



DRAGON

SYNTHETZ

[Sintetizador]

SYNTHERRZ

[Sintetizador]

BIENVENIDO A SYNTHET 7

Synther 7 es un auténtico programa sintetizador musical para el Dragón. El sintetizador interpreta el teclado del ordenador como si fuera teclado musical. El usuario puede cambiar notas y otras variables, mientras está sonando la música. El sonido procede bien del altavoz del televisor o del radio cassette a través de su enchufe AUX y del cable que se tiene para conectar con el cassette. También le es posible grabar la música que usted haga sencillamente quitando el enchufe del mando a distancia (el más pequeño de los tres) del cassette, introduciendo una cinta virgen y pulsando los botones PLAY y RECORD del cassette.

Los aficionados a la música disfrutarán con las posibilidades que les ofrece este programa y algunos, menos aficionados, descubrirán su talento musical.

CARGA DEL SYNTHET 7

- 1.º Situar la cassette en el radio cassette, rebobinar la cinta y pulsar el botón de Play.
- 2.º Teclear Cloadm y luego pulsar la tecla Enter.

USO DEL SINTETIZADOR

El programa SYNTHET 7 está en código máquina y se carga de la cinta por medio de la orden Cloadm. Por su concepción se ejecuta automáticamente una vez cargado. Cuando se está ejecutando debe verse en la parte superior de la pantalla el nombre de este programa. La pantalla también debe representar un conjunto de notas musicales en blanco y negro, un texto con la etiqueta STOPS, un gráfico con un conjunto de 6 barras en cuya mitad inferior se identifican las teclas de control, y una barra horizontal en cuya mitad inferior se indican los valores de las notas normales.

En la parte superior de la figura del teclado hay una fila que indica a qué tecla del teclado corresponde cada nota musical. La fila QWERTY corresponde a los tonos. Puede ser interesante pegar un adhesivo para indicar a qué notas corresponde cada tecla; estas son 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, :-, y BREAK. Lo que sigue es una demostración de SYNTHET 7, para la que se debe cargar previamente el programa.

Una vez que está corriendo el programa, pulsar la tecla «U» varias veces hasta ajustar el volumen del televisor. Hay que oír una nota que dura medio segundo, aproximadamente, y que suena parecido a un ukelele. Es el laúd. Es preciso ajustar la sintonía del televisor para tener la mayor claridad de sonido. El sostenido es mitad de C.

Pulsar la Tecla FLECHA HACIA ARRIBA. Es la misma nota C pero una octava más baja. El tono de esta nota es la mitad que el de media C con la mitad de los ciclos por segundo. Ahora pulse la tecla «CLEAR». Esta nota es la C una octava más alta que la media C. Su tono es doble que el de media C, con el doble de ciclos por segundo.

En la esquina inferior derecha de la pantalla está el indicador de afinación (RANGE). El bloque coloreado superior muestra la afinación de las dos octavas que alcanza el teclado del ordenador. La barra coloreada inferior muestra la escala de afinación del sonido seleccionado anteriormente por usted. Pulse la tecla «ENTER» y mire lo que pasa a los bloques. ¿Dónde está ahora en el teclado la media C?

Ahora pulse la «FLECHA HACIA ABAJO» y volverá de nuevo atrás. Ahora púselas algunas veces más hasta que el indicador de rango baje todo lo que pueda. ¡Felicitaciones! ahora es usted poseedor de uno de los poquísimos laúdes de 85 metros de longitud existentes en el mundo. (Es necesario subir el volumen para poder escuchar la nota de 4 ciclos por segundo...)

Pulse la tecla K (y baje el volumen). ¿Qué pasa con la media C?. Ha pasado del laúd al cuerno. Observe cómo la barra de color se ha desplazado hacia la derecha y se ha hecho más pequeña.

Esto se debe a que la gama del cuerno es inferior al de el laúd. El indicador de gama del teclado se ha desplazado dentro de estos límites.

El cuerno no solamente tiene un timbre-tono distinto que el laúd, sino también una envoltura diferente. Las barras de color de la parte inferior izquierda de la pantalla la envoltura de notas que usted puede interpretar.

Pulse la tecla «B», se está ante una nueva nota. ¿Puede oír la diferencia? ¿Qué ocurre si lo hace varias veces? La B controla el tono Boing la principio de cada nota. En los niveles superiores de «S» (sostenido), oírás más Boing.

El número debajo de la tira en color «B» muestra el valor que se ha establecido. Para un valor comprendido entre 6 y 9, la nota desciende tono. Para valores entre 1 y 4, sube de tono. Con el valor 5 no hay

Boing. En cualquiera de los extremos hay una pequeña vuelta adicional. La tecla «N» baja el valor del Boing y la «B» lo sube. Para valores bajos de «S» es casi imperceptible del Boing introducido ¿se puede encontrar una imitación de una cuerda aplanada? Esto es útil de recordar para cuando desee hacer los sonidos del monstruo del lago Ness...

Ahora coloque el nivel del indicador Boing y siga con el ciclo. El compositor Ussachevsky estableció en una composición suya unas notas electrónicas que incluían Attack, sostenido, caída y parámetros desgarrados. Estos parámetros definen la intensidad de una nota desde el inicio al final. Desde entonces, este conjunto de nombres se ha generalizado, siendo una forma común de definir la gama o forma del sonido. Desde entonces el proceso escape se ha vuelto confuso y decadente; y especialmente desde que el teclado del Ordenador Dragón es capaz de ello, pues SYNTHET 7 utiliza un fieltro más que un generador escape. Más adelante se explica detalladamente.

Las teclas «A» y «Z» establecen la intensidad del ATTACK. La «A» la aumenta, mientras que la «Z» la disminuye. Establezca el (Attack) en su valor mínimo y compare el sonido a medida que lo incrementa a su valor máximo. El Attack controla la subida de volumen al principio de cada nota. Ponga el Attack en un valor normal y hágalo subir de sostenido.

Las Teclas «S» y «X» establecen la longitud del sostenido (SUSTAIN). El sostenido es una pausa entre un Attack y una decad en la que el tono no debe cambiar de volumen. Normalmente el sostenido se establece con más longitud de la necesaria. En SYNTHET 7 esta función también afecta a la relación Boing, a la relación de vibrato y a la ración curva, de las que se debe decir algo. La tecla «S» se puede decir que, de alguna forma establece la velocidad de las cosas.

Pulse la tecla «L» para que el laúd se pase otra vez. Esto vuelve a establecer la «S» en un valor bajo. ¿Cómo cambia el sonido a medida que aumenta la «S» al máximo? Ahora pongamos la «S» en cero y pongamos un poco de (Boing) en la nota. Vea lo que sucede ahora a medida que incrementa la «S» al máximo; el efecto (Boing) se hace más largo y más profundo.

La parte siguiente de que exploraremos es la función decad. Las teclas «D» y «C» establecen la relación de decad. En valores altos las notas se desvanecen despacio mientras que en valores bajos lo hacen rápidamente. Vuelva al laúd y mire qué pasa con varias relaciones de decad. Para los valores inferiores sonará como si estuviéramos haciendo vibrar

una goma elástica. Para los valores superiores en los que no se produce decag- se parecerá a un órgano.

Deje la decad en el valor más alto —en la posición de órgano— y explore el elemento final del proceso de decad. Cuando su dedo pulsa una tecla de un piano, el mecanismo interno lanza un bloque de fieltro sobre la cuerda vibrante, amortiguando el sonido. Según el tamaño del fieltro, el sonido se desvanecerá rápidamente o durará hasta que se suelte la tecla. La «F» establece la cantidad de FIELTRO (FELT), cuanto mayor sea el valor del fieltro, más rápidamente se amortigua. Observe cómo este amortiguamiento se produce solamente después de que se haya soltado la tecla de la nota. El ajuste del fieltro tiene seis niveles. Cuando el fieltro está en el valor 6 y se pulsa la F se vuelve al valor 1.

También vea cómo cuando la «F» está en uno, el Decag se establece a la manera de órgano, y cuando el sentido está en cero el tono dura indefinidamente. Esto permite la utilización de oscilaciones de baja frecuencia como fuente de voltajes vibrato. Esta señal continua puede, entonces, ser establecida por las teclas con varias velocidades y formas de onda. Para salir de esta configuración basta con pulsar la tecla «;». Esto le devuelve el CONTROL; lo que se figura en la pantalla como la tecla BREAK.

Cada tecla STOPS (G, H, J, K, L) tiene que ser considerada como una tecla de RESTABLECIMIENTO (RESET) que le devuelve un sonido conocido y estable. Hay también una tecla de restablecimiento general, la «I», que le suministra una gama uniforme de stop a stop. Ajusta el rango variable para dar un timbre más complejo con varios stops.

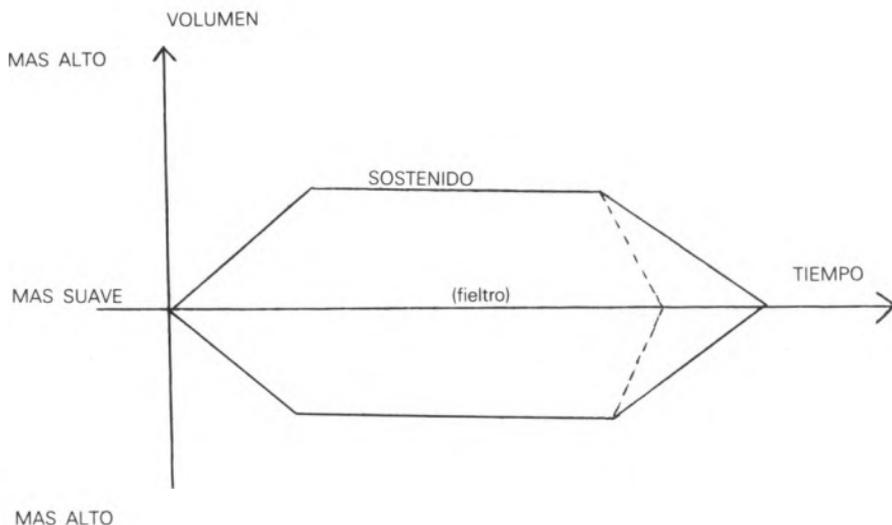
A la derecha de las tiras de la gama hay una tira individual indentificada como «V». La tecla «S» establece la caída del vibrato, es decir el número de ciclos por segundo. Pulse el stop del laúd, establezca la caída en el órgano e intente varias profundidades de vibrato variando el sostenido. Encontrará que el vibrato aparece al principio de la nota y va decayendo. Hay cuatro relaciones posibles, desde el sostenido, que se desarrolla sobre su rango del segmento noveno. Lo más usual es la relación media que cubre más de la mitad para permitir las combinaciones más útiles de BOING o CURVA.

Los extremos son los finales. Para forzar una nota a tener más vibrato, basta pulsar la barra de los espacios cuando está sonando la nota.

También con el vibrato se logra el INVERSOR (BENDER). Hágalo pulsando las teclas «<» o «>» durante el sonido de una nota. ¡La guerra

espacial!, interprete varias notas mientras pulsa una de las teclas deca-
dentes. Ahora pulse otra. Verá el poder de sus rayos láser.

A la derecha del indicador de vibrato hay otro indicador con la etiqueta
«M». Es el control para MAS VOLUMEN. Quita volumen al vibrato y con
unos stops produce un vibrato con cortes, de cualquier manera, tiene
efectos interesantes. Es muy fácil de cerrar el programa en ejecuciones
(play) continuas con este control muy alto, pero recuerda que la tecla
«;» parará la nota cada vez.



SUMARIO

Para cambiar el sonido

Pulse	Para tener
G	GAMBA
H	HOGFIFE (órgano)
J	JNINNI
K	CORNO
L	LAUD

Para cambiar las condiciones de una nota:

	Aumento	Disminución
Attack	A	Z
Sustain	S	X
Decad	D	C
Fieltro	F	

Para hacer una nota más fuerte: M

Para cambiar de tono <ENTER> Flecha ↓

Para hacer el vibrato más profundo: V-y pulsar la barra de los espacios mientras suena la nota.

Para añadir sonido vibrante al principio de la nota: B N

Para cambiar la curva de una nota: > <

Restablecer (Reset) el Programa: ;- y pulsar una tecla stops.

