

volca fm diseño sonido

[Original file](#)

EXPLORACIÓN

1. La clave es la relación entre la afinación del portador y el modulador.
2. Esto se vuelve aún más interesante cuando se empieza a editar la envolvente de cada operador.

[Para entender el funcionamiento básico del volca fm en su modo edición](#)

Fundamentos de la síntesis FM en el Volca

En la síntesis fm tenemos un concepto llamado operador (operator) que en términos de la síntesis analógica estamos hablando de un oscilador que produce una onda sinusoidal pura.

Cada operador puede efectuarse en un contexto de portador (carrier - cuadrados verdes en la imagen de algoritmos) y modulador (modulator - cuadrados azules en la imagen de algoritmos).

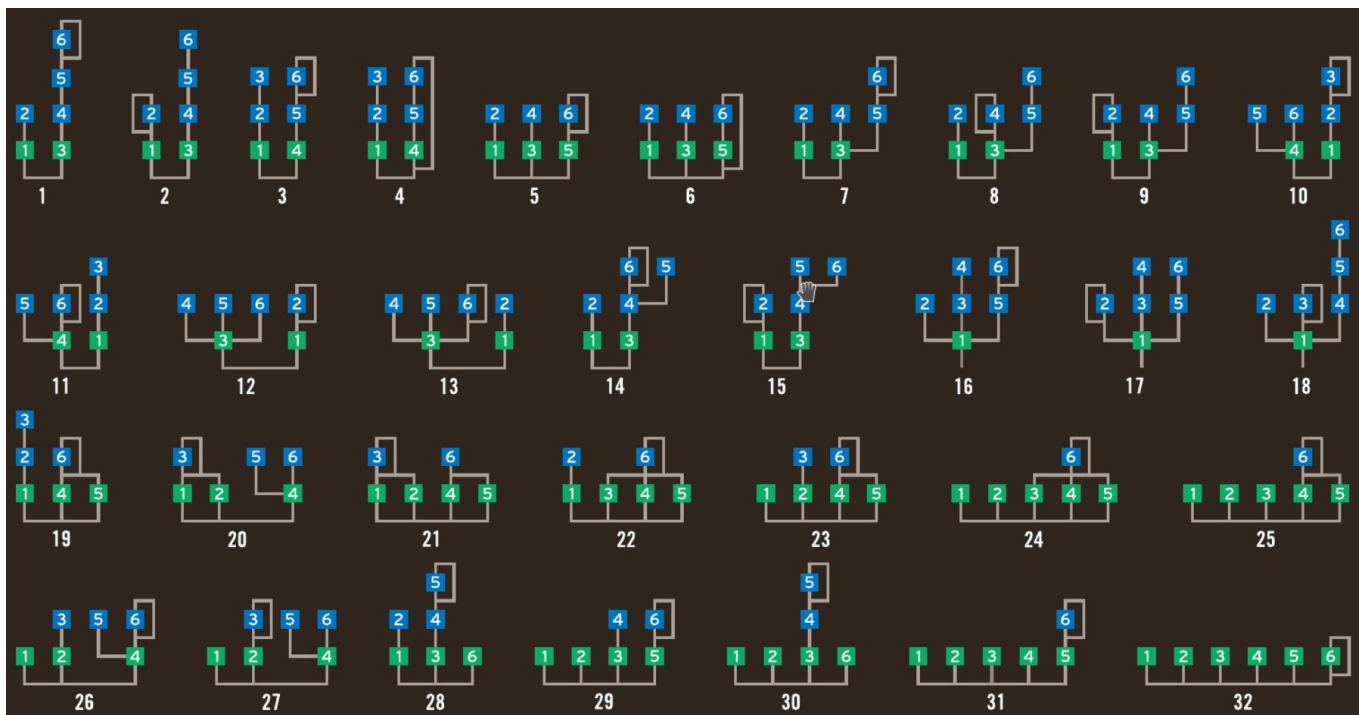
Un portador, es un operador que toca notas en el teclado. El portador es el que produce el sonido que podemos escuchar; produce el sonido real.

Un modulador, es un operador que afecta el contenido armónico de un portador. Esta modulación tímbrica se puede configurar de 3 formas:

1. El modulador alimenta con sus oscilaciones a un portador
2. EL modulador alimenta con sus oscilaciones a varios portadores
3. El modulador se retroalimentarse a sí mismo para auto modularse. Este feedback puede ser ajustado en el volca



Lista de algoritmos



<https://online.fliphtml5.com/prmph/ougo/files/large/1.jpg?1547050737>

En el diagrama de lista de algoritmos, los bloques verdes producen ondas sinusoidales, y los bloques azules modulan las ondas sinusoidales por debajo de ellos. Por ejemplo, el algoritmo 32 no haría FM sino que simplemente brinda salida a 6 ondas sinusoidales, mientras que los algoritmos 16-18 estarían haciendo una FM compleja, en la que los moduladores están modulando otros moduladores y todos afectan a la señal portadora única.

Lista de parametros

EDIT Parameter List
Operator 1-6 ■ All ■
KORG volca fm
DIGITAL FM SYNTHESIZER

Operator 1-6 /All

Original Value

Parameter Value

EG / Pitch EG

Level Scale

Pt1	Pitch Rate 1	00-99
Pt2	Pitch Rate 2	00-99
Pt3	Pitch Rate 3	00-99
Pt4	Pitch Rate 4	00-99
PtL1	Pitch Level 1	00-99
PtL2	Pitch Level 2	00-99
PtL3	Pitch Level 3	00-99
PtL4	Pitch Level 4	00-99
Fdbk	Feedback	00-07
OSK	OSC Key Sync	01 ON
LF0d	LFO Delay	00-99
LF0d	LFO Amp Mod Depth	00-99
LF0K	LFO Key Sync	00 OFF
		01 ON
LF0W	LFO Wave	00 TRIANGLE
		01 SAW DOWN
		02 SAW UP
		03 SQUARE
		04 SINE
		05 S-HOLD
MSP	Mod Sense Pitch	00-07
TrSP	Transpose	00-48

On	Operator On/Off	00 OFF	LSLc	Level Scale Left Curve	02 EXP
		01 ON	LSrC	Level Scale Right Curve	03 LIN
EGr1	EG Rate 1	00-99			01 -EXP
EGr2	EG Rate 2	00-99			02 EXP
EGr3	EG Rate 3	00-99			03 LIN
EGr4	EG Rate 4	00-99	ORS	OSC Rate Scale	00-07
EGL1	EG Level 1	00-99	AMS	Amp Mod Sense	00-03
EGL2	EG Level 2	00-99	KVS	Key Velocity Sense	00-07
EGL3	EG Level 3	00-99	OLVL	Output Level	00-99
EGL4	EG Level 4	00-99	OSCM	OSC Mode	00 RATIO
LSbP	Level Scale Break Point	00-99	FrcC	Freq Coarse	01 FIXED
LSLd	Level Scale Left Depth	00-99	FrcF	Freq Fine	00-31
LSrD	Level Scale Right Depth	00-99	DEtW	Detune	00-99
LSLc	Level Scale Left Curve	00 -LIN			00-14
		01 -EXP			

<https://www.amazona.de/wp-content/uploads/2016/04/korg-volca-dm-sheet.jpg>

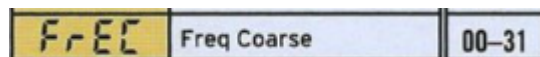
Para entender el diseño sonoro, entraremos por cada uno de estos parámetros entendiendo su funcionalidad por grupos.

Moldear el sonido en general

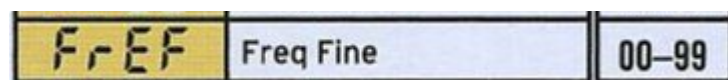
Para dar forma al sonido en general nos centraremos en 4 parámetros de la lista: OLVL, FREC, FREF, DETU.



Este parámetro se encarga de manipular el volumen para el operador que estemos en ese momento.

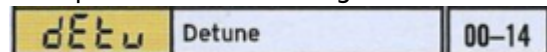


Este parámetro se encarga de desplazar la nota que estemos tocando por octavas



Este parámetro se encarga de desplazar la nota que estemos tocando en semitonos

Este parámetro se encarga de desafinar la nota que estemos tocando en ese momento.



From:
<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:
<https://wiki.unloquer.org/personas/johnny/proyectos/sintesis-fm>

Last update: **2022/10/27 16:14**

