

# VINTAGE STOMP PACKAGE

## Manual de instrucciones



### ¿Qué son los ADD-ON EFFECTS?

Los ADD-ON EFFECTS son paquetes de software que instalan programas adicionales de efectos de alta calidad en consolas digitales.



### ¿Qué es el paquete Vintage Stomp?

Vintage Stomp es uno de los paquetes de ADD-ON EFFECTS.

Simula las características de los sincronizadores analógicos de la década de los setenta.

Ofrece tres tipos de programa que puede utilizar para satisfacer sus necesidades: Max100, Vintage Phaser y Dual Phaser.

Max100 es un modelo que reproduce efectos clásicos producidos exclusivamente durante la segunda mitad de la década de los setenta.

Dual Phaser es un modelo que reproduce efectos clásicos producidos únicamente a mediados de la década de los setenta.

A su vez, Vintage Phaser no se limita a la reproducción de ningún modelo concreto. En lugar de esto, ofrece un grado de libertad enorme para la creación de sonidos típicos de los sincronizadores.



### ¿Qué es VCM (Modelado de circuitería virtual)?

VCM es una tecnología que permite modelar niveles de elementos en circuitos analógicos (como resistencias y condensadores).

Fue creada por un grupo de ingeniería que lideraba el Sr. Kunimoto, un ingeniero que desarrolló los primeros sintetizadores de modelado físico, VL1 y VP1.

Vintage Stomp emplea la tecnología VCM.

### Avisos especiales

- Queda terminantemente prohibida la copia de datos de secuencias musicales disponibles comercialmente o de archivos de audio digital, excepto para uso personal.
- Los derechos de autor del software y de este manual de instrucciones son propiedad exclusiva de Yamaha Corporation.
- La copia del software o la reproducción total o parcial de este manual sin la autorización escrita del fabricante está expresamente prohibida.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna ni ofrece garantía alguna en relación con el uso del software y de la documentación y no puede ser declarada responsable de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- Las ilustraciones de las pantallas de este manual tienen fines meramente ilustrativos y pueden diferir ligeramente de las pantallas que aparecen en su equipo.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o comerciales registradas de sus respectivas empresas.

# Instalación del paquete Vintage Stomp

Consulte la "Guía de instalación de ADD-ON EFFECTS" para obtener información sobre el procedimiento de instalación del paquete Vintage Stomp.

## Max100

### Utilización de Max100

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar el programa Max100 en la consola o en Studio Manager. El funcionamiento básico es el siguiente:

- 1 Seleccione uno de los procesadores de efectos internos.
- 2 Conecte la señal a y desde el procesador de efectos seleccionado actualmente.
- 3 Localice la página Effects Library (Biblioteca de efectos).
- 4 Seleccione y recupere Max100.  
**NOTE** Al recuperar el programa, se silencian temporalmente todas las salidas del procesador de efectos.
- 5 Localice la página Effects Edit (Edición de efectos).
- 6 Ajuste los parámetros (consulte la sección "Nombres de componentes y funciones" en la página 3 para obtener más información sobre los parámetros de Max100).

El procedimiento de recuperación y edición de Max100 varía en función de la consola que se utilice. Consulte el Manual de instrucciones que se distribuye con la consola para obtener más información.

### Edición de parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, los parámetros modificables aparecen en las ventanas Max100 y Editor general. La ventana Max100 le permite editar parámetros específicos de Max100 y, la ventana Editor general, parámetros comunes a Max100 y otros efectos.

Consulte el Manual de instrucciones de Studio Manager para su consola para obtener más información sobre la ventana Editor general.

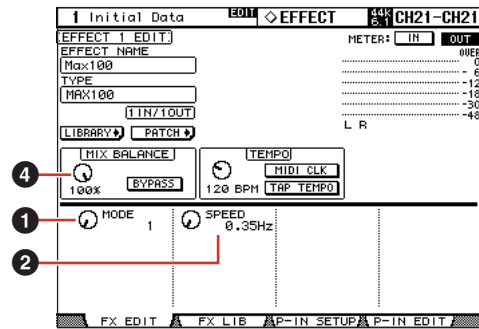


Ventana Editor general de Studio Manager

## Nombres de componentes y funciones



Ventana Max100 de Studio Manager



Pantalla de la consola

### 1 MODE (Modo)

Cambia la calidad del sonido (tono).

Hay cuatro calidades disponibles, con diferentes grados de modulación de amplitud y cantidad de realimentación.

### 2 SPEED (Velocidad)

Ajusta la velocidad de modulación.

### 3 Interruptor de pedal

El interruptor de pedal actúa como bypass.

Activa y desactiva este efecto.

### 4 MIX BALANCE (Balance de mezcla)

Establece el balance entre el sonido directo y el sonido de efecto.

Aunque los diversos efectos de la consola comparten este parámetro, se recomienda establecerlo en 100 por cien cuando se utiliza Max100.

# Dual Phaser

## Utilización de Dual Phaser

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar el programa Dual Phaser en la consola o en Studio Manager. El funcionamiento básico es el siguiente:

- 1 Seleccione uno de los procesadores de efectos internos.
- 2 Conecte la señal a y desde el procesador de efectos seleccionado actualmente.
- 3 Localice la página Effects Library (Biblioteca de efectos).
- 4 Seleccione y recupere Dual Phaser.  
**NOTE** Al recuperar el programa, se silencian temporalmente todas las salidas del procesador de efectos.
- 5 Localice la página Effects Edit (Edición de efectos).
- 6 Ajuste los parámetros (consulte la sección "Nombres de componentes y funciones" en la página 5 para obtener más información sobre los parámetros de Dual Phaser).

El procedimiento de recuperación y edición de Dual Phaser varía en función de la consola que se utilice. Consulte el Manual de instrucciones que se distribuye con la consola para obtener más información.

## Edición de parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, los parámetros modificables aparecen en las ventanas Dual Phaser y Editor general. La ventana Dual Phaser le permite editar parámetros específicos de Dual Phaser y, la ventana Editor general, parámetros comunes a Dual Phaser y otros efectos. Consulte el Manual de instrucciones de Studio Manager para su consola para obtener más información sobre la ventana Editor general.



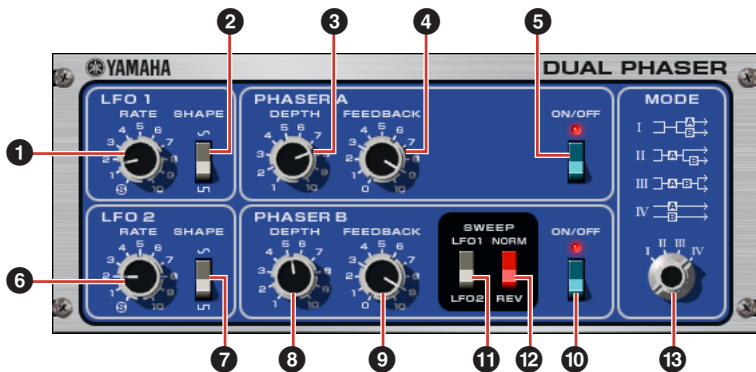
Ventana Editor general de Studio Manager

## Nombres de componentes y funciones

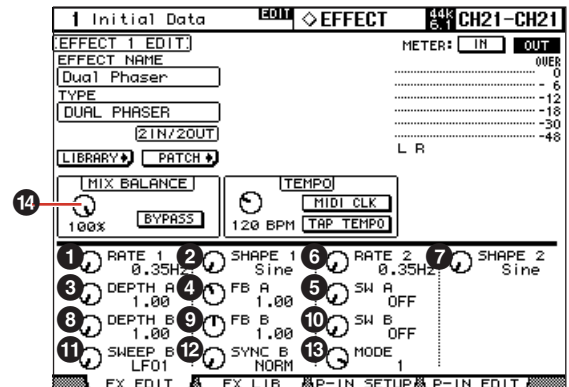
Dual Phaser consiste en dos osciladores de baja frecuencia (LFO) y dos sincronizadores.

El LFO del sincronizador A siempre es LFO 1; sin embargo, puede seleccionar tanto LFO 1 como LFO 2 como LFO del sincronizador B. También puede seleccionar normal o inversa para la fase.

Asimismo, puede reorganizar el modo de conexión de los dos sincronizadores.



Ventana Dual Phaser de Studio Manager



Pantalla de la consola

### 1 LFO 1 RATE (Velocidad de LFO 1)

Ajusta la velocidad de LFO 1.

### 2 LFO 1 SHAPE (Forma de LFO 1)

Ajusta la forma de onda de LFO 1.

### 3 PHASER A DEPTH (Profundidad de sincronizador A)

Ajusta la profundidad de modulación del sincronizador A.

### 4 PHASER A FEEDBACK (Realimentación de sincronizador A)

Ajusta la cantidad de realimentación del sincronizador A.

### 5 PHASER A ON/OFF (Sincronizador A [ACT./DESACT.]

Activa o desactiva el sincronizador A.

### 6 LFO 2 RATE (Velocidad de LFO 2)

Ajusta la velocidad de LFO 2.

### 7 LFO 2 SHAPE (Forma de LFO 2)

Ajusta la forma de onda de LFO 2.

### 8 PHASER B DEPTH (Profundidad de sincronizador B)

Ajusta la profundidad de modulación del sincronizador B.

### 9 PHASER B FEEDBACK (Realimentación de sincronizador B)

Ajusta la cantidad de realimentación del sincronizador B.

### 10 PHASER B ON/OFF (Sincronizador B [ACT./DESACT.]

Activa o desactiva el sincronizador B.

### 11 SWEEP LFO 1/LFO 2 (Barrido LFO 1/LFO 2)

Selecciona el LFO del sincronizador B.

### 12 SWEEP NORM/REV (Barrido normal/inv.)

Selecciona la fase LFO del sincronizador B. NORM (Normal) establece la fase normal. REV (Inv.) establece la fase inversa.

### 13 MODE (Modo)

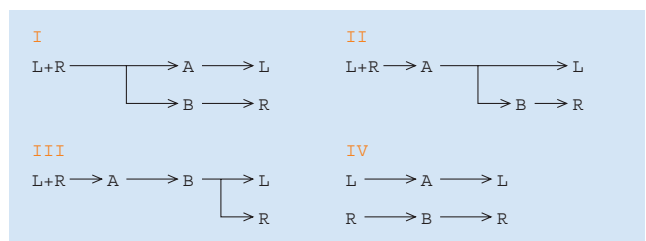
Reorganiza el modo de conexión de los dos sincronizadores.

**I:** la entrada estéreo se mezcla. A continuación, el efecto del sincronizador A se aplica al sonido que sale del canal izquierdo y el efecto del sincronizador B se aplica al sonido que sale del canal derecho.

**II:** la entrada estéreo se mezcla. El sincronizador A se aplica al sonido que sale del canal izquierdo. Primero el sincronizador A y a continuación el sincronizador B se aplican al sonido que sale del canal derecho.

**III:** la entrada estéreo se mezcla. Primero el sincronizador A y a continuación el sincronizador B se aplican al sonido que, seguidamente, sale de los canales izquierdo y derecho.

**IV:** el sincronizador A se aplica a la entrada del canal izquierdo que, a continuación, sale por el canal izquierdo. El sincronizador B se aplica a la entrada del canal derecho que, a continuación, sale por el canal derecho.



### 14 MIX BALANCE (Balance de mezcla)

Establece el balance entre el sonido directo y el sonido de efecto.

Aunque los diversos efectos de la consola comparten este parámetro, se recomienda establecerlo en 100 por cien cuando se utiliza Dual Phaser.

# Vintage Phaser

## Utilización de Vintage Phaser

Al igual que sucede con otros efectos, puede recuperar y editar el programa Vintage Phaser en la consola o en Studio Manager. El funcionamiento básico es el siguiente:

- 1 Seleccione uno de los procesadores de efectos internos.
- 2 Conecte la señal a y desde el procesador de efectos seleccionado actualmente.
- 3 Localice la página Effects Library (Biblioteca de efectos).
- 4 Seleccione y recupere Vintage Phaser.  
**NOTE** Al recuperar el programa, se silencian temporalmente todas las salidas del procesador de efectos.
- 5 Localice la página Effects Edit (Edición de efectos).
- 6 Ajuste los parámetros (consulte la sección "Nombres de componentes y funciones" en la página 7 para obtener más información sobre los parámetros de Vintage Phaser).

El procedimiento de recuperación y edición de Vintage Phaser varía en función de la consola que se utilice. Consulte el Manual de instrucciones que se distribuye con la consola para obtener más información.

## Edición de parámetros en Studio Manager

En Studio Manager, los parámetros modificables aparecen en las ventanas Vintage Phaser y Editor general. La ventana Vintage Phaser le permite editar parámetros específicos de Vintage Phaser y, la ventana Editor general, parámetros comunes a Vintage Phaser y otros efectos. Consulte el Manual de instrucciones de Studio Manager para su consola para obtener más información sobre la ventana Editor general.

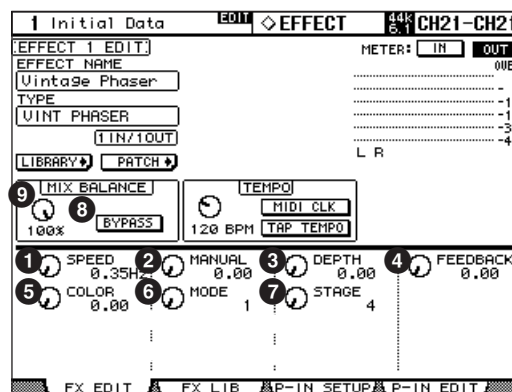


Ventana Editor general de Studio Manager

## Nombres de componentes y funciones



Ventana Vintage Phaser de Studio Manager



Pantalla de la consola

### 1 SPEED (Velocidad)

Ajusta la velocidad de modulación.

### 2 MANUAL

Ajusta la frecuencia central de modulación.

### 3 DEPTH (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

### 4 FEEDBACK (Realimentación)

Ajusta la cantidad de realimentación.

### 5 COLOR

Afina la calidad del sonido (tono).

6 MODE (Modo) y 7 STAGE (Escenario) son válidos únicamente si se dan las combinaciones siguientes:

MODE (Modo)	STAGE (Escenario)
I	10
II	6
II	8

### 6 MODE (Modo)

Establece el tipo de configuración del circuito modelado.  
Cambia la calidad del sonido (tono).

### 7 STAGE (Escenario)

Establece la escala del circuito modelado.  
Cambia la calidad del sonido (tono).

### 8 Interruptor de pedal

El interruptor de pedal actúa como bypass.  
Activa y desactiva este efecto.

### 9 MIX BALANCE (Balance de mezcla)

Establece el balance entre el sonido directo y el sonido de efecto.

Aunque los diversos efectos de la consola comparten este parámetro, se recomienda establecerlo en 100 por cien cuando se utiliza Vintage Phaser.