---

El ajuste "Ehl" selecciona una típica agrupación de primeras reflexiones que tendrían lugar en un entorno de actuación tipo "hall" (sala grande). "Erd" (Primeras Reflexiones Aleatorias) produce una serie irregular de reflexiones que no podrían suceder naturalmente. "Erv" (Inversión de las Primeras Reflexiones) genera una serie de reflexiones que aumentan de nivel, como el efecto producido cuando se reproduce "hacia atrás" un sonido de reverberación grabado. "Epl" (Primeras Reflexiones de Placas) produce una típica agrupación de reflexiones que tendrían lugar en una unidad de reverberación de placas.

RSZ	Tamaño de la habitación 0.1 ... 20	MIDI
------------	---------------------------------------	-------------

Determina la separación entre reflexiones. Los valores aumentan en pasos de 0.1 entre 0 y 10, mientras que los valores por encima de 10 aumentan de 1 en 1. Cuanto más altos sean los valores mayor es la separación entre reflexiones, y por lo tanto dará la sensación de una habitación mayor.

LIV	Viveza 0 ... 10	MIDI
------------	--------------------	-------------

Determina cómo caen las primeras reflexiones. Los valores altos dan como resultado una caída más lenta, produciendo el efecto de una habitación más reflectante (más "viva").

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 500.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el sonido de las Primeras Reflexiones.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto Thru, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto. El ajuste "THRU" ignora el filtro.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Selecciona el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto Primeras Reflexiones: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF, el rango va desde 1.0 kHz a 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

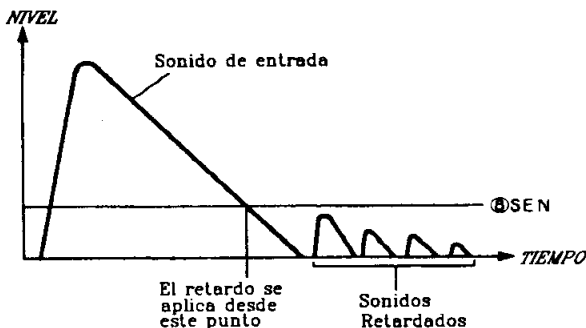
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Primeras Reflexiones.

*** AFTER DELAY (ADL)
(POST-RETARDO)**

Este es un efecto de retardo exclusivo que produce repeticiones más altas de volumen en respuesta a señales de entrada de bajo nivel y repeticiones más suaves en respuesta a señales de entrada de alto nivel de volumen. Subjetivamente, el efecto puede ser similar a los retardos frecuentemente aplicados sólo a la última nota de un pasaje. También puede ser utilizado para producir un sonido retardado más "lleno" en pasajes suaves mientras que se reduce el nivel de retardo en los pasajes de gran volumen para evitar que el sonido se haga confuso y "retumbón".



DLYL	Tiempo de retardo izquierdo 0.1 ... 1300.0 milisegundos	MIDI
-------------	--	-------------

Determina el tiempo de retardo del canal izquierdo. El parámetro DLYR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

DLYR	Tiempo de retardo derecho 0.1 ... 1300.0 milisegundos	MIDI
-------------	--	-------------

FBL	Realimentación izquierda 0 ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que retorna a la entrada del procesador del canal izquierdo. Los valores más altos producen un mayor número de repeticiones. El parámetro FBR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

FBR	Realimentación derecha 0 ... 100%	MIDI
------------	--------------------------------------	-------------

HF	Amortiguación de las altas frec. de la realimen. 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
-----------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado a la señal de realimentación.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto Thru, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto aplicado al efecto global. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia del filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, THRU
------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido global del efecto. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

SEN	Sensibilidad 1 ... 4	MIDI
------------	-------------------------	-------------

Este parámetro determina la relación entre el volumen del sonido directo y del sonido retardado. Cuanto más alto sea el ajuste de este parámetro de sensibilidad, más pronunciada será la diferencia inversa en nivel entre el sonido directo y el sonido retardado.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Post-Retardo.

*** MONO DELAY (MDL)
(RETARDO MONOFONICO)**

Este es un retardo monofónico, relativamente simple, que incluye posibilidad de modulación para lograr una variación extra.

DLY	Tiempo de retardo 0.1 ... 1300.0 milisegundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina el tiempo de retardo, incluyendo el retardo entre repeticiones cuando se producen múltiples repeticiones utilizando el parámetro FB.

HFFiltro de la realimentación
1.0 kHz ... 16 kHz, Thru

Determina la frecuencia de corte de un filtro de paso bajo que se aplica a la señal de realimentación. No se aplica ningún filtro cuando se selecciona "Thru".

FBRealimentación
0% ... 100%

Determina la cantidad de realimentación de sonido con efecto que retorna a la entrada del efecto de retardo, y por tanto el número de repeticiones que caen gradualmente. Los valores más altos producen un mayor número de repeticiones.

SPDVelocidad de la modulación
0.1 Hz ... 20.0 Hz**MIDI**

Determina la velocidad de modulación del retardo.

DEPProfundidad de la modulación
0 ... 100%**MIDI**

Determina la intensidad de modulación del retardo.

TYPTipo de filtro
HPF, LPF

Determina el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto Retardo Monofónico: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQFrecuencia del filtro
HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz
LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

MIXMezcla
0% ... 100%**MIDI**

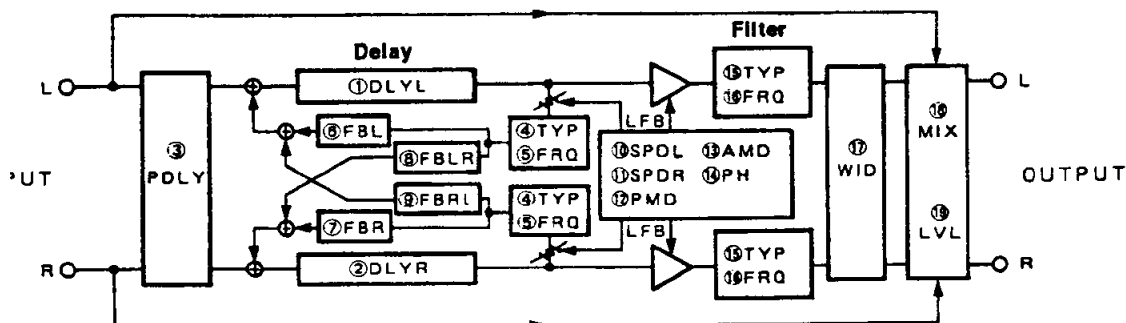
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

IVLNivel de salida
-∞, -30 dB ... +6 dB**MIDI**

Determina el nivel de salida del efecto de Retardo Monofónico.

*** STEREO MODULATION DELAY (SMD)
(RETARDO DE LA MODULACION ESTEREO)**

Este efecto de retardo utiliza modulación del retardo para crear una serie de sonidos modulados en tono y amplitud.



DLYL	Retardo de realimentación canal izquierdo 0.3 ... 600.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

Determina el tiempo de retardo antes de que comience la realimentación para el canal izquierdo. El parámetro DLYR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

DLYR	Tiempo de realimentación derecha 0.3 ... 600.0 milisegundos	MIDI
-------------	--	-------------

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 100.0 milisegundos
-------------	---

Determina el retardo antes de la primera repetición.

TYP	Tipo de filtro de la realimentación HPF, LPF
------------	---

Selecciona el tipo de filtro de realimentación que se va a utilizar con el efecto Retardo de la Modulación Estéreo: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo).

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

FBL	Realimentación izquierda 0 ... 100%
------------	--

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que retorna a la entrada del procesador del canal izquierdo. Los valores más altos producen un mayor número de repeticiones. El parámetro FBR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

FBR	Realimentación derecha 0 ... 100%
------------	--------------------------------------

FBLR	Realimentación cruzada canal izquierdo 0 ... 100%
-------------	--

El parámetro FBLR determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto procedente del canal izquierdo que retorna a la entrada del procesador del canal derecho. El parámetro FBRL, a continuación, funciona en la dirección contraria: salida del canal derecho a entrada del canal derecho.

FBRL	Realimentación cruzada canal derecho 0 ... 100%
-------------	--

SPDL	Velocidad de modulación canal izquierdo 0.1 Hz ... 20.0 Hz	MIDI
-------------	---	-------------

Determina la velocidad de modulación para el canal izquierdo. El parámetro SPDR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

SPDR	Velocidad de modulación canal derecho 0.1 Hz ... 20.0 Hz	MIDI
-------------	---	-------------

PMD	Profundidad de la modulación del tono -100% ... +100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad o intensidad de la modulación del tono (vibrato). Los ajustes negativos producen una modulación con inversión de fase.

AMD	Profundidad de modulación de la amplitud -100% ... +100%	MIDI
------------	---	-------------

Determina la profundidad o intensidad de la modulación de la amplitud (trémolo). Los ajustes negativos producen una modulación con inversión de fase.

PH	Fase de la modulación izquierda/derecha NOR, INV
-----------	---

Determina la fase de la modulación de los canales izquierdo y derecho, pudiendo elegirse entre normal (NOR: ambos canales tienen la misma fase) o invertida (INV: canales fuera de fase). Si se selecciona la opción "INV" y se aplica una modulación de la amplitud bastante profunda mediante el parámetro AMD, se produce un efecto de auto-panorámico.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto Retardo de la Modulación Estéreo: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

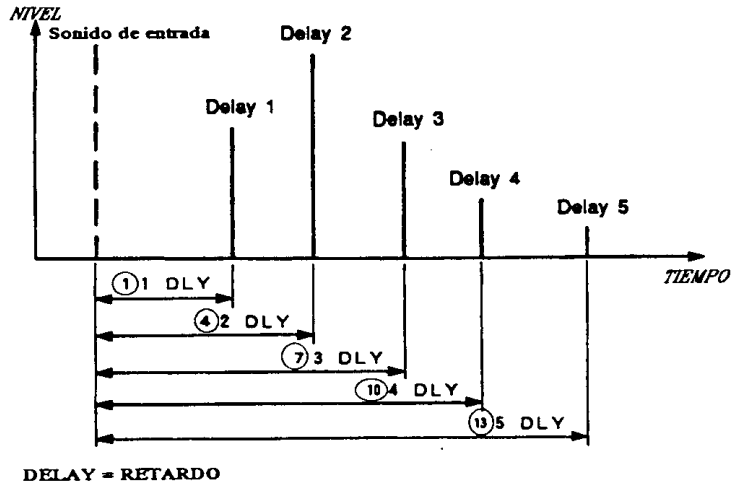
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

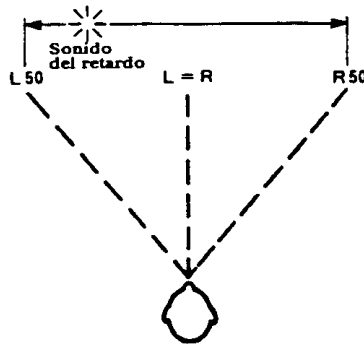
Determina el nivel de salida del efecto de Retardo de la Modulación Estéreo.

*** MULTI TAP DELAY (MTD)
(RETARDO MULTI-DERIVACIONES)**

Este es un efecto de retardo multi-derivaciones en el cual se pueden programar individualmente el tiempo, la posición estéreo y el nivel de un total de cinco retardos independientes.



Posiciones estéreo de los retardos
1 ... 5 determinadas por los
correspondientes parámetros PAN



1 DLY	Tiempo de retardo de la derivación 1 0.1 ... 1200.0 milisegundos	MIDI
-------	---	------

El primer tiempo de retardo. Los otros cuatro retardos restantes se programan mediante los parámetros 2 DLY, 3 DLY, 4 DLY y 5 DLY.

1 PAN	Panoramización del retardo de la derivación 1 L50 ... L=R ... R50
-------	--

Determina la posición estéreo del primer retardo. Un ajuste de "L50" posiciona el sonido completamente a la izquierda; "L=R" posiciona el sonido retardado en el centro; y "R50" posiciona el sonido completamente a la derecha. Las posiciones estéreo de los otro cuatro retardos restantes se programan mediante los parámetros 2 PAN, 3 PAN, 4 PAN y 5 PAN.

1 LVL	Nivel de retardo de la derivación 1 -100% ... +100%	MIDI
--------------	--	-------------

El nivel de salida del sonido del primer retardo. Los valores negativos producen un sonido de retardo con fase invertida. Los niveles de salida de los otros cuatro retardos restantes se programan mediante los parámetros 2 LVL, 3 LVL, 4 LVL y 5 LVL.

2 DLY	Tiempo de retardo de la derivación 2 0.1 ... 1200.0 milisegundos	MIDI
--------------	---	-------------

2 PAN	Panoramización del retardo de la derivación 2 L50 ... L=R ... R50	
--------------	--	--

2 LVL	Nivel de retardo de la derivación 2 -100% ... +100%	MIDI
--------------	--	-------------

3 DLY	Tiempo de retardo de la derivación 3 0.1 ... 1200.0 milisegundos	MIDI
--------------	---	-------------

3 PAN	Panoramización del retardo de la derivación 3 L50 ... L=R ... R50	
--------------	--	--

3 LVL	Nivel de retardo de la derivación 3 -100% ... +100%	MIDI
--------------	--	-------------

4 DLY	Tiempo de retardo de la derivación 4 0.1 ... 1200.0 milisegundos	MIDI
--------------	---	-------------

4 PAN	Panoramización del retardo de la derivación 4 L50 ... L=R ... R50	
--------------	--	--

4 LVL	Nivel de retardo de la derivación 4 -100% ... +100%	MIDI
--------------	--	-------------

5 DLY	Tiempo de retardo de la derivación 5 0.1 ... 1200.0 milisegundos	MIDI
--------------	---	-------------

5 PAN	Panoramización del retardo de la derivación 5 L50 ... L=R ... R50	
--------------	--	--

5 LVL	Nivel de retardo de la derivación 5 -100% ... +100%	MIDI
--------------	--	-------------

FB1	Realimentación de la derivación 1 -100% ... +100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina el nivel de realimentación del retardo de la derivación 1. La señal del retardo de la derivación 1 es realimentada a la entrada del procesador, por lo que subsiguientemente está afectada por todos los demás retardos. El parámetro FB2, a continuación, hace lo mismo para el retardo de la derivación 2.

FB2	Realimentación de la derivación 2 -100% ... +100%	MIDI
------------	--	-------------

HF	Frec. del filtro de paso bajo de la realiment. 1 kHz ... 16 kHz, Thru
-----------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado a la señal de la realimentación. Cuando se selecciona "Thru" el filtro es ignorado.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto Thru, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto aplicado al efecto global. "Thru" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia del filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al efecto global. "Thru" ignora el filtro.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

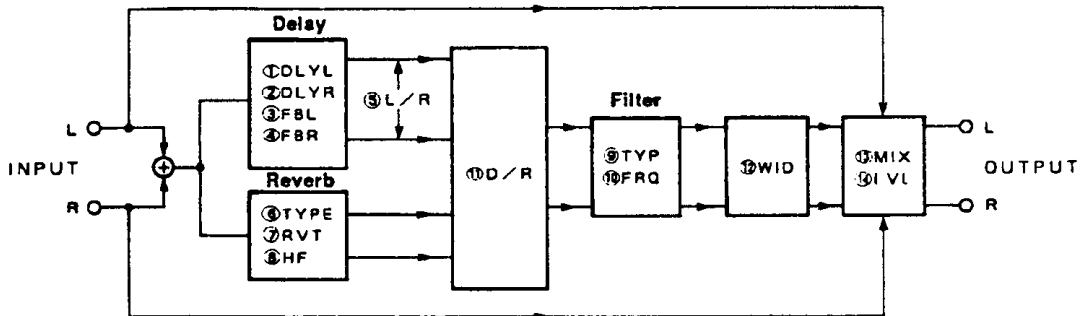
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Retardo Multi-Derivaciones.

*** REVERB + DELAY (R+D)
(REVERBERACION + RETARDO)**

Este efecto combina reverberación y retardo con los procesadores de efectos de reverberación y retardo conectados en paralelo.



DLYL	Tiempo de retardo izquierdo 0.1 ... 760.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

Determina el tiempo de retardo del canal izquierdo. El parámetro DLYR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

DLYR	Tiempo de retardo derecho 0.1 ... 760.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

FBL	Ganancia de la realimentación canal izquierdo -100% ... +100%
------------	--

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que retorna a la entrada del procesador del canal izquierdo. Los valores negativos producen realimentación fuera de fase. Los valores más altos producen un mayor número de repeticiones. El parámetro FBR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

FBR	Ganancia de la realimentación canal derecho -100% ... +100%
------------	--

L/R	Balace izquierda/derecha L50 ... L=R ... R50
------------	---

Determina el balance entre el sonido retardado de los canales izquierdo y derecho. Un ajuste de "L50", por ejemplo, produce solamente el sonido del retardo del canal izquierdo. "L=R" produce idéntico balance en ambos canales. "R50" produce solamente el sonido del retardo del canal derecho.

TYPE	Tipo de reverberación Rhl, Rrm, Rvc, Rpl
-------------	---

Rhl = Reverberación de Sala Grande, Rrm = Reverberación de habitación, Rvc = Reverberación Vocal, y Rpl = Reverberación de Placa.

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de tiempo que tarda el sonido de reverberación en caer en 60 dB.

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10
-----------	--

Determina el tiempo de reverberación de las altas frecuencias en relación con el tiempo de reverberación global.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto Reverberación + Retardo: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

D/R	Balance de retardo/reverberación D50 ... D=R ... R50	MIDI
------------	---	-------------

Determina el balance entre el sonido de retardo y el sonido de reverberación. Un valor de "D50", por ejemplo, produce solamente el sonido de retardo. "D=R" produce idéntico balance de retardo y de reverberación. "R50" produce sólo sonido de reverberación.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

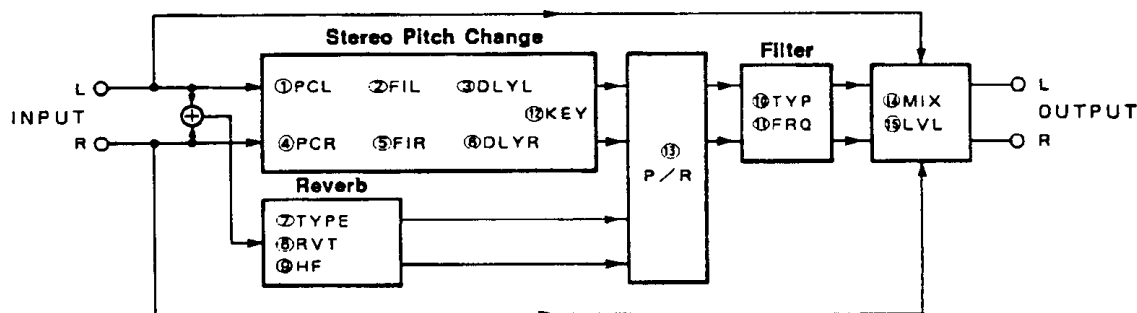
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Reverberación + Retardo.

*** STEREO PITCH CHANGE + REVERB (P+R)
(CAMBIO DE TONO ESTERO + REVERBERACION)**

Este efecto combina cambio de tono y reverberación en paralelo. Esto es, los sonidos de cambio de tono y de reverberación no se ven afectados el uno por el otro.



PCL	Tono izquierdo -12 ... +12
------------	-------------------------------

Determina el tono de la nota cambiada de tono del canal izquierdo entre una octava por debajo (-12) y una octava por encima (+12) de la nota de entrada. El parámetro PCR, más adelante, hace lo mismo para la nota cambiada de tono del canal derecho.

FIL	Tono exacto izquierdo -99 ... +99
------------	--------------------------------------

Permite la afinación precisa de la nota cambiada de tono del canal izquierdo en pasos de 1 centésima (1 centésima es 1/100 de 1 semitono). El parámetro FIR, más adelante, hace lo mismo para la nota cambiada de tono del canal derecho.

DLYL	Retardo izquierdo 0.1 ... 400.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

Determina el tiempo de retardo entre la entrada de la nota original y la salida de la nota cambiada de tono del canal izquierdo. El parámetro RDLY, más adelante hace lo mismo para la nota cambiada de tono del canal derecho.

PCR	Tono derecho -12 ... +12
------------	-----------------------------

FIR	Tono exacto derecho -99 ...+99
------------	-----------------------------------

DLYR	Retardo derecho 0.1 ... 400.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

TYPE	Tipo de reverberación Rhl, Rrm, Rvc, Rpl
-------------	---

Rhl = Reverberación de Sala Grande, Rrm = Reverberación de habitación, Rvc = Reverberación Vocal, y Rpl = Reverberación de Placa.

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de tiempo que tarda el sonido de reverberación en caer en 60 dB.

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10
-----------	--

Determina el tiempo de reverberación de las altas frecuencias en relación con el tiempo de reverberación global.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto de Cambio de Tono Estéreo + Reverberación: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

KEY	Tecla base Off, C1 ... C6	MIDI
------------	------------------------------	-------------

Igual que el parámetro KEY del efecto de Tono Estéreo (página 65)

P/R	Balace de tono/reverberación P50 ... P=R ... R50	MIDI
------------	---	-------------

Determina el balance entre el sonido de cambio de tono y el sonido de reverberación. Un valor de "P50", por ejemplo, produce solamente el sonido de cambio de tono. "P=R" produce idéntico balance de cambio de tono y de reverberación. "R50" produce sólo sonido de reverberación.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

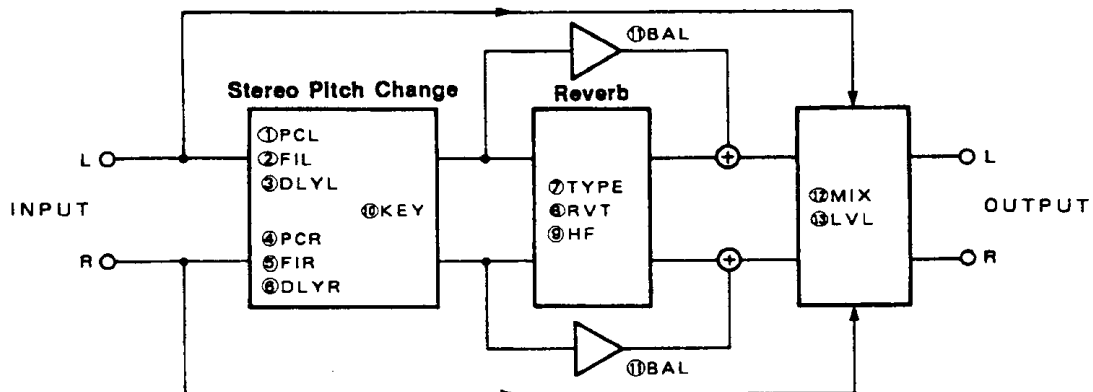
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Tono + Reverberación.

*** STEREO PITCH CHANGE → REVERB (P→R)
(CAMBIO DE TONO ESTEREO → REVERBERACION)**

El efecto Cambio de Tono Estéreo → Reverberación tiene los mismos parámetros que el efecto Cambio de Tono Estéreo + Reverberación (menos los parámetros de tipo y de frecuencia de filtro). La principal diferencia entre estos efectos es que mientras que Cambio de Tono Estéreo + Reverberación tiene los efectos de cambio de tono y de reverberación conectados en paralelo, en Cambio de Tono Estéreo → Reverberación están conectados en serie. Esto significa que la reverberación se aplica al sonido original y al sonido cambiado de tono. Otra diferencia importante es que el procesamiento de los canales izquierdo y derecho en el efecto Cambio de Tono Estéreo → Reverberación es completamente diferente.



PCL	Tono izquierdo -12 ... +12	
FIL	Tono exacto izquierdo -99 ... +99	
DLYL	Retardo izquierdo 0.1 ... 300.0 milisegundos	MIDI
PCR	Tono derecho -12 ... +12	
FIR	Tono exacto derecho -99 ... +99	
DLYR	Retardo derecho 0.1 ... 300.0 milisegundos	MIDI
TYPE	Tipo de reverberación Rhl, Rrm, Rvc, Rpl	

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10	
-----------	--	--

KEY	Tecla base Off, C1 ... C6	MIDI
------------	------------------------------	-------------

BAL	Balance de tono 0% ... 100%	MIDI
------------	--------------------------------	-------------

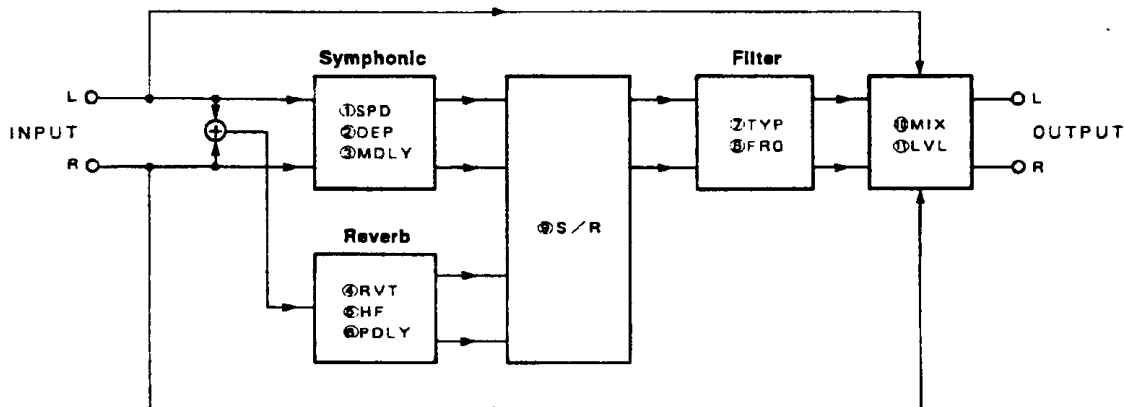
Determina el nivel del sonido cambiado de tono sin reverberación y el sonido cambiado de tono con reverberación. Un ajuste de 100% produce solamente sonido con cambio de tono, mientras que un ajuste de 0% produce el sonido de cambio de tono con la máxima reverberación.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

*** SYMPHONIC + REVERB (S+R)
(SINFONICO + REVERBERACION)**

Efectos Sinfónico y de Reverberación conectados en paralelo.



SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad de la modulación del efecto sinfónico.

DEP	Profundidad de la modulación 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Determina la intensidad o profundidad de la modulación del efecto sinfónico.

MDLY	Retardo de la modulación 3.0 ... 20.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo de la modulación del efecto Sinfónico. Los retardos cortos producen el mayor efecto Sinfónico en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos largos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de tiempo que tarda el sonido de reverberación en caer en 60 dB.

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10
-----------	--

Determina el tiempo de reverberación de las altas frecuencias en relación con el tiempo de reverberación global.

FDLY	Pre-retardo 0.1 ... 400.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el efecto de la parte de Reverberación.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto Sinfónico + Reverberación: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

S/R	Balace de sinfónico/reverberación S50 ... S=R ...R50	MIDI
------------	---	-------------

Determina el balance entre el sonido sinfónico y el sonido de reverberación. Un ajuste de "S50", por ejemplo, sólo produce sonido sinfónico. "S=R" produce sonidos sinfónico y de reverberación en igual balance. "R50" produce sólo sonido de reverberación.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

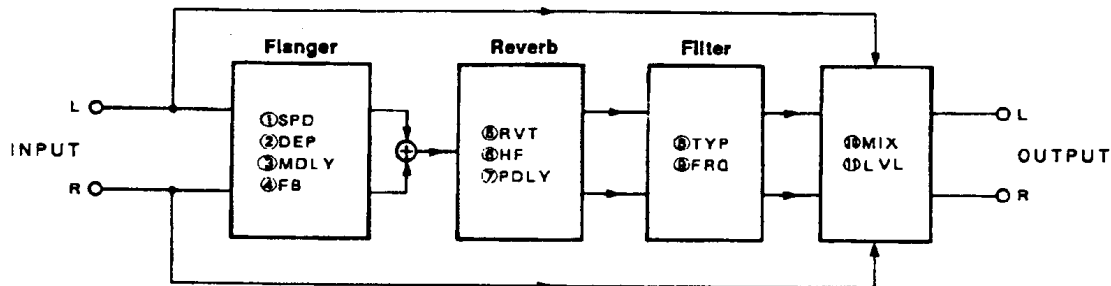
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto Sinfónico + Reverberación.

*** FLANGER → REVERB (F→R)
(FLANGER → REVERBERACION)**

Efectos de Flanger y de Reverberación conectados en serie (la reverberación se aplica al sonido de flanger).



SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20.0 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad de la modulación del efecto Flanger.

DEP	Profundidad de la modulación 0% ... 100%	MIDI
------------	---	-------------

Determina la profundidad o intensidad de la modulación del efecto Flanger.

MDLY	Retardo de la modulación 0.2 ... 20.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo de la modulación del Flanger. Los retardos cortos producen el mayor efecto en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos largos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

FB	Realimentación del flanger -100% ... +100%
-----------	---

Determina la cantidad de realimentación del flanger que retorna a la entrada del procesador. Los valores más altos producen un efecto más pronunciado.

RVT	Tiempo de reverberación 0.3 ... 40 segundos	MIDI
------------	--	-------------

Determina la cantidad de tiempo que tarda el sonido de reverberación en caer en 60 dB.

HF	Amortiguación de las altas frecuencias 1 ... 10
-----------	--

Determina el tiempo de reverberación de las altas frecuencias en relación con el tiempo de reverberación global.

PDLY	Pre-retardo 0.1 ... 200.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo antes de que comience el efecto correspondiente a la parte de Reverberación.

TYP	Tipo de filtro HPF, LPF
------------	----------------------------

Determina el tipo de filtro que se va a utilizar con el efecto Flanger → Reverberación: HPF (filtro de paso alto) o LPF (filtro de paso bajo). Por favor, observe que siempre que se cambia el valor de este parámetro, el parámetro siguiente, "FRQ" automáticamente se pone en "Thru".

FRQ	Frecuencia del filtro HPF: Thru, 40 Hz ... 1 kHz LPF: 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del tipo de filtro seleccionado en el parámetro precedente (TYP). Si se selecciona HPF, el rango va desde 40 Hz a 1.0 kHz. Si se selecciona LPF el rango va desde 1.0 kHz hasta 16 kHz. En ambos casos el ajuste "Thru" ignora el filtro.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

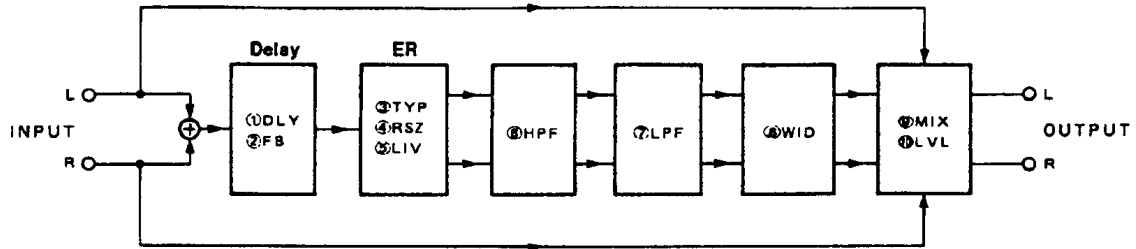
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Flanger → Reverberación.

*** DELAY → EARLY REFLECTIONS (D→E)
(RETARDO → PRIMERAS REFLEXIONES)**

Retardo y Primeras Reflexiones conectados en serie (el efecto de Primeras Reflexiones se aplica al sonido con Retardo).



DLY	Tiempo de retardo 0.1 ... 500.0 milisegundos	MIDI
------------	---	-------------

Determina el tiempo de retardo para la parte del efecto correspondiente a Retardo.

FB	Realimentación 0% ... 100%
-----------	-------------------------------

Determina la cantidad de realimentación del sonido con efecto que retorna al procesador de retardo. Los valores más altos producen un mayor número de repeticiones.

TYP	Tipo de primeras reflexiones Ehl, Erd, Erv, Epl
------------	--

"Ehl" = Primeras Reflexiones de Sala Grande; "Erd" = Primeras Reflexiones Aleatorias; "Erv" = Primeras Reflexiones Invertidas; "Epl" = Primeras Reflexiones de Placa.

RSZ	Tamaño de la habitación 0.1 ... 20	MIDI
------------	---------------------------------------	-------------

Determina la separación entre reflexiones. Los valores se incrementan en pasos de 0.1 de 0 a 10, mientras que los valores por encima de 10 se incrementan en pasos de 1. Los valores más altos producen mayor separación entre reflexiones, y por lo tanto dan el efecto de sensación de una habitación mayor.

LIV	Viveza 0 ... 10	MIDI
------------	--------------------	-------------

Determina cómo caen las primeras reflexiones. Los valores más altos dan como resultado una caída más lenta, produciendo el efecto de una habitación más reflectante (más "viva").

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto Thru, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto aplicado al efecto global. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia del filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al efecto global. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

WID	Anchura de la imagen acústica 0 ... 10
------------	---

Determina la intensidad de una sensación de "anchura" entre los canales izquierdo y derecho. Cuanto más bajo el valor, más se mezclan los sonidos de los canales izquierdo y derecho, reduciéndose la sensación de abertura estéreo.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

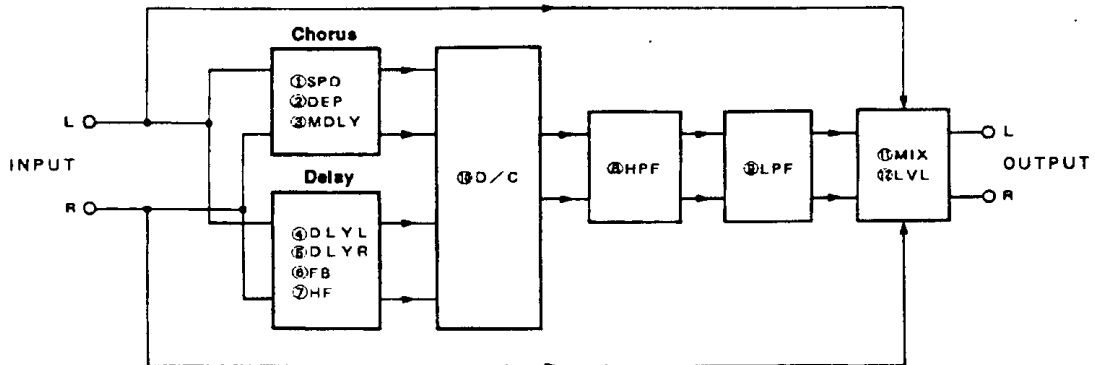
Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Retardo → Primeras Reflexiones.

*** DELAY + CHORUS (D+C)
(RETARDO + CHORUS)**

Retardo y Chorus conectados en paralelo.



SPD	Velocidad de la modulación 0.1 Hz ... 20.0 Hz	MIDI
------------	--	-------------

Determina la velocidad de la modulación del efecto de Chorus.

DEP	Profundidad de la modulación 0 ... 100%	MIDI
------------	--	-------------

Determina la profundidad o intensidad de la modulación del efecto de Chorus.

MDLY	Retardo de la modulación 3.0 ... 20.0 milisegundos
-------------	---

Determina el tiempo de retardo de la modulación del efecto de Chorus. Los retardos cortos producen el mayor efecto de Chorus en el rango de altas frecuencias, mientras que con retardos largos el efecto se extiende a las frecuencias medias.

DLYL	Tiempo de retardo del canal izquierdo 0.1 ... 600.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

Determina el tiempo de retardo del canal izquierdo. El parámetro DLYR, a continuación, hace lo mismo para el canal derecho.

DLYR	Tiempo de retardo del canal derecho 0.1 ... 600.0 milisegundos	MIDI
-------------	---	-------------

FB	Realimentación -100% ... +100%
-----------	-----------------------------------

Determina la cantidad de realimentación que retorna al procesador de retardo. Los valores negativos producen

realimentación fuera de fase. Los valores más altos producen un mayor número de repeticiones.

HF	Amortiguación de las altas frec. de realimentac. 1 ... 10
-----------	--

Atenúa progresivamente las frecuencias altas de la señal de realimentación. Los valores más bajos recortan más las frecuencias altas.

HPF	Frecuencia del filtro de paso alto Thru, 40 Hz ... 1.0 kHz
------------	---

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto aplicado al efecto global. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

LPF	Frecuencia del filtro de paso bajo 1.0 kHz ... 16 kHz, Thru
------------	--

Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al efecto global. El ajuste "Thru" ignora el filtro.

D/C	Balance de retardo/chorus D50 ... D=C ... C50	MIDI
------------	--	-------------

Determina el balance entre el sonido de retardo y el sonido de chorus. Un ajuste de "D50", por ejemplo, produce solamente el sonido del retardo. "D=C" produce igual balance de retardo que de chorus. "C50" produce solamente el sonido de chorus.

MIX	Mezcla 0% ... 100%	MIDI
------------	-----------------------	-------------

Determina el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto. Los valores más altos producen una mayor proporción de sonido con efecto en relación con el sonido directo.

LVL	Nivel de salida -∞, -30 dB ... +6 dB	MIDI
------------	---	-------------

Determina el nivel de salida del efecto de Retardo + Chorus.

Apendice

■ EFECTOS PREFIJADOS DEL EMP700

* Grupo Dinámico (DYN) (8 tipos de efectos)

Pantalla	Nombre	ENTRADA/SALIDA
GEQ	Compresor/Ecualizador Gráfico	(MO/MO)
CPM	Compresor/Limitador Estéreo	(ST/ST)
PEQ	Ecualizador Paramétrico Estéreo	(ST/ST)
ENH	Realzador Estéreo	(ST/ST)
WAH	Wah-Wah Estéreo	(ST/ST)
PHS	Phaser	(MO/ST)
OVD	Saturación	(MO/MO)
CDE	Compresor/Distorsión/Ecualizador	(MO/MO)

* Grupo de Reverberación (REV) (21 tipos de efectos)

Pantalla	Nombre	ENTRADA/SALIDA
CHO	Chorus	(ST/ST)
FLA	Flanger	(ST/ST)
SYM	Sinfónico	(ST/ST)
PAN	Panoramización Circular	(ST/ST)
HMD	Hiper Retardo de la Modulación	(ST/ST)
TPI	Cambio de Tono Triple	(MO/ST)
SPI	Cambio de Tono Estéreo	(ST/ST)
REV	Reverberación	(MO/ST)
GRV	Reverberación con puerta	(MO/ST)
ER	Primeras Reflexiones	(MO/ST)
ADL	Post-Retardo	(ST/ST)
MDL	Retardo Monofónico	(MO/MO)
SMD	Retardo de la Modulación Estéreo	(ST/ST)
MTD	Retardo Multi-Derivaciones	(MO/ST)
R+D	Reverberación + Retardo	(MO/ST)*
P+R	Cambio de Tono Estéreo + Reverberación	(ST/ST)*
P→R	Cambio de Tono Estéreo → Reverberación	(ST/ST)**
S+R	Sinfónico + Reverberación	(ST/ST)*
F→R	Flanger → Reverberación	(ST/ST)*
D→E	Retardo → Primeras Reflexiones	(MO/ST)
D+C	Retardo + Chorus	(ST/ST)

Nota: ST = Estéreo, MO = Mono

* Reverberación = Entrada Mono/Salida Estéreo

** Reverberación = Entrada Estéreo/Salida Estéreo

Número de Programa = 0
Nombre de Programa = INITIAL DATA (DATOS INICIALES)
Efecto = PEQ → CHO

COMENTARIO AL PROGRAMA 0 = Este programa representa los valores estándar de los parámetros de cada efecto y sirve como base para la edición partiendo de cero.

*** GENERAL**

Número de Programa = 1
Nombre de Programa = MEDIUM HALL REV (REVEREB. DE SALA MEDIA)
Efecto = PEQ → REV

Número de Programa = 2
Nombre de Programa = LARGE HALL REV (REVERB. DE SALA GRANDE)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 1 Y 2 = Estos dos programas simulan la reverberación de una sala de tamaño medio y grande respectivamente. Ambos son efectos de reverberación para aplicaciones generales. El tiempo o tipo de reverberación puede cambiarse según se desee.

Número de Programa = 3
Nombre de Programa = DYNAMIC HALL REV (REVERB. DE SALA DINAMICA)
Efecto = PEQ → REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 3 = Es un efecto de reverberación de sala ligeramente más brillante, con una franja de graves enfatizada al margen. También se puede cambiar libremente el tiempo o tipo de reverberación.

Número de Programa = 4
Nombre de Programa = TIGHT ROOM REV (REVERB. DE SALA COMPACTA)
Efecto = REV → CMP

Número de Programa = 5
Nombre de Programa = DEEP ROOM REV (REVERB. DE SALA PROFUNDA)
Efecto = REV → CMP

Número de Programa = 6
Nombre de Programa = LARGE ROOM REV (REV. DE HABITACION GRANDE)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 4, 5 Y 6 = Estos tres efectos simulan distintos tipos de reverberaciones de habitación y son especialmente adecuados para los sonidos de percusión. En los programas 4 y 5 el compresor produce reverberaciones bien balanceadas, mientras que el programa 6 pone algún énfasis en los graves del sonido de reverberación utilizando el ecualizador. Al igual que con los efectos de sala, se puede fijar libremente el tiempo o tipo de reverberación, y también se pueden cambiar a su gusto los ajustes de los filtros.

Número de Programa = 7
Nombre de Programa = OPEN AMBIENCE (AMBIENTE ABIERTO)
Efecto = REV → PEQ

Número de Programa = 8
Nombre de Programa = COMPACT AMBIENCE (AMBIENTE COMPACTO)
Efecto = R+D → PEQ

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 7 Y 8 = Estos programas están basados en un tiempo de reverberación mas corto que el de los efectos de tipo ROOM (HABITACION). Estos efectos son muy útiles para enfatizar el ataque de la percusión o para añadir un poco de "sabor" a los sonidos de metales.

Número de Programa = 9
Nombre de Programa = GATE REVERB (REVERBERACION CON PUERTA)
Efecto = GRV → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 9 = Este efecto es una reverberación con puerta de ruido. Cuanto más bajo se ponga el valor de "REL", más rápido actúa la puerta. Para sonidos suaves, el valor "NGL" deberá ponerse en torno a 90. Se pueden crear distintas reverberaciones con puerta cambiando el tiempo y tipo de reverberación o los valores de "NGL" y "REL".

Número de Programa = 10
Nombre de Programa = BRIGHT PLATE REV (REV. DE PLACA BRILLANTE)
Efecto = REV → PEQ

Número de Programa = 11
Nombre de Programa = LONG PLATE REV (REV. DE PLACA LARGA)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 10 Y 11 = Estos dos efectos de reverberación con placas son altamente recomendados para sonidos de cuerda o de piano. También van muy bien con voces y coros, etc.

Número de Programa = 12
Nombre de Programa = DUAL COMPRESSOR (COMPRESOR DOBLE)
Efecto = OFF → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 12 = Normalmente los dos compresores, canal izquierdo y canal derecho, tienen los mismos ajustes en sus datos. Cuando "LINK" (INTERCONEXION ESTEREO) está puesto en OFF (DESACTIVADO), ambos canales asumen la función de dos compresores individuales de entrada mono/salida mono que pueden ser ajustados independientemente.

Número de Programa = 13
Nombre de Programa = STEREO PHASER (PHASER ESTEREO)
Efecto = PHS → OFF

COMENTARIO AL PROGRAMA 13 = Este es un efecto de "vibración" generado por la modulación de fase. Utilizándolo después de una reverberación se puede producir un efecto "trucado" comparable a una reverberación de tipo "phaser". Se pueden obtener cuatro tipos diferentes de efectos "phase" cambiando el ajuste de "STG".

Número de Programa = 14
Nombre de Programa = STEREO ENHANCER (REALZADOR ESTEREO)
Efecto = ENH → OFF

COMENTARIO AL PROGRAMA 14 = Este efecto produce un sonido muy característico enfatizando los armónicos. Especialmente en sonidos de secciones (cuerdas, metales, etc.) puede utilizarse con gran eficacia comparándolo y equilibrándolo con otros sonidos.

Número de Programa = 15
Nombre de Programa = SERENE CHORUS (CHORUS SUAVE)
Efecto = OFF → CHO

Número de Programa = 16
Nombre de Programa = SWEET SYMPHONIC (SINFONICO DULCE)
Efecto = OFF → SYM

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 15 Y 16 = Ambos son efectos estéreo basados en la modulación que pueden utilizarse fenomenalmente para agrandar el sonido de las camas de sintetizador o de los pianos eléctricos.

* BATERIA/PERCUSION

Número de Programa = 17
Nombre de Programa = BIG TOM & SNARE (CAJA Y TIMBAL GRANDES)
Efecto = REV → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 17 = Una reverberación bastante corta, ideal para cajas, timbales y bombos.

Número de Programa = 18
Nombre de Programa = SPACIOUS BASS (BOMBO ESPACIOSO)
Efecto = REV → ENH

COMENTARIO AL PROGRAMA 18 = Ligeramente más larga que la número 17, es muy adecuada para cajas, timbales y bombos tipo "heavy".

Número de Programa = 19
Nombre de Programa = DAMP HEADS (PARCHES AMORTIGUADOS)
Efecto = ENH → REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 19 = Esta reverberación tremendamente corta es una combinación de reverberación de placa y de realzador. Muy útil para fortalecer y dinamizar cajas y timbales.

Número de Programa = 20
Nombre de Programa = LIVE ROOM (HABITACION "EN VIVO")
Efecto = CMP + REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 20 = La mezcla de un poco de esta reverberación con cualquier instrumento de un kit de batería produce un efecto "ambiente".

Número de Programa = 21
Nombre de Programa = PERCUSSION REV (REVERBERACION DE PERCUSION)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 21 = Este efecto de reverberación está principalmente diseñado para los instrumentos de percusión.

Número de Programa = 22
Nombre de Programa = HOUSE DRUM REV (REV. DE BATERIA "HOUSE")
Efecto = GRV → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 22 = Un efecto limpio y nítido para los sonidos de batería de los estilos "House Music" y "Ground Beat".

Número de Programa = 23
Nombre de Programa = SHARP SNARE (CAJA PENETRANTE)
Efecto = CMP + REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 23 = Es un efecto de reverberación brillante, muy adecuado para cajas, timbales, etc.

Número de Programa = 24
Nombre de Programa = SNARE ROOM (REV. DE HABITACION PARA CAJAS)
Efecto = CMP → REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 24 = Una reverberación de habitación algo "fuerte", especialmente idónea para cajas, timbales, etc.

Número de Programa = 25
Nombre de Programa = CRISP ER (ONDULACION DE PRIMERAS REFLEX.)
Efecto = ER → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 25 = Es un efecto de Primeras Reflexiones, de tipo reverberación con puerta. Se divertirá utilizándolo con bombos o cajas afinados muy graves, y también con las congas, etc.

Número de Programa = 26
Nombre de Programa = DOUBLE DEPTH (PROFUNDIDAD DOBLE)
Efecto = CMP → ER

COMENTARIO AL PROGRAMA 26 = Este programa es una buena solución para los efectos de retardos cortos que no deberían sobresalir demasiado.

Número de Programa = 27
Nombre de Programa = LOW REFLECTIONS (REFLEXIONES GRAVES)
Efecto = D→E → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 27 = Este es otro efecto de retardo corto en el que las reverberaciones del sonido se añaden utilizando el efecto de Primeras Reflexiones.

Número de Programa = 28
Nombre de Programa = RICOCHET SNARE (REBOTE PARA CAJAS)
Efecto = CMP → ER

COMENTARIO AL PROGRAMA 28 = Este efecto de retardo tipo puerta es por sí solo un efecto de sonido.

Número de Programa = 29
Nombre de Programa = CANNED SNARE (EFECTO METALICO PARA CAJAS)
Efecto = ENH → REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 29 = Este efecto produce un sonido como el de tirar una piedra o una lata vacía a un gran contenedor metálico.

Número de Programa = 30
Nombre de Programa = WAH PERCUSSION (EFECTO WAH-WAH PARA PERC.)
Efecto = ER → WAH

COMENTARIO AL PROGRAMA 30 = Este programa añade el efecto de "wah-wah" a un efecto de primeras reflexiones de tipo reverberación con puerta.

* VOCES/COROS

Número de Programa = 31
Nombre de Programa = FAT VOCAL ER (PRIMERAS REFLEXIONES PARA AGRANDAR VOCES)
Efecto = REV → PEQ

Número de Programa = 32
Nombre de Programa = FAT VOCAL ER+EQ (PRIMERAS REFLEXIONES +
ECUALIZADOR PARA AGRANDAR VOCES)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 31 Y 32 = Ambos programas enfatizan las voces, y además en el programa 32 las frecuencias agudas y graves se ven realizadas aún más por el ecualizador.

Número de Programa = 33
Nombre de Programa = WARM VOCAL REV (REVER. CALIDA PARA VOCES)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 33 = Reverberación ortodoxa para voces, transmitiendo una sensación "cálida".

Número de Programa = 34
Nombre de Programa = ROCK 'N ROLL! (ROCK AND ROLL)
Efecto = ENH → ER

COMENTARIO AL PROGRAMA 34 = Pruebe este efecto para las voces de la música de rock and roll de los 50.

Número de Programa = 35
Nombre de Programa = STRAIGHT VOCAL (VOZ DIRECTA)
Efecto = OFF → REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 35 = Al igual que el número 33, se trata de una reverberación básica para voces.

Número de Programa = 36
Nombre de Programa = DOUBLE REVERB (REVERBERACION DOBLADORA)
Efecto = OFF → REV

Número de Programa = 37
Nombre de Programa = VOCAL PLATE (REVERB. DE PLACAS PARA VOCES)
Efecto = OFF → REV

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 36 Y 37 = Ambos programas de reverberación protagonizan un efecto de doblaje natural. El número 36 es una reverberación corta con un fuerte efecto de doblaje, mientras que el número 37 es una reverberación más larga en la cual el efecto de doblaje está ligeramente debilitado. Estos efectos son ideales para solos vocales.

Número de Programa = 38
Nombre de Programa = DOUBLE PLATE (REVER. DE PLACAS DOBLADORA)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 38 = Esta reverberación incluye un efecto de doblaje y está pensada para aplicaciones en coros.

Número de Programa = 39
Nombre de Programa = VOCAL SPREADER (EXPANSOR VOCAL)
Efecto = MTD → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 39 = Este efecto de doblaje se crea mediante cinco retardos cortos, convirtiéndolo en ideal para "abrir" coros.

Número de Programa = 40
Nombre de Programa = VOCAL DOUBLER (DOBLADOR VOCAL)
Efecto = D → E → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 40 = Es también un efecto de doblaje estéreo para sonidos de coros, pero proporciona más expansión y profundidad debido al realce de las Primeras Reflexiones.

Número de Programa = 41
Nombre de Programa = LONG VOCAL REV (REVERB. VOCAL LARGA)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 41 = Una reverberación natural con un sonido de reverberación larga.

Número de Programa = 42
Nombre de Programa = FLANGE REVERB (REVERBERACION CON FLANGER)
Efecto = F → R → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 42 = Una reverberación con un sutil efecto flanger.

Número de Programa = 43
Nombre de Programa = ANSWER REVERB (REVER. CON RESPUESTA)
Efecto = REV → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 43 = Cuando se aplica a sonidos de coros suspendidos, esta reverberación añade brillo. Cuando se utiliza con un coro de tipo staccato, da la impresión de que el sonido del coro está siendo perseguido por un sonido procesado con un efecto "excitador".

* SINTETIZADOR/TECLADO

Número de Programa = 44
Nombre de Programa = PAD ENHANCER (REALZADOR PARA CAMAS)
Efecto = D+C → ENH

Número de Programa = 45
Nombre de Programa = PAD REVERB (REVER. PARA CAMAS)
Efecto = ENH → F→R

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 44 Y 45 = Es un efecto estéreo ideal para sonidos de voces y camas de sintetizador.

Número de Programa = 46

Nombre de Programa = STRING REVERB (REVER. PARA CUERDAS)

Efecto = PHS + REV

COMENTARIO AL PROGRAMA 46 = Un efecto de reverberación con phaser especialmente diseñado para cuerdas.

Número de Programa = 47

Nombre de Programa = MOD REVERB (REVER. CON MODULACION)

Efecto = PHS + S+R

COMENTARIO AL PROGRAMA 47 = Es un efecto de modulación adecuado para cuerdas y sonidos de camas.

Número de Programa = 48

Nombre de Programa = BRASS ATTACK (ATAQUE DE METALES)

Efecto = PEQ + REV

Número de Programa = 49

Nombre de Programa = SHORT ATTACK (ATAQUE CORTO)

Efecto = PEQ + ER

Número de Programa = 50

Nombre de Programa = BRASS ER (PRIMERAS REFLEXIONES DE METALES)

Efecto = PEQ + ER

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 48, 49 Y 50 = Estos son efectos para las secciones de metales. Los tres son adecuados para voces de instrumentos de viento con un fuerte ataque. Los programas 48 y 49 enfatizan aún más el ataque, mientras que el programa 50 se caracteriza por añadir una reverberación de primeras reflexiones.

Número de Programa = 51

Nombre de Programa = PHASE ORGAN (PHASER PARA ORGANO)

Efecto = REV → PHS

Número de Programa = 52

Nombre de Programa = FULL ORGAN (EFECTO TOTAL PARA ORGANO)

Efecto = P+R → PEQ

Número de Programa = 53

Nombre de Programa = SQUEEZE ORGAN (EFEC. COMPRIMIDO PARA ORGANO)

Efecto = P+R → CMP

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 51, 52 Y 53 = Estos efectos están pensados para voces de órganos. El programa 51 es un efecto de tipo reverberación con phaser, y el número 52 es un efecto con sensación de "amplitud". En el programa 53 el ataque se ve ligeramente enfatizado por el compresor.

Número de Programa = 54
Nombre de Programa = SHIMMER PIANO (BRILLO PARA PIANO)
Efecto = OFF → SPI

Número de Programa = 55
Nombre de Programa = WIDE PIANO (AMPLITUD PARA PIANO)
Efecto = P+R → PEQ

Número de Programa = 56
Nombre de Programa = PIANO DELAY (RETARDO PARA PIANO)
Efecto = SPI → PHS

Número de Programa = 57
Nombre de Programa = SPINNING PIANO (EFECTO GIRATORIO PARA PIANO)
Efecto = SYM → CMP

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 54, 55, 56 Y 57 = Estos son efectos para voces de piano eléctrico. Los programas 54 y 55 están enfocados al típico sonido Costa Oeste con mucha sensación estéreo. El número 56 es mejor para sonidos más "de la carretera". El programa 57 tiene un efecto con modulación bastante fuerte para el cual deberá ajustar SPD según se requiera. Dependiendo de la voz, se pueden crear efectos extraños e interesantes.

Número de Programa = 58
Nombre de Programa = BRITE PIANO REV (REV. BRILLANTE PARA PIANO)
Efecto = ENH + R+D

COMENTARIO AL PROGRAMA 58 = Pruebe este efecto con sonidos de piano sampleado que tengan sensación de ataque.

Número de Programa = 59
Nombre de Programa = SYNTH SWIRL (EFEC. DE REMOLINO PARA SINTET.)
Efecto = PHS → PAN

COMENTARIO AL PROGRAMA 59 = El efecto del phaser va seguido de una panoramización giratoria que resultará un efecto interesante para la marimba y otras secuencias de sonidos.

Número de Programa = 60
Nombre de Programa = SYNTH VIBRATO (EFEC. DE VIBRATO PARA SINTE.)
Efecto = HMD → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 60 = Es un potente efecto que combina modulación y panoramización.

Número de Programa = 61
Nombre de Programa = SYNTH PHASE (PHASER PARA SINTETIZADOR)
Efecto = PHS → S+R

COMENTARIO AL PROGRAMA 61 = Un poderoso efecto phaser con ataque lento, recomendado para sonidos con caída larga.

Número de Programa = 62
Nombre de Programa = RHYTHMIC MOD (MODULACION RITMICA)
Efecto = PEQ → SMD

COMENTARIO AL PROGRAMA 62 = Es un efecto de panoramización creado utilizando un retardo estéreo.

Número de Programa = 63
Nombre de Programa = SOLAR WIND (VIENTO SOLAR)
Efecto = F→R → WAH

COMENTARIO AL PROGRAMA 63 = En este programa el efecto de flanger va seguido de un efecto de wah-wah, produciendo un singular efecto, bastante diferente de la modulación. Utilizando una voz adecuada, se puede simular el sonido de un fuerte viento.

Número de Programa = 64
Nombre de Programa = HYPER MOD (HIPER MODULACION)
Efecto = OFF → HMD

COMENTARIO AL PROGRAMA 64 = Es una interesante mezcla que consiste en efectos flanger y panorámico, y en retardo. El efecto cubre un amplio espectro, desde los sonidos más bonitos hasta el ruido más espantoso.

Número de Programa = 65
Nombre de Programa = MODULATED DELAY (RETARDO MODULADO)
Efecto = SMD → ENH

COMENTARIO AL PROGRAMA 65 = En este programa se aplica modulación al retardo estéreo.

Número de Programa = 66
Nombre de Programa = ROADS REVERB (REVER. DE "CARRETERA")
Efecto = P→R → PHS

COMENTARIO AL PROGRAMA 66 = Esta reverberación con un delicado efecto phaser es ideal para los sonidos de tipo "carretera".

Número de Programa = 67
Nombre de Programa = SLOW PAN (PANORAMIZACION LENTA)
Efecto = OFF → PAN

COMENTARIO AL PROGRAMA 67 = Efecto de panoramización básico.

Número de Programa = 68
Nombre de Programa = LONG DELAY (RETARDO LARGO)
Efecto = OFF → MDL

COMENTARIO AL PROGRAMA 68 = Es un efecto de retardo monofónico especialmente largo.

Número de Programa = 69
Nombre de Programa = FLANGED FLANGE (FLANGER CON FLANGER)
Efecto = WAH → FLA

COMENTARIO AL PROGRAMA 69 = Doble efecto de modulación con efectos de wah-wah y de flanger. Utilizando los ajustes SPD individuales se pueden crear diversos efectos de modulación.

Número de Programa = 70
Nombre de Programa = ECCENTRIC REVERB (REVER. EXCENTRICA)
Efecto = REV → WAH

COMENTARIO AL PROGRAMA 70 = Este programa proporciona un efecto muy exclusivo, aplicando el efecto de wah-wah a una reverberación. Se recomienda para secuencias de sonidos como los de la Música Negra.

Número de Programa = 71
Nombre de Programa = RESONANT BASS (EFECTO RESONANTE PARA BAJO)
Efecto = PHS + HMD

COMENTARIO AL PROGRAMA 71 = Efecto phaser de tipo vibrato

Número de Programa = 72
Nombre de Programa = GLITTER REVERB (REVER. RELUCIENTE)
Efecto = REV → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 72 = Un efecto algo más largo con pre-retardo.

Número de Programa = 73
Nombre de Programa = LIQUID PHASE (EFECTO DE PHASER "LIQUIDO")
Efecto = REV → PHS

COMENTARIO AL PROGRAMA 73 = Un efecto phaser adecuado para los sonidos brillantes de las armonías de los instrumentos de viento.

Número de Programa = 74
Nombre de Programa = ATTACK SOFTENER (SUAVIZADOR DE ATAQUE)
Efecto = REV → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 74 = Un sonido de reverberación sostenido mediante compresor.

Número de Programa = 75
Nombre de Programa = CHAPEL REVERB (REVERBERACION DE CAPILLA)
Efecto = REV → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 75 = Es una reverberación que simula una capilla con techo alto.

Número de Programa = 76
Nombre de Programa = SYNTH SOLO (EFECTO PARA SOLOS DE SINTETIZ.)
Efecto = CDE → ER

Número de Programa = 77
Nombre de Programa = SYNTH SOLO DELAY (RETARDO PARA SOLOS DE SINTETIZADOR)
Efecto = CDE → R+D

Número de Programa = 78
Nombre de Programa = AFTER DELAY (POST RETARDO)
Efecto = ADL → CMP

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 76, 77 Y 78 = Estos son tres efectos para solos de sintetizador. El número 76 es un efecto duro, basado en la distorsión. El número 77 es una reverberación retardada con una distorsión levemente "desenfaticada". El número 78 retarda el sonido de las teclas que ya se han soltado, produciendo un efecto de retardo sutil cuando se toca deprisa y permitiendo que los sonidos retardados "resistan" una vez que el resto de los sonidos ha desaparecido.

* BAJO

Número de Programa = 79
Nombre de Programa = BASIC BASS (EFECTO BASICO PARA BAJO)
Efecto = CHO → CDE

Número de Programa = 80
Nombre de Programa = SLAPPER (EFECTO PARA BAJO DE SLAP)
Efecto = ER → CDE

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 79 Y 80 = Estos son dos efectos para bajo eléctrico. El primero es un ortodoxo y cálido efecto de chorus, mientras que el segundo se puede utilizar para tocar el bajo al estilo "slap", incluso cuando se utilice púa.

* GUITARRA

Número de Programa = 81
Nombre de Programa = SUBTLE RHYTHM (EFECTO RITMICO SUTIL)
Efecto = CDE → D+C

COMENTARIO AL PROGRAMA 81 = Es un efecto de chorus y retardo para tonalidades limpias. Cambie el tiempo de retardo según el tempo de cada canción.

Número de Programa = 82
Nombre de Programa = SOLID DRIVE (SATURACION SOLIDA)
Efecto = OVD → SMD

COMENTARIO AL PROGRAMA 82 = Este efecto produce un sonido de distorsión. Utilícelo para solos, etc.

*** EFECTOS DE SONIDO**

Número de Programa = 83

Nombre de Programa = BOUNCE WOW (ULULACION CON REBOTE)

Efecto = R+D → WAH

COMENTARIO AL PROGRAMA 83 = Es una reverberación retardada con efecto de wah-wah.

Número de Programa = 84

Nombre de Programa = SPIRAL STAIRS (ESCALERA ESPIRALES)

Efecto = OFF → TPI

Número de Programa = 85

Nombre de Programa = ESCALATOR (ESCALERA MECANICA)

Efecto = OFF → TPI

COMENTARIO A LOS PROGRAMAS 84 Y 85 = Este efecto está basado en un cambio de tono triple. Se pueden crear diversos efectos cambiando los ajustes de realimentación, retardo y tono.

Número de Programa = 86

Nombre de Programa = TEMPO 120 (TEMPO 120)

Efecto = MTD → PEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 86 = Utilízelo para canciones con un tempo de 120 "beats" (tiempos de compás) por minuto. El efecto puede hacerse coincidir con cualquier tempo cambiando el tiempo de retardo.

Número de Programa = 87

Nombre de Programa = METAL PERCUSSION (EFECTO METALICO PARA PERCUSSION)

Efecto = OVD + GRV

COMENTARIO AL PROGRAMA 87 = La distorsión produce un sonido metálico bastante "violento".

Número de Programa = 88

Nombre de Programa = BOOM ROOM (REV. DE HABITACION CON ESTAMPIDO)

Efecto = REV → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 88 = Principalmente utilizado para realzar sonidos de explosiones.

Número de Programa = 89

Nombre de Programa = SINGLE GATE REV (REV. CON PUERTA SENCILLA)

Efecto = ER → GEQ

COMENTARIO AL PROGRAMA 89 = Reverberación de tipo puerta con imagen acústica monofónica.

Número de Programa = 90

Nombre de Programa = MULTI FLAM (MULTI SECUENCIA)

Efecto = MTD → CMP

COMENTARIO AL PROGRAMA 90 = Permite la creación de diversas fases en secuencia utilizando diferentes tiempos de retardo.

- * No hay reglas para la utilización específica de los efectos con sonidos determinados. Vd. es libre de combinar los sonidos y los efectos según le parezca mejor. Intente crear sus propios efectos "exclusivos".

■ GUIA DE POSIBLES FALLOS

Si su EMP700 parece no funcionar correctamente, por favor compruebe los siguientes puntos antes de llegar a la conclusión de que el EMP700 está averiado. Si ninguna de las soluciones apuntadas a continuación soluciona el problema, póngase en contacto con su distribuidor o servicio técnico Yamaha.

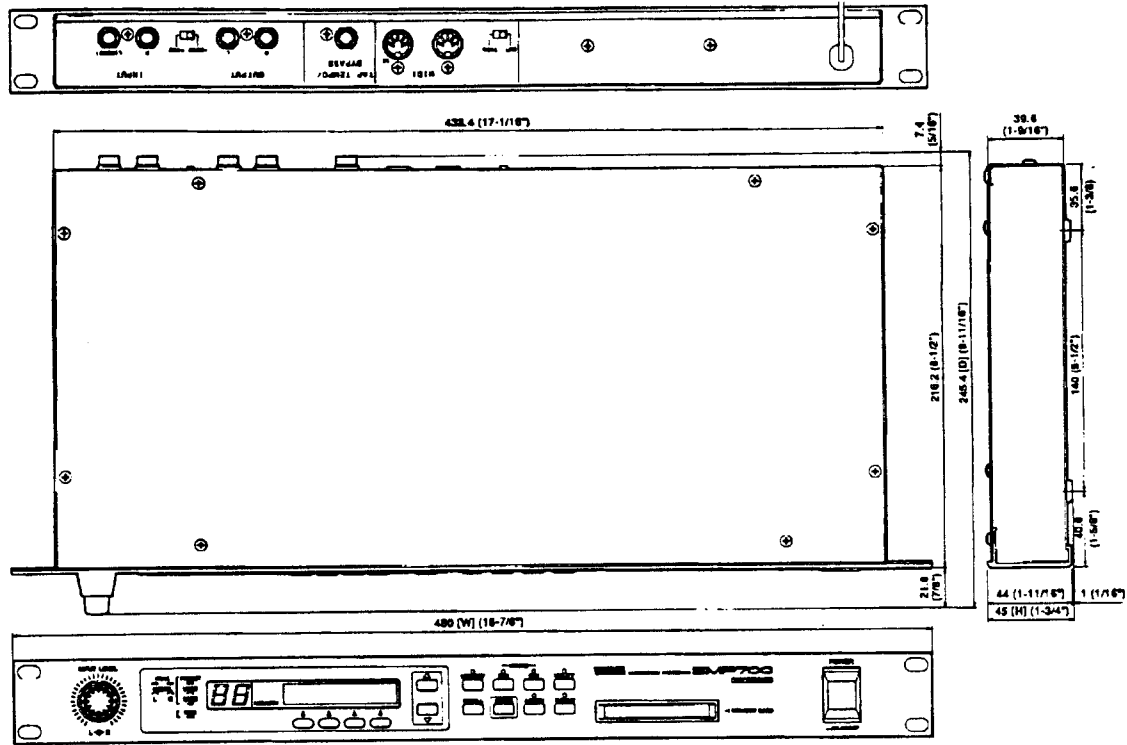
Síntoma	Posibles Causas y Soluciones
La unidad no se enciende.	<ul style="list-style-type: none">* Está el cable de corriente enchufado en una toma de red apropiada?* ¿Tiene la toma de red algún tipo de interruptor que haya que activar para que llegue corriente a dicha toma?
El EMP700 produce un zumbido de 50 ó 60 ciclos.	<ul style="list-style-type: none">* Los cables de audio y/o las conexiones pueden estar defectuosos. Compruebe todos los cables y las conexiones cuidadosamente.
El sonido del EMP700 tiene un ruido de fondo excesivo	<ul style="list-style-type: none">* Puede estar causado porque los niveles de entrada/salida estén mal ajustados. Remítase al interruptor "-20/+4dB Input/Output Level" en la página 6 y a los indicadores "SIGNAL" y "PEAK" en la página 9.
No hay sonido con efecto	<ul style="list-style-type: none">* Asegúrese de que los cables de entrada y salida están conectados correctamente (por ejemplo, no están invertidos).* Compruebe que la tecla [BYPASS] no se ha pulsado ni se ha activado la función "Bypass" del pedal conmutador, y que por tanto los efectos no están siendo ignorados (ver página 12).* Compruebe que el control de nivel de entrada está puesto en un nivel apropiado (es decir, no al mínimo).* Asegúrese de que los parámetros MIX y/o OUTPUT LEVEL del efecto seleccionado están puestos en niveles apropiados (es decir, no en "0").
La función ALMACENAR (STORE) no funciona	<ul style="list-style-type: none">* Los programas de efectos sólo pueden ser almacenados en la memoria del USUARIO (USER) o de TARJETA (CARD). Asegúrese de que la zona de memoria PREFIJADA (PRESET) no está seleccionada.* Si está intentando almacenar en una tarjeta de memoria externa, asegúrese de que la tarjeta está correctamente insertada en la ranura de tarjetas, que la tarjeta ha sido correctamente formateada (ver página 37), y que el interruptor de protección contra escritura de la tarjeta no está activado (ver el manual de instrucciones de las tarjetas de memoria MCD32 o MCD64).
La función "Tap Tempo" (Tempo por Presiones en Pedal) no funciona	<ul style="list-style-type: none">* Esta función no es operativa con efectos que no tengan parámetros de retardo. Asegúrese de seleccionar un efecto que tenga uno o más parámetros de retardo si quiere utilizar la función Tap Tempo.* Asegúrese de que la función FOOT SW ASSIGN (ASIGNACION DE PEDAL CONMUTADOR) de la modalidad de UTILIDADES está puesta en "Tap Tempo" (ver páginas 34 y 35).
Los programas de efectos no pueden ser elegidos vía MIDI	<ul style="list-style-type: none">* ¿Es el número de canal de transmisión MIDI del dispositivo transmisor el mismo que el del EMP700? Asegúrese de que los números de canal de recepción y de transmisión coinciden (ver página 15 para más detalles para fijar el número de canal de recepción MIDI del EMP700).* Los datos de cambio de programa MIDI no son reconocidos por el EMP700 mientras está activada la modalidad de asignación de controlador. Seleccione cualquier otra modalidad antes de recibir datos de cambio de programa.* Compruebe todas las conexiones de los cables MIDI.

ESPECIFICACIONES

* Entradas	2 canales, jack 1/4", impedancia superior a 500 K Ω .
* Salidas	2 canales, jack 1/4", impedancia 1 K Ω .
* Nivel Entrada/Salida	-20 dB/+4 dB seleccionable.
* Frecuencia de Muestreo	44.1 kHz.
* Cuantización	16 bits.
* Respuesta de Frecuencia	20 Hz ... 20 kHz.
* Banda Dinámica	Superior a 85 dB, efecto desactiv.
* T.H.D.	0.03% @ 1 kHz.
* Memoria Interna	90 presets en ROM, 50 posiciones de usuario en RAM.
* Memoria Externa	Tarjetas RAM (50 programas), opcionales.
* Consumo	Mod. USA/Canadá: 120V CA, 10 Watts. Mod. General: 230/240V CA, 10 Watts.
* Dimensiones (An x Al x Pro)	480 x 45 x 245,4 mm (18-7/8" x 1-3/4" x 9-11/16")
* Peso	2.9 kg.

(Las especificaciones y el diseño exterior pueden sufrir cambios sin previo aviso).

DIMENSIONES



Unidad = mm. (pulgadas)

INDICE ALFABETICO

A	
Alimentación	5
Almacenar en la Memoria	21
B	
Banco	24, 25
C	
Cambio de Tono Estéreo (SPI)	65
Cambio de Tono Estéreo + Reverberación (P+R)	84
Cambio de Tono Estéreo → Reverberación (P→R)	87
Cambio de Tono Triple (TPI)	61
CAMBIO DE PROGRAMA MIDI	25
Canal MIDI	25
Compresor/Limitador Estéreo (CMP)	39
Compresor-Distorsión-EQ (CDE)	49
Compresor-Ecualizador Gráfico (GEQ)	51
Conector MIDI IN	7
Conector MIDI OUT/THRU	7
CONFIGURACION MIDI	25
Configuración de la Memoria	13
Configuraciones de los Efectos	16
Control MIDI	27
Controladores	27
Controles de NIVEL DE ENTRADA	9
COPIA DE DATOS DE TARJETA	36
Chorus (CHO)	53
E	
Ecualizador Paramétrico Estéreo (PEQ)	42
EDICION DE TITULO	23, 24
Edición de los Parámetros	18
F	
Flanger (FLA)	54
Flanger → Reverberación (F→R)	91
FORMATEAR TARJETA RAM	37
G	
Grabación Multi-Pistas	7
Grupo de Reverberación (REV)	16
Grupo Dinámico (DYN)	16
Guitarra Eléctrica	8
H	
Hiper-Retardo de la Modulación (HMD)	59

I	
Ignorar (Bypass)	34
Indicador MIDI	10
Indicadores PRESET (PREFIJADA), USER (USUARIO) Y CARD (TARJETA)	9
Indicadores SIGNAL y PEAK	9
Interconexión Estéreo	21
Interruptor de Encendido	9
Interruptor de Nivel de Entrada/Salida	6
Interruptor MIDI OUT/THRU	7

J	
Jack TAP TEMPO/BYPASS	6
Jacks INPUT R y L/MONO	6
Jacks OUTPUT R & OUTPUT L	6

M	
Memoria de Seguridad	5
Memoria de TARJETA	13
Memoria de USUARIO	13
Memoria PREFIJADA	13
Modalidad de Asignación de Controladores	27, 28
Modalidad de UTILIDADES	23
Modalidad OMNI	25

N	
Número de Cambio de Programa MIDI	25
Número de Cambio de Programa MIDI	25
Números de Cambio de Control MIDI	27, 28
Números de Error	5

P	
Panel de la Pantalla de Cristal Líquido (LCD)	10
Panorámico Circular (PAN)	58
Pedal Controlador MIDI	24
Phaser (PHS)	47
Post-Retardo (ADL)	73
Precauciones de TARJETA RAM	37
Primeras Reflexiones (ER)	71

R	
Ranura MEMORY CARD	12
Realzador Estéreo (ENH)	44
Retardo + Chorus (D+C)	95
Retardo de Modulación Estéreo (SMD)	76
Retardo Monofónico (MDL)	74
Retardo Multi Derivaciones (MTD)	79
Retardo + Primeras Reflexiones (D+E)	93
Reverberación (REV)	67
Reverberación + Retardo (R+D)	82
Reverberación con Puerta (GRV)	69

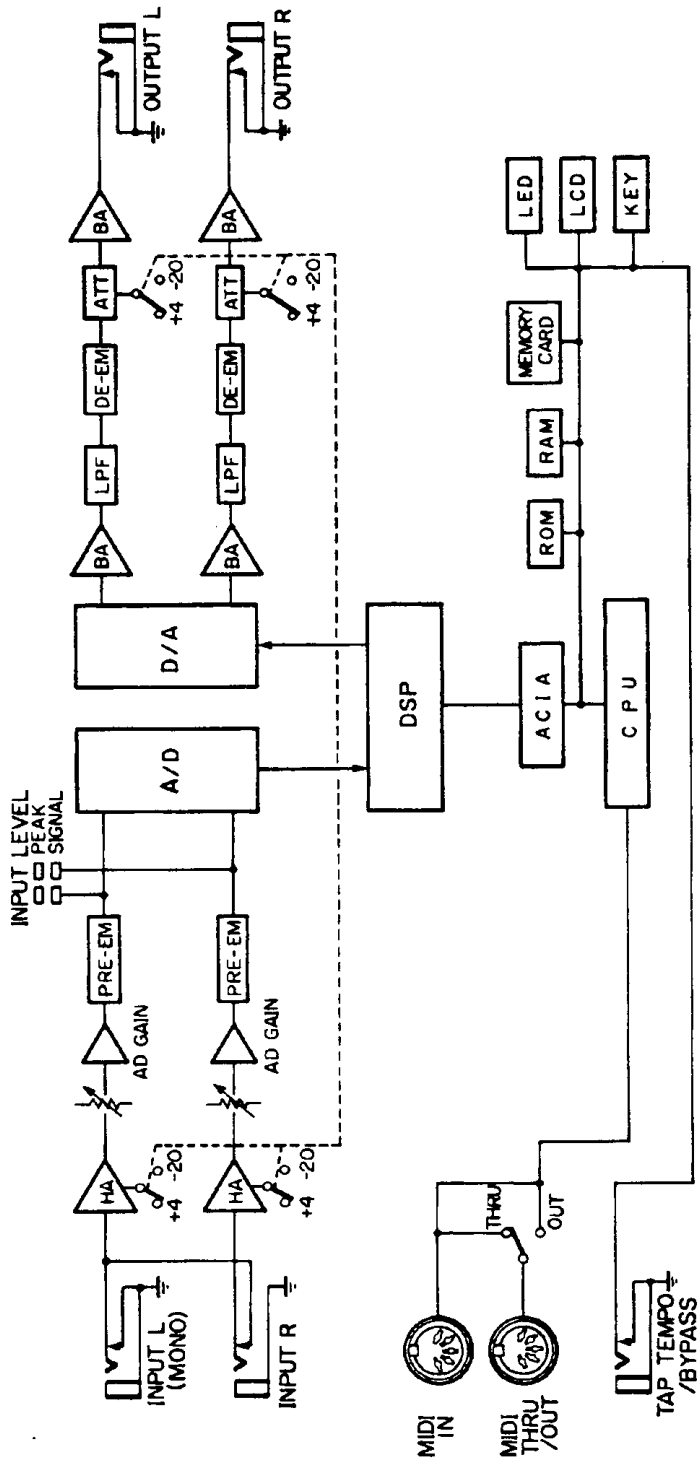
S	
SALIDA EN BLOQUE (BULK OUT)	35
Saturación (OVD)	48
Sinfónico (SYM)	56
Sinfónico + Reverberación (S+R)	89

T	
Tabla de Caracteres de Títulos	23,24
Tabla de Parámetros Controlables MIDI	30
Tecla e Indicador ASSIGN	11
Tecla e Indicador BYPASS	12
Tecla e Indicador de la Modalidad de MEMORIA	10,13
Tecla e Indicador de Modalidad de UTILIDADES	12,23
Tecla e Indicador DYN PARAM	18
Tecla e Indicador REV PARAM	19
Tecla RECALL	11,14
Tecla STORE	11,21
Teclado	8
Teclas de Flechas	10
Teclas de Función	15
Teclas de Función Asignables	10
Teclas e Indicadores PARAM - [DYN] y [REV]	11
Tempo por Pulsaciones en Pedal (Tap Tempo)	34

V	
Visualizador de LEDs "MEMORY"	10,14,15

W	
Wah-Wah Estéreo (WAH)	45

DIAGRAMA DE BLOQUE



FORMATO DE DATOS MIDI

Ver página Add-1 del manual en inglés.

TABLA DE IMPLEMENTACION MIDI

Ver página Add-8 del manual en inglés.

YAMAHA