

# 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).

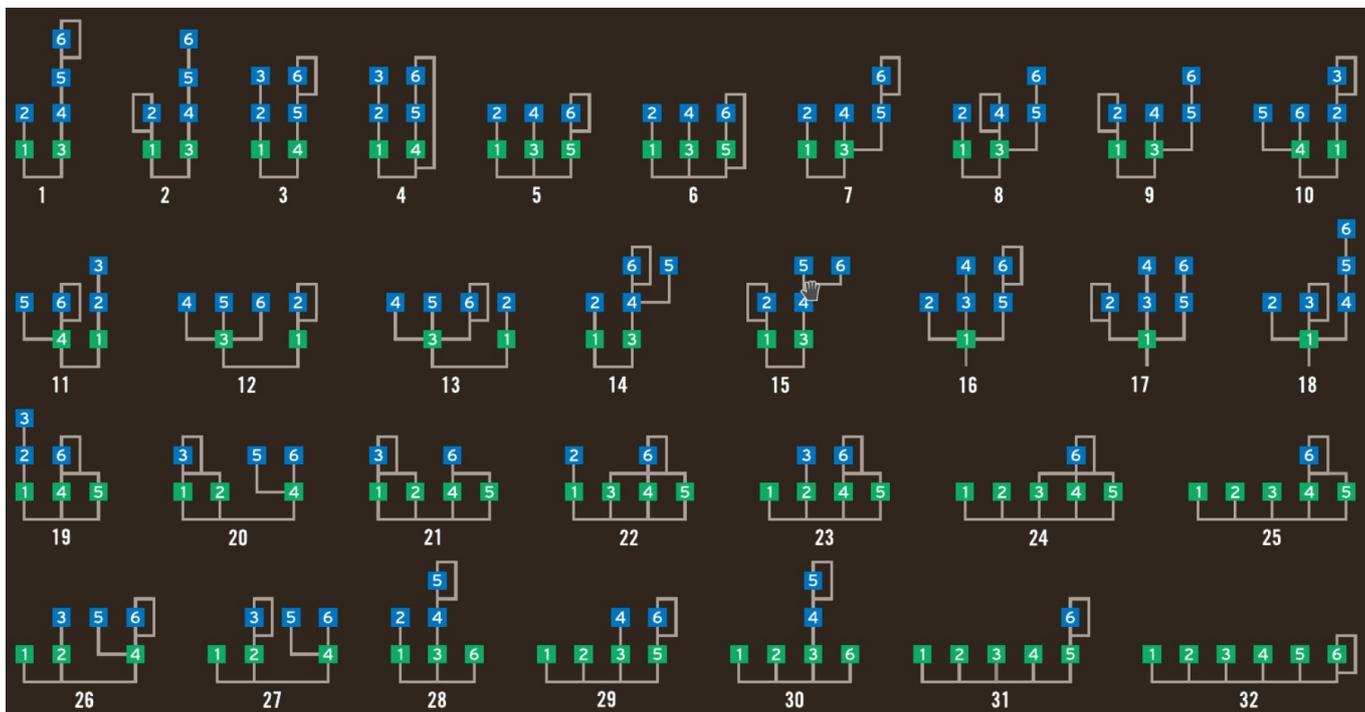
Un portador, es un operador que toca notas en el teclado. El portador es el que produce el sonido que podemos escuchar; produce el sonido real.

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

**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
LFOD	LFO Delay	00-99
LFAmD	LFO Amp Mod Depth	00-99
LFOK	LFO Key Sync	01 ON
LFOW	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

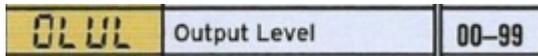
Parameter	Value	Options
On	Operator On/Off	00 OFF, 01 ON
EGr1	EG Rate 1	00-99
EGr2	EG Rate 2	00-99
EGr3	EG Rate 3	00-99
EGr4	EG Rate 4	00-99
EGL1	EG Level 1	00-99
EGL2	EG Level 2	00-99
EGL3	EG Level 3	00-99
EGL4	EG Level 4	00-99
LSbP	Level Scale Break Point	00-99
LSLd	Level Scale Left Depth	00-99
LSrD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

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

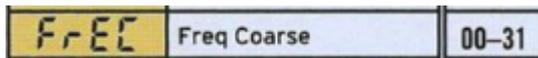
Para entender el diseño sonoro, entraremos por cada uno de estos parámetros entendiendo su funcionalidad por grupos.

### Moldear el sonido en general

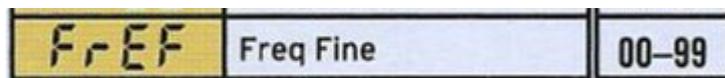
Para dar forma al sonido en general nos centraremos en 4 parámetros de la lista: OLVL, FREC, FREF, DETU.



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

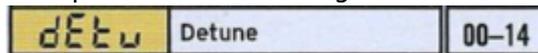


Este parámetro se encarga de desplazar la nota que estemos tocando por octavas



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**

