

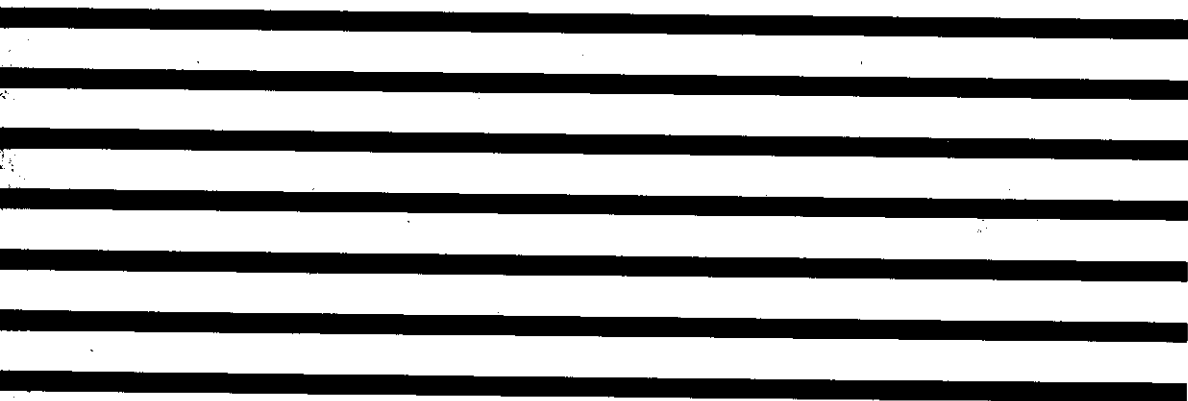


YAMAHA

REMEZCLADOR DE SECUENCIAS

RM1X

MANUAL DEL USUARIO



SECCION DE MENSAJES ESPECIALES

Este producto utiliza una fuente de alimentación externa (adaptador) o pilas. NO conecte este producto a ninguna fuente de alimentación o adaptador que no sean los descritos en este manual, en la placa de identificación o cualquier otro modelo específicamente recomendado por Yamaha.

PRECAUCION: No sitúe este producto donde se pueda pisar ni tropezar con el cable de corriente o los cables de conexión. ¡No se recomienda el uso de alargadores! Si aún así es inevitable, el calibre mínimo del cable para un alargador de 25' es de 18 AWG. NOTA: Cuanto menor es el número AWG, mayor es la capacidad de manejo de corriente. Para alargadores de mayor longitud, consulte a un electricista.

Este producto deberá utilizarse solamente con los componentes que se suministran o en un rack, soporte o carro que esté recomendado por Yamaha. Si se utiliza un rack o un carro, por favor observe todas las advertencias e instrucciones de seguridad que acompañen al producto accesorio.

ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO: La información que contiene este manual es la que se tiene por correcta en el momento de la impresión. No obstante, Yamaha se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin previo aviso y sin obligación de actualizar las unidades existentes.

Este producto, ya sea por sí mismo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de causar una pérdida irreversible de la audición. NO lo haga funcionar durante mucho tiempo a alto nivel de volumen o a un nivel que resulte incómodo. Si experimenta cualquier pérdida de audición o pitidos en los oídos, deberá consultar a un médico especialista.

IMPORTANTE: cuanto más alto sea el sonido, menos tiempo tardará el daño en ser causado.

Algunos productos de Yamaha pueden tener banquetas y/o accesorios que requieran montaje. En algunos casos ese montaje o instalación ha de ser llevado a cabo por el distribuidor. Por favor, asegúrese de que las banquetas ofrecen estabilidad y de que cualquier otro accesorio está BIEN montado antes de utilizarlo. Las banquetas suministradas por Yamaha están diseñadas exclusivamente para sentarse, no estando recomendadas para ningún otro uso.

AVISO: Las reparaciones o asistencia técnica que tengan lugar por una falta de conocimiento del funcionamiento de una operación o de un efecto (cuando la unidad está funcionando para lo que fue diseñada) no están cubiertas por la garantía del fabricante, y por tanto son responsabilidad de los propietarios. Por favor, estudie este manual atentamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia técnica.

MEDIO AMBIENTE: Yamaha se enorgullece de fabricar productos que son seguros para el usuario y no son agresivos contra el medio ambiente. Sinceramente pensamos que nuestros pro-

ductos y que los métodos de producción utilizados para fabricarlos cumplen estos requisitos. Por favor, colabore con nosotros para poder mantener estos principios medioambientales, siendo consciente de lo siguiente:

Aviso Sobre las Pilas: Este producto PUEDE contener una pequeña pila no recargable la cual (si es el caso) está soldada y fija en su sitio. El tiempo de vida medio de este tipo de pilas es de aproximadamente 5 años. Cuando sea necesaria su sustitución, contacte con un servicio técnico cualificado y autorizado para llevar a cambio dicha sustitución.

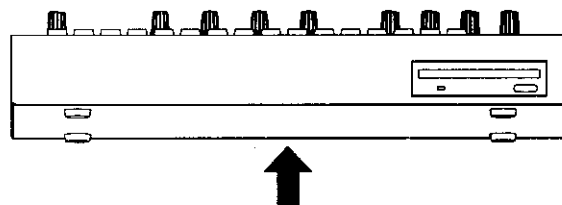
Este producto también puede utilizar pilas de tipo "normal". Algunas de estas pueden ser recargables. Asegúrese de que la pila que se esté recargando sea de tipo recargable y de que el cargador sea el adecuado para recargar dicha pila.

Cuando instale las pilas, no mezcle pilas viejas con pilas nuevas, o pilas de tipos diferentes. Las pilas DEBEN ser instaladas correctamente. Una instalación incorrecta puede originar sobrecalentamiento y rotura de la carcasa de las pilas.

Precaución: No intente desarmar ni quemar ninguna pila. Mantenga todas las pilas alejadas de los niños. Deshágase rápidamente de las pilas usadas y de manera que disponga la ley en su país. Nota: Solicite a cualquier establecimiento que venda pilas la información necesaria para deshacerse de las pilas usadas.

Nota para Deshacerse de este Producto: En caso de que este producto se estropee y no sea posible su reparación o que por alguna razón usted considere que ya es inservible, por favor, observe todas las regulaciones locales, estatales y autonómicas en relación a la eliminación de productos que contengan plomo, pilas, plásticos, etc. Si su distribuidor no puede ayudarle, póngase en contacto con Yamaha directamente.

SITUACION DE LA PLACA DE IDENTIFICACION: El gráfico que viene a continuación le indica la situación de la placa de identificación para este modelo. El número de modelo, el número de serie, los requisitos de alimentación, etc., se encuentran en esta placa. Deberá registrar el número de modelo, el número de serie y la fecha de compra en los espacios que a tal efecto le proporcionamos a continuación y conservar este manual como registro permanente de su compra.



Modelo _____

Número de Serie _____

Fecha de Compra _____

POR FAVOR CONSERVE ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS

PRECAUCIONES

LEA ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE CONTINUAR

* Conserve esta lista en un lugar seguro para futuras consultas.



ADVERTENCIA

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar lesiones graves o incluso la muerte como consecuencia de una descarga eléctrica, cortocircuito, incendio, etc. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

- No abra el instrumento ni intente desmontar las piezas interiores o modificarlas de ninguna manera. El instrumento no contiene ninguna pieza utilizable por el usuario. Si observa alguna deficiencia en su funcionamiento, no lo utilice y entréguelo al personal técnico cualificado de Yamaha para su inspección.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo utilice cerca del agua o en entornos húmedos, ni coloque encima de él recipientes que contengan líquidos que podrían filtrarse por cualquiera de las aberturas.
- Si el cable o enchufe de alimentación se desgasta o resulta dañado, o si se produce una pérdida repentina de sonido durante la utilización del instrumento, o si despiden olores extraños o humo, apague inmediatamente la unidad, desconecte el enchufe de la toma de corriente y haga revisar el instrumento por personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.
- Utilice exclusivamente el adaptador específico (PA-5C u otro equivalente recomendado por Yamaha). El uso de un adaptador inadecuado puede dañar o sobrecalentar el instrumento.
- Antes de limpiar el instrumento, desconecte siempre la toma de corriente. No conecte ni desconecte nunca una toma eléctrica con las manos húmedas.
- Revise periódicamente el enchufe eléctrico, y limpie la suciedad o el polvo que pueda haberse acumulado en él.



PRECAUCIÓN

Observe siempre las precauciones básicas que se detallan a continuación para evitar la posibilidad de causar daños personales o materiales, tanto en el instrumento como en otros bienes. Las precauciones que se deben observar son, entre otras, las siguientes:

- No sitúe el cable de corriente alterna del adaptador cerca de fuentes de calor (calentadores, radiadores...) ni lo doble o fuerce demasiado, ni coloque objetos pesados encima de él, ni lo deje en un lugar en el que se pueda pisar, tropezarse o dejar caer algo encima de él.
- Cuando desconecte el enchufe eléctrico del instrumento o de la toma de corriente, sosténgalo siempre por el propio enchufe, nunca por el cable.
- No conecte el instrumento a una toma eléctrica mediante un conector múltiple. Tal acción podría dar lugar a una degradación de la calidad de sonido, o posiblemente a un sobrecalentamiento de la toma.
- Desconecte el adaptador de corriente alterna cuando no vaya a utilizar el instrumento, o durante las tormentas eléctricas.
- Antes de conectar el instrumento a otros componentes eléctricos, apague todos ellos. Antes de hacerlo, ajuste los niveles de volumen al mínimo.
- No exponga el instrumento a un nivel excesivo de polvo o vibraciones, ni a temperaturas extremas (luz solar directa, proximidades de un radiador, en el coche durante el día) para evitar que se deforme el panel o sufran daños los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de productos eléctricos tales como televisores, radios o altavoces, ya que podrían producirse interferencias y afectar al correcto funcionamiento de los demás equipos.
- No coloque el instrumento en una posición inestable que pueda ocasionar una caída accidental.
- Antes de trasladar el instrumento, desconecte todos los cables, incluido el del adaptador.
- Para la limpieza del instrumento, utilice un paño seco y suave. No utilice disolventes, diluyentes, líquidos de limpieza ni paños tratados con productos químicos. Además, no coloque objetos de goma, plástico o vinilo encima del instrumento, ya que podrían decolorar el panel o el teclado.
- No apoye su peso sobre el instrumento ni coloque objetos pesados encima de él, ni aplique demasiada fuerza sobre los botones, interruptores o conectores.
- No haga funcionar el instrumento durante largos períodos de tiempo a niveles de volumen elevados o incómodos, pues podría causar una pérdida irreversible de la capacidad auditiva. Si experimenta una pérdida de audición o campanilleo en los oídos, consulte a su médico.

■ SUSTITUCIÓN DE LA PILA DE SEGURIDAD

- Este instrumento contiene una pila de seguridad no recargable que permite conservar los datos aunque esté apagado. Cuando se esté agotando la pila, en la pantalla aparecerá el mensaje "Backup Battery Low". Guarde inmediatamente los datos y solicite a una persona cualificada del servicio técnico de Yamaha que sustituya la pila de seguridad.

- Para evitar posibles daños, no intente sustituir la pila por su cuenta. Acuda siempre al personal cualificado del servicio técnico de Yamaha.

- Mantenga siempre la pila de seguridad fuera del alcance de los niños. Si la pila es ingerida accidentalmente por un niño, consulte inmediatamente a su médico.

■ ALMACENAMIENTO DE LOS DATOS DEL USUARIO

- Guarde cada cierto tiempo los datos en disquete para evitar pérdidas importantes como consecuencia de una anomalía operativa o de un error del usuario.

Yamaha no asume responsabilidad alguna por los daños causados por una utilización incorrecta o por modificaciones realizadas en el instrumento, ni por la pérdida o destrucción de datos.

Apague el instrumento cuando no lo esté utilizando.



Manual de uso

Introducción

Gracias por elegir el Remezclador de Secuencias RM1x de Yamaha.

El RM1x es una completa estación de trabajo para música de baile que puede utilizarse como instrumento de actuación en tiempo real y como potente herramienta de producción. Su interfaz intuitiva hace que las operaciones en tiempo real resulten sencillas para los artistas con experiencia como DJ, al tiempo que las avanzadas funciones de edición y secuenciación permiten crear sofisticados patrones y canciones originales a partir de cero. Además de su enorme capacidad para la reproducción y grabación de secuencias, el RM1x incorpora un generador de tonos de excepcional sonido, por lo que no es preciso ningún equipo adicional. Incluso es posible editar las voces para crear sonidos que se adapten perfectamente a su música.

Conserve a mano estas instrucciones mientras se familiariza con el RM1x, y guarde el manual en un lugar seguro para futuras consultas.

Características principales

- El secuenciador del RM1x dispone de 16 pistas de secuencias y de una capacidad de almacenamiento de hasta 110.000 notas para secuenciaciones profesionales. La resolución de los tiempos de nota es de 1/480 de nota negra. Cuando se apaga el equipo, las copias de seguridad protegen los datos para que no desaparezcan.
- Facilidad de uso gracias a su amplia pantalla de 64 x 240 puntos.
- Control de actuación intuitivo con 8 mandos asignables de control en tiempo real, 4 mandos de pantalla y un amplio teclado multifuncional.
- La enorme variedad de patrones predefinidos permite una reproducción inmediata sin tener que programar.
- Su sencilla programación a través de una interfaz avanzada permite seleccionar y editar una amplia variedad de parámetros para controlar plenamente el sonido.
- La capacidad de secuenciación de la función de edición avanzada permite crear patrones y texturas musicales de gran complejidad.
- Composición de variantes “groove” en tiempo real en el modo de patrón: cada uno de los “estilos” posee hasta 16 “secciones” que pueden activarse en tiempo real desde el teclado durante la reproducción.
- La avanzada tecnología del generador de tonos pone a su disposición un amplio arsenal de sonidos excepcionales.
- Edite y matice las voces del RM1x para crear los sonidos que mejor se adapten a su música.
- Se puede utilizar el sofisticado sistema multiefectos para aplicar desde ambientes sutiles hasta variaciones salvajes.
- La entrada Tap BPM permite definir los tempos por percepción sin tener que introducir valores numéricos.
- La compatibilidad plena con MIDI significa que el RM1x puede integrarse como núcleo de un sistema de producción musical más amplio.

Cómo utilizar los manuales

La documentación del RM1x consta de dos manuales. Observe de qué trata cada uno de ellos y consúltelos cuando sea necesario.

❑ Manual de uso (el presente manual)

Aquí se explican las precauciones de uso, cómo efectuar las conexiones, y todos los parámetros y órdenes. Utilice este manual a modo de diccionario siempre que sea preciso.

- Capítulo 1. Conceptos básicos
- Capítulo 2. Modo de Patrón (Pattern)
- Capítulo 3. Modo de Cadena de Patrones (Pattern Chain)
- Capítulo 4. Modo de Canción (Song)
- Capítulo 5. Modo de Utilidades (Utility)

Los modos de patrón, canción y cadena de patrones tienen varias funciones en común.

En este manual, las explicaciones de estas funciones comunes se detallan en el capítulo 2 “Modo de Patrón”. Se han omitido algunas de las explicaciones coincidentes de los capítulos 3 “Modo de Cadena de Patrones” y 4 “Modo de Canción”, si bien se indica la página correspondiente del capítulo 2 para poder consultarla.

❑ Anexo: Listas

Este anexo contiene diversas listas, tales como voces, estilos predefinidos y efectos, junto con las tablas de formato de datos e implementación MIDI.

Convenciones tipográficas

Este manual utiliza los siguientes iconos para indicar los botones y distinguir entre diferentes tipos de información:

- ▶ Botón del panel. El símbolo del recuadro coincide con el rotulado en el botón.
- ① ② Procedimiento que se sigue para utilizar la función.
- NOTA Explicaciones complementarias relacionadas con esa función, los ejemplos de uso y consejos.

Localización de información

Para encontrar información, puede utilizar las siguientes páginas:

Índice (página 9)

Localización de la información deseada dentro de la estructura general del manual.

Paneles frontal y posterior (página 11)

Permite conocer el nombre y la posición de cada botón y control, y leer información sobre sus funciones.

Guía básica (página 20)

Esta breve y detallada sección muestra la utilización de las funciones y prestaciones básicas de su nuevo RM1x.

Árbol de funciones (página 32)

Permite localizar la información deseada dentro de la estructura jerárquica de las órdenes.

Glosario (página 146)

Esta sección contiene expresiones y términos específicos, ordenados alfabéticamente, junto con sus explicaciones.

Índice alfabético (página 150)

Permite buscar alfabéticamente términos específicos para saber las páginas en que se explican y las páginas en que aparecen elementos relacionados.

ÍNDICE

CONFIGURACIÓN

1. Paneles frontal y posterior	11
Panel frontal	11
Panel posterior	14
Unidad de disco	15
2. Conexiones	
Conexiones de alimentación	16
Conexiones del equipo de audio	17
Conexión de un pedal conmutador	18
Conexión de dispositivos MIDI externos	18
Conexión de una grabadora multipistas (MTR)	19
3. Guía básica	20
4. Uso del disquete incluido	22

FUNCIONAMIENTO BÁSICO

Capítulo 1. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Árbol de funciones	32
2. Organización del RM1x	34
3. Bloque del secuenciador	35
4. Bloque del generador de tonos	37
5. Bloque del controlador	38
6. Bloque de efectos	39
7. Acerca de los discos flexibles	43

Capítulo 2. MODO DE PATRÓN (PATTERN)

1. Reproducción de patrones	46
2. Grabación	49
3. Groove	55
4. Efectos de reproducción (Play FX)	57
5. Retardo MIDI	60
6. Arpegio	62
7. Voz	63
8. Edición de Voces	65
9. Efecto	69
10. Configuración	73
11. Disco	76
12. Operación	80
13. Edición	99
14. División	108

Capítulo 3. MODO DE CADENA DE PATRONES (PATTERN CHAIN)

1. Reproducción de la cadena de patrones	110
2. Disco	111
3. Operación	112

Capítulo 4. MODO DE CANCIÓN (SONG)

1. Reproducción de canciones	116
2. Grabación	117
3. Groove	119
4. Efectos de reproducción (Play FX)	119
5. Retardo MIDI	119
6. Arpegio	119
7. Voz	120
8. Edición de Voces	120

9. Efecto	120
10. Configuración	121
11. Disco	122
12. Operación	123
13. Edición 128	
14. División (canción a patrón)	129

Capítulo 5. MODO DE UTILIDADES (UTILITY)

1. Sistema	132
2. Configuración MIDI	135
3. Filtro MIDI	137

Apéndice

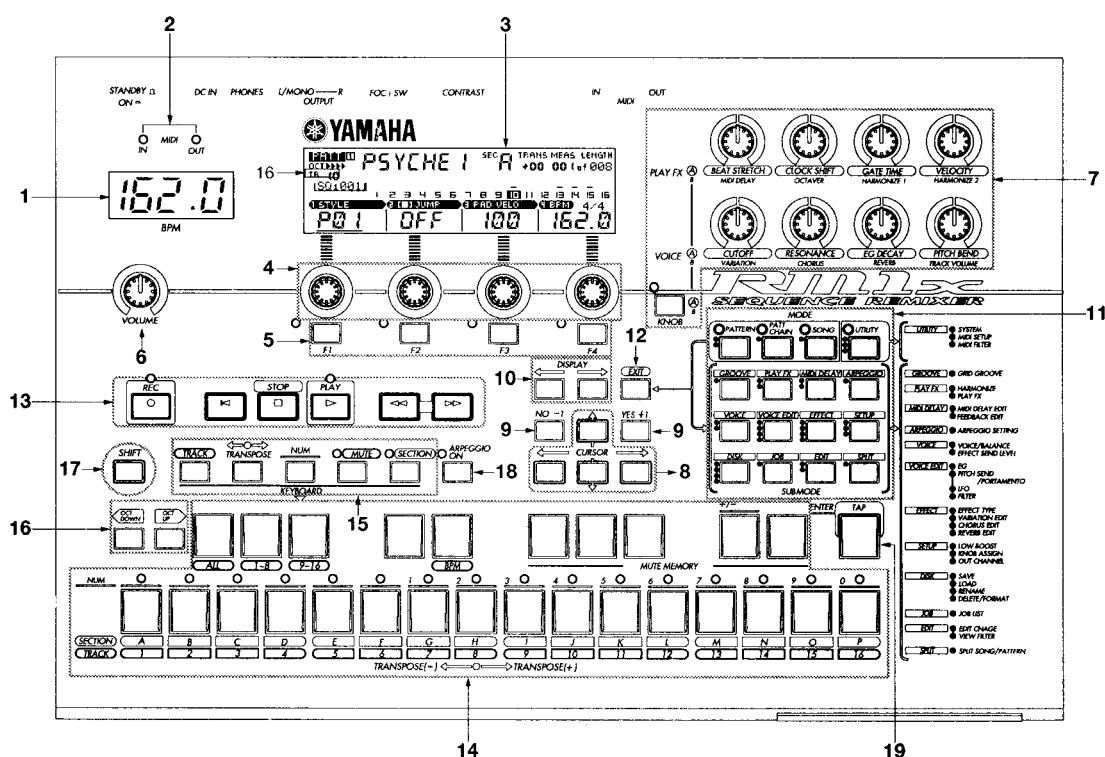
1. Especificaciones	140
2. Solución de problemas	142
3. Mensajes de error	144
4. Glosario	146
5. Índice alfabético	150

Las ilustraciones y pantallas que aparecen en el manual de uso poseen un carácter meramente informativo, por lo que pueden diferir de las visualizadas en el propio RM1x.

CONFIGURACIÓN

1. Paneles frontal y posterior

□ Panel frontal



1. Pantalla BPM

Normalmente, esta pantalla numérica luminiscente de 4 dígitos muestra el valor BPM (tiempos de compás por minuto) hasta una décima de tiempo de compás. Mediante una función del modo de utilidades, puede mostrar los tiempos por minuto en lugar de los números del compás (página 133). La pantalla BPM también mostrará los valores relacionados con los mandos controladores (página 12), pero únicamente mientras se acciona alguno de ellos.

2. Monitores de datos MIDI

Los indicadores MIDI IN y OUT situados encima de la pantalla BMP se iluminarán siempre que se reciban datos MIDI a través del conector MIDI IN del panel posterior (indicador MIDI IN rojo), o cuando los datos MIDI sean transmitidos por el RM1x a través del conector MIDI OUT (indicador MIDI OUT verde).

3. Pantalla de cristal líquido

La amplia pantalla de cristal líquido retroiluminada del RM1x muestra los parámetros y valores relacionados con el modo u operación actualmente seleccionada. Los mandos de pantalla (página 12) y los botones de función situados justo debajo de la pantalla de cristal líquido afectan directamente a las funciones o parámetros correspondientes de la pantalla. Los botones [DISPLAY] y [CURSOR] están estrechamente relacionados con la operación de visualización; encontrará más detalles en la sección “Funcionamiento básico”, a partir de la página 23.

En el panel posterior existe un control de contraste (CONTRAST) para la pantalla LCD (página 14). La pantalla puede ajustarse como normal o inversa (blanco sobre negro) mediante una función del modo de utilidades (página 133).

4. Mandos de pantalla

Los cuatro mandos situados debajo de la pantalla permiten visualizar directamente los parámetros correspondientes. Por ejemplo, en el modo principal de patrón, el mando de pantalla 1 puede utilizarse para seleccionar un estilo, y el mando de pantalla 4 para ajustar los valores BPM. Más detalles en la sección “Funcionamiento básico”, a partir de la página 23.

5. Indicadores y botones de función

Los botones de función -[F1] a [F4]- se parecen a los mandos de pantalla en que controlan directamente las funciones correspondientes, pero únicamente si el indicador está iluminado. Más detalles en la sección “Funcionamiento básico”, a partir de la página 23.

6. Control VOLUME

Ajusta el volumen de la salida de audio del RM1x a través de los conectores de salida (OUTPUT) y auriculares (PHONES) del panel posterior.

7. Mandos controladores en tiempo real y botón [KNOB]

Estos mandos permiten controlar en tiempo real, durante la reproducción de canciones o patrones, los parámetros correspondientes. Los parámetros que aparecen en el panel debajo de los mandos son los parámetros preasignados estándar, aunque pueden asignarse otros parámetros mediante la función de asignación de mandos del submodo de configuración (página 74). Los mandos pueden configurarse para controlar uno o dos grupos de parámetros diferentes (“A” y “B”) por medio del botón [KNOB]. El grupo de parámetros “A” (los parámetros estándar de la parte superior del panel) se seleccionan cuando el indicador [KNOB] está iluminado, y el grupo “B” (los parámetros de la parte inferior) cuando el indicador está apagado. Es posible asignar parámetros diferentes a cada uno de los grupos mediante la función de asignación de mandos mencionada anteriormente.

8. Botones de cursor

Estos botones desplazan el cursor por la pantalla de cristal líquido resaltando los distintos parámetros disponibles para la edición (el cursor del RM1x aparece como un bloque oscuro con caracteres en vídeo inverso).

9. Botones [YES+1] y [NO-1]

Los botones [YES+1] y [NO-1] se utilizan para editar (cambiar el valor) el parámetro sobre el que se encuentra en ese momento el cursor. El botón [YES+1] reduce paso a paso el valor del parámetro seleccionado, mientras que el botón [YES+1] lo incrementa. Pulse brevemente cualquiera de los dos botones para disminuir o aumentar el parámetro en una unidad, o mantenga pulsado el botón correspondiente para efectuar incrementos y disminuciones continuas en la dirección especificada.

Los botones [YES+1] y [NO-1] también se utilizan para responder a ciertos mensajes de confirmación. Pulse [YES+1] para continuar con la operación, o [NO-1] para cancelarla.

10. Botones de pantalla DISPLAY [<-] y [->]

Cuando el modo o submodo seleccionado (página 23) incluye más parámetros de los que caben en la pantalla, aparecerán unas flechas a la izquierda o a la derecha de la pantalla para indicar que hay más parámetros disponibles en la dirección indicada. Los botones DISPLAY [<-] y [->] servirán en este caso para desplazar la pantalla en la dirección correspondiente.

11. Botones MODE y SUBMODE












Los cuatro botones MODE seleccionan los principales modos operativos del RM1x (patrón, cadena de patrones, canción y utilidades), mientras que los botones SUBMODE seleccionan una serie de submodos que dan acceso a las funciones de programación del RM1x. Encontrará detalles sobre la selección de modos y submodos en la sección “Funcionamiento básico”, página 23.

12. Botón [EXIT] (salida)

Este botón le permite salir de cualquier función seleccionada con los botones de función, o de los modos de edición y operaciones (descritos más abajo), para volver al modo principal actual (por ejemplo, canción o patrón).

13. Botones e indicadores del secuenciador

Los botones del secuenciador controlan la grabación y la reproducción en los modos de patrón, cadena de patrones y canción.

<div>REC</div> <div></div>	Activa el modo de espera de grabación en los modos de canción y de patrón del RM1x. El indicador rojo del botón REC se iluminará y la grabación comenzará cuando se pulse el botón  . Puede pulsar de nuevo el botón  para cancelar el modo de espera de grabación antes de que la grabación se inicie pulsando  .
<div>PLAY</div> <div></div>	Inicia la reproducción desde el punto actual de la canción o patrón si el modo de espera de grabación no está activado, o la grabación desde el mismo punto si el modo de espera de grabación está activado. El indicador PLAY verde parpadeará con el tempo (BPM) actual durante la grabación y la reproducción.
<div>STOP</div> <div></div>	Detiene la reproducción o la grabación.
<div> y </div>	Avance y retroceso rápidos. Pulse los botones  y  para desplazarse con rapidez por la canción o el patrón en la dirección correspondiente.
<div></div>	Inicio. Retorno instantáneo al principio de la canción o patrón (esto es, el primer tiempo del primer compás).

14. Teclado

Este teclado de 26 notas permite programar el RM1x sin tener que conectar un teclado MIDI externo. Incluso es polifónico, por lo que puede introducir acordes además de notas individuales. Lo único que le falta es sensibilidad a la velocidad de pulsación. El RM1x acepta, no obstante, información sobre velocidad de pulsación procedente de un teclado MIDI externo.

El teclado también ejecuta diversas funciones según el modo de teclado seleccionado (véase a continuación): selección de pista, transposición, introducción de datos numéricos, silenciamiento/solo de pista y selección de sección. Las “teclas negras” también cumplen otras funciones, como la selección de series de pistas específicas y la memorización de distintas configuraciones de silencios de pista.

15. Botones de modo de teclado

Estos botones modifican la función del teclado del RM1x en la selección de pista, transposición, introducción de datos numéricos, silenciamiento /solo de pista y selección de sección. Más detalles en la sección “Funcionamiento básico”, página 23.

16. Botones [OCT UP] y [OCT DOWN]

Aunque el margen del teclado del RM1x está ligeramente por encima de las dos octavas, estos botones permiten subir o bajar la altura del teclado en pasos de octava, sobre un margen de 8 (+/- 4) octavas. Cada vez que se pulsa el botón [OCT DOWN], la altura del teclado desciende una octava hasta alcanzar el límite inferior. El botón [OCT UP] funciona de la misma manera, aunque en sentido ascendente. El número de cambios de octava efectuado se indica en la pantalla LCD.

17. Botón [SHIFT]

Este botón permite seleccionar diversas funciones secundarias o “de segundo plano” que posiblemente utilice sólo en ocasiones especiales. Por ejemplo, con el botón [SHIFT] puede “aislar” (“solo”) una pista en lugar de silenciarla con el botón del modo de teclado [MUTE].

El botón [SHIFT] también puede utilizarse junto con los mandos de pantalla: mantenga pulsado el botón [SHIFT] mientras gira un mando para seleccionar más rápidamente los datos.

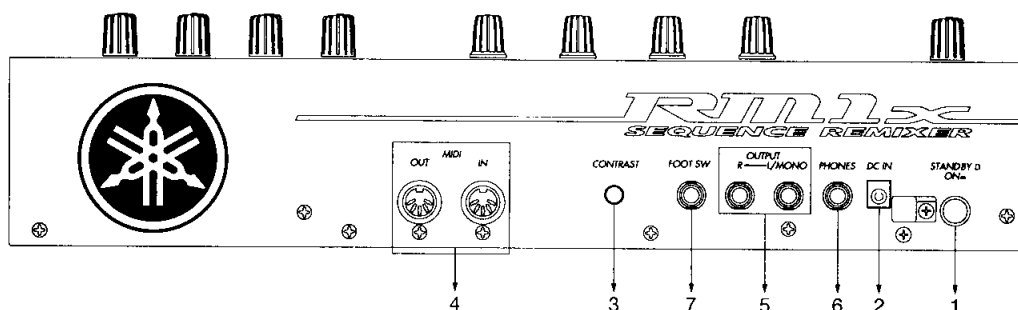
18. Botón [ARPEGGIO ON]

Este botón activa y desactiva la función de arpeggio automático del RM1x (página 62). El indicador del botón [ARPEGGIO ON] se iluminará cuando el arpegiado esté activado.

19. Botón [TAP/ENTER]

Este botón de doble uso se utiliza para introducir mediante toques los valores BPM (página 20) y para introducir valores numéricos (página 26).

Panel posterior



1. Interruptor STANDBY/ON

Pulse este interruptor para encender el RM1x y libérelolo para apagarlo. Cuando el instrumento está encendido, se iluminará uno de los indicadores de los botones de modo y aparecerá la pantalla del modo de patrón (en la pantalla LCD).

2. Conector DC IN

Aquí se conecta el cable de salida de corriente continua del adaptador de c.a. Yamaha PA 5C que se suministra con el RM1x.

3. Control CONTRAST

Utilice este control para conseguir la mejor visualización posible en la pantalla de cristal líquido (la visibilidad de la pantalla varía enormemente según el ángulo de visión).

4. Conectores MIDI IN y MIDI OUT

El RM1x dispone de conectores MIDI IN y OUT para ofrecer la máxima flexibilidad. Si tiene pensado utilizar un teclado MIDI u otro instrumento para utilizar y programar el RM1x, deberá conectarse a la entrada MIDI IN del RM1x (véase “Conexión de dispositivos MIDI externos”, página 18). Para determinar qué datos serán recibidos en la entrada MIDI IN, pueden configurarse “filtros” de entrada a conveniencia en el modo de utilidades (página 137).

La salida MIDI OUT puede conectarse a un generador de tonos o sintetizador externo si desea activar voces externas desde el secuenciador del RM1x. Igual que en el caso de la entrada, pueden configurarse filtros MIDI en el modo de utilidades.

5. Conectores L/MONO y R

Son las principales salidas estéreo del sistema de generador de tonos del RM1x (véase “Conexiones del equipo de audio”, página 17). Ambos son conectores mono estándar de 1/4”. Cuando se inserta sólo un conector en la salida L/MONO, las señales de los canales izquierdo y derecho se mezclan y se envían a través de esa salida para permitir la conexión directa a sistemas de sonido monofónicos. El nivel de salida se ajusta con el control VOLUME (página 12).

6. Conector PHONES

Para monitorizar cómodamente el sonido, aquí puede conectar una pareja de auriculares estéreo provistos de conector estéreo de 1/4”. Ajuste el nivel de salida con el control de volumen.

7. Conector FOOT SW

Aquí puede conectar un pedal conmutador Yamaha FC4 o FC5 para realizar las operaciones de inicio/parada, selección de sección, sustain o introducción de BPM por toques, según determine el ajuste del parámetro FOOT SWITCH del modo de utilidades (página 132).

❑ Unidad de disco

1. Disquetera

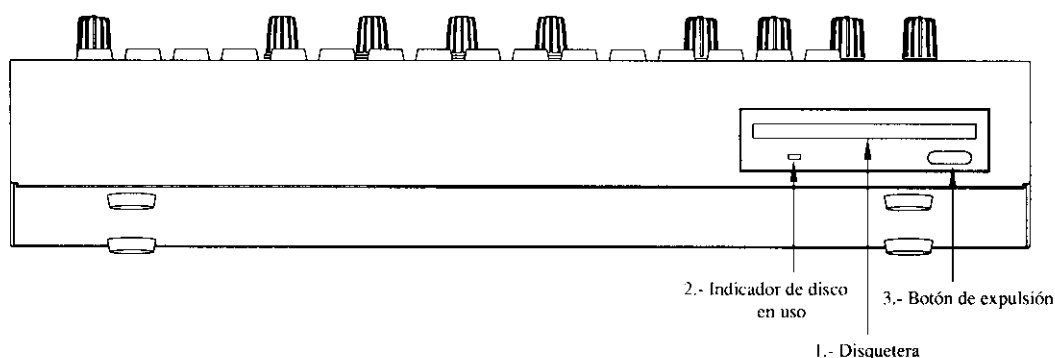
Aquí se introducen los disquetes para cargar o guardar datos. Se pueden utilizar discos 2HD (MF2HD) o 2DD (MF2DD) de 3.5" (página 42).

2. Indicador de disco en uso

Este indicador se iluminará cuando se estén leyendo o escribiendo datos en el disquete. No intente nunca extraer el disco mientras esté iluminado el indicador.

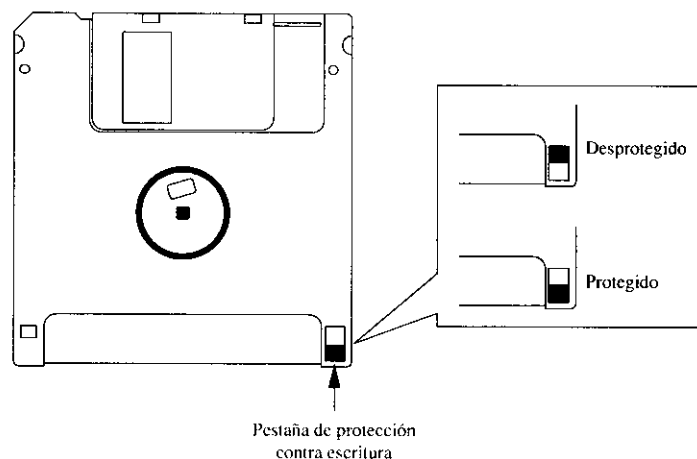
3. Botón de expulsión

Pulse este botón para extraer el disco. Los discos se deben insertar y extraer con cuidado y decisión, y únicamente si el indicador se encuentra apagado.



NOTA

En el reverso del disquete hay una pestaña de protección contra escritura, tal y como se indica en la ilustración. Cuando la pestaña está bajada (la ventana abierta), no será posible modificar, añadir o borrar los datos. Si desea proteger datos importantes, deberá dejar la pestaña en esta posición.



PRECAUCIÓN

Tenga en cuenta que Yamaha no puede ofrecer ninguna garantía con respecto a los daños sufridos por los datos como consecuencia de un uso inadecuado.

2. Conexiones

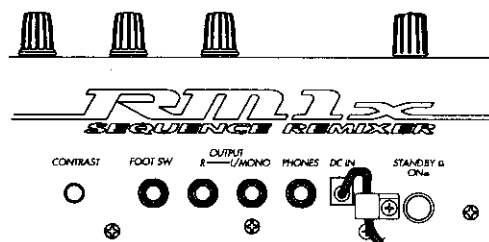
Para poder usar el RM1x, deberán conectarse el adaptador de c.a. incluido y un equipo de amplificador, etc. Si utiliza controladores o dispositivos MIDI externos, también deberá conectarlos. En las siguientes secciones se explica cómo realizar estas conexiones.

PRECAUCIÓN

Asegúrese de apagar la unidad antes de realizar conexiones. Si lo hace con la unidad encendida (interruptor **STANDBY/ON** activado), corre el riesgo de dañar equipos externos como el amplificador o los altavoces.

■ Conexiones de alimentación

- 1 Compruebe que el interruptor **STANDBY/ON** del RM1x se encuentra en la posición **STANDBY**, y conecte el adaptador de c.a. incluido (PA-5C) a la entrada de alimentación. Asegure el cable de salida de c.c. del adaptador al sujetacables (como se indica en la figura) para evitar la desconexión accidental durante el funcionamiento del equipo.



- 2 Conecte el adaptador de c.a. a una toma de corriente y encienda el RM1x con el interruptor **STANDBY/ON**.

Para apagar la unidad, simplemente invierta el proceso.

ADVERTENCIA

Utilice únicamente el adaptador de c.a. PA-5C incluido con la unidad. El uso de otros adaptadores ocasionará problemas de funcionamiento. Así mismo, asegúrese de desconectar el adaptador de la toma de c.a. cuando no vaya a utilizar el RM1x.

PRECAUCIÓN

Incluso en la posición de espera ("STANDBY"), la unidad consume un nivel mínimo de electricidad. Cuando no vaya a utilizar el RM1x durante un periodo de tiempo prolongado, procure desconectar el adaptador de la toma mural.

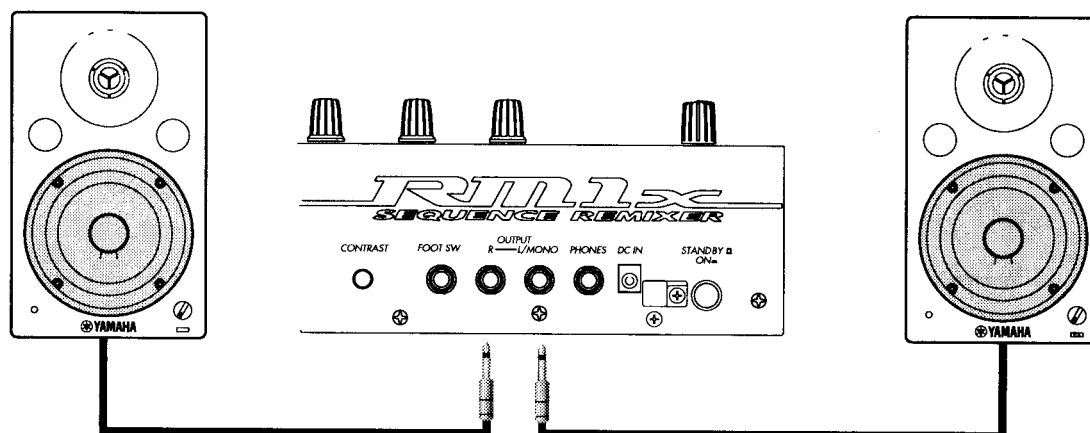
No interrumpa nunca el suministro de alimentación (por ejemplo, desconectando el adaptador) durante una operación de grabación del RM1x, ya que podrían perderse datos.

❑ Conexión de equipos de audio

La salida de sonido del RM1x requiere la conexión de un amplificador o mezclador a la unidad.

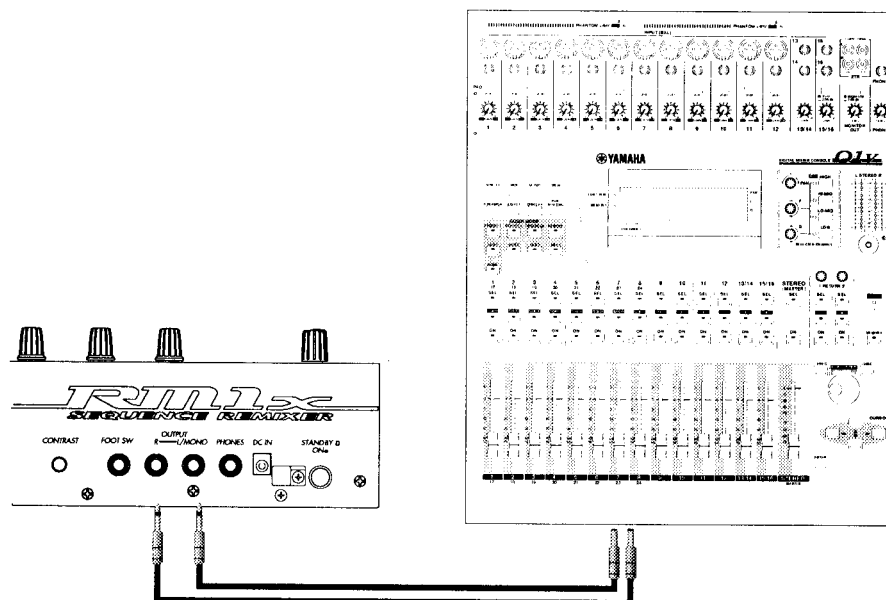
Conexión a unos altavoces autoalimentados

Conecte dos altavoces autoalimentados (izquierda y derecha) a las salidas (L/MONO, R). Si sólo va a conectar un altavoz, utilice la salida L/MONO.



Conexión a un mezclador

Conecte las salidas (L/MONO, R) a dos canales del mezclador. El canal conectado a L/MONO se panoramizará a la izquierda, y el canal conectado a R lo hará a la derecha. Realice las mismas conexiones si se trata de una grabadora multipistas o de una platina de cinta.



Uso de auriculares

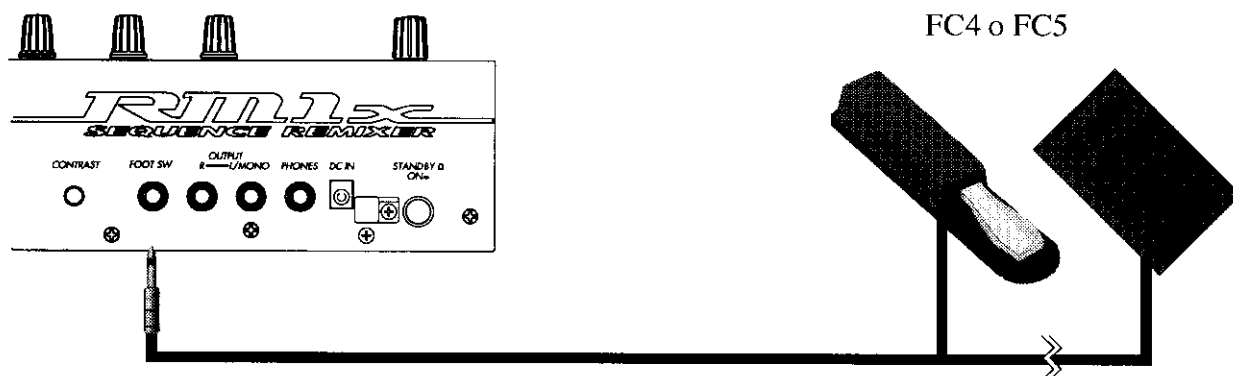
Si desea utilizar auriculares, conéctelos a la toma PHONES del panel posterior. En tal caso, seleccione un nivel de volumen adecuado que no dañe sus oídos.

PRECAUCIÓN

No conecte las salidas del RM1x a las entradas de micrófono de un amplificador, platina, etc., ya que la calidad de sonido puede degradarse y el equipo resultar dañado. Además, cuando conecte el RM1x a un mezclador o equipo similar, deberá seleccionar la entrada de línea en los canales de dicho equipo.

❑ Conexión de un pedal conmutador

Cuando utilice un pedal conmutador FC4 o FC5 (de venta por separado), inserte el conector del pedal en la toma FOOT SW del panel posterior.

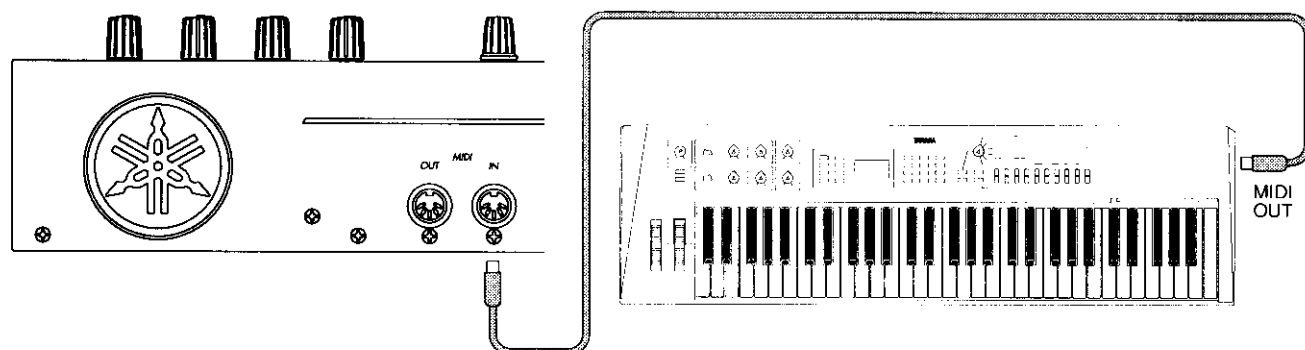


❑ Conexión a dispositivos MIDI externos

Conexión de un teclado MIDI

La entrada de grabación en tiempo real resultará más sencilla a través de un teclado MIDI.

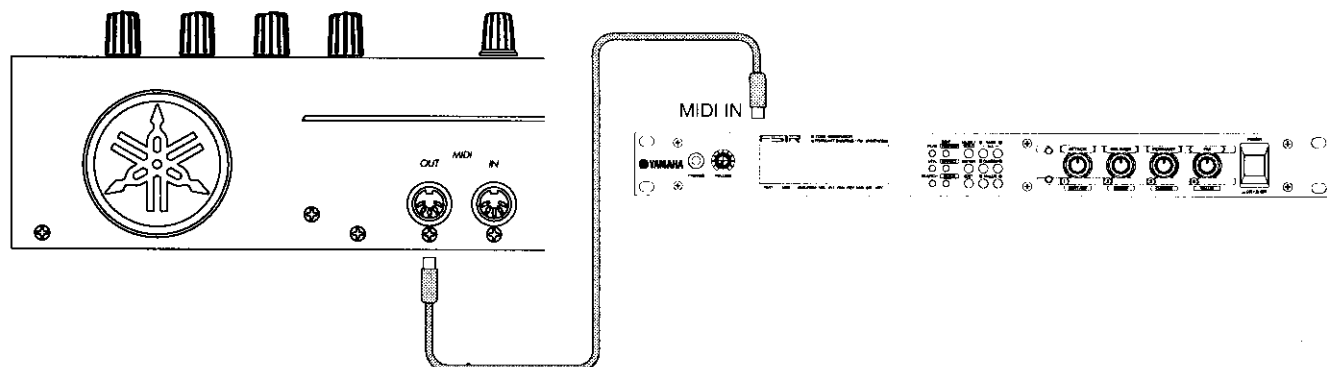
Utilice un cable MIDI para conectar la salida MIDI OUT del teclado externo a la entrada MIDI IN del panel posterior.



Conexión de un módulo generador de tonos

Los datos de reproducción de canciones y patrones del RM1x pueden utilizarse con un módulo generador de tonos externo.

Utilice un cable MIDI para conectar la salida MIDI OUT del panel posterior a la entrada MIDI IN del dispositivo MIDI externo.



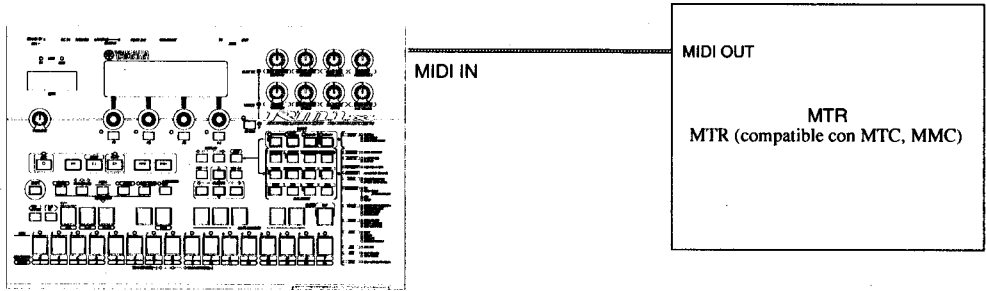
❑ **Conexión de una grabadora multipistas (MTR)**

EL RM1x utiliza códigos de tiempo MIDI (MTC) y control de máquina MIDI (MMC), por lo que podrá producir música en sincronización con una grabadora multipistas compatible con los estándares MTC o MMC.

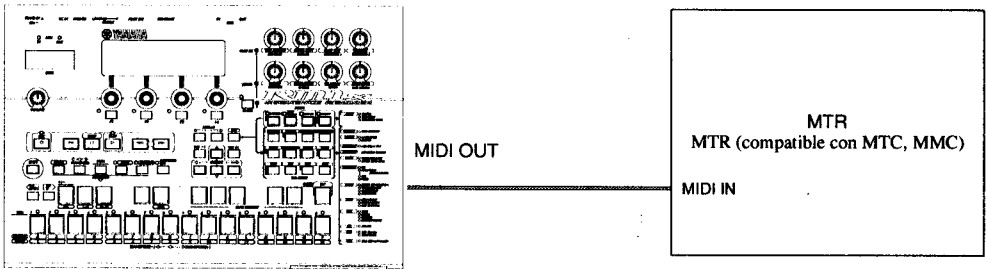
Utilice cables MIDI para conectar la salida MIDI OUT del RM1x a la entrada MIDI IN de la unidad MTR, y la entrada MIDI IN del RM1x a la salida MIDI OUT de dicha unidad.

Si utiliza MTC o MMC para controlar una grabadora multipistas, seleccione la opción “MTC” como sincronización en la página MIDI del modo de utilidades.

Sincronización del RM1x mediante códigos MTC de un dispositivo externo



Control de un dispositivo externo mediante los códigos MMC del RM1x



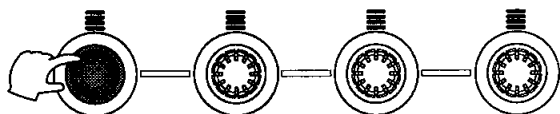
3. Guía básica

Una vez conectado y encendido debidamente el RM1x, pruebe a ejecutar las siguientes operaciones para hacerse una idea de lo fácil que es remezclar los patrones predefinidos para crear sus propios cortes.

Pero recuerde que *sólo es la punta del iceberg*. El RM1x puede hacer mucho, mucho más.

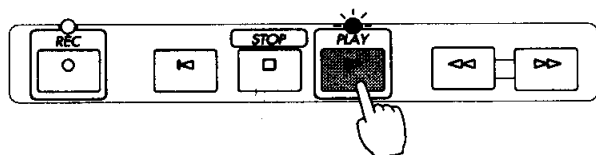
1. Seleccione un estilo

Utilice el mando de pantalla 1 para seleccionar un estilo predefinido (P01...P60).



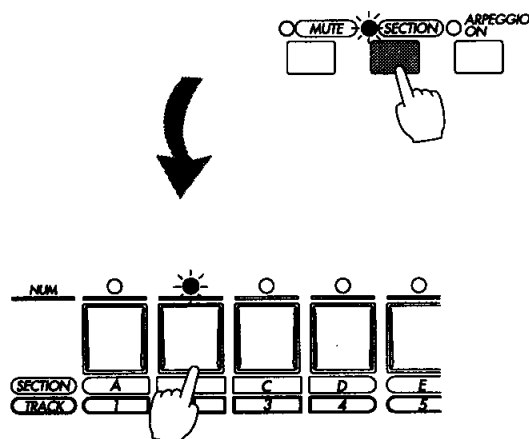
2. Inicie la reproducción

Pulse el botón PLAY . Comenzará a reproducirse la sección seleccionada del estilo especificado. Este "patrón" se reproducirá cíclicamente hasta que se seleccione otra sección o estilo.



3. Cambie de sección

Compruebe que el indicador del botón [SECTION] está intermitente (si no, pulse [SECTION]), y después utilice las teclas blancas del teclado del RM1x para cambiar de sección.

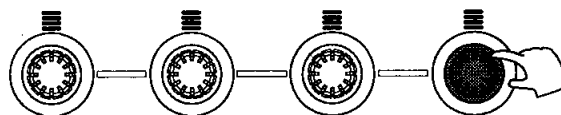


La nueva sección comenzará a sonar de inmediato. La sección actual se reconoce por un indicador intermitente encima de la tecla correspondiente, y por una letra ("A"... "P") junto a "SEC" en la pantalla.

• Más información sobre las secciones en la página 28.

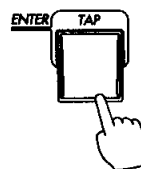
4. Introduzca un nuevo valor BPM (tiempos de compás por minuto)

Utilice el mando de pantalla 4 para seleccionar un valor BPM de su gusto.



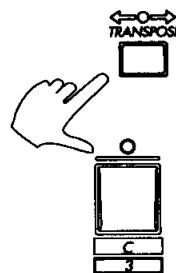
5. Marque un nuevo BPM

Presione el botón [TAP] unas cuantas veces al ritmo deseado. El RM1x se ajustará de forma automática al tempo marcado con el dedo.



6. Realice una transposición

Traslade el patrón a otra clave pulsando una tecla del RM1x mientras mantiene pulsado el botón [TRANPOSE].

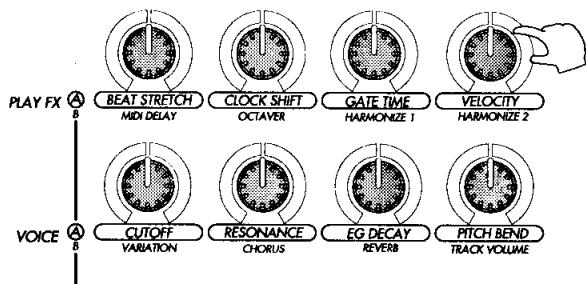


La tecla E central (rotulada "H" y "8") se corresponde con la ausencia de transposición. Las teclas superiores e inferiores indican una transposición en el número de semitonos correspondiente, en uno u otro sentido. El grado de transposición también se indica en el parámetro TRANS de la pantalla.

• Más información sobre la transposición en la página 27.

7. Utilice los mandos controladores en tiempo real

Pruebe a girar los mandos controladores del RM1x para oír el efecto que producen. Los parámetros estándar aparecen rotulados debajo de cada mando. Con el botón [KNOB] se seleccionan los grupos de parámetros "A" o "B".



Los mandos afectan a la pista seleccionada en cada momento. Puede seleccionar al instante cualquiera de las 16 pistas tocando la tecla blanca correspondiente del teclado del RM1x ("1"..."16") mientras mantiene pulsado el botón [TRACK]. El número de la pista seleccionada quedará resultado en la pantalla.

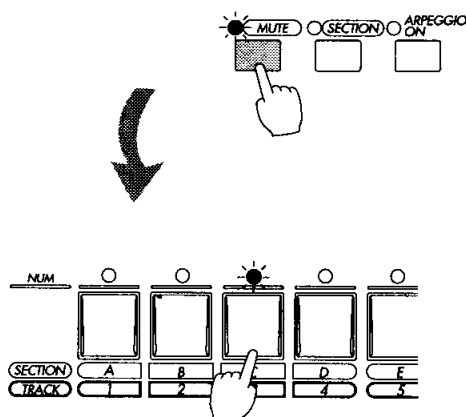
- Más información sobre la selección de pistas en la página 27.

El grupo de parámetros "A" (parámetros estándar de la parte superior de la pantalla) se selecciona cuando el indicador [KNOB] está iluminado, y el grupo "B" (parte inferior) se selecciona cuando el indicador está apagado.

- Más información sobre los mandos controladores en la página 29.

8. Active y desactive el silenciamiento de pistas

Pulse el botón [MUTE] para que su indicador quede intermitente, y después utilice las teclas blancas del RM1x para silenciar y sonorizar las pistas a conveniencia.

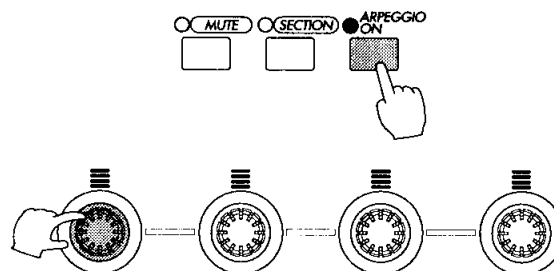


Cuando se activa el modo de silenciamiento, se iluminan los indicadores situados encima de las pistas que contienen datos. Pulse una vez una tecla para silenciar una pista que contiene datos (su indicador parpadeará, y aparecerá una "M" encima de los números de pista de la pantalla). Pulse de nuevo la tecla para cancelar el silenciamiento de una pista.

- Más información sobre las funciones "Mute" y "Solo" en la página 28.

9. Reproducción de un arpeggio

Pulse el botón [ARPEGGIO] de manera que su indicador se ilumine, y a continuación toque un intervalo o acorde en el teclado del RM1x. Éste creará automáticamente un arpeggio basado en las notas que se toquen.



Con los parámetros del submodo de arpeggio podrá seleccionar varios tipos diferentes de arpeggio.

- Más información sobre el modo de Arpeggio en la página 62.

10. Experimente con diferentes estilos

Utilice el mando de control 1 para seleccionar diferentes estilos y probar las distintas secciones contenidas en cada uno de ellos.

Cuando termine, pulse el botón STOP para detener la reproducción.

4. Uso del disquete incluido

A continuación se explica cómo utilizar el disquete incluido con la unidad.

Contenido del disco

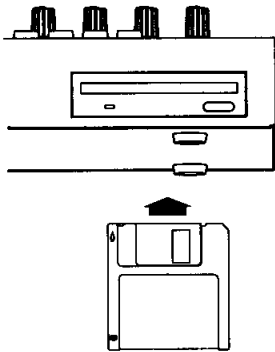
El disco contiene tres canciones de demostración.

Las canciones de demostración le permiten disfrutar de una reproducción de prueba y ajustar mientras tanto, si lo desea, los mandos asignables (PLAY FX y VOICE) para familiarizarse con las posibilidades del RM1x.

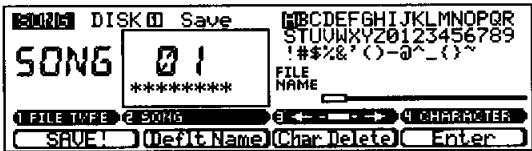
Demostración

Siga este procedimiento para cargar un fichero del disco y disfrutar de la demostración:

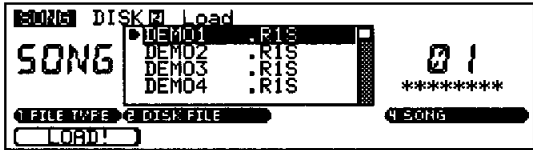
- 1 Inserte el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Introduzca el disco por completo, hasta que oiga un clic.



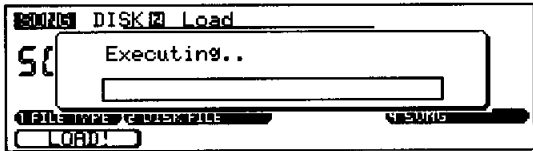
- 2 Pulse el botón [SONG]. Así accede al modo de canción.
- 3 Pulse el botón [DISK]. Así accede al submodo de disco.



- 4 Pulse de nuevo el botón [DISK]. Se abrirá la página de carga (Load), y en la línea superior de la pantalla aparecerá la indicación "SONG DISK [2] Load".



- 5 Utilice el botón CURSOR para situar el cursor sobre el fichero que desea reproducir.
- 6 Pulse el botón F1 (LOAD!) para dar comienzo a la operación de carga. La pantalla indicará "Executing..."



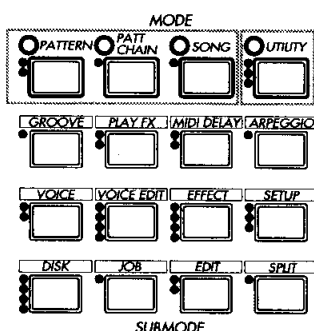
- 7 Pulse el botón [SONG]. La línea superior de la pantalla indicará el nombre de a canción cargada.
- 8 Pulse el botón PLAY para dar comienzo a la reproducción.
- 9 Pulse el botón STOP para detener la reproducción.

NOTA Puede reproducir otras canciones cambiando de fichero de disco (DISK FILE) en el punto 5.

FUNCIONAMIENTO BÁSICO

1. Selección de modos y submodos

El RM1x dispone de tres modos principales de grabación y reproducción (de patrón, cadena de patrones y canción) y de un modo de utilidades. Cada uno de estos incluye una serie de “submodos” que facilitan el acceso a parámetros más específicos.



Tenga en cuenta que a la izquierda de los botones MODE y SUBMODE aparecen diversos puntos. El número de puntos al lado de cada botón indica el número de páginas de pantalla a las que puede acceder con ese botón. Un botón con un único punto indica que sólo podrá acceder a una página; un botón con 3 puntos indica, por ejemplo, que puede acceder a tres páginas de pantalla seguidas. Es posible retroceder secuencialmente desde cualquiera de las páginas de la lista pulsando el botón [EXIT] tantas veces como sea necesario. Los títulos de las páginas a las que se tiene acceso con todos los botones multipáginas MODE y SUBMODE se encuentran en el panel superior a la derecha de los botones. Por ejemplo, en la lista vemos que el botón de submodo [EFFECT], con cuatro puntos, permite acceder a las páginas “Type”, “Variation Edit”, “Chorus Edit” y “Reverb Edit”.

❑ Los modos principales

Se puede acceder directamente a estos modos pulsando el botón MODE correspondiente: [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG] o [UTILITY]. El indicador correspondiente se iluminará y el nombre del modo seleccionado aparecerá en el ángulo superior izquierdo de la pantalla LCD. A continuación se ofrece un breve resumen de los modos y las páginas de referencia.

Modo	Descripción	Página
PATTERN	El modo de patrón es el modo del RM1x que probablemente utilice más a menudo en las operaciones de grabación y reproducción; además, es el modo estándar que aparecerá al encender la unidad. El botón [PATTERN] selecciona alternativamente el modo PATTERN y el modo PATCH, en el que se pueden “programar” las frases para crear patrones. En el RM1x el término “patrón” se refiere a un patrón relativamente corto, es decir, de 4 a 16 compases, que se utiliza para la reproducción en bucle.	45
PATTERN CHAIN	Este modo permite “encadenar” patrones para su posterior reproducción secuencial automática.	109
SONG	Aunque probablemente utilice el modo de patrón en la mayoría de las operaciones de grabación y reproducción, el modo SONG del RM1x puede utilizarse para grabar y reproducir canciones completas cuando, por ejemplo, desea crear una secuencia continua de más de 256 compases o utilizar una signatura de tiempo inusual.	115
UTILITY	Como su nombre indica, el modo de utilidades da acceso a una serie de funciones prácticas que afectan globalmente al sistema y a las operaciones MIDI.	131

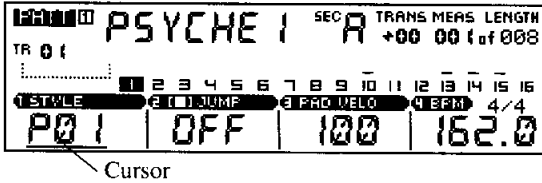
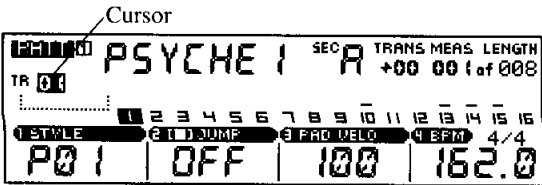
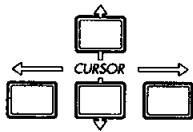
Los submodos

A los submodos se accede con los botones SUBMODE situados debajo de los botones MODE. Si pulsa un botón SUBMODE, seleccionará el submodo correspondiente al modo principal seleccionado en ese momento. Por ejemplo, el submodo JOB del modo PATTERN será ligeramente distinto del submodo JOB del modo SONG. La siguiente tabla resume brevemente los submodos y las páginas de referencia.

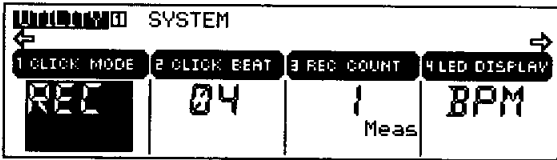
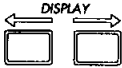
Modo	Descripción	Página
GROOVE	Este submodo permite ajustar el tono, el tiempo, la longitud y la velocidad de pulsación de las notas mediante una plantilla de semicorcheas para crear "grooves" que no serían posibles con una programación precisa de tipo secuenciador.	55, 119
PLAY FX	Serie de efectos de reproducción que afectan al sonido únicamente durante la reproducción, sin que en realidad cambien los datos de secuencia. Los efectos de reproducción incluyen armonización, modelación del tiempo del compás, desplazamiento de reloj, tiempo de puerta y compensación de la velocidad de pulsación.	57, 119
MIDI DELAY	El retardo MIDI crea efectos que pueden sonar igual que los creados con unidades convencionales de efectos de retardo; sin embargo, en este caso los retardos se crean manipulando los datos de nota MIDI y no la señal de audio.	60, 119
ARPEGGIO	Esta función puede utilizarse para crear arpeggios automáticos simples basados en notas tocadas en el teclado del RM1x.	62, 119
VOICE	Este submodo permite asignar cualquiera de las voces del RM1x a pistas individuales; incluye los controles de envío de efectos, panorámico y volumen para cada pista.	63, 120
VOICE EDIT	Este submodo da acceso a los sofisticados parámetros de la edición de voces, que puede utilizar para personalizar las voces y crear su propio sonido.	65, 120
EFFECT	Edición detallada de efectos para añadir los toques finales a sus sonidos.	69, 120
SETUP	Este submodo incluye la función de realce de graves, asignación de mandos para los mandos controladores en tiempo real del RM1x y asignaciones individuales del canal de salida para el generador de tonos interno y transmisión MIDI.	73, 121
DISK	Este submodo da acceso a todas las operaciones de disco: guardar, cargar, nombre de archivo, eliminar, cambio de nombre, formatear, etc.	76, 111, 122
JOB	Da acceso a la amplia serie de operaciones de patrón, cadena de patrones y canciones del RM1x.	80, 123
EDIT	Este submodo permite la edición minuciosa de los datos de secuencia, para controlar perfectamente el tono, la temporización, la velocidad de pulsación, la duración y otros parámetros para cada nota.	99, 128
SPLIT	Este submodo le permite copiar compases específicos de una sección en otra. El submodo SONG SPLIT es similar, aunque sólo le permite copiar compases específicos de una canción en una sección especificada.	108, 129

2. Navegando por la pantalla

En todas las pantallas del RM1x, la función o parámetro actualmente seleccionado se indica mediante un “cursor”, que puede ser un bloque en vídeo inverso (es decir, el valor seleccionado aparecerá en caracteres blancos sobre un bloque en negro, o lo opuesto si se ha seleccionado el modo “NEGA” con la función LCD MODE del modo de utilidades, página 133), o un subrayado. El cursor del tipo subrayado se utiliza a menudo para los parámetros a los que se accede mediante los mandos de pantalla (véase más adelante). El cursor puede desplazarse por la pantalla con los botones CURSOR. Cada uno de estos cuatro botones desplaza el cursor en la dirección indicada por la flecha (si es que puede hacerlo en esa dirección). Si se pierde en una pantalla y no puede localizar la posición del cursor, pulse los botones CURSOR y lo localizará en cuanto se mueva.



Si un modo seleccionado dispone de más parámetros de los que caben en una sola pantalla, aparecerá una flecha en uno o en ambos lados de la pantalla, indicando que hay más parámetros disponibles avanzando en la dirección señalada. Para hacerlo, desplace el cursor más allá de la pantalla con los botones CURSOR, o desplace la pantalla directamente con los botones DISPLAY.



Selección de menús

En los submodos JOB (páginas 80, 112, 123) dispone de un “menú” donde puede seleccionar una operación de diferentes maneras, como se indica a continuación:

Botones CURSOR	Utilice estos botones para avanzar hasta la operación deseada, y después pulse el botón de función Select (F4, debajo de “Select” en la pantalla).
Mandos de pantalla	Utilice el mando situado debajo de “JOB” en la pantalla para desplazarse por la lista de operaciones; a continuación pulse el botón de función Select (F4, debajo de “Select” en la pantalla). También puede utilizar el mando CATEGORY para cambiar de categoría de operación (lista situada a la izquierda de las operaciones).
Botones [NO-1]/[YES+1]	Pulse los botones [NO-1] o [YES+1] brevemente para avanzar paso a paso por el menú en la dirección correspondiente, o mantenga pulsado el botón para avanzar con rapidez. Cuando la operación deseada esté resaltada, pulse el botón de función Select (F4, debajo de “Select” en la pantalla).
Selección numérica	Utilice el método de introducción numérica descrito más abajo para introducir el número de operación deseado. El número de operación parpadeará en el ángulo superior derecho de la pantalla. A continuación, pulse el botón [ENTER].



3. Cambio (edición) de valores

El RM1x permite ajustar y editar los valores de tres maneras:

❑ Los mandos de pantalla

Estos mandos facilitan el ajuste y la edición de los parámetros correspondientes. Si puede acceder con ellos a cualquier parámetro de la pantalla, aparecerán directamente sobre los mandos, como se muestra a continuación:



Para ajustar un parámetro relacionado con un mando, gire simplemente el mando en sentido horario para aumentar el valor, o en sentido contrario para que disminuya. Para acelerar el ajuste (por ejemplo, si necesita cubrir en poco tiempo un amplio margen de valores), gire el mando de pantalla apropiado al tiempo que mantiene pulsado el botón [SHIFT].

La función de los mandos de pantalla no depende de la posición del cursor, por lo que puede ajustar los valores con el cursor en cualquier lugar de la pantalla.

❑ Los botones [NO-1] y [YES+1]

Estos botones constituyen una eficaz y cómoda manera de aumentar o reducir el valor seleccionado en incrementos de un paso. Después de asegurarse de que el cursor está situado en el valor que va a editar, pulse una vez [NO-1] o [YES+1] para avanzar un paso en la dirección correspondiente, o mantenga pulsado el botón para avanzar con rapidez.

Tenga en cuenta que los botones [NO-1] y [YES+1] también se usan para confirmar o cancelar determinadas operaciones, de ahí la rotulación "NO" y "YES".



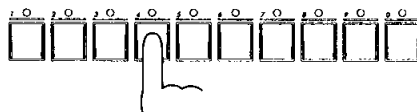
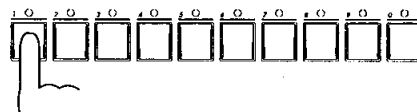
NOTA

- Para acelerar el incremento o disminución de valores, pulse el botón contrario mientras mantiene pulsado el botón correspondiente a la dirección deseada.

❑ Introducción numérica

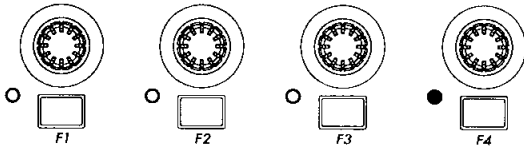
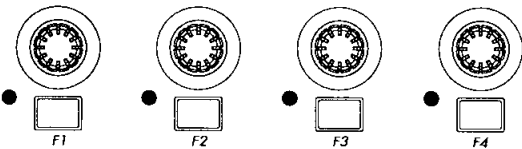
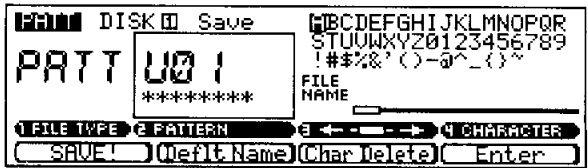
Este método puede resultar muy útil cuando conoce exactamente el valor que desea introducir, no siendo entonces necesario desplegar largas listas de valores o parámetros para obtener el efecto deseado.

Para la introducción numérica, el cursor debe situarse en el valor que se desea modificar. Mantenga pulsado el botón [NUM] del modo de teclado, y el indicador situado encima de las teclas numéricas se iluminará en señal de que pueden utilizarse para introducir un valor numérico. Mientras mantiene pulsado [NUM], accione las teclas numéricas para introducir el valor comenzando por la cifra de la izquierda. Si desea introducir el valor "104", por ejemplo, pulse "1", "0" y "4", por este orden. Una vez especificado el valor, libere el botón [NUM]. El valor deberá aparecer intermitente en la pantalla. Por último, pulse [ENTER] para confirmar.



4. Los botones de función

Los cuatro botones de función situados debajo de la pantalla LCD (F1 a F4) sólo se activan cuando es necesario. Si se activa un botón de función, su indicador (el diodo a la izquierda del botón) se iluminará. Los botones de función se activan cuando se precisa un control de tipo “ejecute...”, por ejemplo “guardar” en disco; o la función “DO!” (ejecutar) de la mayoría de las operaciones.



5. Modos de teclado

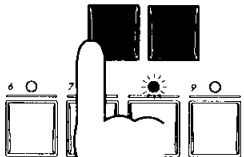
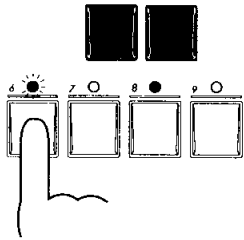
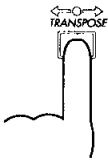
El teclado del RM1x no se limita simplemente a introducir notas. En combinación con los botones del modo KEYBOARD, permite introducir una serie de parámetros de manera rápida y eficaz. Ya hemos visto una de sus funciones alternativas -introducción de valores numéricos- en la sección “Cambio (edición) de Valores”, en la página 26. El teclado también se utiliza para la introducción de datos de tipo plantilla en los modos Grid Groove (página 55) y Grid Step Record (página 54). El resto de los modos de teclado se resumen a continuación:

PISTA

Permite seleccionar directamente las pistas para grabar y otras operaciones relacionadas. Para seleccionar una de las 16 pistas del RM1x, mantenga pulsado el botón [TRACK]. El indicador situado encima de la tecla correspondiente comenzará a parpadear. Con el botón [TRACK] aún pulsado, simplemente pulse la tecla correspondiente a la pista que desea seleccionar. El indicador correspondiente parpadeará, y la pista seleccionada quedará resaltada en la pantalla LCD; a continuación, libere el botón [TRACK].

TRANSPOSICION

Este modo facilita la transposición del tono de reproducción en incrementos de semitono de -12 a +13 (en combinación con los botones OCTAVE (página 13), es posible efectuar la transposición en un margen de +/-36 semitonos). Mientras se mantiene pulsado el botón [TRANPOSE], parpadearán los indicadores del teclado correspondientes al valor de transposición actual. El parpadeo de un único diodo indica que se trata de la tecla blanca correspondiente, y el parpadeo de dos diodos indica la tecla negra situada entre ellos.



La tecla E central del teclado (rotulada “H” y “8”) corresponde a la ausencia de transposición. Las teclas más agudas o más graves indican la transposición en el número de semitonos y en la dirección correspondientes. El grado de transposición también se indica en las pantallas de patrón y canción (parámetro TRANS).

Para cambiar el valor de transposición, simplemente pulse la tecla apropiada mientras mantiene pulsado el botón [TRANPOSE].

NUM

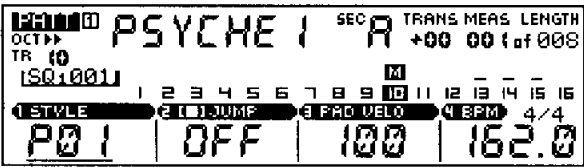
Descrito como “Introducción numérica” en la sección “Cambio (edición) de valores” de la página 26.

❑ MUTE (SOLO)

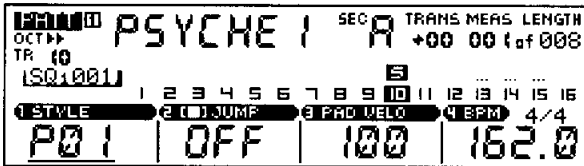
Este botón puede utilizarse junto con el teclado para silenciar o aislar pistas específicas. Las pistas silenciadas no sonarán durante la reproducción. Si se aísla una pista, sólo se oirá esa pista durante la reproducción.

Para silenciar cualquier número de pistas en el modo de patrón o de canción, pulse el botón del modo de teclado [MUTE]; el indicador del botón parpadeará. A continuación, pulse las teclas correspondientes a las pistas que desea silenciar. En la pantalla LCD aparecerá una “M” sobre los números de las pistas silenciadas. Cada vez que se pulsa una tecla estando el modo MUTE activado, se activará o desactivará el silenciamiento de la pista correspondiente. Puede desactivar el modo de silenciamiento pulsando el botón [MUTE] por segunda vez (el indicador del botón se apagará), y los ajustes de silenciamiento actuales seguirán siendo efectivos. Se pueden memorizar cinco configuraciones de silenciamiento por separado, según se describe en la sección “Memoria de silenciamiento”.

Cuando el botón [MUTE] está aún parpadeando, es posible silenciar todas las pistas simultáneamente pulsando la tecla negra rotulada [ALL]. De igual manera, pueden silenciarse las pistas 1 a 8 de una vez pulsando la tecla [1-8]. En este caso, las pistas restantes (9 a 16) no serán silenciadas. La tecla [9-16] silencia las pistas 9 a 16, al tiempo que desactiva el silenciamiento de las pistas 1 a 8. Si pulsa la siguiente tecla negra (C#), o la que se encuentra a su lado (BPM), se desactivará el silenciamiento de todas las pistas.



Sólo se puede aislar una pista con el silenciamiento desactivado; y a diferencia de los ajustes de silenciamiento, la función “solo” se desactivará cuando se desactive la función MUTE. Para aislar una pista, pulse el botón [MUTE] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. El indicador del botón [MUTE] parpadeará más rápidamente que cuando está activado el modo de silenciamiento, y el indicador situado encima de la pista aislada en ese momento parpadeará. Para aislar otra pista, simplemente pulse una tecla distinta; a continuación, pulse el botón [MUTE] por segunda vez (el indicador del botón [MUTE] se apagará) para desactivar el modo SOLO.



Memoria de silenciamiento

Mientras este modo está activado, los botones MUTE MEMORY (las 5 teclas negras más altas) pueden utilizarse junto con el botón [SHIFT] para memorizar la configuración de silenciamiento actual: pulse un botón MUTE MEMORY mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. De esta manera se pueden memorizar hasta 5 configuraciones de silenciamiento distintas.

Las configuraciones de silenciamiento memorizadas pueden recuperarse de inmediato mientras el modo de silenciamiento está activado, pulsando simplemente el botón MUTE MEMORY apropiado.

❑ Sección

Los estilos del modo de patrón del RM1x pueden tener hasta 16 “secciones”, de “A” a “P”. Cada sección es en la práctica un patrón independiente, y pueden utilizarse secciones distintas para las introducciones, variaciones, rupturas, finales, etc. El modo SECTION permite utilizar el teclado para seleccionar directamente la sección, y también para cambiar rápidamente de sección durante la reproducción. Si pulsa el botón de teclado [SECTION], su indicador parpadeará, y los indicadores del teclado correspondientes a las secciones que contienen datos se iluminarán, al igual que el indicador de teclado correspondiente a la sección actualmente seleccionada. Esta sección también aparecerá bajo el parámetro “SEC” en la pantalla LCD. Para seleccionar otra sección, pulse simplemente la tecla apropiada. Pulse el botón [SECTION] por segunda vez para desactivar el modo de sección (el indicador del botón [SECTION] se apagará).

6. Los mandos controladores en tiempo real

Una de las prestaciones que hace del RM1x una herramienta perfecta son sus mandos controladores en tiempo real. Estos mandos permiten controlar en tiempo real los parámetros correspondientes durante la reproducción de patrones o canciones para, por ejemplo, explorar la frecuencia de corte del filtro, aplicar inflexión de tono, añadir o modificar efectos o controlar cualquier parámetro durante la reproducción con un simple giro del botón adecuado. Una dotación de 8 mandos controladores se traduce en el acceso inmediato a numerosos parámetros y en la posibilidad de controlar más de un parámetro al mismo tiempo.

Los parámetros que aparecen en el panel debajo de los mandos son los parámetros preasignados estándar, si bien pueden asignarse otros a conveniencia mediante la función de asignación de mandos del submodo SETUP (página 74). Los mandos pueden cambiarse para controlar uno de los dos grupos de parámetros ("A" y "B") con el botón [KNOB]. El grupo de parámetros "A" (los parámetros estándar que aparecen en la parte superior del panel) se selecciona cuando está iluminado el indicador [KNOB], y el grupo "B" (los parámetros inferiores) cuando el indicador está apagado. Pueden asignarse distintos parámetros tanto al grupo "A" como al "B" mediante la función de asignación de mandos mencionada más arriba. Los parámetros estándar de los grupos "A" y "B" son los siguientes:

1	MODELACIÓN DE TIEMPOS	RETARDO MIDI
2	DESPLAZAMIENTO DE RELOJ	OCTAVADOR
3	TIEMPO DE PUERTA	ARMONIZACIÓN 1
4	VELOCIDAD DE PULSACION	ARMONIZACIÓN 2
5	CORTE	VARIACIÓN
6	RESONANCIA	CHORUS
7	CAIDA DEL EG	REVERBERACION
8	INFLEXIÓN DE TONO	VOLUMEN DE PISTA

7. Deshacer/Rehacer

La función "Undo" anula la última grabación, edición u operación realizada, y restablece los datos a su condición anterior. La función "Redo" anula la operación deshecha y vuelve a ejecutarla.

Estas operaciones son muy útiles cuando se han dañado datos importantes como consecuencia de una operación, edición o grabación. Pueden utilizarse en grabación, edición y en las operaciones distintas de Nombre de los modos de patrón, cadena de patrones y canción, así como en las operaciones de programación (Patch) del modo de patrón.

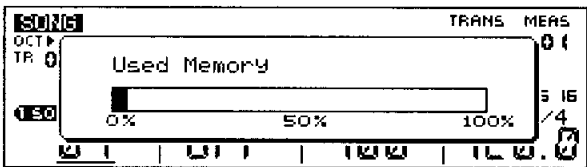
Para ejecutar la operación de deshacer, pulse el botón [JOB] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. Igualmente, para ejecutar la operación de rehacer, pulse el botón [JOB] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].

Después de ejecutar una operación, edición o grabación, siempre será posible ejecutar la operación Deshacer. De igual manera, siempre será posible ejecutar Rehacer después de haber ejecutado Deshacer, alternando ambas opciones.

NOTA • Este procedimiento es igual que el de Deshacer /Rehacer en las operaciones de patrón (página 82), cadena de patrones (página 113) y canción (página 124).

8. Pantalla de memoria utilizada

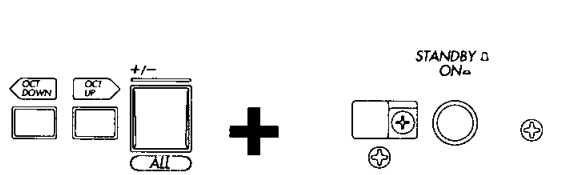
Para comprobar la cantidad de memoria utilizada hasta el momento, y saber cuánto puede seguir grabando, pulse el botón F1 mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. Se visualizará la memoria utilizada ("Used Memory") mientras mantiene pulsados estos botones.



9. Inicialización del sistema

Si desea restablecer los ajustes de fábrica del RM1x, puede ejecutar la operación de Inicialización.

- 1 Mientras mantiene pulsados los botones [OCT DOWN], [OCT UP] y la tecla F#/Gb (ALL) situada a la derecha de dichos botones, accione el interruptor STANDBY/ON.



- 2 Cuando aparezca "RM1x" en la pantalla, libere las teclas.
- 3 Una vez inicializada la unidad, en la pantalla se visualizará brevemente "Factory Set".

PRECAUCIÓN

La operación de inicialización borra toda la memoria interna. Si desea conservar algunos datos, deberá guardarlos en disco antes de proceder a la inicialización.

Capítulo 1. CONCEPTOS BÁSICOS

Este capítulo explica conceptos básicos, como la estructura de los modos y la estructura interna del RM1x, que es preciso conocer antes de utilizarlo.

1. Árbol de funciones	32
2. Organización del RM1x	34
3. Bloque del secuenciador	35
4. Bloque del generador de tonos	37
5. Bloque del controlador	38
6. Bloque de efectos	39
7. Acerca de los discos flexibles	42

1. Árbol de funciones

□ MODO PATTERN

PATTERN Reproducción, Patch	pág. 46
<input checked="" type="checkbox"/> Grabación	pág. 49
Grabación en tiempo real	pág. 51
Grabación por pasos	pág. 52
Grabación por pasos (plantilla)	pág. 54
GROOVE	pág. 55
PLAY FX	pág. 57
Armonización	pág. 57
Efectos de reproducción	pág. 58
MIDI DELAY	pág. 60
Retardo	pág. 60
Realimentación	pág. 61
ARPEGGIO	pág. 62
Ajuste del arpeggio	pág. 62
VOICE	pág. 63
Balance de voces	pág. 63
Envío de efectos	pág. 64
VOICE EDIT	pág. 65
EG	pág. 65
Inflexión de tono/Portamento	pág. 66
LFO	pág. 67
Filtro	pág. 68
EFFECT	pág. 69
Tipo	pág. 69
Edición de variación	pág. 70
Edición de chorus	pág. 71
Edición de reverberación	pág. 73
SETUP	pág. 73
Realce de graves	pág. 73
Asignación de mandos	pág. 74
Canal de salida	pág. 75
DISK	pág. 76
Guardar	pág. 76
Cargar	pág. 77
Cambiar nombre	pág. 78
Eliminar/Formato/Información	pág. 79
JOB	pág. 80
Lista de operaciones	pág. 80
Deshacer/Rehacer	
Job00 Deshacer/Rehacer	pág. 82
Nota	
Job01 Cuantizar	pág. 82
Job02 Modificar velocidad de pulsación	pág. 84
Job03 Modificar tiempo de puerta	pág. 85
Job04 Crescendo	pág. 86
Job05 Transponer	pág. 87
Job06 Deslizar	pág. 87
Job07 Generar redoble	pág. 88
Job08 Clasificar acordes	pág. 89
Job09 Separar acordes	pág. 89
Evento	
Job10 Desplazar reloj	pág. 89
Job11 Copiar evento	pág. 89
Job12 Borrar evento	pág. 90

Job13 Extraer evento	pág. 90
Job14 Crear datos continuos	pág. 91
Job15 Aclarar	pág. 91
Job16 Modificar datos de control	pág. 92
Job17 Modelación de tiempo	pág. 92

Frase

Job18 Copiar frase	pág. 92
Job19 Cambiar frase	pág. 93
Job20 Mezclar frase	pág. 93
Job21 Anexar frase	pág. 93
Job22 Dividir frase	pág. 94
Job23 Obtener frase	pág. 94
Job24 Poner frase	pág. 95
Job25 Borrar frase	pág. 95
Job26 Nombre de frase	pág. 95

Pista

Job27 Copiar pista	pág. 95
Job28 Cambiar pista	pág. 96
Job29 Borrar pista	pág. 96
Job30 Normalizar efecto de reproducción	pág. 96
Job31 Dividir pista de batería	pág. 97

Patrón

Job32 Copiar patrón	pág. 97
Job33 Anexar patrón	pág. 97
Job34 Dividir patrón	pág. 98
Job35 Borrar patrón	pág. 98
Job36 Nombre de estilo	pág. 98

EDIT	pág. 99
------	---------

Editar	pág. 99
Visualizar filtro	pág. 107

SPLIT	pág. 108
-------	----------

Dividir	pág. 108
---------	----------

□ MODO PATTERN CHAIN

PATTERN CHAIN Reproducción	pág. 110
DISK	pág. 111
Guardar	pág. 111
Cargar	pág. 111
Cambiar nombre	pág. 111
Eliminar/Formato/Información	pág. 111
JOB	pág. 112
Lista de operaciones	pág. 112
Deshacer/Rehacer	
Job00 Deshacer/Rehacer	pág. 113
Evento	
Job01 Copiar evento	pág. 113
Job02 Borrar evento	pág. 113
Compás	
Job03 Crear compás	pág. 113
Job04 Eliminar compás	pág. 113
Conversión	
Job05 Convertir en canción	pág. 114
Cadena	
Job06 Copiar cadena	pág. 114
Job07 Borrar cadena	pág. 114
Job08 Nombre de cadena	pág. 114

■ MODO SONG

SONG Reproducción	pág. 116
■ Grabación	pág. 117
Grabación en tiempo real	pág. 118
Grabación por pasos	pág. 118
Grabación por pasos (Plantilla)	pág. 118
GROOVE	pág. 119
Plantilla Groove	pág. 119
PLAY FX	pág. 119
Armonización	pág. 119
Efectos de reproducción	pág. 119
MIDI DELAY	pág. 119
Retardo	pág. 119
Realimentación	pág. 119
ARPEGGIO	pág. 119
Ajuste del arpeggio	pág. 119
VOICE	pág. 120
Balance de voces	pág. 120
Envío de efectos	pág. 120
VOICE EDIT	pág. 120
EG	pág. 120
Inflexión de tono/Portamento	pág. 120
LFO	pág. 120
Filtro	pág. 120
EFFECT	pág. 120
Tipo	pág. 120
Edición de variación	pág. 121
Edición de chorus	pág. 121
Edición de reverberación	pág. 121
SETUP	pág. 121
Realce de graves	pág. 121
Asignación de mandos	pág. 121
Canal de salida	pág. 121
DISK	pág. 122
Guardar	pág. 122
Cargar	pág. 122
Cambiar nombre	pág. 122
Eliminar/Formateo/Información	pág. 122
JOB	pág. 123
Lista de operaciones	pág. 123
Deshacer/Rehacer	pág. 124
Job00 Deshacer/Rehacer	pág. 124
Nota	pág. 124
Job01 Cuantizar	pág. 124
Job02 Modificar velocidad de pulsación	pág. 124
Job03 Modificar tiempo de puerta	pág. 124
Job04 Crescendo	pág. 125
Job05 Transponer	pág. 125
Job06 Deslizar	pág. 125
Job07 Generar redoble	pág. 125
Job08 Clasificar acordes	pág. 125
Job09 Separar acordes	pág. 125

Evento	pág. 125
Job10 Desplazar reloj	pág. 125
Job11 Copiar evento	pág. 125
Job12 Borrar evento	pág. 126
Job13 Extraer evento	pág. 126
Job14 Crear datos continuos	pág. 126
Job15 Aclarar	pág. 126
Job16 Modificar datos de control	pág. 126
Job17 Modelación de tiempo	pág. 126
Compás	pág. 126
Job18 Crear compás	pág. 126
Job19 Eliminar compás	pág. 126
Pista	pág. 127
Job20 Copiar pista	pág. 127
Job21 Cambiar pista	pág. 127
Job22 Mezclar pista	pág. 127
Job23 Borrar pista	pág. 127
Job24 Normalizar efectos de reproducción	pág. 127
Job25 Dividir pista de batería	pág. 128
Canción	pág. 128
Job26 Copiar canción	pág. 128
Job27 Anexar canción	pág. 128
Job28 Nombre de canción	pág. 128
EDIT	pág. 128
Editar	pág. 128
Visualizar filtro	pág. 128
SPLIT	pág. 129
Dividir	pág. 129

■ MODO UTILITY

Sistema	pág. 132
Afinación general	pág. 132
Pedal conmutador	pág. 132
Cuantización de patrón	pág. 132
Protección de memoria	pág. 132
Modo de claqueta	pág. 133
Tiempo de claqueta	pág. 133
Contador de grabación	pág. 133
Pantalla de díodos	pág. 133
Seguimiento de eventos	pág. 133
Exclusivos de sistema	pág. 133
Visualizar edición	pág. 133
Modo LCD	pág. 133
Configuración MIDI	pág. 135
Sincronización MIDI	pág. 135
Compensación MTC Start	pág. 135
Control MIDI	pág. 135
Retransmisión (echo back)	pág. 135
Salida de parámetros de TG	pág. 136
Configuración de voces a TG	pág. 136
Configuración de voces a MIDI	pág. 136
Filtro MIDI	pág. 137

2. Organización del RM1x

❑ Cinco bloques

El RM1x consta de cinco bloques: secuenciador, generador de tonos, controlador, efectos y arpeggios.

Bloque del secuenciador (página 35)

Bloque del generador de tonos (página 37)

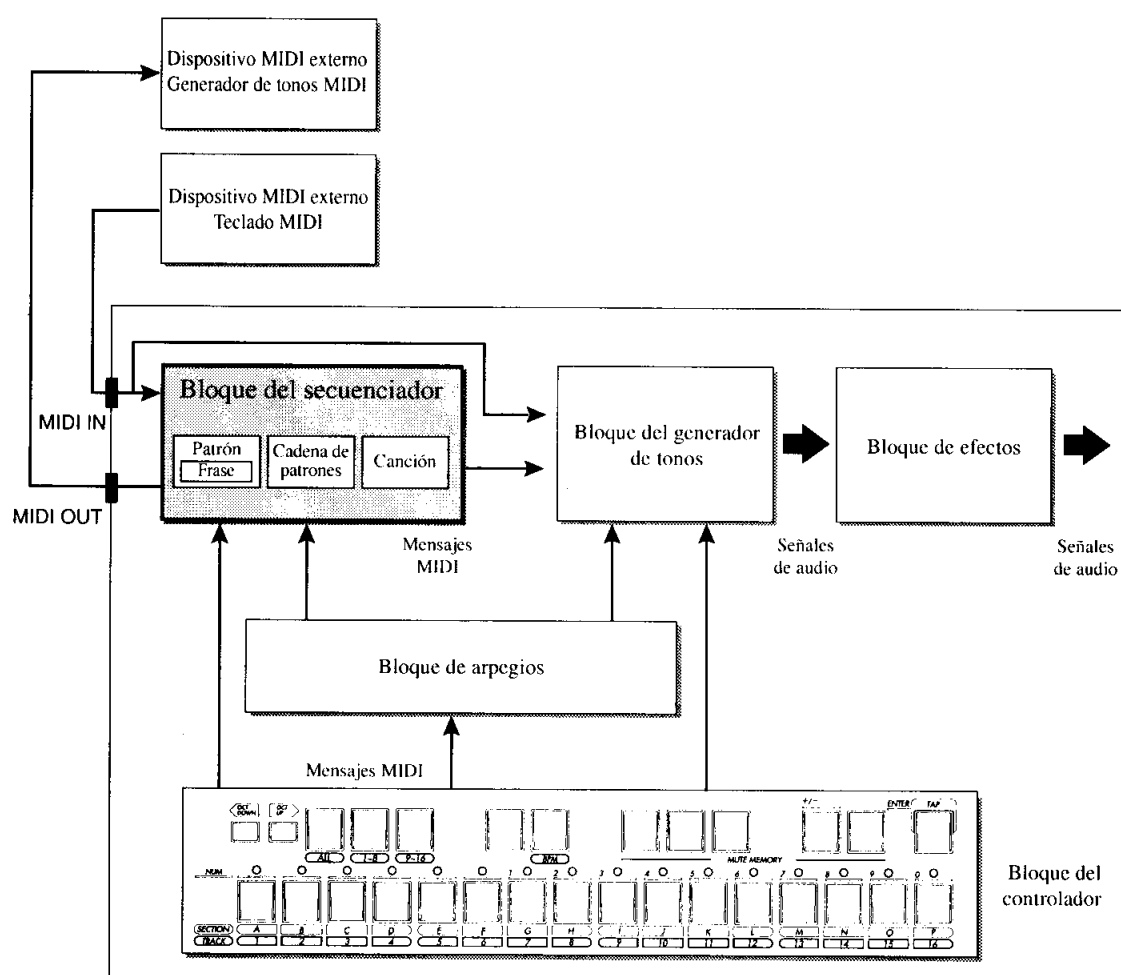
Bloque del controlador (página 38)

Bloque de efectos (página 39)

Bloque de arpeggios (página 62)

❑ Conexiones de los bloques

Los cinco bloques están conectados de la siguiente manera:



3. Bloque del secuenciador

❑ Acerca del bloque del secuenciador

Este bloque permite crear patrones y canciones grabando/editando las actuaciones musicales grabadas desde un dispositivo MIDI externo o desde el bloque del controlador; después reproducirá estos datos, transmitiéndolos como mensajes MIDI al bloque del generador de tonos o a un generador de tonos MIDI externo.

El bloque del secuenciador puede funcionar en tres modos: modo de patrón (página 45), modo de cadena de patrones (página 109) y modo de canción (página 115).

Grabando una pista cada vez para generar una grabación multipistas, puede crear patrones y canciones que utilicen hasta 16 pistas.

Cuando se reproducen patrones o canciones, los datos musicales se envían al bloque del generador de tonos y a la salida MIDI OUT. El destino de salida de los datos musicales para cada pista puede especificarse ajustando los canales de salida (páginas 75, 121).

Las “pistas” son áreas de memoria en las que se graban las actuaciones musicales. Los datos musicales pueden grabarse, editarse y reproducirse de forma independiente para cada pista.

❑ Patrón

En el RM1x, el término “patrón” se refiere a un patrón relativamente corto, es decir, de 4 a 16 compases, que se utiliza para la reproducción en bucle.

Los patrones se crean uniendo hasta 16 partes verticalmente con acordes de acompañamiento, bajo y batería. Las frases contienen datos musicales para un único instrumento, mientras que los patrones combinan dos o más frases para crear un único patrón de acompañamiento.

Los patrones se crean en el modo de patrón (página 45).

El RM1x gestiona los patrones por estilos, por secciones y por frases.

El RM1x incorpora 960 patrones (60 x 16).

Estilo

Los “estilos” son grupos de 16 patrones o “secciones” (véase “Sección” a continuación) que pueden seleccionarse en cualquier momento y en cualquier orden durante la reproducción en el modo PATTERN del RM1x. Una sección puede ser la introducción del estilo, otra la estrofa, otra el puente, etc.

El RM1x incorpora 60 estilos predefinidos.

Sección

Las “secciones” son las unidades que conforman un “estilo” (véase más arriba). Cada sección reproduce un único “patrón” (véase más arriba).

El RM1x incorpora 16 secciones (A-P) para cada estilo.

Frase

Las “frases” son fragmentos musicales para un único instrumento, como por ejemplo un patrón de ritmo para la parte rítmica, una línea de bajo para la parte de bajo, o un acompañamiento de acordes para la parte de guitarra. La frase es la unidad más pequeña que constituye el patrón.

Las frases predefinidas y de usuario se caracterizan por dos parámetros: “categoría de frase” y “número de frase”. De esta manera, se pueden encontrar con rapidez las frases deseadas sin tener que conocer todas.

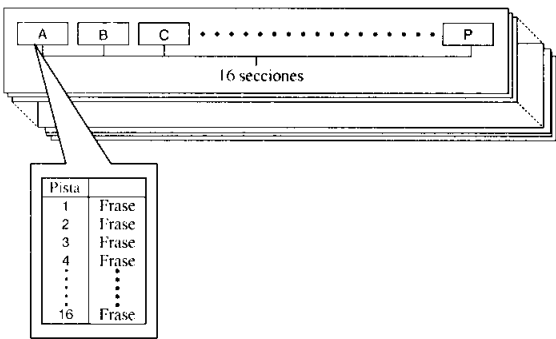
• Categoría de frase

La categoría de frase se refiere al tipo de instrumento o técnica de interpretación. “US” indica “frase de usuario” y el resto son frases predefinidas.

• Número de frase

El número de frase identifica las frases de la categoría mediante un número del 001 al 256 (las frases de usuario están numeradas del 001 al 256).

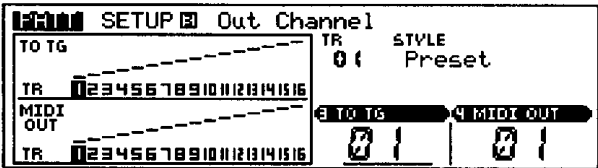
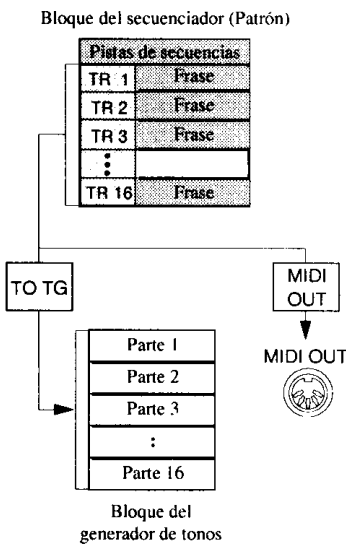
Estilos (60 predefinidos, 50 de usuario)



Canal de reproducción de cada pista

Cuando se reproduce un patrón, los datos musicales de cada una de sus pistas son transmitidos al bloque del generador de tonos y a la salida MIDI OUT, según los ajustes de canal de salida en el submodo SETUP (página 75).

Los datos se transmiten al bloque del generador de tonos según se especifica en el ajuste “TO TG”, y a la salida MIDI OUT según se especifica en los ajustes “MIDI OUT”.



Cadena de patrones

Una cadena de patrones es una secuencia de patrones programados en el modo PATTERN CHAIN. Los patrones de la cadena serán reproducidos en el orden especificado, y la reproducción podrá iniciarse a partir de cualquier compás de la cadena. Una cadena de patrones puede incluir patrones procedentes de cualquiera de los estilos predefinidos o de usuario del RM1x. El RM1x dispone de memoria para 20 cadenas de patrones.

Canciones

Las “canciones” se crean grabando datos musicales en las pistas en el modo SONG.

La memoria del RM1x tiene capacidad para 20 canciones.

Estructura de pistas de una canción

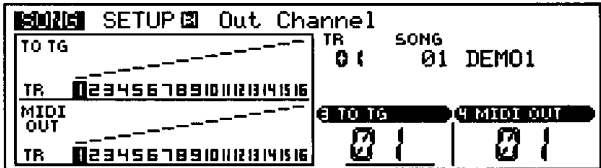
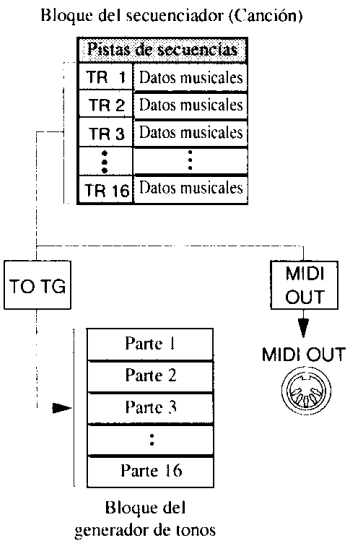
Cada canción consta de 16 pistas de secuencias y una pista BPM (tempo).

Las pistas de secuencias se utilizan para grabar datos musicales. Los datos pueden grabarse del bloque del controlador, etc., en tiempo real, por pasos, etc. El RM1x dispone de 16 pistas de secuencias y cada pista puede grabar datos musicales para una parte.

Canales de reproducción de la pista de secuencias

Cuando se reproduce una canción, los datos musicales de cada pista de secuencias son transmitidos al bloque del generador de tonos y a la salida MIDI OUT según los ajustes del canal de salida del submodo SETUP (página 75).

Los datos se transmiten al bloque del generador de tonos según se especifica en el ajuste “TO TG”, y a la salida MIDI OUT según se especifica en los ajustes “MIDI OUT”.



4. Bloque del generador de tonos

❑ Acerca del generador de tonos

El bloque del generador de tonos es el que verdaderamente produce sonido en respuesta a los mensajes MIDI recibidos del bloque del secuenciador, del bloque del controlador y de la entrada MIDI IN.

Se trata de un generador de tonos polifónico multitímbrico de 32 notas y 16 partes.

❑ Voces

Las “voces” son los programas de sonido individuales editables que el generador de tonos utiliza para producir sonido.

Hay dos tipos de voces: las normales, que cambian de tono al tocar distintas notas en el teclado, y las de batería, que producen un sonido instrumental con distinto ritmo para cada nota del teclado.

Las voces normales constan de 1 ó 2 “elementos”. Utilizando dos elementos, puede producir un sonido más rico, o crear una voz que produzca distintos sonidos dependiendo del tono o la velocidad de pulsación.

Las voces de batería son voces especiales en las que se asignan sonidos distintos a cada nota. Puede realizar numerosas modificaciones al sonido de cada nota.

Los elementos son los bloques constitutivos de cada nota y están compuestos a partir de formas de onda muestreadas. Se pueden modificar detalladamente la altura, la tonalidad y el volumen.

❑ Número de banco (MSB, LSB) y número de programa (número de voz)

El RM1x contiene 654 voces normales y 46 kits de batería, más voces de las que un número de programa 1-128 puede seleccionar. Así pues, en el RM1x las voces se seleccionan mediante una combinación de MSB de número de banco, LSB de número de banco y número de programa. Cuando desee seleccionar una voz a través de MIDI, transmita los tres mensajes MIDI en este orden: MSB de selección de banco, LSB de selección de banco y cambio de programa.

Los mensajes de cambio de programa seleccionan las voces del banco especificado por los mensajes de selección de banco.

Cada voz se sitúa en un espacio tridimensional cuyos tres ejes son MSB de selección de banco, LSB y cambio de programa (véase la siguiente tabla).

Número de banco

- MSB=000 : LSB=000 Voces normales: Nivel 1 de sistema GM
- MSB=063 : LSB=000 Voces normales: Syba&Ld
- MSB=063 : LSB=001 Voces normales: SyPd&Fx
- MSB=063 : LSB=002 Voces normales: SyMater 1
- MSB=063 : LSB=003 Voces normales: Instrumento de grupo
- MSB=063 : LSB=004 Voces normales: Cls&Wind
- MSB=063 : LSB=005 Voces normales: Étnica y percusión
- MSB=063 : LSB=006 Voces normales: SFX
- MSB=126 : LSB=000 Kit de batería
- MSB=127 : LSB=000 Batería GM

❑ Máxima polifonía

El bloque del generador de tonos tiene una polifonía máxima de 32 notas, en unidades de un elemento, es decir, pueden reproducirse simultáneamente 32 notas si se utilizan voces normales de un elemento o voces de batería, y 16 notas con voces normales de dos elementos.

El número de elementos utilizados por cada voz aparece en las listas de voces del “Anexo: Listas”.

Si se reciben mensajes MIDI que precisan más polifonía de la disponible, se desactivarán las notas que estén sonando en ese momento y se reproducirán las últimas en llegar. Este tipo de asignación de notas se denomina “prioridad de última nota”.

❑ Conexiones entre el bloque del secuenciador y el bloque del generador de tonos

El bloque del secuenciador está conectado internamente al bloque del generador de tonos vía MIDI.

Las conexiones entre cada pista del bloque del secuenciador y cada parte del bloque del generador de tonos pueden especificarse con el ajuste “TO TG” del canal de salida en el submodo SETUP (página 75).

TO TG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Parte del Generador de Tonos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

5. Bloque del controlador

❑ Acerca del bloque del controlador

El bloque del controlador permite utilizar el teclado, los mandos asignables, el pedal conmutador, etc., para reproducir música y controlar el bloque del generador de tonos a través del bloque del secuenciador, o controlar directamente el bloque del generador de tonos o el bloque de efectos.

Las funciones de los mandos asignables pueden seleccionarse en el submodo SETUP (página 74).

Las funciones del pedal conmutador pueden seleccionarse en el modo UTILITY (página 132).

El destino de salida de los datos musicales transmitidos desde el bloque del controlador se especifica con los ajustes de pista de teclado (página 27). Los datos musicales se envían, según se especifica en el ajuste de canal de salida de la pista de teclado, a una de las partes del generador de tonos o a la salida MIDI OUT.

❑ Relación con otros bloques

En los modos de patrón, cadena de patrones y canción, el bloque del controlador está conectado a las distintas partes del generador de tonos y a la salida MIDI OUT a través de la pista de teclado (pista de grabación) del bloque del secuenciador.

Los datos del bloque del controlador pasan de la pista de teclado a las partes del bloque del generador de tonos y a los dispositivos MIDI externos según los ajustes "TO TG" y "MIDI OUT" del canal de salida.

Desde el bloque del controlador, puede grabar frases de usuario o pistas de canciones, así como reproducir el bloque del generador de tonos o los dispositivos MIDI externos.

NOTA

- La "pista de teclado" es la que aparece resaltada en las páginas de reproducción de canción y de patrón.
- La "pista de grabación" es la que aparece resaltada en las páginas de espera de grabación.

6. Bloque de efectos

❑ Acerca del bloque de efectos

Este bloque procesa la señal de audio enviada por el bloque del generador de tonos, añadiendo reverberación, ambiente, etc.

El RM1x dispone de tres tipos de efectos: el efecto de reverberación, el efecto de chorus y el efecto de variación.

Los ajustes para este bloque se realizan desde el submodo de efectos (páginas 69, 120).

Los ajustes de efectos para los modos de canción/patrón pueden realizarse desde el submodo de efectos y desde el submodo de voces. En el submodo de efectos, puede almacenar para cada canción el tipo y otros ajustes de los tres efectos, creando el ambiente acústico idóneo para el estilo/canción. En el submodo de voces, puede almacenar para cada parte del estilo/canción los ajustes de nivel de envío de los tres efectos.

Efecto de reverberación

Este efecto añade reverberación al sonido.

En el submodo de efectos, puede seleccionar uno de los 11 tipos de efectos y modificar los valores de los parámetros para ajustar el carácter de la reverberación. Los ajustes del submodo de efectos se memorizan por separado para cada estilo/canción.

Efecto de chorus

Este efecto añade espacio y profundidad al sonido.

En el submodo de efectos, puede seleccionar uno de los 11 tipos de efectos y modificar los valores de los parámetros para ajustar el carácter del chorus. Los ajustes del submodo de efectos se memorizan por separado para cada estilo/canción.

Efectos de variación

Los efectos de variación ofrecen 43 tipos distintos, tales como reverberación y chorus, distorsión, saturación, etc.

En el submodo de efectos, puede seleccionar uno de los 43 tipos de efectos y modificar los valores de los parámetros para ajustar el carácter del efecto. Los ajustes del submodo de efectos se memorizan por separado para cada estilo/canción.

Efectos de inserción y de sistema

Los efectos del bloque de efectos se dividen en dos tipos: de inserción y de sistema.

En el RM1x, el efecto de reverberación y el efecto de chorus son efectos de sistema, y los efectos de variación pueden ajustarse como efectos de sistema o de inserción.

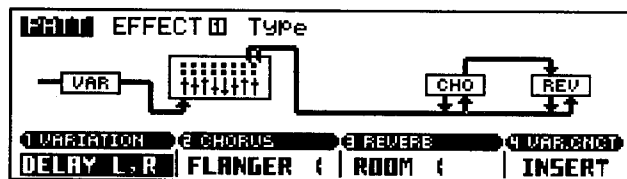
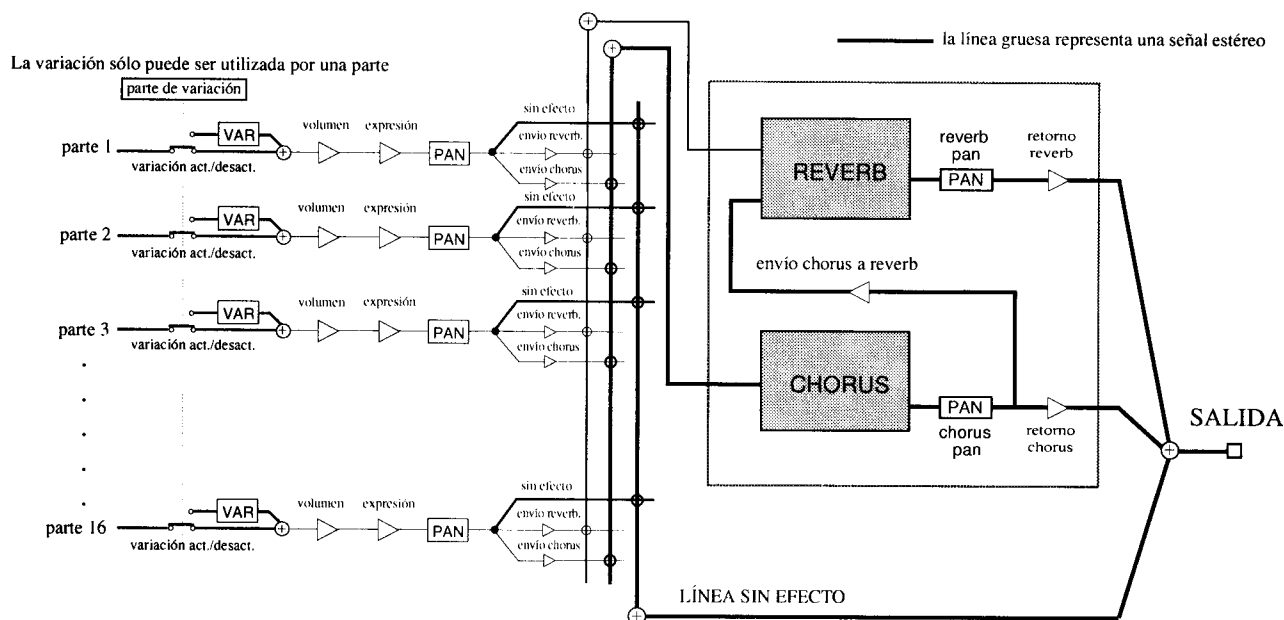
En el caso de un efecto de sistema, el procesamiento se ejecuta utilizando los controles de envío y retorno del mezclador para enviar las señales desde cada parte del generador de tonos al efecto y luego retornar la señal procesada al mezclador.

En el caso de un efecto de inserción, el efecto está conectado en serie entre el instrumento y el mezclador, y se ajusta con el balance "Dry/Wet" (sin/con efecto). En el RM1x, un efecto de inserción se puede utilizar en cualquier parte especificada.

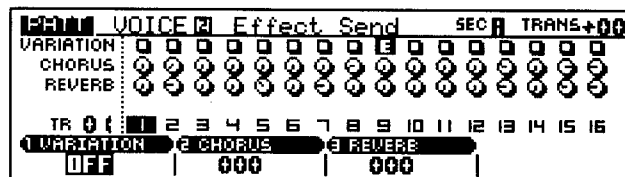
■ Funcionamiento de los efectos

• Variación = Inserción

Cuando en la conexión de variación se selecciona Insertion, los tres efectos se conectarán de la siguiente manera:



(páginas 69, 120)



(páginas 64, 120)

De las 16 partes del bloque del generador de tonos, las señales de la parte especificada por la activación/desactivación de los efectos de variación en el submodo de voces (páginas 64, 120) se enviarán al efecto de variación, aplicándose ahí el efecto.

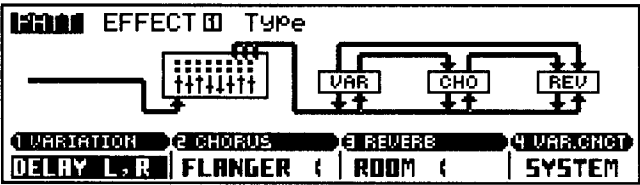
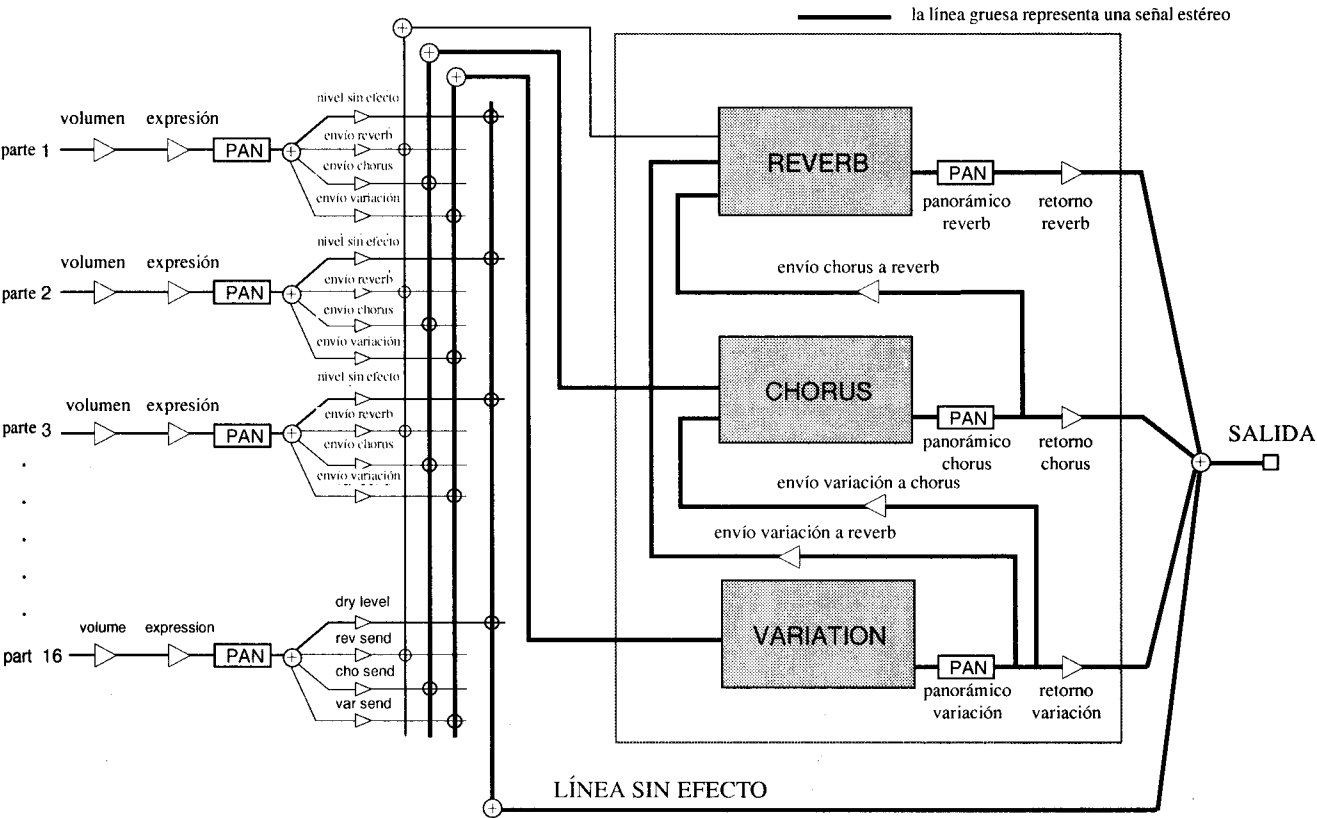
Las señales de todas las partes del generador de tonos, incluida la parte antes mencionada, se enviarán a los efectos de reverberación y chorus según el nivel de envío de reverberación especificado en el submodo de voces (páginas 64, 120). Desde aquí podrá ajustar la profundidad del efecto para cada parte.

La posición estéreo del envío de efecto está determinada por el panorámico de reverberación (páginas 72, 121) y el panorámico de chorus (páginas 71, 121) especificados en el submodo de efectos.

Una línea de bus denominada Envío de Chorus a Reverb (páginas 71, 121) conecta el efecto de chorus al efecto de reverberación. A través de esta línea, podrá conectar en serie ambos efectos.

• Variación = Sistema

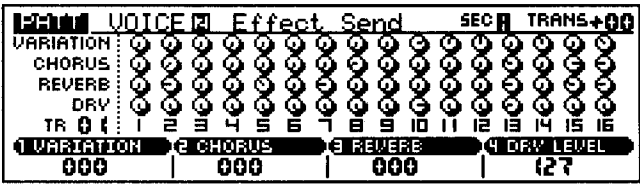
Cuando en la conexión de variación se selecciona System, los tres efectos se conectarán de la siguiente manera:



(páginas 69, 120)

Las señales procedentes de todas las partes del generador de tonos se enviarán a los efectos de reverberación, chorus y variación, según los niveles de envío de reverberación (páginas 64, 120), de chorus (páginas 64, 120) y de variación (páginas 64, 120) especificados en los ajustes del submodo de voces. Desde aquí puede ajustar la profundidad del efecto para cada parte.

La posición estéreo de la salida de efecto viene determinada por los ajustes de panorámico de reverberación (páginas 72, 121), chorus (páginas 71, 121) y variación (páginas 70, 121) del submodo de efectos.



(páginas 64, 120)

Si la conexión de Variación = Sistema, se conectarán tres líneas de bus. El envío de Chorus a Reverberación (páginas 71, 121) es una línea de bus que conecta el efecto de chorus al efecto de reverberación. El envío de variación a chorus (páginas 70, 121) es una línea de bus que conecta el efecto de variación al efecto de chorus. El envío de Variación a Reverberación (páginas 70, 121) es una línea de bus que conecta el efecto de variación al efecto de reverberación. A través de estas tres líneas de bus, puede utilizar los efectos de distintas maneras, por ejemplo, conectando los tres efectos en serie o dividiéndolos.

7. Acerca de los discos flexibles

En el RM1x, los disquetes se utilizan para guardar los datos creados o para intercambiar datos con otros dispositivos. Esta sección explica los tipos de disquete que puede utilizar en el RM1x y todo lo que debe conocer sobre su manejo.

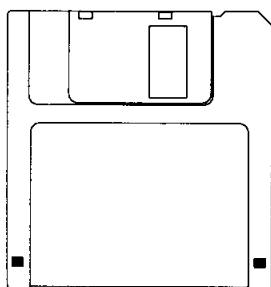
Tipos de disquete

El RM1x puede utilizar dos tipos de disco flexible: 2HD de 3.5" y 2DD de 3.5".

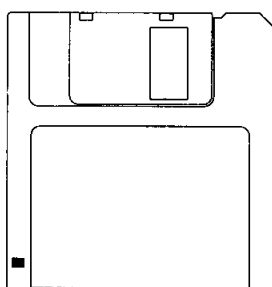
Antes de guardar los ficheros de datos en disco, deberá formatearlo (inicializarlo) (página 79).

El RM1x formatea los discos 2HD a 1,44 MB (megabytes) y los 2DD a 720 KB (kilobytes) en MS-DOS (MS-DOS es marca registrada de Microsoft Corporation).

Puesto que este formato es el que se utiliza en los ordenadores y el que utilizan los productos de Yamaha y de otros fabricantes, existe compatibilidad entre ellos.



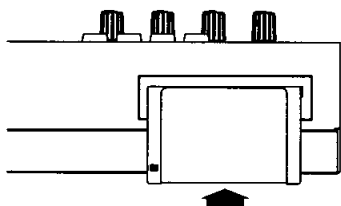
2HD de 3,5"
1,44 MB



2DD de 3,5"
720 KB

Inserción de un disco flexible

Inserte el disco en la unidad de disco con la etiqueta hacia arriba, introduciendo primero el lado del cierre.

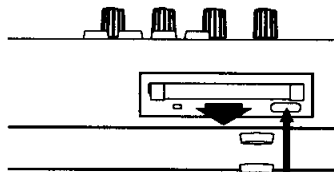


Presione el disquete con suavidad hacia adentro hasta que oiga un clic.

Extracción de un disco flexible

Después de asegurarse de que la unidad no está en uso, pulse con decisión el botón de expulsión, compruebe que el disquete ha sido expulsado y extráigalo de la unidad.

Si el disco se queda bloqueado, vuelva a pulsar con fuerza el botón de expulsión o introdúzcalo de nuevo e intente extra-



Pulse con decisión el botón de expulsión y asegúrese de que el disquete ha sido expulsado

erlo pulsando el botón.

Si el indicador de disco en uso está iluminado, se están transfiriendo datos entre el disquete y el RM1x. En este caso, no apague la unidad ni intente extraer el disco. Podría causar daños no sólo en el disquete sino también en la unidad de disco.

Limpieza periódica de los cabezales de la unidad de disco

Las unidades de disco flexible contienen un cabezal magnético de alta precisión. Cuando se ha estado utilizando una unidad de disco durante bastante tiempo, las partículas magnéticas de los disquetes ensucian los cabezales, de manera que aumentan las posibilidades de error en la lectura y escritura de datos.

Para mantener la unidad de disco en buenas condiciones, aconsejamos limpiar periódicamente los cabezales (una vez al mes).

Manejo y almacenamiento de discos

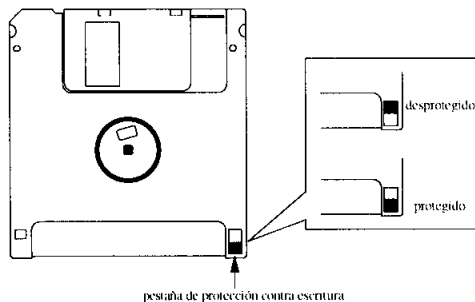
Los discos no deben quedar expuestos a la luz directa del sol, a temperaturas extremas ni en lugares excesivamente húmedos o polvorientos.

No coloque los discos cerca de objetos que generen fuertes campos magnéticos, como los televisores o los altavoces.

Antes de apagar el equipo, extraiga el disco de la unidad. Si lo deja durante cierto tiempo con el equipo apagado, puede acumular suciedad y provocar errores de lectura o escritura.

❑ Prevención del borrado accidental

Los discos disponen de una pestaña de protección que puede evitar el borrado accidental de los datos. En los discos que contienen datos importantes, desplace la pestaña a la posición de protección contra escritura (ventana abierta) para impedir la grabación de datos en el disco.



❑ Copia de seguridad de los datos

Los datos de un disquete pueden sufrir daños imprevistos. Si tiene algunos datos importantes que desee guardar, le recomendamos que dedique el tiempo necesario para hacer una copia de seguridad.

❑ Tipos de fichero utilizados por el RM1x

Todos los datos (All data)

Estos ficheros manejan todos los datos de la memoria interna del RM1x como un único fichero.

El fichero All data incluye los siguientes datos:

Canciones	20
Estilos (usuario)	50
Configuración de sistema	1

En los datos de canción se incluyen los datos musicales para las canciones 01 - 20 del modo de canción, los ajustes para cada canción del submodo de efectos y del submodo de voces, y los ajustes de canal de salida y efectos de reproducción del modo de canción.

En los datos de estilo se incluyen los datos para los ocho patrones de cada estilo ($50 \times 16 = 800$) y 99 frases de usuario para cada estilo ($50 \times 99 = 4.950$). Los datos para cada patrón incluyen los ajustes de efectos de patrón, voces de patrón y efectos de reproducción además de los datos musicales.

La configuración de sistema contiene los ajustes del modo de utilidades.

Estilo (Style) (usuario)

Los ficheros de estilo contienen todos los datos incluidos en un estilo (16 secciones y 256 frases de usuario) del modo de patrón.

En los ficheros de estilo se incluyen los siguientes datos:

Datos musicales grabados en el estilo
Ajustes de efectos de reproducción
Ajustes de canal de salida
Ajustes del submodo de voces
Ajustes del submodo de efectos

Canción (Song)

Los ficheros de canción contienen todos los datos incluidos en una canción del modo Song. Los ficheros de canción incluyen los siguientes datos:

Datos musicales grabados en la canción
Ajustes de efectos de reproducción
Ajustes de canal de salida
Ajustes del submodo de voces
Ajustes del submodo de efectos

SMF

SMF (fichero MIDI estándar) se define como un formato recomendado para los datos musicales MIDI, y es un formato de datos de secuenciador utilizado por numerosos fabricantes de instrumentos musicales y compañías de software para ordenador. Los dispositivos compatibles con SMF pueden intercambiar datos de secuencia a través de disquetes, etc.

SMF gestiona una canción o una sección (estilo) como un único fichero. Los ajustes de los submodos de efectos y de voces, de salida de canal y de efectos de reproducción no se incluyen en un fichero SMF.

SMF+Cabecera TG (TG Header)

Cuando se guarda un patrón o una canción en este formato, se añaden 1 ó 2 compases al inicio de los datos musicales. Los datos de cambio de programa, volumen, panorámico, niveles de envío de reverberación, chorus y variación, y sensibilidad a la inflexión de tono se insertarán en estos compases de configuración en forma de datos MIDI.

Si se carga un fichero guardado con una cabecera TG y a continuación se guarda otra vez con la opción TG Header, los datos de configuración del generador de tonos se insertarán de nuevo al comienzo del patrón o de la canción, de manera que quedan duplicados. Por ello, antes de guardar los datos por segunda vez, deberá utilizar la operación de patrón/canción Delete Measure para eliminar los compases de configuración que se habían añadido anteriormente.

Si se carga un fichero guardado con una cabecera TG y a continuación se reproduce, puede que exista un ligero desfase de tempo durante el primer compás. No obstante, no afectará a la reproducción de la porción original de los datos de canción.

Si se carga un fichero guardado con una cabecera TG y a continuación se reproduce, se prescindirá de todos los ajustes del submodo de voces. Si desea mantener estos ajustes, utilice la operación de patrón/canción Delete Measure para eliminar los compases de configuración que se habían añadido.

❑ Extensiones de los nombres de fichero de datos

Cuando el RM1x guarda los cinco tipos de datos mencionados anteriormente, se crea automáticamente una extensión (tres caracteres indicativos del tipo de fichero) que se añadirá al nombre del fichero de la siguiente manera:

1.	Todos los datos	.R1A
2.	Estilo	.R1P
3.	Canción	.R1S
4.	SMF	.MID

ANOTACIONES

This image shows a full page of dot grid paper. The background is white, and it is covered with a regular pattern of small, black dots. The dots are arranged in straight horizontal and vertical lines, creating a grid-like appearance. There are no margins, text, or other markings on the page.

Capítulo 2. MODO DE PATRÓN

El modo PATTERN dispone de 60 estilos predefinidos (incluidos ritmos, tiempos de compás y partes instrumentales) que cubren prácticamente todo el espectro del baile y la música contemporánea.

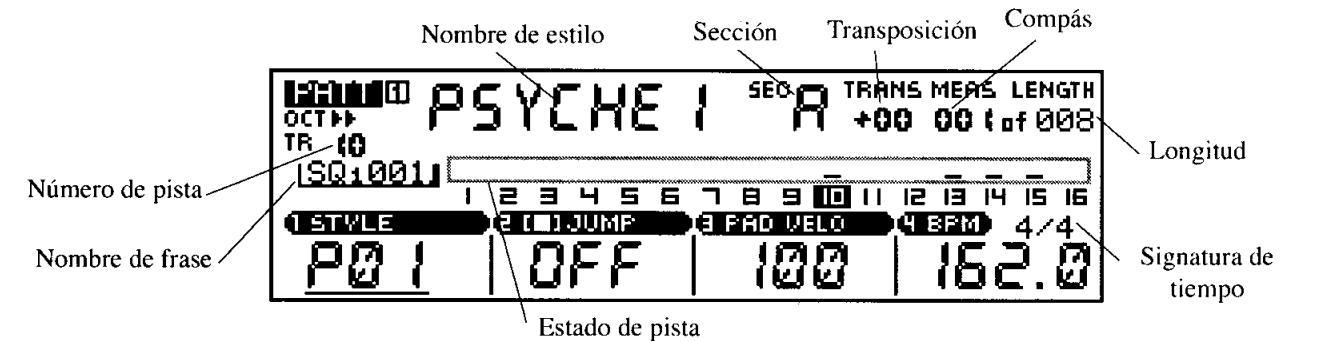
El modo de patrón permite grabar hasta 50 estilos de usuario originales, que pueden utilizarse de igual manera que los estilos predefinidos.

Este capítulo explica todas las operaciones del modo de patrón.

1. PATTERN Reproducción	46
2. Grabación	49
3. Groove	55
4. Efectos de reproducción	57
5. Retardo MIDI	60
6. Arpeggio	62
7. Voz	63
8. Edición de voces	65
9. Efecto	69
10. Configuración	73
11. Disco	76
12. Operación	80
13. Edición	99
14. División	108

1. Reproducción PATTERN

Reproducción



	Parámetro	Valores	Función
1	Nombre/número de estilo	P01 ... P60, U01 ... U50	Selecciona el estilo
2	Salto	OFF, 001 ... 256	Especifica el compás al que "saltará" el RM1x cuando se pulse el botón STOP . Si está desactivado ("OFF"), las posiciones de reproducción permanecerán donde se hallen en el momento de detener la reproducción. Para determinar el compás actual, pulse el botón STOP mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].
3	Velocidad de pulsación del teclado	001 ... 127; RND1 ... RND4	Especifica el valor de la velocidad de pulsación de nota para el teclado del "RM1x. Los valores más altos producirán un sonido con niveles más altos. Hay también cuatro ajustes de "velocidad de pulsación aleatoria", que generan distintos grados de variación en la velocidad de pulsación aleatoria. RND1" produce la variación más reducida y "RND4" la más amplia.
4	BPM	25 ... 300	Ajusta el tempo para la reproducción de patrón.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Compás		Selecciona la posición de comienzo de reproducción o muestra la posición de reproducción actual.
	Longitud		Selecciona la longitud total del patrón
	Signatura de tiempo	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4... 8/4	Ajusta la signatura de tiempo.
	Sección	A ... P	Muestra la sección actualmente seleccionada. La selección de sección puede efectuarse con el método de teclado descrito en la página 28.
	Estado de pista	M, S	Indica el estado SOLO o MUTE de la pista. El número de pista resaltado indica la pista seleccionada.
	Nombre de frase		Indica la frase actualmente seleccionada.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Para seleccionar un estilo y reproducir un patrón

- 1

Asegúrese de que el modo PATTERN está seleccionado (si es necesario, pulse el botón MODE [PATTERN]). En el ángulo superior izquierdo de la pantalla LCD deberá aparecer "PATT 1".
- 2

Utilice el mando de pantalla 1 para seleccionar un estilo (P01 ... P60 son estilos predefinidos, y U01 ... U50 son estilos de usuario).
- 3

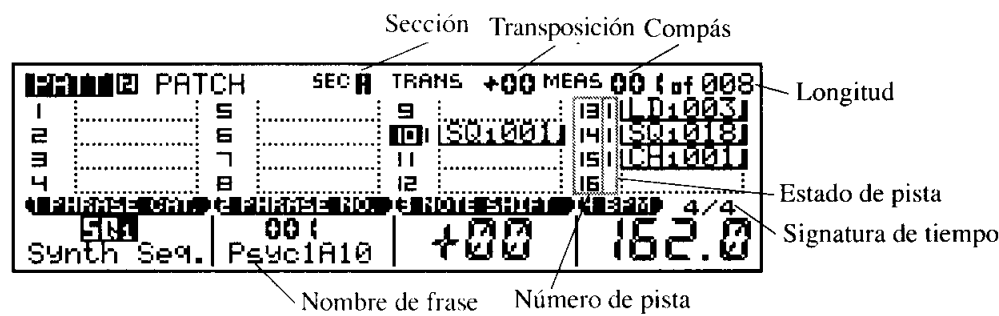
Seleccione una sección con el teclado, según se describe en la página 28.
- 4

Pulse PLAY para iniciar la reproducción.
El botón PLAY parpadeará a la velocidad BPM actual, las barras de la velocidad de pulsación situadas sobre las pistas activas indicarán el nivel de reproducción de las pistas correspondientes, y el parámetro MEAS indicará el compás actual durante la reproducción.
- 5

Cambie de sección u otros parámetros, según sea preciso, durante la reproducción.
En el modo PATTERN, la sección actual seguirá reproduciéndose en bucle hasta que seleccione otra sección o detenga la reproducción.
- 6

Cuando termine, pulse STOP para detener la reproducción.

PATCH



	Parámetro	Valores	Función
1	Categoría de frase		Selecciona la categoría de frase.
2	Número de frase		Selecciona el número de frase.
3	Desplazamiento de nota	-99 ... +99	Desplaza la altura de la frase seleccionada en ese momento en un número especificado de semitonos.
4	BPM	25 ... 300	Ajusta el tempo para la reproducción de patrón.
	Número de pista	0! ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Compás		Selecciona la posición de comienzo de reproducción o muestra la posición de reproducción actual.
	Longitud		Selecciona la longitud total del patrón
	Signatura de tiempo	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4... 8/4	Ajusta la signatura de tiempo.
	Sección	A ... P	Muestra la sección actualmente seleccionada. La selección de sección puede efectuarse con el método de teclado descrito en la página 28.
	Estado de pista	M, S	Indica el estado SOLO o MUTE de la pista. El número de pista resaltado indica la pista seleccionada.
	Nombre de frase		Indica la frase actualmente seleccionada.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Puede utilizar esta pantalla para crear un patrón (disponiendo las frases en las 16 pistas de patrón) o para seleccionar y reproducir un patrón existente.



Para crear un patrón

- 1

Después de seleccionar en el modo PATTERN el estilo con el que desea trabajar, pulse el botón MODE [PATTERN] para seleccionar el modo PATCH. En el ángulo superior izquierdo de la pantalla LCD deberá aparecer “PATT 2 PATCH”.
- 2

Utilice el teclado para seleccionar la sección que desea programar, según se ha descrito en la página 28.
- 3


Seleccione la longitud de la sección con el parámetro Length.
- 4

Pulse el botón PLAY  para iniciar la reproducción si desea monitorizar el sonido del patrón mientras trabaja con él. El indicador del botón PLAY  parpadeará a la velocidad del valor BPM actual, las barras de la velocidad de pulsación situadas junto a las pistas activas indicarán el nivel de reproducción de las pistas correspondientes, y el parámetro MEAS indicará el compás actual durante la reproducción.
- 5

Seleccione con el teclado la pista a la que desea asignar una frase, según se ha descrito en la página 27. El número de la pista correspondiente se iluminará en la pantalla.
- 6

Utilice los mandos de pantalla 1 y 2 para seleccionar la categoría y el número de la frase que desea asignar a la pista actual (los títulos de frase constan de dos partes: una abreviación de categoría a la izquierda y un número a la derecha).
- 7

Continúe seleccionando pistas y asignando frases hasta completar el patrón.
- 8

Cuando termine, pulse STOP  para detener la reproducción.

1. Reproducción PATTERN

Tenga en cuenta que en el borde derecho del “marco” que rodea los nombres de frase en la pantalla del modo PATCH, se indica si la longitud de la frase es menor o igual que la del patrón, o si es más larga.

Longitud de frase menor o igual que la longitud del patrón

PATTERN PATCH				SEC	TRANS	+00	MEAS	00 f of 003
1		5		9				
2		6		10				
3		7		11				
4		8		12				
FX1				00 f				4/4
Synth Efx				Psyc1G12				+00 120.0

Longitud de frase mayor que la longitud del patrón

PATTERN PATCH				SEC	TRANS	+00	MEAS	00 f of 004
1		5		9				
2		6		10				
3		7		11				
4		8		12				
FX1				00 f				4/4
Synth Efx				Psyc1G12				+00 120.0

2. Grabación

Aunque el RM1x está equipado con numerosas frases predefinidas, también le permite grabar sus propias frases de usuario. Utilice el submodo Phrase Recording para efectuar dichas grabaciones.

El RM1x ofrece dos métodos principales de grabación: en tiempo real y por pasos.



Con la grabación en tiempo real, el RM1x funciona como una grabadora de cinta, registrando los datos de actuación según se interpretan. Esto permite captar todos los matices de una actuación real.

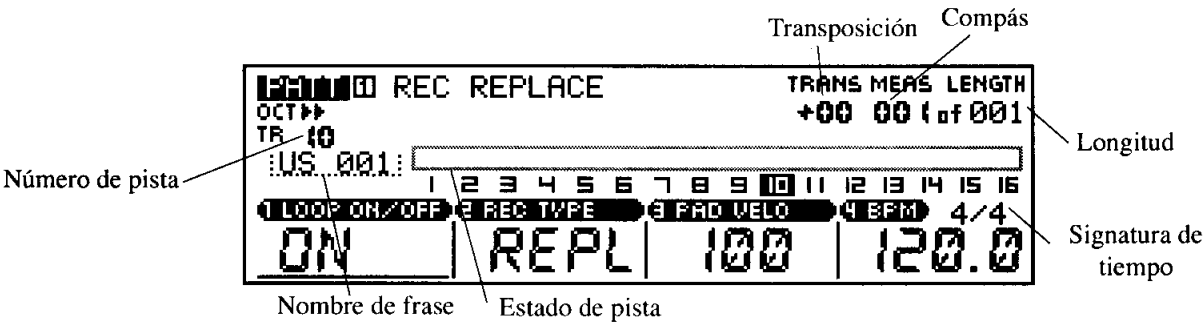
En la grabación por pasos, se introduce la frase o nota una a una, casi como si estuviera escribiendo las notas en un pentagrama. Esto permite crear frases complejas sin tener que tocarlas en tiempo real sobre el teclado.

Preparación para grabar

- 1 Acceda al submodo VOICE y asigne la voz o voces deseadas a la pista o pistas que desea grabar, según se describe en la página 63.
- 2 Regrese al modo PATTERN.
Aunque puede grabar en cualquiera de los modos PATTERN

o PATCH, tendrá que empezar desde el modo PATTERN para seleccionar el estilo que va a grabar y el modo de grabación (REPLACE, OVERDUB, STEP o GRID, explicados por separado más adelante).

- 3 Utilice el mando de pantalla 1 para seleccionar el estilo sobre el que desea grabar (sólo son grabables los estilos de usuario, esto es, U01 ... U50).
- 4 Utilice el parámetro Length para especificar la longitud de la frase que pretende grabar y el parámetro de signatura de tiempo para seleccionar la signatura deseada. Estos cambios pueden realizarse únicamente para patrones "vacíos" (los patrones pueden borrarse con la operación Borrar patrón, página 98).
- 5 Pulse REC  para activar el modo de espera de grabación. El indicador rojo del botón REC  se iluminará y la pantalla del modo PATTERN se visualizará como se muestra más abajo.
- 6 Utilice el mando de pantalla 2 para seleccionar el modo de grabación deseado ("REPL" = sustitución, "OVER" = superposición, "STEP" = por pasos y "GRID" = plantilla). Ahora puede utilizar el mando de pantalla 1 para determinar si el patrón se reproducirá o no en bucle durante la grabación.



	Parámetro	Valores	Función
1	Activación de bucle	ON, OFF	Determina si el patrón se reproducirá o no en bucle durante la grabación.
2	Tipo de grabación	Replace (tiempo real) Overdub (tiempo real) Step (pasos) Grid (pasos)	Selecciona el método de grabación.
3	Velocidad de pulsación del teclado	001 ... 127; RND1 ... 4	Especifica el valor de la velocidad de pulsación de nota para el teclado del RM1x. Los valores más altos producirán un sonido con niveles más altos. Hay también cuatro ajustes de "velocidad de pulsación aleatoria", que generan distintos grados de variación en la velocidad de pulsación aleatoria. "RND1" produce la variación más reducida y "RND4" la más amplia.
4	BPM	25 ... 300	Ajusta el tempo para la reproducción de patrón.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Compás		Selecciona la posición de comienzo de reproducción o muestra la posición de reproducción actual.
	Longitud		Selecciona la longitud total del patrón
	Signatura de tiempo	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4... 8/4	Ajusta la signatura de tiempo.
	Estado de pista		El número de pista resaltado indica la pista seleccionada.
	Nombre de frase		Indica la frase actualmente seleccionada.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Tipo de grabación

El modo PATTERN ofrece cuatro tipos distintos de grabación de frases: dos en tiempo real y dos por pasos.

El tipo REPLACE (sustitución) graba los datos de actuación en tiempo real, reemplazando cualquier dato existente en la frase de usuario destino. Los nuevos datos sustituyen a los datos anteriores. Utilice este tipo cuando desee rehacer una frase de la que no ha quedado satisfecho o que ya no necesita (página 51).

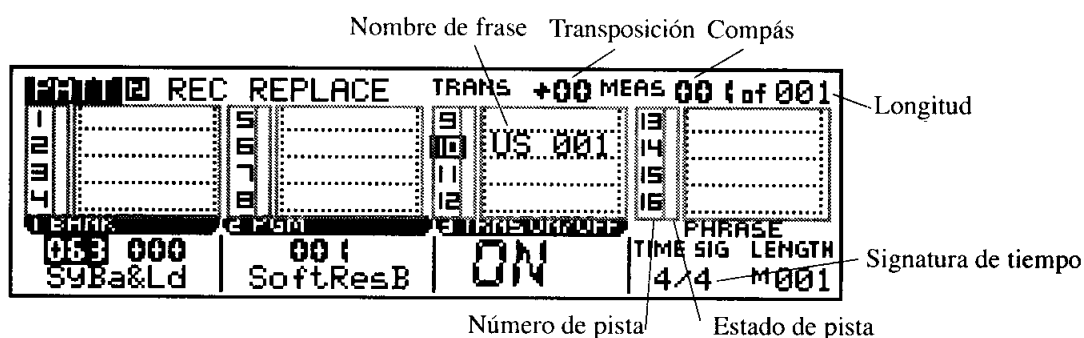
El tipo OVERDUB (superposición), segundo tipo en tiempo real, graba sobre la frase seleccionada al tiempo que deja los datos existentes en su sitio. Este método se utiliza cuando se necesita crear una frase compleja multinivel (página 51).

El tipo STEP (por pasos) permite componer una actuación “escribiendo” evento a evento. Este método de grabación

por pasos (no en tiempo real) es similar al proceso de escribir notaciones musicales sobre el papel. Este método admite “overdubbing”, puesto que los eventos no desaparecen hasta que no se borran expresamente (página 52).

El tipo GRID (rejilla o plantilla) permite grabar frases de un compás introduciendo notas en una “plantilla” de semicorchea formada por las teclas blancas del teclado del RM1x. La altura, el tiempo de puerta y la velocidad de pulsación de cada nota introducida pueden ajustarse con los mandos de pantalla (página 54).

Si ya ha seleccionado en el modo PATTERN el estilo que va a grabar y el modo de grabación, puede activar el modo de grabación en espera directamente desde la pantalla PATCH. En este caso, la pantalla aparecerá de la siguiente forma:



	Parámetro	Valores	Función
1	MSB/LSB de banco		Selecciona la voz que se va a utilizar para reproducir la frase. Consulte el anexo de listas.
2	Número de programa		Selecciona la voz que se va a utilizar para reproducir la frase. Consulte el anexo de listas.
3	Activación de transposición		Activa o desactiva la transposición. Ajusta el tempo para la reproducción de patrón.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Compás		Selecciona la posición de comienzo de grabación o muestra la posición de grabación actual.
	Longitud	001 ... 256	Indica la longitud de la frase en compases
	Signatura de tiempo	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4... 8/4	Indica la signatura de tiempo del patrón
	Estado de pista	M, S	Indica el estado MUTE o SOLO de la pista. El número de pista resaltado indica la pista seleccionada.
	Nombre de frase		Indica la frase actualmente seleccionada. Seleccione el número en la pantalla PATCH (página 47). Puede utilizar la operación de patrón Phrase Name para asignar un nombre a la frase (página 95).

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).



■ Grabación en tiempo real 3 (sustitución, superposición)

Utilice este método de grabación cuando desee introducir su frase en tiempo real. Puede introducir la frase directamente desde el microteclado, a través de un teclado MIDI remoto u otro dispositivo MIDI similar; también puede grabar (copiar) una frase de un ordenador o de otro secuenciador.

El modo PATTERN dispone de dos métodos de grabación de frase en tiempo real: REPLACE y OVERDUB.

Utilice el método REPLACE (sustitución) cuando desee crear una frase totalmente nueva o grabar sobre una ya existente. Este método borrará cualquier dato que se halle en la frase seleccionada.

Utilice OVERDUB (superposición) cuando desee superponer nuevos datos a los ya existentes en la frase. Esto le permitirá construir complejas frases multinivel.

- ❶ Después de completar el procedimiento "Preparación para grabar" descrito anteriormente, seleccione con el teclado del RM1x la pista que desea grabar, según se ha descrito en la página 27.
- ❷ Ajuste los BPM al valor con que desea grabar. A veces es más fácil establecer un tempo lento para las grabaciones en tiempo real porque se dispone de más tiempo para introducir los datos.
- ❸ Pulse el botón PLAY  para iniciar la grabación. El metrónomo se pondrá en marcha e iniciará una cuenta de entrada de un compás antes de que se empiece a grabar el primer compás. La cuenta previa también se indica mediante unos números negativos en el parámetro "MEAS".
Interprete la parte requerida en el teclado del RM1x o en un teclado MIDI externo.
- ❹ Pulse el botón STOP  cuando desee detener la grabación. El modo normal de reproducción PATTERN se vuelve a seleccionar automáticamente cuando se detiene la grabación, regresando al principio (primer compás) del patrón.
- ❺ Repita los pasos 1 a 4 para grabar otras pistas, si es necesario.
Si introduce una nota incorrecta, puede eliminarla en la siguiente ronda manteniendo pulsados el botón [SHIFT] y la tecla de esa misma nota (mantenga pulsados ambos cuando la grabación alcance el punto en que se introdujo la nota original equivocada).

NOTA

- Puede utilizar la operación de patrón 00 (Desahcer/Rehacer) para cancelar una grabación recién efectuada. De esta manera se pueden recuperar datos sobregrabados accidentalmente (página 82).
- No olvide ajustar otros parámetros apropiados (como BPM, tiempo de claqueta y contador de grabación; véase la página 133) antes de iniciar la grabación.
- Si desea una grabación fidedigna de los valores de velocidad de pulsación, introduzca los datos desde un teclado MIDI externo.

Grabación por pasos

Utilice este método para efectuar una grabación nota a nota, seleccionando los valores adecuados de velocidad de pulsación, longitud, etc., de cada nota.

Si TIPO DE EVENTO = Nota:

Número de pista

Puntero

Tipo de evento

Signatura de tiempo

PH

REC

STEP

EVENT TYPE

Note

OCT

TR

4/4

0011

0012

0013

0014

1

2

3

4

00

00

00

00

Rest

Tie

Delete

OkDelete

Si TIPO DE EVENTO = PB:

Número de pista

Puntero

Tipo de evento

Signatura de tiempo

PH

REC

STEP

EVENT TYPE

PB

OCT

TR

4/4

0011

0012

0013

0014

1

2

3

4

00

00

00

00

Rest

Delete

OkDelete

Si TIPO DE EVENTO = CC:

Número de pista

Puntero

Tipo de evento

Signatura de tiempo

PH

REC

STEP

EVENT TYPE

CC

OCT

TR

4/4

0011

0012

0013

0014

1

2

3

4

00

00

00

00




Rest

Delete

OkDelete

Parámetro	Valores	Función
1 Puntero		Posición de nota actual
2 Pasos	0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0480, 0960, 1920	Indica el "tamaño" de la grabación por pasos actual. Determina hasta qué posición deberá avanzar el puntero una vez introducida la nota.
3 Velocidad de pulsación del teclado	001 ... 127; RND1 ... 4	Valor de velocidad de pulsación de la nota que se va a introducir.
4 Valor	-8192 ... +8191 (TIPO EVENTO=PB), 000 ... 127 (TIPO EVENTO=CC), PAD	Especifica el valor para tipos de evento distintos de "Note". Este parámetro aparecerá únicamente cuando se seleccione un tipo de evento distinto de "Note". Pulse el botón [ENTER] para introducir el valor especificado.
5 Tiempo de puerta	001 ... 200	Longitud de la nota introducida. Se utiliza para producir legato, staccato y otros efectos.
F1 Silencio		Introduce un silencio de la longitud de nota actualmente seleccionada en la posición del puntero de nota
F2 Ligado		Alarga la nota previamente introducida "ligando" a ella otra nota de la misma longitud y altura.
F3 Eliminación		Elimina la nota o acorde en la posición del puntero de nota.
F4 Retroceso		Desplaza el puntero de nota hacia atrás en la longitud de nota actualmente seleccionada y elimina la nota o acorde correspondiente.
Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
Tipo de evento	Nota, PB, CC[000] ... CC[119]	Especifica el tipo de evento que se va a introducir.
Signatura de tiempo	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Indica la signatura de tiempo del patrón.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

- ❶ Después de completar el procedimiento “Preparación para grabar” descrito anteriormente, seleccione con el teclado del RM1x la pista que desea grabar, según se ha descrito en la página 27.
- ❷ Pulse el botón **PLAY**  para iniciar la grabación. Aparecerá la pantalla de grabación STEP mostrada anteriormente.
- ❸ Utilice los mandos de pantalla para ajustar a conveniencia los parámetros STEP, PAD VELO y GATE TIME.
- ❹ Introduzca una nota.
Una vez especificados los parámetros de nota, puede introducir la nota simplemente pulsando la tecla apropiada en el teclado del RM1x (o en un teclado MIDI externo). En la pantalla de notas aparecerá un punto correspondiente a la nota introducida, y el puntero de nota avanzará hasta la siguiente posición.
Puede introducir los acordes retrasando el puntero una nota e introduciendo otra en la misma posición (puede repetir este procedimiento tantas veces como desee). Véase más adelante “Desplazamiento por la pantalla de notas”.
Durante la grabación STEP, puede pulsar el botón **PLAY**  para iniciar la grabación y monitorizar el material que se está grabando.
- ❺ Repita los pasos 3 y 4 hasta que la pista actual esté completa, y pulse el botón **STOP**  para detener la grabación.

- NOTA** • En la grabación por pasos, el registro de las notas tiene lugar al liberar las teclas, no al pulsarlas. Este hecho facilita la introducción de un bloque de acordes: puede escoger las notas una por una y liberarlas todas al mismo tiempo.

La pantalla de notas

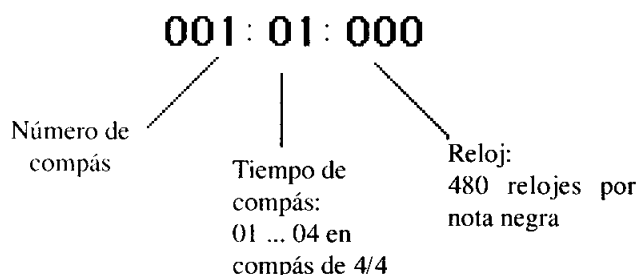
Esta pantalla muestra simultáneamente datos por un valor de hasta cuatro notas negras (un compás de 4/4). Cada triángulo de la pantalla equivale a un paso de una fusa. Si la signatura de tiempo seleccionada produce más de cuatro notas negras por compás, la pantalla avanzará para que pueda visualizar las notas adicionales.

Desplazamiento por la pantalla de notas

Utilice el mando 1 para desplazar el puntero de nota a la posición en la que quiera introducir una nota, o a cualquier nota que desee eliminar. Oirá la nota o acorde cuando el puntero se desplace a un símbolo de nota. Cuando el puntero supera el borde de la pantalla de notas, aparece el compás siguiente. Si se desplaza más allá del último compás de la frase, aparecerá el primer compás de la frase.

Pantalla POINTER numérica

La zona POINTER de la pantalla de grabación por pasos muestra la posición actual del puntero de nota en compases, tiempos de nota negra y relojes (hay 480 relojes por nota negra). Si durante la grabación no está seguro de qué compás está visualizando en la pantalla de notas, fíjese en la pantalla POINTER.



PAD Introducción de valores distintos de nota

Cuando se selecciona un tipo de evento distinto de “Note” durante la grabación por pasos, puede introducir los valores a través del teclado del RM1x si en el parámetro VALUE está seleccionado PAD.

• Eventos PB

Cuando se selecciona el tipo de evento PB (inflexión de tono) y el parámetro VALUE está ajustado a PAD, el margen completo -8192 ... +8191 del parámetro se asignará al teclado del RM1x.

Si mantiene pulsado el botón [OCT UP] y pulsa la tecla del extremo derecho, introducirá el valor “(0000”, y cada tecla de la derecha aumentará el valor en aproximadamente 341 por semitono. La tecla de la derecha introduce el valor “+8191”. Si mantiene pulsado el botón [OCT DOWN] y pulsa la tecla del extremo derecho, introducirá el valor “(0000”, y cada tecla de la izquierda aumentará el valor en aproximadamente 341 por semitono. La tecla de la izquierda introduce el valor “-8192”.

Puede utilizarse el teclado sin mantener pulsados los botones [OCT UP] o [OCT DOWN], aunque en este caso la tecla central producirá un valor de “(0000”, mientras que las teclas de la derecha y de la izquierda reducirán o aumentarán el valor en aproximadamente 341 por semitono. La tecla de la izquierda introducirá un valor de “-4096”, y la derecha de “+4096”.

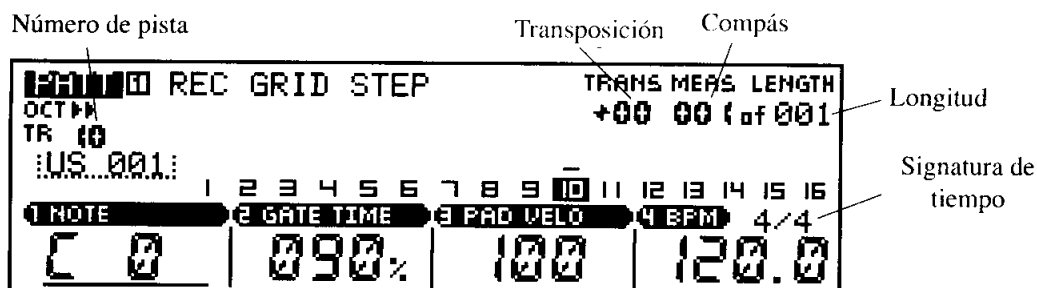
• Eventos CC

Cuando se selecciona el tipo de evento CC (cambio de control) y el parámetro VALUE está ajustado a PAD, el margen completo 000 ... 127 del parámetro se asignará al teclado del RM1x.

La tecla de la izquierda introducirá un valor de “000”, y cada tecla de la derecha aumentará el valor en 5 ó 6 por semitono. La tecla de la derecha introducirá un valor de “127”.

Grabación por pasos (plantilla)

El modo de grabación GRID permite grabar rápida y sencillamente frases de un compás por medio de una “plantilla” de semicorcheas formada por las teclas blancas del teclado del RM1x.



	Parámetro	Valores	Función
1	Nota	C-2 ... G8	Especifica la altura de la nota que se va a introducir.
2	Tiempo de puerta	001% ... 999%	Longitud de la nota introducida. Se utiliza para generar legato, staccato y otros efectos.
3	Velocidad de pulsación del teclado	001 ... 127, RND1 ... RND4	Valor de velocidad de pulsación de la nota que se va a introducir.
4	BPM	25 ... 300	Ajusta el valor BPM al que se reproducirá el patrón durante la grabación.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Compás		Indica la posición de comienzo de la reproducción o muestra la posición de reproducción actual.
	Longitud		Ajusta la longitud de frase en compases.
	Signatura de tiempo	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Indica la signatura de tiempo del patrón.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

- Después de completar el procedimiento “Preparación para grabar” descrito anteriormente, seleccione con el teclado del RM1x la pista que desea grabar, como se ha indicado en la página 27.
- Pulse el botón **PLAY** [▶] para iniciar la grabación, y aparecerá la pantalla de grabación GRID que se ha mostrado más arriba.
- Utilice los mandos de pantalla para ajustar a su gusto los parámetros NOTE (altura), GATE TIME (tiempo de puerta) y PAD VELO (PAD velocidad de pulsación). También puede ajustar el parámetro NOTE pulsando la tecla correspondiente en el teclado del RM1x mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].
- Introduzca una nota.
Una vez especificados los parámetros de las notas, puede introducirlas en cualquier posición de semicorchea dentro del patrón de un compás, simplemente pulsando la tecla blanca apropiada en el teclado del RM1x. Cada una de las 16 teclas blancas corresponde a una semicorchea. Cuando se introduce una nota en la plantilla, el

diodo de la tecla correspondiente se ilumina. Las notas pueden “borrarse” pulsando la tecla blanca correspondiente por segunda vez, de forma que se apague el indicador luminoso correspondiente. Los diodos de las teclas sólo se activarán para aquellas notas que tengan especificada la altura actual. Pueden introducirse acordes insertando otra nota con un tono diferente en la misma posición. Si se selecciona una signatura de tiempo impar, por ejemplo un 5/4, podrán utilizarse los botones [OCT UP] Y [OCT DOWN] para mover la plantilla y poder ver las posiciones de las notas adicionales. Durante la grabación GRID, puede pulsar el botón **PLAY** [▶] para iniciar la reproducción y monitorizar el material que se está grabando.

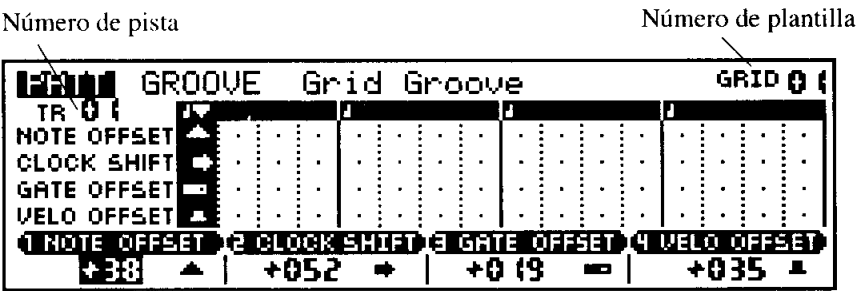
- Repita los pasos 3 y 4 hasta que la pista actual esté completa, y pulse el botón **STOP** [■] para detener la grabación.

3. Groove

Plantilla Groove

La función Grid Groove del RM1x facilita el ajuste del tono, temporización, longitud y velocidad de pulsación de las notas de una pista especificada a través de una plantilla de semicorcheas de un compás. Así se podrán crear “grooves” imposibles de crear con una programación precisa de tipo secuenciador. La función Grid Groove afecta a la reproducción de patrón y de arpegio sin cambiar en realidad los datos de secuencia. Los ajustes Grid Groove para cada estilo de usuario se almacenarán por separado en la memoria; sin embargo, cuando se apliquen a un estilo predefinido, se perderán en cuanto se seleccione un estilo distinto.

NOTA • Si toca el teclado del RM1x mientras está activada la pantalla GRID GROOVE, no se producirá ningún sonido y las asignaciones de pista aislada (función SOLO) no podrán cambiarse.



	Parámetro	Valores	Función
1	Compensación de nota	-99 ... 00 ... +99	Sube o baja la altura de las notas seleccionadas en centésimas.
2	Desplazamiento de reloj	-120 ... 000 ... +120	Adelanta o retrasa los tiempos de las notas seleccionadas en incrementos de reloj.
3	Compensación de puerta	-120 ... 000 ... +120	Acorta o alarga las notas seleccionadas.
4	Compensación de la velocidad de pulsación	-127 ... 00 ... +127	Aumenta o disminuye la velocidad de pulsación de las notas seleccionadas.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse con este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Número de plantilla	-36 ... +36	Muestra el número de plantilla.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

- 1

Desde el modo PATTERN o PATCH, pulse el botón [GROOVE] en SUBMODE para ir a la pantalla Grid Groove.
- 2

Pulse el botón PLAY para comenzar la reproducción de patrón si desea monitorizar la reproducción mientras configura el groove.
- 3

Seleccione la pista en que desea trabajar con el teclado del RM1x, según se ha descrito en la página 27.
- 4




Utilice las teclas blancas del teclado del RM1x para seleccionar la posición de nota que desee ajustar. También puede utilizar el parámetro GRID del ángulo superior derecho para seleccionar las posiciones de nota. Estas posiciones quedarán resaltadas en la plantilla de la pantalla LCD, y los indicadores de las teclas correspondientes se iluminarán. Cada tecla blanca corresponde a una posición de semicorchea en el groove de 1 compás. Pulse la misma tecla para activar o desactivar la posición de nota correspondiente. También puede seleccionar una sola posición de nota, y anular las res-
- 5

Ajuste a conveniencia los parámetros groove para las posiciones de nota seleccionadas, utilizando para ello los mandos NOTE OFFSET (compensación de nota), CLOCK SHIFT (desplazamiento de reloj), GATE OFFSET (compensación de puerta) y VELO OFFSET (compensación de la velocidad de pulsación). En las posiciones adecuadas aparecerán iconos que indican que se ha aplicado la compensación. Los iconos también indicarán la dirección y, con cierta aproximación, el grado de compensación aplicado. Si la longitud del patrón es superior a 1 compás, los ajustes de groove se aplicarán de la misma manera a cada compás del patrón.
- NOTA

• Cuando el patrón al que se aplica la plantilla Groove tiene una signatura superior a cuatro tiempos (por ejemplo, 6/4, 12/8), el quinto tiempo se verá afectado de la misma manera que el primero de la pantalla Grid Groove; el sexto se corresponderá con el segundo tiempo de la pantalla, y así sucesivamente.

Grabación de los ajustes de plantilla Groove

Estos ajustes pueden fundirse en los datos de secuencia de la siguiente manera:

- ❶ Efectúe los ajustes de plantilla Groove según se ha descrito anteriormente.
- ❷ Pulse el botón [PATTERN] para ir al modo de reproducción de patrón.
- ❸ Pulse el botón REC  para activar el modo de espera de grabación.
- ❹ Ajuste el parámetro REC TYPE a "OVERDUB".
- ❺ Pulse el botón PLAY  para iniciar la grabación. No es necesario grabar ningún dato nuevo; el ajuste de la plantilla groove se grabará automáticamente.
- ❻ Pulse el botón STOP  para detener la grabación cuando se haya reproducido el patrón una vez. Los ajustes Grid Groove se inicializarán automáticamente al detener la grabación.

4. Efectos de Reproducción (Play FX)

El submodo PLAY FX permite seleccionar diversos parámetros de reproducción de patrón para cambiar el sonido y la sensación del patrón sin que ello afecte a los propios datos de la secuencia. Los ajustes PLAY FX afectan tanto a la reproducción de patrón como de arpeggio. Además de los parámetros de articulación y temporización, tales como modelación de tiempo, desplazamiento de reloj, puerta de tiempo o compensación de velocidad de pulsación, el submodo PLAY FX incluye una función de armonización que permite el armónico unísono, el armónico de octava y la inclusión de armónicos paralelos para disponer de mayor flexibilidad de sonidos.

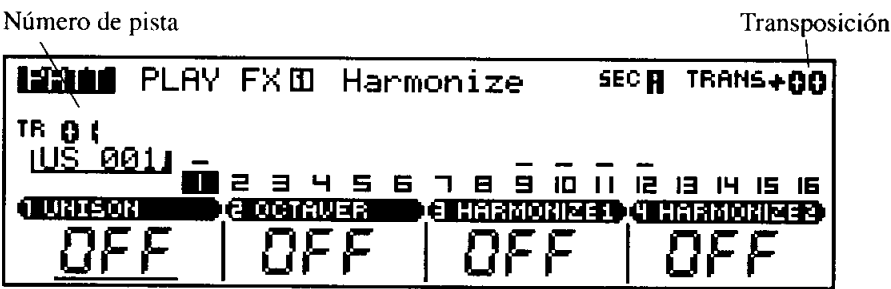
Cada estilo almacena sus propios ajustes PLAY FX. Cuando se cambia de estilo, los ajustes del nuevo se activan automáticamente. Tenga en cuenta que los ajustes PLAY FX se aplican a las 16 secciones del estilo.

Puede continuar reproduciendo el patrón seleccionado mientras trabaja en el submodo PLAY FX. Los botones del secuenciador (▶ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ / ▶) seguirán estando operativos. Esto significa que puede monitorizar los resultados de los cambios según los va efectuando.

Armonización

La función Harmonize mejora considerablemente la flexibilidad de los efectos de reproducción del RM1x, permitiendo la armonización al unísono para crear efectos fuera de fase, armónicos de octava y la adición de dos líneas de armónicos paralelas.

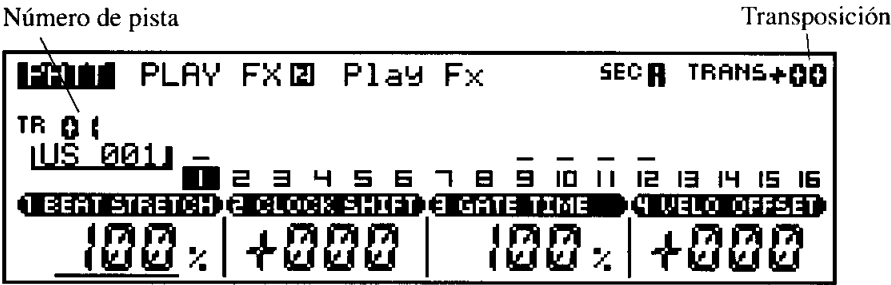
Los ajustes Harmonize se almacenarán en la memoria por separado para cada estilo de usuario. Sin embargo, cuando se apliquen a un estilo predefinido, los ajustes de armonización se perderán en cuanto se seleccione un estilo distinto.



	Parámetro	Valores	Función
1	Unísono	OFF, x2 ... x8	Especifica el número de notas unísonas que se van a reproducir (en el mismo tono). Se puede utilizar para producir un sonido con más cuerpo y efectos fuera de fase.
2	Octavador	-10 ... OFF ... +10	Produce una línea de armónicos de octavas, tantas octavas como se especifique por encima o debajo de las notas originales.
3	Armonización 1	-99 ... OFF ... +99	Produce una línea de armónicos paralelos, tantos semitonos como se especifique, por encima o debajo de las notas originales.
4	Armonización 2	-99 ... OFF ... +99	Produce una línea de armónicos paralelos, tantos semitonos como se especifique, por encima o debajo de las notas originales.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de pista actualmente seleccionado. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Play Fx



	Parámetro	Valores	Función
1	Modelación de tiempos	25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%	Ajusta proporcionalmente la longitud de reproducción de las frases de la pista. Si el metro está ajustado a 4/4, por ejemplo, un tiempo de escala del 50% comprimirá el metro a 2/4, mientras que el 75% lo hará a 3/4. Un tiempo de escala del 150% expande el metro a 6/4, y el 200% a 8/4. La temporización de las notas también cambia en consonancia. Al 50%, una nota negra de la frase original se convierte en una corchea; al 66%, en un tresillo de negras; al 75%, en una corchea con puntillo; al 150%, en una negra con puntillo; y al 200%, en una blanca.
2	Desplazamiento de reloj	-480 ... 0 ... +480	Desplaza la temporización de la reproducción en incrementos de ciclos de reloj. Más detalles a continuación.
3	Tiempo de puerta	000% ... 100% ... 200%	Modificador del tiempo de puerta; se utiliza para ajustar los tiempos de puerta originales. Más detalles a continuación.
4	Compensación de velocidad de pulsación	-127 ... 0 ... +127	Valor de compensación; se aplica a las velocidades de pulsación originales. Más detalles a continuación.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

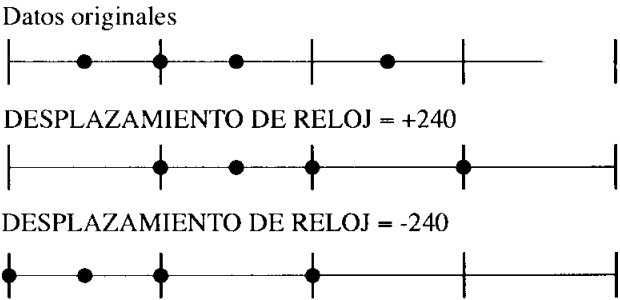
* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Desplazamiento de reloj

Utilice este parámetro para desplazar los tiempos de reproducción un número determinado de ciclos de reloj.

En el RM1x, un ciclo de reloj equivale a 1/480 de nota negra.

Un valor negativo desplaza el tiempo hacia atrás (hacia el principio de la canción), mientras que un valor positivo lo desplaza hacia adelante. Un ajuste de +480, por ejemplo, retardará la temporización de reproducción en un tiempo de compás.



- NOTA**
- No es posible desplazar los tiempos de reproducción hacia atrás más allá del punto de inicio original de la canción. Por ejemplo, si se ajusta el valor a 300, todos los datos de canción en los primeros 300 ciclos de reloj de la grabación serán desplazados hacia atrás exactamente hasta el punto de inicio.

Tiempo de puerta

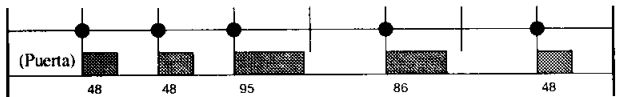
Este valor ajusta los tiempos de puerta de las notas de la pista. El ajuste se efectúa multiplicando el tiempo de puerta original por el valor del modificador (porcentaje).

El tiempo de puerta indica la longitud de tiempo que se mantiene una nota. En el caso de las voces no percutidas, el tiempo de puerta es igual a la duración real de la reproducción.

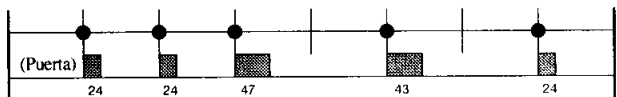
Si ajusta este valor a 100%, se utilizarán los tiempos de puerta originales. Los valores por debajo del 100% reducen el tiempo de puerta, y los valores por encima del 100% lo aumentan.

Si el valor ajustado de un tiempo de puerta es inferior a 1, el RM1x utilizará el valor de 1.

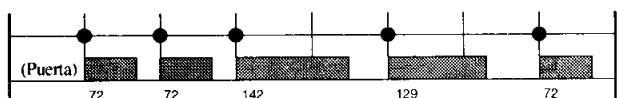
Datos originales



Modificador del tiempo de puerta = 50%



Modificador del tiempo de puerta = 150%

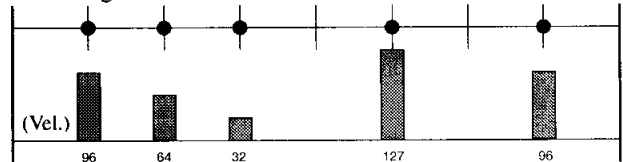


Compensación de la velocidad de pulsación

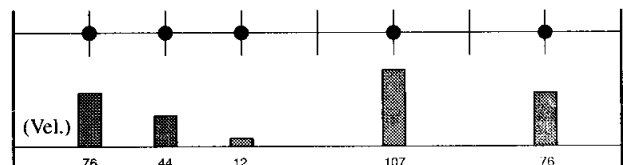
Utilice este parámetro para aplicar una compensación a los valores de velocidad de pulsación de la pista.

Los valores positivos aumentan la velocidad de pulsación de la reproducción, y los valores negativos hacen que disminuya.

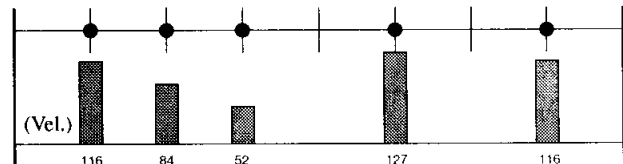
Datos originales



COMPENSACIÓN VELOCIDAD DE PULSACIÓN = -20



COMPENSACIÓN VELOCIDAD DE PULSACIÓN = +20



Grabación de los ajustes Play FX

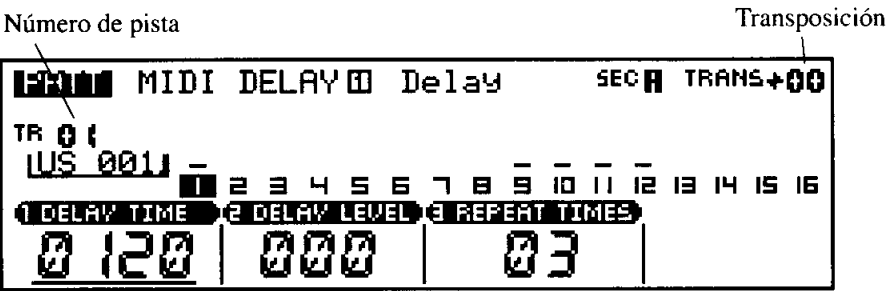
Los ajustes de la plantilla groove pueden fundirse con los datos de secuencia, según se indica a continuación:

- 1 Efectúe los ajustes PLAY FX según se ha descrito anteriormente.
- 2 Pulse el botón [PATTERN] para ir al modo de reproducción de patrón.
- 3 Pulse el botón REC [] para activar el modo de espera de grabación.
- 4 Ajuste el parámetro REC TYPE a "OVERDUB".
- 5 Pulse el botón PLAY [] para iniciar la grabación. No es necesario grabar ningún dato nuevo; el ajuste de la plantilla groove se grabará automáticamente.
- 6 Pulse el botón STOP [] para detener la grabación cuando se haya reproducido el patrón una vez. Los ajustes PLAY FX se inicializarán automáticamente al detener la grabación.

5. Retardo MIDI

El submodo MIDI Delay crea efectos de retardo que pueden sonar muy similares a los creados por las unidades de efectos de retardo convencionales, con la diferencia de que aquí los retardos se crean manipulando datos de nota MIDI en lugar de la señal de audio.

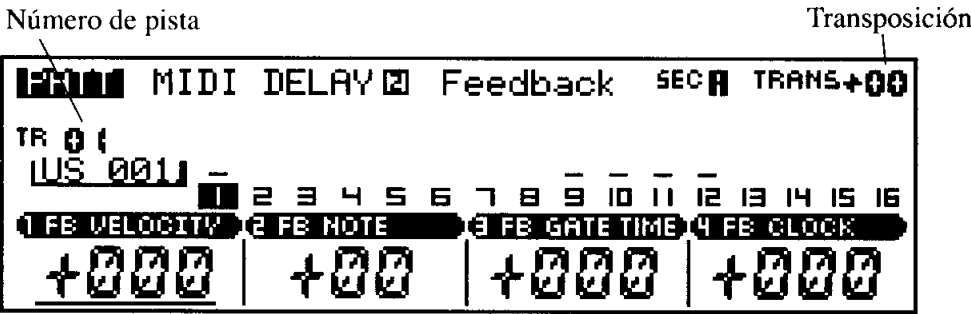
Retardo



	Parámetro	Valores	Función
1	Tiempo de retardo	0030, 0040, 0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0360, 0480, 0720, 0960, 1920 (0030 ... 1920)	Especifica la longitud del retardo. Tenga en cuenta que los valores no cambian continuamente cuando se utiliza el mando de pantalla 1. El tiempo de retardo puede ajustarse en incrementos de 1 paso, desde 0030 hasta 1920, colocando el cursor en el parámetro DELAY TIME y utilizando los botones [NO-1] y [YES+1]. Los valores corresponden a relojes MIDI (480 relojes por nota negra), por lo que un ajuste de "120" producirá un retardo de semicorchea, "240" de corchea, etc.
2	Nivel de retardo	000 ... 127	Especifica el nivel (volumen) del sonido de retardo en forma de porcentaje. Cuanto más elevado sea el valor, más intenso será el sonido del retardo.
3	Tiempos de repetición	00 ... 64	Determina el número de repeticiones de retardo. Por ejemplo, el ajuste "3" producirá 3 repeticiones.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Realimentación



	Parámetro	Valores	Función
1	Velocidad de pulsación de realimentación	-127 ... 000 ... +127	Compensa la velocidad de pulsación de las notas retardadas, afectando al nivel del sonido de retardo. Al compensar la velocidad de pulsación de la realimentación de la nota retardada, este parámetro afecta al nivel del sonido de retardo y a la forma de caída de las repeticiones. Los valores positivos producen un nivel de repetición creciente, y los negativos, decreciente.
2	Nota de realimentación	-24 ...00 ... +24, RND	Compensa el tono de las notas retardadas para que cada repetición tenga un tono distinto. Si se elige un valor FB NOTE apropiado, es posible producir retardos que suenen como glissandos o incluso como arpeggios. Cada incremento corresponde a un semitono. El ajuste "RND" produce repeticiones de retardo con tono aleatorio.
3	Tiempo de puerta de realimentación	-100 ... 000 ... +100	Compensa el tiempo de puerta de las notas retardadas en el porcentaje especificado, de manera que las notas repetidas se alargan o se acortan. Los ajustes positivos producen notas repetidas gradualmente más largas, y los ajustes negativos al contrario.
4	Reloj de realimentación	-100 ... 000 ... +100	Compensa los tiempos de las notas retardadas en incrementos de reloj. Los ajustes positivos producen un tiempo de retardo entre repeticiones gradualmente más largo, mientras que los negativos producen el efecto opuesto.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Grabación de los ajustes de retardo MIDI

Los ajustes de retardo MIDI pueden fundirse con los datos de secuencia de la siguiente manera:

- 1

Efectúe los ajustes de retardo MIDI según se ha descrito anteriormente.
- 2

Pulse el botón [PATTERN] para ir al modo de reproducción de patrón.
- 3

Pulse el botón REC para activar el modo de espera de grabación.
- 4

Ajuste el parámetro REC TYPE a "OVERDUB".
- 5

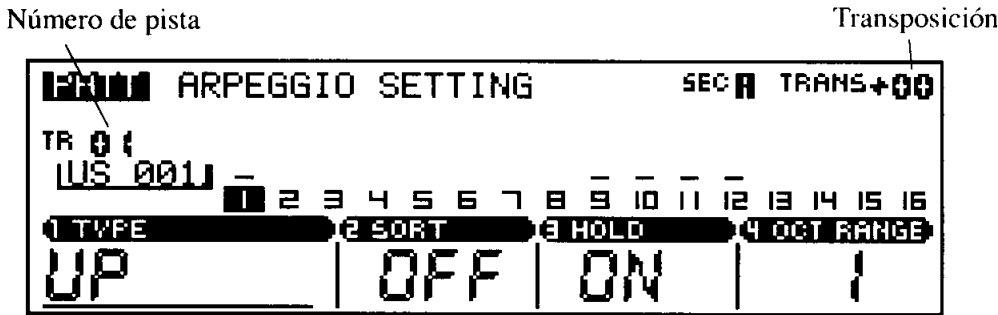
Pulse el botón PLAY para iniciar la grabación. No es necesario grabar ningún dato nuevo; el ajuste de retardo MIDI se grabará automáticamente.
- 6

Pulse el botón STOP para detener la grabación cuando se haya reproducido el patrón una vez. El ajuste de nivel de retardo MIDI se repone automáticamente a 0 cuando se detiene la grabación.

6. Arpeggio

Utilice este submodo para crear arpeggios automáticos sencillos a partir de las notas tocadas en el teclado del RM1x.

Ajuste de arpeggio








	Parámetro	Valores	Función
1	Tipo	OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM	Especifica el tipo de arpeggio. Normalmente, el tipo de arpeggio se reproducirá según el orden en que se pulsen las teclas. No obstante, si está activado el parámetro de clasificación (véase a continuación), el arpeggio se reproducirá en función del tipo seleccionado, con independencia del orden en que se pulsen las teclas. "UP" produce un arpeggio ascendente, "DOWN" uno descendente, "ALTER1" y "ALTER2" crean diferentes clases de arpeggios alternantes, y "RANDOM" un arpeggio aleatorio.
2	Clasificación	ON, OFF	Determina si las notas del arpeggio se van o no a "clasificar" según el tipo de arpeggio seleccionado (arriba).
3	Suspensión	ON, OFF	Determina si el arpeggio va a continuar o no reproduciéndose al abandonar las notas. Si está activado (ON), el arpeggio continuará reproduciéndose cuando se abandonen las notas interpretadas en el teclado del R o en un teclado externo. Si está desactivado (OFF), el arpeggio se detendrá en cuanto se abandonen las notas.
4	Margen de octavas	1 ... 4	Especifica el margen de octavas abarcado por el arpeggio. Si se ajusta a "1", el arpeggio incluirá únicamente las notas tocadas en el teclado; si se ajusta a "2", "3" o "4", el arpeggio se ampliará automáticamente para abarcar el número especificado de octavas.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

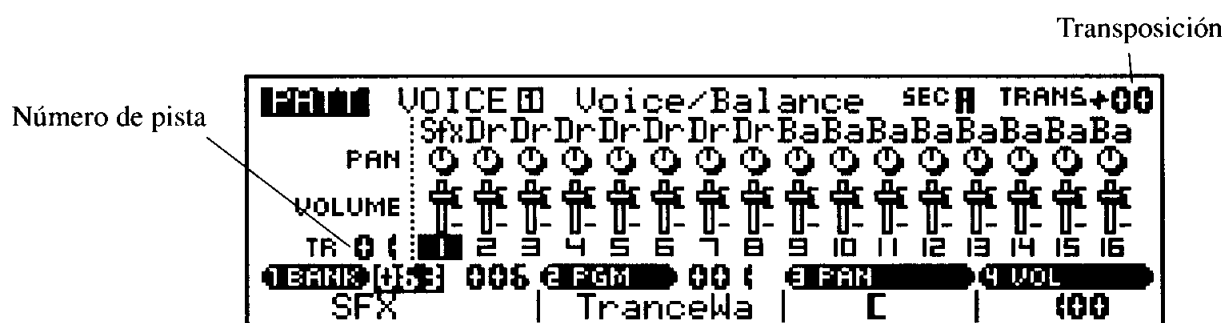
7. Voces

Utilice el submodo Voice para ajustar distintos parámetros (como voz, panorámico, volumen y efectos) para cada una de las pistas de patrón. Puede ajustar por separado los valores de voz para cada estilo. Los valores se aplican a todas las secciones (A-P) del estilo. Para más información sobre las voces y los efectos, consulte el Capítulo 1 (páginas 37, 39).

NOTR

- Los botones de reproducción ( ,  ,  ,  / ) siguen operativos mientras se efectúan los ajustes, por lo que puede monitorizar el resultado según vaya realizando los cambios.

☐ Balance de voces



	Parámetro	Valores	Función
1	Banco	(consulte el anexo de listas)	<p>Selecciona el banco de voces.</p> <p>Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de las voces del RM1x.</p> <p>Si aquí aparece "**** **Phrase", los números de banco y de cambio de programa cambiarán según los datos de la frase actual. Si se selecciona cualquier otro número de banco, los números de banco y programa se utilizarán para todas las secciones.</p>
2	Número de programa	(consulte el anexo de listas)	<p>Selecciona la voz (número de voz).</p> <p>Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de las voces del RM1x.</p>
3	Panorámico	Random, L63 ... C ... R63	<p>Ajusta la posición del sonido para la reproducción estéreo.</p> <p>L63 ajusta la posición en el extremo izquierdo, y R63 en el derecho.</p> <p>Si selecciona Random, la posición cambiará aleatoriamente cada vez que suene una nueva nota.</p> <p>El valor del panorámico se modifica durante la reproducción en consonancia con los datos de panorámico MIDI de la pista.</p>
4	Volumen	000 ... 127	<p>Ajusta el volumen del sonido</p> <p>Durante la reproducción, el volumen varía en consonancia con los datos de volumen MIDI de la pista.</p>
	Número de pista	01 ... 16	<p>Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.</p>
	Transposición	-36 ... 0 ... +36	<p>Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.</p>

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

☐ Envío de Efectos

Si la conexión de variación = Sistema:

Transposición

Número de pista

PH11	VOICE	Effect	Send	SEC	TRANS	+	00
1 VARIATION	0	0	0	0	0	0	0
2 CHORUS	0	0	0	0	0	0	0
3 REVERB	0	0	0	0	0	0	0
4 DRY	0	0	0	0	0	0	0
TR	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16						
1 VARIATION	2 CHORUS	3 REVERB	4 DRY LEVEL				
000	000	000	127				

Si la conexión de variación = Inserción:






Transposición

Número de pista

VOICE	2	Effect	Send	SEC	A	TRANS	+00
1 VARIATION	0	0	0	0	0	0	0
2 CHORUS	0	0	0	0	0	0	0
3 REVERB	0	0	0	0	0	0	0

TR 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

1 VARIATION	2 CHORUS	3 REVERB
OFF	000	000

	Parámetro	Valores	Función
 1	Nivel de envío de variación (conexión de variación = Sistema)	000 ... 127	Ajusta el nivel de la señal enviada al bloque de efectos de variación.
 1	Conmutador de variación (conexión de variación = Inserción)	ON, OFF	Selecciona el uso/no uso del efecto de variación. Tenga en cuenta que sólo puede activarlo (ON) para una pista (cualquier otro ajuste ON cambiará a OFF automáticamente).
 2	Nivel de envío de chorus	000 ... 127	Ajusta el nivel de la señal enviada al bloque de efectos de chorus.
 3	Nivel de envío de reverberación	000 ... 127	Ajusta el nivel de la señal enviada al bloque de efectos de reverberación.
 4	Nivel sin efecto (conexión de variación = Sistema)	000 ... 127	Especifica para cada pista la cantidad enviada a la línea sin efecto del efecto. El ajuste aparece únicamente si se ha seleccionado System como tipo de variación.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... 0 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

8. Edición de Voces

Utilice esta página para editar las características de sonido de las voces reproducidas en la pista seleccionada. Puede realizar ajustes de edición para cada pista por separado.

Los ajustes no se aplican a las voces en sí, sino únicamente a la pista. Si la voz de la pista cambia, los ajustes afectarán a la nueva voz. Si utiliza la misma voz en pistas distintas con ajustes de edición distintos, las características de sonido pueden ser totalmente diferentes.

Estos ajustes se aplican como desviaciones de los ajustes internos originales de la voz.

EG (generador de envolvente)

Número de pista:

Transposición

VOICE EDIT EG

SEC TRANS+00

TR 01

US 001

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

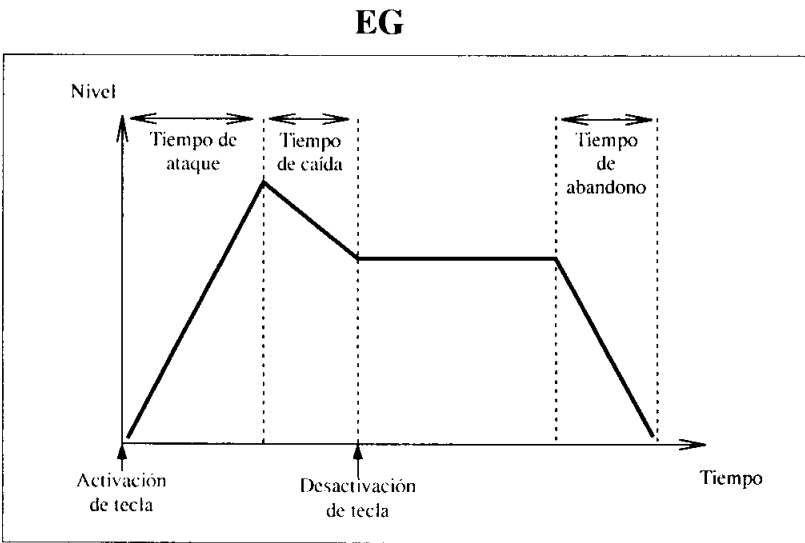
1 ATTACK 2 DECAY 3 RELEASE

+00 +00 +00

Parámetro	Valores	Función
1 Tiempo de ataque	-64 ... 00 ... +63	Determina el tiempo que tarda el sonido en alcanzar su volumen de pico, empezando en el nivel inicial de 0 (momento en que se "toca" la tecla por primera vez). Los valores bajos producen un aumento de volumen rápido, mientras que los valores superiores producen un aumento más gradual.
2 Tiempo de caída	-64 ... 00 ... +63	Ajusta el tiempo que tarda el volumen en caer desde el nivel de pico al nivel de sustain. Los valores inferiores producen sonidos más claros y vivos.
3 Tiempo de abandono	-64 ... 00 ... +63	Ajusta el tiempo que tarda el volumen en caer a 0 después del abandono "físico" de la nota. Cuanto más bajo sea el valor, más rápidamente se desvanecerá el sonido.
Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
Transposición	-36 ... 0 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Estos valores controlan la forma de variar el volumen en el tiempo, empezando en el golpe de tecla inicial y terminando en el punto en que el sonido se desvanece (EG se refiere al generador de envolvente).



Inflexión de Tono/Portamento

Número de pista

Transposición

VOICE EDIT 2 PB/Porta SEC 1 TRANS+00

TR 01

US 001

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

1 P.B. RANGE 2 PITCH BEND 3 PORT ON/OFF 4 PORTA TIME

+24 +0000 OFF 000

	Parámetro	Valores	Función
1	Margen de inflexión de tono	-24 ... 0 ... +24	Ajusta el margen del cambio de tono que puede controlarse con el mando PITCH BEND para cada parte. Con un ajuste de +12, el tono cambiará una octava si la inflexión de tono se sube o se baja en su totalidad. Los ajustes negativos invertirán la dirección del cambio de tono.
2	Inflexión de tono	-8192 ... 0000 ... +8191	Especifica un valor de inflexión de tono "predefinido" para la pista actual.
3	Activación/desactivación del Portamento	ON, OFF	Especifica si se va a aplicar o no Portamento a cada parte. El Portamento es una función que desliza suavemente el tono entre dos notas de tono distinto. El Portamento no se aplica a las voces de batería ni a las del kit SFX.
4	Tiempo de Portamento	000 ... 127	Especifica la velocidad del cambio de tono aplicado a cada parte cuando el Portamento está activado (ON). Los valores superiores harán que el tono cambie más lentamente. Los valores inferiores producirán un cambio más rápido.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... 0 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

LFO

El LFO (Low Frequency Oscillator) del RM1x se puede utilizar para modular el tono, la frecuencia de corte del filtro o la amplitud para crear una gran variedad de efectos de modulación.



	Parámetro	Valores	Función
1	Velocidad LFO	-64 ... 00 ... +63	Ajusta la velocidad del LFO. Los ajustes más altos producen una variación más rápida del LFO.
2	Profundidad del tono	000 ... 127	Determina la profundidad de modulación del tono del LFO. La modulación periódica del tono produce un efecto de tipo vibrato. Este parámetro determina la profundidad con que el LFO modula el tono, y por tanto la profundidad del vibrato resultante.
3	Profundidad del filtro	000 ... 127	Determina la profundidad de modulación del filtro del LFO. La modulación periódica de la frecuencia de corte del filtro produce un efecto de tipo pedal de wah-wah. Este parámetro determina la profundidad con que el LFO modula la frecuencia de corte del filtro, y por tanto la profundidad del efecto resultante.
4	Profundidad de la amplitud	000 ... 127	Determina la profundidad de modulación de la amplitud del LFO. La modulación periódica de la amplitud produce un efecto de trémolo. Este parámetro determina la profundidad con que el LFO modula la amplitud, y por tanto la profundidad del trémolo resultante.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... 0 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Filtro

Transposición



	Parámetro	Valores	Función
1	Corte	-64 ... 0 ... +63	Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Más detalles a continuación.
2	Resonancia	-64 ... 0 ... +63	Ajusta la resonancia del filtro. Más detalles a continuación.
	Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.
	Transposición	-36 ... 0 ... +36	Muestra el valor de transposición actual. La transposición puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

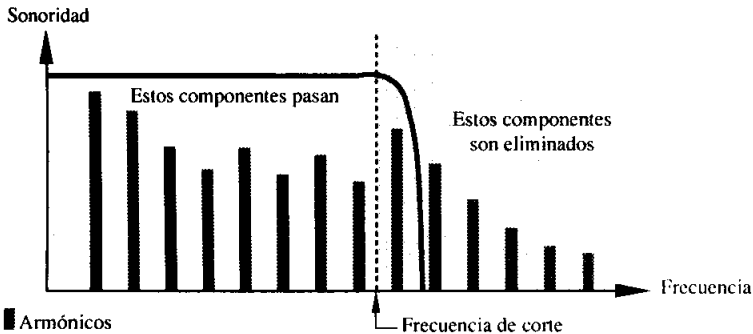
* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Corte

El valor CUTOFF ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo del RM1x. Cuando se ajusta este valor, cambia el timbre de la voz. Los ajustes se almacenan por separado para cada pista.

Tenga en cuenta que el filtro es del tipo paso bajo: filtra las frecuencias existentes por encima del punto de corte (más altas que dicho punto).

La selección de un valor alto permite el paso a los armónicos de alta frecuencia (sobretonos) para producir un sonido relativamente brillante y fidedigno a la forma de onda. Un valor bajo bloqueará los armónicos más altos, produciendo un sonido más oscuro y uniforme.

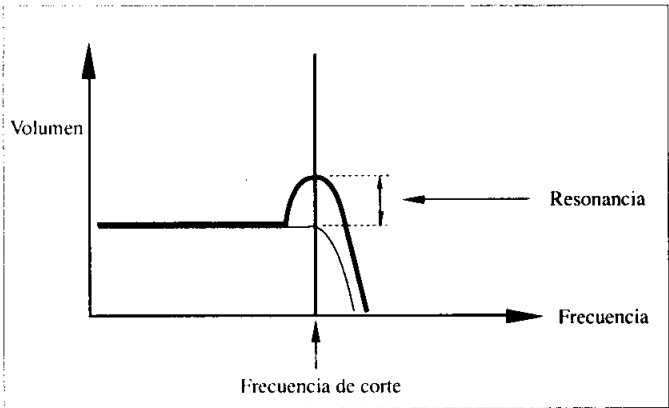


Resonancia

El valor RESONANCE ajusta la resonancia del filtro de paso bajo. Como sucede con el valor CUTOFF, el ajuste de resonancia afecta al timbre de la voz. También en este caso podrá ajustar el valor por separado para cada pista.

El término resonancia se refiere aquí a la amplificación (realce) aplicada a las frecuencias cercanas al punto de corte. Un realce de los sobretonos dentro de este margen puede tener un impacto significativo sobre el sonido. Con un ajuste minucioso puede lograr características de resonancia muy efectivas, como la resonancia de cuerpo de un instrumento de cuerda o el ligado característico de un sintetizador analógico.

FILTRO



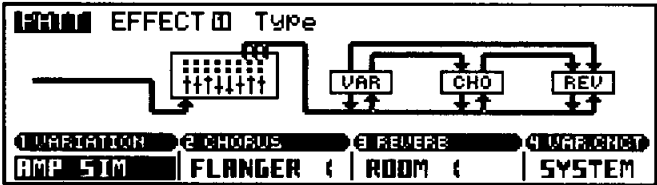
9. Efectos

Utilice el submodo de efectos de patrón para seleccionar y configurar los efectos que se aplican al patrón. El ajuste de conexión de variación determina la manera en que el RM1x va a gestionar el procesamiento de efectos. Para más información, consulte el capítulo 1 (página 39).

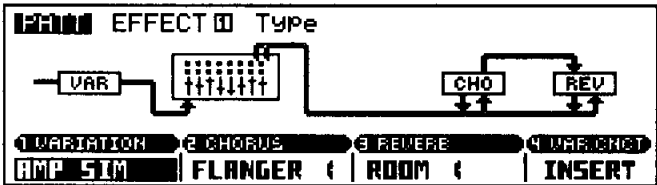
NOTA • Los botones de reproducción (▶, ◻, ◀, ◀ / ▶▶) siguen operativos mientras se efectúan los ajustes, por lo que puede monitorizar el resultado según vaya realizando los cambios.

□ Tipo

Si la conexión de variación = Sistema:



Si la conexión de variación = Inserción:



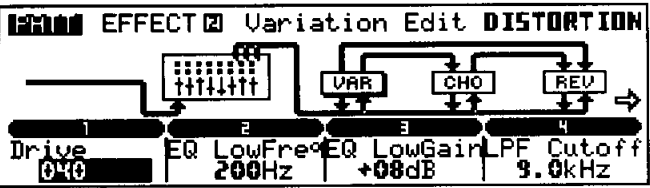
	Parámetro	Valores	Función
1	Tipo de variación	(Consulte el anexo de listas)	Selecciona el tipo de efecto de variación. Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de los tipos de efectos del RM1x.
2	Tipo de chorus	(Consulte el anexo de listas)	Selecciona el tipo de efecto de chorus. Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de los tipos de efectos del RM1x.
3	Tipo de reverberación	(Consulte el anexo de listas)	Selecciona el tipo de efecto de reverberación. Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de los tipos de efectos del RM1x.
4	Conexión de variación	Inserción, Sistema	Selecciona la gestión del efecto de variación. Este ajuste determina si el efecto de variación se va a gestionar como efecto de inserción o como efecto de sistema (véanse ilustraciones en las páginas 40 y 41). Si selecciona Insertion, no podrá aplicar el efecto de variación más que a una pista. En este caso, también puede utilizar un controlador asignable para controlar uno de los parámetros del efecto en tiempo real. Si seleccionar System, el efecto de variación funcionará igual que los efectos de chorus y reverberación, de forma que podrá aplicarlo a todas las pistas y establecer los valores de los niveles de envío y retorno.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

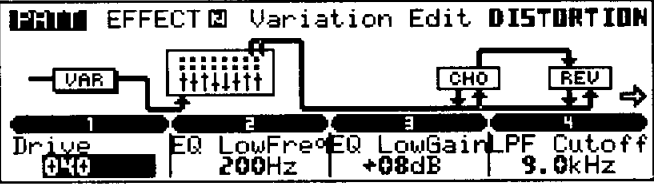
Edición de Variación

página 1

Si la conexión de variación = Sistema:



Si la conexión de variación = Inserción:

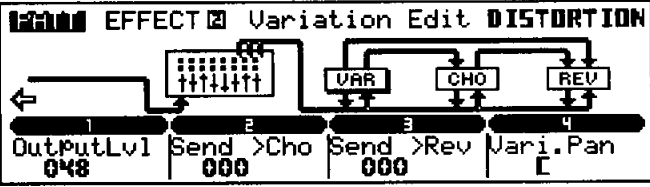


Parámetro	Valores	Función
1 (Los parámetros disponibles varían según el tipo)	(Consulte el anexo de listas)	Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de los parámetros de efectos del RM1x.

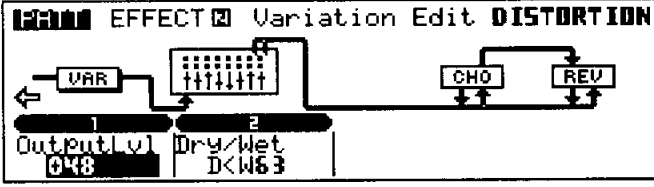
* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

página 2

Si la conexión de variación = Sistema:



Si la conexión de variación = Inserción:

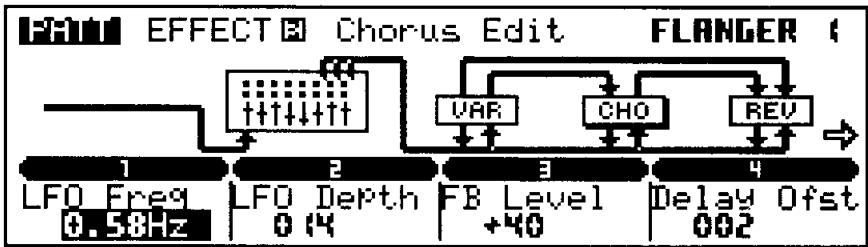


Parámetro	Valores	Función
1 (Los parámetros disponibles varían según el tipo)	(Consulte el anexo de listas)	Consulte el anexo de listas para disponer de una relación completa de los parámetros de efectos del RM1x.
2 Envío de variación a chorus	000 ... 127	Ajusta el nivel de la línea de bus entre el bloque de efectos de variación y el bloque de chorus. El ajuste aparecerá únicamente si el tipo de variación seleccionado es System.
2 Balance sin/con efecto (Dry/Wet)	D63>W ... D=W ... D<W63	Ajusta el balance entre el sonido con efecto (sonido procesado por el efecto de variación) y el sonido sin efecto (dry). El ajuste aparecerá únicamente si el tipo de variación seleccionado es Insertion.
3 Envío de variación a reverberación	000 ... 127	Ajusta el nivel de la línea de bus entre el bloque de efectos de variación y el bloque de reverberación. El ajuste aparecerá únicamente si el tipo de variación seleccionado es System.
4 Panorámico de variación	L63 ... C ... R63	Ajusta la posición estéreo de la señal procedente del bloque de efectos de variación. El ajuste aparecerá únicamente si el tipo de variación seleccionado es System.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Edición de Chorus

página 1



	Parámetro	Valores	Función
1	Frecuencia del LFO	0,00 Hz ... 39,7 Hz	Ajusta la frecuencia de modulación del retardo.
2	Profundidad del LFO	000 ... 127	Ajusta la profundidad de modulación del retardo.
3	Nivel de FB	-63 ... 00 ... +63	Determina el nivel con que la salida de retardo vuelve a la entrada (los valores negativos invierten la fase).
4	Compensación del retardo	000 ... 063	Ajusta el valor de compensación para la modulación de retardo.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

página 2

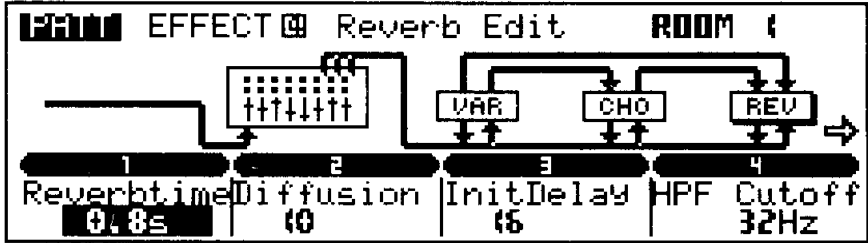


	Parámetro	Valores	Función
3	Envío de chorus a reverberación	000 ... 127	Ajusta el nivel de la línea de bus del bloque de chorus al de reverberación.
4	Panorámico de chorus	L63 ... C ... R63	Ajusta la posición estéreo de la señal procedente del bloque de chorus

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Edición de reverberación

página 1



	Parámetro	Valores	Función
1	Tiempo de reverberación	0,3 s ... 30 s	Ajusta la longitud de la reverberación.
2	Difusión	00 ... 10	Ajusta la distribución de la reverberación.
3	Retardo inicial	00 ... 63	Ajusta el tiempo de retardo hasta las primeras reflexiones
4	Corte del HPF	THRU, 22 Hz ... 8,0 kHz	Determina la frecuencia en la que el filtro de paso alto cortará el margen inferior.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).



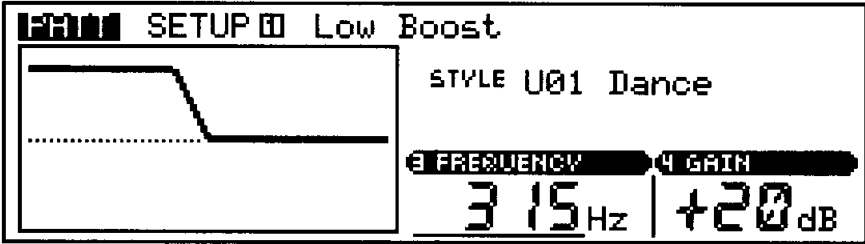
	Parámetro	Valores	Función
1	Corte del LPF	1,0 Hz ... 18 kHz, THRU	Ajusta la frecuencia en la que el filtro de paso bajo cortará el margen superior.
4	Panorámico de reverberación	L63 ... C ... R63	Ajusta la posición estéreo de la señal procedente del bloque de reverberación.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

10. Configuración

☐ Realce de graves

Esta función se utiliza para realzar o recortar las bajas frecuencias. Tanto la frecuencia de corte como la ganancia pueden ajustarse para conseguir la máxima flexibilidad.

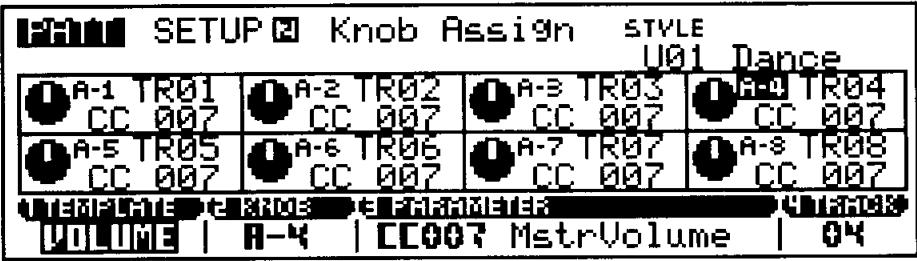


	Parámetro	Valores	Función
🔊 ③	Frecuencia	50 Hz ... 2,0 kHz	Ajusta la frecuencia de corte del ecualizador de realce de graves.
🔊 ④	Ganancia	-24 dB ... 0 dB ... +24 dB	Ajusta la cantidad de recorte o realce de las bajas frecuencias. Los ajustes positivos realzan los graves, y los negativos recortan las bajas frecuencias.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Asignación de mandos

Esta función permite asignar distintos parámetros a los mandos controladores en tiempo real del RM1x (para más información sobre los mandos controladores, véase la página 29)

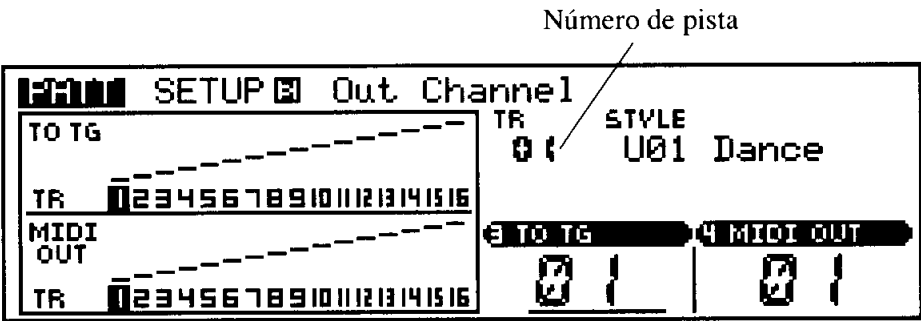


	Parámetro	Valores	Función
1	Plantilla	DEFLT, VOLUME, PAN, REVERB, CHORUS, VARI.	Este parámetro ofrece una serie de asignaciones de mandos predefinidas, incluidas las estándar del RM1x (más detalles a continuación). El ajuste "DEFLT" selecciona las asignaciones de mandos estándar del RM1x (correspondientes a las asignaciones rotuladas en el panel). La plantilla "VOLUME" asigna a cada mando el control de volumen de la pista correspondiente (el grupo "A" controlará las pistas 1 a 8, y el grupo "B" las pistas 9 a 16). Las plantillas "PAN", "REVERB", "CHORUS" y "VARI" asignan a los mandos el control del panorámico y del nivel de envío de reverberación, chorus y variación, respectivamente, de las pistas correspondientes.
2	Número de mando	A1 ... A8, B1 ... B8	Selecciona un mando para su asignación. Las asignaciones del grupo "A" (A1 ... A8) se seleccionan cuando el indicador del botón [KNOB] está iluminado, y las del grupo "B" (B1 ... B8) cuando está apagado.
3	Parámetro	DEFLT, CC007, CC010, CC091, CC093, CC094 (CC001 ... CC030, CC032 ... CC119)	Especifica el parámetro que se va a asignar al mando actualmente seleccionado. "DEFLT" es el parámetro estándar, "CC007" el volumen general, "CC010" el panorámico, "CC091" el nivel de envío de reverberación, "CC093" el nivel de envío de chorus y "CC094" el nivel de envío de efectos de variación. Tenga en cuenta que los valores no cambian de forma continua si utiliza el mando de pantalla 3. Los parámetros pueden seleccionarse en incrementos de 1 paso, de CC001 a CC119, situando el cursor en PARAMETER y utilizando los botones [NO-1]/[YES+1].
4	Pista	AUTO, 01 ... 16	Especifica la pista que va a ser controlada por el mando seleccionado. Con la opción "AUTO", el control se aplicará a la pista seleccionada en el modo de reproducción de patrón o de canción.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Canal de salida

Utilice el ajuste TO TG para asignar el canal de salida de la pista al bloque del generador de tonos.
Utilice el ajuste MIDI OUT para asignar cada pista a un canal MIDI OUT.
El RM1x guarda por separado las configuraciones de canal para cada estilo. Las asignaciones cambian automáticamente cada vez que se cambia de estilo.



Parámetro	Valores	Función
Configuración de canal TO TG	OFF, 01 ... 16	Configura la transmisión de canal al bloque del generador de tonos. Si se ajusta a OFF, no se enviarán los datos de pista al bloque TG.
Configuración de canal MIDI OUT	OFF, 01 ... 16	Configura la transmisión de canal a la salida MIDI OUT. Si se ajusta a OFF, el RM1x no enviará datos a MIDI OUT.
Número de pista	01 ... 16	Muestra el número de la pista actualmente seleccionada. La selección del número de pista puede efectuarse a través de este parámetro o con el método de teclado descrito en la página 27.

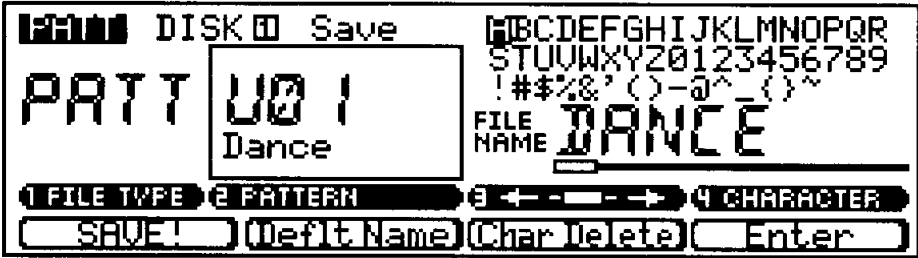
* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

11. Disco

En el submodo Disk se pueden transferir datos entre el RM1x y un disquete. El submodo de disco contiene los cinco grupos de operaciones siguientes:

Save	Permite guardar datos de la memoria interna en un disco flexible.
Load	Permite cargar ficheros de un disco en la memoria interna.
Rename	Permite modificar el nombre de un fichero guardado en disco.
Delete	Permite eliminar un archivo de un disco.
Format	Permite formatear (inicializar) un disco flexible.

Guardar



	Parámetro	Valores	Función
1	Tipo de fichero	PATT, SMF, SMF+TG Header, ALL	Especifica el tipo de fichero. Puede seleccionar entre cinco tipos de fichero. Para más detalles sobre los tipos de fichero, consulte "Tipos de fichero utilizados por el RM1x", en la página 43.
2	Número de estilo	U01 ... U50	Selecciona el estilo de usuario que se va a guardar.
3	Posición de nombre de fichero		Sitúa el cursor de caracteres en cualquier posición dentro del nombre de fichero de 8 caracteres.
4	Carácter de nombre de fichero	A ... ~	Selecciona el carácter que se va a insertar en la posición actual.
F1	SAVE!	-	Ejecuta la operación de almacenamiento.
F2	Nombre estándar	-	Introduce automáticamente el nombre estándar del fichero.
F3	Eliminar carácter	-	Retrasa el cursor una posición y elimina el carácter existente en dicha posición.
F4	Introducir	-	Introduce el carácter seleccionado con el mando de pantalla 4 (CHARACTER) en la posición actual del nombre de archivo.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

- 1 Inserte un disquete debidamente formateado en la unidad de disco del RM1x (primero el lado del cierre, y la etiqueta hacia arriba). Introduzca el disco con suavidad hasta que oiga un clic. Si antes necesita formatear el disquete, consulte la sección "Formatear" en la página 79.

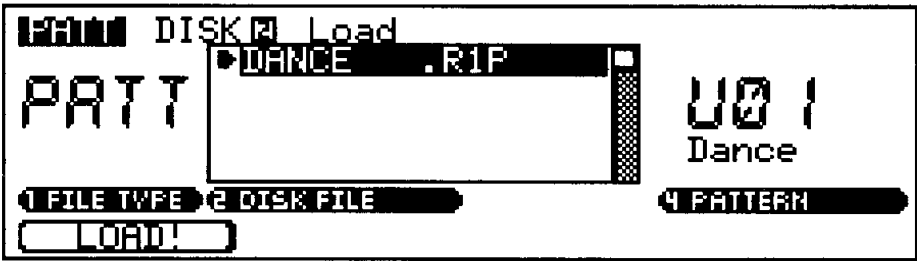
2 Utilice los mandos de pantalla 1 y 2 para especificar el tipo y el número de archivo que se va a guardar.
Tenga en cuenta que al guardar los datos de un patrón como fichero SMF, también será preciso especificar desde el teclado la sección que se va a guardar (parpadeará el indicador del teclado correspondiente a la sección seleccionada).

3 Si es necesario, introduzca un nuevo nombre de fichero. Utilice los mandos de pantalla 3 y 4 para seleccionar una posición y un carácter, y a continuación pulse el botón de función F4 (Enter) para introducir el carácter indicado en la posición seleccionada. Repita el procedimiento hasta completar el nombre del fichero.

4 Pulse el botón de función F1 (SAVE!). En la pantalla aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? (Yes/No)" (¿está seguro? (Sí/No)).
- 5 Pulse el botón [YES+1] para continuar con la operación de almacenamiento, o el botón [NO-1] para cancelarla. Mientras se guardan los datos, se visualiza la barra gráfica "Executing".
- NOTA**

 - Para poder guardar datos en un disco flexible, deberá estar formateado (página 79).
 - Si el tamaño de los datos que se van a guardar es mayor que la memoria libre del disquete, aparecerá el mensaje "Full Disk" (disco lleno). En tal caso, elimine del disco los ficheros no deseados e intente ejecutar de nuevo la operación de almacenamiento.
 - Preste atención para no eliminar accidentalmente ningún dato importante del disco.
 - Cuando se guarda un estilo, los números de memoria sin datos aparecerán como "*****". Si intenta guardar estos estilos, aparecerá el mensaje "No Data" y no será posible efectuar la operación de almacenamiento.
 - La pestaña de protección contra escritura deberá hallarse en la posición de desprotegido para poder ejecutar la operación de almacenamiento. Si no es así, aparecerá el mensaje de error "Write Protected" (protegido) cuando intente ejecutar la operación.

Cargar



	Parámetro	Valores	Función
1	Tipo de fichero	PATT, ALL	Especifica el tipo de fichero. Puede seleccionar entre cinco tipos de fichero. Para más detalles sobre los tipos de fichero, consulte "Tipos de fichero utilizados por el RM1x", en la página 43.
2	Fichero de disco		Selecciona el archivo que se va cargar.
4	Estilo/sección	U01 ... U50 / A ... P	Selecciona el estilo o la sección de destino de la operación de carga.
F1	LOAD!	-	Ejecuta la operación de carga.
F4	Reproducción previa	-	Reproduce el fichero antes de ejecutar la operación de carga si ha seleccionado Pattern como tipo de archivo o si se ha seleccionado un fichero SMF de formato 0. Es una manera práctica de comprobar el contenido del fichero.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

- 1

Inserte en la unidad de disco del RM1x el disquete que contiene el fichero que desea cargar.
- 2

Utilice el mando de pantalla 1 para seleccionar el tipo de fichero que desea cargar: "PATT" para visualizar únicamente los ficheros de patrón de la lista de ficheros, y "ALL" para visualizar todos los ficheros disponibles de la lista.
- 3

Utilice el mando de pantalla 2 para seleccionar el fichero que desea cargar de la lista de ficheros de la pantalla.
- 4

Pulse el mando de pantalla 4 para seleccionar el patrón de usuario en el que desea cargar los datos.

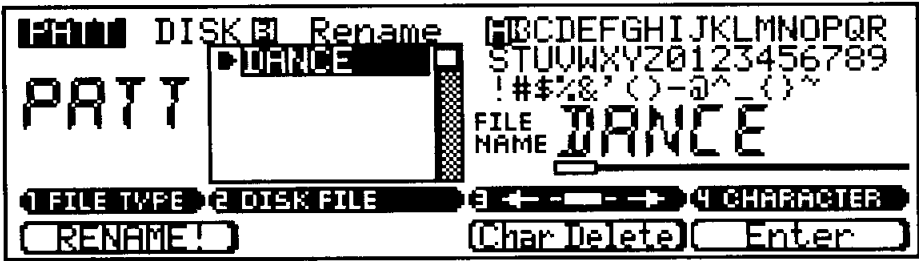
Advierta que, cuando cargue un fichero SMF, también será necesario especificar desde el teclado la sección en que se van a cargar los datos (parpadeará el indicador del teclado correspondiente a la sección seleccionada).
- 5

Pulse el botón de función F1 (LOAD!). En la pantalla aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? (Yes/No)" (¿está seguro? (Sí/No)).
- 6

Pulse el botón [YES+I] para continuar con la operación de carga, o el botón [NO-I] para cancelarla. Mientras se cargan los datos, se visualiza la barra gráfica "Executing".
- NOTA

- Cuando se carga un fichero All Data, todos los datos de la memoria, tales como patrones, cadenas de patrones, frases, canciones y datos de configuración de sistema, serán eliminados y sustituidos por los nuevos. Si la memoria interna contiene datos importantes, guárdelos en disco antes de cargar otros datos.
 - Si el tamaño de los datos que se van a cargar es mayor que la memoria libre del disquete, aparecerá el mensaje "Memory Full" (memoria llena). En tal caso, elimine los ficheros no deseados del disco e intente ejecutar de nuevo la operación de carga.

❑ Cambiar nombre



	Parámetro	Valores	Función
1	Tipo de fichero	PATT, ALL	Especifica el tipo de fichero. Puede seleccionar entre cinco tipos de fichero. Para más detalles sobre los tipos de fichero, consulte "Tipos de fichero utilizados por el RM1x", en la página 43.
2	Fichero de disco		Selecciona el fichero al que se va a cambiar de nombre.
3	Posición de nombre de fichero		Sitúa el cursor de caracteres en cualquier posición dentro del nombre de fichero de 8 caracteres.
4	Carácter de nombre de fichero	A ... ~	Selecciona el carácter que se va a insertar en la posición actual.
F1	RENAME!	-	Ejecuta la operación de cambio de nombre.
F3	Eliminar carácter	-	Retrasa el cursor una posición y elimina el carácter existente en dicha posición.
F4	Introducir	-	Introduce el carácter seleccionado con el mando de pantalla 4 (CHARACTER) en la posición actual del nombre de archivo.

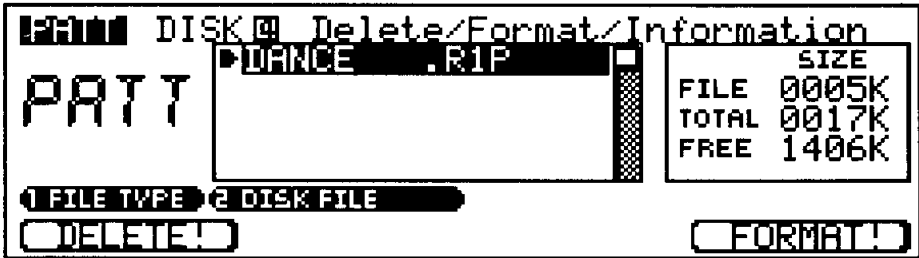
* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

- 1 Compruebe que ha introducido correctamente en la unidad de disco del RM1x el disquete que contiene el fichero al que desea cambiar de nombre.
- 2 Utilice el mando de pantalla 1 para seleccionar el tipo de fichero al que desea cambiar de nombre: "PATT" para visualizar únicamente los ficheros de patrón de la lista de ficheros, y "ALL" para visualizar todos los ficheros disponibles de la lista.
- 3 Utilice el mando de pantalla 2 para seleccionar de la lista de ficheros de la pantalla el fichero al que desea cambiar de nombre.
- 4 Introduzca un nuevo nombre de fichero. Utilice los mandos de pantalla 3 y 4 para seleccionar una posición y un carácter, y a continuación pulse el botón de función F4 (Enter) para introducir el carácter indicado en la posición seleccionada. Repita el procedimiento hasta completar el nombre del fichero.
- 5 Pulse el botón de función F1 (RENAME!). Durante la operación de cambio de nombre, aparecerá el mensaje de ejecución ("Executing").

NOTA

- Si se cambia de nombre la extensión de un fichero SMF, es posible que no pueda cargar el fichero.
- La pestaña de protección contra escritura deberá hallarse en la posición de desprotegido para poder ejecutar la operación de cambio de nombre. Si no es así, aparecerá el mensaje de error "Write Protected" (protegido) cuando intente ejecutar la operación.

Eliminar/Formatear/Información



Parámetro	Valores	Función
Tipo de fichero	PATT, ALL	Especifica el tipo de fichero. Puede seleccionar entre dos tipos de fichero para eliminar o formatear. Para más detalles sobre los tipos de fichero, consulte "Tipos de fichero utilizados por el RM1x", en la página 43..
Fichero de disco		Selecciona el archivo que se va a eliminar.
<input type="checkbox"/> F1 DELETE!		Ejecuta la operación de eliminación.
<input type="checkbox"/> F4 FORMAT!		Ejecuta la operación de formateo.

* Para más información sobre el cambio de valores, consulte la sección de Funcionamiento básico (página 26).

Eliminar

- 1 Inserte en la unidad de disco del RM1x el disquete que contiene el fichero que desea eliminar.
- 2 Utilice el mando de pantalla 1 para seleccionar el tipo de fichero que desea eliminar: "PATT" para visualizar únicamente los ficheros de patrón de la lista de ficheros, y "ALL" para visualizar todos los ficheros disponibles de la lista.
- 3 Utilice el mando de pantalla 2 para seleccionar de la lista de ficheros de la pantalla el fichero que desea eliminar.
- 4 Pulse el botón de función F1 (DELETE!). En la pantalla aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? (Yes/No)" (¿está seguro? (Sí/No)).
- 5 Pulse el botón [YES+1] para continuar con la operación de eliminación, o el botón [NO-1] para cancelarla. Mientras se eliminan los datos, se visualiza el mensaje de ejecución ("Executing").

NOTA

- Si se ejecuta Delete, el fichero seleccionado se perderá para siempre de forma irreversible. Antes de ejecutar esta operación, asegúrese de que realmente desea eliminar el fichero.
- Si ya hay datos guardados en un disco, tenga cuidado de no formatearlo. Si lo hace, todos los datos guardados serán eliminados.
- El área de "Información del disco" situada en la parte derecha de la pantalla muestra el tamaño del fichero seleccionado, el tamaño de todos los ficheros y la memoria libre disponible en el disco flexible. Puede consultar esta área cuando tenga que decidir qué ficheros eliminar.

Formatear

- 1 Inserte en la unidad de disco del RM1x el disquete que desea formatear.
- 2 Pulse el botón de función F4 (FORMAT!). En la pantalla aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? (Yes/No)" (¿está seguro? (Sí/No)).
- 3 Pulse el botón [YES+1] para continuar con la operación de formateo, o el botón [NO-1] para cancelarla. Mientras se formatea el disco, se visualiza la barra gráfica "Executing".