

RM1x

YAMAHA

RM1x

REMIXADOR DE SEQÜÊNCIAS

MANUAL DO PROPRIETÁRIO

SEÇÃO DE MENSAGENS ESPECIAIS

Este produto utiliza pilhas ou uma fonte de alimentação externa (adaptador). NÃO conecte este produto a nenhuma fonte de alimentação ou adaptador que não sejam os descritos neste manual, na placa de identificação, ou qualquer outro modelo especificamente recomendado pela Yamaha.

CUIDADOS: Não coloque este produto em local onde se possa pisar ou tropeçar nos cabos de força ou nos cabos de conexão. Não é recomendável o uso de extensões! **SE o uso for inevitável a espessura mínima do cabo para uma extensão de 25' (ou menor) é de 18 AWG. NOTA: Quanto menor for o número AWG, maior será a capacidade de manejar a corrente. Para extensões de maior comprimento, consulte um eletricista.**

Este produto deverá ser utilizado somente com os componentes fornecidos ou, com um rack, suporte ou carro recomendado pela Yamaha. Se um carro, etc. for utilizado, por favor observe todas as advertências e instruções de segurança que acompanham o produto acessório.

ESPECIFICAÇÕES SUJEITAS A MUDANÇA: As informações contidas neste manual são as tidas como corretas até o momento da impressão do mesmo. Apesar disso, a Yamaha se reserva o direito de mudar ou modificar qualquer uma das especificações sem aviso prévio e sem a obrigação de atualizar as unidades existentes.

Este produto, sozinho ou em combinação com um amplificador e fones de ouvido ou alto-falantes, pode produzir níveis de som capazes de causar perda irreversível da audição. NÃO utilize este equipamento durante um longo período de tempo em um nível de volume muito alto ou incômodo. Se notar qualquer perda de audição ou zumbidos nos ouvidos, procure um médico especialista.

IMPORTANTE: Quanto mais alto for o som, menor será o tempo para o dano ser notado.

Alguns produtos da Yamaha podem ter banquetas e/ou acessórios que necessitam montagem. Em alguns casos, esta montagem ou instalação deve ser feita pelo distribuidor. Por favor, certifique-se de que as banquetas oferecem estabilidade e que qualquer outro acessório esteja bem montado ANTES de utilizá-los. As banquetas fornecidas pela Yamaha foram desenhadas exclusivamente para sentar-se, não sendo recomendadas para nenhum outro uso.

AVISO: As reparações ou assistência técnica necessárias por falta de conhecimento relativo ao funcionamento de uma operação ou de um efeito (quando a unidade está operando como projetado) não serão cobertas pela garantia do fabricante, e portanto são de responsabilidade do proprietário. Por favor, leia este manual atentamente e consulte seu distribuidor antes de solicitar a assistência técnica.

MEIO AMBIENTE: A Yamaha se orgulha de fabricar produtos seguros para seus clientes, e não agressivos ao meio ambiente. Sinceramente, acreditamos que nossos produtos e os métodos de

produção utilizados para fabricação dos mesmos, cumprem estes requisitos. Por favor, colabore conosco para mantermos estes princípios meio-ambientais, tendo consciência do seguinte:

Aviso Sobre as Pilhas: Este produto PODE conter uma pilha pequena não recarregável a qual (se este for o caso) está fixa em seu lugar. O tempo de vida médio deste tipo de pilha é de aproximadamente cinco anos. Quando for necessária sua substituição, contacte um serviço técnico qualificado e autorizado para realizá-la.

Este produto também pode utilizar-se de pilhas do tipo “normal”. Algumas delas podem ser recarregáveis. Certifique-se de que a pilha que esteja recarregando seja do tipo recarregável e de que o recarregador seja adequado para este tipo de pilha.

Quando instalar as pilhas, não misture pilhas velhas com novas, ou pilhas de tipos diferentes. As pilhas DEVEM ser instaladas corretamente. Uma instalação incorreta pode causar superaquecimento e rompimento da pilha.

Cuidados: Não tente desmontar ou queimar as pilhas. Mantenha todas as pilhas fora do alcance das crianças. Desfaça-se rapidamente das pilhas usadas de maneira que não infrinja a lei em seu país. Nota: Solicite a qualquer estabelecimento que venda pilhas, informações para desfazer-se das pilhas usadas.

Nota para desfazer-se deste produto: Caso este produto se danifique e não seja possível sua reparação ou por alguma razão considerar que não lhe serve mais, por favor, observe todas as regulamentações locais, estaduais e federais relacionadas à eliminação de produtos que contenham chumbo, pilhas, plástico, etc. Se seu distribuidor não puder ajudá-lo, entre em contato diretamente com a Yamaha.

CHAPA DE IDENTIFICAÇÃO: A chapa de identificação está localizada na parte posterior do produto. A figura que vem a seguir indica a localização da mesma para este modelo. O número do modelo, o número de série, os requisitos de alimentação, etc., se encontram nesta chapa. Deve-se registrar o número do modelo, o número de série e a data de compra nos espaços abaixo e conservar este manual como registro permanente de sua compra.

(Figura página 3)

Modelo _____
Número de Série _____
Data da Compra _____

POR FAVOR CONSERVE ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS

PRECAUÇÕES

LEIA ATENTAMENTE AS SEGUINTES ADVERTÊNCIAS ANTES DE CONTINUAR

Conserve estas precauções em lugar seguro para futuras consultas.

ADVERTÊNCIA

Observe sempre os cuidados básicos detalhados a seguir para evitar a possibilidade de causar lesões graves ou mesmo a morte como consequência de uma descarga elétrica, curto-circuito, incêndio, etc. Os cuidados que se devem tomar são, entre outros, os seguintes:

- Não abra o instrumento nem tente desmontar as peças interiores ou modificá-las de nenhuma maneira. Este instrumento não contém nenhuma peça aproveitável pelo usuário. Se for observada alguma deficiência em seu funcionamento, não o utilize e leve-o a um técnico qualificado da Yamaha para uma vistoria.
- Não exponha o instrumento à chuva, nem o utilize próximo à água ou em local úmido, nem o coloque em lugares que contenham líquidos que poderiam infiltrar-se por alguma abertura.
- Se o cabo do adaptador AC ou o plugue estiver gasto ou danificado, ou se repentinamente houver uma perda do som durante sua utilização, ou ainda se for observada alguma anormalidade, tal como fumaça ou cheiro estranho, desligue imediatamente o instrumento, desconectando o plugue da tomada, e leve o instrumento para ser revisto por um técnico qualificado do serviço técnico Yamaha.
- Utilize exclusivamente o adaptador específico (PA-5C ou outro equivalente recomendado pela Yamaha). O uso de um adaptador inadequado pode danificar ou superaquecer o instrumento.
- Antes de limpar o instrumento, desconecte-o sempre da tomada. Nunca conecte nem desconecte um plugue da tomada com as mãos úmidas.
- Revise periodicamente o plugue elétrico, e limpe a sujeira e o pó que podem vir a se acumular nele.

PRECAUÇÃO

Observe sempre as precauções básicas que serão detalhadas a seguir para evitar a possibilidade de danos pessoais ou materiais, tanto no instrumento quanto em outros bens. As precauções que se devem seguir são, entre outras, as seguintes:

- Não situe o cabo do adaptador AC perto de fontes de calor (aquecedores, radiadores...) nem o dobre ou force demasiadamente, não coloque objetos pesados em cima dele, nem o deixe em um lugar em que se possa pisar, tropeçar ou deixar cair algo em cima.
- Quando desconectar o plugue do instrumento ou da tomada, faça-o sempre segurando pelo próprio plugue, nunca pelo cabo.
- Não conecte o instrumento a uma tomada utilizando um conector múltiplo. Tal ação poderia afetar a qualidade do som, ou possivelmente superaquecer a tomada.
- Desconecte o adaptador AC, quando não for utilizá-lo, durante uma tempestade de raios.
- Antes de conectar o instrumento a outros componentes elétricos, desligue todos eles. Antes de fazê-lo, ajuste os níveis de volume no mínimo.
- Não exponha o instrumento à um nível excessivo de pó ou vibrações, nem a temperaturas extremas (luz solar direta, proximidade de um aquecedor, ou dentro do carro durante o dia) para evitar que se deforme o painel ou que os componentes internos sofram danos.
- Não utilize o instrumento perto de outros produtos elétricos tais como televisores, rádios ou alto-falantes, uma vez que podem produzir interferências e afetar o correto funcionamento dos outros equipamentos.
- Não coloque o instrumento em uma posição instável que possa ocasionar uma queda acidental.
- Antes de transportar o equipamento, desconecte todos os cabos, inclusive do adaptador.
- Para a limpeza do instrumento, utilize um pano seco e macio. Não utilize thinner, solventes, líquidos de limpeza nem tecidos que contenham produtos químicos. Além disso, não coloque objetos de borracha, plástico ou vinil sobre o instrumento, uma vez que poderiam desbotar o painel ou o teclado.
- Não se apoie no instrumento nem coloque objetos pesados em cima do mesmo, nem aplique demasiada força sobre os botões, interruptores ou conectores.
- Não utilize este equipamento durante um longo período de tempo em um nível de volume muito alto ou incômodo, uma vez que isto pode causar perda irreversível da audição. Se notar qualquer perda de audição ou zumbidos nos ouvidos, procure um médico especialista.

SUBSTITUIÇÃO DA PILHA DE SEGURANÇA

- Este instrumento contém uma pilha de segurança não recarregável que o permite conservar os dados mesmo que esteja desligado. Quando a pilha estiver acabando, aparecerá na tela a mensagem “Backup Battery Low”. Quando isto acontecer, salve os dados e solicite a um técnico qualificado da Yamaha que substitua a pilha de segurança.

- Para evitar possíveis perigos, não tente substituir a pilha por sua conta. Procure sempre um técnico qualificado da Yamaha.
- Mantenha sempre a pilha de segurança fora do alcance das crianças. Se a pilha for ingerida acidentalmente por uma criança, consulte imediatamente um médico.

ARMAZENAMENTO DOS DADOS DO PROPRIETÁRIO

- Salve periodicamente os dados em disquete para evitar perdas importantes em consequência de uma irregularidade operacional ou de um erro do usuário.

A Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados pela utilização incorreta ou por modificações realizadas no instrumento, nem pela perda ou destruição de dados.

Desligue sempre o instrumento quando não for utilizá-lo

YAMAHA

RM1x

Remixador de Seqüências

Manual do Proprietário

Introdução

Obrigada por escolher o Remixador de Seqüências da Yamaha.

O RM1x é uma completa estação de trabalho para música que pode ser utilizada tanto como um instrumento de atuação em tempo real quanto como uma potente ferramenta de produção. Sua interface intuitiva facilita operações em tempo real para artistas com experiência como DJ, enquanto que as avançadas funções de edição e seqüência permitem criar sofisticados padrões e músicas originais a partir do zero. Além de sua enorme capacidade de reprodução e gravação de seqüências, o RM1x possui um gerador de tons de um som excepcional, e você não precisa de nenhum equipamento extra. Você também pode editar vozes para criar sons que se adaptem perfeitamente à música.

Conserve estas instruções em mãos enquanto se familiariza com o RM1x, e guarde o manual em um lugar seguro para futuras consultas

Características principais

- O Sequenciador do RM1x dispõe de 16 faixas de seqüências e de uma capacidade de armazenamento de até 110.000 notas para seqüências profissionais. O tempo de resolução das notas é de 1/480 de uma nota negra. Quando o equipamento é desligado, as cópias de segurança protegem os dados para que não desapareçam.
- Facilidade de uso graças a sua ampla tela de 64x240 pontos.
- Controle de atuação intuitivo com 8 comandos destinados ao controle em tempo real, 4 Comandos de Tela e um amplo teclado multifuncional.
- Uma enorme variedade de padrões predefinidos permite uma reprodução imediata sem precisar programar.
- Sua programação acessível através de uma avançada interface permite selecionar e editar uma ampla variedade de parâmetros para controlar plenamente o som.
- A capacidade de seqüências da função de edição avançada permite criar padrões e estruturas musicais de grande complexidade.
- Reunião de variantes “grooves” em tempo real no Modo Padrão: cada um dos “estilos” do Modo Padrão possui até 16 “seções” que podem ser ativadas em tempo real através do teclado do RM1x durante a reprodução.
- A avançada tecnologia do gerador de tons coloca à sua disposição um amplo arsenal de sons excepcionais.
- Edita e aperfeiçoa as vozes do RM1x para criar os sons que melhor se adaptem à sua música.
- Pode-se utilizar o sofisticado sistema multi-efeitos para adicionar desde ambientes sutis até variações selvagens.
- A entrada Tap BPM permite definir os tempos por percepção ao invés de introduzir valores numéricos.
- A compatibilidade plena com MIDI significa que o RM1x pode integrar-se como núcleo de um sistema de produção musical mais amplo.

Como utilizar os Manuais

A documentação do RM1x consta de dois manuais. Observe o conteúdo de cada manual e consulte-os sempre que necessário.

□ Manual do Proprietário (este manual)

Aqui são explicadas as precauções de uso, como efetuar as conexões, e todos os parâmetros e comandos. Utilize este manual como um dicionário sempre que for preciso.

- Capítulo 1. Conceitos Básicos
- Capítulo 2. Modo Padrão (Pattern mode)
- Capítulo 3. Modo Cadeia Padrão (Pattern Chain mode)
- Capítulo 4. Modo Canção (Song mode)
- Capítulo 5. Modo Utilização (Utility mode)

Os modos Padrão, Canção e Cadeia Padrão possuem muitas funções em comum.

Neste manual, as explicações destas funções comuns se encontram detalhadas no Capítulo 2 “Modo Padrão”. Algumas das explicações que coincidem nos Capítulos 3 “Modo Cadeia Padrão” e Capítulo 4 “Modo Canção” foram omitidas; nestes casos será indicada uma página correspondente do Capítulo 2 “Modo Padrão”, para que possa ser consultada.

□ Anexos: Listas

Este anexo contém diversas listas como, Lista de Vozes, Estilos Predefinidos e Efeitos, formatos de dados e implementação de MIDI.

Símbolos Utilizados

Este manual utiliza os seguintes ícones para indicar os botões e para distinguir diferentes tipos de informação:

- ▶ Botão do painel. O símbolo no quadro coincide o impresso no botão do aparelho.

- ① ② Indica o procedimento a ser seguido para utilizar a função.

NOTA Explicações complementares relacionadas a esta função, exemplos de uso e sugestões.

Página 8

Localizando as Informações que Necessita

Para encontrar a informação desejada, pode utilizar-se das seguintes páginas:

Índice (página 9)

Localização da informação desejada dentro da estrutura geral do manual.

Painéis Frontal e Posterior (página 11)

Permite conhecer o nome e a posição de cada botão e controle, assim como ler sobre suas funções.

Guia básico (página 20)

Esta seção breve e detalhada mostra a utilização das funções e características básicas do seu novo RM1x.

Árvore de funções (página 32)

Permite localizar a informação desejada dentro da estrutura hierárquica dos comandos.

Glossário (página 146)

Esta seção contém expressões e termos específicos, em ordem alfabética, com suas respectivas explicações.

Índice alfabético (página 150)

Permite buscar alfabeticamente termos específicos para saber a página em que são explicados assim como páginas em que aparecem tópicos relacionados.

ÍNDICE

CONFIGURAÇÃO

1. Painéis Frontal e Posterior	11
Painel Frontal	11
Painel Posterior	14
Unidade de disco	15
2. Conexões	
Conexões de Alimentação	16
Conexões do Equipamento de Áudio	17
Conexão de um Pedal Interruptor	18
Conexão de Dispositivos Externos de MIDI	18
Conexão de um Gravador Multipistas (MTR)	19
3. Guia Básico	20
4. Uso do disquete incluso	22

FUNCIONAMENTO BÁSICO 23

Capítulo 1. CONCEITOS BÁSICOS

1. Árvore de Funções	32
2. Organização do RM1x	34
3. Bloco Sequenciador	35
4. Bloco gerador de tons	37
5. Bloco Controlador	38
6. Bloco de Efeitos	39
7. Sobre os discos flexíveis	42

Capítulo 2. MODO PADRÃO (PATTERN MODE)

1. Reprodução de Padrões	46
2. Gravação	49
3. Groove	55
4. Efeitos de reprodução (Play FX)	57
5. Retardo MIDI	60
6. Arpejo (Arpeggio)	62
7. Voz	63
8. Edição de vozes	65
9. Efeito	69
10. Configuração	73
11. Disco	76
12. Operação	80
13. Edição	99
14. Divisão	108

Capítulo 3. MODO CADEIA PADRÃO (PATTERN CHAIN MODE)

- | | |
|--------------------------------|-----|
| 1. Reprodução da Cadeia Padrão | 110 |
| 2. Disco | 111 |
| 3. Operação | 112 |

Capítulo 4. MODO CANÇÃO (SONG MODE)

- | | |
|-----------------------------------|-----|
| 1. Reprodução Canção | 116 |
| 2. Gravação | 117 |
| 3. Groove | 119 |
| 4. Efeito de reprodução (Play FX) | 119 |
| 5. Retardo MIDI | 119 |
| 6. Arpejo (Arpeggio) | 119 |
| 7. Voz | 120 |
| 8. Edição de voz | 120 |
| 9. Efeito | 120 |
| 10. Configuração | 121 |
| 11. Disco | 122 |
| 12. Operação | 123 |
| 13. Edição | 128 |
| 14. Divisão (Canção Padrão) | 129 |

Capítulo 5. MODO UTILIZAÇÃO (UTILITY MODE)

- | | |
|----------------------|-----|
| 1. Sistema | 132 |
| 2. Configuração MIDI | 135 |
| 3. Filtro MIDI | 137 |

Apêndice

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Especificações | 140 |
| 2. Solução de Problemas | 142 |
| 3. Mensagens de Erro | 144 |
| 4. Glossário | 146 |
| 5. Índice Alfabético | 150 |

As ilustrações e telas LDC que aparecem no manual do proprietário possuem um caráter meramente informativo e podem ser diferentes das visualizadas no seu RM1x

CONFIGURAÇÃO

1. Painéis Frontal e Posterior

□ Painel Frontal

(Ilustração página 11)

1. Tela BPM

Normalmente, esta tela numérica LED de 4 dígitos mostra o valor corrente BPM (Batidas Por Minuto), até um décimo de batidas. Através de uma função do Modo Utilização (página 133), pode-se mostrar números ao invés de batidas por minuto. A tela BPM também mostra os valores relacionados com os botões Controladores em tempo real (página 12), porém somente enquanto algum botão estiver em operação.

2. Monitores de Dados MIDI

Os indicadores MIDI IN e OUT situados em cima da tela BPM se iluminarão sempre que receberem dados MIDI através do conector MIDI IN do painel posterior (indicador vermelho MIDI IN) ou quando os dados MIDI são transmitidos pelo RM1x através do conector MIDI OUT (indicador verde MIDI OUT).

3. Tela de Cristal Líquido (LCD)

A ampla tela retroiluminada de cristal líquido (LCD) do RM1x mostra os parâmetros e valores relacionados com o modo ou operação atualmente selecionados. Os Comandos de Tela (página 12) e os Botões de Função situados imediatamente abaixo da tela LCD afetam diretamente as funções ou parâmetros correspondentes na tela. Os botões [DISPLAY] e [CURSOR] estão estreitamente relacionados com a operação de visualização; você encontrará mais detalhes na seção “Funcionamento Básico” a partir da página 23.

No painel posterior existe um controle de contraste (CONTRAST) para a tela LCD (página 14). A tela LCD pode ajustar-se como normal ou inversa (branco e preto) através de uma função do Modo Utilização (página 133).

Página 12

4. Comandos de Tela

Os quatro botões situados abaixo da tela LCD permitem visualizar diretamente os parâmetros correspondentes na tela. Por exemplo, no Modo Padrão principal (PATTERN) o Comando de Tela 1 pode ser utilizado para selecionar um estilo e o Comando de Tela 4 para ajustar os valores BPM. Mais detalhes na seção “Funcionamento Básico”, a partir da página 23.

5. Indicadores e Botões de Função

Os botões de função - [F1] a [F4] – são similares aos comandos da tela LCD que controlam diretamente as funções correspondentes, porém somente quando o indicador estiver iluminado. Mais detalhes são oferecidos na seção “Funcionamento Básico”, a partir da página 23.

6. Controle de VOLUME

Ajusta o volume da saída de áudio do RM1x através dos conectores de saída (OUTPUT) e PHONES jacks do painel posterior.

7. Botões Controladores em tempo real & Botão [KNOB]

Estes botões permitem controlar em tempo real, os parâmetros correspondentes, durante a reprodução de canções ou padrões. Os parâmetros que aparecem no painel debaixo dos comandos são parâmetros padrões predefinidos. No entanto, pode-se designar outros parâmetros através da função KNOB ASSIGN do submodo SETUP (página 74). Os comandos podem se configurar para controlar um dos dois grupos de parâmetros diferentes (“A” e “B”) através do botão [KNOB]. O grupo de parâmetros “A” (os parâmetros padrão da parte superior do painel) são selecionados quando o indicador [KNOB] está iluminado, e o grupo “B” (os parâmetros da parte inferior) quando o indicador está apagado. É possível destinar parâmetros diferentes para ambos os grupos através da função KNOB ASSIGN mencionada anteriormente.

8. Botões do Cursor

Estes botões movem o cursor pela tela de cristal líquido (LCD) ressaltando os diferentes parâmetros disponíveis para a edição (o cursor do RM1x aparece como um bloco preto com caracteres em branco).

9. Botões [YES+1] e [NO-1]

Os botões [YES+1] e [NO-1] são utilizados para editar (mudar o valor) o parâmetro no qual o cursor se encontra neste momento. O botão [NO-1] reduz passo a passo o valor do parâmetro selecionado, enquanto que o botão [YES+1] o acrescenta. Aperte brevemente qualquer um dos botões para diminuir ou aumentar o parâmetro em uma unidade, ou mantenha pressionado o botão correspondente para efetuar aumentos e diminuições contínuas na direção especificada.

Os botões [YES+1] e [NO-1] também são utilizados para responder a certas mensagens de confirmação. Pressione [YES+1] para continuar a operação e [NO-1] para cancelá-la.

10. Botões DISPLAY [←] e [→]

Quando o modo ou submodo selecionado (página 23) inclui mais parâmetros do que aqueles que cabem na tela, aparecerão umas flechas à esquerda ou à direita da tela para indicar que existem mais parâmetros disponíveis na direção indicada. Os botões DISPLAY [←] e [→] servirão neste caso para mudar a tela na direção correspondente.

11. Botões MODE e SUBMODE

Os quatro botões MODE selecionam os principais modos operacionais do RM1x (PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG e UTILITY), enquanto que os botões SUBMODE selecionam uma série de submodos que dão acesso as funções de programação do RM1x. Detalhes sobre a seleção de modos e submodos, podem ser encontrados na seção “Funcionamento Básico”, a partir da página 23.

12. Botão [EXIT] (Saída)

O botão [EXIT] permite sair de qualquer função selecionada pelos botões de função, ou de modos de edição e operação (descritos mais abaixo), para voltar ao modo principal atual (por exemplo, SONG ou PATTERN).

13. Botões e indicadores do Sequenciador

Os botões do Sequenciador controlam a gravação e a reprodução dos Modos PATTERN, PATTERN CHAIN e SONG.

REC ●	Ativa o modo de espera de gravação nos Modos PATTERN e SONG do RM1x. O indicador vermelho do botão REC se iluminará e a gravação começará assim que o botão ► for pressionado. Pressione o botão ■ para cancelar o modo de espera da gravação antes que a gravação se inicie pressionando ►.
PLAY ►	Inicia a reprodução a partir do ponto atual da canção ou padrão se o modo de espera de gravação não estiver ativado, ou a gravação a partir do mesmo ponto se o modo de espera de gravação estiver ativado. O indicador PLAY verde irá piscar com o tempo (BPM) atual durante a gravação e a reprodução.
STOP ■	Para a reprodução ou a gravação
◀ & ▶	Avanço e retrocesso rápidos. Pressione os botões ◀◀ ou ▶▶ para se deslocar com rapidez pela canção ou padrão na direção correspondente.
◀	Início. Retorno instantâneo ao princípio da canção ou padrão atuais (isto é, o primeiro tempo do primeiro compasso).

14. Teclado

Este teclado de 26 notas permite programar o RM1x sem precisar conectar um teclado MIDI externo. Incluindo a polifonia, uma vez que pode introduzir acordes além de notas individuais. A única coisa que lhe falta é a sensibilidade de velocidade de pulsação. O RM1x aceita, apesar disso, informação sobre velocidade de pulsação procedente de um teclado MIDI externo.

O teclado também executa diversas funções segundo especificado no modo de teclado selecionado (veja abaixo): seleção de faixa, transposição, introdução de dados numéricos, faixa muda/isolada (mute/solo) e seleção de seção. As “teclas negras” também cumprem outras funções, como a seleção de séries de faixas específicas e a memorização de diferentes configurações de faixas silenciosas.

15. Botões de Modo de Teclado

Estes botões modificam a função do teclado do RM1x na seleção de faixa, transposição, introdução de dados numéricos, faixa muda/isolada (mute/solo) e seleção de seção. Mais detalhes na seção “Funcionamento Básico”, a partir da página 23.

16. Botões [OCT UP] e [OCT DOWN]

Embora a margem do teclado do RM1x esteja ligeiramente em cima da duas oitavas, estes botões permitem subir ou abaixar a altura do teclado em passos de oitava, sobre uma margem de 8 (+/- 4) oitavas. Cada vez que se pressiona o botão [OCT DOWN], a altura do teclado desce uma oitava até alcançar o limite inferior. O botão [OCT UP] funciona da mesma maneira, porém no sentido ascendente. O número de mudanças efetuadas serão indicadas na tela LCD.

17. Botão [SHIFT]

O botão [SHIFT] permite selecionar diversas funções secundárias ou “de segundo plano” que possivelmente sejam utilizadas somente em ocasiões especiais. Por exemplo, com o botão [SHIFT] pode-se “isolar” (“solo”) uma faixa em vez de silenciá-la através do botão de modo de teclado [MUTE].

O botão [SHIFT] também pode ser utilizado junto com os Comandos de Tela: mantenha pressionado o botão [SHIFT] enquanto gira um comando para selecionar mais rapidamente os dados.

18. Botão [ARPEGGIO ON]

Este botão ativa e desativa a função de arpejo automático do RM1x (página 62). O indicador do botão [ARPEGGIO ON] se iluminará quando o ARPEGGIO estiver ativado.

19. Botão [TAP/ENTER]

Este botão de duplo uso é utilizado para introduzir, através de toques, os valores BPM (página 20) e para introduzir valores numéricos (página 26).

Página 14

□ Painel Posterior

(Ilustração página 14)

1. Interruptor STANDBY/ON

Pressione este botão para ligar o RM1x e pressione-o novamente, para desligá-lo. Quando o instrumento estiver ligado, um dos indicadores do botão de modo se iluminará e aparecerá a tela de Modo PATTERN na tela LCD (Tela de Cristal Líquido).

2. Conector DC IN

Aqui se conecta o cabo de saída de corrente contínua do adaptador AC PA-5C da Yamaha que fornece energia para o RM1x.

3. Controle CONTRAST

Utilize este controle para conseguir a melhor visualização possível na Tela de Cristal Líquido – LCD – (a visibilidade da tela varia muito conforme o ângulo de visão)

4. Conectores MIDI IN e MIDI OUT

O RM1x dispõe de conectores MIDI IN e MIDI OUT para oferecer a máxima flexibilidade. Se planeja usar um teclado MIDI ou outro instrumento para utilizar e programar o RM1x, deverá conectá-lo à entrada MIDI IN do RM1x (Veja “Conexão de dispositivos MIDI externos”, página 18). Para determinar quais dados serão ou não recebidos na entrada MIDI IN, pode-se configurar “filtros” de entrada conforme o Modo UTILITY (página 137).

A saída MIDI OUT pode ser conectada a um gerador de tons ou sintetizador externo caso deseje ativar vozes a partir do sequenciador do RM1x. Semelhante ao MIDI IN, pode-se configurar filtros MIDI para MIDI OUT no Modo UTILITY.

5. Conectores L/MONO e R OUTPUT

São as principais saídas estéreo do sistema de gerador de tons do RM1x (Veja “Conexões do equipamento de áudio”, página 17). Ambos são conectores mono padrão 1/4”. Quando se insere somente um conector na saída L/MONO, os sinais dos canais esquerdo e direito se fundem e são enviados através desta saída para permitir a conexão direta aos sistemas de mono de sons. O nível de saída é ajustado através do controle de VOLUME (página 12).

6. Conector PHONES

Para monitorar comodamente o som, pode-se conectar aqui um par de fones de ouvido estéreo com conector mono padrão de 1/4”. Ajuste o nível de saída através do controle de VOLUME (página 12).

7. Conector FOOT SW

Aqui pode-se conectar um pedal interruptor Yamaha FC4 ou FC5 para realizar operações de início/parada, seleção de seção, sustentação ou introdução de BPM por toques, conforme o ajuste do parâmetro FOOT SWITCH do Modo UTILITY (página 132).

Página 15

□ **Unidade de Disco**

1. Disqueteira

Aqui são introduzidos os disquetes para carregar ou salvar os dados. Pode-se utilizar discos 2HD (MFHD) ou 2DD (MFDD) de 3.5" (página 42).

2. Indicador de Disco em Uso

Este indicador se iluminará quando estiver lendo ou escrevendo dados no disquete. Nunca tente retirar o disquete enquanto o indicador estiver iluminado.

3. Botão de Expulsão

Pressione este botão para extrair o disquete. Os discos devem ser inseridos e extraídos com cuidado e firmeza, e somente quando o indicador estiver apagado.

(Ilustração 1 página 15)

NOTA

No verso do disquete existe uma lingüeta de proteção para não modificação de dados. Como se pode observar na ilustração abaixo. Quando a lingüeta estiver abaixada (com a janela aberta), não será possível modificar, acrescentar ou apagar os dados. Se deseja proteger dados importantes, deve-se deixar a lingüeta nesta posição.

(Ilustração 2 página 15)

PRECAUÇÃO!

Fique atento, pois a Yamaha não pode oferecer nenhuma garantia com respeito a danos sofridos aos dados como consequência de uso inadequado.

2. Conexões

Para poder usar o RM1x, deverão ser conectados o adaptador AC incluso e um equipamento amplificador, etc. Se for utilizar controladores ou dispositivos MIDI externos, estes também deverão ser conectados.

Nesta seção será explicado como realizar tais conexões.

PRECAUÇÃO!

Assegure-se de desligar a unidade antes de realizar as conexões. Se o fizer com a unidade ligada (interruptor STANDBY/ON ativado), corre-se o risco de danificar equipamentos externos como o amplificador ou os alto-falantes.

□ **Conexões de alimentação**

- 1 Certifique-se de que o interruptor STANDBY/ON do RM1x se encontre na posição STANDBY, e então, conecte o adaptador c. a. incluso (PA-5C) na entrada de alimentação. Prenda o cabo de saída de c. c. do adaptador ao grampo (como mostra a figura), para evitar a desconexão acidental enquanto o equipamento estiver em funcionamento.

(Ilustração página 16)

- 2 Conecte o adaptador de CA a uma tomada e ligue o RM1x através do interruptor STANDBY/ON

Para desligar a unidade, simplesmente faça o processo inverso.

ADVERTÊNCIA!

Somente utilize o adaptador AC PA-5C incluso. O uso de outros adaptadores ocasionará problemas de funcionamento. Mesmo assim, assegure-se de desconectar o adaptador AC da saída AC quando não for utilizar o RM1x.

PRECAUÇÃO!

Inclusive na posição de espera (“STANDBY”), o instrumento consome um nível mínimo de eletricidade. Quando não for utilizar o RM1x por um período de tempo prolongado, procure desconectar o adaptador da tomada.

Nunca interrompa o fornecimento de alimentação (por exemplo, desconectando o adaptador AC) durante uma operação de gravação do RM1x. Isto pode resultar em perda de dados.

Página 17

□ **Conexão de Equipamentos de Áudio**

A saída de som do RM1x requer a conexão de um amplificador ou mixador à unidade.

Conexão a Potentes Alto-falantes

Conecte dois potente alto-falantes (esquerda e direita) às saídas (L/MONO, R). Se for conectar somente um alto-falante, utilize a saída L/MONO.

(Ilustração 1 página 17)

Conexão a um Mixador

Conecte as saídas (L/MONO/R) a dois canais do mixador. O canal conectado a L/MONO **panoramizará** à esquerda, e o canal conectado à R o fará a direita. Realize as mesmas conexões quando se tratar de uma gravadora de multipistas ou de um cassete deck.

(Ilustração 2 página 17)

Uso de Fones de ouvido

Se deseja utilizar fones de ouvido, conecte-os à tomada PHONES do painel posterior. Neste caso, utilize um nível de volume adequado, que não prejudique seus ouvidos.

PRECAUÇÃO!

Não conecte as saídas do RM1x às entradas de microfone de um amplificador, cassete deck, etc., já que a qualidade do som pode ser prejudicado e resultar em danos para o equipamento. Além disso, quando conectar o RM1x a um mixador ou equipamento similar, deve-se selecionar a entrada de linha nos canais do referido equipamento.

Página 18

□ **Conexão de um Pedal Interruptor**

Quando utilizar um pedal interruptor FC4 ou FC5 (vendidos separadamente), inserir o conector do pedal na tomada FOOT SW do painel posterior.

(Ilustração 1 página 18)

□ **Conexão à dispositivos MIDI externos**

Conexão de um teclado MIDI

A entrada de gravação em tempo real será mais simples através de um teclado MIDI.

Utilize um cabo MIDI para conectar a saída MIDI OUT do teclado externo à entrada MIDI IN do painel posterior.

(Ilustração 2 página 18)

Conexão de um módulo gerador de tons

Os dados de canções e padrões do RM1x podem ser utilizados com um módulo gerador de tons externo.

Utilize um cabo MIDI para conectar a saída MIDI OUT do painel posterior à entrada MIDI IN do dispositivo MIDI externo.

(Ilustração 3 página 18)

Página 19

□ **Conexão de um gravador multipistas (MTR)**

O RM1x utiliza códigos de tempo MIDI (MTC) e controle de máquina MIDI (MMC), pelo qual se poderá produzir música em sincronia com um gravador multipistas compatível com os padrões MTC ou MMC.

Utilize cabos MIDI para conectar a saída MIDI OUT do RM1x à entrada MIDI IN da unidade MTR, e a entrada MIDI IN do RM1x à saída MIDI OUT da referida unidade.

Se utilizar o MTC ou o MMC para controlar um gravador multipistas, selecione a opção “MTC” como sincronização na página MIDI do Modo Utilização.

Sincronização do RM1x através de códigos MTC de um dispositivo externo.

(Ilustração página 19)

Página 20

3. Guia Básico

Uma vez conectado e devidamente ligado o RM1x, tente executar as seguintes operações para ter uma idéia do quanto é fácil remixar padrões predefinidos para criar seus próprios grooves. Mas lembre-se, *esta é apenas a ponta o iceberg!* O RM1x pode fazer muito, muito mais.

1. Selecione um estilo

Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar um estilo predefinido (P01...P60).

(Ilustração 1 página 20)

2. Inicie a reprodução

Pressione o botão PLAY ▶. Começará a ser reproduzido a seção selecionada do estilo especificado. Este “padrão” se reproduzirá ciclicamente até que se selecione outra seção ou estilo.

(Ilustração 2 página 20)

3. Mude de seção

Certifique-se de que o indicador do botão [SECTION] esteja piscando (se não estiver, pressione [SECTION]), e depois utilize as teclas brancas do teclado do RM1x para mudar de seção.

(Ilustração 3 página 20)

A nova seção começará a tocar imediatamente. A seção atual é reconhecida por um indicador piscando em cima da tecla correspondente, e por uma letra (“A”...“P”) junto a “SEC” na tela.

❖ *Mais informações sobre as seleções na página 28.*

4. Introduza um novo valor BPM (Batidas Por Minuto)

Utilize o Comando de Tela 4 para selecionar um valor BPM a seu gosto.

(Ilustração 4 página 20)

5. Marque um Novo BPM

Pressione o botão [TAP] várias vezes para o valor BPM desejado. O RM1x se ajustará automaticamente ao tempo marcado com o dedo.

(Ilustração 5 página 20)

6. Realize uma Transposição

Desloque o padrão ou outra clave pressionando uma tecla do RM1x enquanto mantém pressionado o botão [TRANSPOSE]

(Ilustração 6 página 20)

A tecla central E (rotulada "H" e "8") corresponde à ausência de transposição. As teclas superiores e inferiores indicam uma transposição no número de semitons correspondente, em um ou outro sentido. A quantidade de transposições também é indicada na tela no parâmetro TRANS da tela.

❖ *Mais informações sobre transposição na página 27.*

7. Utilize os Botões Controladores em tempo real

Tente girar os botões controladores do RM1x para ouvir o efeito que produzem. Os parâmetros padrões aparecem rotulados embaixo de cada comando. Com o botão [KNOB] são selecionados os grupos de parâmetros "A" ou "B".

(Ilustração 1 página 21)

Os comandos afetam a pista selecionada a cada momento. Pode-se selecionar instantaneamente qualquer uma das 16 pistas selecionando a tecla branca correspondente do teclado do RM1x ("1"..."16") enquanto mantém pressionado o botão [TRACK]. O número da pista selecionada ficará ressaltado na tela.

❖ *Mais informações sobre a seleção de pistas na página 27.*

O grupo de parâmetros "A" (parâmetros padrões da parte superior da tela) será selecionado quando o indicador [KNOB] estiver iluminado, e o grupo "B" (parte inferior) é selecionado quando o indicador estiver apagado.

❖ *Mais informações sobre os comandos controladores na página 29.*

8. Ativar e Desativar o Silenciamento de pistas (Pistas Mute & Un-mute)

Pressione o botão [MUTE] para que seu indicador fique aceso, e depois utilize as teclas brancas do RM1x para silenciar e tocar as pistas como necessitar.

(Ilustração 2 página 21)

Quando se ativa o modo mudo, os indicadores situados em cima das pistas que contém dados se iluminam. Pressione uma vez a tecla para silenciar uma pista que contém dados (seu indicador piscará, e aparecerá um "M" em cima do número da pista na tela). Pressione novamente a tecla para cancelar o modo mudo da pista.

❖ *Mais informações sobre a função "Mute" e "Solo" na página 28.*

9. Reprodução de um Arpejo

Pressione o botão [ARPEGGIO] de maneira que seu indicador se ilumine, e então, toque um intervalo ou acorde no teclado do RM1x. Este criará automaticamente um arpejo baseado nas notas que foram tocadas.

(Ilustração 3 página 21)

Com os parâmetros do submodo de arpejo pode-se selecionar vários tipos diferentes de arpejo.

❖ *Mais informações sobre o Modo de arpejo na página 62.*

10. Experimente com Diferentes Estilos

Utilize o botão de controle 1 para selecionar diferentes estilos e experimentar as distintas seções contidas em cada um deles.

Quando terminar, pressione o botão STOP ■ para parar a reprodução.

4. Uso do Disquete incluso

A seguir, será explicado como utilizar o disquete incluso na unidade.

❑ Conteúdo do Disquete

O disco contém três canções de demonstração.

As canções de demonstração lhe permite desfrutar de uma demonstração de reprodução de e ajustar, enquanto isso (se desejar), os comandos indicados (PLAY FX e VOICE) para familiarizar-se com as possibilidades do RM1x.

❑ Demonstração

Siga este procedimento para carregar um arquivo e desfrutar da demonstração.

- ❶ Insira o disco na unidade com a etiqueta para cima.
Introduza o disco por inteiro até que se ouça um clic.

(Ilustração 1 página 22)

- ❷ Pressione o botão [SONG]
Assim irá acessar o Modo de Canção

- ❸ Pressione o botão [DISK]
Assim irá acessar o submodo Disco

(Ilustração 2 página 22)

- ❹ Pressione novamente o botão [DISK]
A página de carregamento (Load) se abrirá, e na linha superior da tela aparecerá a indicação "SONG DISK [2] Load"

(Ilustração 3 página 22)

- ❺ Utilize o botão CURSOR para mover o cursor para o arquivo que deseja reproduzir.
- ❻ Pressione o botão F1 (LOAD!) para começar a operação de carregamento.
A tela indicará "Executing....".

(Ilustração 4 página 22)

- ⑦ Pressione o botão [SONG].
Na linha superior da tela aparecerá o nome da canção carregada.

- ⑧ Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a reprodução.

- ⑨ Pressione o botão STOP ■ para parar a reprodução.

NOTA

Pode-se reproduzir outras canções mudando de arquivo de disco (DISK FILE) no passo 5.

FUNCIONAMENTO BÁSICO

1. Seleção de Modos e Submodos

O RM1x dispõe de três modos principais de gravação e reprodução (PATTERN , PATTERN CHAIN e SONG) e de um Modo UTILITY. Cada um destes inclui uma série de “submodos” que facilitam o acesso a parâmetros mais específicos.

(Ilustração 1 página 23)

Note que a esquerda dos botões MODE e SUBMODE aparecem diversos pontos. O número de pontos ao lado de cada botão indica o número de páginas de tela que se pode acessar com este botão. Um botão com apenas um ponto indica que somente poderá acessar uma página; um botão com 3 pontos indica, por exemplo, que se pode acessar três páginas de tela seguidas. É possível retroceder seqüencialmente a partir de qualquer página da lista pressionando o botão [EXIT] quantas vezes for necessário. Os títulos das páginas as quais se tem acesso com todos os botões multi-páginas MODE e SUBMODE se encontram no painel superior à direita dos botões. Por exemplo, na lista vemos que o botão de submodo [EFFECT], com quatro pontos, permite acessar as páginas “Type”, “Variation Edit”, “Chorus Edit” e “Reverb Edit”.

□ Os Modos Principais

Pode-se acessar diretamente estes modos pressionando o botão MODE correspondente: [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG] ou [UTILITY]. O indicador correspondente se iluminará e o nome do modo selecionado aparecerá na parte superior esquerda da tela LCD. A seguir, pode-se observar um breve resumo dos modos e as páginas de referência deste manual.

Modo	Descrição	Página
PATTERN	O modo padrão é o modo do RM1x provavelmente mais utilizado nas operações de gravação e reprodução, além disso, é o modo padrão que aparecerá quando a unidade for ligada. O botão [PATTERN] seleciona alternadamente, o modo PATTERN e o modo PATCH, em que se pode “programar” frases para criar padrões. No RM1x o termo “padrão” se refere a um padrão relativamente breve, ou seja, de 4 a 16 compassos, que se utiliza para a reprodução em ciclos.	45
PATTERN CHAIN	Este modo permite “encadear” padrões para sua posterior	109

	reprodução seqüencial automática.	
SONG	Mesmo que, provavelmente, se utilize o modo padrão na maioria das operações de gravação e reprodução, o modo SONG do RM1x pode ser utilizado para gravar e reproduzir canções completas quando, por exemplo, se deseja criar uma seqüência contínua com mais de 256 compassos ou utilizar uma assinatura de tempo não usual.	115
UTILITY	Como o próprio nome indica, o Modo UTILITY dá acesso a uma série de funções práticas que afetam globalmente o sistema e as operações MIDI.	131

□ Os Submodos

Os submodos são acessados através dos botões SUBMODE situados embaixo dos botões MODE. Ao pressionar um botão SUBMODE, será selecionado o submodo correspondente ao modo principal selecionado neste momento. Por exemplo, do submodo JOB do modo PATTERN será ligeiramente distinto do submodo JOB do modo SONG. A tabela a seguir resume brevemente os submodos e as páginas de referência deste manual.

Modo	Descrição	Página
GROOVE	Este submodo permite ajustar o tom, o tempo, o comprimento e a velocidade de pulsação das notas por intermédio de um molde de semicolcheias para criar “grooves” que não seriam possíveis com uma programação precisa do tipo sequenciador.	55, 119
PLAY FX	Série de efeitos de reprodução que afetam o som unicamente durante a reprodução, sem, na realidade, mudar os dados da seqüência. Os efeitos de reprodução incluem harmonização, modelação do tempo do compasso, deslocamento do relógio, tempo de porta e compensação da velocidade.	57, 119
MIDI DELAY	O atraso MIDI cria efeitos que podem soar igual aos criados com as unidades convencionais de efeitos de atraso; sem restrição, neste caso os atrasos são criados manipulando os dados de notas MIDI e não o sinal de áudio.	60, 119
ARPEGGIO	Esta função pode ser utilizada para criar arpejos automáticos simples baseados em notas tocadas no teclado do RM1x.	62, 119
VOICE	Este submodo permite acessar qualquer uma das vozes de RM1x para ser acessado por pistas individuais; inclui os controles de envio de efeitos, panorâmicos e volume para cada pista.	63, 120
VOICE EDIT	Este submodo dá acesso à sofisticados parâmetros da edição de vozes, que podem ser utilizados para personalizar as vozes e criar seu próprio som.	65, 120
EFFECT	Edição detalhada de efeitos para acrescentar toques finais a seus sons.	69, 120
SETUP	Este submodo inclui a função de destaque de graves (LOW BOOST), indicação de botões para comandos Controladores em Tempo Real do RM1x e indicações individuais do canal de saída para o gerador de tons interno e transmissão MIDI.	73, 121
DISK	Este submodo dá acesso a todas as operações de disco: salvar, carregar, nome do arquivo, apagar, renomear,	76, 111, 122

	formatar, etc.	
JOB	Dá acesso a ampla série de operações PATTERN, PATTERN CHAIN e SONG do RM1x.	80, 123
EDIT	Este submodo permite a edição minuciosa dos dados de seqüência, para controlar perfeitamente o tom, a temporização, a velocidade, a duração e outros parâmetros para cada nota.	99, 128
SPLIT	Este submodo permite copiar compassos específicos de uma seção para outra. O submodo SONG SPLIT é semelhante, embora somente permita copiar compassos específicos de uma canção para uma seção específica.	108, 129

2. Navegando pela Tela

Em todas as telas do RM1x, a função ou parâmetro atualmente selecionado é indicado através de um "cursor", que pode ser um bloco inverso (ou seja, o valor selecionado aparecerá em caracteres brancos sobre um bloco preto, ou o contrário, se for selecionado o modo "NEGA" através da função LCD MODE do Modo UTILITY, página 133), ou sublinhado. O cursor do tipo sublinhado é utilizado muitas vezes para os parâmetros que são acessados através de Comando de Tela (veja mais adiante). O cursor pode se deslocar pela tela através dos botões CURSOR. Cada um destes quatro botões desloca o cursor na direção indicada pela flecha (se este puder deslocar-se nesta direção). Se estiver perdido em uma tela e não conseguir localizar a posição do cursor, pressione os botões CURSOR e então o localizará enquanto este se movimenta.

(Ilustração 1 página 25)

Se um modo selecionado dispuser de mais parâmetros do que cabe em uma única tela, aparecerá uma flecha em um ou em ambos os lados da tela, indicando que existem mais parâmetros disponíveis, avançando-se na direção indicada. Para fazê-lo, deslize o cursor mais além da tela através dos botões CURSOR, ou deslize a tela diretamente através dos botões DISPLAY.

(Ilustração 2 página 25)

□ Seleção de Menus

Os submodos JOB (páginas 80, 112, 123) dispõe de um "menu" de onde se pode selecionar uma operação de diversas maneiras, como se pode observar a seguir:

Botões CURSOR	Utilize estes botões para avançar até a operação desejada, e então, pressione o botão de função Select (F4, embaixo de "Select" na tela).
Comandos de Tela	Utilize o comando situado embaixo de "JOB" na tela para deslizar pela lista de operações; em seguida pressione o botão de função Select (F4, embaixo de "Select" na tela). Também pode-se utilizar o botão CATEGORY para mudar de grupo/categoria de operação (lista situada à esquerda das operações).
Botões [NO-1]/[YES+1]	Pressione os botões [NO-1] ou [YES+1] brevemente para avançar passo a passo pelo menu na direção correspondente, ou mantenha o botão pressionado para avançar rapidamente. Quando a operação desejada estiver ressaltada, pressione o botão de função Select (F4, embaixo de "Select" na tela).
Seleção Numérica	Utilize o método de introdução numérica descrito mais abaixo para introduzir o número da operação desejada. O número da operação piscará na parte superior direita da tela. Em seguida, pressione o botão [ENTER].

(Ilustração 3 página 25)

3. Mudança (Edição) de Valores

O RM1x permite ajustar e editar os valores de três maneiras:

□ Os Comandos de Tela

Estes botões facilitam o ajuste e a edição dos parâmetros correspondentes. Se algum parâmetro na tela selecionada puder ser acessado, através destes botões, eles aparecerão diretamente sobre os comandos, como se pode ver a seguir:

(Ilustração 1 página 26)

Para ajustar um parâmetro relacionado a um botão, simplesmente gire o comando no sentido horário para aumentar o valor, ou no sentido contrário para diminuí-lo. Para acelerar o ajuste (por exemplo, quando se necessita cobrir, rapidamente, uma ampla margem de valores), gire o Comando de Tela apropriado, ao mesmo tempo que pressiona o botão [SHIFT].

A função dos comandos de tela não depende da posição do cursor, uma vez que se pode ajustar os valores com o cursor em qualquer lugar da tela.

□ Os botões [NO-1] e [YES+1]

Os botões [NO-1] e [YES+1] constituem uma maneira eficaz e cômoda de aumentar ou reduzir o valor selecionado em um único passo. Depois de assegurar-se de que o cursor está situado no valor que irá editar, pressione uma vez [NO-1] ou [YES+1] para avançar um passo na direção correspondente ou mantenha-o pressionado para avançar com rapidez.

Note que os botões [NO-1] e [YES+1] também são usados para confirmar ou cancelar determinadas operações, daí a classificação “NO” e “YES”.

(Ilustração 2 página 26)

NOTA

Para acelerar o acréscimo ou diminuição de valores, pressione o botão contrário enquanto mantém seguro o botão correspondente na direção desejada.

□ Introdução numérica

Este método pode ser usado quando conhece-se precisamente o valor que se deseja introduzir, não sendo necessário passar por longas listas de parâmetros para obter o efeito desejado.

Para a entrada numérica, o cursor deve estar situado no valor que se deseja editar. Mantenha pressionado o botão do modo de teclado [NUM], e o indicador situado acima das teclas numéricas se iluminará em sinal de que pode se utiliza-la para introduzir um valor numérico. Enquanto mantém

pressionado o botão [NUM], acione as teclas numéricas para introduzir o valor iniciando pela cifra da esquerda. Se deseja introduzir o valor “104”, por exemplo, pressione “1”, “0” e “4”, nesta ordem. Uma vez especificado o valor, solte o botão [NUM]. O valor deverá aparecer piscando na tela. Por último, pressione [ENTER] para confirmar.

(Ilustração 3 página 26)

4. Botões de Função

Os quatro botões de função situados embaixo da tela LCD (F1 a F4) somente são ativados quando necessário. Se um botão de função for ativado seu indicador (o LED) a esquerda do botão se iluminará. Os botões de função são ativados quando se precisa de um controle do tipo “execute...”, por exemplo, “Salvar” em disco; ou a função “DO!” (executar) na maioria das operações.

(Ilustração 1 página 27)

5. Modos de Teclado

O teclado do RM1x não se limita simplesmente a introduzir notas. Em combinação com os botões do modo KEYBOARD, permite introduzir uma série de parâmetros de maneira rápida e eficaz. Já vimos uma de suas funções alternativas – Introdução de Valores Numéricos – na seção “Mudança (Edição) de Valores”, na página 26. O teclado também pode ser utilizado para introdução de dados modelos nos modos Grid Groove (página 55) e Grid Step Record (página 54). Os outros modos de teclado serão resumidos a seguir.

□ Pista

Permite selecionar diretamente as pistas para gravar e outras operações relacionadas. Para selecionar uma das 16 pistas do RM1x, mantenha pressionado o botão [TRACK]. O indicador situado em cima da tecla correspondente começará a piscar. Com o botão [TRACK] ainda pressionado, simplesmente aperte a tecla correspondente a pista que deseja selecionar. O indicador correspondente piscará e a pista selecionada ficará ressaltada na tela LCD; em seguida solte o botão [TRACK].

□ Transposição

Este modo facilita a transposição de reprodução de tom em semitons acrescida de -12 a +13 semitons (em combinação com os botões OCTAVE, página 13, é possível efetuar a transposição em uma margem de +/- 36 semitons). Enquanto se mantém pressionado o botão [TRANSPOSE], brilharão os indicadores do teclado correspondentes ao valor de transposição atual. O brilho de um único LED indica que se trata da tecla branca correspondente, e o brilho de um par de LEDs indica a tecla negra situada entre eles.

(Ilustração 2 página 27)

A tecla central E do teclado (rotulada “H” e “8”) corresponde a ausência de transposição. As teclas mais agudas ou mais graves indicam a transposição do número de semitons e na direção

correspondente. A quantidade de transposição também é indicada pelo parâmetro TRANS nas telas PATTERN e SONG.

Para mudar o valor de transposição simplesmente pressione a tecla apropriada enquanto mantém pressionado botão [TRANSPOSE].

□ **NUM**

Descrito como “Introdução Numérica” na seção “Mudança (edição) de Valores” (página 26).

□ MUTE (SOLO)

Este botão pode ser utilizado junto com o teclado para silenciar ou isolar pistas específicas. As pistas mudas não tocarão durante a reprodução. Se uma pista for isolada, somente ela será ouvida durante a reprodução.

Para silenciar um número de pistas no Modo PATTERN e SONG, pressione o botão do Modo KEYBOARD [MUTE]; o indicador do botão [MUTE] piscará. A seguir, pressione as teclas correspondentes às pistas que deseja silenciar. Na tela LCD aparecerá um “M” sobre os números das pistas mudas. Cada vez que se pressiona uma tecla estando o Modo MUTE ativado, se ativará ou desativará o silêncio da pista correspondente. Pode-se desativar o modo de silêncio pressionando o botão [MUTE] uma segunda vez (o indicador do botão se apagará), e os ajustes de silêncio atuais continuarão sendo efetivos. Pode-se memorizar cinco configurações de silêncio separadamente, segundo descrito na seção “Mute Memory”.

Enquanto o botão [MUTE] está piscando, é possível silenciar todas as pistas simultaneamente pressionando a tecla preta rotulada [ALL]. Da mesma forma pode-se silenciar as pistas 1 a 8 de uma vez pressionando a tecla [1-8]. Neste caso, as pistas restantes (9 a 16) não serão silenciadas. A tecla [9-16] silencia as pistas 9 a 16, ao mesmo tempo que desativa o silenciamento das pistas 1 a 8. Pressionando a seguinte tecla preta (C #) ou a que se encontra ao seu lado (BPM), se desativará o silêncio de todas as pistas.

(Ilustração 1 página 28)

Somente pode-se isolar uma pista com o silenciamento desativado; e diferente dos ajustes de silenciamento, a função “solo” se desativará quando a função MUTE for desativada. Para isolar uma pista, pressione o botão [MUTE] enquanto mantém pressionada o botão [SHIFT]. O indicador do botão [MUTE] piscará mais rapidamente do que quando o Modo MUTE estava ativado, e o indicador situado em cima da pista isolada neste momento piscará. Para isolar outra pista, simplesmente pressione uma tecla diferente; em seguida, pressione o botão [MUTE] uma segunda vez (o indicador do botão [MUTE] se apagará) para desativar o modo SOLO.

(Ilustração 2 página 28)

Mute Memory

Enquanto o Modo MUTE estiver ativado, os botões [MUTE MEMORY] (as cinco teclas pretas mais altas), podem ser utilizados junto com o botão [SHIFT] para memorizar a configuração de silêncio atuais: pressione o botão MUTE MEMORY enquanto mantém pressionado [SHIFT]. Desta maneira pode-se memorizar até cinco configurações de silêncio diferentes.

As configurações de silêncio memorizadas podem ser recuperadas imediatamente enquanto o modo de MUTE estiver ativado, pressionando simplesmente o botão MUTE MEMORY apropriado.

□ Seção

Os estilos do Modo PATTERN do RM1x podem ter até 16 “seções”, de “A” a “P”. Cada seção é na prática um padrão independente, e podem ser utilizadas seções distintas para as introduções, variações, pausas, finais, etc.. O modo SECTION permite utilizar o teclado para selecionar diretamente a seção, e também para mudar rapidamente de seção durante a reprodução. Se o botão KEYBOARD [SECTION] for pressionado, seu indicador piscará, e os indicadores do teclado correspondente às seções que contém dados se iluminarão, igualmente a indicador do teclado correspondente a seção atualmente selecionada. Essa seção também aparecerá, através do parâmetro “SEC” na tela LCD. Para selecionar outra seção, simplesmente pressione a tecla apropriada. Pressione o botão [SECTION] uma segunda vez para desativar o Modo SECTION (o indicador do botão [SECTION] se apagará).

6. Os botões controladores em tempo real

Um dos aspectos que faz do RM1x uma ferramenta perfeita são seus botões Controladores em tempo real. Estes botões permitem controlar em tempo real os parâmetros correspondentes durante a reprodução de padrões ou canções para, por exemplo, explorar a frequência de corte do filtro, aplicar inflexão de tons, adicionar ou modificar efeitos, ou controlar qualquer parâmetro durante a reprodução com um simples giro do botão adequado. Um complemento de 8 comandos controladores se traduz no acesso imediato à numerosos parâmetros e na possibilidade de controlar mais de um parâmetro ao mesmo tempo.

Os parâmetros que aparecem no painel embaixo dos botões são aqueles padrões predeterminados, embora possa se determinar outros de acordo com a necessidade através da função de determinação de comandos do submodo SETUP (página 74). Os botões podem ser mudados para controlar um dos grupos de parâmetros (“A” e “B”) através do botão [KNOB]. O grupo de parâmetros “A” (os parâmetros padrão que aparecem na parte superior do painel) são selecionados quando o indicador [KNOB] estiver iluminado, e o grupo “B” (os parâmetros inferiores) quando o indicador estiver apagado. Pode-se determinar diferentes parâmetros tanto ao grupo “A” ou “B” através da função de determinação de comandos mencionada mais acima. Os parâmetros padrão do grupo “A” e “B” são os seguintes:

1	MODELAÇÃO DE TEMPOS	RETARDO MIDI
2	DESLOCAMENTO DO RELÓGIO	OITAVADOR
3	TEMPO DE PORTA	HARMONIZAÇÃO 1
4	VELOCIDADE	HARMONIZAÇÃO 2
5	CORTE	VARIAÇÃO
6	RESSONÂNCIA	CHORUS
7	CAÍDA DO EG	REPERCUSSÃO
8	INFLEXÃO DE TOM	VOLUME DE PISTA

5. Desfazer/Refazer

A função “Undo” anula a última gravação, edição ou operação realizada, e restabelece os dados de sua posição anterior. A função “Redo” anula a operação desfeita e volta a refazê-la.

Estas operações são muito úteis quando dados importantes são danificados em consequência de uma operação, edição ou gravação. Podem ser utilizadas em gravação, edição e nas operações (exceto de Nome) dos Modos Padrão, Cadeia Padrão e Canção, assim como nas operações de programação (Patch) do Modo Padrão.

Para executar a operação de Desfazer (Undo), pressione o botão [JOB] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT]. Da mesma forma, para executar a operação de Refazer (Redo), pressione o botão [JOB] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT].

Depois de executar uma operação, edição ou gravação, sempre será possível executar a operação Desfazer. Igualmente, sempre será possível executar a operação Refazer depois de haver executado a operação Desfazer, assim por diante.

NOTA

- Este procedimento é o mesmo para Desfazer/Refazer utilizado nas operações Padrão (página 82), Cadeia Padrão (página 113) e Canção (página 124).

6. Tela de Memória Utilizada

Para comprovar a quantidade de memória utilizada até o momento, e saber o quanto pode gravar ainda, pressione o botão F1 enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT]. Se visualizará a memória utilizada (“Used Memory”) enquanto mantiver pressionados estes botões.

(Ilustração página 29)

7. Inicialização do Sistema

Se deseja restabelecer os ajustes de fábrica do RM1x, pode-se executar a operação de Inicialização.

- 1 Enquanto mantém pressionado os botões [OCT DOWN], [OCT UP] e a tecla F#/Gb [ALL] situada à direita de tais botões, acione o interruptor STANDBY/ON.

(Ilustração página 30)

- 2 Quando aparecer “RM1x” na tela, solte as teclas.

- 3 Quando a Inicialização da unidade for realizada, aparecerá brevemente, na tela, “Factory Set”.

PRECAUÇÃO!

A operação de Inicialização apaga toda a memória interna. Se deseja conservar alguns dados, deve-se salvá-los em disquete antes de realizar a Inicialização.

Botões Simultâneos & Funções de Comando

Esta tabela lista um número de funções do RM1x que podem ser acessadas, pressionado-se dois botões, ou pela operação de comando enquanto pressiona um botão.

Botões/ Comandos de operação simultânea		Descrição	Páginas
SHIFT	STOP	Especifica o compasso atual como o compasso que o RM1x irá “saltar” quando o botão [STOP] for pressionado.	46
SHIFT	PLAY	Inicia a reprodução cíclica da canção atualmente selecionada no Modo SONG.	116
SHIFT	MUTE	Compromete o Modo SOLO.	28
SHIFT	PATTERN	Reinicia as mudanças de parâmetros aplicadas pelos comandos no Modo PATTERN.	29
SHIFT	PATT CHAIN	Reinicia as mudanças de parâmetros aplicadas pelos comandos no Modo PATT CHAIN.	29
SHIFT	SONG	Reinicia as mudanças de parâmetros aplicadas pelos comandos no Modo SONG.	29
SHIFT	GROOVE	Reinicia os parâmetros GROOVE da pista selecionada.	55, 119
SHIFT	PLAY FX	Reinicia os parâmetros PLAY FX da pista selecionada.	57, 119
SHIFT	MIDI DELAY	Reinicia os parâmetros MIDI DELAY da pista selecionada.	60, 119
SHIFT	F1	Mostra a quantidade de memória utilizada atualmente.	29
SHIFT	MUTE MEMORY	Armazena os ajustes MUTE MEMORY.	28
SHIFT	SECTION [A] – [P]	Pressione simultaneamente o botão [SHIFT] e o botão da seção desejada na seção de mudança auto-restringe de acordo com o valor de Padrão de Quantização (Página 32).	28, 32
SHIFT	Teclado	Acrescenta a nota especificada durante a reprodução do arpejo.	21, 62, 119
SHIFT	Teclado	Apaga a nota especificada durante a gravação em tempo real PATTERN.	51
SHIFT	Teclado	Apaga a nota especificada durante a gravação por passos.	52, 118
SHIFT	Teclado	Apaga a nota especificada durante a gravação Grid por passos.	53, 118
SHIFT	Teclado	Seleciona uma única posição de nota e tira a seleção de todas as outras no submodo GRID GROOVE.	55, 119
SHIFT	Comando de Tela 1-4	Gira o Comando de Tela apropriado enquanto	26

		pressiona o botão [SHIFT] para um ajuste mais simples e rápido.	
SHIFT	Comando 1-8	Permite mudar a posição do comando sem mudar o parâmetro de efeito.	29
SHIFT	Comando 1-8	Apaga todos os dados de parâmetros correspondentes durante a gravação em tempo real PATTERN.	51
SHIFT	JOB	Executa a operação Undo/Redo.	29
TRACK	TRACK [1] – [16]	Seleciona a pista especificada.	27
TRACK	BPM	Seleciona a pista BPM no Modo SONG.	116
TRACK	OCT DOWN	Move o cursor sucessivamente para os números de pista inferiores.	25
TRACK	OCT UP	Move o cursor sucessivamente para os números de pista superiores.	25
TRACK	Botões CURSOR	Move o cursor para as pistas na direção correspondente.	25
TRACK	ALL	Se pressionar os botões [TRACK] e [ALL] simultaneamente, o efeito dos comandos será aplicado a todas as pistas.	29
TRACK	[1] – [8]	Se pressionar os botões [TRACK] e [1-8] simultaneamente, o efeito dos comandos será aplicado as pistas 1-8.	29
TRACK	[9] – [16]	Se pressionar os botões [TRACK] e [9-16] simultaneamente, o efeito dos comandos será aplicado as pistas 9-16.	29
TRANSPOSE	Teclado	Mudar o valor da transposição.	27
NUM	NUM [1] – [9] , [0]	Introduz o número especificado	26
OCT UP	OCT DOWN	Reinicia a oitava de teclado.	13
OCT UP	Teclado	Aplica o efeito de vibrato máximo à nota.	13
OCT DOWN	Teclado	Flexiona a nota para o tom máximo permitido pela grade de Inflexão de Tom atual.	13

Capítulo 1.

CONCEITOS BÁSICOS

Este capítulo explica os conceitos básicos que você deve saber antes de utilizar o RM1x, tais como a estrutura dos Modos e a estrutura interna do RM1x.

1. Árvore de Funções	32
2. Organização do RM1x	34
3. Bloco Sequenciador	35
4. Bloco Gerador de Tons	37
5. Bloco Controlador	38
6. Bloco de Efeitos	39
7. Sobre os Discos Flexíveis	42

1. Árvore de Funções

□ MODO PATTERN

PATTERN - Reprodução, Pach	página 46
Gravação	página 49
Gravação em Tempo Real	página 51
Gravação em passos	página 52
Gravação em passos (Grid)	página 54
GROOVE	página 55
PLAY FX	página 57
Harmonização	página 57
Efeitos de Reprodução (Play FX)	página 58
MIDI DELAY	página 60
Retardo	página 60
Realimentação	página 61
ARPEGGIO	página 62
Ajuste do Arpejo	página 62
VOICE	página 63
Balanço de Vozes	página 63
Envio de Efeitos	página 64
VOICE EDIT	página 65
EG	página 65
Inflexão de Tom/Portamento	página 66
LFO	página 67
Filtro	página 68
EFFECT	página 69
Tipo	página 69
Edição de Variação	página 70
Edição de Chorus	página 71
Edição de Repercussão	página 71
SETUP	página 73
Realce de Graves (Low Boost)	página 73
Botões de Indicação	página 74
Canal de Saída	página 75
DISK	página 76
Salvar	página 76
Carregar	página 77
Renomear	página 78
Deletar/Formatar/Informação	página 79
JOB	página 80
Lista de Operações	página 80
Desfazer/Refazer(Undo/Redo)	
Job 00 Desfazer/Refazer (Undo/Redo)	página 82

	Nota	
	Job 01 Quantizar	página 82
	Job 02 Modificar velocidade	página 84
	Job 03 Modificar Tempo de Porta	página 85
	Job 04 Crescendo	página 86
	Job 05 Transposição	página 87
	Job 06 Deslizar	página 87
	Job 07 Gerar Redobro	página 88
	Job 08 Classificar Acordes	página 88
	Job 09 Separar Acordes	página 89
	Evento	
	Job 10 Deslocamento do Relógio	página 89
	Job 11 Copiar Evento	página 89
	Job 12 Apagar Evento	página 90
	Job 13 Extrair Evento	página 90
	Job 14 Criar Dados Contínuos	página 91
	Job 15 Evidenciar	página 91
	Job 16 Modificar Dados de Controle	página 92
	Job 17 Modelação do Tempo	página 92
	Frase	
	Job 18 Copiar Frase	página 92
	Job 19 Trocar Frase	página 93
	Job 20 Combinar Frase	página 93
	Job 21 Anexar Frase	página 93
	Job 22 Dividir Frase	página 94
	Job 23 Obter Frase	página 94
	Job 24 Colocar Frase	página 95
	Job 25 Apagar Frase	página 95
	Job 26 Nome de Frase	página 95
	Pista	
	Job 27 Copiar Pista	página 95
	Job 28 Trocar Pista	página 96
	Job 29 Apagar Pista	página 96
	Job 30 Normalizar efeito de Reprodução	página 96
	Job 31 Dividir Pista de Bateria	página 97
	Padrão	
	Job 32 Copiar Padrão	página 97
	Job 33 Anexar Padrão	página 97
	Job 34 Dividir Padrão	página 98
	Job 35 Apagar Padrão	página 98
	Job 36 Nome de Estilo	página 98
EDIT		página 99
	Editar	página 99
	Visualizar Filtro	página 107
SPLIT		página 108
	Dividir	página 108

□ MODO PATTERN CHAIN

PATTERN CHAIN – Reprodução	página 110
DISK	página 111
Salvar	página 111
Carregar	página 111
Renomear	página 111
Deletar/Formatar/Informação	página 111
JOB	página 112
Lista de operações	página 112
Desfazer/Refazer (Undo/Redo)	
Job 00 Desfazer/Refazer (Undo/Redo)	página 113
Evento	
Job 01 Copiar Evento	página 113
Job 02 Apagar Evento	página 113
Compasso	
Job 03 Criar Compasso	página 113
Job 04 Eliminar Compasso	página 113
Conversão	
Job 05 Converter em canção	página 114
Cadeia	
Job 06 Copiar Cadeia	página 114
Job 07 Limpar Cadeia	página 114
Job 08 Nome de Cadeia	página 114

□ MODO SONG

SONG - Reprodução	página 116
Gravação	página 117
Gravação em tempo real	página 118
Gravação em passo	página 118
Gravação em passos (Grid)	página 118
GROOVE	página 119
Grade Groove	página 119
PLAY Fx	página 119
Harmonização	página 119
Efeitos de reprodução	página 119
MIDI DELAY	página 119
Retardo	página 119
Realimentação	página 119
ARPEGGIO	página 119
Ajuste de Arpejo	página 119
VOICE	página 120
Balanço de Vozes	página 120
Envio de Efeitos	página 120
VOICE EDIT	página 120
EG	página 120
Inflexão de Tom/ Portamento	página 120
LFO	página 120
Filtro	página 120
EFFECT	página 120
Tipo	página 120
Edição de Variação	página 121
Edição de Chorus	página 121
Edição de Repercussão	página 121
SETUP	página 121
Realce de Graves (Low Boost)	página 121
Botões de Indicação (Knob Assign)	página 121
Canal de Saída	página 121
DISK	página 122
Salvar	página 122
Carregar	página 122
Renomear	página 122
Deletar/Formatar/Informação	página 122
JOB	página 123
Lista de Operações	página 123
Desfazer/Refazer (Undo/Redo)	
Job 00 Desfazer/Refazer (Undo/Redo)	página 124
Nota	
Job 01 Quantizar	página 124

	Job 02 Modificar velocidade	página 124
	Job 03 Modificar Tempo de Porta	página 124
	Job 04 Crescendo	página 125
	Job 05 Transposição	página 125
	Job 06 Deslizar	página 125
	Job 07 Gerar Redobro	página 125
	Job 08 Classificar Acordes	página 125
	Job 09 Separar Acordes	página 125
	Evento	
	Job 10 Deslocamento do Relógio	página 125
	Job 11 Copiar Evento	página 125
	Job 12 Apagar Evento	página 126
	Job 13 Extrair Evento	página 126
	Job 14 Criar Dados Contínuos	página 126
	Job 15 Evidenciar	página 126
	Job 16 Modificar Dados de Controle	página 126
	Job 17 Modelação do Tempo	página 126
	Compasso	
	Job 18 Criar compasso	página 126
	Job 19 Apagar Compasso	página 126
	Pista	
	Job 20 Copiar Pista	página 127
	Job 21 Trocar Pista	página 127
	Job 22 Combinar pista	página 127
	Job 23 Apagar Pista	página 127
	Job 24 Normalizar Efeito de Reprodução	página 127
	Job 25 Dividir Pista de Bateria	página 128
	Canção	
	Job 26 Copiar Canção	página 128
	Job 27 Anexar Canção	página 128
	Job 28 Nome deCanção	página 128
EDIT		
	Editar	página 128
	Visualizar Filtro	página 128
SPLIT (Song to Pattern)		página 129
	Dividir	página 129

□ MODO UTILITY

Sistema		página 132
	Afinação Geral	página 132
	Pedal Interruptor	página 132
	Quantização Padrão	página 132
	Proteção de Memória (On/Off)	página 132
	Modo Estalo	página 133
	Tempo de Estalo	página 133
	Contagem de Gravação	página 133

Tela LED	página 133
Seguimento de Eventos	página 133
Exclusividade de Sistema	página 133
Visualizar Edição	página 133
Modo LCD	página 133
Configuração MIDI	página 135
Sincronização MIDI	página 135
Compensação Inicial MTC	página 135
Controle MIDI	página 135
Retransmissão (Echo Back)	página 135
Saída de Parâmetros TG	página 136
Configuração de Vozes para TG	página 136
Configuração de Vozes para MIDI	página 136
Filtro MIDI	página 137

2. Organização do RM1x

□ **Cinco Blocos**

O RM1x consta de cinco blocos: Bloco Sequenciador, Bloco Gerador de Tons, Bloco Controlador, Bloco de Efeitos e Bloco de Arpejos.

Bloco Sequenciador (página 35)

Bloco Gerador de Tons (página 37)

Bloco Controlador (página 38)

Bloco de Efeitos (página 39)

Bloco de Arpejos (página 62)

□ **Conexão dos Blocos**

Os cinco blocos estão conectados da seguinte forma:

(Ilustração página 34)

3. Bloco Sequenciador

□ Sobre o Bloco Sequenciador

Este bloco permite criar padrões e canções gravando/editando as performances musicais gravadas a partir de um dispositivo MIDI externo ou a partir do Bloco Controlador; depois, reproduzirá estes dados, transmitindo-os como mensagens MIDI ao bloco gerador de tons ou a um gerador de tons MIDI externo.

O Bloco Sequenciador pode funcionar em três Modos: Modo Padrão (página 45), Modo Cadeia Padrão (página 109) e Modo Canção (página 115).

Gravando-se uma pista de cada vez para criar uma gravação multipistas, pode-se criar padrões e canções que utilizem até 16 pistas.

Quando se reproduzem padrões ou canções, os dados musicais são enviados ao bloco gerador de tons e à saída MIDI OUT. A saída de destino dos dados musicais pode ser especificada para cada pista ajustando-se o Canal de Saída (página 75, 121).

As “pistas” são áreas de memória nas quais se gravam as performances musicais. Os dados musicais podem ser gravados, editados e reproduzidos de forma independente para cada pista.

□ Padrão

No RM1x, o termo “padrão” refere-se a um padrão relativamente curto, ou seja, de 4 a 16 compassos, que são utilizados para reprodução de ciclos.

Os padrões são criados verticalmente unindo-se até 16 partes com acordes de acompanhamento, baixo e bateria. As frases contêm dados musicais para um único instrumento enquanto que os padrões combinam duas ou mais frases para criar um único padrão de acompanhamento.

Os padrões são criados no Modo Padrão (página 45)

O RM1x administra os padrões por Estilos, Seções ou Frases.

O RM1x apresenta 960 padrões (60 X 16)

Estilo

Os “estilos” são grupos de 16 padrões ou “seções”(Veja “Seção” a seguir) que podem ser selecionados a qualquer momento e em qualquer ordem durante a reprodução no Modo PATTERN do RM1x. Uma seção pode ser a introdução do estilo, outra a estrofe, outra a ponte, etc.

O RM1x apresenta 60 estilos predefinidos.

Seção

As seções são as unidades que compõe um “estilo” (Veja acima). Cada seção reproduz um único “padrão”(Veja acima) .

O RM1x apresenta 16 seções (A-P) para cada estilo.

Frase

As “frases” são fragmentos musicais para um único instrumento, como por exemplo um padrão de ritmo para a parte rítmica, uma linha de baixo para a parte de baixo, ou um acompanhamento de acordes para a parte de guitarra. A frase é a menor unidade que constitui o padrão.

As frases predefinidas e do usuário são caracterizadas por dois parâmetros : “categoria de frase” e “número de frase”. Desta maneira, pode-se encontrar a frase desejada sem precisar conhecer cada frase individualmente.

Categoria de frase

A categoria de frase se refere ao tipo de instrumento ou técnica de reprodução. “US” (User Phrase) indica uma “Frase de Usuário” e o restante são frases predefinidas.

Número de frase

O número da frase identifica as frases dentro da categoria através de um número de 001 à 256 (as Frases do Usuário estão numeradas de 001 à 256).

(Ilustração página 35)

Canal de Reprodução de cada pista

Quando se reproduz um padrão, os dados musicais de cada uma de suas pistas são transmitidas ao bloco gerador de tons e à saída MIDI OUT, segundo os ajustes de canal de saída do submodo SETUP (página 75).

Os dados são transmitidos ao bloco gerador de tons como especificado no ajuste "TO TG", e à saída MIDI OUT como especificada nos ajustes "MIDI OUT".

(Ilustração 1 página 36)

Cadeia Padrão

Uma Cadeia Padrão é uma seqüência de padrões programados no Modo PATTERN CHAIN.

Os padrões da Cadeia Padrão serão reproduzidos na ordem especificada, e a reprodução poderá iniciar-se a partir de qualquer compasso da cadeia.

Uma Cadeia Padrão pode incluir padrões de qualquer um dos estilos predefinidos ou do usuário do RM1x.

O RM1x dispõe de memória para 20 Cadeias Padrões.

□ Canções

As "Canções" são criadas gravando-se dados musicais para pistas no Modo SONG.

A memória do RM1x tem capacidade para 20 canções.

Estrutura de Pistas de uma Canção

Cada canção consiste de 16 pistas de seqüência e de uma pista BPM (tempo).

As pistas de seqüências são utilizadas para gravar dados musicais. Os dados podem ser gravados a partir do bloco controlador, etc., usando gravação em Tempo Real ou por passos, etc. O RM1x dispõe de 16 pistas de seqüência e cada pista pode gravar dados musicais para uma parte.

Canais de Reprodução da Pista de Seqüências

Quando se reproduz uma canção, os dados musicais de cada pista de seqüências são transmitidos ao bloco gerador de tons e à saída MIDI OUT conforme os ajustes do canal de saída do submodo SETUP (página 75)

Os dados são transmitidos ao bloco gerador de tons, segundo especificado no ajuste "TO TG", e à saída MIDI OUT nos canais, segundo especificado nos ajustes "MIDI OUT".

(Ilustração 2 página 36)

4. Bloco Gerador de Tons

□ Sobre o Bloco Gerador de Tons

O bloco gerador de tons é o que verdadeiramente produz som em resposta às mensagens MIDI recebidas do bloco sequenciador, do bloco controlador e da entrada MIDI IN.

Trata-se de um gerador de tons polifônicos multi-tímbrico de 32 notas e 16 partes.

□ Vozes

As “vozes” são os programas de som individuais editáveis que o gerador de tons utiliza para produzir o som.

Existem dois tipos de vozes: as vozes normais, que mudam de tom quando são tocadas diferentes notas no teclado, e as vozes de bateria, que produzem um som instrumental com ritmo diferente para cada nota do teclado.

As vozes normais consistem de 1 ou 2 “elementos”. Utilizando-se dois elementos pode-se produzir um som mais rico, ou criar uma voz que produza sons distintos dependendo do tom ou da velocidade.

As vozes de bateria são vozes especiais nas quais se determinam sons diferentes para cada nota. Pode-se realizar detalhadas modificações no som de cada nota.

Os elementos são os blocos que constituem cada voz e são compostas a partir de formas de onda mostradas. Pode-se realizar modificações na altura, no tom e no volume.

□ Número de Banco (MSB, LSB) e Número de Programa (Número de Voz)

O RM1x contém 654 vozes normais e 46 kits de bateria, ou seja, mais vozes do que um número de programa 1-128 pode selecionar. Deste modo, no RM1x as vozes são selecionadas através de uma combinação do Número de Banco MSB, do Número de Banco LSB e Número de Programa. Quando uma voz é selecionada através de MIDI, são transmitidas três mensagens MIDI nesta ordem: Banco de Seleção MSB, Banco de Seleção LSB e Mudança de Programa.

As vozes dentro do banco especificado pelas mensagens do Banco de Seleção são selecionadas pelas mensagens de Mudança de Programa.

Cada voz se situa em um espaço tridimensional cujos três eixos são: Banco de Seleção MSB, LSB e Mudança de Programa (Veja tabela a seguir).

Número de Banco

MSB = 000: LSB = 000 Vozes Normais: Nível 1 do Sistema GM
 MSB = 063: LSB = 000 Vozes Normais: Syba&Ld
 MSB = 063: LSB = 001 Vozes Normais: SyPd&FX
 MSB = 063: LSB = 002 Vozes Normais: SyMater 1
 MSB = 063: LSB = 003 Vozes Normais: Instrumento de Banda
 MSB = 063: LSB = 004 Vozes Normais: Cls&Wind
 MSB = 063: LSB = 005 Vozes Normais: Étnico e persuasão
 MSB = 063: LSB = 006 Vozes Normais: SFX
 MSB = 126: LSB = 000 Kit de Bateria
 MSB = 127: LSB = 000 Bateria GM

□ Polifonia Máxima

O bloco gerador de tons tem uma polifonia máxima de 32 notas, em unidades de um elemento, ou seja, podem reproduzir-se simultaneamente 32 notas se forem utilizadas vozes normais de um elemento ou vozes de bateria, e 16 notas se forem utilizadas vozes normais de dois elementos.

O número de elementos utilizados por cada voz aparece na lista de Vozes do “Anexo: Listas”.

Se forem recebidas mensagens MIDI que necessitem de mais polifonia que a disponível, serão desativadas as notas que estiverem tocando no momento e serão reproduzidas as últimas notas chegadas. Este tipo de determinação de notas se denomina “Prioridade da última nota”.

□ Conexões entre o Bloco Sequenciador e o Bloco Gerador de Tons

O Bloco sequenciador está internamente conectado ao bloco gerador de tons através da MIDI.

As conexões entre cada pista do Bloco Sequenciador e cada parte do Bloco Gerador de Tons podem ser especificadas pelo ajuste “TO TG” do canal de saída no submodo SETUP (Página 75)

TO TG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Parte do Gerador de Tons	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

5. Bloco Controlador

□ Sobre o Bloco Controlador

O Bloco Controlador permite a utilização do teclado, dos comandos determinados, do Pedal Interruptor, etc., para produzir música e controlar o bloco gerador de tons através do bloco sequenciador, ou controlar diretamente o bloco gerador de tons ou o bloco de efeitos.

As funções de comando determinados podem ser seleccionados no submodo SETUP (página 74).

As funções de Pedal Interruptor pode ser seleccionadas no Modo UTILITY (página 132).

A saída de destino dos dados musicais transmitidos a partir do bloco controlador são especificados nos ajustes de pista de Teclado (página 27). Os dados musicais são enviados, como especificado no ajuste do canal de saída de pista do teclado, para uma das partes de gerador de tons ou para a saída MIDI OUT.

□ Relação com outros Blocos

Nos Modos Padrão, Cadeia Padrão e Canção, o bloco controlador está conectado a diferentes partes do gerador de tons e a saída MIDI OUT através da pista do teclado (pista de gravação) do bloco sequenciador.

Os dados do Bloco Controlador passam da pista do teclado para as partes do bloco gerador de tons e para os dispositivos MIDI externos, conforme os ajustes “TO TG” e do canal de saída “MIDI OUT”.

A partir do bloco controlador, pode-se gravar frases do usuário ou pistas de canções, ou ainda, reproduzir o bloco gerador de tons ou os dispositivos MIDI externos.

NOTA

- A “Pista de Teclado” é a que aparece ressaltada nas páginas de reprodução de canção e padrão.
- A “Pista de Gravação” é a que aparece ressaltada nas páginas de espera de gravação.

6. Bloco de Efeitos

□ Sobre o Bloco de Efeitos

Este bloco processa o sinal de áudio enviado pelo bloco gerador de tons, acrescentando repercussão ou ambiente, etc.

O RM1x dispõe de três tipos de efeitos: o Efeito de Repercussão, o Efeito de Chorus e o Efeito de Variação.

Os ajustes para este bloco são realizados a partir do submodo de efeitos (páginas 69, 120).

Os ajustes de Efeitos para os Modos Canção/Padrão podem ser realizados a partir do submodo de Efeitos e do submodo Vozes. No submodo de Efeitos, pode-se armazenar para cada canção, o tipo de efeito e outros ajustes detalhados dos três efeitos, permitindo criar o ambiente acústico apto para o estilo/canção. No submodo Vozes, pode-se armazenar para cada parte do estilo/canção, os ajustes de nível de envio dos três efeitos.

Efeito de Repercussão

Este efeito acrescenta repercussão ao som.

No submodo de Efeitos, pode-se selecionar um dos 11 Tipos de Efeitos e modificar os valores dos parâmetros para ajustar o caráter da repercussão.

Os ajustes do submodo de efeitos são memorizados independentemente para cada estilo/canção.

Efeito de Chorus

Este efeito acrescenta espaço e profundidade ao som.

No submodo de Efeitos, pode-se selecionar um dos 11 Tipos de Efeitos e modificar os valores dos parâmetros para ajustar o caráter de chorus.

Os ajustes do submodo de efeitos são memorizados independentemente para cada estilo/canção.

Efeitos de Variação

Os Efeitos de Variação oferecem 43 tipos diferentes, incluindo repercussão e chorus, e também distorção, saturação, etc.

No submodo de Efeitos, pode-se selecionar um dos 43 Tipos de Efeitos e modificar os valores dos parâmetros para ajustar o caráter de efeito. Os ajustes do submodo de efeitos são memorizados independentemente para cada estilo/canção.

Efeitos de Inserção e de Sistema

Os efeitos do bloco de efeitos se dividem em dois tipos de efeitos: Inserção e Sistema.

No RM1x, o efeito de repercussão e o efeito de chorus são efeitos de sistema, e os efeitos de variação podem ser ajustados como efeitos de Sistema ou de Inserção.

No caso de um efeito de Sistema, o procedimento é realizado utilizando-se os controles de Envio e Retorno (Send e Return) do mixador para enviar os sinais de cada parte do gerador de tons para o efeito e então retornar o sinal processado para o mixador.

No caso de um efeito de Inserção, o efeito será conectado em série entre o instrumento e o mixador, e se ajustando através do Balanço "Dry/Wet"(sem/com efeito). No RM1x, um efeito de Inserção pode ser utilizado em qualquer parte específica.

□ **Funcionamento do Efeitos**

• **Variação = Inserção**

Quando a conexão de Variação é ajustada para Inserção, os três efeitos se conectam se seguinte forma:

(Ilustração página 40)

Das 16 partes do bloco gerador de tons, os sinais da parte especificada pela ativação/desativação (On/Off) dos efeitos de Variação do submodo de Vozes (páginas 64, 120) serão enviados ao efeito de Variação e ali aplicados.

Os sinais de todas as partes do gerador de tons, incluindo a parte antes mencionada, serão enviados aos efeitos de repercussão e chorus conforme o ajuste do nível de envio de Repercussão (páginas 64, 120), e do nível de envio de Chorus (páginas 64, 120) especificado no submodo de Vozes. Aí pode-se ajustar a profundidade do efeito para cada parte.

A posição estéreo do envio de efeitos está determinada pelos ajustes do Panorâmico de Repercussão (página 72, 121) e pelo Panorâmico de Chorus (páginas 71,121) especificado no submodo de Efeitos.

Uma linha de ônibus denominada Envio de Chorus à Repercussão (páginas 71, 121) conecta o efeito chorus ao efeito de repercussão. Através desta linha pode-se conectar ambos efeitos em série.

- **Variação = Sistema**

Quando a conexão de Variação é ajustada para o Sistema (System), os três efeitos se conectarão da seguinte forma:

(Ilustração página 41)

Os sinais procedentes de todas as partes do gerador de tons serão enviados aos efeitos de repercussão, chorus e variação, conforme o juste dos níveis de envio de Repercussão (páginas 64, 120) e de envio de Chorus (páginas 64, 120) especificados nos ajustes do submodo Vozes. A partir daí pode-se ajustar a profundidade do efeito de cada parte.

A posição estéreo de envio de efeitos será determinada pelos ajustes do Panorâmico de Repercussão (páginas 72, 121), de Chorus (páginas 71,121) e de Variação (páginas 70, 121) do submodo de Efeitos.

Se a conexão de Variação = Sistema (System), se conectarão três linhas de ônibus. O Envio de Chorus à Repercussão (páginas 71, 121) é uma linha de ônibus que conecta os Efeitos de Chorus ao Efeito de Repercussão. O Envio de Chorus à Variação (páginas 70, 121) é uma linha de ônibus que conecta o Efeito de Variação ao Efeito de Chorus. O Envio de Variação à Repercussão (páginas 70, 121) é uma linha de ônibus que conecta o Efeito de Variação ao Efeito de Repercussão. Através destas três linhas de ônibus, pode-se utilizar os efeitos de diferentes maneiras, por exemplo, conectando os três efeitos em série ou dividindo-os.

7. Sobre os Discos Flexíveis

No RM1x, os disquetes são utilizados para salvar dados criados ou para trocar dados com outros dispositivos. Esta seção explica os tipos de disquete que podem ser utilizados no RM1x e tudo o que se deve saber à respeito deles.

□ Tipo de Disquete

O RM1x pode utilizar dois tipos de discos flexíveis: 2HD de 3.5" e 2DD de 3.5".

Antes de armazenar os arquivos de dados em disco, formate-o (Inicialize-o) (página 79).

O RM1x formata discos de 2HD para 1,44 MB (megabytes) e de 2DD para 720KB (kilobytes) no MS-DOS (MS-DOS é uma marca registrada da Microsoft Corporation).

Uma vez que este formato é o utilizado tanto pelos computadores quanto pelos produtos da Yamaha e de outros fabricantes, existe compatibilidade entre eles.

(Ilustração 1 página 42)

□ Introdução de um Disco Flexível

Insira o disco na unidade de disco com a etiqueta para cima, introduzindo primeiro o lado do fecho.

(Ilustração 2 página 42)

Pressione o disquete com suavidade até ouvir um clic.

□ Extração de um Disco Flexível.

Depois de certificar-se de que a unidade não esteja em uso, pressione com firmeza o botão de expulsão, confira se o disquete foi completamente expulso e tire-o da unidade.

(Ilustração 3 página 42)

Pressione com firmeza e precisão o botão de expulsão e certifique-se de que o disquete tenha sido expulso.

Se o disco ficar preso, pressione novamente o botão de expulsão com força, ou reintroduza-o e tente extrair-lo pressionando o botão.

Se o indicador de disco em uso estiver iluminado, estão sendo transferidos dados entre o disquete e o RM1x. Neste caso, nunca desligue a unidade ou tente extrair o disco.

Isto pode causar danos não somente no disquete como também na Unidade de Disco.

□ **Limpeza Periódica dos Cabeçotes da Unidade de Disco**

As Unidades de Disco Flexível possuem um cabeçote magnético de alta precisão. Quando se utiliza uma Unidade de Disco durante muito tempo, as películas magnéticas dos disquetes sujam o cabeçote, aumentando a possibilidade de erros enquanto os dados estiverem sendo lidos ou escritos.

Para manter a Unidade de Disco em boas condições, aconselhamos a limpeza periódica dos cabeçotes (uma vez ao mês).

□ **Manuseio e Armazenamento de Discos**

Os discos não devem ficar expostos diretamente à luz do sol, à temperaturas extremas nem em lugares excessivamente úmidos e empoeirados.

Não coloque os disquetes perto de objetos que possuam fortes campos magnéticos, como televisores ou alto-falantes.

Antes de desligar o equipamento, retire o disco da unidade. Se o deixar na unidade por certo período de tempo dentro do equipamento desligado, pode acumular sujeira e provocar erro de leitura ou escritura.

□ **Prevenção de Perda acidental de Dados**

Os discos dispõem de uma lingüeta de proteção que pode evitar a perda acidental de dados. Nos discos que contêm dados importantes, desloque a lingüeta para a posição de proteção contra escritura (janela aberta) para impedir a gravação de dados no disco.

(Ilustração página 43)

❑ **Cópia de Segurança de Dados**

Os dados de um disquete podem sofrer danos imprevistos. Se tem alguns dados importantes que deseje manter, recomendamos que dedique o tempo necessário para fazer uma cópia de segurança.

❑ **Tipos de Arquivos Utilizados pelo RM1x**

Todos o Dados (All data)

Estes arquivos manuseiam todos os dados da memória interna do RM1x como um único arquivo.

O arquivo ALL data inclui os seguintes dados:

Canções	20
Estilos (usuário)	50
Configuração do Sistema	1

Os Dados de canção incluem os dados musicais para as canções 01-20 do Modo Canção, os ajustes para cada canção do submodo de efeitos e do submodo de Vozes, e os ajustes do canal de saída e efeitos de reprodução (Play FX) do Modo Canção.

Os dados de estilo incluem os dados de oito Padrões de cada Estilo (50 X 16 = 800) e 99 frases do usuário (User Phrase) para cada Estilo (50 X 99 = 4.950). Os dados para cada Padrão incluem os ajustes de Efeitos de Reprodução, Vozes Padrão e Efeito Padrão, além dos dados musicais.

A Configuração do Sistema contém os ajustes do Modo Utilização.

Estilos (Style) (Usuário)

Os arquivos de estilo contêm todos os dados incluídos em um Estilo (16 seções e 256 frases de usuário) do Modo Padrão.

Os arquivos de estilos incluem os seguintes dados:

Dados musicais gravados no Estilo
Ajustes de efeito de reprodução (Play FX)
Ajustes do Canal de saída (Out Channel)
Ajuste do submodo Vozes
Ajuste do submodo Efeitos

Canção (Song)

Os arquivos de Canção contêm todos os dados incluídos em uma canção do Modo Canção. Os arquivos de canção incluem os seguintes dados:

- Dados musicais gravados na canção
- Ajustes de efeito de reprodução (Play FX)
- Ajustes do Canal de saída (Out Channel)
- Ajuste do submodo Vozes
- Ajuste do submodo Efeitos

SMF

SMF (Standar MIDI file) é definido como um formato recomendado para dados musicais MIDI, e é um formato de dados de sequenciador utilizado por numerosos fabricantes de instrumentos musicais e companhias de software para computador. Os dispositivos compatíveis com SMF podem trocar dados de seqüência através de disquetes, etc.

SMF administra uma Canção ou Seção (estilo) como um único arquivo. Os ajustes dos efeitos de reprodução (Play FX), do Canal de Saída e dos submodos de Efeitos e Vozes, não se incluem num arquivo SMF.

SMF + TG Header

Quando se salva um padrão/canção neste formato, são acrescentados 1 ou 2 compassos ao início dos dados musicais. Os dados de Mudança de Programa, Volume, Panorâmico, Nível de Envio de Repercussão, Nível de Envio de Chorus, Nível de Envio de Variação, e Sensibilidade à Inflexão de Tons serão inseridos nestas configurações de compassos na forma de dados MIDI.

Se um arquivo salvo com a TG Header for carregado e, em seguida, salvo novamente com a opção TG Heater, os dados de configuração do gerador de tons serão inseridos novamente no começo do padrão/canção, de maneira que fiquem duplicados. Por isso, antes de salvar os dados uma segunda vez, deve-se utilizar a operação Padrão/Canção Delete Measure para deletar os compassos de configuração já acrescentados anteriormente.

Quando um arquivo salvo com a TG Header for carregado e a seguir reproduzido, pode ser que exista uma pequena defazagem de tempo durante o compasso 1. No entanto, isto não afetará a reprodução da porção original dos dados da canção.

Quando um arquivo salvo com a TG Header for carregado e a seguir reproduzido, serão ignorados todos os ajustes do Modo de Vozes. Se deseja manter estes ajustes, utilize a operação Padrão/Canção Delete Measure para deletar o compasso de configuração que foi acrescentado.

□ Extensões dos nomes dos arquivos de dados

Quando o RM1x salva os cinco tipos de dados mencionados anteriormente, cria-se automaticamente uma extensão (três caracteres indicativos do tipo de arquivo) que serão acrescentados ao nome do arquivo da seguinte forma:

- | | |
|-------------------|------|
| 1. Todos os dados | .R1A |
| 2. Estilo | .R1P |
| 3. Canção | .R1S |
| 4. SMF | .MID |

Capítulo 2.

MODO PADRÃO

O Modo PATTERN dispõe de 60 estilos predefinidos (incluindo ritmos, batidas e partes instrumentais) que cobrem praticamente todo espectro de dança e música contemporânea. O Modo padrão permite a gravação de até 50 estilos de usuário originais, que podem ser utilizados da mesma forma que os estilos predefinidos. Este capítulo explica todas as operações do Modo Padrão.

8. Reprodução PATTERN	46
9. Gravação	49
10. Groove	55
11. Efeitos de Reprodução (Play FX)	57
12. Retardo MIDI	60
13. Arpejo	62
14. Voz	63
15. Edição de Vozes	65
16. Efeito	69
17. Configuração	73
18. Disco	76
19. Operação	80
20. Edição	99
21. Divisão	108

Página 46

1. Reprodução PATTERN

□ Reprodução

(Ilustração página 46)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Número/Nome do estilo	P01...P60. U01...U50	Seleciona o estilo.
❷	Salto	OFF, 001...256	Especifica o compasso que o RM1x “saltará” quando o botão STOP ■ for pressionado. Se estiver desativado (“OFF”), as posições de reprodução permanecerão onde estavam no momento em que a reprodução for detida. Para determinar o compasso atual, pressione o botão STOP ■ enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT].
❸	Velocidade do Teclado	001...127; RND1...RND4	Especifica o valor da velocidade da nota para o teclado do RM1x. Valores mais altos produzirão um som com níveis mais altos. Existem também quatro ajustes de “velocidade aleatória” (RANDOM VELOCITY), que geram distintos degraus de variação na velocidade aleatória. “RND1” produz menor variação e “RND4” mais ampla.
❹	BPM	25...300	Ajusta o tempo para a reprodução padrão
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso		Ajusta a posição de início da reprodução; ou mostra a posição da atual reprodução.
	Comprimento		Seleciona o comprimento total do padrão.
	Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Ajusta a assinatura de tempo padrão.
	Seção	A...P	Mostra a seção atualmente selecionada. A seleção de seção pode ser efetuada através do método de teclado descrito na página 28.
	Posição de Pista	M, S	Indica o estado MUTE ou SOLO da pista.

		O número de pista ressaltado indica a pista selecionada atualmente.
Nome da Frase		Indica a frase atualmente selecionada.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Para Selecionar um Estilo e Reproduzir um Padrão

- ❶ Certifique-se de que o Modo PATTERN esteja selecionado (se necessário, pressione o botão MODE [PATTERN]). Na parte superior esquerda da tela LCD deverá aparecer "PATT 1".
- ❷ Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar um estilo (P01... P60 são estilos predefinidos, e U01...U50 são estilos do usuário)
- ❸ Selecione uma seção através do teclado, como descrito na página 28.
- ❹ Pressione PLAY ▶ para iniciar a reprodução.
O botão PLAY ▶ piscará na velocidade BMP atual, as barras da velocidade situadas acima das pistas ativas indicarão o nível de reprodução das pistas correspondentes, e o parâmetro MEAS indicará o compasso atual durante a reprodução.
- ❺ Mude as seções ou outros parâmetros, conforme seja necessário, durante a reprodução.
No modo PATTERN, a seção atual continuará em ciclos até que outra seção seja selecionada ou que a reprodução seja interrompida.
- ❻ Quando terminar, pressione STOP ■ para parar a reprodução.

Página 47

□ PATCH

(Ilustração página 47)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Categoria de Frase		Seleciona a categoria da frase.
❷	Número de Frase		Seleciona o número da frase
❸	Deslocamento de nota	-99 ... +99	Desloca o tom da frase selecionada no momento em um número específico de semitons.
❹	BPM	25 ... 300	Ajusta o tempo para a reprodução padrão
	Número da Pista	01 ... 16	Mostra o número da pista atualmente selecionada. A seleção do número de pista pode ser feito através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36 ... +36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso		Ajusta a posição de início da reprodução ou mostra a posição da reprodução atual.
	Comprimento		Seleciona o comprimento total do padrão.
	Assinatura de Tempo	1/16 ... 16/16; 1/8...16/8; 1/4 ... 8/4	Ajusta a assinatura de tempo padrão.
	Seção	A ... P	Mostra a seção atualmente selecionada. A seleção de seção pode ser efetuada através do método de teclado descrito na página 28.
	Posição de Pista	M, S	Indica o estado MUTE ou SOLO da pista. O número de pista ressaltado indica a pista selecionada atualmente.
	Nome da Frase		Indica a frase atualmente selecionada.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Pode-se utilizar esta tela para criar um padrão (dispondo as frases nas 16 pistas padrão) ou para selecionar e reproduzir um padrão existente.

Para criar um Padrão

- ❶ Depois de selecionar o estilo com o qual deseja trabalhar no Modo PATTERN, pressione o botão MODE [PATTERN] para selecionar o Modo PACH. "PATT 2 PATCH" deverá aparecer no canto superior esquerdo da tela LCD.

- ② Selecione a seção que deseja programar através do teclado, conforme descrito na página 28.
- ③ Selecione o comprimento da seção através do parâmetro Length.
- ④ Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a reprodução caso deseje monitorar o som do padrão enquanto trabalha com ele. O indicador do botão PLAY ▶ piscará na velocidade do valor BPM atual, as barras da velocidade situadas próximo às pistas ativas indicarão o nível de reprodução das pistas correspondentes, e o parâmetro MEAS indicará o compasso atual durante a reprodução.
- ⑤ Selecione com o teclado a pista para a qual esteja determinar uma frase, conforme descrito na página 27. O número da pista correspondente se iluminará na tela.
- ⑥ Utilize os Comandos de Tela 1 e 2, respectivamente, para selecionar a categoria e o número da frase para a qual deseja determinar a pista atual (os títulos da frase são compostos de duas partes: uma abreviação da categoria à esquerda e um número à direita)
- ⑦ Continue selecionando pistas e determinando frases até que o padrão seja completado.
- ⑧ Quando terminar, pressione STOP ■ para parar a reprodução.

Página 48

Note que a margem direita do “marco” que rodeia os nomes da frase na tela do Modo PATCH, indica se o comprimento da frase é menor ou igual à do padrão, ou se é mais comprida que o mesmo.

Comprimento da frase menor ou igual à do padrão

(Ilustração 1 página 48)

Comprimento da frase maior que o comprimento do padrão

(Ilustração 2 página 48)

Página 49

2. Gravação

Mesmo que o RM1x esteja equipado com numerosas frases predefinidas, também lhe é permitido gravar suas próprias frases de usuário. Utilize o submodo Phrase Recording para efetuar tais gravações.

O RM1x oferece dois métodos usuais de gravação: gravação em tempo real e gravação por passos.

Através da gravação em tempo real, o RM1x opera como uma fita gravadora, gravando a performance dos detalhes como se estivessem tocando. Isso permite que todas as nuances da atual performance sejam captados.

Através da gravação por passos, introduz-se à frase ou nota por uma, quase como se estivesse escrevendo as notas em uma pauta. Isto permite criar frases completas sem ter que tocá-las em tempo real no teclado.

Preparação para gravar

- ❶ Acesse o submodo VOICE e determine a voz ou vozes desejada(s) para a pista ou pistas que deseja gravar, conforme descrito na página 63.

- ❷ Volte ao Modo PATTERN.
Mesmo podendo gravar em qualquer um dos principais Modos PATTERN ou PATCH, precisará começar pelo Modo PATTERN para selecionar o estilo que vai gravar e o modo de gravação (REPLACE, OVERDUB, STEP ou GRID, descritos separadamente mais a frente).

- ❸ Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar o estilo sobre o qual deseja gravar (somente os estilos do usuário, U01...U50, são graváveis).

- ❹ Utilize o parâmetro Length para especificar o comprimento da frase que pretende gravar e o parâmetro de assinatura de tempo para selecionar a assinatura desejada. Estas mudanças só podem ser realizadas para padrões "vazios" (os padrões podem ser apagados com a operação Apagar padrão; página 98).

- ❺ Pressione REC ● para ativar o modo de espera de gravação. O indicador vermelho do botão REC ● se iluminará e a tela do Modo PATTERN será visualizada como mostrado abaixo.

- ❻ Utilize o Comando de Tela 2 para selecionar o modo de gravação desejado ("REPL" = REPLACE, "OVER" = OVERDUB, "STEP" = STEP e "GRID" = GRID). Neste momento também pode-se utilizar o Comando de Tela 1 para determinar se o padrão se reproduzirá ou não em ciclo durante a gravação.

(Ilustração página 49)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Ativação/Desativação de ciclo (Loop On/Off)	ON, OFF	Determina se o padrão se reproduzirá ou não em ciclo durante a gravação
❷	Tipo de Gravação	Replace (tempo real) Overdub (tempo real) Step (passos) Grid (passos)	Seleciona o método de gravação.
❸	Velocidade do Teclado	001...127; RND1... 4	Especifica o valor da velocidade da nota para o teclado do RM1x. O valor mais alto produzirá um som com nível mais elevados. Existem também quatro ajustes de "velocidade aleatória", que produzem distintos degraus de variação na velocidade aleatória. "RND1" produz uma variação menor e "RND4" uma mais ampla.
❹	BPM	25 ... 300	Ajusta o tempo para a reprodução padrão
	Número da Pista	01 ... 16	Mostra a seção atualmente selecionada. A seção selecionada pode ser executada através do método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36 ... +36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso		Ajusta a posição de início da reprodução ou mostra a posição da reprodução atual.
	Comprimento		Seleciona o comprimento total do padrão.
	Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Ajusta a assinatura de tempo.
	Posição de Pista		O número da pista ressaltado indica a pista selecionada atualmente.
	Nome da Frase		Indica a frase atualmente selecionada.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)
Página 50

Tipo de gravação

O Modo PATTERN oferece quatro tipos distintos de gravação de frases: dois em tempo real e dois por passos.

O tipo REPLACE grava os dados de atuação em tempo real, substituindo qualquer dado existente no destino da frase de usuário. Os novos dados substituem os dados anteriores. Utilize este tipo quando desejar refazer uma frase com a qual não tenha ficado satisfeito ou que já não necessite mais (página 51).

O tipo OVERDUB, outro tipo em tempo real, grava sobre a frase selecionada ao mesmo tempo que deixa os dados existentes em seu lugar. Este método é utilizado quando se necessita criar uma complexa frase, frase multi-nível (página 51).

O tipo STEP permite compor uma atuação “escrevendo” evento por evento. Este método de gravação por passos (não em tempo real) é similar ao processo de escrever notas musicais sobre o papel. O método admite “overdubbing”, uma vez que os eventos não desaparecem até que sejam expressamente apagados (página 52).

O tipo GRID permite a gravação de frases de 1 compasso através de notas completas em um “grid” de semicolcheias formado pelas teclas brancas do teclado do RM1x. O tom, o tempo de porta e a velocidade de cada nota introduzidas podem ser ajustadas através dos Comandos de Tela (página 54).

Se o estilo que vai gravar e o modo de gravação já foram selecionados no Modo PATTERN, pode-se ativar o modo de gravação em espera diretamente da tela PATCH. Neste caso, a tela PATCH aparecerá da seguinte forma:

(Ilustração página 50)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Banco MSB/ LSB		Seleciona a voz que será utilizada para reproduzir a frase. Consulte o Anexo de Lista.
❷	Número do programa		Seleciona a voz que será utilizada para reproduzir a frase. Consulte o Anexo de Lista.
❸	Ativação/Desativação de transposição		Ativa ou desativa a transposição.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista atualmente selecionada. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso		Ajusta a posição de início da reprodução ou mostra a posição da reprodução atual.

Comprimento	001... 256	Indica o comprimento da frase, em compassos.
Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Indica a assinatura de tempo padrão.
Posição de Pista	M, S	Indica o estado MUTE ou SOLO da pista. O número de pista ressaltado indica a pista selecionada atualmente.
Nome da Frase		Indica a frase atualmente selecionada. Selecione o número na tela PATCH (página 47). Pode-se utilizar a operação padrão Phrase Name para determinar um nome arbitrário de frase (página 95).

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Gravação em Tempo Real 3 (Replace, Overdub)

Utilize este método de gravação quando desejar produzir sua frase em tempo real. Pode-se introduzir a frase diretamente a partir do microteclado, através de um teclado MIDI remoto ou outro

dispositivo MIDI similar. Também pode-se gravar (copiar) uma frase de um computador ou de outro sequenciador.

O Modo PATTERN dispõe de dois métodos de gravação de frase em tempo real: REPLACE e OVERDUB.

Utilize o método REPLACE quando desejar criar uma frase totalmente nova ou gravar sobre uma já existente. O método apagará qualquer dado que se encontre na frase selecionada.

Utilize OVERDUB quando desejar sobrepor novos dados a outros já existentes na frase. Isto lhe permitirá construir complexas frases, frases multi-nível.

- ❶ Depois de completar o procedimento “Preparação para gravar” descrito anteriormente, selecione com o teclado do RM1x a pista que deseja gravar, conforme descrito na página 27.
- ❷ Ajuste as BMP ao valor com o qual deseja gravar. Às vezes é mais fácil estabelecer um tempo lento para as gravações em tempo real porque se dispõe de mais tempo para introduzir os dados.
- ❸ Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a gravação. O metrônomo tocará um compasso de contagem prévia antes que se comece a gravar o primeiro compasso atual. A contagem prévia também é indicada por meio de números negativos no parâmetro “MEAS”. Toque a parte solicitada no teclado no RM1x ou em um teclado MIDI externo.
- ❹ Pressione o botão STOP ■ quando desejar interromper a gravação. O modo normal de reprodução PATTERN volta a selecionar automaticamente quando se interrompe a gravação, regressando ao início (primeiro compasso) do padrão.
- ❺ Repita os passos 1 a 4 para gravar outras pistas, se necessário. Se uma nota incorreta for introduzida, pode-se eliminá-la na próxima rodada mantendo-se pressionados o botão [SHIFT] e a tecla desta mesma nota (mantenha ambos pressionados até que a gravação alcance o ponto em que foi introduzida a nota original equivocada).

NOTA

- Pode-se utilizar a operação padrão 00 (Desfazer/Refazer) para cancelar uma gravação recém efetuada. Desta maneira pode-se recuperar dados sobregravados acidentalmente (página 82).
- Não esqueça de ajustar outros parâmetros apropriados (como BPM, tempo de estalo e contador de gravação; veja a página 133) antes de iniciar a gravação.
- De deseja uma gravação fidedigna dos valores de velocidade, introduza os dados a partir de um teclado MIDI externo.

□ **Gravação por passos**

Utilize este método para criar uma gravação nota por nota, selecionando os valores adequados de velocidade, comprimento, etc. para cada nota.

(Ilustração página 52)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Ponteiro		Posição da nota atual.
❷	Passos	0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0480, 0960, 1920	Indica o “tamanho” atual da gravação por passos. Determina até que ponto deve-se avançar o ponteiro uma vez introduzida a nota.
❸	Velocidade do teclado	001... 127; RND1... 4	Valor da velocidade da nota que será introduzida.
❸	Valor	-8192 ...+8191 (TIPO EVENTO = PB) 000... 127 (TIPO EVENTO = CC), PAD	Especifica o valor para tipos de eventos distintos de “Note”. Este parâmetro aparecerá unicamente quando for selecionado um tipo de evento (EVENT TYPE) distinto de “Note”. Pressione o botão [ENTER] para introduzir o valor especificado.
❹	Tempo de porta	001... 200	Comprimento da nota introduzida. É utilizado para produzir legato , staccato , e outros efeitos.
F1	Pausa		Introduz uma pausa do comprimento da nota atualmente selecionada na posição do ponteiro da nota.
F2	Ligação		Alonga a nota previamente introduzida, “ligando” a ela outra nota de mesmo comprimento e tom.
F3	Eliminação		Elimina a nota ou acorde da posição do ponteiro da nota.
F4	Retrocesso		Desloca o ponteiro da nota para trás no comprimento de nota atualmente selecionada e elimina a nota ou acorde correspondente.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Tipo de evento	Nota, PB, CC[000]... CC[119]	Especifica o tipo de evento que será introduzido.
	Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Indica a assinatura de tempo padrão.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Página 53

- ❶ Depois de completar o procedimento “Preparação para gravar” descrito anteriormente, selecione a pista que deseja gravar através do teclado do RM1x, conforme descrito na página 27.

- 2 Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a gravação. Aparecerá a tela de gravação STEP mostrada anteriormente.
- 3 Utilize os Comandos de Tela para ajustar os parâmetros STEP, PAD VELO e GATE TIME como necessitar.
- 4 Introduza uma nota.

Uma vez especificados os parâmetros da nota, pode-se introduzir a nota simplesmente pressionando a tecla apropriada do teclado do RM1x (ou de um teclado MIDI externo). Na tela de notas aparecerá um ponto correspondente à nota introduzida, e o ponteiro de nota avançará até a posição seguinte.

Pode-se introduzir os acordes atrasando o ponteiro uma nota e introduzindo outra na mesma posição (pode-se repetir este procedimento quantas vezes desejar). Veja mais à frente “Deslocamento pela Tela de Notas”.

Durante a gravação STEP, pode-se pressionar o botão PLAY ▶ para iniciar a reprodução e monitorar o material que está sendo gravado.
- 5 Repita os passos 3 e 4 até completar a pista atual, e então, pressione o botão STOP ■ para interromper a gravação.

NOTA

- Na gravação por passos, o registro das notas é realizado ao liberar as teclas, não ao pressioná-las. Isto facilita a introdução de um bloco de acordes: pode-se escolher as notas uma a uma e depois liberá-las todas ao mesmo tempo.

Tela de Notas

Esta tela mostra simultaneamente dados de valor de até quatro notas negras (um compasso em tempo 4/4). Cada triângulo da tela equivale a um passo de fusa. Se a assinatura de tempo selecionada produzir mais de quatro notas negras por compasso, a tela avançará para que se possa visualizar as notas adicionais

Deslocamento pela Tela de Notas

Utilize o Comando de Tela 1 para deslocar o ponteiro da nota para a posição na qual queira introduzir uma nota, ou para qualquer nota que deseje eliminar. Ouvirá a nota ou acorde quando o ponteiro se deslocar a um símbolo de nota. Quando o ponteiro superar a margem da tela de notas, aparecerá o próximo compasso. Se deslocar o ponteiro para além do último compasso da frase, aparecerá o primeiro compasso da frase.

Tela POINTER numérica

A área POINTER da tela de gravação por passos mostra a posição atual do ponteiro de nota em compassos, tempos de nota negra e relógios (há 480 relógios por nota negra). Se durante a gravação não estiver seguro de qual compasso está visualizando na tela de notas, verifique a tela POINTER.

(Ilustração página 53)

PAD Introdução de valores distintos de nota

Quando se seleciona um tipo de evento distinto de “Note” durante a gravação por passos, pode-se introduzir os valores através do teclado do RM1x quando o parâmetro VALUE estiver selecionado para PAD.

Eventos PB

Quando se seleciona o tipo de evento PB (PITCH BEND - Inflexão de Tom) e o parâmetro VALUE está ajustado para PAD, a margem completa -8192... +8191 do parâmetro se destinará ao teclado do RM1x.

Se enquanto mantiver pressionado o botão [OCT UP] for pressionada a tecla extrema à esquerda, introduzirá o valor “±0000”, e cada tecla da direita aumentará o valor em aproximadamente 341 por semitom. A tecla da extrema direita introduz o valor “+8191”.

Se enquanto mantiver pressionado o botão [OCT DOWN] for pressionada a tecla extrema à direita, introduzirá o valor “±0000”, e cada tecla da esquerda diminuirá o valor em aproximadamente 341 por semitom. A tecla extrema à esquerda introduz o valor “-8192”.

Pode-se utilizar o teclado sem manter pressionado os botões [OCT UP] ou [OCT DOWN], mas neste caso, a tecla central produzirá um valor de “±0000”, enquanto que as teclas da esquerda e da direita reduzirão ou aumentarão o valor em aproximadamente 341 por semitom, respectivamente. A tecla extrema à esquerda introduzirá um valor de “-4096”, e a extrema à direita de “+4096”.

Eventos CC

Quando se seleciona o tipo de evento CC (CONTROL CHANGE - Mudança de Controle) e o parâmetro VALUE está ajustado para PAD, a margem completa 000... 127 do parâmetro se destinará ao teclado do RM1x.

A tecla da extrema à esquerda introduzirá um valor de “000”, e cada tecla à direita aumentará o valor em 5 ou 6 por semitom, A tecla extrema à direita introduzirá um valor de “127”.

□ Gravação por Passos (Grid)

O modo de gravação GRID permite gravar rapidamente e de forma simples frases de um compasso por meio de um “grid” de semicolcheias formado pelas teclas brancas do teclado do RM1x.

(Ilustração página 54)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Nota	C-2 ...G8	Especifica o tom da nota que será introduzida.
❷	Tempo de porta	001%... 999%	Comprimento da nota introduzida. É utilizado para produzir legato , staccato , e outros efeitos.
❸	Velocidade do Teclado	001...127; RND1... 4	Valor da velocidade da nota que será introduzida.
❹	BPM	25...300	Ajusta o valor BPM com o qual o padrão se reproduzirá durante a gravação.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso		Indica a posição de início da reprodução; ou mostra a posição atual da reprodução.
	Comprimento		Indica o comprimento da frase, em compassos.
	Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Indica a assinatura de tempo padrão.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

- ❶ Depois de completar o procedimento “Preparação para gravar” descrito anteriormente, selecione a pista que deseja gravar através do teclado do RM1x, conforme descrito na página 27.
- ❷ Pressione o botão PLAY ► para iniciar a gravação. E aparecerá a tela de gravação GRID que mostrada acima.
- ❸ Utilize os comandos de Tela para ajustar a seu gosto os parâmetros NOTE (tom), GATE TIME

(tempo de porta) e PAD VELO (PAD velocidade). Também pode-se ajustar o parâmetro NOTE pressionando a tecla apropriada no teclado do RM1x enquanto pressiona o botão [SHIFT].

④ Introduza uma nota.

Uma vez especificados os parâmetros da nota, pode-se introduzir as notas em qualquer posição de semicolcheia dentro do padrão de um compasso, simplesmente pressionando a tecla branca apropriada do teclado do RM1x. Cada uma das 16 teclas brancas corresponde à uma semicolcheia. Quando se introduz uma nota na grade, o LED da tecla correspondente se ilumina. As notas podem ser “apagadas” pressionando-se a tecla branca correspondente uma segunda vez. Dessa forma, o indicador luminoso correspondente se apagará. Somente notas com o tom atual especificado serão indicadas pelos LEDs da tela. Acordes podem ser introduzidos inserindo-se outra nota com um tom diferente na mesma posição. Se uma assinatura de tempo estranha for selecionada, por exemplo 5/4, poderão ser utilizados os botões [OCT UP] e [OCT DOWN] para mudar a grade e acessar as posições de nota adicionais.

Durante a gravação GRID, pode-se pressionar o botão PLAY ▶ para iniciar a reprodução e monitorar o material que está sendo gravado.

⑤ Repita os passos 3 e 4 até que a lista atual esteja completa, e então pressione o botão STOP ■ para interromper a gravação.

□ Grid Groove

A função Grid Groove do RM1x facilita o ajuste do tom, cronometragem, comprimento e velocidade das notas de uma pista especificada através de uma grade de semicolcheias de 1 compasso. Dessa forma pode-se criar “grooves” impossíveis de serem criados com uma programação precisa de tipo Sequenciador. A função Grid Groove afeta a reprodução do padrão e do arpejo sem, no entanto, mudar os dados da seqüência. Os ajustes Grid Groove serão mantidos separadamente na memória para cada estilo de usuário; Porém, quando forem aplicados a um estilo Grid Groove predefinido, se perderão ao se selecionar um estilo distinto.

NOTA

- Se tocar o teclado do RM1x enquanto a tela GRID GROOVE estiver ativada, não se produzirá nenhum som e as determinações da pista isolada (função SOLO) não poderão mudar.

(Ilustração página 55)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Compensação de nota	-99... 00... +99	Aumenta ou abaixa o tom da(s) nota(s) selecionada(s) em centésimos.
❷	Deslocamento do Relógio	-120... 000... +120	Adianta ou atrasa os tempos da(s) nota(s) selecionada(s) em acréscimos do relógio.
❸	Compensação de porta	-120... 000... +120	Encolhe ou alonga a(s) nota(s) selecionada(s).
❹	Compensação da velocidade	-127... 000... +127	Aumenta ou diminui a velocidade das notas selecionadas.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista atualmente selecionada. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Número de grid	-36... +36	Mostra o número de grid.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

- ❶ A partir do Modo PATTERN ou PATCH, pressione o botão SUBMODE [GROOVE] para ir para a tela Grid Groove.
- ❷ Pressione o botão PLAY ▶ para começar a reprodução do padrão se deseja monitorá-la enquanto configura o groove.

- ⑤ Selecione a pista com a qual deseja trabalhar através do teclado do M1x, conforme descrito na página 27.

- ④ Utilize as teclas brancas do teclado do RM1x para selecionar a posição da nota que deseja ajustar. Também pode-se utilizar o parâmetro GRID do canto superior direito para selecionar as posições da nota. Estas posições ficarão ressaltadas na grade da tela LCD, e os indicadores das teclas correspondentes se iluminarão. Cada tecla branca correspondente a uma posição de semicolcheia no groove de 1 compasso. Pressione a mesma tecla para ativar ou desativar a posição da nota correspondente. Também pode-se selecionar somente uma posição de nota, e anular as restantes de uma só vez pressionando uma tecla branca enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT].

- ⑤ Ajuste convenientemente os parâmetros groove para as posições de nota selecionadas, utilizando para isto os comandos NOTE OFFSET (compensação de nota), CLOCK SHIFT (deslocamento de relógio), GATE OFFSET (compensação de porta) e VELO OFFSET (compensação da velocidade). Nas posições adequadas aparecerão ícones que indicam se a compensação foi aplicada. Os ícones também indicarão a direção e, com certa aproximação, o grau de compensação aplicado. Se o comprimento do padrão for superior a 1 compasso, os ajustes de groove serão aplicados da mesma maneira a cada compasso do padrão.

NOTA

- Quando o padrão ao qual se aplica o Grid Groove tem uma assinatura de tempo superior a quatro tempos (por exemplo, 6/4, 12/8), o quinto tempo será afetado da mesma maneira que o primeiro na tela Grid Groove; o sexto será correspondente ao segundo tempo na tela, e assim sucessivamente.

Gravação dos ajustes Grid Groove

Estes ajustes podem unir-se aos dados de seqüência da seguinte maneira:

- ❶ Efetue os ajustes de Grid Groove conforme descrito anteriormente.
- ❷ Pressione o botão [PATTERN] para ir ao modo de reprodução Padrão.
- ❸ Pressione o botão REC ● para ativar o modo standby de gravação.
- ❹ Ajuste o parâmetro REC TYPE para "OVERDUB".
- ❺ Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a gravação. Não é necessário gravar nenhum dado novo; o ajuste Grid Groove se gravará automaticamente.
- ❻ Pressione o botão STOP ■ para interromper a gravação quando já tiver reproduzido o padrão uma vez. Os ajustes Grid Groove se iniciarão automaticamente ao interromper a gravação.

4. Efeitos de Reprodução (Play FX)

O submodo Play FX permite selecionar um número de parâmetros de reprodução padrão para mudar o som e a sensação do padrão sem afetar aos próprios dados de seqüência atuais. Os ajustes PLAY FX afetam tanto a reprodução de padrão quanto de arpejo. Além dos parâmetros de articulação e cronometragem, tais como extensão de tempo, deslocamento de relógio, tempo de porta e compensação de velocidade, o submodo PLAY FX inclui a característica de harmonização que permite o harmônico uníssono, o harmônico de oitava e a inclusão de harmônicos paralelos para dispor de maior flexibilidade de sons.

Cada estilo armazena seus próprios ajustes PLAY FX. Quando se muda o estilo, os ajustes do novo se ativam automaticamente. Note que os ajustes PLAY FX se aplicam para todas as 16 seções dentro do estilo.

Pode-se continuar reproduzindo o padrão selecionado enquanto trabalha no submodo PLAY FX. Os botões do Sequenciador (▶ ■ ● ◀ ◀/▶▶) continuarão operando. Isto significa que pode-se monitorar os resultados das mudanças conforme vão sendo efetuadas.

□ Harmonização

A característica Harmonize melhora consideravelmente a flexibilidade dos efeitos de reprodução do RM1x, permitindo a harmonização ao uníssono para criar efeitos intencionais fora de fase, harmônicos de oitava e adição de duas linhas de harmônicos paralelas.

Os ajustes Harmonize serão mantidos individualmente na memória para cada estilo de usuário. No entanto, quando são aplicados a um estilo predefinido, os ajustes de harmonização se perderão, assim que um estilo distinto for selecionado.

(Ilustração página 57)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Uníssono	OFF, x2... x8	Especifica o número de notas uníssonas que serão reproduzidas (no mesmo tom). Pode ser utilizada para produzir um som mais encorpado e efeitos intencionais fora de fase.
❷	Oitavador	-10... OFF... +10	Produz uma linha de harmônicos de oitavas, que especifica o número de oitavas acima ou abaixo das notas originais.
❸	Harmonização 1	-99... OFF... +99	Produz uma linha de harmônicos paralelos, que especifica o número de semitons acima ou abaixo das notas originais.
❹	Harmonização 2	-99... OFF... +99	Produz uma linha de harmônicos

		paralelos que especifica o número de semitons acima ou abaixo das notas originais.
Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Play FX

(Ilustração página 58)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Extensão de tempos	25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300% , 400%	Ajusta proporcionalmente o comprimento de reprodução das frases e na pista. Se o metro for ajustado para 4/4, por exemplo, um ajuste de tempo de escala de 50% reduzirá o metro para 2/4, enquanto que de 75% o fará para 3/4. Um tempo de escala de 150% expande o metro para 6/4, e a de 200%, para 8/4. A cronometragem das notas também muda em concordância. A 50%, uma nota negra na frase original se converte em uma colcheia; a 66%, em um tresilo de negras; a 75%, em uma colcheia pontilhada; a 150%, em uma negra pontilhada; e a 200%, em uma branca (meia nota). Esta característica de escala torna mais fácil a configuração de ritmos complexos dentro dos padrões.
❷	Deslocamento do Relógio	-120... 000... +120	Desloca a cronometragem da reprodução, em acréscimos de ciclos de relógio. Mais detalhes a seguir.
❸	Tempo de porta	001%... 999%	Modificador do tempo de porta; utilizado para ajustar os tempos de porta originais. Mais detalhes a seguir.
❹	Compensação da velocidade	-127... 000... +127	Valor da compensação; aplicado para velocidades originais. Mais detalhes a seguir.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Deslocamento do Relógio

Utilize este parâmetro para deslocar a cronometragem de reprodução em um número determinado de ciclos de relógio.

No RM1x, um ciclo de relógio equivale a 1/480 da nota negra.

Um valor negativo desloca a cronometragem para trás (para o princípio da canção), enquanto que um valor positivo a desloca para frente. Um ajuste de +480, por exemplo, retardará a cronometragem de reprodução em um tempo de compasso.

(Ilustração página 58)

NOTA

- Não é possível deslocar a cronometragem de reprodução para além do ponto de início original da canção. Por exemplo, se ajustar o valor para 300, todos os dados da canção nos primeiros 300 ciclos de relógio da gravação serão deslocados para trás, exatamente para o ponto de início.

Este valor ajusta os tempos de porta das notas na pista. Este ajuste é efetuado multiplicando-se o tempo de porta original pelo valor do modificador (porcentagem).

O tempo de porta indica o comprimento do tempo que se mantém uma nota. No caso das vozes não percutidas, o tempo de porta é igual à duração real da reprodução.

Se o valor for ajustado para 100%, serão utilizados os tempos de porta originais. Os valores abaixo de 100% reduzem o tempo de porta, e os valores acima de 100% o aumentam.

(Ilustração 1 página 59)

Compensação da Velocidade

Utilize este parâmetro para aplicar uma compensação aos valores de velocidade da pista.

Os valores positivos aumentam a velocidade de reprodução, enquanto que os valores negativos a fazem diminuir.

(Ilustração 2 página 59)

Gravação dos ajustes Play FX

Os ajustes de grid groove podem unir-se aos dados de seqüência, conforme indicado a seguir:

- ❶ Efetue os ajustes de Play FX conforme descrito anteriormente.
- ❷ Pressione o botão [PATTERN] para ir ao modo de reprodução Padrão.
- ❸ Pressione o botão REC ● para ativar o modo standby de gravação.
- ❹ Ajuste o parâmetro REC TYPE para "OVERDUB".
- ❺ Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a gravação. Não é necessário gravar nenhum dado novo; o ajuste Grid Groove se gravará automaticamente.
- ❻ Pressione o botão STOP ■ para interromper a gravação quando já tiver reproduzido o padrão uma vez. Os ajustes PLAY FX se iniciarão automaticamente ao interromper a gravação.

Página 60

5. Retardo MIDI

O submodo MIDI Delay cria efeitos de retardo que podem soar muito similares aos criados pelas unidades de efeitos de retardo convencionais, porém aqui os retardos são criados manipulando-se dados de nota MIDI no lugar do sinal de áudio.

□ Retardo

(Ilustração página 60)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tempo de retardo	0030, 0040, 0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0360, 0480, 0720, 0960, 1920 (0030... 1920)	Especifica o comprimento do retardo. Note que os valores não mudam continuamente quando se utiliza o Comando de Tela 1. O tempo de retardo pode ser ajustado em acréscimos de 1 passo, de 0030 até 1920, posicionando-se o cursor no parâmetro DELAY TIME e utilizando-se os botões [NO-1] e [YES+1]. Os valores correspondem a relógios MIDI (480 relógios por nota negra). Dessa maneira, um ajuste de "120" produzirá um retardo de semicolcheia, "240" um de colcheia, etc.
❷	Nível de retardo	000... 127	Especifica o nível (volume) do som de retardo em porcentagem. Quanto mais elevado for o valor, mais alto será o som do retardo.
❸	Tempos de repetição	00... 64	Determina o número de repetições de retardo. Por exemplo, um ajuste "3" produzirá 3 repetições.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

(Ilustração página 61)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Velocidade de realimentação	-127... 000... +127	Compensa a velocidade das notas retardadas, afetando o nível do som de retardo. Ao compensar a velocidade da realimentação da nota retardada, este parâmetro afeta o nível do som de retardo e a forma de queda das repetições. Os valores positivos produzem um nível de repetição crescente, e os negativos, um nível de repetição decrescente.
❷	Nota de realimentação	-24... 00... +24, RND	Compensa o tom das notas retardadas para que cada repetição tenha um tom distinto. Se um valor FB NOTE apropriado for ajustado, é possível produzir retardos que soem como glissandos ou como arpejos. Cada acréscimo corresponde a um semitom. O ajuste "RND" produz repetições de retardo com tom aleatório.
❸	Tempo de porta de realimentação	-100... 000... +100	Compensa o tempo de porta das notas retardadas em porcentagem especificada, de maneira que as notas repetidas se alonguem ou se reduzam. Os ajustes positivos produzem notas repetidas gradualmente mais longas, e os ajustes negativos o contrário.
❹	Relógio de realimentação	-100... 000... +100	Compensa a cronometragem das notas retardadas em acréscimos de relógio. Os ajustes positivos produzem um tempo de retardo entre repetições gradualmente mais longo, enquanto que os negativos produzem o efeito oposto.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de

		teclado descrito na página 27.
--	--	--------------------------------

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Gravação dos ajustes de retardo MIDI

Os ajustes de retardo MIDI podem unir-se aos dados de seqüência, da seguinte forma:

- ❶ Efetue os ajustes de retardo MIDI conforme descrito anteriormente.
- ❷ Pressione o botão [PATTERN] para ir ao modo de reprodução Padrão.
- ❸ Pressione o botão REC ● para ativar o modo standby de gravação.
- ❹ Ajuste o parâmetro REC TYPE para "OVERDUB".
- ❺ Pressione o botão PLAY ▶ para iniciar a gravação. Não é necessário gravar nenhum dado novo; o ajuste de retardo MIDI se gravará automaticamente.
- ❻ Pressione o botão STOP ■ para interromper a gravação quando já tiver reproduzido o padrão uma vez. O nível de retardo MIDI será automaticamente ajustado para 0, quando a gravação for interrompida.

6. Arpejo

Utilize este submodo para criar arpejos simples a partir das notas tocadas no teclado do RM1x.

□ Ajuste de Arpejo

(Ilustração página 62)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo	OFF, UP, DOWN, ALTER 1, ALTER 2, RANDOM	Especifica o tipo de arpejo. Normalmente, o arpejo se reproduzirá conforme a ordem em que as teclas forem pressionadas. No entanto, se o parâmetro classificação (SORT) estiver ativado (ON). (veja a seguir), o arpejo se reproduzirá em função do tipo (TYPE) selecionado, independente da ordem em que as teclas forem pressionadas. "UP" produz um arpejo ascendente, "DOWN" um arpejo descendente, "ALTER 1" e "ALTER 2" criam diferentes tipos de arpejos alternados. E "RANDOM" um arpejo aleatório.
❷	Classificação	ON, OFF	Determina se as notas do arpejo serão ou não "classificadas" segundo o tipo (TYPE) de arpejo selecionado (acima).
❸	Suspensão	ON, OFF	Determina se o arpejo vai ou não continuar reproduzindo-se quando as notas forem liberadas. Se estiver ativado (ON), o arpejo continuará reproduzindo-se quando as notas interpretadas no teclado do RM1x ou em um outro teclado externo forem liberadas. Se estiver desativado (OFF), o arpejo se interromperá assim que as notas forem liberadas.
❹	Margem de oitavas	1... 4	Especifica a margem de oitavas abrangida pelo arpejo. Se for ajustado para "1", o arpejo incluirá unicamente as notas tocadas no teclado; se for ajustado para "2", "3" ou "4", o arpejo se ampliará automaticamente para abranger o número especificado de oitavas.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de

		pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

7. Vozes

Utilize o submodo Voice para ajustar diversos parâmetros (como voz, panorâmico, volume e efeitos) para cada uma das pistas padrão.

Pode-se ajustar separadamente os valores de voz para cada estilo. Os valores se aplicam a todas as seções (A-P) do estilo.

Para obter informações gerais sobre vozes e efeitos, consulte o Capítulo 1 (páginas 37, 39)

NOTA

- Os botões de reprodução (▶ ■ ◀ ◀▶▶) seguem em operação enquanto os ajustes são efetuados, podendo-se assim, monitorar o resultado conforme for realizando as mudanças.

□ Balanço de Vozes

(Ilustração página 63)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Banco	(Consulte o Anexo de Listas)	Seleciona o banco de vozes. Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa das vozes do RM1x. Quando aparecer “*** ***Phrase”, os números de banco e de Mudança de Programa mudarão conforme os dados da frase atual. Quando qualquer outro número de banco for selecionado, a tela de números de banco e programa se será utilizada por todas as seções.
❷	Número de programa	(Consulte o Anexo de Listas)	Seleciona a voz (número de voz). Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa das vozes do RM1x.
❸	Panorâmico	Random, L63... C... R63	Ajusta a posição do som para a reprodução estéreo. L63 ajusta a posição para o extremo esquerdo, e R63 para o direito. Se ajustar o panorâmico para Random, a posição mudará aleatoriamente cada vez que soar uma nova nota. O valor do panorâmico se modifica durante a reprodução de acordo com os dados do panorâmico MIDI da pista.
❹	Volume	000... 127	Ajusta o volume do som.

		Durante a reprodução, o volume varia de acordo com os dados de volume MIDI da pista.
Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Envio de Efeito

Quando Conexão de Variação = Sistema

(Ilustração 1 página 64)

Quando Conexão de Variação = Inserção

(Ilustração 2 página 64)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Nível de Envio de Variação (Conexão de variação = Sistema)	000... 127	Ajusta o nível do sinal enviado ao bloco de efeitos de variação.
❶	Interruptor de variação (Conexão de variação = Inserção)	ON, OFF	Seleciona o uso/não uso do efeito de variação. Note que pode-se ativá-lo (ON) somente para uma pista (Quando ajustar o valor para ON qualquer outro ajuste ON mudará para OFF automaticamente).
❷	Nível de Envio de Chorus	000... 127	Ajusta o nível do sinal enviado ao bloco de efeitos de Chorus.
❸	Nível de Envio de Repercussão	000... 127	Ajusta o nível do sinal enviado ao bloco de efeitos de Repercussão.
❹	Nível sem efeito (Conexão de variação = Sistema)	000... 127	Especifica para cada pista a quantidade enviada para a linha sem efeito do efeito. O ajuste aparecerá unicamente se o tipo de variação selecionado for System.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

8. Edição de Vozes

Utilize esta página para editar as características de som da(s) voz(es) reproduzida(s) na pista selecionada. Pode-se realizar ajustes de edição para cada pista separadamente.

Os ajustes não se aplicam às vozes em si, destinam-se unicamente às pistas. Se a voz da pista muda, os ajustes afetarão a nova voz. Se a mesma voz for utilizada em pistas distintas, com ajustes de edição distintos, as características de som podem ser bastante diferentes.

Estes ajustes se aplicam como compensação dos ajustes internos, da voz original.

□ EG

(Ilustração 1 página 65)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tempo de ataque	-64... 00... +63	Ajusta o tempo que o som demora para alcançar seu volume de pico, começando no nível inicial 0 (momento no qual se “toca” a tecla pela primeira vez). Os valores baixos produzem um aumento de volume rápido, enquanto que os valores superiores produzem um aumento mais gradual.
❷	Tempo de queda	-64... 00... +63	Ajusta o tempo que o volume demora para cair do nível de pico para o nível “sustain”. Os valores inferiores produzem sons mais claros e ondulados.
❸	Tempo de abandono	-64... 00... +63	Ajusta o tempo que o volume demora para cair para 0 depois da liberação “física” da nota. Quanto mais baixo for o valor, mais rapidamente o som desaparecerá.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Estes valores controlam a variação do volume no tempo, começando em um toque de tecla inicial e terminando no ponto em que o som desaparece(EG se refere ao gerador de envelope).

(Ilustração 2 página 65)

□ Inflexão de Tom/Portamento

(Ilustração página 66)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Margem de Inflexão de Tom	-24... 00... +24	Ajusta a margem de mudança de tom que pode ser controlado através do comando PITCH BEND para cada parte. Com um ajuste de +12, o tom mudará uma oitava quando a inflexão de tom subir ou abaixar em sua totalidade. Os ajustes negativos inverterão a direção da mudança de tom.
❷	Inflexão de Tom	-8192... 0000... +8191	Especifica um valor de Inflexão de Tom "predefinido" para a pista atual.
❸	Ativação/Desativação do Portamento	ON, OFF	Especifica se o Portamento vai ou não se aplicado para cada parte. O Portamento é uma função que muda suavemente o tom entre duas notas de tons distintos. O Portamento não se aplica às vozes de Bateria nem às do kit SFX.
❹	Tempo de Portamento	000... 127	Especifica a velocidade de mudança de tom aplicada a cada parte quando o Portamento está ativado (ON). Os valores superiores farão com que o tom mude mais lentamente. Os valores inferiores produzirão uma mudança mais rápida.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ LFO

O LFO (Low Frequency Oscillator) do RM1x pode ser utilizado para modular o tom, a frequência de corte de filtro ou a amplitude para criar uma grande variedade de efeitos de modulação.

(Ilustração página 67)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Velocidade LFO	-64... 00... +63	Ajusta a velocidade LFO. Os ajustes mais altos produzem uma variação LFO mais rápida de.
❷	Profundidade do tom	000... 127	Ajusta a profundidade da modulação do tom do LFO. A modulação periódica do tom produz um efeito do tipo vibrato . Este parâmetro determina a profundidade com a qual o LFO modula o tom, e portanto, a profundidade do vibrato resultante.
❸	Profundidade de filtro	000... 127	Ajusta a profundidade da modulação de filtro do LFO. A modulação periódica da frequência de corte produz um efeito do tipo pedal de wah-wah. Este parâmetro determina a profundidade com a qual o LFO modula a frequência de corte, e portanto, a profundidade do efeito resultante.
❹	Profundidade da amplitude	000... 127	Ajusta a profundidade da modulação da amplitude do LFO. A modulação periódica da amplitude produz um efeito de tremolo . Este parâmetro determina a profundidade com a qual o LFO modula a amplitude, e portanto, a profundidade do tremolo resultante.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Filtro

(Ilustração 1 página 68)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Corte	-64... 00... +63	Ajusta a frequência de corte do filtro. Mais detalhes a seguir.
❷	Ressonância	-64... 00... +63	Ajusta a ressonância de corte do filtro. Mais detalhes a seguir.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Corte

O valor CUTOFF ajusta a frequência de corte do filtro para passagem baixa do RM1x. Quando este valor é ajustado, muda-se o timbre da voz. Os ajustes são armazenados separadamente para cada pista.

Note que o filtro é do tipo passagem baixa: filtra as frequências existentes em cima do ponto de corte (mais altas que o referido ponto).

O ajuste de um valor de corte alto permite a passagem de harmônicos de alta frequência (sobretens) produzindo um som relativamente brilhante e fidedigno à forma de onda. Um valor de corte baixo bloqueará os harmônicos mais altos, produzindo um som mais escuro e abafado.

(Ilustração 2 página 68)

Ressonância

O valor RESONANCE ajusta a ressonância do filtro para passagem baixa. Como acontece com o valor CUTOFF, o ajuste de ressonância afeta o timbre da voz. Também neste caso, o valor poderá ser ajustado separadamente para cada pista.

O termo ressonância se refere aqui à amplificação (realce) aplicadas às frequências próximas ao ponto de corte. Um realce de sobretens dentro desta margem pode ter um impacto significativo no

som. Com um ajuste minucioso pode conseguir características de ressonância muito efetivas, como a ressonância de corpo de um instrumento de cordas, ou a pronúncia característica de um sintetizador analógico.

(Ilustração 3 página 68)

9. Efeitos

Utilize o submodo de Efeitos Padrão para selecionar e configurar os efeitos aplicados no padrão. O ajuste de conexão de variação determina a maneira com a qual o RM1x vai administrar o processamento do efeitos. Para mais informações, consulte o Capítulo 1 (página 39).

NOTA

- Os botões de reprodução (▶ ■ ◀ ◀/▶▶) seguem em operação enquanto os ajustes são efetuados, podendo-se assim, monitorar o resultado conforme for realizando as mudanças.

□ Tipo

Quando conexão de variação = Sistema

(Ilustração 1 página 69)

Conforme a conexão de variação = Inserção

(Ilustração 1 página 69)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo de variação	(Consulte o Anexo de Listas)	Seleciona o tipo de efeito de variação. Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa dos tipos de efeitos do RM1x.
❷	Tipo de chorus	(Consulte o Anexo de Listas)	Seleciona o tipo de efeito de chorus. Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa dos tipos de efeitos do RM1x.
❸	Tipo de Repercussão	(Consulte o Anexo de Listas)	Seleciona o tipo de efeito de repercussão. Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa dos tipos de efeitos do RM1x.
❹	Conexão de variação	Inserção, Sistema	Seleciona a administração do efeito de variação. Este ajuste determina se o efeito de variação será administrado como efeito de inserção ou como efeito de sistema (veja ilustrações nas páginas 40 e 41). Se for selecionado Inserção, não se

		<p>poderá aplicar o efeito de variação a mais de uma pista. Neste caso, também pode-se utilizar um controlador designado para controlar um dos parâmetros em tempo real.</p> <p>Se for selecionado System, o efeito de variação funcionará igual aos efeitos de chorus e repercussão, de forma que poderá ser aplicado a todas as pistas e ajustando os valores para os níveis de envio e retorno.</p>
--	--	--

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Edição de Variação

Página 1

Quando Conexão de variação = Sistema

(Ilustração 1 página 70)

Quando Conexão de variação = Inserção

(Ilustração 2 página 70)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	(Parâmetros disponíveis variam conforme o tipo)	(Consulte o Anexo de Listas)	Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa dos parâmetros de efeitos do RM1x.
❷			
❸			
❹			

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Página 2

Quando Conexão de variação = Sistema

(Ilustração 3 página 70)

Quando Conexão de variação = Inserção

(Ilustração 4 página 70)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	(Parâmetros disponíveis variam conforme o tipo)	(Consulte o Anexo de Listas)	Consulte o Anexo de Listas para dispor de uma relação completa dos parâmetros de efeitos do RM1x.
❷	Envio de variação para chorus	000... 127	Ajusta o nível da linha de ônibus do bloco de efeitos de variação para o bloco de chorus. O ajuste aparecerá somente se o tipo de variação selecionado for System.

②	Balanço sem/com efeito (Dry/Wet)	D63>W... D=W... D<W63	Ajusta o balanço entre o som com efeito (wet - som processado pelo efeito de variação) e o som sem efeito (dry) O ajuste aparecerá somente se o tipo de variação selecionado for Insertion.
③	Envio de variação para repercussão	000... 127	Ajusta o nível da linha de ônibus do bloco de efeitos de variação para o bloco de repercussão. O ajuste aparecerá somente se o tipo de variação selecionado for System.
④	Panorâmico de Variação	L63... C... R63	Ajusta a posição estéreo do sinal procedente do bloco de efeitos de variação. O ajuste aparecerá somente se o tipo de variação selecionado for System.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Edição de Chorus

Página 1

(Ilustração 1 página 71)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Frequência LFO	0.00 Hz... 39.7 Hz	Ajusta a frequência de modulação do retardo.
❷	Profundidade LFO	000... 127	Ajusta a profundidade de modulação do retardo.
❸	Nível de FB	-63... 00... +63	Determina o nível com o qual a saída de retardo volta para a entrada (os valores negativos invertem a frase).
❹	Compensação de retardo	000... 063	Ajusta o valor do compasso para a modulação do retardo.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Página 2

(Ilustração 2 página 71)

	Parâmetro	Valores	Função
❸	Envio de chorus para repercussão	000... 127	Ajusta o nível da linha de ônibus do bloco de chorus para o bloco de repercussão.
❹	Panorâmico de Chorus	L63... C... R63	Ajusta a posição estéreo do sinal procedente do bloco de chorus.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Edição de Repercussão

Página 1

(Ilustração 3 página 71)

Parâmetro	Valores	Função
-----------	---------	--------

❶	Tempo de repercussão	0.3 s... 30s	Ajusta o comprimento da repercussão.
❷	Difusão	00... 10	Ajusta a expansão da repercussão.
❸	Retardo inicial	00... 63	Ajusta o tempo de retardo até as primeiras reflexões.
❹	Corte HPF	THRU, 22Hz... 8,0kHz	Ajusta a frequência na qual o filtro de alta passagem cortará a margem inferior.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Página 2

(Ilustração página 72)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Corte LPF	1,0 Hz... 18 Hz, THRU	Ajusta a frequência com a qual o filtro de baixa passagem cortará a margem superior.
❷	Panorâmico de Repercussão	L63... C... R63	Ajusta a posição estéreo do sinal procedente do bloco de repercussão.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

10. Configuração

□ Realce de graves (Low Boost)

Esta característica é utilizada para realçar ou recortar as baixas frequências. Tanto a frequência de corte quanto o ganho podem ser ajustados para conseguir a máxima flexibilidade.

(Ilustração página 73)

	Parâmetro	Valores	Função
③	Frequência	50Hz... 2,0kHz	Ajusta a frequência de corte do equalizador de realce de graves.
④	Ganho	-24 dB... 0 dB... -24 dB	Ajusta a quantidade de recorte ou realce das baixas frequências. Os ajustes positivos realçam os graves, e os negativos produzem cortes nas baixas frequências.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Designar Comando (Knob Assign)

Esta função permite determinar parâmetros distintos aos 8 comandos controladores em tempo real do RM1x (para mais informações sobre os comandos controladores, veja a página 29)

(Ilustração página 74)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Template	DEFLT, VOLUME, PAN, REVERB, CHORUS, VARI.	Este parâmetro oferece uma seleção de designações de comandos predefinidos, incluindo os padrões do RM1x (mais detalhes a seguir). O ajuste "DEFLT" seleciona as designações de comando padrão do RM1x (correspondente as designações rotuladas no painel). O template "VOLUME" designa cada comando para controle de volume da pista correspondente (o grupo "A" controlará as pistas 1 à 8, e o grupo "B" as pistas 9 à 16). Os templates "PAN", "REVERB", "CHORUS" e "VARI" designam comandos para controle de panorâmico e do nível de envio de repercussão, chorus e variação, respectivamente, das pistas correspondentes.
❷	Número de comando	A1 ... A8, B1 ... B8	Seleciona um comando para designação. As designações do grupo "A" (A1 ... A8) são selecionadas quando o indicador do botão [KNOB] está iluminado, e as do grupo "B" (B1 ... B8) quando o indicador do botão [KNOB] está apagado.
❸	Parâmetro	DEFLT, CC007, CC010, CC091, CC093, CC094 (CC001 ... CC030, CC032 ... CC119)	Especifica o parâmetro que será designado ao comando atualmente selecionado. "DEFLT" é o parâmetro padrão, "CC007" o volume usual, "CC010" o panorâmico, "CC091" o nível de envio de repercussão, "CC093" o nível de envio de chorus e "CC094" o nível de envio de efeitos de variação. Note que os valores não mudam de forma contínua quando se utiliza o Comando de Tela 3. Os parâmetros podem ser selecionados em acréscimos de 1 passo, de CC001 para CC119, posicionando-se o cursor em

		PARAMETER e utilizando os botões [NO-1]/[YES+1].
④ Pista	AUTO, 01... 16	Especifica a pista na qual o controle será aplicado pelo comando de controle atualmente selecionado. Quando "AUTO" estiver selecionado, o controle será aplicado na pista selecionada no modo de reprodução PATTERN ou SONG.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ Canal de Saída

Utilize o ajuste TO TG para determinar o canal de saída da pista para o bloco do gerador de tons. Utilize o ajuste MIDI OUT para designar cada pista para um canal MIDI OUT.

O RM1x armazena separadamente as configurações de canal para cada estilo. As designações mudam automaticamente cada vez que se muda o estilo.

(Ilustração página 75)

	Parâmetro	Valores	Função
③	Configuração do canal TO TG	OFF, 01... 16	Configura a transmissão de canal para o bloco do gerador de tons. Se for ajustado para OFF, os dados de pista não serão enviados para o bloco TG.
④	Configuração do canal MIDI OUT	OFF, 01... 16	Configura a transmissão de canal para a saída MIDI OUT. Se for ajustado para OFF, o RM1x não enviará dados para MIDI OUT.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

11. Disco

No submodo Disk pode-se transferir dados entre o RM1x e um disquete.

O submodo de disco contém os cinco grupos de operação a seguir:

Save	Permite salvar dados da memória interna em um disco flexível.
Load	Permite carregar arquivos de um disco na memória interna.
Rename	Permite modificar o nome de um arquivo salvo em disco.
Delete	Permite apagar um arquivo de um disco flexível.
Format	Permite formatar (inicializar) um disco flexível.

□ Salvar

(Ilustração página 76)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo de arquivo	PATT, SMF, SMF+TG Header, ALL	Especifica o tipo de arquivo. Pode-se selecionar entre cinco tipos de arquivo que será salvo. Para obter mais detalhes sobre os tipos de arquivo, consulte "Tipos de arquivo utilizados pelo RM1x" (página 43).
❷	Número de estilo	U01 ... U50	Seleciona o estilo de usuário que será salvo.
❸	Posição do nome do arquivo		Ajusta o cursor de caracteres em qualquer posição dentro do nome do arquivo de 8 caracteres.
❹	Caracter do nome do arquivo	A ... ~	Seleciona o caracter que será inserido na posição atual de caracteres.
F1	SAVE!	-	Executa a operação de armazenamento.
F2	Nome padrão	-	Introduz automaticamente o nome padrão do arquivo.
F3	Deletar caráter	-	Move o cursor para uma posição anterior e apaga o caracter existente na referida posição.
F4	Introduzir	-	Introduz o caracter selecionado através do Comando de Tela 4 (CHARACTER) na posição atual do caracter no nome do arquivo.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

- ❶ Insira um disquete devidamente formatado na unidade de disco do RM1x (primeiro o lado do fecho, e com a etiqueta para cima). Introduza o disco com suavidade até que se ouça um clic. Se necessitar formatar o disquete antes, consulte a seção “Formatar” na página 79.
- ❷ Utilize os Comandos de Tela 1 e 2 para especificar o tipo e o número do arquivo que será salvo. Note que para salvar os dados de um padrão como um arquivo SMF, também será preciso especificar a seção que será salva através do teclado (o indicador do teclado correspondente a seção selecionada piscará).
- ❸ Se necessário, introduza um novo nome de arquivo. Utilize os Comandos de Tela 3 e 4 para selecionar a posição e o carácter, e a seguir pressione o botão de função F4 (Enter) para introduzir o carácter indicado na posição selecionada. Repita o procedimento até completar o nome do arquivo.
- ❹ Pressione o botão de função F1 (SAVE!). Na tela aparecerá a mensagem de confirmação “Are you sure? (Yes/No)” [Está certo? (sim/Não)].
- ❺ Pressione o botão [YES+1] para continuar com a operação de armazenamento, ou o botão [NO-1] para cancelá-la. Enquanto os dados estiverem sendo salvos, aparecerá a barra gráfica “Executing”.

NOTA

- Antes de um disco flexível ser utilizado para armazenar dados, este deverá ser formatado (página 79)
- Se o tamanho dos dados que serão salvos for maior que a memória livre do disquete, aparecerá a mensagem “Full Disk” (Disco cheio). Neste caso, apague do disco os arquivos não desejados e tente executar a operação de armazenamento novamente.
- Preste atenção para não apagar acidentalmente nenhum dado importante do disco.
- Quando salvar um estilo, os números de memória sem dados aparecerão como “*****”. Se tentar salvar estes estilos, aparecerá a mensagem “No Data” e não será possível efetuar a operação de armazenamento.
- A lingüeta de proteção contra escritura deverá encontra-se na posição desprotegido para poder executar a operação de armazenamento. Se não estiver assim, aparecerá a mensagem de erro “Write Protected” (protegido) quando tentar executar a operação.

□ Carregar

(Ilustração página 77)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo de arquivo	PATT, ALL	Especifica o tipo de arquivo. Pode-se selecionar um entre dois tipos de arquivo. Para obter mais detalhes sobre os tipos de arquivo, consulte “Tipos de arquivo utilizados pelo RM1x” (página 43).
❷	Arquivo de disco		Seleciona o arquivo que será carregado.
❸	Estilo/seção	U01 ... U50/A ...P	Seleciona o estilo e/ou a seção de destino da operação de carregamento.
F1	LOAD!	-	Executa a operação de carregamento.
F4	Reprodução prévia	-	Reproduz o arquivo antes de executar a operação de carregamento se Pattern for selecionado como tipo de arquivo, e se o arquivo de formato 0 do arquivo MIDI Padrão for selecionado. É uma maneira prática de comprovar o conteúdo do arquivo.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

- ❶ Insira, na unidade de disco do RM1x, o disquete que contém o arquivo que deseja carregar.
- ❷ Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar o tipo de arquivo que deseja carregar: “PATT” para visualizar somente os arquivos padrão da lista de arquivos, e “ALL” para visualizar todos os arquivos disponíveis da lista.
- ❸ Utilize o Comando de Tela 2 para selecionar o arquivo que deseja carregar da lista de arquivos na tela.
- ❹ Utilize o Comando de Tela 4 para selecionar o padrão de usuário no qual deseja gravar os dados. Por favor note que, quando carregar um arquivo SMF, também será necessário especificar a seção na qual os dados serão carregados através do teclado (o indicador do teclado correspondente a seção selecionada piscará)

- 5 Pressione o botão de função F1 (LOAD!). Na tela aparecerá mensagem de confirmação “Are you sure? (Yes/No)” [Está certo? (sim/Não)].
- 6 Pressione o botão [YES+1] para continuar com a operação de armazenamento, ou o botão [NO-1] para cancelá-la. Enquanto os dados estiverem sendo salvos, aparecerá a barra gráfica “Executing”.

NOTA

- Quando um arquivo All Data for carregado, todos os dados da memória, tais como Padrão, Cadeia Padrão, Frases, Canções e dados de Configuração de Sistema, serão apagados e substituídos pelos novos. Se a memória interna conter dados importantes, salve-os em disco antes de carregar outros dados.
- Se o tamanho dos dados que serão carregados for maior que a memória livre do disquete, aparecerá a mensagem “Memory Full” (memória cheia). Neste caso, apague do disco os arquivos desnecessários e tente executar a operação de carregamento novamente.

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo de arquivo	PATT, ALL	Especifica o tipo de arquivo. Pode-se selecionar um entre dois tipos de arquivo. Para mais detalhes sobre os tipos de arquivo, consulte “Tipos de arquivo utilizados pelo RM1x” (página 43).
❷	Arquivo de disco		Seleciona o arquivo que mudará de nome.
❸	Posição do nome do arquivo		Ajusta o cursor de caracteres em qualquer posição dentro do nome do arquivo de 8 caracteres.
❹	Caracter do nome do arquivo	A ... ~	Seleciona o caracter que será inserido na posição de caracter atual.
F1	RENAME!	-	Executa a operação de mudança de nome.
F3	Deletar caráter	-	Movimenta o cursor para uma posição anterior e apaga o caracter existente na referida posição.
F4	Introduzir	-	Introduz o caracter selecionado através do Comando de Tela 4 (CHARACTER) na posição atual do caracter do nome de arquivo.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

- ❶ Certifique-se de que o disquete que contém o arquivo que se deseja mudar o nome, foi corretamente introduzido na unidade de disco do RM1x.
- ❷ Utilize o Comando Tela 1 para selecionar o tipo de arquivo que deseja mudar o nome: “PATT” para visualizar somente os arquivos padrão da lista de arquivos, e “ALL” para visualizar todos os arquivos disponíveis da lista
- ❸ Utilize o Comando de Tela 2 para selecionar, da lista e arquivos na tela, o arquivo que deseja mudar o nome.
- ❹ Introduza um novo nome de arquivo. Utilize os Comandos de Tela 3 e 4 para eleger uma

posição e um caracter, e a seguir pressione o botão de função F4 (Enter) para introduzir o caracter indicado na posição selecionada. Repita o procedimento até completar o nome do arquivo.

- Pressione o botão de função F1 (RENAME!). Durante a operação de mudança de nome aparecerá a mensagem de execução (“Executing”).

NOTA

- Se a extensão de nome de um arquivo SMF for mudado, é possível que não se possa carregar o arquivo.
- A lingüeta de proteção contra escritura deverá encontra-se na posição desprotegido para poder executar a operação de mudança de nome. Se não estiver assim, aparecerá a mensagem de erro “Write Protected” (protegido) quando tentar executar a operação.

□ Deletar/Formatar/Informação

(Ilustração página 79)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo de arquivo	PATT, ALL	Especifica o tipo de arquivo. Pode-se selecionar um entre dois tipos de arquivo. Para obter mais detalhes sobre os tipos de arquivo, consulte "Tipos de arquivo utilizados pelo RM1x" (página 43).
❷	Arquivo de disco		Seleciona o arquivo que será apagado.
F1	DELETE!		Executa a operação de eliminação.
F4	FORMAT!		Executa a operação de formatação.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Apagar

- ❶ Insira o disquete que contém o arquivo que deseja apagar na unidade de disco do RM1x.
- ❷ Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar o tipo de arquivo que deseja apagar: "PATT" para visualizar somente os arquivos padrão da lista de arquivos, e "ALL" para visualizar todos os arquivos disponíveis da lista.
- ❸ Utilize o Comando de Tela 2 para selecionar da lista de arquivos da tela, arquivo que deseja apagar.
- ❹ Pressione o botão de função F1 (DELETE!). Na tela aparecerá a mensagem de confirmação "Are you sure? (Yes/No)" [Está certo? (sim/Não)].
- ❺ Pressione o botão [YES+1] para continuar com a operação de eliminação, ou o botão [NO-1] para cancelá-la. Enquanto os dados estiverem sendo eliminados, aparecerá a mensagem de execução ("Executing").

Formatar

- ❶ Insira o disquete que contém o arquivo que deseja formatar na unidade de disco do RM1x.
- ❷ Pressione o botão de função F1 (FORMAT!). Na tela aparecerá a mensagem de confirmação “Are you sure? (Yes/No)” [Está certo? (sim/Não)].
- ❸ Pressione o botão [YES+1] para continuar com a operação de formatação, ou o botão [NO-1] para cancelá-la. Enquanto os dados estiverem sendo eliminados, aparecerá a barra gráfica “Executing”.

NOTA

- Se executar Delete, o arquivo selecionado se perderá para sempre de forma irreversível. Antes de executar esta operação, certifique-se de que realmente deseja eliminar o arquivo.
- Se já existem dados salvos em um disco, tenha cuidado para não formatá-lo. Se o fizer, todos os dados salvos serão eliminados.
- A área de “Informação do disco” situada na parte direita da tela mostra o tamanho do arquivo selecionado, o tamanho total de todos os arquivos, e a área livre disponível no disco flexível. Pode-se consultar esta área para decidir quais arquivos apagar.

12. Operação

As operações padrão do RM1x são utilizadas para realizar as diversas operações de frases e padrões.

A seleção de uma operação inclusa na lista de operações é realizada através do Comando de Tela 1, 2 ou 3, ou através dos botões CURSOR. A seleção também pode ser realizada através do botão F4.

□ Lista de Operações

Categoria	Valores	Função	Página
UNDO/REDO	00 Desfazer/ Refazer	UNDO: Cancela a última operação. REDO: Cancela a última operação de UNDO.	82
NOTE	01 Quantizar	Quantiza os efeitos de nota situados dentro do seguimento selecionado da frase de usuário selecionada.	82
NOTE	02 Modificar velocidade	Muda a velocidade no seguimento selecionado da frase de usuário selecionada.	84
NOTE	03 Modificar tempo de Porta	Muda os tempos de porta no segmento selecionado da frase de usuário selecionada.	85
NOTE	04 Crescendo	Aumenta/diminui gradualmente a velocidade do segmento selecionado.	86
NOTE	05 Transposição	Transpõe todas as notas do segmento selecionado.	87
NOTE	06 Deslizamento	Produz um suave efeito de deslizamento de uma nota para outra no segmento selecionado.	87
NOTE	07 Criar Redobro	Insere dados de notas repetidos no segmento especificado para criar redobros rápidos.	88
NOTE	08 Classificação de acordes	Classifica cada evento de notas de acorde (dentro do segmento especificado) pelo tom.	88
NOTE	09 Separação de acordes	Separa cada evento de notas de acorde (dentro do segmento especificado) em notas individuais, separados pelo tempo de retardo determinado.	89
EVENT	10 Deslocamento de relógio	Desloca todos os dados (dentro do segmento especificado) pelo número de ciclos de relógio determinado.	89
EVENT	11 Copiar eventos	Copia todos os eventos no segmento especificado do destino determinado.	89
EVENT	12 Apagar evento	Apaga todos os eventos do segmento especificado (e substitui por pausas)	90
EVENT	13 Extrair evento	Remove os eventos do tipo determinado do segmento especificado de uma frase para o	90

		mesmo segmento de outra frase.	
EVENT	14 Criar Dados Contínuos	Cria o tipo especificado de dados de Mudança de Controle contínuos no segmento especificado.	91
EVENT	15 Afinar	Diminui as repetições do tipo de evento especificado (dentro do segmento especificado).	91
EVENT	16 Modificar dados de controle	Muda as configurações de valores de todos os eventos do tipo determinado de dados de Mudança de Controle com o segmento especificado.	92
EVENT	17 Extensão do tempo	Expande ou comprime a cronometragem no segmento especificado.	92
PHRASE	18 Copiar frase	Copia frase no destino especificado.	92
PHRASE	19 Troca de frases	Troca o conteúdo de duas frases especificadas.	93
PHRASE	20 Combinar frase	Combina uma frase com outra.	93
PHRASE	21 Anexar frase	Adiciona uma frase a outra.	93
PHRASE	22 Dividir frase	Divide uma frase em duas frases.	94
PHRASE	23 Obter frase	Cria uma frase de usuário a partir de dados de canção selecionados.	94
PHRASE	24 Colocar frase	Copia uma frase de usuário em uma canção.	95
PHRASE	25 Apagar frase	Elimina todos os dados de uma frase de usuário.	95
PHRASE	26 Nome de frase	Designa um nome à uma frase de usuário.	95
TRACK	27 Copiar pista	Copia os dados de uma pista especificada para uma segunda pista determinada.	95
TRACK	28 Troca de pistas	Troca o conteúdo de duas pistas especificadas.	96
TRACK	29 Apagar pista	Elimina todos os dados da pista selecionada, cancela os ajustes de voz, e reinicializa os efeitos de reprodução.	96
TRACK	30 Normalizar Efeitos de Reprodução	Aplica os ajustes PLAY FX e GRID GROOVE aos dados de seqüência, escrevendo em cima dos dados de seqüência existentes.	96
TRACK	31 Dividir pista de Bateria	Separa os eventos de nota em uma pista especificada e coloca as notas correspondentes a instrumentos de Bateria diferentes em pistas independentes.	97
PATTERN	32 Copiar padrão	Copia dados de uma pista padrão selecionada na pista padrão de destino.	97
PATTERN	33 Anexar padrão	Adiciona um padrão a outro.	97
PATTERN	34 Dividir padrão	Divide um padrão em dois padrões.	98
PATTERN	35 Apagar padrão	Elimina todos os dados do padrão selecionado.	98
PATTERN	36 Nome de estilo	Designa um nome ao estilo selecionado.	98

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Categoria	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, PHRASE, TRACK, PATTERN	Seleciona a categoria
❷	Operação	00 ... 36	Seleciona a operação.
F4	Seleção		Salta para operação selecionada da lista de operações.

Para Selecionar uma Operação

- ❶ Pressione o botão SUBMODE [JOB]. Aparecerá um “menu” de operações.
- ❷ Selecione uma operação. Existem diversos métodos para fazê-lo, como se pode observar na lista a seguir.

Botões CURSOR	Utilize os botões CURSOR para rolar para a operação desejada e, então pressione o botão de função Select (F4 abaixo de “Select” na tela).
Comandos de Tela	Utilize o comando situado abaixo de “JOB” na tela para percorrer a lista de operações, e então pressione o botão de função Select (F4 abaixo de “Select” na tela). Também pode-se utilizar o comando CATEGORY para mudar entre as categorias de operações (situado à esquerda das operações).
Botões [NO-1]/[YES+1]	Pressione o botão [NO-1] ou [YES+1] brevemente para percorrer em um só passo o menu na direção correspondente, ou mantenha pressionado o botão para um percurso contínuo. Quando a operação desejada ficar ressaltada, pressione o botão de função Select (F4 abaixo de “Select” na tela).
Seleção numérica	Utilize o método de introdução numérica descrito na página 26 para introduzir o número da operação desejada. O número piscará no canto superior direito da tela. Em seguida, pressione o botão [EXIT].

- ❸ Pressione o botão de função F4 (Select) para ir para a operação desejada.
- ❹ Ajuste os parâmetros de operação conforme seja necessário. Os parâmetros de operação serão descritos a seguir.
- ❺ Pressione o botão de função F4 (DO!) para executar a operação.

NOTA

- Não interrompa a alimentação enquanto uma operação estiver sendo executada. (enquanto a mensagem “Executing...” aparecer na tela) uma vez que poderia ocasionar a destruição dos dados gravados.

Operação 00 Desfazer/Refazer

(Ilustração 1 página 82)

A operação Undo cancela as mudanças realizadas nas sessões de “patch”, gravação ou edição, ou na operação mais recente. Esta operação permite a recuperação de dados perdidos acidentalmente.

A operação Redo, disponível somente após a execução da operação Undo, cancela Undo e restabelece as mudanças realizadas.

A operação Undo/Redo é válida para as sessões de patch do Modo PATTERN e nas sessões de gravação dos Modos PATTERN e SONG, sessões de edição, e operações (com exceção das operações de Nome de Canção e Nome de frase).

A operação Undo é válida somente para as mudanças de dados mais recentes. Por exemplo, se uma sessão de gravação for iniciada e logo em seguida uma sessão de edição, a operação UNDO estará disponível somente para a sessão de edição (deve-se observar que se ativar uma tela de gravação, edição, ou operação, e sair da mesma sem realizar nenhuma mudança, não será considerado como uma sessão).

É possível desfazer e refazer a mesma mudança tantas vezes quantas desejar (contanto que não seja realizada nenhuma mudança entre elas). Esta função será útil quando desejar comparar duas versões dos dados.

1. Indicação de Undo/Redo

Esta tela mostra a palavra Undo ou Redo, indicando a operação disponível no momento.

Assim que executar Undo, o nome da operação mudará para Redo. Redo permanecerá disponível até que se mude os dados novamente.

2. Objetivo Undo/Redo

As duas entradas situadas na parte inferior da tela identificam a mudança de dados disponível no momento para ser desfeita ou refeita. Este será a mudança de dados relacionado à edição, gravação ou operação executada mais recentemente (no exemplo anterior, a mudança mais recente se realizou ativando a operação Quantize no Modo PATTERN).

□ Nota

Operação 01 Quantizar

(Ilustração 2 página 82)

Esta operação quantiza os eventos de nota de um segmento especificado de uma pista determinada. A quantização é o procedimento de ajuste da cronometragem dos eventos de nota que são colocados no limite de intervalo mais próximo. (ou linha de quantização). Esta característica pode ser utilizada, por exemplo, para melhorar a cronometragem de atuação gravada em tempo real.

Antes de realizar a operação, deve-se ajustar o intervalo musical (ou valor de quantização) que deseja utilizar. Este valor ajusta a distância entre linhas de quantização adjacentes. A figura a seguir ilustra o conceito para valores de quantização de notas negras e colcheias.

(Ilustração 3 página 82)

A força de quantização determina a proximidade das notas em relação à linha de quantização mais próxima.

Este índice de “swing” pode ser utilizado para atrasar ligeiramente os eventos de nota de cada intervalo de número par, adicionando assim um “swing” para a música. Se for utilizado um valor de quantização de colcheia, por exemplo, o retardo será aplicado a todas as notas que comecem dentro, segundo, quarto, sexto ou oitavo intervalos dos compassos, como ilustrado a seguir:

(Ilustração 4 página 82)

Página 83

Finalmente, pode-se melhorar ainda mais o swing ajustando os tempos de porta das notas nos outros intervalos.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 999: 8: 479

3. Valor de quantização

O valor Quantize seleciona o intervalo de quantização. O valor pode ser ajustado através do botão [NO-1] ou [YES+1], ou pressionando a tecla correspondente no teclado numérico.

Observe que os ajustes criam tanto intervalos “normais” quanto de “tresilo” no mesmo espaço. A opção --- , por exemplo, ajusta linhas de quantização em cada espaço de negra e em cada espaço de tresilo de colcheias.

- Ajustes: Intervalos de fusa
Intervalos de tresilo de semicolcheias
Intervalos de semicolcheia
Intervalos de tresilo de negras
Intervalos de negra
Intervalos de semicolcheia e tresilo de semicolcheias
Intervalos de Colcheia e tresilo de semicolcheias

4. Força

O valor “Strength” ajusta o grau de proximidade dos eventos de nota em relação a linha de quantização mais próxima.

Um ajuste de 100% aproxima totalmente o evento de nota à linha de quantização mais próxima.
Um ajuste de 50% aproxima a nota somente até a metade da linha de quantização mais próxima.

(Ilustração 1 página 83)

- Ajustes: 000% ... 100%

5. Índice de Swing

Este ajuste permite aplicar um atraso às notas em cada intervalo de quantização de número par (veja mais adiante) para produzir um ritmo com mais swing. Este ajuste é realizado uma vez concluída a quantização: primeiro se quantiza as notas e a seguir, aplica-se o atraso (no caso) de swing.

Se utilizar um valor de quantização de fusa, semicolcheia, colcheia ou negra, o RM1x aplicará o atraso a cada intervalo de número par. Se utilizar uma colcheia, por exemplo, as notas do

primeiro intervalo de colcheia serão normais, as notas do segundo intervalo de colcheia serão atrasadas, as notas do terceiro intervalo serão normais e assim sucessivamente.

Se utilizar valores de quantização de **tresilo**, o RM1x aplicará o atraso às notas de cada terceiro intervalo. Se utilizar o valor de quantização --- ou ---, o RM1x somente aplicará o atraso para a parte sem **tresilo** do ritmo (somente ao ritmo --- ou ---).

O “Índice swing” é expressado como valor de escala que indica a posição de “batida” deslocada. Para ritmos sem **tresilo**, um valor de 50% deixaria a posição inalterada, enquanto que os valores superiores aplicariam um atraso (neste caso, 100% representaria o dobro de duração do intervalo de quantização). Os ajustes disponíveis dependem do tipo de ritmo, conforme descrito a seguir.

Onde o valor de quantização é ---, ---, --- ou ---.

(Ilustração 2 página 83)

Para os valores de quantização inferiores, um ajuste de 50% não produz nenhuma mudança, uma vez que o intervalo de número par permanece exatamente centrado. Os valores superiores mudam o intervalo para a direita, para produzir um swing acrescido. O ajuste máximo é de 75%, valor que muda o intervalo em uma quantidade que será igual a metade do valor de quantização.

Onde o valor de quantização é ---, --- ou ---.

(Ilustração 1 página 84)

Com os valores de quantização de **tresilos** (veja acima), o RM1x aplica o deslocamento somente ao terceiro intervalo. Neste caso, o ajuste de 66% não produz nenhum ajuste (uma vez que o terceiro intervalo permanece em sua posição original). Os intervalos superiores deslocam o intervalo para a direita. O ajuste máximo é 83%, que desloca o intervalo em uma quantidade igual a metade do valor de quantização. (Observe que, neste caso, a escala de 100% representa três vezes a duração da quantização).

Onde o valor de quantização é ---, --- .

(Ilustração 2 página 84)

No caso dos valores de quantização normais mais **tresilos**, o RM1x aplica o deslocamento somente para a parte do ritmo sem **tresilo**, conforme ilustrado acima. Neste caso, um ajuste de 50% não produz nenhum deslocamento, enquanto que os valores superiores deslocam o intervalo para a direita. Observe que o ajuste máximo é de 66%, que transporta totalmente o intervalo para a posição da terceira nota do ritmo de **tresilo**. (A escala de 100% representa o dobro da duração de quantização --- ou ---)

- Ajustes:
 - Se o valor de quantização for ---, ---, ---, ---: 50% ... 75%
 - Se o valor de quantização for ---, --- ou ---: 66% ... 83%
 - Se o valor de quantização for --- ou ---: 50% ... 66%

NOTA

- Se ajustar o parâmetro STRENGTH abaixo de 100%, as notas poderão se situar em posições arbitrárias dentro do intervalo anterior do deslocamento de “Índice de swing”. Neste caso, o RM1x deslizará todas as notas dentro do intervalo na mesma quantidade.
- Se STRENGTH for inferior a 100%, é possível que o ajuste de swing empurre algumas notas para o intervalo seguinte. Se o RM1x deslocar uma nota mais além de uma ou mais notas no intervalo seguinte, isto deslizará estas outras notas para o mesmo lugar.

10. Tempo de Porta de swing

Este valor aplica um ajuste proporcional ao tempo de porta das notas situadas dentro dos intervalos ajustados com swing.

O tempo de porta é o comprimento de tempo no qual se mantém uma nota. Este ajuste pode ser utilizado, portanto, para alongar ou encurtar as notas dos intervalos ajustados com swing.

Um ajuste de 100% deixa o tempo de porta original inalterado. Os valores superiores aumentam o tempo de porta, enquanto que os ajustes inferiores o diminuem.

Se um valor de tempo de porta for inferior a 1, o RM1x ajustará o valor para 1.

- Ajustes: 000% ... 100% ... 200%

Operação 02 Modificar Velocidade

(Ilustração 3 página 84)

Esta operação altera os valores de velocidade da margem especificada de notas (tons) no segmento determinado da pista designada. Recorde que a velocidade se refere à força exercida sobre uma nota. O efeito preciso de uma mudança de velocidade varia conforme a voz: na maioria dos casos uma velocidade maior produzirá um som mais alto.

Através desta operação, pode-se escolher um ajuste no qual todas as notas especificadas tenham um valor de velocidade idêntico, ou aplicar um ajuste relativo (linear) aos valores de velocidade originais.

Se realizar um ajuste relativo, utilize dois parâmetros: Rate e Offset. O valor Rate aplica uma mudança proporcional ao valor da velocidade, enquanto que o valor Offset (aplicado depois do ajuste Rate) adiciona um valor fixo. A relação é a seguinte:

Velocidade ajustada = (Velocidade Original X Rate) + Offset

Se o resultado do ajuste for inferior a 1, o RM1x ajustará o valor para 1. Se o resultado for superior a 127, o RM1x ajustará o valor para 127.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 127

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 999: 8: 479

Página 85

3. Set all (Ajustar tudo)

Utilize este parâmetro quando desejar ajustar as velocidades de todas as notas especificadas para o mesmo valor fixo (1 a 127). Se não deseja utilizar esta característica (ou seja, se deseja realizar o ajuste linear), ajuste o valor para Off.

Observe que se o ajuste for diferente de Off, os valores Rate e Offset serão ignorados.

- Ajustes: Off (0), 001 ... 127

4. Rate (Proporção)

O parâmetro Rate aplica uma mudança proporcional nas velocidades de todas as notas especificadas. Um ajuste de 100% não produz nenhuma mudança; um ajuste de 50% diminui a velocidade pela metade; um ajuste de 200% duplica a velocidade.

- Ajustes: 000% ... 100% ... 200%

(Ilustração 1 página 85)

5. Offset (Compensação)

Este parâmetro adiciona um valor fixo a cada valor de velocidade ajustado com Rate. Um ajuste de 0 não produz nenhuma mudança. Os valores positivos aumentam a velocidade, enquanto que os valores negativos a diminuem.

- Ajustes: -99 ... +00 ... +99

(Ilustração 2 página 85)

Operação 03 Modificar Tempo de Porta

(Ilustração 3 página 85)

Esta operação altera o tempo de porta na margem de notas (tons) especificada do segmento determinado da pista designada. O tempo de porta refere-se ao comprimento de tempo que se mantém uma nota. Para as vozes não percutidas, o tempo de porta é igual ao tempo de reprodução atual.

Através desta operação pode-se mudar todas as notas especificadas a um tempo de porta fixo, ou aplicar um ajuste relativo (linear) aos tempos de porta originais.

Se realizar um ajuste relativo, utilize dois parâmetros: Rate e Offset. O valor Rate aplica uma mudança proporcional ao tempo de porta, enquanto que o valor Offset (aplicado depois do ajuste Rate) adiciona um valor fixo. A relação é a seguinte:

Tempo de porta ajustado = (Tempo de porta Original X Rate) + Offset

Se o resultado do ajuste for inferior a 1, o RM1x ajustará o valor para 1.

Página 86

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Set all (Ajustar tudo)

Utilize este parâmetro quando desejar ajustar todas as notas especificadas a um tempo de porta idêntico (1 a 9999). Se não deseja utilizar esta característica (ou seja, se deseja realizar o ajuste linear), ajuste o valor para Off.

Observe que se o ajuste for diferente de Off, os valores Rate e Offset serão ignorados.

- Ajustes: Off (0), 0001 ... 9999

4. Rate (Proporção)

O parâmetro Rate aplica uma mudança proporcional ao tempo de porta de todas as notas desejadas. Um ajuste de 100% não produz nenhuma mudança; um ajuste de 50% diminui o tempo de porta pela metade; um ajuste de 200% multiplica o tempo de porta por dois.

- Ajustes: 000% ... 100% ... 200%

(Ilustração 1 página 86)

5. Offset (Compensação)

Este parâmetro adiciona um valor fixo a cada tempo de porta ajustado com Rate. Um ajuste de 0 não produz nenhuma mudança. Os valores positivos aumentam o tempo de porta, enquanto que os valores negativos o diminuem.

- Ajustes: -9999 ... +0000 ... +9999

(Ilustração 2 página 86)

Operação 04 Crescendo

(Ilustração 3 página 86)

Esta operação é utilizada para aplicar crescendo ou decrescendo na margem de notas (tons) especificada no segmento determinado da pista designada. O RM1x produz o efeito aplicando um ligeiro ajuste de velocidade (compensação) ao início do segmento, aumentando gradativamente até chegar ao final do segmento.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Margem de velocidade

O parâmetro Velocity Range é utilizado para ajustar a intensidade de crescendo.

Este ajuste seleciona o valor acrescido às velocidades das notas no último metro e tempo do segmento. O RM1x aumenta gradualmente a quantidade adicionada (ou subtraída) às velocidades dentro do segmento, começando com uma quantidade de "0" no princípio do segmento, e terminando com a quantidade total da margem (Range) no final do segmento.

A velocidade não poderá ser inferior a 1 nem superior a 127. Os valores ajustados abaixo de 1 serão elevados a 1; os valores ajustados acima de 127 serão ajustados para 127.

- Ajustes: -127 ... 0 ... +127

(Ilustração 1 página 87)

Operação 05 Transposição

(Ilustração 2 página 87)

Esta operação para transportar uma margem especificada de notas (tons) no segmento determinado da pista designada. O nível de transposição é ajustado através de acréscimos de semitom.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Margem de notas (Nota = C-2 ~ G-8)

Ajusta a margem de notas que será transportada.

- Ajustes: C-2 ... G8

4. Transposição

O valor Transpose ajusta o número de intervalos de transposição (semitons). Um valor de +12 transportaria todas as notas especificadas exatamente uma oitava para cima, enquanto que um valor -12 as transportaria uma oitava para baixo.

- Ajustes: -127 ... 0 ... +127

Operação 06 Deslizamento

(Ilustração 3 página 87)

Substitui todas as notas posteriores a primeira nota no segmento especificado com dados de Inflexão de Tom, produzindo um suave deslizamento de uma nota para outra.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Tempo

Especifica a duração do deslocamento. Os valores altos produzem um deslizamento mais longo entre as notas.

- Ajustes: 000 ... 100

4. Margem de Inflexão de Tom

Especifica a margem de Inflexão de Tom máxima que será aplicada pela operação de deslizamento em acréscimos de semitom.

- Ajustes: 01 ... 24

Operação 07 Criar Redobro

(Ilustração 1 página 88)

Cria uma série de notas repetidas no segmento especificado, através de mudanças contínuas especificadas em passos de relógio e velocidade. Esta operação é ideal para criar “redobros” rápidos.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Nota (C3)

Ajusta a nota que será redobrada.

- Ajustes: C-2 ... G8

4. StepClock (passo de relógio)

Especifica o tamanho do passo (ou seja, o número de relógios) entre cada uma das notas no redobro. Pode-se especificar tanto os valores de relógio do início quanto do final, simplificando, dessa forma, a criação de redobros nos quais o tamanho de passo varia de uma nota para outra.

- Ajustes: 001 ... 999

5. Velocidade

Especifica a velocidade de cada nota no redobro. Pode-se especificar tanto os valores de velocidade do início quanto do final, simplificando, dessa forma, a criação de redobros nos quais a velocidade varia de uma nota para outra

- Ajustes: 001 ... 127

Operação 08 Classificação de Acordes

(Ilustração 2 página 88)

Esta operação “classifica” os eventos de acorde (eventos simultâneos de notas) por ordem de tom. A classificação aparece na lista de páginas EDIT e determina a seqüência de separação utilizada pela operação Chord Separate. (Veja página seguinte).

A classificação é realizada por tons. Se as notas E3, C3 e G3 começam todas ao mesmo tempo, a operação ajustará a seqüência para C3, E3, G3 (se o ajuste “Type” for “up”) ou para G3, E3, C3 (se o ajuste for “down”).

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Tipo

Determina a forma como os dados de nota do acorde serão classificados. Se for “up”, as notas serão classificadas em ordem ascendente. Se for “down”, as notas serão classificadas em ordem descendente. A opção “up&down” classifica as notas de acorde dos tempos baixos em ordem ascendente, e as notas de acorde de tempos altos em ordem descendente. A opção “down&up” classifica as notas de acorde dos tempos baixos em ordem descendente e as notas de acorde dos tempos altos em ordem ascendente.

- Ajustes: up, down, up&down, down&up

4. Grade

Especifica o tempo de “grid” que determinará quais grupos de notas serão considerados acordes. As notas que caem dentro de passo de grade especificado serão tratadas como acordes.

- Ajustes: Intervalos de fusa
Intervalos de **tresilo** de semicolcheias
Intervalos de semicolcheia
Intervalos de **tresilo** de colcheias
Intervalos de colcheia
Intervalos **tresilo** de negras
Intervalos de negra

Operação 09 Separação de acordes

(Ilustração 1 página 89)

Esta operação desdobra cada uma das formações de acordes (dentro do segmento especificado da pista designada) em notas individuais, inserindo um atraso determinado entre cada nota.

Se o valor Clock for ajustado para 30, um bloco composto pelos elementos C3, E3 e G3 será reproduzido como C3 (no tempo original do acorde) seguido de 30 ciclos depois por E3, e então outros 30 ciclos depois por G3. Esta função será útil, por exemplo, quando se deseja abrir toques de guitarra.

Observe que não é possível dividir acordes situados no limite do compasso seguinte nem no acorde seguinte.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Ciclos de Relógio

O valor Clock ajusta o número de ciclos de relógio inseridos entre notas de acordes adjacentes.

Observe que há 480 ciclos de relógio por batida.

- Ajustes: 000 ... 999

□ Evento

Operação 10 Deslocamento de Relógio

(Ilustração 2 página 89)

Esta operação executa um deslocamento de tempo de todos os eventos de dados no segmento selecionado da pista especificada. O deslocamento é executado em acréscimos de ciclos de relógio.

Se deseja mover os eventos em um ou mais tempos ou compassos completos, talvez seja mais fácil utilizar a operação Copiar Evento (mais adiante).

Note que esta operação não moverá nunca um evento situado depois dos pontos de início ou final do segmento designado; qualquer evento que seja movido mais além destes pontos será, portanto, colocado no limite do segmento.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Relógio

O valor Clock ajusta o número de compassos, tempo e relógio para o deslocamento de dados. Observe que há 480 ciclos de relógio por batida.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 255: 3: 479

4. Direção

Especifica a direção na qual os dados serão deslocados. "ADVANCE" transportará os dados para o início da obra (as notas soarão antes), enquanto "DELAY" deslocará os dados para o final da obra (as notas soarão depois).

- Ajustes: ADVANCE, DELAY

Operação 11 Copiar Evento

(Ilustração 3 página 89)

Esta operação copia todos os dados de uma área fonte especificada (frase) em um destino determinado, escrevendo encima de qualquer dado existente no destino.

1. Frase Fonte

O valor Phrs seleciona a pista da qual serão copiados os dados.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento Fonte

Os valores superiores “M” ajustam o segmento de frase da qual serão copiados os dados.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Ponto de início do segmento de destino

Os valores inferiores “M” ajustam o ponto de início da cópia na frase de destino.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 4: 479

4. Vezes

Este multiplicador especifica o número de vezes que o segmento será copiado.

- Ajustes: 01 ... 99

Operação 12 Apagar Evento

(Ilustração 1 página 90)

Esta operação apaga todos os dados do segmento especificado do estilo designado, dessa forma, o segmento se tornará silencioso.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual os dados serão apagados.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase que será apagada.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 999: 8: 479

3. Evento

Ajusta o tipo de evento que será apagado (no centro da tela).

- Ajustes: Note Eventos de Nota
- PC Mudança de Programa
- PB Inflexão de Tom
- CC Mudança de Controle (qualquer tipo de mensagem de Mudança de Controle individual de 000 a 127, ou todas as mensagens de mudança)
- CAT Aftertouch de Canal
- PAT Aftertouch Polifônico
- EXC Exclusivo de Sistema
- ALL Todos os Eventos

Operação 13 Extrair Evento

(Ilustração 2 página 90)

Esta operação transporta todos os dados de eventos especificados do segmento selecionado de uma frase para o mesmo segmento de uma frase diferente. Depois de realizada a operação, os eventos selecionados já não existirão no segmento fonte.

Se já existem dados no destino, os dados extraídos e os dados existentes se combinarão.

1. Frase Fonte

O ajuste superior Phrs seleciona a frase da qual os eventos serão extraídos.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento Fonte (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Seleciona o segmento de frase que será extraído.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Frase de destino

O ajuste inferior Phrs seleciona a frase de destino.

- Ajustes: 001 ... 256

4. Evento

Seleciona o tipo de evento que será extraído (no centro da tela).

- Ajustes: Note Eventos de Nota
PC Mudança de Programa
PB Inflexão de Tom
CC Mudança de Controle (qualquer tipo de mensagem de Mudança de Controle individual de 000 a 127, ou todas as mensagens de mudança)
CAT Aftertouch de Canal
PAT Aftertouch Polifônico
EXC Exclusivo de Sistema

Operação 14 Criar Dados Contínuos

(Ilustração 1 página 91)

(Ilustração 2 página 91)

Cria dados de Mudança de Controle contínuos na margem do segmento especificado. Esta operação pode se útil para inserir inflexões de tom precisas e outras variações de controle.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase na qual o ajuste será aplicado.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase sobre a qual o ajuste será realizado. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 999: 8: 479

3. Tipo de evento

Seleciona o tipo de evento que será criado (no centro da tela).

- Ajustes: PB (Inflexão de Tom), CC (Mudança de Controle), CAT (Aftertouch de Canal), EXE (Exclusivo de Sistema)

4. Nº de Mudança de Controle

Quando se seleciona "CC", pode-se mover o cursor para o número de Mudança de Controle para especificar o tipo de dados de Mudança de Controle que serão criados.

- Ajustes: 000 ... 127

5. Vezes

Este multiplicador especifica o número de vezes que os dados criados dentro do segmento especificado irão se repetir.

- Ajustes: 01 ... 99

6. Dados

Especifica os limites superior e inferior para os dados que serão criados. O valor à esquerda é o limite inferior, e o valor à direita o superior.

- Ajustes: 000 ... 127, -8192 ... +8191 (Tipo de evento = PB)

7. Relógio

Especifica o número de relógios que será inserido entre cada evento criado.

- Ajustes: 001 ... 999

8. Curva

Especifica o grau de “curvatura”, positiva ou negativa, que será aplicada aos dados contínuos. O valor “+00” produz uma curva linear. Os valores positivos criam uma curva progressivamente positiva (curva ascendente), enquanto que os valores negativos produzem uma curva progressivamente negativa (curva descendente)

- Ajustes: -16 ... +16

Operação 15 Afinar

(Ilustração 3 página 91)

Esta operação é utilizada para extrair algumas ocorrências de um evento sem nota especificado dentro do segmento designado de uma pista determinada. Seu objetivo é diminuir o volume de dados e liberar memória adicional.

Especificamente, a operação remove todas as outras ocorrências do evento das áreas onde o evento se repete em ciclos de 60 relógios. A operação não extrairá nenhum evento que esteja separado da ocorrência anterior pelo menos 60 ciclos de relógio.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase requerida.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase que será afinada. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Tipo de evento

Seleciona o tipo de evento requerido.

- Ajustes: PB (Inflexão de Tom), CC (qualquer tipo de mensagem de Mudança de Controle individual de 000 a 127, ou todas as mensagens de mudança), CAT (Aftertouch de Canal), PAT (Aftertouch Polifônico)

Operação 16 Modificar Dados de Controle

(Ilustração 1 página 92)

Muda ou compensa os valores de todas as ocorrências do tipo de dados de Mudança de Controle especificado do segmento selecionado.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase requerida.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase que será modificada. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Tipo de evento

Seleciona o tipo de evento que será ajustado (no centro da tela).

- Ajustes: PB (Inflexão de Tom), CC (qualquer tipo de mensagem de Mudança de Controle individual de 000 a 127, ou todas as mensagens de mudança), CAT (Aftertouch de Canal), PAT (Aftertouch Polifônico)

4. Set all (Ajustar tudo)

Especifica um valor fixo ao qual serão ajustados todas as ocorrências do tipo especificado de dados de Mudança de Controle. Se deseja compensar os valores dos dados através dos parâmetros Rate e Offset, ajuste este parâmetro para "OFF".

- Ajustes: OFF, 000 ... 127, -8192 ... +8191 (tipo de evento = PB)

5. Rate

Ajusta a proporção entre os valores de Mudança de Controle, superior e inferior. Um ajuste de 100% mantém a relação original entre os valores de controle; os valores baixos produzem uma margem mais estreita, enquanto que os valores altos produzem uma margem mais ampla.

- Ajustes: 000 ... 200

6. Offset

Determina a quantidade de compensação aplicada aos valores de Mudança de Controle. Os ajustes "-" reduzem os valores, enquanto que os ajustes "+" aumentam os valores.

Novos Valores de Mudança de Controle

= Valores de Mudança de Controle originais X rate/100 + offset

(se o lado direito da equação for inferior à 0, o novo valor será 1)

- Ajustes: -127 ... +127, -8192 ... +8191 (tipo de evento = PB)

Operação 17 Extensão de tempo

(Ilustração 2 página 92)

Esta operação expande ou comprime o tempo do segmento selecionado na frase determinada.

A operação afeta a todos os tempos de evento, tempos de passo de nota e tempos de porta de nota.

1. Ajuste de frase: Phrs

Determina a frase requerida.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Segmento (M001: 1: 000 ~M257: 1: 000)

Determina a área da frase equerida. O primeiro segmento ajusta o compasso, tempo e relógio para o ponto de início; o segundo segmento ajusta o ponto final.

- Ajustes: Compasso: tempo: relógio
001: 1: 000 ... 257: 1: 000

3. Tempo

O parâmetro Time ajusta o multiplicador de tempo.

- Ajustes: 025% ... 400%

□ Frase

Operação 18 Copiar Frase

(Ilustração 3 página 92)

Esta operação copia uma frase selecionada (que seja uma frase predefinida ou uma frase de usuário) na frase de usuário designada.

O parâmetro Style da fonte somente será significativo se a cópia for realizada a partir de uma frase de usuário.

Se a frase de destino não existe ainda, esta operação a criará. Se já existe, a operação apagará seus dados originais.

1. Estilo Fonte

O valor superior de Style seleciona o estilo que contém a frase de usuário que será copiada. O valor somente é relevante quando se copia uma frase de usuário. O RM1x ignora o ajuste quando se copia uma frase predefinida.

- Ajustes: U01 ... U50 P01 ... P60

2. Frase Fonte

O valor superior de Phrase seleciona a frase que será copiada.

- Ajustes: Qualquer frase predefinida, ou frase de usuário 001 a 256

3. Estilo de destino

O valor inferior de Style seleciona o estilo que conterà a frase de destino

- Ajustes: U01 ... U50 P01 ... P60

4. Frase de destino

O valor inferior de Phrase seleciona a frase de destino (frase de usuário)

- Ajustes: 001 ... 256

Operação 19 Troca de Frases

(Ilustração 1 página 93)

Troca o conteúdo de duas frases especificadas.

1. Estilo

Especifica o primeiro estilo que contém os dados de frase que serão trocados.

- Ajustes: U01 ... U50

2. Frase

Especifica a primeira frase que contém os dados que serão trocados.

- Ajustes: 001 ... 256

3. Estilo

Especifica o segundo estilo que contém os dados de frase que serão trocados.

- Ajustes: U01 ... U50

4. Frase

Especifica a segunda frase que contém os dados que serão trocados.

- Ajustes: 001 ... 256

Operação 20 Combinar Frases

(Ilustração 2 página 93)

Esta operação combina todos os dados de duas frases de usuário selecionadas na segunda frases destas.

1. Estilo Fonte (Estilo “a”)

O primeiro valor de Style seleciona o estilo que contém a frase fonte (frase “a”).

- Ajustes: U01 ... U50

2. Frase Fonte (Frase “a”)

O primeiro valor de Phrase seleciona a frase fonte. Esta é a frase que contém os dados que serão combinados à frase de destino. Depois da combinação, o conteúdo da frase fonte permanecerá inalterado.

- Ajustes: 001 ... 256

3. Estilo de Destino (Estilo “b”)

O segundo valor de Style seleciona o estilo que contém a frase de destino (frase “b”).

- Ajustes: U01 ... U50

4. Frase de Destino (Frase “b”)

O segundo valor de Phrase seleciona a frase de destino. O conteúdo original desta frase será combinado com o conteúdo da frase “a”.

- Ajustes: 001 ... 256

Operação 21 Anexar Frase

(Ilustração 3 página 93)

Esta operação anexa o conteúdo de uma frase de usuário selecionada (frase “a”) ao final de outra frase de usuário (frase “b”). Uma vez concluída a operação, a frase “a” permanecerá inalterada.

Se tentar anexar dados de maneira que a frase “b” supere os 256 compassos (comprimento máximo da frase), o RM1x indicará a mensagem “Illegal Input” e a operação não será executada.

1. Estilo Fonte (Estilo “a”)

O valor superior de Style seleciona o estilo que contém a frase de usuário fonte (frase “a”).

- Ajustes: U01 ... U50

2. Frase Fonte (Frase “a”)

O valor superior de Phrase seleciona a frase fonte (frase de usuário). Depois de executar a operação, o conteúdo da frase fonte permanecerá inalterado.

- Ajustes: 001 ... 256

Página 94

3. Estilo de Destino (Estilo “b”)

O valor inferior de Style seleciona o estilo que contém a frase de destino (frase “b”).

- Ajustes: U01 ... U50

4. Frase de Destino (Frase “b”)

O valor inferior de Phrase seleciona a frase de destino a qual se anexará a frase fonte.

- Ajustes: 001 ... 256

Operação 22 Dividir Frase

(Ilustração 1 página 94)

Esta operação divide uma frase de usuário em duas frases de usuário.

A operação divide a frase na primeira batida especificada. A parte inicial da frase (até a divisão) permanece em sua posição original, enquanto que o restante da frase é transportada para o destino especificado.

A operação apaga qualquer dado existente na frase de destino.

1. Estilo Fonte

O valor superior de Style seleciona o estilo que contém a frase de usuário que será dividida.

- Ajustes: U01 ... U50

2. Frase Fonte

O valor superior de Phrase seleciona a frase de usuário a qual se aplicará o estilo.

- Ajustes: 001 ... 256

3. Dividir assinatura de tempo

Ajusta a assinatura de tempo do estilo de destino.

- Ajustes: 1/16 ... 16/16; 1/8 ...16/8; 1/4 ...8/4

4. Ponto de divisão

O valor “M” seleciona o compasso no qual a frase se dividirá. Este se converterá no ponto de início da frase de destino.

- Ajustes: 001 ... extensão da frase fonte

5. Estilo de Destino

O valor inferior de Style seleciona o estilo de destino.

- Ajustes: OFF, U01 ... U50

6. Frase de Destino

O valor inferior de Phrase seleciona o destino da divisão.

- Ajustes: OFF, 001 ... 256

Operação 23 Obter Frases

(Ilustração 2 página 94)

Esta operação cria uma frase de usuário a partir de um segmento determinado de dados de canção. Especificamente, copia um segmento de dados de pistas de seqüência de uma canção na frase de destino designada.

O RM1x ajusta uma assinatura de tempo (metro) para a nova frase, que será igual à medida gravada no compasso inicial do segmento fonte (Observe que o valor de metro se aplica a toda a frase. Qualquer mudança de metro que ocorra dentro dos compassos subsequentes ao segmento fonte será ignorado.

A duração máxima de uma frase é de 256 compassos. Se tentar copiar um segmento superior a 256 compassos, a tela mostrará a mensagem "Illegal Input" e a operação não será executada.

A operação apaga qualquer dado existente na frase de destino.

A operação não copia ajustes de voz nem de tempo.

1. Canção Fonte

O valor Song seleciona a canção que contém os dados fonte.

- Ajustes: 01 ... 20

2. Pista Fonte

O valor Track seleciona a pista de seqüência que contém os dados fonte.

- Ajustes: 01 ... 16

3. Segmento

O valor "M" seleciona o segmento fonte conforme sua posição (em compassos) na pista fonte. O primeiro valor constitui o compasso inicial; o segundo valor constitui o compasso final.

- Ajustes: Compasso inicial: 001 ... 999
Compasso final: 001 ... 999
(onde compasso final - Compasso inicial \leq 256
e Compasso final \geq Compasso inicial)

4. Frase de Destino

O valor de Phrase determina o número de frase para a frase de usuário de destino.

- Ajustes: 001 ... 256

Operação 24 Colocar Frase

(Ilustração 1 página 95)

Esta operação copia uma frase de usuário selecionada em uma área especificada de uma canção determinada. Qualquer dado existente na área de destino será apagada.

A frase fonte será selecionada pelo número de estilo e de frase. O destino será selecionado pelo número de canção, número de pista (pista de seqüência), e número de compasso (posição na pista).

A operação não copia ajustes de medida, voz ou tempo. O metro da frase (assinatura de tempo) não tem nenhum efeito na cópia.

1. Frase Fonte (Categoria, Número)

O valor Phrase seleciona a frase que será copiada.

- Ajustes: 001 ... 256

2. Canção de Destino

O valor Song seleciona a canção de destino.

- Ajustes: 01 ... 20

3. Pista de destino

O valor Track seleciona a pista de seqüência na qual a frase será copiada.

- Ajustes: 01 ... 16

4. Posição de Pista

O valo "M" seleciona o compasso de início na pista de seqüência, para a operação de cópia.

- Ajustes: 001 ... 999

Operação 25 Apagar Frase

(Ilustração 2 página 95)

Esta operação apaga todos os dados da frase de usuário selecionada, e reinicializada a tabela de frases.

1. Frase

O valor Phrase seleciona a frase que será apagada.

- Ajustes: 001 ... 256

Operação 26 Nome de Frase

(Ilustração 3 página 95)

Esta operação é utilizada para colocar ou mudar o nome de uma frase (não vazia) de usuário. O nome pode conter até 8 caracteres.

Utilize os Comandos de Tela 1 e 2 para selecionar uma posição de carácter e um carácter, e a seguir, pressione o botão de função F2 (Enter) para introduzir o carácter especificado na posição selecionada. O botão de função F1 (Delete) pode ser utilizado para recuar uma posição e eliminar o carácter dessa posição. Repita os passos até completar o nome da frase.

□ Pista

Operação 27 Copiar Pista

(Ilustração 4 página 95)

Esta operação copia todos os dados (do tipo selecionado) de uma pista fonte determinada para uma pista de destino especificada. Pode-se copiar dados de pista de uma seção individual de um estilo selecionado.

A operação de cópia apaga qualquer dado anterior existente na pista de destino.

1. Estilo, Seção e Pista Fonte

Os três primeiros ajustes selecionam a pista fonte.

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P
Track 1 ... 16

2. Estilo, Seção e Pista de Destino

O segundo grupo de ajustes seleciona a pista de destino.

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P
Track 1 ... 16

3. Tipo de dados

Estas caixas de verificação determinam o tipo de dados que serão copiados. Mova o cursor para uma caixa e utilize o botão [YES+1] para ativá-la se deseja copiar o tipo de dados correspondente, ou o botão [NO-1] para desativá-la se não deseja copiar o tipo de dados correspondente.

- Ajustes: Copiar o tipo de dados correspondente
 Não copiar este tipo de dados

Operação 28 Trocar Pista

(Ilustração 1 página 96)

Esta operação troca o tipo de dados especificado entre duas pistas selecionadas.

1. Pista

Especifica a primeira das duas pistas entre as quais os dados serão trocados.

2. Pista

Especifica a segunda das duas pistas entre as quais os dados serão trocados.

3. Tipo de dados

Estas caixas de verificação determinam o tipo de dados que serão trocados entre as pistas especificadas. Mova o cursor para uma caixa e utilize o botão [YES+1] para ativá-la se deseja trocar o tipo de dados correspondente, ou o botão [NO-1] para desativá-la se não deseja que se realize a troca do tipo de dados correspondente.

- Ajustes: Trocar o tipo de dados correspondente
 Não trocar este tipo de dados

Operação 29 Apagar Pista

(Ilustração 2 página 96)

Esta operação apaga todos os dados (do tipo selecionado) de uma pista padrão determinada, ou de todas as pistas padrão.

1. Seção

O ajuste Sec seleciona a seção que será apagada

- Ajustes: A ... P

2. Pista

O ajuste TR seleciona a pista que será apagada.

- Ajustes: 01 ... 16

3. Tipo de dados

Estas caixas de verificação determinam o tipo de dados que serão apagados. Mova o cursor para uma caixa e utilize o botão [YES+1] para ativá-la se deseja apagar o tipo de dados correspondente, ou o botão [NO-1] para desativá-la se não deseja que se apague o tipo de dados correspondente.

- Ajustes: Apagar o tipo de dados correspondente
 Não apagar este tipo de dados

Operação 30 Normalizar Efeitos de Reprodução

(Ilustração 3 página 96)

Esta operação rescreve os dados da pista de seqüência selecionada, de forma que, os novos dados incorporem os ajustes atuais de Play FX/ Groove/ MIDI Delay (páginas 57, 55, 60). Em outras palavras, os valores externos de Play FX/Groove/ MIDI Delay serão incorporados aos dados de eventos MIDI da pista.

Depois de rescrever os dados de seqüência da pista, a operação reinicializará os parâmetros de efeitos de reprodução da pista.

1. Pista

O valor TR seleciona a pista que será normalizada

- Ajustes: 01 ... 16 Normalizar a pista de seqüência correspondente
All Normalizar todas as pistas de seqüência

Operação 31 Dividir Pista de Bateria

(Ilustração 1 página 97)

Esta operação separa os eventos de nota em uma pista especificada e coloca as notas correspondentes a diferentes instrumentos de Bateria em pistas separadas (pista 1 a 8). Se a pista fonte for uma pista entre a 1 e a 8, as notas serão escritas acima dos dados de tal pista. Os dados que não forem eventos de nota serão copiados nas 8 pistas. Ao separar os instrumentos de Bateria desta forma, torna-se possível editá-los ou aplicar efeitos de forma individual, assim como aplicar controle em tempo real a instrumentos individuais de Bateria durante a reprodução.

1. Pista

Especifica a pista fonte que será dividida

- Ajustes: 01 ... 16

□ Padrão

Operação 32 Copiar Padrão

(Ilustração 2 página 97)

Esta operação copia todos os dados de um estilo fonte determinado em um estilo de destino selecionado. Pode-se copiar dados de pistas de uma seção individual de um estilo selecionado, ou de todas as seções do estilo.

A operação de cópia apaga qualquer dado anterior existente no estilo de destino.

1. Estilo e Seção Fonte

O primeiro grupo de ajustes seleciona o estilo e as seções fonte.

Se ajustar Sec para "ALL", o RM1x ajustará automaticamente o valor de destino correspondente para "ALL" (se mudar o ajuste "ALL" para um número ou letra, o RM1x automaticamente anulará a seção de ajuste "ALL" no lado de destino).

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P, ALL

2. Estilo e Seção de Destino

O segundo grupo de ajustes seleciona o estilo e as seções de destino.

Novamente, se ajustar Section para "ALL", o RM1x ajustará automaticamente o valor fonte correspondente para "ALL" (se mudar o ajuste "ALL" para um número ou letra, o RM1x anulará automaticamente a seção de ajuste "ALL" no lado fonte).

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P, ALL

3. Frase predefinida → Usuário

Marque esta caixa se deseja copiar uma frase predefinida em uma frase de usuário.

Operação 33 Anexar Padrão

(Ilustração 3 página 97)

Esta operação anexa uma cópia do padrão de usuário selecionado (padrão "a") ao final de outro padrão de usuário (padrão "b"). Uma vez terminada a operação, o padrão original "a" permanecerá inalterado.

Se tentar adicionar dados de forma que o padrão "b" contenha mais de 256 compassos, na tela do RM1x aparecerá a mensagem "Illegal Input" e a operação não será executada.

1. Padrão Fonte (padrão "a")

Os ajuste superiores de Style e Section selecionam o padrão fonte.

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P

2. Padrão de Destino (padrão "b")

Os ajuste inferiores de Style e Section selecionam o padrão ao qual o padrão fonte será anexado.

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P

3. Manter Frase Original

Marque esta caixa se não deseja alterar os dados de frases originais.

Página 98

Operação 34 Dividir Padrão

(Ilustração 1 página 98)

Esta operação divide um padrão selecionado em dois padrões.

A operação dividirá o padrão na primeira batida especificada. A parte inicial do padrão (até o ponto de divisão) permanecerá em sua posição original, enquanto que a parte que começa depois do ponto de divisão será transportada e se converterá no padrão de destino (se não começar nenhuma frase depois do ponto de divisão, o padrão de destino ficará vazio).

A operação apaga qualquer dado existente no padrão de destino.

1. Estilo e Seção Fonte

Os valores superiores de Style e Section selecionam o padrão que será dividido.

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P

2. Ponto de Divisão

O valor "M" seleciona o compasso no qual o padrão se dividirá. Este se converterá no ponto de início da frase de destino.

- Ajustes: 001 ... extensão do padrão fonte

3. Estilo e Seção de Destino

Os valores inferiores de Style e Section selecionam a nova posição da parte do padrão que começa no ponto de divisão.

- Ajustes: Style U01 ... U50
Section A ... P

4. Manter Frase Original

Marque esta caixa se não deseja alterar os dados de frases originais.

Operação 35 Apagar Padrão

(Ilustração 2 página 98)

Esta operação apaga todos os dados dos padrões selecionados.

Se ajustar Style para "ALL", a operação executará uma eliminação total, apagando todas as seções de todos os estilos. Neste caso, a operação também reinicializará todos os ajustes de efeitos de reprodução e de voz padrão de todos os estilos.

Note que não é possível desfazer (Undo) uma operação de eliminação total. Portanto, certifique-se de que realmente deseja apagar todos os padrões antes de executar a operação de eliminação Style = ALL.

Se ajustar Style a um valor numérico, e Section para "ALL", a operação apagará todas as seções (todos os padrões) dentro do estilo selecionado. Além disso, reinicializará todos os ajustes de efeitos de reprodução e de voz padrão do referido estilo. (No entanto, se cometer algum erro com este tipo de operação, poderá recuperar os dados executando Undo).

1. **Estilo e Seção**

Os valores de estilo e seção selecionam os padrões que serão apagados.

Se ajustar Style para "ALL", a opção Section também se ajustará para "ALL".

- Ajustes: Style U01 ... U50, ALL
Section A ... P, ALL

Operação 36 Nome de Estilo

(Ilustração 3 página 98)

Esta operação é utilizada para colocar ou mudar o nome do estilo.

O comprimento máximo para estes nomes é de 8 caracteres.

Utilize os Comandos de Tela 1 e 2 para selecionar uma posição de caractere e um caractere, e a seguir, pressione o botão de função F2 (Enter) para introduzir o caractere especificado na posição selecionada. O botão de função F1 (Delete) pode ser utilizado para recuar uma posição e eliminar o caractere dessa posição. Repita os passos até completar o nome do estilo.

13. Edição

Utilize o submodo Pattern EDIT para editar o conteúdo de uma frase de usuário. Com ele, pode-se ajustar ou apagar qualquer dos eventos MIDI que constituam a frase, assim como acrescentar novos eventos.

O RM1x dispõe de duas telas de edição diferentes: uma Lista de Eventos (Event list) e uma Tela de Visualização de filtro (View Filter).

□ Edição

A lista de eventos apresenta a composição de eventos MIDI da pista por ordem de ocorrência. Cada entrada mostra as posições de evento uma a uma, seu nome, e seus argumentos numéricos. O usuário pode ajustar a posição ou qualquer dos valores de argumento. E apagar qualquer evento ou inserir outros novos.

Quando gravar uma performance em uma pista de seqüência, estará gravando uma série de eventos MIDI. Cada evento corresponde a uma ação MIDI específica. Tocar uma nota é um “evento de nota”, a substituição de uma nota é um “evento de Mudança de Programa”, etc.

A maioria das especificações de evento devem incluir informações que indiquem a forma de realizá-lo. Uma especificação de evento de nota, por exemplo, deve identificar a nota (o nome da nota), a duração da nota (o tempo de porta) e a força da nota (a velocidade).

O primeiro elemento da lista de eventos é Top, e o último item é End. Ambos indicadores têm um caráter meramente informativo; uma vez que não representam eventos, nem podem ser editados.

(Ilustração 1 página 99)

	Parâmetro	Valores	Função
①	Ponteiro	-	Move o ponteiro para eventos individuais.
F2	Deletar	-	Apaga o evento da posição atual do ponteiro.
F3	Inserir	-	Inserir um evento especificado na posição atual do ponteiro.
	Compasso	001 ... 999	É o número do compasso no qual se encontra o evento correspondente.
	Tempo	1 ... 16	É o tempo do compasso no qual se encontra o evento correspondente.
	Relógio	000 ... 479	É o número de relógio no qual se encontra o evento correspondente.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

(Ilustração 2 página 99)

	Parâmetro	Valores	Função
●	Tipo de evento	Note, PB, PC, CC, CAT, PAT, RPN, NRPN, Exc, XG RPN, XG NRPN, XG Exc System, XG Exc Effect, XG Exc Multi, XG Exc Drum	Especifica o tipo de evento que será inserido.
F4	DO!		Inserir definitivamente o evento especificado na posição atual do ponteiro.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Edição de Eventos Existentes

Para editar os dados em uma tela de edição, utilize o Comando de Tela 1 (POINTER) ou os botões de cursor verticais para mover o ponteiro para o evento que deseja editar, e utilize os botões de cursor laterais para mover o cursor para o item de dados que deseja editar. A seguir realize a edição requerida através dos botões [NO-1] e [YES+1] ou a partir do teclado (o teclado pode ser utilizado para introduzir notas e valores numéricos, como descrito na página 26). O evento indicado piscará na tela. Pressione o botão de função F4 (DO!) para introduzir efetivamente os dados editados (o evento deixará de piscar). Para cancelar uma edição simplesmente mova o ponteiro para uma nova posição de evento sem pressionar o botão de função F4 (DO!).

Inserção de Eventos

Para inserir um evento utilize o Comando de Tela 1 (POINTER), ou os botões de cursor verticais para mover o ponteiro para o evento que se encontra na posição que deseja inserir o novo evento, e pressione o botão de função F3 (Insert). Em seguida aparecerá a tela EDIT Insert. Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar o tipo de evento que deseja inserir. Então utilize os botões de cursor para mover as opções de dados dentro do evento indicado na tela e realizar a edição requerida. Também pode-se especificar, desta maneira, a posição precisa de inserção. Os tipos de eventos disponíveis para a inserção são os da lista a seguir. Quando já tiver especificado o tipo de evento desejado, pressione o botão de função F4 (DO!) para inserir efetivamente o evento, ou o botão [EXIT] para cancelar a operação e voltar para a tela de edição principal. Note que os valores "Exc"(Exclusivos de Sistema) devem ser introduzidos em formato hexadecimal.

[Lista de tipo de eventos]

Tipo de Evento	Função
Note (Número de Nota)	Estas mensagens exprimem os dados de atuação de teclado. Cada mensagem inclui um número de nota específico que corresponderá à tecla pressionada, uma velocidade e um tempo de porta.
PB (Inflexão de Tom)	Esta mensagem expressa os movimentos do comando PICH BEND.
PC (Mudança de Programa)	Esta mensagem é utilizada para selecionar vozes. Veja o Anexo de Listas para dispor de uma completa relação das vozes de RM1x.
CC (Mudança de Controle)	Estas mensagens controlam o volume ou a panorâmico, etc. Cada controlador possui seu próprio número de controle.
CAT (Aftertouch de Canal)	Esta mensagem expressa a pressão aplicada ao teclado depois de tocar uma nota para criar mudanças de tons (para um canal MIDI inteiro)
PAT (Aftertouch Polifônico)	Esta mensagem expressa a pressão aplicada ao teclado depois de tocar uma nota (para números de nota individuais).
RPN	Esta mensagem é utilizada para especificar parâmetros de

(Número de Parâmetro Registrado)	partes, tais como Inflexão de Tom, Sensibilidade ou Afinação, etc.
NRPN (Número de Parâmetro Não Registrado)	Esta mensagem é utilizada para determinar parâmetros de sons, tais como vibrato, desafinação, etc.
Exc (Exclusivo de Sistema)	Um tipo de mensagem MIDI utilizado para trocar de dados exclusivos de um modelo ou tipo específico de dispositivo.
XG RPN (Número de Parâmetro Registrado XG)	Dados RPN que utilizam um nome de parâmetro XG.
XG NRPN (Número de Parâmetro Não Registrado XG)	Dados NRPN que utilizam um nome de parâmetro XG.
XG Exc System (Exclusivo de Sistema XG)	Mensagem Exclusivo de Sistema (XG System) que utiliza um nome de parâmetro XG.
XG Exc Effect (Exclusivo de Sistema de Efeitos XG)	Mensagem Exclusivo de Sistema (Efeitos XG) que utiliza um nome de parâmetro XG.
XG Exc Multi (Exclusivo de Sistema de parte Multi XG)	Mensagem Exclusivo de Sistema (parte Multi XG) que utiliza um nome de parâmetro XG.
XG Exc Drum (Exclusivo de Sistema de Configuração de Bateria XG)	Mensagem Exclusivo de Sistema (Configuração de Bateria XG) que utiliza um nome de parâmetro XG.

NOTA

- Consulte a seção “Formato de Dados MIDI” do Anexo de Listas para obter mais detalhes destes eventos.
- XG é um formato do gerador de tons desenvolvido pela Yamaha que amplia a especificação GM para oferecer uma maior expressão e compatibilidade ascendente de dados, uma exigência do, cada vez mais sofisticado, mercado de periféricos informáticos.

Página 101

Parâmetros de Eventos Editáveis

A seguir são enumerados os parâmetros e margens de valores dos itens editáveis. Para cada tipo de evento, a tela de edição é mostrada à esquerda, e a tela de edição por inserção correspondente, é mostrada à direita.

1) Nota

(Ilustração 1 página 101)

Nota	Porta	Velocidade
C-2 ... G8	00: 001 ... 99: 479	001 ... 127

2) Inflexão de Tom

(Ilustração 2 página 101)

Dados
-8192 ... +8191

3) Mudança de Programa

(Ilustração 3 página 101)

Seleção de Banco MSB	Seleção de Banco LSB	PC#
001 ... 127	001 ... 127	001 ... 127

4) Mudança de Controle

(Ilustração 4 página 101)

Ctrl#	Dados
001 ... 127	001 ... 127

5) Aftertouch de Canal

(Ilustração 5 página 101)

Dados
001 ... 127

Página 102

6) Aftertouch Polifônico

(Ilustração 1 página 102)

Nota	Dados
C-2 ... G8	001 ... 127

7) RPN

(Ilustração 2 página 102)

Parâmetro				Dados
Tela	Nome	MSB	LSB	
PB Sens	Sens. Inflexão de Tom	000	000	000 ... 127, ***
Fn Tune	Afinação exata	000	001	-64 ... +63, ***
Cs Tune	Afinação aproximada	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Nulo	127	127	***

8) NRPN

(Ilustração 3 página 102)

MSB	LSB	Dados
001 ... 127	001 ... 127	001 ... 127

9) Exclusivos

(Ilustração 4 página 102)

Os dados (Hex) devem ser introduzidos através de valores hexadecimais. Mais detalhes na seção “Formato de dados MIDI” do Anexo de Listas.

10) XG RPN

(Ilustração 1 página 103)

Parâmetro				Dados
Tela	Nome	MSB	LSB	
PB Sens	Sens. Inflexão de Tom	000	000	000 ... 127, ***
Fn Tune	Afinação exata	000	001	-64 ... +63, ***
Cs Tune	Afinação aproximada	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Nulo	127	127	***

11) XG NRPN

(Ilustração 2 página 103)

Parâmetro				Dados
Tela	Nome	MSB	LSB	
VibRate	Proporção Vibrato	001	008	000 ... 127, ***
VibDpt	Profundidade Vibrato	001	009	000 ... 127, ***
VibDly	Atraso Vibrato	001	010	000 ... 127, ***
Cutoff	Frequência Corte filtro	001	032	000 ... 127, ***
Resonan	Ressonância Filtro	001	033	000 ... 127, ***
AtckTm	Tempo Ataque EG	001	099	000 ... 127, ***
DcayTm	Tempo de Queda EG	001	100	000 ... 127, ***
RlseTm	Tempo de Liberação EG	001	102	000 ... 127, ***
* DrCut	Frequência Corte Filtro Bateria	020	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrReso	Ressonância Filtro Bateria	021	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrAtRt	Proporção Ataque EG Bateria	022	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrDcRt	Proporção Queda EG Bateria	023	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrPtCs	Tom aproximado de Bateria	024	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrPtFn	Tom exato de Bateria	025	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrLevl	Nível de Bateria	026	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrPan	Panorâmico de Bateria	028	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrRev	Nível de envio de Reperc. Bateria	029	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrCho	Nível de envio de Chorus Bateria	030	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrVar	Nível de envio de variação Bateria	031	Nota (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***

* Não é compatível com o bloco gerador de tons.

12) Exclusivos de Sistema XG (sistema)

(Ilustração 1 página 104)

Parâmetro	Dados
M. Tune (Afinação Geral)	-102.4 ... +102.3
M. Vol (Volume Geral)	000 ... 127
* M. Attn (At. Geral)	000 ... 127
Trans (Transposição)	-64 ... +63
* DrRset (Reinício de Configuração de Bateria)	Dr1 ... Dr9
XG On (Sistema XG ativado)	-
PmRset (Reinício de todos os Parâmetros)	-
GM On (GM ativado)	-

* Não é compatível com o bloco gerador de tons.

13) Exclusivos de Sistema XG (Efeito)

(Ilustração 2 página 104)

Parâmetro		Dados
Tela	Nome	
RevTyp	Tipo Repercussão	Mais detalhes na seção “Lista de Parâmetros de Efeitos” do Anexo.
RevP1 ♦ ♦	Parâmetro 1 de Repercussão ♦ ♦	
RevP10	Parâmetro 10 de Repercussão	
RevRtn	Retorno de Repercussão	000 ... 127
RevPan	Panorâmico de Repercussão	L64 ... C ... R63
RevP11 ♦ ♦	Parâmetro 11 de Repercussão ♦ ♦	Mais detalhes na seção “Lista de Parâmetros de Efeitos” do Anexo.
RevP16	Parâmetro 16 de Repercussão	
ChoType	Tipo de Chorus	
ChoP1 ♦ ♦	Parâmetro 1 de Chorus ♦ ♦	000 ... 127
ChoP10	Parâmetro 10 de Chorus	
ChoRtn	Retorno de Chorus	

ChoPan	Panorâmico de Chorus	L64 ... C ... R63
ChToRv	Envio de Chorus à Repercussão	000 ... 127
ChoP11 ♦ ♦	Parâmetro 11 de Chorus ♦ ♦	Mais detalhes na seção “Lista de Parâmetros de Efeitos” do Anexo.
ChoP16	Parâmetro 16 de Chorus	
VarTyp	Tipo da Variação	
VarP1 ♦ ♦	Parâmetro 1 de Variação ♦ ♦	
VarP10	Parâmetro 10 de Variação	
VarRtn	Retorno de Variação	000 ... 127
VarPan	Panorâmico de Variação	L64 ... C ... R63

Parâmetro		Dados
VrToRv	Envio de Variação à Repercussão	000 ... 127
VrToCh	Envio de Variação à Chorus	000 ... 127
VrCnCt	Conexão de Variação	INS, SYS
VrPart	Parte de Variação	000 ... 127
MWVar	Prof. Controle de Variação MW	-64 ... +63
BndVar	Prof. Controle de variação de inflex.	-64 ... +63
CATVar	Prof. Controle de Variação CAT	-64 ... +63
AC1Var	Prof. Controle de Variação AC1	-64 ... +63
AC2Var	Prof. Controle de Variação AC2	-64 ... +63
Var11 ♦ ♦ VarP16	Parâmetro 11 de Variação ♦ ♦ Parâmetro 16 de Variação	Mais detalhes na seção "Lista de Parâmetros de Efeitos" do Anexo.

14) Exclusivos de Sistema XG Multi

(Ilustração página 105)

Parâmetro		Parte	Dados	
Tela	Nome			
*	EIRsrv	Reserva de Elementos	PT01 ... PT99	000 ... 127
	Bank-M	Seleção de Banco MSB	PT01 ... PT99	000 ... 127
	Bank-L	Seleção de Banco LSB	PT01 ... PT99	000 ... 127
	Pgm#	Número do Programa	PT01 ... PT99	001 ... 128
*	RcvCh.	Canal de Recepção	PT01 ... PT99	000 ... 127, OFF
	M/P	Mono/Poly	PT01 ... PT99	POLY, MONO
	KOnAsn	Mesmo núm. nota determinada tecla de atuação	PT01 ... PT99	SNGL, MULT, INST
*	PtMode	Modo de Partes	PT01 ... PT99	NORM, DRUM, DrS1...DrS9
	NtShft	Deslocamento de nota	PT01 ... PT99	-64 ... +63
	Detune	Desafinação	PT01 ... PT99	-12.8 ... +12.7
	Vol	Volume	PT01 ... PT99	000 ... 127
	VelDep	Prof. Sens. Velocidade	PT01 ... PT99	000 ... 127
	VelOfs	Compensação. Sens. Velocidade	PT01 ... PT99	000 ... 127
	Pan	Panorâmico	PT01 ... PT99	Rnd (aleatório), L63...C...R63
	NLim-L	Limite Inferior da Nota	PT01 ... PT99	C-2 ... G8
	NLim-H	Limite Superior da Nota	PT01 ... PT99	C-2 ... G8
	DryLvl	Nível Sem Efeito	PT01 ... PT99	000 ... 127
	ChoSnd	Envio de Chorus	PT01 ... PT99	000 ... 127

RevSnd	Envio de Repercussão	PT01 ... PT99	000 ... 127
VarSnd	Envio da Variação	PT01 ... PT99	000 ... 127
VibRte	Proporção Vibrato	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
VibDep	Profundidade Vibrato	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
VibDly	Atraso Vibrato	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Cutoff	Frequência de Corte de Filtro	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Resnan	Ressonância de Filtro	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Attack	Tempo de Ataque EG	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Decay	Tempo de Queda EG	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Relese	Tempo de Liberação EG	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
MWP-Cn	Controle de Tom MW	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
MWF-Cn	Controle de Filtro MW	PT01 ... PT99	-9600 ... 0 ... +9450
MWA-Cp	Controle de Amplitude MW	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
MWP-Dp	Prof. Modulação de Tom LFO MW	PT01 ... PT99	000 ... 127
MWF-Dp	Prof. Modulação de filtro LFO MW	PT01 ... PT99	000 ... 127

* Não é compatível com o bloco do gerador de tons.

Parâmetro		Parte	Dados
Tela	Nome		
MWA-Dp	Prof. Modulação Ampl. LFO MW	PT01 ... PT99	000 ... 127
Bnp-Cn	Controle de Inflexão de Tom	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
BnF-Cn	Controle de Inflexão de Filtro	PT01 ... PT99	-9600 ... +9450
BnA-Cn	Controle de Inflexão de Amplitude	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
BnP-Dp	Prof. Mod. de Tom LFO inflexão	PT01 ... PT99	000 ... 127
BnF-Dp	Prof. Mod. de Filtro LFO inflexão	PT01 ... PT99	000 ... 127
BnA-Dp	Prof. Mod. de Amplitude LFO inflexão		000 ... 127
CATP-C	Controle de Tom CAT (administrado como prof. de tom LFO pelo bloco TG)	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
CATF-C	Controle de Filtro CAT (administrado como prof. de filtro LFO pelo bloco TG)	PT01 ... PT99	-9600 ... +9450
CATA-C	Controle de Amplitude CAT (administrado como prof. de amplitude LFO pelo bloco TG)	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
CATP-D	Prof. Modulação de Tom LFO CAT	PT01 ... PT99	000 ... 127
CATF-D	Prof. Modulação de Filtro LFO CAT	PT01 ... PT99	000 ... 127
CATA-D	Prof. Modulação de Amplitude LFO CAT	PT01 ... PT99	000 ... 127
PortSw	Interruptor Portamento	PT01 ... PT99	OFF, ON
PortTm	Tempo de Portamento	PT01 ... PT99	000 ... 127
PEGInt	Nível inicial EG tom	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
PEGAtk	Tempo de ataque EG Tom	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
PEGRLv	Nível de Liberação EG Tom	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
PEGARtm	Tempo de Liberação EG Tom	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
* VelLmL	Limite inferior de velocidade	PT01 ... PT99	000 ... 127
* VelLmH	Limite superior de velocidade	PT01 ... PT99	000 ... 127

* Não é compatível com o bloco gerador de tons.

15) Exclusivos de Sistema XG (Bateria)

(Ilustração página 106)

Parâmetro	Série	Nota	Dados
-----------	-------	------	-------

	Tela	Nome			
*	DrPcCs	Tom de Bateria aproximado	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64
*	DrPcFn	Tom de Bateria exato	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64
*	DrLevl	Nível da Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
*	DrAltG	Grupo alternativo de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, 000 ... 127
*	DrPan	Panorâmico de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	Rnd, L63...C...R63
*	DrRev	Envio de Repercussão à Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
*	DrCho	Envio de Chorus à Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
*	DrVar	Envio de Variação à Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
*	DrKyAs	Designar tecla de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	SNGL, MULT
*	DrNtOf	Nota Off da Recepção de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, ON
*	DrNtOn	Nota On da Recepção de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, ON
*	DrCut	Freq. Corte de Filtro de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64
*	DrResn	Ressonância do Filtro de Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64
*	DrAttk	Tempo de Ataque EG Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64
*	DrDcy1	Tempo de Queda 1 EG Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64
*	DrDcy2	Tempo de Queda 2 EG Bateria	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ...+64

* Não compatível com o bloco gerador de tons

□ Visualizar Filtro

A função “View Filter” do RM1x permite selecionar os tipos de evento que aparecerá nas telas de edição. Para selecionar o evento que deseja visualizar, marque a caixa que se encontra junto ao nome do evento. Para filtrar um tipo de evento (que não apareça na lista), desative a caixa de verificação.

Na configuração por defeito se visualizará todos os tipos de eventos, e o ícone de Visualizar Filtro não aparecerá. Se optar por filtrar um ou mais tipos de eventos, na parte superior das telas de edição aparecerá o ícone de Visualizar Filtro para recordar-lhe que o filtro está ativado.

Por exemplo, suponha que deseje trabalhar somente com eventos de nota. Neste caso, provavelmente deseje filtrar todos os demais tipos de eventos da lista, uma vez que ficará mais simples seguir a lista e, além disso, ficará protegido contra mudanças acidentais dos outros eventos. Para determinar que o filtro bloqueie todos os eventos que não são de nota, desative todas as caixas exceto “Note”.

É possível desativar todas as caixas de uma vez pressionando o botão F3 (Clear All). Para marcar todas as caixas, pressione o botão F4 (Set All).

(Ilustração página 107)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Número do Controle	000 ... 119, ALL	Especifica o número de Mudança de Controle.
F3	Apagar tudo		Desativa todas as caixas de uma vez.
F4	Ajustar tudo		Ativa todas as caixas.

14. Divisão

□ Divisão

Esta função permite copiar uma margem especificada de compassos na seção atual (padrão) em uma seção determinada de um estilo de usuário especificado.

(Ilustração página 108)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Compasso de início	001 ... 256	Especifica o primeiro compasso da margem que será copiado.
❷	Compasso final	001...256	Especifica o último compasso da margem que será copiado.
❸	Número de estilo	01 ... U50	Especifica o número de estilo de destino.
❹	Seção	A ... P	Especifica a seção de destino.
	DO!	-	Pressione o botão de função F4 para separar e copiar os dados de padrão especificados no estilo e seção determinados.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Indica o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso	001 ... 256	Determina a posição de início da reprodução; ou mostra a posição atual de reprodução.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Depois de especificar os compassos de início e final da margem de dados de padrão que deseje copiar do estilo e seção atuais, e depois de especificar o estilo e seção de destino, pressione o botão de função F4 (DO!). Enquanto os dados são copiados, na tela aparecerá brevemente a mensagem "Executing".

A função SPLIT torna o processo de dividir uma seção em múltiplas seções de mesmo comprimento se transforma em algo simples e rápido. Depois da primeira operação SPLIT, os parâmetros START MEAS e END MEAS se ajustarão automaticamente, ficando prontos para copiar a seguinte margem de compassos: STAR MEAS se ajustará ao compasso END MEAS+1 anterior e o compasso END

MEAS se ajustará a uma margem de compassos de mesmo comprimento da margem copiada com antecedência.

Capítulo 3.

MODO CADEIA PADRÃO

O Modo PATTERN CHAIN permite especificar uma seqüência de padrões para reprodução automática.

22. Reprodução PATTERN CHAIN	110
23. Disco	111
24. Operação	112

1. Reprodução PATTERN CHAIN

A tela principal de PATTERN CHAIN pode ser utilizada para especificar e editar a seqüência de padrões que serão reproduzidos no Modo Cadeia Padrão.

(Ilustração página 110)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Compasso		Posiciona o ponteiro (à esquerda da tela) no início de qualquer compasso da cadeia para a introdução ou reprodução de padrões.
❷	Estilo	OFF, P01 ... P60, END, U01 ... U50	Seleciona o estilo. A opção "OFF" silencia o compasso correspondente (não produz nenhum som), e a opção "END" interrompe a reprodução da cadeia padrão neste compasso.
❸	Seção	A ...P	Seleciona a seção.
F4	CLEAR!	-	Apaga o estilo ou seção situado na posição atual do cursor.
	Número de Cadeia Padrão/ Nome de Cadeia Padrão	01...20	Seleciona uma das 20 cadeias padrão disponíveis.
	Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Especifica a assinatura de tempo do compasso atual.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Criação e reprodução de uma cadeia

❶ Selecione um compasso.

Utilize o Comando de Tela 1 para posicionar o ponteiro no compasso que deseja inserir um padrão (normalmente se começará uma cadeia no compasso 001). Um padrão se reproduzirá somente até o padrão seguinte especificado. Por exemplo, se for especificado um padrão de 8 compassos no compasso 001 e, em seguida especificar-se o padrão seguinte no compasso 005, o primeiro padrão se reproduzirá somente até o compasso 004 e então, começará a ser reproduzido o segundo padrão a partir do compasso 005.

② Introduza um padrão no compasso selecionado.

Utilize o Comando de Tela 2 para especificar um estilo, e o Comando de Tela 4 para especificar a seção do estilo que corresponda ao padrão desejado. Os compassos “OFF” e “END” podem ser introduzidos através do Comando de Tela 2. Também pode-se especificar a seção através do teclado, conforme descrito na página 28. Não é necessário reintroduzir o estilo e a seção dos compassos subsequentes nos quais desejar que se reproduza o padrão. Se for um padrão de 8 compassos, por exemplo, e deseja que este se reproduza durante os 8 compassos antes que o compasso seguinte comece, pode-se deixar os próximos 7 compassos em branco e então, introduzir o padrão seguinte no próximo compasso.

③ Se for necessário, especifique uma assinatura de tempo.

Mova o cursor para o parâmetro de assinatura de tempo, e utilize os botões [NO-1] / [YES+1] para mudar a assinatura de tempo do compasso selecionado, caso seja necessário. Se o resultado do novo ajuste da assinatura de tempo for um número total de batidas inferior ao(s) padrão(ões) correspondente(s), os tempos restantes serão interrompidos para que se encaixem na assinatura especificada. Por outro lado, se o novo ajuste da assinatura de tempo produzir um número de batidas superior ao padrão original, este realizará um ciclo para completar o número especificado de batidas.

④ Reproduza a cadeia. Pressione o botão PLAY ► para dar início a reprodução da cadeia a partir do compasso atual.

Página 111

2. Disco

As funções de disco do Modo PATTERN CHAIN são, essencialmente, as mesmas das do Modo PATTERN, exceto que somente o tipo de arquivo "ALL" estará disponível. Veja as funções de disco do Modo PATTERN a partir da página 76.

- **Salvar**

(Ilustração 1 página 111)

- **Renomear**

(Ilustração 2 página 111)

- **Carregar**

(Ilustração 3 página 111)

- **Deletar/Formatar/Informação**

(Ilustração 4 página 111)

3. Operação

As operações (“Jobs”) do Modo Cadeia Padrão do RM1x são utilizadas para realizar diversas operações nas frases e nos padrões.

A operação é selecionada no menu de operações através dos Comandos de Tela 1 e 2 ou através dos botões CURSOR. Também pode-se realizar a operação através do botão F4.

Note que o menu de operações é demasiado grande para a tela. No entanto, pode-se percorrer a lista através dos Comandos de Tela 1 e 2 ou através dos botões CURSOR.

□ Lista de Operações

Categoria	Valores	Função	Página
UNDO/REDO	00 Desfazer/ Refazer	UNDO: Cancela a última operação. REDO: Cancela a última operação de UNDO.	113
EVENT	01 Copiar Eventos	Copia todos os eventos no segmento especificado do destino determinado.	113
EVENT	02 Apagar Evento	Apaga todos os eventos do segmento especificado (e substitui por pausas)	113
MEASURE	03 Criar compasso	Insere compassos vazios em todas as pistas	113
MEASURE	04 Eliminar compasso	Apaga os compassos especificados de todas as pistas.	113
CONVERT	05 Converter em canção	Converte os dados da Cadeia Padrão em dados de Canção, e posiciona os dados resultantes nas pistas de canção normais depois de converter os dados para o formato MIDI padrão.	114
CHAIN	06 Copiar cadeia	Copia os dados da Cadeia Padrão selecionada na Cadeia Padrão de destino.	114
CHAIN	07 Apagar cadeia	Apaga todos os dados da Cadeia Padrão selecionada.	114
CHAIN	08 Nome de cadeia	Designa um nome para a Cadeia Padrão selecionada.	114

(Ilustração página 112)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Categoria	UNDO/REDO, EVENT, MEASURE, CONVERT, CHAIN	Seleciona a categoria
❷	Operação	00 ... 08	Seleciona a operação.

F4	Seleção		Salta para a operação atual selecionada da lista de operações.
----	---------	--	--

Seleção de uma Operação

Esta operação é idêntica à do Modo PATTERN. Veja a página 81.

PRECAUÇÃO!

Nunca desligue a unidade enquanto estiver executando uma operação (enquanto a mensagem "Executing..." aparecer na tela), uma vez que isto poderia ocasionar a destruição dos dados gravados.

□ Undo/Redo

Operação 00 Desfazer/Refazer

(Ilustração 1 página 113)

Exatamente igual ao Modo PATTERN (página 82)

□ Evento

Operação 01 Copiar Evento

(Ilustração 2 página 113)

Esta operação copia todos os dados de uma área fonte especificada (Cadeia Padrão) para um destino determinado, apagando qualquer dado existente no destino.

6. Segmento Fonte

O valor superior "M" seleciona o segmento a partir do qual serão copiados os dados.

- Ajustes: Compasso 001 ... 999

7. Ponto de início do segmento de destino

O valor inferior "M" determina o ponto de início da cópia na frase de destino.

- Ajustes: Compasso 001 ... 999

8. Vezes

Este multiplicador especifica o número de vezes que o segmento será copiado.

- Ajustes: 01 ... 99

Operação 02 Apagar Evento

(Ilustração 3 página 113)

Esta operação apaga todos os dados do segmento especificado da Cadeia Padrão designada, pelo qual o segmento fica silenciado.

1. Segmento (M001 ~ M999)

Determina a área da Cadeia Padrão que será apagada.

- Ajustes: Compasso 001 ... 999

□ **Compasso**

Operação 03 Criar Compasso

(Ilustração 4 página 113)

Esta operação insere um ou mais compassos vazios na mesma posição de todas as pistas.

1. Ponto de Inserção

O valor "M" determina a posição da inserção. Especificamente, o valor determina o número de compasso (dentro da Cadeia Padrão) para o primeiro compasso inserido. Um valor de 001, por exemplo, insere o compasso bem no princípio (de forma que o compasso inserido se converta no Compasso 1).

- Ajustes: 001 ... 999

2. Assinatura de Tempo

É possível selecionar qualquer assinatura de tempo. Este parâmetro torna-se muito útil quando se necessita criar um padrão que incorpore mudanças de metro.

- Ajustes: 1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4

3. Número de compassos para inserir

É possível determinar o número de compassos que se deseja inserir.

- Ajustes: 01 ... 99

Operação 04 Eliminar Compasso

(Ilustração 5 página 113)

Esta operação elimina um segmento composto por um ou mais compassos. O segmento é eliminado de todas as pistas.

A área que vier em seguida do segmento eliminado se adiantará (para o início da cadeia) para completar o intervalo.

1. Margem

Os valores "M" determinam o segmento que será eliminado. O primeiro valor indica o número do primeiro compasso do segmento; o segundo valor especifica o número do compasso final.

- Ajustes: 001 ... 999

□ Converter

Operação 05 Converter em Canção

(Ilustração 1 página 114)

Esta operação converte os dados da Cadeia Padrão em dados de Canção, e posiciona os dados na pista de canção normais depois de convertê-los aos formato MIDI padrão. Os dados ampliados são posicionados nas pistas de canção de 1 a 16. Qualquer dado anterior destas pistas será apagado!

1. Canção

Especifica o número de canção na qual serão armazenados os dados convertidos.

- Ajustes: 01 ... 20

2. Compasso de Início

Especifica o compasso a partir do qual iniciarão, na canção de destino, os dados convertidos

- Ajustes: 001 ... 999

□ Cadeia

Operação 06 Copiar Cadeia

(Ilustração 2 página 114)

Esta operação copia a Cadeia Padrão selecionada (incluindo os ajustes do submodo PLAY FX e VOICE) em outra posição da Cadeia Padrão. Depois da cópia, a Cadeia Padrão selecionada existirá em duas posições padrão.

A operação de cópia produzirá uma perda de alguns dados existentes na Cadeia Padrão de destino.

1. Cadeia Padrão Fonte

O primeiro valor Chain seleciona a Cadeia Pattern que será copiada.

- Ajustes: 01 ... 20

2. Cadeia Padrão de Destino

O segundo valor Chain seleciona o destino.

- Ajustes: 01 ... 20

Operação 07 Apagar Cadeia

(Ilustração 3 página 114)

Esta operação apaga todos os dados da Cadeia Padrão selecionada.

1. Cadeia

Seleciona a Cadeia Padrão que será apagada.

- Ajustes: 01 ... 20

Operação 08 Nome da Cadeia

(Ilustração 4 página 114)

Esta operação é utilizada para colocar ou mudar o nome da Cadeia Padrão selecionada.

Utilize os Comandos de Tela 1 e 2 para selecionar uma posição e um caracter, e a seguir pressione o botão de função F2 (Enter) para introduzir o caracter especificado na posição selecionada. O botão de função F1(Delete) pode ser utilizado para recuar uma posição e eliminar o caracter dessa posição. Repita os passos até completar o nome do estilo.

Capítulo 4. MODO CANÇÃO

O Modo SONG é utilizado para reproduzir, editar e gravar canções. Neste capítulo serão explicadas todas as operações do Modo SONG.

A memória de canção do RM1x dispõe de espaço para 20 canções. Cada canção pode incluir 16 pistas de seqüência e uma pista BMP (tempo).

A reprodução e a gravação no Modo SONG são, essencialmente, as mesmas do Modo PATTERN. A única diferença conceitual é que o Modo SONG é ideal para a gravação e reprodução de canções completas, enquanto que o Modo PATTERN é recomendado para gravações e reproduções de frases curtas e padrões. A única diferença funcional é que o Modo SONG permite especificar assinaturas de tempo pouco usuais, realizar gravações por inserção e gravações multipista, na qual todas as pistas podem ser gravadas simultaneamente (a partir de um Sequenciador MIDI externo ou de um computador)

1. Reprodução SONG	116
2. Gravação	117
3. Groove	119
4. Efeitos de Reprodução (Play FX)	119
5. Retardo MIDI	119
6. Arpejo	119
7. Voz	120
8. Edição de Vozes	120
9. Efeito	120
10. Configuração	121
11. Disco	122
12. Operação	123
13. Edição	128
14. Divisão	129

5. Reprodução SONG

(Ilustração página 116)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Número/Nome da Canção	U01...U50	Seleciona a canção.
❷	Salto	OFF, 001	Especifica o compasso que o RM1x “saltará” quando se pressionar o botão STOP ■. Através da opção “OFF”, as posições de reprodução permanecerão onde estavam no momento em que a reprodução foi interrompida.
❸	Velocidade do Teclado	001...127; RND1...RND4	Especifica o valor da velocidade da nota do teclado do RM1x. Os valores mais alto produzirão um som mais alto.
❹	BPM	25...300	Ajusta o tempo para a reprodução da canção.
	Número da Pista	01...16, BPM	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso		Ajusta a posição de início da reprodução; ou mostra a posição atual da reprodução.
	Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Ajusta a assinatura de tempo.
	Posição de Pista	M, S	Indica as pistas MUTE ou SOLO. O número de pista ressaltado indica a pista selecionada.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Seleção e Reprodução de uma Canção

- ❶ Certifique-se de que o Modo SONG esteja selecionado (se necessário, pressione o botão MODE [SONG]). No canto superior esquerdo da tela LCD deverá aparecer “SONG”.

- ❷ Utilize o Comando de Tela 1 para selecionar uma canção (01 ... 20)

- ❸ Pressione PLAY ▶ para iniciar a reprodução.
Durante a reprodução, o indicador do botão PLAY ▶ piscará na proporção BPM atual, as barras da velocidade situadas acima das pistas ativas indicarão o nível de reprodução das pistas correspondentes, e o parâmetro MEAS indicará o compasso atual.

- ❹ Selecione as pistas a partir do teclado, conforme descrito a página 27, e utilize os comandos controladores em tempo real para mudar os parâmetros, conforme seja necessário, durante a reprodução.
No modo SONG , a reprodução será interrompida automaticamente ao chegar ao final da canção.

- ❺ Pressione STOP ■ se desejar interromper a reprodução antes de chegar ao final da canção.

6. Gravação

O Modo SONG RECORDING é utilizado para gravar as canções

A sessão de gravação se inicia a partir da tela SONG PLAY pressionando o botão REC. Dessa forma entrará no modo de espera de gravação (Recording Standby).

Veja as instruções de gravação do Modo PATTERN (página 49) para obter mais detalhes sobre a gravação dos Modos REPLACE, OVERDUB, STEP e GRID. Além disso, o Modo SONG permite gravar por inserção (PUNCH-IN), conforme será descrito abaixo.

(Ilustração página 117)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Tipo de Pista	Single, Multi	Especifica o modo de gravação SINGLE ou MULTI. Quando se seleciona a opção SINGLE, pode-se gravar somente uma pista individual de cada vez, como no Modo PATTERN. Quando se seleciona MULTI, pode-se gravar todas as 16 pistas ao mesmo tempo através dos canais MIDI correspondentes. Não esqueça que, quando selecionar o Modo MULTI, somente estarão disponíveis os modos de gravação REPLACE, OVERDUB e PUCH-IN.
❷	Tipo de Gravação	Replace (tempo real) Overdub (tempo real) Step (passos) Grid (passos)	Seleciona o método de gravação.
❸	Velocidade do Teclado	001...127; RND1... 4	Especifica o valor da velocidade da nota do teclado do RM1x. Os valores mais altos produzirão um som mais alto.
❹	BPM	25...300	Ajusta o tempo de reprodução da canção.
	Número da Pista	01...16	Mostra o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Mostra o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através

		deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
Compasso		Ajusta a posição de início da gravação ou mostra a posição atual da gravação.
Assinatura de Tempo	1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4	Especifica a assinatura de tempo.
Posição de Pista	MUTE, SOLO	Indica as pistas SOLO ou MUTE. O número da pista ressaltado indica a pista selecionada.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

□ **Gravação em Tempo Real (Replace, Overdub)**

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja na página 51.

NOTA

- Quando se utilizar a gravação Replace no Modo SONG, somente serão substituídos os compassos gravados (no Modo PATTERN toda a pista é substituída)

□ **Gravação em Tempo Real (Inserção – Punch In)**

A gravação por inserção (Punch-In) é um tipo especial de gravação em tempo real no qual se pode especificar a margem de compassos que se deseja gravar, deixando intacto o resto do material gravado na pista. É particularmente útil para regravar um segmento curto de uma pista, que no demais, já esteja perfeita, não sendo necessário regravar toda a pista.

- ❶ Para gravar por inserção deve-se utilizar o Comando de Tela 2 e selecionar o Modo PUNCH depois de ativar o modo pronto para gravar (passo 6 do procedimento “Preparação para gravar”, descrito na página 49).
- ❷ Se for necessário, selecione a pista que deseja gravar a partir do teclado, conforme descrito na página 27.
- ❸ Especifique os pontos de “inserção” (punch-in) e “saída de inserção” (punch-out), sendo o ponto de inserção o compasso e a batida na qual começará a gravação, enquanto que o ponto de saída de inserção será o compasso e a batida na qual termina a gravação.
Mova o cursor para os parâmetros de compasso e batida de inserção e saída de inserção, e ajuste-os conforme seja necessário.
A seguir, antes de iniciar a gravação efetivamente, ajuste o parâmetro de compasso a alguns compassos antes do ponto de inserção, então, estará pronto para gravar quando o ponto de inserção for alcançado.
- ❹ Inicie a operação de inserção pressionando o botão PLAY ▶ (quando começar a gravação por inserção não existirá contagem anterior). A gravação começará automaticamente no ponto de inserção especificado.
- ❺ Quando chegar ao ponto de saída de inserção, a gravação será interrompida, ainda que a reprodução continue. Pressione o botão STOP ■ para interromper a reprodução.

Gravação da pista BPM

O Modo SONG dispõe de uma pista BPM, além das pistas de gravação normais 1 a 16. A pista BPM pode ser utilizada para gravar mudanças de BPM que serão reproduzidas quando se reproduzir a canção.

Para gravar dados BPM deve-se selecionar somente a pista BPM para a gravação, comece a gravação no Modo Replace ou Punch In, e utilize o Comando de Tela 4 para introduzir as mudanças de BPM necessários.

□ Gravação por Passos

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 52.

NOTA

- Os dados BPM podem ser gravados na pista BPM do Modo de gravação STEP, da mesma forma que se pode gravar os demais dados de Mudança de Controle nas pistas normais.

(Ilustração 1 página 118)

□ Gravação por Passos (Grid)

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 54.

(Ilustração 2 página 118)

NOTA

- modo de gravação GRID não pode ser selecionado se a pista BPM for especificada para a gravação.

Página 119

7. Groove

□ Grid Groove

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 55.

(Ilustração 1 página 119)

8. Efeitos de Reprodução (Play FX)

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 57. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito “seções” é aplicado somente no Modo PATTERN.

□ Harmonização

(Ilustração 2 página 119)

□ Efeitos de Reprodução (Play FX)

(Ilustração 3 página 119)

9. Retardo MIDI

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 60. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito “seções” é aplicado somente no Modo PATTERN.

□ Retardo

(Ilustração 4 página 119)

□ Realimentação

(Ilustração 5 página 119)

10. Arpejo

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 62. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito “seções” é aplicado somente no Modo PATTERN.

□ **Ajuste de Arpejo**

(Ilustração 6 página 119)

Página 120

11. Voz

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 63. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito “seções” é aplicado somente no Modo PATTERN.

□ **Balanco de Vozes**

(Ilustração 1 página 120)

□ **Envio de Efeito**

(Ilustração 2 página 120)

12. Edição de Vozes

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 65. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito “seções” é aplicado somente no Modo PATTERN.

□ **EG**

(Ilustração 3 página 120)

□ **Inflexão de Tom/Portamento**

(Ilustração 4 página 120)

□ **LFO**

(Ilustração 5 página 120)

□ **Filtro**

(Ilustração 6 página 120)

13. Efeitos

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 69.

□ Tipo

Quando Conexão de Variação = Sistema

(Ilustração 7 página 120)

Quando Conexão de Variação = Inserção

(Ilustração 8 página 120)

Página 121

□ **Edição de Variação**

Página 1

Quando Conexão de Variação = Sistema

(Ilustração 1 página 121)

Quando Conexão de Variação = Inserção

(Ilustração 2 página 121)

Página 2

Quando Conexão de Variação = Sistema

(Ilustração 3 página 121)

Quando Conexão de Variação = Inserção

(Ilustração 4 página 121)

□ **Edição de Chorus**

Página 1

(Ilustração 5 página 121)

Página 2

(Ilustração 6 página 121)

□ **Edição de Repercussão**

Página 1

(Ilustração 7 página 121)

Página 2

(Ilustração 8 página 121)

14. Configuração

Esta operação é idêntica a do Modo PATTERN. Veja a página 73.

□ Realce de Graves (Low Boost)

(Ilustração 9 página 121)

□ Designar Comandos

(Ilustração 10 página 121)

□ Canal de Saída

(Ilustração 11 página 121)

Página 122

15. Disco

As funções do Modo SONG são basicamente as mesmas do Modo PATTERN, exceto que o tipo de arquivo "PATT" não está disponível. Veja as funções de Disco do Modo PATTERN que começam na página 76. Consulte também "Sobre os Discos Flexíveis", na página 42, para dispor de mais informações.

□ **Salvar**

(Ilustração 1 página 122)

□ **Carregar**

(Ilustração 2 página 122)

□ **Renomear**

(Ilustração 3 página 122)

□ **Deletar/Formatar/Informação**

(Ilustração 4 página 122)

16. Operação

As operações de canção do RM1x são utilizadas para realizar diversas modificações nas canções que foram gravadas.

A operação é selecionada no menu de operações através dos Comandos de Tela 1, 2 ou através dos botões CURSOR. Também pode-se realizar a seleção através do botão de função F4.

Observe que o menu de operações é demasiado grande para a tela. No entanto, pode-se percorrer à lista através dos Comandos de Tela 1 e 2 ou através dos botões CURSOR.

□ Lista de Operações

Categoria	Valores	Função	Página
UNDO/REDO	00 Desfazer/ Refazer	UNDO: Cancela a última operação. REDO: Cancela a última operação de UNDO.	124
NOTE	01 Quantizar	Quantiza os efeitos de nota dentro do seguimento selecionado da frase de usuário selecionada.	124
NOTE	02 Modificar velocidade	Muda a velocidade do seguimento selecionado da frase de usuário selecionada.	124
NOTE	03 Modificar tempo de porta	Muda os tempos de porta do segmento selecionado da frase de usuário selecionada.	124
NOTE	04 Crescendo	Aumenta/diminui gradualmente a velocidade do segmento selecionado.	125
NOTE	05 Transposição	Transpõe todas as notas do segmento selecionado.	125
NOTE	06 Deslizamento	Produz um suave efeito de deslizamento de uma nota para outra no segmento selecionado.	125
NOTE	07 Criar Redobro	Insere dados de notas repetidos no segmento especificado para criar redobros rápidos.	125
NOTE	08 Classificação de acordes	Classifica cada evento de nota de acorde (dentro do segmento especificado) pelo tom.	125
NOTE	09 Separação de acordes	Separa cada evento de nota de acorde (dentro do segmento especificado) em notas individuais, separados pelo tempo de retardo determinado.	125
EVENT	10 Deslocamento de relógio	Desloca todos os dados acordes (dentro do segmento especificado) por um número de ciclos de relógio determinado.	125
EVENT	11 Copiar Eventos	Copia todos os eventos no segmento especificado no destino determinado.	125
EVENT	12 Apagar Evento	Apaga todos os eventos do segmento especificado (e substitui por pausas)	126
EVENT	13 Extrair Evento	Move os eventos do tipo determinado do	126

		segmento especificado de uma frase para o mesmo segmento de outra frase.	
EVENT	14 Criar Dados Contínuos	Cria o tipo especificado de dados de Mudança de Controle contínuos no segmento especificado.	126
EVENT	15 Afinar	Reduz as repetições do tipo de evento especificado (dentro do segmento especificado).	126
EVENT	16 Modificar dados de controle	Muda ou compensa todas as ocorrências do tipo determinado de dados de Mudança de Controle pelo segmento especificado.	126
EVENT	17 Modelação do Tempo	Expande ou comprime a cronometragem no segmento especificado.	126
MEASURE	18 Criar compasso	Inserir compassos vazios em todas as pistas	126
MEASURE	19 Eliminar compasso	Apaga os compassos especificados de todas as pistas.	127
TRACK	20 Copiar pista	Copia os dados de uma pista especificada em uma segunda pista determinada.	127
TRACK	21 Troca de pistas	Troca o conteúdo de duas pistas especificadas.	127
TRACK	22 Combinar pistas	Combina uma pista com outra (a pista na qual será realizada a combinação pode-se encontrar em uma canção distinta).	127
TRACK	23 Apagar pista	Elimina todos os dados da pista selecionada, cancela os ajustes de voz, e reinicializa os efeitos de reprodução.	127
TRACK	24 Normalizar Efeitos de Reprodução	Aplica os ajustes PLAY FX e GRID GROOVE aos dados de seqüência, escrevendo em cima dos dados de seqüência existentes.	127
TRACK	25 Dividir Pista de Bateria	Separa os eventos de nota em uma pista especificada e posiciona as notas correspondentes a instrumentos de bateria diferentes em pistas independentes.	128
SONG	26 Copiar Canção	Copia dados da canção selecionada na canção de destino.	128
SONG	27 Apagar Canção	Elimina todos os dados da canção selecionada.	128
SONG	28 Nome de Canção	Designa um nome para a canção selecionada.	128

Página 124

(Ilustração 1 página 124)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Categoria	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, MEASURE, TRACK, SONG	Seleciona a categoria
❷	Operação	00 ... 28	Seleciona a operação.
F4	Seleção		Salta para a operação selecionada da lista .

Para Selecionar uma Operação

Idêntico ao Modo PATTERN. Veja a página 81.

PRECAUÇÃO!

Nunca desligue a unidade enquanto estiver executando uma operação (enquanto a mensagem “Executing...” aparecer na tela), uma vez que isto poderia ocasionar a destruição dos dados gravados.

□ **Undo/Redo**

Operação 00 Desfazer/Refazer

(Ilustração 2 página 124)

Idêntico ao Modo PATTERN. Veja a página 82.

□ **Nota**

Operação 01 Quantizar

(Ilustração 3 página 124)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 82.

Operação 02 Modificar Velocidade

(Ilustração 4 página 124)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 84.

Operação 03 Modificar Tempo de Porta

(Ilustração 5 página 124)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 85.

Página 125

Operação 04 Crescendo

(Ilustração 1 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 86.

Operação 05 Transposição

(Ilustração 2 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 87.

Operação 06 Deslizamento

(Ilustração 3 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 87.

Operação 07 Criar Redobro

(Ilustração 4 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 88.

Operação 08 Classificação de Acordes

(Ilustração 5 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 88.

Operação 09 Separar de Acordes

(Ilustração 6 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 89.

□ **Evento**

Operação 10 Deslocamento de Relógio

(Ilustração 7 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 89.

Operação 11 Copiar Evento

(Ilustração 8 página 125)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 89.

Página 126

Operação 12 Apagar Evento

(Ilustração 1 página 126)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 90.

Operação 13 Extrair Evento

(Ilustração 2 página 126)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 90.

Operação 14 Criar Dados Contínuos

(Ilustração 3 página 126)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 91.

Operação 15 Afinar

(Ilustração 4 página 126)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 91.

Operação 16 Modificar Dados de Controle

(Ilustração 5 página 126)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 92.

Operação 17 Modelação do Tempo

(Ilustração 6 página 126)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que se selecionam TRACKs no lugar de PHRASEs e que a margem de compassos selecionáveis é maior. Veja a página 92.

□ **Compasso**

Operação 18 Criar Compasso

(Ilustração 7 página 126)

Esta operação insere um ou mais compassos vazios na mesma posição de todas as pistas.

6. Ponto de Inserção

O valor "M" determina a posição de inserção. Em essência, o valor determina o número do compasso (dentro da canção) para o primeiro compasso inserido. Um valor de 001, por exemplo, insere o compasso bem no princípio (de forma que o compasso inserido se converta no Compasso 1).

- Ajustes: 001 ... 999

NOTA

- Se especifica o ponto de inserção mais além do final da canção, o RM1x acrescentará o(s) compasso(s) vazio(s) somente no final da Pista 1

7. Assinatura de Tempo

Pode-se selecionar o metro que desejar. Este parâmetro será muito prático quando precisar criar uma canção que inclua mudanças de metro.

- Ajustes: 1/16...16/16; 1/8...16/8; 1/4...8/4

Página 127

8. Número de compassos para inserir

- Ajustes: 01 ... 99

Operação 19 Eliminar Compasso

(Ilustração 1 página 127)

Esta operação elimina um segmento composto por um ou mais compassos. O segmento é eliminado de todas as pistas.

A área que segue ao segmento eliminado se desloca para frente (para o início da canção) para completar o intervalo.

1. Margem

Os valores "M" determinam o segmento que será eliminado. O primeiro valor numera o primeiro compasso do segmento; o segundo valor numera o compasso final.

- Ajustes: 001 ... 999

□ Pista

Operação 20 Copiar Pista

(Ilustração 2 página 127)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que no Modo SONG não é necessário especificar uma seção e que os tipos de dados são distintos. Veja a página 95.

Operação 21 Trocar Pistas

(Ilustração 3 página 127)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que os tipos de dados são distintos. Veja a página 96.

Operação 22 Combinar Pistas

(Ilustração 4 página 127)

Esta operação combina todos os dados de uma pista de seqüência determinada em outra pista de seqüência. Não é necessário que as duas pistas estejam na mesma canção.

Quando a operação tiver terminada, a pista fonte permanecerá inalterada, enquanto que a pista de destino conterá tanto os dados originais quanto uma cópia dos dados da pista fonte.

1. Pista Fonte (Pista “a”)

O primeiro valor TR seleciona a pista fonte. Esta pista irá conter os dados que serão combinados com a pista de destino. Depois de combinar, o conteúdo da pista fonte ficará inalterado.

- Ajustes: 01 ... 16

2. Pista de Destino (Pista “b”)

O segundo valor TR seleciona a pista de destino. O conteúdo original desta pista se combinará com o conteúdo da Pista “a”.

- Ajustes: 01 ... 16

Operação 23 Apagar Pista

(Ilustração 5 página 127)

Basicamente igual ao Modo PATTERN, exceto que no Modo SONG não é necessário especificar uma seção e que os tipos de dados são distintos. Veja a página 96.

Operação 24 Normalizar Efeitos de Reprodução

(Ilustração 6 página 127)

Idêntico ao Modo PATTERN. Veja a página 96.

Operação 25 Dividir Pista de Bateria

(Ilustração 1 página 128)

Idêntico ao Modo PATTERN. Veja a página 97.

□ Canção

Operação 26 Copiar Canção

(Ilustração 2 página 128)

Esta operação é idêntica ao Modo PATTERN. Veja a página 97. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito de “seções” se aplica somente ao Modo PATTERN.

- Ajustes: Song U01 ... U20

Operação 27 Apagar Canção

(Ilustração 3 página 128)

Esta operação é idêntica ao Modo PATTERN. Veja a página 98. A única diferença é que no Modo SONG não será necessário especificar uma seção uma vez que o conceito de “seções” se aplica somente ao Modo PATTERN.

- Ajustes: Song U01 ... U20

Operação 28 Nome de Canção

(Ilustração 4 página 128)

Idêntico ao Modo PATTERN. Veja a página 98.

17. Edição

Idêntico ao Modo PATTERN. Veja a página 99.

□ Editar

(Ilustração 5 página 128)

□ **Visualizar Filtro**

(Ilustração 6 página 128)

14. Divisão de Canção (Canção para Padrão)

□ Divisão

Esta função permite copiar uma margem especificada de compassos da canção atual em uma seção selecionada de um estilo de usuário determinado.

(Ilustração página 129)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Compasso de início	001 ... 999	Especifica o primeiro compasso da margem que será copiado.
❷	Compasso final	001...999	Especifica o último compasso da margem que será copiado.
❸	Número de estilo	U01 ... U60	Especifica o número de estilo de destino.
❹	Seção	A ... P	Especifica a seção de destino.
F4	DO!		Pressione o botão de função F4 (DO!) para separar e copiar os dados de canção especificados no estilo e seção determinados.
	Número da Pista	01...16	Indica o número da pista selecionada atualmente. A seleção do número de pista pode ser realizada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Transposição	-36...+36	Indica o valor da transposição atual. A transposição pode ser efetuada através deste parâmetro, ou pelo método de teclado descrito na página 27.
	Compasso	001...999	Determina a posição de início da reprodução; ou mostra a posição atual de reprodução.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Depois de especificar os compassos de início e final da margem de dados de canção que deseje copiar, assim como o estilo e a seção de destino, pressione o botão de função F4 (DO!). Enquanto os dados são copiados, na tela aparecerá brevemente a mensagem "Executing". Através da função SPLIT, o processo de dividir uma seção em múltiplas seções de mesma extensão se torna algo simples e rápido.

Depois da primeira operação SPLIT, os parâmetros START MEAS e END MEAS se ajustarão automaticamente, ficando prontos para copiar a próxima margem de compassos: STAR MEAS se ajustará ao END MEAS+1 anterior, e END MEAS se ajustará a uma margem de compassos de mesma extensão que a margem copiada com antecedência.

ANOTAÇÕES

Capítulo 5. MODO UTILIZAÇÃO

**Este capítulo explica o Modo Utilização (Utility Mode).
No modo de Utilização pode-se realizar os ajustes do sistema e os ajustes relacionados ao MIDI.**

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

1. Sistema

Neste menu, pode-se realizar ajustes relacionados ao sistema, como por exemplo, a Afinação Geral.

□ Página 1

(Ilustração página 132)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Afinação Geral	-102,4 ... 0 ... +102,3	Determina a afinação geral em todo o RM1x em passos de 0,1 centésimos. O tom das vozes de bateria não podem ser ajustados aqui. Um centésimo (ou cento) é 1/100 de um semitom.
❷	Pedal Interruptor	START/STP, SEC, SUS, TAP	Especifica a função do Pedal Interruptor conectado a FOOT SW no painel posterior. Mais detalhes na lista abaixo.
❸	Quantizar Padrão	1, 1/16	Determina o valor de quantização para a substituição de padrões durante a reprodução. Quando se ajustar a "1", os padrões (seções) mudarão sempre na primeira batida durante a reprodução. Quando se selecionar "1/16", os padrões (seções) podem ser mudados em qualquer décimo sexto tempo durante a reprodução.
❹	Ativação/desativação de Proteção de Memória	ON/OFF	Ativo ou desativa a proteção de memória. Quando se seleciona "ON", não se pode realizar nenhuma operação que altere ou escreva em cima do conteúdo da memória do RM1x (por exemplo, uma operação ou gravação ou edição), evitando assim, mudanças acidentais na memória ou que se destruam os dados da mesma.

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

[Lista de Funções do Pedal]

START/STP	Cada vez que se pressionar o Pedal Interruptor, começará ou se interromperá a canção ou padrão.
SEC	Cada vez que se pressionar o Pedal Interruptor, a Seção do padrão mudará na ordem de A-P.
SUS	Todas as notas executadas enquanto o Pedal Interruptor estiver pressionado, serão mantidas até que se libere o pedal.
TAP	Esta prática função permitirá utilizar o Pedal Interruptor para marcar o tempo (BPM) e começar automaticamente uma canção ou padrão selecionados na velocidade marcada. Deve-se simplesmente pressionar ligeiramente (pisar/soltar) o Pedal Interruptor três vezes, e a canção ou padrão começará automaticamente ao tempo BPM marcado com os toques. BPM também pode ser modificado durante a reprodução pressionando o Pedal Interruptor três vezes no tempo desejado

Página 133

Página 2

(Ilustração 1 página 133)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Modo de estalo	OFF, REC, REC/PLAY, ALL	Determina o momento de utilização da característica de estalo (metrônomo). A opção "OFF" desativa a característica de estalo. A opção "REC" utiliza o estalo somente para gravar em tempo real. A opção "REC/PLAY" utiliza o estalo para reproduzir e gravar em tempo real. A opção "ALL" utiliza a característica estalo sempre.
❷	Tempo de estalo	16, 08, 04, 02, 01	Determina o intervalo de estalo.
❸	Conta de gravação	OFF, 1 Meas, 2 Meas, 3 Meas, 4 Meas, 5 Meas, 6 Meas, 7 Meas, 8 Meas	Determina o número de compassos preliminares que são utilizadas como guia no início da gravação em tempo real.
❹	Tela LED	BMP, MEAS	Determina se a tela BPM mostrará normalmente Batidas por Minuto (BPM) ou números de compassos (MEAS)

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Página 3

(Ilustração 2 página 133)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Perseguir Evento	OFF PC PC, PB, CTRL ALL	Ver mais a frente.
❷	Tempo de Intervalo de Exclusivo de Sistema	000ms, 100ms, 200ms, 300ms, 400ms, 500ms, 600ms, 700ms, 800ms, 900ms	Ver mais a frente.
❸	Visualização de edição	NORM, RM1xTG	Especifica o modo de visualização de

		edição normal (NORMAL) ou RM1xTG para os Modos PATTERN, e SONG EDIT. Quando se seleciona o Modo RM1xTG, a tela do Modo EDIT se adaptará aos parâmetros do bloco de geração de tons do RM1x.	
④	Modo LCD	POSI, NEGA	Determina se a tela LCD será composta de caracteres negros sobre fundo claro (POSI), ou de caracteres claros sobre fundo negro (NEGA).

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

Perseguir Evento (“Event Chase”)

Esta função reproduz rapidamente os tipos especificados de eventos quando uma canção, padrão ou frase é reproduzido(a) a partir da metade ou quando se realiza um retrocesso ou avanço rápidos. Assim se garante que a seleção de vozes e as mudanças de tom, etc., serão os corretos para a posição na qual começa a reprodução.

Se uma canção ou frase que utilize mudanças de programa ou de Inflexão de Tom for reproduzida a partir da metade, ou se avançar ou retroceder, a reprodução pode apresentar vozes inesperadas ou um tom incorreto. Tais problemas podem ser produzidos se a seção da canção ou frase saltada contiver eventos como mudanças de programa ou inflexões de tom.

Através da função Event Chase, os tipos de eventos especificados serão reproduzidos em alta velocidade a desde do princípio cada vez que se reproduza uma canção ou uma frase a partir da metade. Isto significa que possivelmente transcorrerá um certo tempo entre o momento em que a ordem foi dada e o início real da reprodução, ou que diminuirá a velocidade de retrocesso/avanço.

Se ajustar Event Chase para ALL, grandes quantidades de dados MIDI serão transmitidas pela saída MIDI OUT, o que poderia ocasionar erros MIDI no dispositivo externo MIDI que receber os dados.

▪ Ajustes:

OFF	Função Event Chase desativada.
PC	Eventos de Mudança de Programa.
PC, PB, CTRL	Eventos de Mudança de Programa, Inflexão de Tom e Mudanças de Controle.
ALL	Todos os eventos que não sejam notas.

Tempo de Intervalo de Exclusivos de Sistema

Quando se reproduz dados Exclusivos de Sistema (dados em bloco) gravados em uma pista de seqüência, será inserido um intervalo de duração especificada entre cada 1 KB (kilobyte) de dados.

Quando se retransmitir dados em bloco previamente gravados a um dispositivo MIDI externo, as limitação na capacidade de processamento de dados do dispositivo receptor podem ocasionar erros MIDI. Ajustando um Intervalo de Tempo adequado, pode-se transmitir dados em bloco a uma velocidade que o dispositivo receptor esteja em condições de processar.

Nas pistas de seqüência, cada unidade de dados Exclusivos de Sistema é gravada em uma única posição de tempo. No entanto, quando estes dados são reproduzidos, a função de Tempo de Intervalo irá inserir um atraso entre cada 1 kilobyte de dados. Este atraso é especificado em unidades de 100ms (1/10 de segundo).

Se for produzidos erros MIDI no dispositivo receptor, aumente o Tempo de Intervalo e tente transmitir os dados novamente.

2. Configuração MIDI

As páginas MIDI permitem realizar os ajustes MIDI do RM1x.

□ Página 1

(Ilustração página 135)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	Sincronização MIDI	INTR, MIDI, MTC	Determina se o RM1x utilizará seu próprio relógio interno ou se utilizará mensagens de Relógio MIDI ou MTC recebidos pela entrada MIDI IN. Ao sincronizar o RM1x será necessário realizar este ajuste com dispositivos MIDI externos. Consulte a sincronização MIDI mais a frente.
❷	Compensação de início MTC	horas: minutos: segundos: frames Horas 00 – 23 Minutos 00 – 59 Segundos 00 – 59 Frames 00 – 29	Especifica o atraso que se produz entre o momento que se recebe o Código de Tempo MIDI (MTC) e o início do Sequenciador, em horas: minutos: segundos: frames. Ao realizar a sincronização através de um gravador multipistas (MTR) compatível com MTC, etc., deverá utilizar este ajuste para que a canção comece de forma simultânea.
❸	Controle MIDI	OFF, IN, OUT, IN/OUT	Determina se os dados MIDI do Ponteiro de Posição de Canção (F2), Começar (FA), Continuar (FB) e Parar (FC) serão transmitidos e/ou recebidos pelo RM1x. Com a opção "OFF" não se transmite nem recebe nenhum dos dados anteriores. Com a opção "IN" somente serão recebidos os dados anteriores. Com a opção "OUT" somente serão transmitidos os dados anteriores. Com a opção "IN/OUT" serão transmitidos e recebidos os dados anteriores.

④	Retransmissão (“Echo back”)	OFF, THRU, RecM	Com a função Echo Back, os dados recebidos na entrada MIDI IN são retransmitidos pela saída MIDI OUT. Estes parâmetros são os ajustes de retransmissão.
---	-----------------------------	-----------------	---

Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

- Ajuste de sincronização MIDI

Interno	Com o ajuste “Internal”, o RM1x utilizará seu próprio relógio interno. Selecione este ajuste se utilizar o RM1x sozinho ou com o dispositivo mestre de um sistema sincronizado pelas mensagens de Relógio MIDI.
MIDI	Como ajuste “MIDI”, o RM1x será controlado pelas mensagens de Relógio MIDI recebidos em MIDI IN. Selecione este ajuste se for utilizar o RM1x como dispositivo preso para uma reprodução sincronizada. Este ajuste deve ser utilizado para sincronizar o RM1x com um dispositivo MIDI externo.
MTC	MTC (Código de Tempos MIDI) é um tipo de código de tempos que podem ser trocados entre dispositivos MIDI através de um cabo MIDI. O código MTC expressa o tempo em “horas: minutos: segundos: frames”. Um segundo consta de 30 frames. O RM1x não emite MTC. Se deseja sincronizá-lo com MTC, deve dispor de um dispositivo que possa emitir códigos MTC, como o Yamaha MD8.

Página 136

- Ajuste de Retransmissão (Echo Back)

Off	A retransmissão não será realizada. Quando conectar os terminais MIDI IN e MIDI OUT a um dispositivo MIDI externo, selecione Off.
Through	A retransmissão será realizada através da saída MIDI OUT.
RecMonitor	A retransmissão será realizada de acordo com os ajustes MIDI OUT do Canal de Saída da Pista de Teclado ou da Pista de Gravação. Quando utilizar um teclado MIDI externo e um gerador de tons MIDI para a gravação, selecione RecMonitor.

NOTA

- As mensagens Exclusivos de Sistema de 128 bytes ou mais não serão retransmitidas.

Página 2

(Ilustração página 136)

	Parâmetro	Valores	Função
❶	TG param out	OFF, ON	Quando se modificam os valores de parâmetros no submodo Voice ou no submodo Effect, este ajuste especificará se a operação será transmitida em tempo real através de MIDI OUT como dados MIDI. Quando se ajusta para OFF, dados MIDI não são transmitidos.
❸	Voice setup to TG	OFF, ON	Determina se os ajustes correspondentes de voz e de efeito serão enviados ao gerador de tons do RM1x quando for selecionada uma canção ou estilo. Quando se ajusta este parâmetro para "ON", os ajustes de voz e efeito são enviados ao gerador de tons.
❹	Voice setup to MIDI	OFF, ON	Determina se os ajustes correspondentes de voz e de efeito serão transmitidos através da saída MIDI OUT quando for selecionada uma canção ou estilo. Quando se ajusta este parâmetro para "ON", os ajustes de voz e de efeito são

		transmitidos através de MIDI.
--	--	-------------------------------

* Para obter mais informações sobre a mudança de valores, consulte a seção Funcionamento Básico (página 26)

3. Filtro MIDI

(Ilustração página 137)

Os ajustes de Filtro MIDI permitem eliminar certos tipos de eventos MIDI da sucessão de dados MIDI que passam pelos conectores MIDI IN ou MIDI OUT.

Os ajustes de Filtro MIDI são válidos para as operações de gravação e reprodução do bloco Sequenciador. Não tem nenhum efeito sobre o bloco gerador de tons.

A tela indica se deixará passar ou se irá eliminar o tipo de evento MIDI correspondente.

- Não se permitirá a passagem do evento MIDI especificado.
 Se permitirá a passagem do evento MIDI especificado.

Para ativar ou desativar a marca de verificação de uma opção de filtro, utilize os botões de cursor para ressaltar a caixa desejada, e então, utilize o botão [NO-1] para desativá-la ou o botão [YES+1] para ativá-la.

Nota	Especifica se será permitido ou não a passagem de mensagens de Nota MIDI Ativada e de Nota MIDI Desativada. As mensagens de Nota MIDI Ativada são produzidas quando se toca uma nota no teclado, e as mensagens de Nota Desativada são produzidas quando se libera uma nota. Se estas mensagens MIDI forem eliminadas, não se produzirá nenhum som.
Inflexão de Tom	Especifica a permissão ou não da passagem de mensagens MIDI de Inflexão de Tom. As mensagens MIDI de Inflexão de Tom são produzidas quando se aciona a roda (comando) PITCH. São utilizados para mudar o tom de maneira suave.
Mudança de Programa	Especifica a permissão ou não da passagem de mensagens de Mudança de Programa MIDI e as mensagens de Mudança de Controle MSB e LSB de Seleção de Banco. As mensagens de Mudança de Programa MIDI e MSB e LSB de Seleção de Banco são utilizadas para selecionar vozes.
Mudança de Controle	Especifica a permissão ou não da passagem de mensagens de Mudança de Programa MIDI. As mensagens de Mudança de Controle MIDI transportam muitos tipos de informações, tais como Roda de Modulação, Panorâmico e Volume.
Aftertouch de Canal	Especifica a permissão ou não da passagem de mensagens MIDI de Aftertouch de Canal.
Aftertouch Polifônico	Especifica a permissão ou não da passagem de mensagens MIDI de Aftertouch de Polifônico.

Exclusivo de Sistema	Especifica a permissão ou não da passagem de mensagens MIDI Exclusivos de Sistema. As mensagens MIDI Exclusivos de Sistema são utilizadas para restabelecer o gerador de tons e para controlar os parâmetros internos..
----------------------	--

ANOTAÇÕES

APÊNDICE

1. Especificações	140
2. Solução de Problemas	142
3. Mensagens de Erro	144
4. Glossário	146
5. Índice Alfabético	150

1. Especificações

Bloco Sequenciador

Capacidade de dados	aproximadamente 110.000 notas
Resolução de nota	480 relógios por nota negra
Polifonia	64 notas
BPM (tempo)	25,0 – 300,0
Método de gravação	Gravação em tempo real (Replace) Gravação em tempo real (Overdub) Gravação em tempo real (Punch In) – somente no Modo Canção Gravação por passos Gravação por passos Grid
Pistas	Padrão: 16 pistas Canção: 16 pistas, pista BPM
Padrões	960 padrões predefinidos (60 estilos X 16 seções) 800 padrões de usuário (50 estilos X 16 seções) Compassos: até 256
Frases	Mais de 7.000 frases predefinidas 256 frases de usuário/1 estilo de usuário
Cadeia Padrão	20 cadeias
Canções	20 canções de usuário
Edição	Edição de frases Edição de canções
Operações	Operações de padrão: 36 Operações de cadeia padrão: 8 Operações de canção: 28
Divisão	Divisão de Canção, Divisão de padrão
Groove	Grid Groove (compensação de nota, deslocamento de relógio, compensação de tempo de porta, compensação de velocidade).
Efeitos de Reprodução (Play FX)	Harmonização (Uníssonos, Oitavador, Harmonização 1 e 2) Play FX (modelação de tempos de compasso, deslocamento de relógio, tempo de porta, compensação de velocidade).
Retardo MIDI	Edição de Retardo MIDI, Edição de realimentação.
Arpejo	Tipo (Up, Down, Alternado 1, 2, Random), Classificação, Suspensão, Margem de oitavas.
Formatos de arquivos de seqüência	Formato de seqüência original do RM1x, formato SFM 0
Canções de demonstração	4 (disco incluído)

Bloco Gerador de Tons

Tipo	Gerador de Tom AWM2
Polifonia Máxima	32 notas
Capacidade Multitimbrica	16 timbres (com DVA)
Vozes predefinidas	654 vozes normais (exceto vozes GM) 46 kits de vozes da bateria (exceto kits GM)
Efeitos	3 sistemas (Repercussão, Chorus e Variação) Repercussão 11 tipos Chorus 11 tipos Variação 43 tipos
Realce de graves digital	Frequência (50 Hz – 2,0 kHz), Ganho (± 24 dB)

Controles

Interruptor de espera/ligado (STANDBY/ON)
 Controle de volume (VOLUME)
 Comandos Designáveis (x8)
 Comandos de Tela (x4)
 Controle CONTRAST
 Botões de Modo [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY]
 Botões de submodo [GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [ARPEGGIO], [VOICE], [VOCE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [DISK], [JOB], [EDIT], [SPLIT]
 Botões de função ([F1] – [F4])
 Botão de comando A/B
 Botão de expulsão
 Botão de tela (Esquerda, Direita)
 Botões Sequenciador (▶, ■, ●, ◀, ▶▶, ◀◀)
 Botões de introdução de dados ([NO-1], [YES+1])
 Botões de Cursor
 Botão SHIFT
 Botão de modo de teclado ([TRCK], [TRANSPOPSE], [NUM], [MUTE], [SECTION])
 Botões de arpejo
 Botão de oitava ([OCT DOWN], [OCT UP])
 Teclado (E2 – F4)
 Botão de tempo por pulsação

Tela de Cristal Líquido LCD

Tela gráfica de 64 x 240 pontos (com retroiluminação CFL, contraste ajustável)

Indicadores LED

MODE (x4) (verde)
REC (vermelho)
PLAY (verde)
TRACK (x16) (vermelho)
KEYBOARD MODE – MUTE (vermelho), SECTION
(vermelho), ARPEGGIO ON (vermelho)
FUNCTION (vermelho x 4)
KNOB A/B (vermelho)
MIDI IN (vermelho), MIDI OUT (verde)
Tela LED de 7 segmentos (4x)

Conectores

PHONES (tipo “Phone” estéreo)
OUTPUT (tipo “Phone” x 2) (L/MONO, R)
FOOT SW (Pedal Interruptor)
DC IN (entrada de CA)
MIDI IN, MIDI OUT

Unidade de Disco

2 HD (MF2HD) e 2 DD (MF2DD) de 3,5”

Fonte de Alimentação

Adaptador de CA (PA-5C)

Dimensões

420 mm (largura) x 282 mm (profundidade) x 98 mm (altura)

Peso

4,4 kg

Acessórios Incluídos

Adaptador de corrente (PA-5C)
Disquete (canção de demonstração)
Manual do proprietário

* Para melhoria do produto, as especificações e o desenho estão sujeitos à mudanças sem aviso prévio.

2. Solução de Problemas

Se surgirem problemas tais como, “não há som”, “som incorreto”, ou “o sequenciador não funciona”, pedimos que certifique-se dos seguintes pontos antes de supor que a unidade não funciona corretamente. Em muitos casos, esta certificação ajudará a resolver o problema. Se o problema persistir, entre em contato com um estabelecimento Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado de seu país.

Problema	Causas Possíveis	Página
Não há som	<ul style="list-style-type: none"> • O volume está suficientemente alto? 12 • O volume de cada uma das pistas foi aumentado? 63 • Os Dados de Nota Ativada estão sendo filtrados pelo filtro MIDI? 137 • Os ajustes de efeito são corretos? 69 • Alguns ajustes de Frequência de Corte do Filtro, na tela VOICE EDIT, podem cancelar a saída de som. 68 • As pistas estão silenciadas? 28 • O canal TO TG está desativado? 75 • Os alto-falantes foram conectados? 17 • Os dados de reprodução contém dados de Volume ou Expressão incorretos? 46 • O valor de compensação de velocidade de GROOVE ou PLAY FX podem estar ajustados demasiado baixo. 55, 58 	
O som está distorcido	<ul style="list-style-type: none"> • O volume pode haver superado o nível de recorte. 12 • Foram ajustados efeitos desnecessários? 69 • Alguns ajustes de ressonância de filtro da tela VOICE EDIT podem causar um som distorcido. 68 • O ganho foi ajustado demasiadamente alto na função de Realce de Graves? 73 • Está utilizado um ajuste “UNISON” na Harmonização de PLAY FX? Às vezes pode-se produzir um som parecido com uma distorção. 57 	
O tom é diferente da nota executada no teclado	<ul style="list-style-type: none"> • O parâmetro de Afinação Geral está ajustado em um valor extremo? 132 • O ajuste de Deslocamento de Nota é diferente de 0? 47 	

• O ajuste de Transposição é diferente de 0?	46
• A função Groove está ajustada para compensar alguma nota?	55
• Certifique-se de que o Comando de Inflexão de Tom está situado na posição central (sem Inflexão de Tom)	66
As notas são interrompidas de forma intermitente (entrecortado)	
• O número de notas interpretadas é superior a polifonia máxima?	37
A reprodução não começa quando se pressiona o botão PLAY ▶	
• A canção, padrão ou frase selecionada contém dados?	46, 116
• O ajuste MIDI Sync é distinto de “INTR”?	135
O ritmo ou os tempos das notas se reproduzem de forma diferente de quando foram gravadas	
• Estão sendo utilizados os ajustes Groove ou Play FX?	55, 58
Quando começa o padrão/canção, desaparecem os ajustes de voz ou de efeito realizados	
• O início do padrão/canção contém dados que reinicializam o gerador de tons?	136
• Foram carregados dados (tipo de arquivo “TG Header”)?	43
Os ajuste dos submodos de Vozes e Efeitos serão afetados pelos dados de Mudança de Controle e Exclusivos de Sistema dentro de um padrão ou canção.	
Não se ouve o som do estalo	
• Estalo foi desativado na página System do Modo Utilização?	133
Não se pode mudar o comprimento de uma frase	
• Está tentando mudar o comprimento de uma frase já gravada?	46

- A memória está cheia, ainda que haja padrões/canções sem utilizar
- Existem canções ou frases que contenham grandes quantidades de dados 29
- A capacidade de memória do RM1x (aproximadamente 110.000 notas) é para todos os dados de todas as canções e frases. Isto quer dizer que se houver canções ou frases que contenham grandes quantidades de dados, a memória pode encher-se mesmo que haja canções ou padrões sem utilizar.
- Não se pode gravar uma frase ou uma canção
- Foi selecionado um padrão ou frase predefinidos? 46
 - Somentente pode-se gravar em padrões ou frases de usuário 132
 - A Proteção de memória está ativada?
- Não se pode receber nem transmitir dados MIDI em bloco
- O Tempo de Intervalo de Exclusivo de Sistema está ajustado em um valor demasiadamente pequeno? 134

3. Mensagens de Erro

- Monitor

No Data	Quando se executa uma operação, aparecerá esta mensagem se a pista ou área selecionada não conter nenhum dado, o que anula a operação. Volte a selecionar a área.
Illegal Input	Esta mensagem aparece em resposta a uma operação ou introdução incorreta. Revise o método.
Illegal Track Number	Se for especificado um número de pista não disponível. Selecione uma pista diferente.
Illegal Phrase Number	Se for especificado um número de frase não disponível. Selecione uma frase diferente.
Illegal Measure	Se for especificado um número de compasso não disponível. Selecione um compasso diferente.
Illegal Check Box	Esta mensagem aparece se não for ativada nenhuma caixa de verificação em uma operação de pista. Deve estar ativada uma caixa pelo menos.
No F7 (End of Exc.)	Esta mensagem indica que não foi incluído nenhum byte de Exclusivos de Final (F7) com a entrada ou edição de dados exclusivos MIDI. Certifique-se de incluir F7.
Present Phrase	Esta mensagem aparece se tentar editar uma frase predefinida. Se deseja editar uma frase predefinida, deverá primeiro copiá-la em uma frase de usuário.
Present Pattern	Esta mensagem aparece se tentar gravar em um padrão predefinido. Não se pode gravar nos padrões predefinidos.
Pattern Length Mismatch	Uma operação resultou em um padrão que supera os 256 compassos máximos.
Phrase Number Overflow	Se for utilizado todas as frases de usuário disponíveis (máximo 256) durante a gravação, operação ou edição.

- Sistema

Backup Battery Low	Esta mensagem aparece quando se esgota a pilha de segurança interna do RM1x. Entre em contato com o estabelecimento Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado de seu país para trocar a pilha.
Memory Full	Esta mensagem aparece quando a memória interna está cheia e não é possível gravar, editar, executar uma operação, receber MIDI ou carregar a partir de um disco. Apague as canções, padrões ou frases de usuário desnecessárias e tente realizar a operação novamente.
Factory Set	Quando se liga a unidade, é realizado um diagnóstico no sistema do RM1x. Se o diagnóstico descobrir que a RAM apresenta

	defeitos, aparecerá esta mensagem e a memória restabelecerá seus valores originais de fábrica. Os dados de canção de usuário, padrões de usuário e frases de usuário serão eliminados.
Memory Protect	Tentou-se gravar, editar ou realizar uma operação estando ativada a função de proteção de memória do Modo Utilização.

- MIDI

Exc. Adrs Error	Esta mensagem aparece quando os dados Exclusivos recebidos contém um erro de direção.
Exc. Data Error	Esta mensagem aparece quando os dados Exclusivos recebidos contém um erro no tamanho de dados.
MIDI Buffer Full	Esta mensagem aparece quando o buffer de recepção MIDI do RM1x está cheio e o processamento não é possível. Tente reduzir a quantidade de dados ou aumentar o intervalo, e transmita os dados outra vez.

- Disco

Disk Full	Esta mensagem aparece quando o disco está cheio e não dispõe de espaço para armazenar o arquivo. Utilize um disco novo ou apague os arquivos desnecessários antes de tentar a operação novamente.
File Not Found	Durante o carregamento, esta mensagem aparecerá quando o arquivo especificado não existir no disco. Insira o disco outra vez e repita a operação.
Bad Disk Format Now (Y/N)	O disco está defeituoso. Pressione o botão [YES+1] para formatá-lo.
No Disk	Esta mensagem indica que o disco não foi inserido corretamente no RM1x. Insira-o de novo corretamente.
Unformat Format Now (Y/N)	Esta mensagem aparece quando o disco não está formatado. Pressione o botão [YES+1] para formatá-lo.
Write Protected	Esta mensagem aparece se a lingüeta de proteção contra escritura do disco se encontra na posição de segurança. Extraia o disquete, feche a lingüeta de proteção, e tente realizar a operação de novo.
Bad File	Esta mensagem aparece quando se tenta carregar um arquivo defeituoso.
Illegal Format	Esta mensagem aparece quando o arquivo tem um formato que o RM1x não pode processar. Certifique-se do conteúdo do disco.
Disk Changed	Esta mensagem aparece quando se troca de disco sem precisar fazê-lo. Tente realizar a operação outra vez a partir do princípio.
Can't Change File Name	Quando se troca o nome de um arquivo, esta mensagem aparecerá se o disco já contiver um arquivo com um nome idêntico ao especificado. Selecione um nome distinto de arquivo.
Illegal File	Durante o carregamento, esta mensagem aparece se o arquivo especificado não puder ser processado pelo RM1x. Certifique-se do conteúdo do arquivo.
No Data	Quando se salva dados em disco, esta mensagem aparece se a canção ou o estilo selecionado não contiver nenhum dado, de forma que a operação ficará inválida. Selecione uma canção ou estilo diferente.

- Outras Mensagens

Can't Undo. Ok? (Y/N)	Esta mensagem aparece quando uma operação irá encher a memória interna e "Undo" não estará disponível. Se estiver seguro de não necessitar a função Undo para esta operação, pressione o botão [YES+1]. Para cancelar, sem executar a operação, pressione o botão [NO-1] e apague as canções, padrões ou frases de usuário desnecessárias antes de tentar realizar a operação novamente.
Are you sure? (Y/N)	Antes de executar uma operação, esta mensagem solicita a

	confirmação. Utilize os botões [YES+1]/[NO-1] para executar ou cancelar a operação.
Completed	Esta mensagem aparece quando o processo atual foi completado. Pressione qualquer botão e a mensagem desaparecerá.
Executing...	Durante o carregamento, armazenamento ou formatação, esta mensagem será visualizada enquanto se executa a operação. Espere que termine.

4. Glossário

A

Afinação: Processo de coordenar o tom de dois ou mais instrumentos quando são tocados em conjunto. Normalmente, LA3 (A3) se afina a 440 Hz.

Afinação Geral: Parâmetro que ajusta a afinação geral de todo o dispositivo.

Aftertouch: Mensagens MIDI que são transmitidas quando se aplica uma pressão adicional ao teclado depois de tocadas as notas (pressão posterior à pulsação).

Arquivador de dados MIDI: Dispositivo MIDI que recebe dados destinados aos ajustes internos de um equipamento MIDI em forma de mensagens Exclusivos de Sistema, e os armazena em disco. Um exemplo é o Arquivador de dados MIDI MDF3 da Yamaha.

Arquivo MIDI padrão (SMF): Formato que permite uma simples troca de dados de canção entre sequenciadores distintos. A maioria dos fabricantes de programa e equipamentos informáticos oferecem produtos capazes de ler e escrever arquivos SMF.

Ataque, tempo de: Tempo que o volume demora para subir a partir de zero, no momento de tocar uma nota, até o volume máximo.

AW M2, geração de tons: Método de gerar som, desenvolvido pela Yamaha, baseado nas formas de onda gravadas digitalmente. Como é capaz de gerar a uma onda complexa dos instrumentos acústicos reais, produz som de um realismo excepcional. Também se incluem filtros digitais, que permitem um controle preciso sobre o timbre. AW M2 = Memória Avançada de Ondas 2.

B

Banco, número de: Número que seleciona uma voz de variação de um Banco de Extensão XG, com relação a voz selecionada pelo número de programa entre as 128 vozes do Banco Básico XG (nível 1 do sistema GM).

Batida: Quando se reproduz ou grava uma canção, é uma subdivisão do compasso.

BPM: Batidas por Minuto. Pista com os dados que especificam o tempo de reprodução da canção.

Brilho: Controle ou parâmetro que regula a intensidade de brilho do timbre. A Freqüência de Corte dos Filtros do RM1x pode ser controlada para ajustar o brilho.

C

Canal: Meio através do qual o receptor admite unicamente as mensagens MIDI enviadas a partir do transmissor especificado.

Canção: Composição musical criada através da gravação de dados de atuação em uma ou mais pistas.

Carregamento: Processo que consiste em ler os dados do disco e copiar os mesmos na memória interna.

Chorus: Tipo de efeito que acrescenta riqueza e profundidade ao som, semelhante ao que acontece quando se escuta múltiplas fontes de som ao mesmo tempo.

Compasso: Unidade de duração musical composta por vários tempos.

Comprimento: No RM1x, indica o número de compassos da frase selecionada.

D

Dados em bloco: Um tipo de mensagem Exclusivo de Sistema que contém um conjunto de dados destinados aos ajustes internos de um dispositivo.

Disco flexível: Meio de armazenamento de dados, disponível nas versões 2DD e 2HD. Para que um dispositivo possa ler e escrever dados em um disco, este deverá estar devidamente formatado para tal dispositivo.

Dump out: Processo de transmitir dados em bloco na forma de mensagens Exclusivos de Sistema.

E

Edição: Ação de modificar ou editar dados.

Elemento: Bloco interno do gerador de tons AW M2 que produz um som. As vozes do RM1x constam de 1 ou 2 elementos.

Efeito: Bloco (ou dispositivo) que processa o som para acrescentar diversos efeitos ao mesmo. O RM1x oferece dois Efeitos de Sistema (Repercussão e Chorus) e um outro (Variação) que pode ser utilizado tanto como Efeito de Sistema quanto como Efeito de Inserção.

Estalo: Metrônomo que soa durante a reprodução ou gravação em sequenciador.

Estilo: Nome coletivo de um grupo de 16 seções (A-P). As seções se unem para criar um padrão de acompanhamento.

Evento: Elemento simples (por exemplo, Mensagem de Nota Ativada/Desativada ou Mudança de Programa) dos dados que constituem uma seqüência.

Exclusivo de Sistema, mensagem: Tipo de mensagem MIDI utilizada para trocar dados exclusivos de um modelo ou tipo específico de dispositivo.

Expressão: Mensagem de Mudança de Controle MIDI utilizada para controlar o volume de uma parte.

F

Filtro: Bloco que modifica o timbre impedindo a saída de uma porção específica de freqüências do som. O RM1x possui filtros de passagem baixa para cada um dos elementos de uma voz, fazendo com que o timbre resulte mais suave, cortando os sobretons mais altos, ou mais brilhante permitindo a passagem.

Filtro de Passagem baixa: Tipo de filtro que impede a passagem das altas freqüências. O som pode ser mais brilhante elevando-se a freqüência de corte, ou mais escuro reduzindo-a.

Formatação: Ação de inicializar um disco flexível para que este possa ser utilizado por um dispositivo específico.

Frase: Unidade de acompanhamento musical reproduzida por uma parte do acompanhamento; por exemplo, um padrão de ritmos para a parte de ritmos, uma linha de baixo para a parte de baixo, ou um acompanhamento de acorde para a parte de guitarra. A frase é a menor unidade a partir da qual se cria o acompanhamento de uma canção.

Freqüência de Corte: Os filtros atuam permitindo a passagem da porção do sinal cuja freqüência é inferior a especificada, e cortando a passagem ao sinal cuja freqüência é superior. Esta freqüência limite é conhecida como Freqüência de Corte.

G

Gerador de envolvente (EG): Bloco que modifica o nível do gerador de tons, a partir do momento em que uma nota é tocada, até que o som se silencie. O AEG controla o volume, o PEG controla o tom, e o FEG controla o filtro.

Gerador de tons multitimbricos: Gerador de tons que pode produzir, ao mesmo tempo, mais de um tipo de som.

GM: MIDI Geral. Especificação aprovada pelo Comitê de Normalização MIDI, que homologa a funcionalidade básica de um gerador de tons, define o número de vozes e som, etc.

Gravação em Tempo Real: Método de gravação através do qual a atuação do usuário é gravada conforme vai sendo produzida, similar a uma gravadora multipistas convencional. Como a gravação é realizada ao mesmo tempo em que é interpretada, a expressão musical e as matizes ficarão registradas exclusivamente nesta área.

Gravação por Inserção: Método de gravação em tempo real na qual o usuário especifica os pontos de início e final da inserção, de maneira que a gravação se realize exclusivamente nessa área.

Gravação por Passos: Método de gravação pelo qual a música é registrada introduzindo-se as notas uma a uma, especificando o comprimento de nota, a velocidade, o tom, etc. de cada uma das notas.

H

Hexadecimal: Sistema de numeração baseado em 16, segundo o qual os dígitos vão se acrescentando em unidades iguais à potências enésimas de 16. Os caracteres alfabéticos A ... F são empregados para expressar os números do 10 - 15.

I

Inflexão de Tom: Tipo de mensagem MIDI que modifica gradualmente o tom.

Inserção (efeito): Efeito utilizado no submodo de Vozes como fator fundamental do carácter de um som. No modo Canção, um efeito de inserção se aplicará exclusivamente para a parte de inserção (diferente de um Efeito de Sistema), o que significa que pode ser utilizada de maneira mais “agressiva”.

Intervalo de tempo: Retardo de tempo que se insere a intervalos regulares, durante a transmissão dos dados em bloco, gravados previamente em uma pista se seqüência.

L

LFO: Oscilador de Baixa Freqüência, bloco que produz um sinal de baixa freqüência. O sinal procedente do LFO pode ser empregado para modular o tom, o volume ou o timbre e produzir efeitos tais como **vibrato**, **trêmolo** e wah-wah.

Liberção, tempo de: É o tempo que o volume demora para cair a partir do nível de sustain (que se inicia no momento em que se deixa de tocar uma nota) até que se silencie por completo.

Linha de ônibus: Percurso (linha) que transporta sinais de áudio a partir de cada parte ou bloco. As linhas de ônibus do RM1x incluem “Envio de Variação a Chorus”, “Envio de Variação a Repercussão” e “Envio de Chorus a Repercussão”, assim como a linha de ônibus estéreo que reúne a saída estéreo de cada bloco.

LSB: Bytes Menos Significativos; refere-se ao byte inferior de dados quando Mudança de Controle MIDI se divide em dois bytes para a transmissão.

M

MDF3: Nome de produto de um arquivador de dados MIDI. Este dispositivo recebe dados para os ajustes internos de um dispositivo MIDI em forma de mensagens Exclusivos de Sistema, e os armazena em disco.

MIDI: Comunicação digital entre instrumentos digitais, norma utilizada para a transferência de dados. A maioria dos instrumentos musicais eletrônicos atuais suportam as especificações MIDI e estão providos dos conectores adequados. Tais instrumentos podem ser interconectados para criar sistemas de atuação remotos ou automáticos.

Modo Utilização: Modo de operação do RM1x no qual se pode realizar os ajustes MIDI e de Sistema.

MSB: Byte Mais Significativo; refere-se ao byte superior de dados quando Mudança de Controle MIDI se divide em dois bytes para a transmissão.

Mudança de Controle: Grupo de mensagens MIDI que são transmitidas quando um controlador é acionado (Roda de Modulação, Pedal Controlador, etc.). Cada controlador possui seu próprio número de controle.

Mudança de Programa: Mensagem MIDI que seleciona uma voz.

Mute: Função que silencia temporariamente uma pista ou reduz seu volume.

N

Nível de envio: Quantidade de sinal que é transmitido a uma linha de ônibus específica para ser processada por um efeito. A quantidade de sinal “devolvido” do efeito é conhecido como “Nível de Retorno”.

Nome de nota: Nome que especifica o tom de uma nota, expresso em forma de caracter, símbolo de sustenido ou bemol, e um número que indica a oitava.

NRPN: Número de Parâmetro Não Registrado. É um tipo de mensagem de Mudança de Controle que é utilizado para editar sons através de MIDI, o que permite editar ajustes de Filtro ou EG e ajustar o tom ou o nível de cada instrumento de uma voz de bateria.

Número de Programa: No RM1x, o número que especifica um dos sons predefinidos.

O

Overdubbing: Método de gravação em tempo real pelo qual se grava novo material sem apagar as pistas previamente gravadas.

P

Panorâmico: É o parâmetro que determina a posição, no campo estéreo de um som, quando se reproduz em estéreo. ("Pan" ou "panpot" também se referem ao potenciômetro de panorâmico). Os parâmetros de panorâmico existentes em Edição de Vozes, Multi de Reprodução de Canção e Edição de Efeitos se encontram ligados entre si.

Parâmetro: Unidade de ajuste ou informação que pode ser modificada nas distintas telas dos modos e submodos.

PATCH: Página do Modo Padrão que permite selecionar e reproduzir padrões, assim como criá-los, determinado frases para cada uma das pistas do mesmo.

Padrão: Padrão de acompanhamento que consiste em partes de bateria, acompanhamento de acordes e baixo, criados através da união de frases ou da superposição vertical de até 16 partes.

Pedal Controlador: Dispositivo que pode ser utilizado para controlar o timbre, o volume, os efeitos, etc., durante uma atuação.

Pista: Lugar onde são gravados os dados das atuações musicais.

Pistas de Seqüências: Pistas que gravam e reproduzem dados de seqüência MIDI normais.

Polifonia Máxima: Número máximo de notas que podem ser reproduzidas ao mesmo tempo. O RM1x pode reproduzir 32 notas simultâneas (contadas em unidades de um elemento). Se mensagens MIDI forem recebidas, solicitando mais notas que as permitidas pela polifonia máxima, as notas que estiverem soando se desativarão, sonorizando em seu lugar, as recebidas posteriormente.

Portamento: Efeito que modifica ligeiramente o tom de uma nota para outra. Os ajustes mais altos de tempo de Portamento produzirão um efeito mais lento, que será nulo se o ajuste selecionado for "0".

Posição: Lugar em uma canção no qual são introduzidas notas ou a partir do qual se iniciará a reprodução; é expresso em compassos, batidas e relógio.

Posição estéreo: Posição dentro do campo estéreo no qual se escuta um som. Pode ser modificado através do ajuste de Panorâmico.

Profundidade: Quantidade ou grau de aplicação de um ajuste ou efeito

Q

Quantização: Função que “ordena” os tempos inexatos de nota ou outros eventos introduzidos em tempo real.

Queda, tempo de: Tempo transcorrido desde que se alcança o volume máximo de uma nota até cair ao nível de sustain.

R

Relógio: Unidade de resolução de tempo. No RM1x, um relógio é 1/480 de uma nota negra.

Replace: Método de gravação em tempo real ou por inserção pelo qual os dados previamente gravados são apagados (substituídos) pelo novo material gravado.

Repercussão: Efeito que simula a repercussão acústica de uma sala ou espaço. O som que chega ao ouvido não inclui somente o som direto, como também o refletido nas paredes e no teto. O efeito de repercussão cria artificialmente estas reflexões indiretas. Ainda que algumas reflexões possam ser percebidas separadamente como ecos únicos, o termo “repercussão” normalmente, somente se refere ao “varrido” geral de um som refletido.

Ressonância: Parâmetro que realça o nível do sinal da área de Frequência de Corte. Enfatizando os sobretons nesta área, pode-se gerar um tom “de pico” distinto que produza um som mais brilhante e intenso.

Retardo: Efeito (ou dispositivo) que atrasa um sinal de áudio. O Efeito de Variação do RM1x permite a aplicação de um retardo.

Roda de Modulação: Controlador que pode ser utilizado para modificar uniformemente o volume, o timbre ou o tom enquanto se interpreta.

RPN: Número de Parâmetros Registrado. Estas mensagens MIDI são utilizadas para ajustar parâmetros de partes, tais como a sensibilidade de Inflexão de Tom ou a afinação.

S

Salvar: Processo de armazenar em disco as canções da memória interna.

Seção: Termo que faz referencia a cada um dos 16 tipos de padrão que compõem um estilo. Os padrões são selecionados especificando-se o estilo e a seção.

Sensibilidade: Medida em que um aspecto do som (por exemplo, o volume) responde a uma ordem de controle (por exemplo, velocidade da nota).

Sequenciador: Bloco (ou dispositivo) que grava, edita, modifica e reproduz uma atuação musical em forma de mensagens MIDI.

Sincronização: Função ou processo orientado para coordenar o tempo de reprodução ou gravação de um dispositivo com o de outro dispositivo externo (por exemplo, outro sequenciador ou uma caixa de ritmos).

Sistema (Efeito): Efeito que pode ser aplicado a todas as partes mediante ajuste dos níveis de envio e retorno. Os Efeitos de Sistema permitem aplicar Chorus, Repercussão, etc., à música em conjunto. O RM1x oferece Repercussão e Chorus como Efeitos de Sistema. O Efeito de Variação também pode ser utilizado como Efeito de Sistema.

SMF: Veja “Arquivo MIDI padrão”

Som com efeito (“wet”): O sinal de áudio que é processado por um efeito. Normalmente, quando se usa um efeito, nem todo sinal de áudio é processado pelo mesmo. A proporção do efeito é ajustada combinando-se o som processado (som com efeito ou “wet”) com o som que ilude o processamento (som sem efeito ou “dry”).

Som sem efeito (“dry”): O sinal de áudio não é processado por um efeito. Normalmente, quando se usa um efeito, nem todo sinal de áudio é processado pelo mesmo. A proporção do efeito é ajustada combinando-se o som processado (som com efeito ou “wet”) com o som que ilude o processamento (som sem efeito ou “dry”).

T

Tempo de Porta: Extensão de tempo que ocupa o som real de uma nota.

Transposição: Deslocamento do tom em passos de semitom.

Trêmolo: Efeito produzido pela modulação cíclica do volume.

V

Variação, Efeito de: Um dos efeitos do RM1x. No submodo Vozes, pode ser usado de forma agressiva como componente principal de um som. O Efeito de Variação pode ser tanto efeito de Inserção quanto de Sistema, oferecendo uma ampla variedade de programas de efeitos tais como retardo, alto-falante giratório, autopanorâmico, simulação de amplificador e wah-wah automático, além de Repercussão e Chorus.

Velocidade: Valor numérico que indica a velocidade (força) com a qual se toca uma nota.

Vibrato: Efeito de atuação produzido pela alteração cíclica do tom.

Volume: Controle ou parâmetro que ajusta o nível de volume. “Track Volume” ajusta o volume de cada pista, e “Master Volume” ajusta o volume geral.

Voz: Som integrado no gerador de tons que pode ser selecionado e reproduzido.

W

Wah-wah, Efeito: Efeito que modula o timbre ciclicamente. O RM1x produz este efeito utilizando um sinal do LFO para modular a Frequência de Corte do Filtro.

X

XG: Formato gerador de tons, desenvolvido pela Yamaha, que amplia a especificação GM para oferecer maior riqueza expressiva e compatibilidade ascendente de dados, como exigem, os cada vez mais sofisticados, periféricos atuais.

5. Índice Alfabético

A

Afinar	91, 126
Afinação Geral	132
Aftertouch de Canal	101
Aftertouch Polifônico	102
Ajuste de sincronização MIDI	135
Ajustes de Retransmissão (ECHO BACK)	136
Anexar frase	93
Apagar cadeia	114
Apagar canção	128
Apagar Evento	90, 113
Apagar frase	95
Apagar padrão	98
Apagar pista	96, 127
Arpejo	57, 119
Arquivos de canção	43
Arquivos de estilo	43
Árvore de funções	97
Ataque	65

B

Balanço de vozes	63, 120
Bloco de arpejos	34
Bloco de controladores	34, 38
Bloco de Efeitos	34, 39
Bloco gerador de tons	34, 37
Bloco sequenciador	34, 35
Botão ARPEGGIO ON	13
Botão de expulsão	15
Botão EXIT	13
Botão SHIFT	13
Botão TAP/ENTER	13
Botões de Cursor	12
Botões de Função	12, 27
Botões DISPLAY	12
Botões do Modo de Teclado	13
Botões e indicadores do sequenciador	13
Botões KNOB	12
Botões MODE e SUBMODE	12
Botões OCT DOWN e OCT UP	13

Botões[NO-1] e [YES+1] 12, 26

C

Canal de saída 77, 111, 122
 Carregamento 35
 Categoria de frase 88, 125
 Classificação de acordes 62
 Classificar 113
 Colocar frase 95
 Comando 12
 Comandos controladores em tempo real 12, 29
 Comandos de Tela 12, 26
 Combinar frase 93
 Combinar pista 127
 Compasso 126
 Compensação de velocidade 59
 Conector DC IN 14
 Conector FOOT SW 14
 Conector PHONES 14
 Conectores L/MONO e OUTPUT 14
 Conectores MIDI IN e OUT 14
 Configuração 73, 121
 Configuração de Arpejos 62, 119
 Configuração MIDI 135
 Conta de gravação 133
 Controle CONTRAST 14
 Controle de Volume 12
 Converter em canção 114
 Cópia de segurança dos dados 43
 Copiar cadeia 114
 Copiar canção 128
 Copiar Evento 89, 113, 125
 Copiar frase 92
 Copiar padrão 97
 Copiar pista 95, 127
 Corte 68
 Crescendo 86, 125
 Criar compasso 113, 126
 Criar dados contínuos 91, 126
 Criar Redobro 88, 125

D

Designar Comandos 74, 121
 Dados de canção 43
 Dados de estilo 46

Deletar/Formatar/Informação	79, 111, 122
Desfazer/Refazer	29, 82, 113, 124
Deslizamento (glid)	87, 125
Deslocamento de Nota	47
Deslocamento de Relógio	58
Deslocar relógio	89, 125
DISK, modo	76, 111, 122
Disquete	42
Disquetera	15
Dividir	108, 129
Dividir frase	94
Dividir padrão	98
Dividir pista de bateria	97, 128
Divisão de canção (canção a padrão)	129

E

Edição	99, 128
Edição de chorus	71, 121
Edição de repercussão	71, 121
Edição de variação	70, 121
Edição de vozes	65, 120
Efeito	69, 120
Efeito de chorus	39
Efeito de repercussão	39
Efeitos de inserção	39
Efeitos de sistema	39
Efeitos de variação	39
EG (gerador de envolvente)	65, 120
Eliminar compasso	113, 127
Envio de efeitos	64
Estilo	35
Evento	89, 113
Eventos CC	53
Eventos PB	53
Exclusivos	102
Exclusivos de Sistema XG (bateria)	106
Exclusivos de Sistema XG (efeito)	104
Exclusivos de Sistema XG (multi)	105
Exclusivos de Sistema XG (sistema)	104
Extrair Evento	90, 126

F

Filtro	68, 120
Filtro MIDI	137

Frase	35, 92
Frequência	73

G

Ganho	73
Gravação	49, 117
Gravação em tempo real (Punch In)	118
Gravação em tempo real (Replace, Overdub)	51, 118
Gravação por passos	52, 118
Gravação por passos (grid)	54, 118
Grid GROOVE	55, 119
Groove	55, 119

H

Harmonizar	32
------------	----

I

Indicador de disco em uso	15
Indicadores	12
Inflexão de Tom	66, 101, 120
Inicialização do sistema	30
Intervalos de Exclusivo de Sistema	134
Introdução numérica	26

L

LFO	67, 120
Liberação	65
Lista de funções do Pedal Interruptor	132
Lista de operações	80, 112, 123

M

Mudar frase	93
Memória Mute	28
Modelação de tempo	92, 126
Modelação de tempo de controle	58
Modificar dados de controle	92, 126
Modificar tempo de porta	85, 124
Modificar velocidade	84, 124
Modo de estalo	133
Modo LCD	133

Modos	23
Modos de teclado	27
Monitores de dados MIDI	11
Mudança de Controle	101
Mudança de nome	78, 111, 122
Mudança de Programa	101
Mudar pista	96, 127
MUTE (SOLO)	28

N

Nível de retardo	60
Nível sem efeito (DRY)	64
Nome de cadeia	114
Nome de canção	128
Nome de estilo	98
Nome de frase	95
Normalizar efeito de reprodução	96, 127
Nota	82, 101, 124
NRPN	102
NUM	27
Número de banco (MSB, LSB)	37
Número de frase	35
Número de programa (número de voz)	37

O

Obter frase	94
Oitavador	57
Operação	80, 112, 123
Overdub (superposição)	51, 118

P

PAD, Introdução de valores	53
PAD VELO	46
Padrão	35, 97
Painel frontal	11
Painel posterior	14
Panorâmico	63
Parâmetros de Eventos editáveis	101
PATCH (programa)	47
PATTERN CHAIN, Modo	32
PATTERN CHAIN, Reprodução	110
PATTERN, Modo	32
PATTERN, Reprodução	46

Pista	27, 95, 127
Play FX (Efeitos de reprodução)	57, 58, 119
Polifonia máxima	37
Portamento	66, 120
Proteção de memória	132
Punch in (inserir)	118

Q

Quantização	82, 125
Quantização de padrão	132
Queda (decay)	65

R

Realce de graves	73, 121
Realimentação	61, 119
Repetições, número	60
Replace (substituição)	51, 118
Reprodução	46
Ressonância	68
Retardo MIDI	60, 119
RPN	102

S

Salto	46, 116
Perseguir Evento	134
Salvar	76, 111, 122
Seção	28, 35
Separação de acorde	89, 125
Sistema	132
SMF (arquivo MIDI padrão)	43
SONG, modo	32, 115
SONG, reprodução	116
STANDBY, interruptor	14
Submodos	23
Suspensão (HOLD)	62

T

TG Header	43
Teclado	13
Tela BPM	11
Tela de memória utilizada	29

Tela de notas	53
Tela LCD	11
Tela LED	133
Tela POINTER numérica	53
Tempo de estalo	133
Tempo de porta	59
Tempo de retardo	60
Tipo	69, 120
Tipo de gravação	50
Transposição	27, 87, 125

U

Unidade de disco	15
Unísono	57
UTILITY, modo	33, 131

V

Visualizar edição	133
Visualizar filtro	107, 128
Volume	63
Voz	63, 120
Vozes	37

X

XG NRPN	103
XG RPN	103