

Capítulo 3.

Modo de cadena de patrones

Acerca del modo de Cadena de Patrones	158
1. Reproducción secuencial de patrones (reproducción de una cadena de patrones)	159
2. Creación de cadenas de patrones (grabación de una cadena de patrones)	161
3. Ecualización y efectos generales	164
4. Guardar en tarjeta de memoria o disco	166
5. Recuperar desde tarjeta de memoria o disco	169
6. Operaciones de cadena de patrones	171
7. Edición de una cadena de patrones	175

1. Reproducción secuencial de patrones (reproducción de una cadena de patrones)

Las cadenas de patrones se crean y se reproducen en este modo.

Pulse [PATT CHAIN] para ir al modo de CADENA DE PATRONES.

NOTA

- Remítase a “2. Grabación de Cadena de Patrones” en la página 161 para ver detalles sobre la grabación de cadenas de patrones.

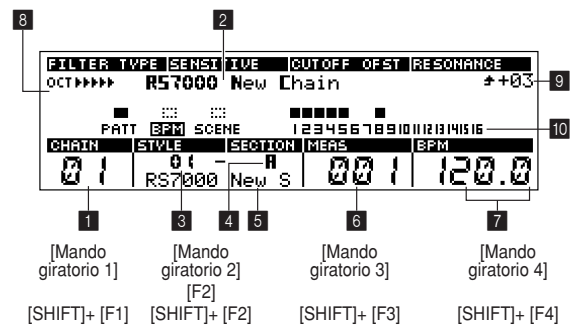
Procedimiento de reproducción de cadena de patrones

1. [PATT CHAIN] para ir a la pantalla del modo de Reproducción de CADENA DE PATRONES.
2. Utilice el [Mando giratorio 1] (CHAIN = cadena) para seleccionar la cadena de patrones que se va a reproducir.
3. Pulse el botón del secuenciador [PLAY] para empezar la reproducción de la reproducción de la cadena.

NOTA

- Los parámetros de la pantalla de Reproducción de CADENA DE PATRONES pueden editarse durante la reproducción de la cadena de patrones. Los cambios hechos durante la reproducción son temporales y no borrarán los datos de la cadena de patrones. Remítase a “2. Grabación de Cadena de Patrones” en la página 161 para ver detalles sobre la grabación de cambios en cadenas de patrones.
- * Cuando necesite hacer grandes cambios en los valores, rote el correspondiente mando giratorio mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para cambiar los valores en incrementos de 10 en lugar de 1.
- * También puede usar los botones de SUBMODO como teclado numérico para introducir valores después de mantener pulsado tanto el botón [SHIFT] como los botones [F1] ~ [F4].

Parámetros de pantalla



- 1 CHAIN (cadena)**
[Mando giratorio 1], [SHIFT]+ [F1] → Teclado numérico
- 2 Nombre de cadena**
[Ajustes]
Número de cadena de patrones 01 ~ 20
Nombre de cadena Sólo visualización
Especifica el número de la cadena de patrones que se va a reproducir.
- 3 STYLE (estilo)**
[Mando giratorio 2], [SHIFT]+ [F2] → Teclado numérico
- 4 SECTION (Sección)** [F2] → [Mando giratorio 2]

5 Nombre del estilo**[Ajustes]**

Número de estilo
OFF (desactivado), 01 ~ 64, END (fin)

Sección
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Nombre de estilo Sólo visualización

Muestra en pantalla el estilo y la sección que se están reproduciendo en ese momento. También muestra el estilo y la sección que se van a cambiar temporalmente. Si se graban cambios de estilo o de sección en la cadena, sin embargo, estos cambios tendrán prioridad. El parámetro STYLE puede desactivarse (OFF) para crear rupturas (secciones vacías) en la cadena (la cadena continúa reproduciéndose). Cuando STYLE está puesto en END, la reproducción de detendrá en ese punto. Pulse [F2] para mover el cursor y utilice el [Mando giratorio 2] para determinar la sección.

NOTA

- Para más información sobre estilos y secciones, ver "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 59.
- Las secciones pueden cambiarse pulsando el botón [KEYBOARD] de manera que se apague su indicador, y después pulsando la tecla negra del teclado correspondiente a la sección deseada (página 72).

*

6 MEAS (Compás)[Mando giratorio 3], [SHIFT]+ [F3] ->**Teclado numérico****[Ajustes] 001 ~ 999**

Muestra el número de compás seleccionado en ese momento. También se puede usar para cambiar el número de compás actual.

NOTA

- Los botones [◀]/[◀◀]/[▶▶]/[▶] también pueden ser usados para moverse de compás en compás (incluso durante la reproducción).

7 BPM (Tempo) . . [Mando giratorio 4], [SHIFT]+[F4] ->**Teclado numérico****[Ajustes] 001.0 ~ 300.0 (BPM)**

Establece el tempo de reproducción de la cadena de patrones.

Utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar el valor de BPM (tiempos de compás por minuto) en pasos de 1, o pulse [F4] para desplazar el cursor a la derecha del punto decimal y utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar en pasos de 0.1.

NOTA

- El valor de BPM también se puede ajustar utilizando el botón [TAP] (página 68).

8 OCT (Octava)**[Ajustes] -5 octavas ~ +5 octavas**

Muestra el ajuste de octava actual del teclado.

Cada "◀" en la pantalla corresponde a una octava hacia abajo, y cada "▶" corresponde a una octava hacia arriba.

La octava del teclado puede cambiarse pulsando el botón [KEYBOARD], de modo que se encienda su indicador luminoso, y luego usando los botones [OCT DOWN] (octava abajo) y [OCT UP] (octava arriba) para fijar la octava.

Pulse los botones [OCT DOWN] y [OCT UP] simultáneamente para restablecer los ajustes de octava normales del teclado (sin cambio de octava).

9 Transponer**[Ajustes] -36 ~ 0 ~ +36 (semitonos)**

Transpone el tono de reproducción del patrón.

La transposición se determina en incrementos de semitonos. Un ajuste de "12" transpone una octava.

[Procedimiento]

El procedimiento de transposición es el mismo que en el modo de PATRON (página 73)

10 Pista

Muestra los números de pistas e indica si la pista correspondiente contiene datos, así como el estado de silenciamiento (mute) o de aislamiento (solo) de la pista. Se muestran los tres tipos de pistas disponibles en el modo de CADENA DE PATRONES (PATT = patrón, SCENE = escena y BPM = tempo), así como todas las pistas incluidas en el patrón seleccionado en ese momento (1 ~ 16).

■: La pista contiene datos de secuencia.

□: La pista está silenciada (no se producirá sonido en esta pista)

◻: La pista está vacía (TR01 ~ TR16).

◻◻: La pista está vacía (PATTERN, SCENE/MUTE, BPM).

[Procedimiento de selección de pista]

Con la diferencia de que puede seleccionar pista de tempo (BPM), pista de escena/silenciamiento (Scene/Mute), o pista de Patrón (Pattern), el procedimiento para seleccionar una pista es el mismo que cuando se selecciona una pista de patrón. Las pistas de tempo y escena/silenciamiento se pueden seleccionar manteniendo pulsado el botón [TRACK SELECT] y pulsando [TR-]/[TR+]. El nombre o el número de la pista seleccionada se visualizará en pantalla en negativo (fondo negro).

[Procedimiento para los ajustes de silenciamiento y aislamiento]

El procedimiento para los ajustes de silenciamiento (mute) y aislamiento (solo) es el mismo que en el modo de PATRON (página 74).

2. Creación de cadenas de patrones (grabación de una cadena de patrones)

Esta función hace posible especificar una secuencia de patrones para su reproducción como cadena de patrones. La conmutación de secciones, el silenciamiento de pistas, los cambios de escena/silenciamiento, y los cambios de valor BPM pueden ser grabados en tiempo real.

NOTA

- Los eventos grabados en tiempo real pueden ser editados y nuevos eventos pueden ser insertados individualmente en la cadena de patrones mediante el modo de Edición de Cadena de Patrones (página 175).
- Antes de empezar la grabación de una cadena de patrones, asegúrese de que la función del modo de Utilidad PROTECCION DE MEMORIA (MEMORY PROTECT) está desactivada (off) (página 257). La grabación no es posible cuando la protección de memoria está activada (on).

La pantalla de grabación de cadena de patrones

La grabación de cadena de patrones tiene las siguientes páginas o pantallas:

● Grabación en espera (Rec Standby) ... (página 161)

Selecciona la pista que se va a grabar y permite otros preparativos para la grabación.



● Grabación en tiempo real ... (página 162)

Se pueden grabar en tiempo real operaciones ejecutadas mediante el teclado del RS7000 y los botones de memoria, así como cambios de patrón y de tempo.

NOTA

- La grabación en tiempo real de una cadena de patrones siempre se lleva a cabo en la modalidad de "Reemplazar" (los datos previos existentes en la pista grabada serán borrados y sustituidos por los nuevos datos).
- Los cambios de estilo y sección pueden ser grabados una vez por compás en la pista de patrón. Si se cambia un estilo o una sección en mitad de un compás, se grabará realmente en el principio del siguiente compás.

Grabación en espera

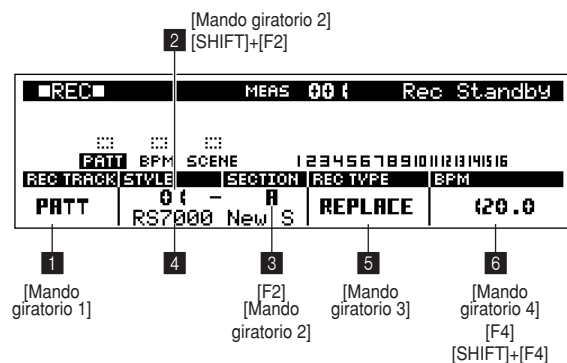
Selecciona la pista que se va a grabar.

Procedimiento de grabación en espera

1. Pulse [PATT CHAIN] para ir al modo de Reproducción de CADENA DE PATRONES.

2. Utilice el [Mando giratorio 1] (CHAIN = cadena) para seleccionar el número de cadena que se va a grabar.
3. Pulse el botón [REC] para activar la modalidad de grabación en espera.

Parámetros de pantalla



- 1 REC TRACK (pista de grabación)**
[Ajustes] PATT, BPM, SCENE
PATT ... Pista de PATRON
BPM ... Pista de BPM (tempo o tiempos de compás por minuto)
SCENE ... Pista de ESCENA/SILENCIAMIENTO

Selecciona la pista que se va a grabar.

- 2 STYLE (estilo)** . [Mando giratorio 2], [SHIFT]+ [F2] → Teclado numérico
- 3 SECTION (Sección)** [F2] → [Mando giratorio 2]
- 4 STYLE (estilo)**
[Ajustes]
Número de estilo . . OFF (desactivado), 01 ~ 64, END (fin)
Sección A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P
Nombre de estilo . . Sólo visualización

Muestra en pantalla el estilo y la sección que se están reproduciendo en ese momento. También permite grabar el estilo y la sección al principio del siguiente que se va a seleccionar durante la grabación de la pista de patrones. Si se graban cambios de estilo o de sección en la cadena, sin embargo, estos cambios tendrán prioridad.

El parámetro STYLE puede desactivarse (OFF) para crear rupturas (secciones vacías) en la cadena (la cadena continúa reproduciéndose). Cuando STYLE está puesto en END, la reproducción de detendrá en ese punto. Pulse [F2] para mover el cursor y utilice el [Mando giratorio 2] para determinar la sección.

NOTA

- Para más información sobre estilos y secciones, ver "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 59.
- Las secciones pueden cambiarse pulsando el botón [KEYBOARD] de manera que se apague su indicador, y después pulsando la tecla negra del teclado correspondiente a la sección deseada (página 72).

- 5 REC TYPE (tipo de grabación) . . [Mando giratorio 3] [Ajustes] REPLACE (reemplazar), STEP (por pasos) REPLACE** Cualquier dato previo existente en la pista grabada será borrado y reemplazado por los nuevos datos.

STEP Esta modalidad permite introducir eventos de uno en uno. Esta modalidad sólo está disponible cuando se selecciona una pista de tempo (BPM).

Selecciona la modalidad de grabación.

Cuando está seleccionada cualquier pista que no sea BPM, la única opción disponible es REPLACE.

- 6 BPM (Tempo) . . [Mando giratorio 4], [F4] -> [Mando giratorio 4], [SHIFT]+[F4] -> Teclado numérico [Ajustes] 001.0 ~ 300.0 (BPM)**

Establece el tempo de reproducción de la cadena de patrones.

Utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar el valor de BPM (tiempos de compás por minuto) en pasos de 1, o pulse [F4] para desplazar el cursor a la derecha del punto decimal y utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar en pasos de 0.1.

Grabación en tiempo real

La grabación en tiempo real permite grabar en tiempo real cualquier operación ejecutada mediante el teclado del RS7000, los botones de memoria de escena/silenciamiento o los mandos giratorios, así como los cambios de tempo y patrón.

Procedimiento de grabación en tiempo real

1. Pulse [PATT CHAIN] para entrar en el modo de Reproducción de CADENA DE PATRONES.

2. Use el [Mando giratorio 1] (CHAIN = cadena) para seleccionar el número de cadena que se va a grabar.
3. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 1] (REC TRACK = pista de grabación) para seleccionar la pista que se va a grabar.
5. Si la pista seleccionada para la grabación es la pista de tempo BPM, utilice el [Mando giratorio 3] (REC TYPE) para seleccionar la modalidad de grabación REPLACE (reemplazar).
6. Utilice el [Mando giratorio 4] para fijar el valor de BPM.
7. Si la pista de patrón se va a grabar en tiempo real, utilice el [Mando giratorio 2] (STYLE) y [F2] -> [Mando giratorio 2] (SECTION) para determinar el estilo y la sección para el primer compás.
8. Pulse [PLAY] de manera que se encienda su indicador luminoso y empiece la grabación después de la cuenta de entrada.
9. Maneje el [Mando giratorio 2] (STYLE), [F2] -> [Mando giratorio 2] (SECTION), [Mando giratorio 4] (BPM), [F4] -> [Mando giratorio 4] (BPM), el teclado y los botones de memoria de escena/silenciamiento según se requiera.

NOTA

- Si está seleccionada la pista de patrón, el [Mando giratorio 2] y [F2] -> [Mando giratorio 2] se pueden usar para grabar cambios de estilo y sección. Las secciones A ~ J pueden también seleccionarse pulsando el botón [KEYBOARD] de manera que se apague su indicador, y después pulsando la tecla negra del teclado correspondiente a la sección deseada. Estos cambios se grabarán realmente al principio del siguiente compás.
- Si está seleccionada la pista de tempo BPM, utilice el [Mando giratorio 4] o [F4] -> [Mando giratorio 4] para grabar cambios de valor de BPM.
- Si está seleccionada la pista de escena/silenciamiento, utilice los botones [SCENE/MUTE] y [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] para grabar operaciones de memoria de silenciamiento y escena. Así mismo, si se pulsa el botón [MUTE] de manera que se encienda su indicador, las teclas blancas del teclado pueden utilizarse para grabar operaciones de silenciar y des-silenciar pistas.

10. Pulse [STOP] para detener la grabación.

NOTA

- Pulsando los botones [SHIFT] y [JOB] simultáneamente se accede a la operación "00 Deshacer/Rehacer" (página 134), permitiendo deshacer la operación de grabación previa. Esto es útil si, por ejemplo, ha borrado accidentalmente material de una pista que quería conservar.
- Cuando necesite hacer grandes cambios en los valores, rote el correspondiente mando giratorio mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para cambiar los valores en incrementos de 10 en lugar de 1.
- También puede usar los botones de SUBMODO como teclado numérico para introducir valores después de mantener pulsado tanto el botón [SHIFT] como [F1].

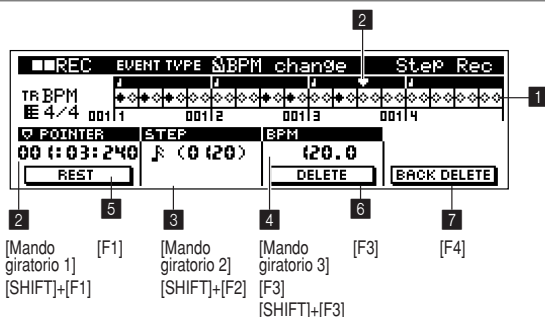
Grabación por pasos

Permite grabar eventos en la pista de tempo BPM de uno en uno. La grabación por pasos sólo se puede aplicar a la pista de tempo BPM. La visualización y el funcionamiento son iguales que para la grabación de pista BPM en el modo de CANCIÓN (SONG).

Procedimiento de grabación por pasos

1. Pulse [PATT CHAIN] para entrar en el modo de Reproducción de CADENA DE PATRONES.
2. Use el [Mando giratorio 1] (CHAIN = cadena) para seleccionar el número de cadena que se va a grabar.
3. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 1] (REC TRACK = pista de grabación) para seleccionar la pista de tempo BPM que se va a grabar.
5. Utilice el [Mando giratorio 3] (REC TYPE) para seleccionar la modalidad de grabación STEP (por pasos).
6. Pulse [PLAY] de manera que se encienda su indicador luminoso y aparezca la pantalla de grabación por pasos (STEP).
7. Utilice el [Mando giratorio 1] (POINTER = puntero) para mover el puntero a la posición en la que quiera introducir un cambio de BPM, el [Mando giratorio 2] (STEP = paso) para determinar la longitud del paso, y el [Mando giratorio 3] (VALUE) para fijar el valor de BPM.
Cuando necesite hacer grandes cambios de valor, rote el mando giratorio mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para cambiar los valores en incrementos de 10 en vez de 1.
8. Si pulsa el botón [PLAY], el indicador [PLAY] parpadeará y podrá escuchar qué forma está tomando la cadena que se está grabando por pasos. Pulse [STOP] para detener la reproducción y continúe introduciendo eventos en la modalidad de grabación por pasos.
9. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de CANCIÓN (SONG Play) pulsado el botón [STOP].

Parámetros de pantalla



1 Gráfico de tiempos del compás

Esta es la pantalla en la que las notas son "situadas" durante la grabación por pasos.

Cuando la medida es 4/4, la pantalla está dividida en cuatro tiempos (un compás). Cada marca con forma de diamante en la pantalla representa un tiempo de nota fusa. Cada división de nota negra (1/4 de nota completa o redonda) está dividida en 8 tiempos o "beats" de nota fusa.

2 POINTER (puntero) [Mando giratorio 1], [SHIFT]+[F1] → Teclado numérico

Determina la posición de la entrada de datos.

El puntero triangular situado encima del gráfico de tiempos de compás indica la posición de entrada de datos. Al girar el [Mando giratorio 1] el puntero se desplaza hacia la izquierda o hacia la derecha respectivamente. Los números de compás se pueden especificar numéricamente usando [SHIFT] + [F1] + el teclado numérico.

3 STEP (tiempo del paso) [Mando giratorio 2], [SHIFT]+[F2] → Teclado numérico [Ajustes]

Ajustes hechos mediante el control giratorio

0001 ~ 0059, nota fusa ♯, tresillo de nota semicorchea ♯♯, nota semicorchea ♯, tresillo de nota corchea ♯♯, nota corchea ♯, tresillo de nota negra ♯♯, nota negra ♯, nota blanca ♯, nota redonda ♯

Ajustes hechos mediante el teclado numérico

0001 ~ 9999 relojes

Especifica el tamaño del paso (el tiempo del paso). El puntero se desplazará a la siguiente posición después de que un evento haya sido introducido.

4 BPM (Tempo) [Mando giratorio 3], [F3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico [Ajustes] 001.0 ~ 300.0

Especifica el valor de BPM que se va a introducir.

5 REST (silencio) [F1]

Cuando se pulsa [F1] el puntero se desplaza en el tiempo de paso especificado.

6 DELETE (borrar) [F3]

Utilice el [Mando giratorio 1] (POINTER) mientras mantiene pulsado [F3] para borrar todos los eventos por los que pase el puntero.

7 BACK DELETE (borrar hacia atrás) [F4]

Mueve el puntero un paso hacia atrás y borra todas las notas existentes en esa posición.

NOTA

- Las notas introducidas erróneamente pueden borrarse pulsando [F4] inmediatamente después de haber sido introducidas (antes de cambiar el valor del tiempo del paso).

3. Ecualización y efectos generales

El submodo GENERAL (MASTER) proporciona acceso a los parámetros de ecualización general que ajustan el sonido en la etapa de salida final, y los parámetros de efectos generales.

Los parámetros de ecualización general están disponibles en 3 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] y [F4], y los parámetros de efectos generales están disponibles en 5 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] y [F4].

Pulse el botón [MASTER] desde el modo de Cadena de PATRON para ir al modo GENERAL. Los detalles son iguales que en el modo de PATRON (página 111).

Parámetros de pantalla

[1] Página de Ecualización general (MASTER

[PATT CHAIN] → [MASTER]

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB
1	2	3	4 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0kHz	6.3kHz
4 [F1]	5	6	7 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.9
4 [F1]	9	10	11
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

- 1 LOW GAIN (GANANCIA DE GRAVES)
.....[Mando giratorio 1]
- 2 MID1 GAIN (GANANCIA DE MEDIOS 1)
.....[Mando giratorio 2]
- 3 MID2 GAIN (GANANCIA DE MEDIOS 2)
.....[Mando giratorio 3]
- 4 HIGH GAIN (GANANCIA DE AGUDOS)
.....[Mando giratorio 4]
- 5 LOW FREQUENCY(FRECUENCIA DE GRAVES)
.....[Mando giratorio 1]
- 6 MID1 FREQUENCY (FRECUENCIA DE MEDIOS 1) ..
.....[Mando giratorio 2]
- 7 MID2 FREQUENCY (FRECUENCIA DE MEDIOS 2) ..
.....[Mando giratorio 3]
- 8 HIGH FREQUENCY (FRECUENCIA DE AGUDOS) ...
.....[Mando giratorio 4]
- 9 LOW Q (AMPLITUD DE BANDA DE GRAVES)
.....[Mando giratorio 1]
- 10 MID1 Q (AMPLITUD DE BANDA DE MEDIOS 1)
.....[Mando giratorio 2]
- 11 MID2 Q (AMPLITUD DE BANDA DE MEDIOS 2)
.....[Mando giratorio 3]
- 12 HIGH Q (AMPLITUD DE BANDA DE AGUDOS)
.....[Mando giratorio 4]

[2] Página de Efectos generales (MASTER EFFECT)

[PATT CHAIN] → [MASTER] x 2

MASTER EFFECT 1/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 KNOB 1 ASSIGN	2 KNOB 2 ASSIGN	3 KNOB 3 ASSIGN	4 KNOB 4 ASSIGN
DRY/WET BALANCE	FREQUENCY COURSE	LFO SPEED	EQ HIGH GAIN
2	3	4	5 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

MASTER EFFECT 2/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
1 CARRIER FREQ COURSE	2 CARRIER FREQ FINE	3 HPF	4 LPF
2.29KHz	48	53Hz	1.8KHz
6	7	8	9 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

MASTER EFFECT 3/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
5 LFO WAVE	6 LFO SPEED	7 LFO DEPTH	8 DRY/WET BALANCE
SINE	100	12	D 12%W
10	11	12	13 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

MASTER EFFECT 4/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
9 EQ LOW FREQ	10 EQ LOW GAIN	11 EQ HIGH FREQ	12 EQ HIGH GAIN
36Hz	+12dB	1.8KHz	+00dB
14	15	16	17 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

MASTER EFFECT 5/5			
EFFECT TYPE RING MOD			
18	19	20	21
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

- 1 EFFECT TYPE (TIPO DE EFECTO)
.....[Mando giratorio de selección MASTER EFFECT]
- 2 KNOB1 ASSIGN (ASIGNACION DE MANDO GIRATORIO 1)[Mando giratorio 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN (ASIGNACION DE MANDO GIRATORIO 2)[Mando giratorio 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN (ASIGNACION DE MANDO GIRATORIO 3)[Mando giratorio 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN (ASIGNACION DE MANDO GIRATORIO 4)[Mando giratorio 4]
- 6 Effect Parameter 1 (Parámetro de efecto 1)
.....[Mando giratorio 1]
- 7 Effect Parameter 2 (Parámetro de efecto 2)
.....[Mando giratorio 2]
- 8 Effect Parameter 3 (Parámetro de efecto 3)
.....[Mando giratorio 3]
- 9 Effect Parameter 4 (Parámetro de efecto 4)
.....[Mando giratorio 4]
- 10 Effect Parameter 5 (Parámetro de efecto 5)
.....[Mando giratorio 1]
- 11 Effect Parameter 6 (Parámetro de efecto 6)
.....[Mando giratorio 2]
- 12 Effect Parameter 7 (Parámetro de efecto 7)
.....[Mando giratorio 3]
- 13 Effect Parameter 8 (Parámetro de efecto 8)
.....[Mando giratorio 4]
- 14 Effect Parameter 9 (Parámetro de efecto 9)
.....[Mando giratorio 1]
- 15 Effect Parameter 10 (Parámetro de efecto 10)
.....[Mando giratorio 2]
- 16 Effect Parameter 11 (Parámetro de efecto 11)
.....[Mando giratorio 3]
- 17 Effect Parameter 12 (Parámetro de efecto 12)
.....[Mando giratorio 4]
- 18 Effect Parameter 13 (Parámetro de efecto 13)
.....[Mando giratorio 1]
- 19 Effect Parameter 14 (Parámetro de efecto 14)
.....[Mando giratorio 2]
- 20 Effect Parameter 15 (Parámetro de efecto 15)
.....[Mando giratorio 3]
- 21 Effect Parameter 16 (Parámetro de efecto 16)
.....[Mando giratorio 4]

4. Guardar en tarjeta de memoria o disco

El submodo GUARDAR (SAVE) le permite salvar y cargar datos a y desde tarjetas de memoria estándar (disponibles en muchas tiendas de electrónica y de ordenadores), o en discos de dispositivos SCSI externos.

Cuenta con 5 páginas: Guardar, Exportar, Renombrar, Borrar y Formatear. Pulse [SAVE] desde el modo de Reproducción de Cadena de PATRONES para ir al submodo GUARDAR. El submodo GUARDAR, sin embargo, no se puede seleccionar durante la reproducción o la grabación de una cadena de patrones.

NOTA

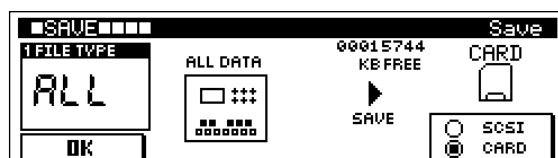
- Para más información sobre tarjetas de memoria, discos, datos de archivos, extensiones de archivos, etc. remítase al "Capítulo 2: el modo de PATRON", en la página 114.

Estructura de la página "Guardar"

El submodo Guardar incluye las siguientes pantallas:

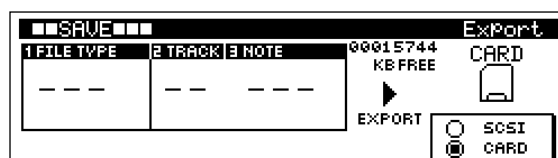
● Save (salvar) ...(página 167)

Salva los datos de la memoria interna a una tarjeta de memoria o a un disco de un dispositivo SCSI.



● Export (exportar) ...(página 167)

Las funciones de exportación no están disponibles desde el modo de Cadena de Patrones.



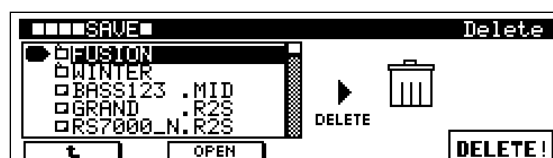
● Rename (renombrar)...(página 167)

Cambia el nombre de archivo de un archivo almacenado en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI.



● Delete (borrar)...(página 168)

Borra un archivo especificado de una tarjeta de memoria o de un disco de un dispositivo SCSI.



● Format (formatear) (página 168)

Formatea una tarjeta de memoria o un disco de un dispositivo SCSI.

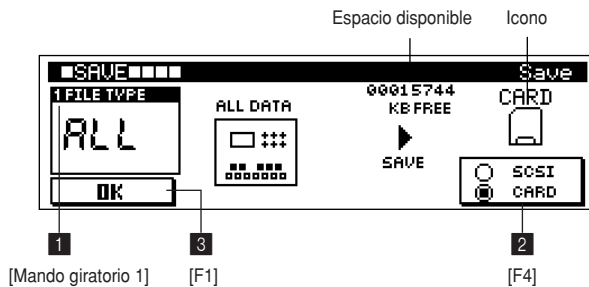


[1] Página “Guardar” (Save)

Salva los datos de la memoria interna a una tarjeta de memoria o a un disco de un dispositivo SCSI externo. Los detalles son iguales que para la página GUARDAR del modo de PATRON (página 114). Aquí sólo se presentan los parámetros que son diferentes a los del modo de PATRON.

Parámetros de pantalla

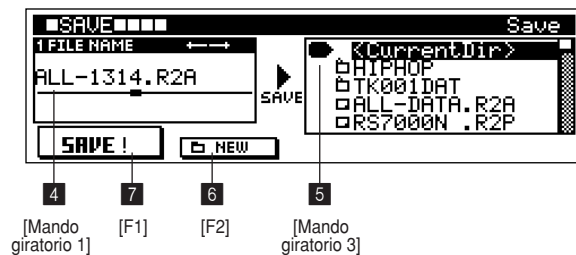
[PATT CHAIN] → [SAVE]

**1 FILE TYPE (tipo de archivo) ... [Mando giratorio 1] [Ajustes] ALL (todos)**

El tipo de datos que se va a salvar está puesto fijo en ALL y no se puede cambiar. Para las descripciones de los diversos tipos de archivos, ver “Acerca de los diversos tipos de archivos” en la página 116.

2 SCASI/CARD (SCSI/tarjeta) [F4]**3 OK [F1]****■ Página de ejecución de Guardar**

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]

**4 FILE NAME (nombre de archivo) [Mando giratorio 1]****5 Selección de carpeta [Mando giratorio 3]****6 NEW (nueva) [F2]****7 SAVE (guardar) [F1]****[2] Página de exportación (Export)**

[PATT CHAIN] → [SAVE] x 2

Las funciones de exportación no están disponibles desde el modo de Cadena de PATRONES.

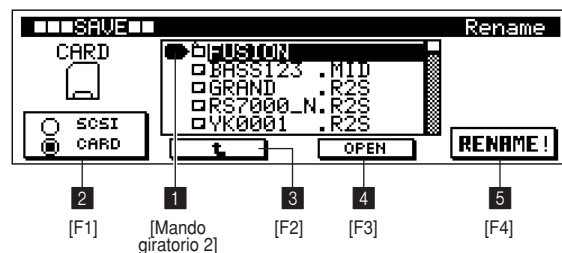
[3] Página Renombrar (Rename)

Cambia el nombre de un archivo o una carpeta.

Los detalles son iguales que para la página GUARDAR del modo de PATRON (página 114).

Parámetros de pantalla

[PATT CHAIN] → [SAVE] x 3



- 1 FILE (archivo)[Mando giratorio 2]
- 2 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta)[F1]
- 3 ↵(hacia arriba)[F2]
- 4 OPEN (abrir)[F3]
- 5 RENAME (renombrar)[F4]

[4] Página Borrar (Delete)

Borra archivos o carpetas.

Parámetros de pantalla

[PATT CHAIN] → [SAVE] x 4

The screenshot shows a screen titled 'Delete' with a file list under the heading 'FUSION'. The list includes: 'BASS123 .M10', 'GRAND .R2S', 'RS7000_N .R2S', and 'YK0001 .R2S'. To the right of the list is a trash can icon and the word 'DELETE'. At the bottom, there are four numbered buttons: 1 (Mando giratorio 1), 2 (F1), 3 (F2), and 4 (DELETE!).

- 1 FILE (archivo)[Mando giratorio 1]
- 2 ↵(hacia arriba)[F1]
- 3 OPEN (abrir)[F2]
- 4 DELETE! (borrar)[F4]

[5] Página Formatear (Format)

Formatea tarjetas de memoria o discos SCSI.

Parámetros de pantalla

[PATT CHAIN] → [SAVE] x 5

CARD (tarjeta) o DISK (disco) = SCSI

The screenshot shows a screen titled 'Format' with a header '3: CRW842 BRASS/ST'. Below the header, there are four numbered buttons: 1 (F1), 2 (Mando giratorio 3), 3 (Mando giratorio 4), and 4 (F4). The screen also displays 'LOGICAL' and '***** KB FREE'. Labels with arrows point to various elements: 'Nombre de la partición' points to the header, 'Tipo de disco' points to the 'SCSI' option, 'Identificación SCSI' points to '3: CRW842', and 'Icono' points to the 'BRASS/ST' icon.

CARD (tarjeta) o DISK (disco) = CARD (tarjeta)

The screenshot shows a screen titled 'Format' with a header 'CARD'. Below the header, there are four numbered buttons: 1 (F1), 2 (Mando giratorio 3), 3 (Mando giratorio 4), and 4 (F4). The screen also displays '00015744 KB FREE' and a 'FORMAT!' button.

- 1 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta)[F1]
- 2 FORMAT TYPE (tipo de formato) [Mando giratorio 3]
- 3 PARTITION (partición)[Mando giratorio 4]
- 4 FORMAT! (formatear)[F4]

5. Recuperar desde tarjeta de memoria o disco

Este submodo se utiliza para recuperar o cargar datos desde una tarjeta de memoria o disco.

Cuenta con 3 pantallas: Recuperar, Importar y Configuración SCSI.

Pulse [LOAD] desde el modo de Cadena de PATRONES para ir a la pantalla de Recuperar (Load).

NOTA

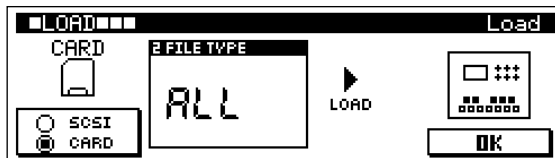
Remítase al "Capítulo 2: Acerca de los tipos de archivo", página 116, para más información sobre los tipos de archivo.

Estructura de la página Recuperar (Load)

El submodo Recuperar incluye las siguientes pantallas:

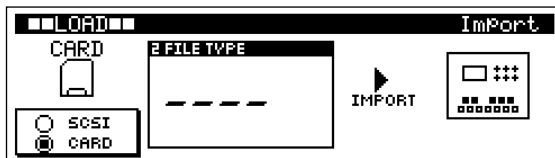
● Load (recuperar) ... (página 169)

Carga los datos en la memoria interna desde una tarjeta de memoria o desde un disco de un dispositivo SCSI.



● Import (importar) ... (página 170)

Esta función de importación no está disponible desde el modo de Cadena de PATRONES.



● SCSI Setup (configuración SCSI) ... (página 170)

Proporciona acceso a una serie de ajustes SCSI.



[1] Página Recuperar (Load)

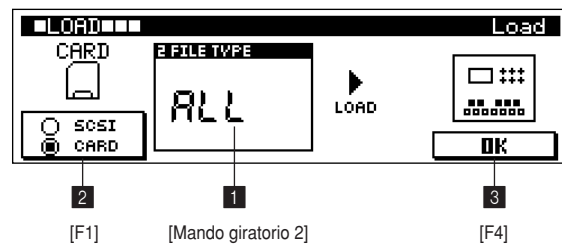
Carga los datos en la memoria interna desde una tarjeta de memoria o desde un disco de un dispositivo SCSI.

Los detalles son iguales que para la página RECUPERAR del modo de PATRON (página 126). Aquí sólo se presentan los parámetros que son diferentes a los del modo de PATRON.

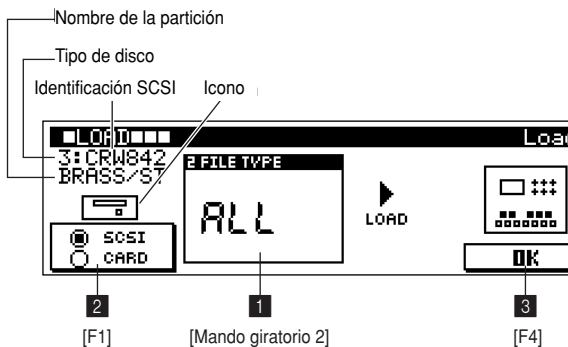
Parámetros de pantalla

[PATTERN] → [LOAD]

CARD (tarjeta) o DISK (disco) = CARD (tarjeta)



CARD (tarjeta) o DISK (disco) = SCSI



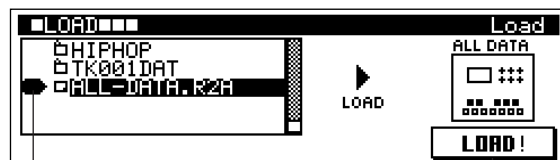
- 1 FILE TYPE (tipo de archivo) [Mando giratorio 2]**
[Ajustes] ALL, ALL + SYSTEM
 ALL (todo)
 Un archivo tipo ALL (.R2A) es recuperado y se borra toda la memoria interna excepto los datos de configuración del sistema.
 ALL + SYSTEM (todo + sistema)
 Un archivo tipo ALL (.R2A) es recuperado y se borra toda la memoria interna incluyendo los datos de configuración del sistema.

Especifica el tipo de archivo de datos que se va a recuperar. Para más detalles sobre los diversos tipos de archivos, ver "Capítulo 2: Acerca de los tipos de archivos" en la página 116.

- 2 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) [F1]**

- 3 OK [F4]**

- Página de ejecución de Recuperar**
[PATT CHAIN] → [LOAD] → [F4]



4
[Mando giratorio 1]

7
[F4]

- 4 Selección de archivo [Mando giratorio 1]**

- 5 ↑ (hacia arriba) [F1]**

- 6 OPEN (abrir) [F2]**

- 7 LOAD! (recuperar) [F4]**

[2] Página Importar (Import)

Las funciones de importación no están disponibles desde el modo de Cadena de PATRONES.

[3] Página de Configuración SCSI (SCSI Setup)

Proporciona acceso a una serie de ajustes SCSI. Los detalles son los mismos que para la página Recuperar del modo de PATRON (página 126).

Parámetros de pantalla

[PATT CHAIN] → [LOAD] x 3



1

[Mando giratorio 1]
[F1]

2

[Mando giratorio 2]

4

[F3]

3

[Mando giratorio 4]

- 1 MOUNT ID (identificación del disco a montar)**
 [Mando giratorio 1], [F1]

- 2 MOUNT PARTITION (partición a montar)**
 [Mando giratorio 2]

- 3 SCSI SELF ID (identificación SCSI propia)**
 [Mando giratorio 4]

- 4 NEXT/PREV (próximo/anterior) [F3]**

6. Edición de patrones y frases (operaciones de patrón)

Las 9 “operaciones” de cadena de patrones del RS7000 se pueden utilizar para editar y modificar los datos de las cadenas de patrones de diversas maneras.

● Lista de operaciones

[Categoría deshacer/rehacer]		
00 Undo/Redo (deshacer/rehacer)	La operación Undo (deshacer) cancela los cambios hechos por la operación más reciente, restableciendo los datos a su estado previo. La operación Redo (rehacer) cancela la operación Undo y restablece los cambios.	P. 172
[Categoría de evento]		
01 Copy Event (Copiar evento)	Copia todos los datos de una zona origen especificada en una posición de destino especificada.	P. 172
02 Erase Event (Borrar evento)	Borra todos los eventos especificados de la zona especificada.	P. 172
[Categoría de compás]		
03 Create Measure (Crear compás)	Crea compases vacíos en la posición especificada.	P. 173
04 Delete Measure (Borrar compás)	Borra el compás o compases especificados.	P. 173
[Categoría de conversión]		
05 Convert to Song (Convertir a canción)	Convierte la cadena de patrones seleccionada en datos de interpretación y copia los datos en una canción especificada.	P. 173
[Categoría de cadena]		
06 Copy Chain (Copiar cadena)	Esta operación copia todos los datos de una cadena de patrones origen seleccionada en una cadena de patrones destino seleccionada.	P. 174
07 Clear Chain (Borrar cadena)	Esta operación borra todos los datos de la cadena de patrones seleccionada.	P. 174
08 Chain Name (Nombre de cadena)	Utilice esta operación para introducir o cambiar el nombre de una cadena de patrones.	P. 174

Procedimiento de operaciones de PATRON



1. Pulse el botón [JOB] desde el modo de Reproducción de Cadena de PATRONES para ir a la lista de operaciones.
2. Use el [Mando giratorio 1] (CATEGORY = categoría) y el [Mando giratorio 2] (JOB = operación) para desplazar el cursor a la operación deseada.
3. Pulse [F4] (SELECT = seleccionar) para saltar a la página de operación seleccionada.
4. Utilice el [Mando giratorio 2] (CURSOR ↔) para mover el cursor a los diversos parámetros, y el [Mando giratorio 3] (VALUE = valor +/-) o [SHIFT]+[F3] → teclado numérico para fijar los valores de los parámetros como se requiera.

5. Cuando se hayan ajustado los parámetros pulse [F4] (DO! = ¡hacer!) para ejecutar la operación. Una vez hecha la operación en la pantalla aparecerá “Completed” (terminada).
6. Pulse [EXIT] dos veces para volver al modo de Reproducción Cadena de PATRONES.

NOTA

- Si la función de protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá “Memory Protected” (memoria protegida) al pulsar el botón [JOB] y no será posible acceder a la lista de operaciones. En ese caso vaya a la página de Sistema del modo de Utilidad (página 257) y desactive la protección de memoria (OFF).

Precauciones

- Si no hay datos en la zona especificada en la pantalla aparecerá “No Data” (sin datos) y la operación no se podrá ejecutar.
- Si comete un error o quiere comparar el sonido de los datos antes y después de ejecutar una operación utilice la función “00 Undo/Redo” (deshacer/rehacer) (página 172).

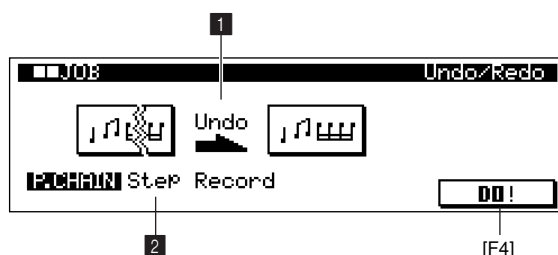
00 Undo/Redo (deshacer/rehacer)

La operación Undo (deshacer) cancela los cambios hechos por la operación más reciente (operación, edición, grabación), restableciendo los datos a su estado previo. La operación Redo (rehacer) cancela la operación Undo y restablece los cambios.

Undo/Redo también se puede ejecutar en pantallas como la de reproducción (Play), etc., pulsando [SHIFT]+[JOB].

NOTA

- Undo/Redo no funciona con operaciones de voces de muestras.



1 Indicación de Deshacer/Rehacer

“Undo” o “Redo” aparecen respectivamente en la pantalla para indicar la operación que está disponible en ese momento. Se seleccionan alternativamente.

2 Objeto de la operación Deshacer/Rehacer

Identifica la operación disponible en ese momento para deshacer o rehacer.

Cuando el objeto especificado para la operación Deshacer/Rehacer no está en la memoria, en la pantalla aparece “Undo Impossible” (imposible deshacer) y la función Deshacer/Rehacer no se puede ejecutar.

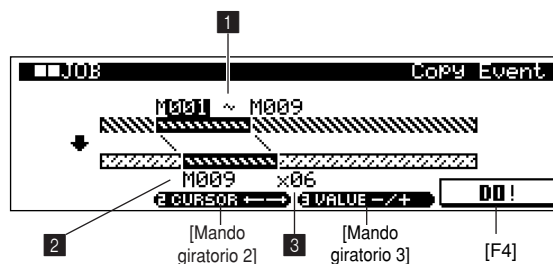
01 Copy Event (Copiar evento)

Esta operación copia todos los datos de una zona origen especificada en una posición de destino especificada.



PRECAUCIÓN

Cuando se ejecuta “Copiar evento”, cualquier dato ya existente en la posición de destino será borrada y sustituida por los datos copiados.



1 Zona de origen

[Ajustes] Compases 001 ~ 999

Determina la zona de compases de la que se copiarán los datos.

2 Posición de destino

[Ajustes] Compases 001 ~ 999

Especifica la posición en la que se copiarán los datos.

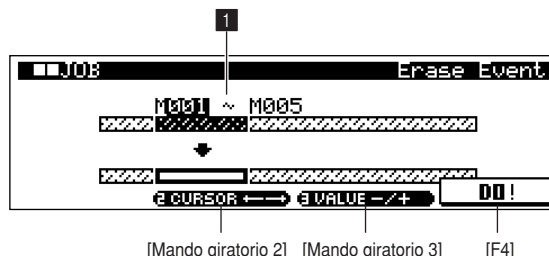
3 Veces

[Ajustes] 01 ~ 99

Especifica el número de veces que los datos serán copiados.

02 Erase Event (Borrar evento)

Esta operación borra todos los datos especificados de la zona especificada.



1 Zona

[Ajustes] Compases 001 ~ 999

Establece la zona de compases sobre la que se aplicará la operación.

03 Create Measure (Crear compás)

Crea compases vacíos en la posición especificada.

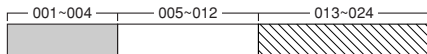
NOTA

- Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compás y de medida que siguen al punto de inserción son movidos consiguientemente hacia delante.
- Si el punto de inserción se fija después del último compás que contenga datos, solamente los datos de medida en ese punto son fijados sin insertar realmente los compases.

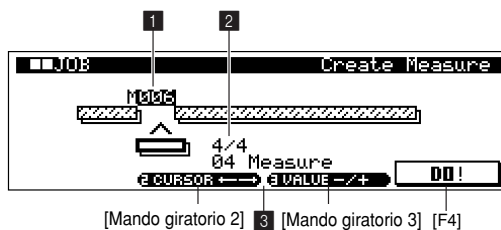
Datos originales



8 compases insertados en el compás 5



Los 8 compases insertados



1 Punto de inserción

[Ajustes] 001 ~ 999

Especifica el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases en blanco de nueva creación.

2 Medida

[Ajustes] 1/16 ~ 16/16; 1/8 ~ 16/8; 1/4 ~ 8/4.

Establece la medida de los compases que se van a crear.

3 Número de compases

[Ajustes] 01 ~ 99

Especifica el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

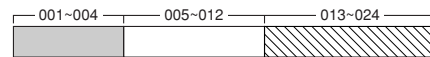
04 Delete Measure (Borrar compás)

Borra los compases especificados

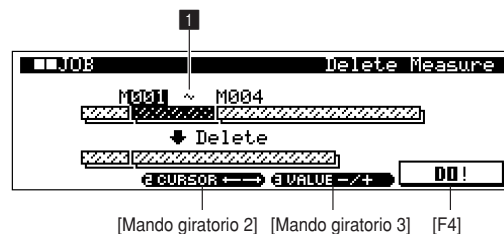
NOTA

- Los datos de compás y de medida que siguen al punto de inserción son movidos consiguientemente hacia atrás.

Datos originales



Compases M005 ~ M012 borrados



1 Zona a borrar

[Ajustes] 001 ~ 999

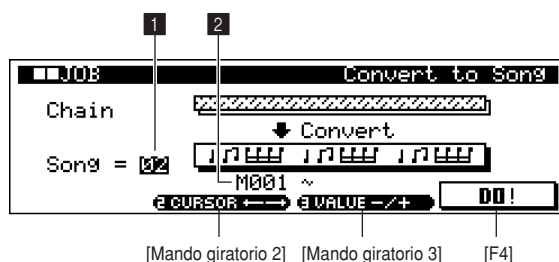
Especifica la zona de compases que se va a borrar.

05 Convert to Song (Convertir a canción)

Convierte la cadena de patrones seleccionada en datos de interpretación y copia los datos en una canción especificada.

NOTA

- No se pueden seleccionar cadenas de patrones desde esta pantalla. Asegúrese de seleccionar la cadena de patrones que desee convertir mientras está en el modo de Cadena de PATRONES, y después seleccione esta operación.
- Las voces de muestras locales usadas por los patrones de la cadena también serán copiadas en la canción como voces de muestras locales.

**1 Song (Número de canción)****[Ajustes] 01 ~ 20**

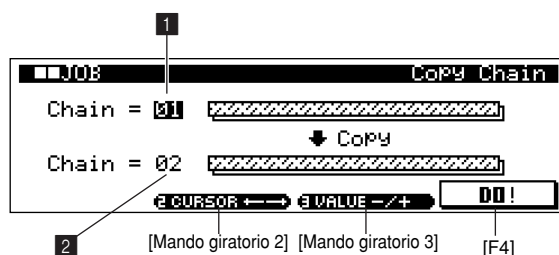
Determina la canción en la que se van a copiar los datos de cadena de patrones convertidos.

2 Compás**[Ajustes] 001 ~ 999**

Especifica la zona de datos que se va a convertir y copiar.

06 Copy Chain (Copiar cadena)

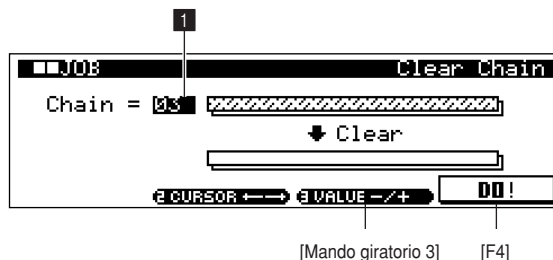
Esta operación copia todos los datos de una cadena de patrones origen seleccionada en una cadena de patrones destino seleccionada.

**1 Chain (Cadena de patrones origen)****2 Chain (Cadena de patrones destino)****[Ajustes] 01 ~ 20**

Especifica los números de las cadenas de patrones origen y destino de la copia.

07 Clear Chain (Borrar cadena)

Esta operación borra todos los datos de la cadena de patrones seleccionada.

**1 Chain (Cadena)****[Ajustes] 01 ~ 20**

Selecciona la cadena de patrones que se va a borrar.

08 Chain Name (Nombre de cadena)

Utilice esta operación para introducir o cambiar el nombre de una cadena de patrones.

NOTA

- No se pueden seleccionar cadenas de patrones desde esta pantalla. Asegúrese de seleccionar la cadena de patrones que desee nombrar o renombrar mientras está en el modo de Cadena de PATRONES (página 159).

**1 Nombre de cadena**

Remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", en la página 67, para más detalles sobre la introducción de nombres.

7. Edición de una cadena de patrones

El modo de edición de cadena de patrones hace posible la edición del orden de los patrones de una cadena así como la inserción de datos de eventos de tiempo y escena/silenciamiento.

Pulse [EDIT] desde el modo de Reproducción de CADENA DE PATRONES para ir a la pantalla de Editar Cambio (Edit Change) de Cadena de Patrones.

NOTA

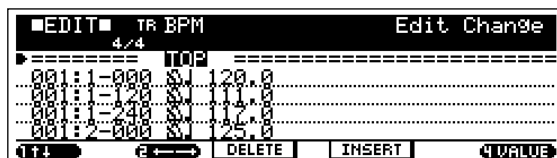
- Antes de entrar en el modo de Edición de Cadena de Patrones, asegúrese de desactivar la función de protección de memoria. Vaya a la pantalla de Sistema (página 257) del modo de UTILIDAD, y desactívela (OFF).
- La función "Solo" no se puede usar durante la edición de una cadena de patrones.

Procedimiento de edición de una cadena de patrones

1. Seleccione la cadena de patrones que desee editar en el modo de Reproducción de CADENA DE PATRONES (PATT CHAIN)
2. Seleccione la pista que se va a editar pulsando la tecla apropiada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT]. Si se selecciona una pista de la 1 a la 16, entrará en la edición de una pista de patrón.
3. Pulse [EDIT] para ir a la página de Editar Cambio (Edit Change) del submodo de Edición de Cadena de Patrones.

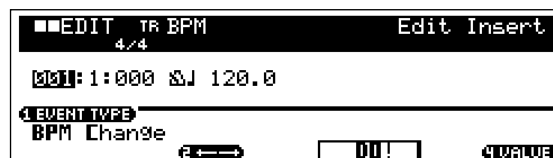
Cuando está seleccionada la pista de tiempo (BPM) o de escena/silenciamiento (SCENE/MUTE)

A través de esta página se pueden editar o borrar eventos de tiempo (BPM) o de escena/silenciamiento. Para insertar un nuevo evento, pulse [F3] para ir a la pantalla de selección de tipo de evento.



4. Utilice el [Mando giratorio 1] para mover el cursor al evento que se va a editar.
5. Utilice el [Mando giratorio 2] para mover el cursor al parámetro de evento que se va a editar, y utilice el [Mando giratorio 4] (VALUE = valor) para cambiar el valor como se requiera. Un evento editado parpadeará en la pantalla.
 - Para cambiar su posición, se pueden editar el compás, el tiempo del compás y el reloj de un evento.
 - Mientras un evento está parpadeando (está siendo editado), puede utilizar los botones de SUBMODO como teclado numérico para introducir valores de parámetros directamente.

6. Una vez editado el parámetro, pulse [ENTER] para confirmar y validar la edición (el evento dejará de parpadear).
 - Si el cursor es desplazado a un nuevo evento mientras el evento seleccionado está todavía parpadeando, la edición de dicho evento seleccionado será cancelada.
7. Pulse [F2] (DELETE) para borrar el en la posición del cursor.
8. Pulse [F3] (INSERT) para ir a la pantalla de "Editar inserción" (Edit Insert) si quiere insertar nuevos eventos de tiempo o escena/silenciamiento.

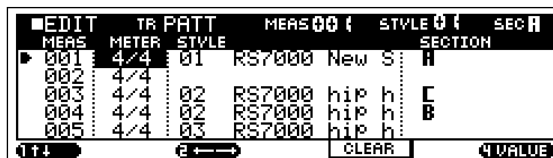


Fije el compás, el tiempo de compás, el reloj y el tipo de evento como se requiera y después pulse [F3] (DO! = ¡hacer!) para insertar el evento.

9. Pulse [EXIT] para regresar a la pantalla de Reproducción de CADENA DE PATRONES (PATT CHAIN).

Cuando está seleccionada una pista de patrón

En esta pantalla se pueden editar el estilo, la sección y la medida de cada compás.



4. Utilice el [Mando giratorio 1] para mover el cursor al compás que se va a editar.
5. Utilice el [Mando giratorio 2] para mover el cursor al parámetro de medida, estilo o sección que se va a editar, y utilice el [Mando giratorio 4] (VALUE = valor) para cambiar el valor como se requiera.
 - Cuando un estilo está desactivado (OFF), durante la reproducción de los patrones se produce la correspondiente sección en blanco (la reproducción no se detiene).

- Se pueden crear firmas de tiempo complejas cambiando la medida en los compases adecuados. También es posible conmutar secciones en cada tiempo de compás (o nota corchea o nota semicorchea) para crear efectos especiales.

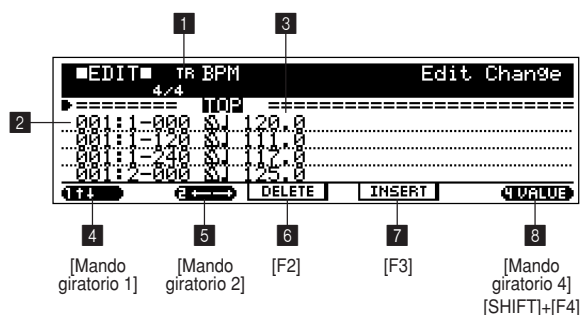
6. Si introduce datos erróneos, mueva el cursor a esa posición y pulse [F3] (CLEAR) para borrar el evento.

NOTA

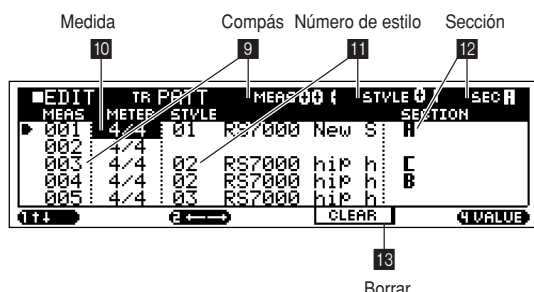
- Asegúrese de introducir "END" al final de la cadena.

Parámetros de pantalla**Página "Editar cambio"**

Cuando está seleccionada la pista de tiempo (BPM) o la de escena/silenciamiento (SCENE/MUTE)



Cuando está seleccionada una pista de patrón

**1 TR (número de pista)**

[Ajustes] BPM, SCENE, PATT

- BPMPista de tiempo (BPM)
 - SCENEPista de escena/silenciamiento
 - PATTPista de patrón
- Selecciona la pista que se va a editar.

2 Compás, tiempo del compás y reloj

[Ajustes]

- Compás001 ~ 999
- Tiempo del compás ...1 ~ 16 (depende de la medida del compás)
- Reloj000 ~ 479 (depende de la medida del compás)

Indica la posición del evento correspondiente. El cambio de cualquiera de estos valores supone el consiguiente cambio de posición del evento.

3 Evento y parámetros

[Ajustes]

Pista BPM

- Cambio de tempo: 001.0 ~ 300.0 (BPM)
-Eventos de cambio de tempo.

Pista SCENE/MUTE

- Número de memoria de escena: Memoria de escena 1 ~ 5
-Recupera un memoria de escena.
- Número de memoria de silenciamiento: Memoria de silenciamiento 1 ~ 5
-Recupera un memoria de silenciamiento.
- Silenciamiento de pista: Silenciamiento de pista ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
-Eventos de activación/desactivación de silenciamiento de pista. Las pistas 1 ~ 16 se muestran en pantalla en orden de izquierda a derecha.
- indica que el silenciamiento está desactivado; □ indica que el silenciamiento está activado.

Muestra en pantalla el tipo de cada evento.

Para más detalles sobre los tipos de eventos y sus parámetros, remítase al "Capítulo 7: Otra información", en la página 263.

NOTA

- "TOP" y "END" aparecen en la pantalla al principio y al final de los datos respectivamente. "TOP" y "END" no son datos de frase y no se pueden editar.

- 4 **↑ ↓ (Cursor ↑ y ↓)[Mando giratorio 1]**
Mueve el cursor hacia arriba o hacia abajo por la lista de eventos para seleccionar un evento para su edición.
- 5 **← → (Cursor ← y →)[Mando giratorio 2]**
Mueve el cursor hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar el parámetro que se va a editar para el evento seleccionado en ese momento.
- 6 **DELETE (borrar)[F2]**
Borra el evento seleccionado en ese momento.
- 7 **INSERT (insertar)[F3]**
Salta a la página de inserción para poder proceder a la inserción de un nuevo evento.
- 8 **VALUE (valor)[Mando giratorio 4], [SHIFT]+[4]**
Ajusta el valor del parámetro seleccionado.

9 MEAS (compás)

[Ajustes] 001 ~ 999

Establece el compás para el que se van a editar la medida, el estilo o la sección. El [Mando giratorio 1] se puede usar para moverse de compás en compás.

10 METER (medida)

[Ajustes] 1/16 ~ 16/16; 1/8 ~ 16/8; 1/4 ~ 8/4.

Establece la medida para compás, permitiendo crear, si se requiere, firmas de tiempo complejas.

11 **STYLE** (número de estilo)

12 SECTION (sección)

[Ajustes]

Número de estilo OFF (desactivado), 01 ~ 64,
END (fin)

Sección A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Especifican el estilo y la sección que se va a reproducir en el compás especificado anteriormente en "9.MEAS (compás)".

No es necesario introducir el estilo y la sección para cada compás cuando se van a repetir el mismo estilo y sección. Cuando el parámetro STYLE está desactivado (OFF), se produce la consiguiente sección en blanco durante la reproducción (la reproducción no se detiene). La reproducción se detendrá cuando se alcance "END"

NOTA

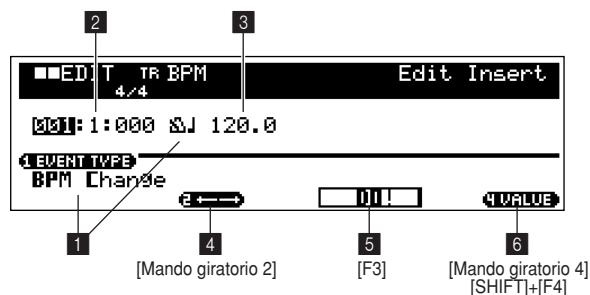
- Para más información sobre estilos y secciones, ver “Capítulo 1: Conceptos básicos”, página 59.
- Las secciones A a J pueden seleccionarse directamente mediante las teclas negras del teclado cuando el indicador del botón [KEYBOARD] está encendido (página 72).

13 CLEAR (borrar)[F3]

Borra el estilo o la sección en la posición del cursor.

Página “Insertar”

Pulse [F3] (INSERT) desde la página de edición de frase para acceder a esta página.




1 Evento

[Ajustes]

Pista BPM

- Cambio de tempo: 001.0 ~ 300.0 (BPM)
.....Eventos de cambio de tempo.

Pista SCENE/MUTE

- **Número de memoria de escena: Memoria de escena 1 ~ 5**
.....Recupera un memoria de escena.
- **Número de memoria de silenciamiento: Memoria de silenciamiento 1 ~ 5**
.....Recupera un memoria de silenciamiento.
- **Silenciamiento de pista: Silenciamiento de pista** 
.....Eventos de activación/desactivación de silenciamiento de pista. Las pistas 1 ~ 16 se muestran en pantalla en orden de izquierda a derecha.
 - indica que el silenciamiento está desactivado; □ indica que el silenciamiento está activado.

Selecciona el tipo de evento que se va a insertar.

Para más detalles sobre los tipos de eventos y sus parámetros, remítase al “Capítulo 7: Otra información”, en la página 263.

2 Compás, tiempo del compás y reloj

[Ajustes]

Compás 001 ~ 999

Tiempo del compás 1 ~ 16 (depende de la medida del compás)

Reloj 000 ~ 479 (depende de la medida del compás)

Especifica la posición en la que será insertado el nuevo evento.

3 Parámetro

El valor para el evento seleccionado. El parámetro o parámetros disponibles dependen del tipo de evento seleccionado.

4 \longleftrightarrow (Cursor $\leftarrow y \rightarrow$)[Mando giratorio 2]

Mueve el cursor hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar el parámetro que se va a editar para el evento seleccionado en ese momento.

5 DO! (¡hacer!)[F3]

Inserta el evento especificado.

6 VALUE (valor) [Mando giratorio 4], [SHIFT]+[4]

Ajusta el valor del parámetro seleccionado.



Capítulo 4.

El modo de canción

Acerca del modo de Canción	180
1. Reproducción de canción.....	182
2. Grabación de canción	184
3. Añadir cadencia a un patrón	191
4. Efectos de reproducción.....	192
5. Retardo MIDI.....	193
6. Ajuste de nivel y efectos para cada pista (mezclador).....	194
7. Cambio del sonido de las voces (edición de voces)	196
8. Incorporación de efectos	198
9. Configuración y ajustes de los mandos asignables y de arpegio	200
10. Ecualización y efectos generales.....	202
11. Guardar en tarjeta de memoria o disco	204
12. Recuperar desde tarjeta de memoria o disco	208
13. Operaciones de canción	212
14. Edición de canción	225

Acerca del modo de Canción

Este modo se utiliza para reproducir y crear canciones. Pulse el botón [SONG] para entrar en el modo de Reproducción de CANCIÓN y la página de reproducción de Canción aparecerá en la pantalla.

Reproducción de Canción

F& COURSE	F& FINE	HPF CUTOFF	LPF CUTOFF
RS7000	New Song		
BPM SCENE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16		
SONG	METER	0 JUMP	MEAS
02	4	002	001.1
			120.0

NOTA

Para más información sobre canciones ver "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 60.

Submodos del modo de Canción

El modo de CANCIÓN se compone de los siguientes 14 submodos:

● **Reproducción de Canción (Song Play)...(Página 182)**
Se pueden seleccionar y reproducir canciones. Esta pantalla es siempre la primera en aparecer cuando se activa el modo de CANCIÓN.

● **Grabación de Canción (Rec)...(Página 184)**
Se pueden grabar canciones originales en este modo.

REC	MEAS	00:11	Rec Standby
OCT>>>>			
BPM SCENE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16		
REC TRACK	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM
TR 01	REPLACE	VALUE 240	120.0
		SWING 88%	

● **Cadencia (Groove) ...(Página 191)**
Permite aplicar variaciones de cadencia y "feeling" a pistas individuales.

GROOVE	TR 03	Grid	Groove
NOTE OFFSET			
CLOCK SHIFT			
GATE OFFSET			
VELO OFFSET			
NOTE OFFSET	CLOCK SHIFT	GATE OFFSET	VELO OFFSET
+04	+003	+001	-004

● **Efectos de reproducción (Play Fx)...(Página 192)**
Añade profundidad y armonía a pistas individuales.

■■PLAY FX■										Note						
OCT▶▶▶▶▶																
<div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div><div>■</div></div>																
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																
NOTE OFFSET				GATE TIME				VELOCITY								
+04				100 %				+000								

● **Retardo MIDI (MIDI Delay)...(Página 193)**
Añade a pistas individuales un efecto especial de retardo basado en MIDI.

MIDI DELAY																Midi Delay Edit															
OCT>>>>																															
<div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div>																															
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																															
DELAY TIME								DELAY LEVEL								REPEAT TIMES															
0120								100								04															

● **Mezclador (Mixer)...(Página 194)**
Ajusta individualmente para cada pista el volumen, nivel de envío a efectos, y otros parámetros.

MIXER	EQ
TYPE	LH PH LH PH B -- PH PH PH PH LH LH B LH LH PH
GAIN1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
GAIN2	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
FREQ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
EQ TYPE	8
P.ER	10
FREQUENCY	12.9KHz
GAIN	-12

● **Edición de voz (Voice Edit)...(Página 196)**
Edita las voces asignadas a cada pista.

■VOICE EDIT■■■■										LFO 1/3									
■■																			

● Efecto (Effect)...(Página 198)

Ajusta los efectos para las fases de efectos de REVERBERACION, RETARDO/CHORUS, y VARIACION.

EFFECT TYPE			
VARIATION	TYPE	DELAY	TYPE
020	GATE REV	018	DELAY LR
		011	HALL 1

● Configuración (Set up)...(Página 200)

Proporciona acceso a los ajustes del arpegiador, de la asignación de los mandos giratorios, y de los canales.

Knob Assign		
Knob Select	PARAMETER (MIDI OUT)	TRACK
01 BeatSwitch	BeatSwitch	AUTO
02 ClockShift	ClockShift	AUTO
03 Swing	Swing	AUTO
04 GateTime	GateTime	AUTO
05 MidiDelay	DivLevel	AUTO

● General (Master)...(Página 202)

Proporciona acceso a los ajustes de ecualización general y de efecto general.

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+12dB	-07dB	+08dB	+02dB

● Guardar (Save)...(Página 204)

Guarda los datos en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI externo.

SAVE		Save	
1 FILE TYPE	2 SONG	00000000 KB FREE	CARD
SONG	01		
	RS7000 New S	SAVE	<input type="radio"/> SCSI
OK			<input checked="" type="radio"/> CARD

● Recuperar (Load)...(Página 208)

Recupera los datos de una tarjeta de memoria o de un disco de un dispositivo SCSI externo.

LOAD		Load	
CARD	2 FILE TYPE		
	SONG		
<input type="radio"/> SCSI		LOAD	<input type="radio"/> CARD
<input checked="" type="radio"/> CARD			OK

● Operación (Job)...(Página 212)

Accede a las operaciones de edición de canción.

JOB		Job List	
UNDO/REDO	01 Quantize		
NOTE	02 Modify Velocity		
EVENT	03 Modify GateTime		
MEASURE	04 Crescendo		
TRACK	05 TransPose		
SONG	06 Glide		
1 CATEGORY	2 JOB		SELECT

● Edición de frase (Edit)...(Página 225)

Permite la edición o inserción de nuevos datos en canciones ya grabadas.

EDIT		TR 06		Edit Change	
4/4					
===== TOP =====					
001:1-000	3RPN	[000-000]	000-000		
001:1-000	3RPN	[000-000]	000-000		
001:1-000	MC 3	000:006 005	[000000 ..]		
===== END =====					
1	2	DELETE	INSERT	4	VALUE

1. Reproducción de Canción

Selecciona y reproduce canciones.

Esta es siempre la primera pantalla en aparecer cuando se pulsa el botón [SONG] para entrar en el modo de CANCION.

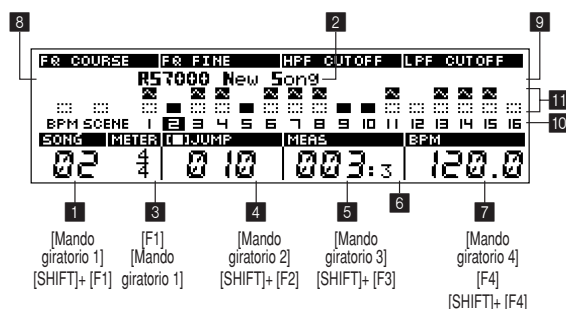
Procedimiento de reproducción de canción.

1. Seleccione el número de la canción a reproducir.
2. Cuando pulse el botón [PLAY], el indicador luminoso PLAY parpadeará y comenzará la reproducción de la canción.
3. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

NOTA

- Los parámetros de la pantalla de Reproducción de CANCION pueden alterarse durante la reproducción de la canción. Los cambios hechos durante la reproducción son guardados como datos de canción (cuando la PROTECCION DE MEMORIA está DESACTIVADA).
- Cuando el parámetro "Voz configurada para generador de tonos" (Voice setup to TG), página 261, está desactivado (OFF), el mezclador, la edición de voz y los efectos no cambiarán cuando se seleccione una canción diferente.
- Pulse [START] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para la reproducción de canción repetida.

Parámetros de pantalla



- 1 SONG (Número de canción)**
[Mando giratorio 1], [SHIFT]+ [F1] -> Teclado numérico

2 Nombre de canción

[Ajustes]

Número de canción 01 ~ 20
Nombre de canción Fijo en pantalla

La canción a reproducir se selecciona especificando el número de canción.

Remítase a "13. Operaciones de canción", en la página 212 para más información sobre la introducción de nombres de canciones.

3 METER (Medida de compás) [F1] → [Mando giratorio 1]

[Ajustes] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Especifica la medida de compás (signatura de tiempo) de la canción. Pulse [F1] para desplazar el cursor hasta el parámetro METER y después utilice el [Mando giratorio 1].

4 JUMP [Mando giratorio 2], [SHIFT]+ [F2] → Teclado numérico

[Ajustes] OFF (desactivado), 001 ~ 999

Especifica el compás al que saltará la posición de canción cuando se detenga la reproducción. Pulse [STOP] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para determinar el compás vigente para la posición de salto. Este parámetro se puede desactivar (OFF) pulsando [◀◀] o [▶▶] mientras mantiene pulsado [SHIFT].

5 MEAS (Compás)....[Mando giratorio 3], [SHIFT]+ [F3] → Teclado numérico

6 Tiempo de compás

[Ajustes] Compás 001 ~ 999
Tiempo de compás 01 ~ 16 (sólo visualización en pantalla)

NOTA

Los botones [◀◀], y [▶▶] también se pueden utilizar para cambiar los números de los compases (incluso durante la reproducción).

7 BPM (Tempo) ...

[Mando giratorio 4], [F4] -> [Mando giratorio 4],
[SHIFT]+[F4] -> Teclado numérico
[Ajustes] 001.0 ~ 300.0 (BPM)

Establece el tempo de reproducción de la canción.
Utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar el valor de BPM (tiempos de compás por minuto) en pasos de 1, o pulse [F4] para desplazar el cursor a la derecha del punto decimal y utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar en pasos de 0.1.

NOTA

El valor de BPM también se puede ajustar utilizando el botón [TAP] (página 68).

8 OCT (Octava)

[Ajustes] -5 octavas ~ +5 octavas

Muestra el ajuste de octava actual del teclado.
Cada “◀” en la pantalla corresponde a una octava hacia abajo, y cada “▶” corresponde a una octava hacia arriba.

La octava del teclado puede cambiarse pulsando el botón [KEYBOARD] y luego usando los botones [OCT DOWN] (octava abajo) y [OCT UP] (octava arriba) para fijar la octava.

Pulse los botones [OCT DOWN] y [OCT UP] simultáneamente para restablecer los ajustes de octava normales del teclado (sin cambio de octava).

9 Transponer

[Ajustes] -36 ~ 0 ~ +36 (semitonos)

Transpone el tono de reproducción del patrón.
La transposición se determina en incrementos de semitonos. Un ajuste de “12” transpone una octava.

[Procedimiento]

El procedimiento de transposición es el mismo que en el modo de PATRON (página 73).

10 Pista

[Ajustes] BPM, SCENE, 1 ~ 16

BPM Pista de tempo BPM (tiempos de compás por minuto)

SCENE Pista de escena/silenciamiento (scene/mute)

1 ~ 16 Pista de secuencia

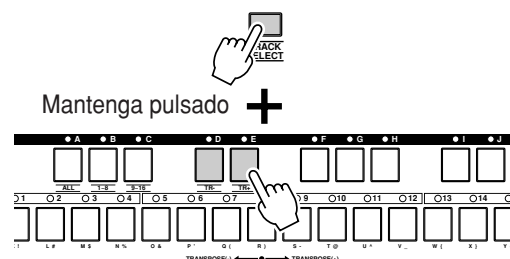
Muestra los números y tipos de pistas.

El número de pista seleccionado en ese momento es el que está resaltado.

[Procedimiento de selección de pista]

Excepto para las funciones de pista BPM y SCENE/MUTE, el procedimiento de selección de pista es el mismo que para el modo de PATRON (página 73).

La pistas BPM y SCENE/MUTE se seleccionan manteniendo pulsado el botón [TRACK SELECT] y pulsando el botón [TR-] o [TR+].

**11 Estado de pista**

Indica si la pista correspondiente contiene datos, así como el estado de silenciamiento (mute) o de aislamiento (solo) de la pista.

■: La pista contiene datos de secuencia.

□: La pista está vacía.

■: La pista está silenciada (no se producirá sonido en esta pista).

[S]: La pista está aislada, es decir en “solo” (todas las demás pistas están temporalmente silenciadas y sólo esta pista sonará).

■: Hay datos de muestra asignados a esta pista.

[Procedimiento de ajustes de silenciamiento (mute) y aislamiento (solo)]

El procedimiento de ajustes de silenciamiento y aislamiento es el mismo que en el modo de PATRON (página 74).

2. Grabación de canción

Aquí se crean secuencias originales grabando datos de interpretación en las pistas de las canciones. Hay tres modalidades de grabación disponibles: grabación en tiempo real, grabación por pasos, y grabación por pasos con cuadrícula. También está disponible la grabación por inserción (pinchar/despinchar) en tiempo real.

NOTA

Antes de empezar la grabación, asegúrese de que la función de PROTECCION DE MEMORIA (MEMORY PROTECT), del modo de UTILIDAD, está desactivada (off) (página 257). La grabación no es posible cuando la protección de memoria está activada.

La pantalla de grabación de canción

La grabación de canción tiene las siguientes páginas o pantallas:

● Grabación en espera (Rec Standby) ... (página 184)

Esta página se utiliza para preparar la grabación de datos de interpretación en la canción seleccionada en ese momento.

■REC■ MEAS 003:1 Rec Standby																	
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■																	
BPM	SCENE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
REC TRACK		REC TYPE		REC QUANTIZE				BPM									
TR 01		REPLACE		VALUE 240				120.0									
				SWING 66%													

● Grabación en tiempo real ... (página 186)

Esta modalidad de grabación permite grabar en tiempo real las notas interpretadas mediante el teclado y los pulsadores de velocidad de pulsación del RS7000 y las variaciones aplicadas mediante los mandos giratorios asignables, así como los datos de interpretación procedentes de dispositivos MIDI externos. Se puede grabar mientras se monitoriza la reproducción de las demás pistas.

● Grabación en tiempo real: Reemplazar (replace) ... (página 186)

Cualquier dato previo existente en la pista grabada será borrado y reemplazado por los nuevos datos de interpretación. Esto resulta práctico cuando es necesario regrabar la misma parte varias veces.

● Grabación en tiempo real: Incorporar ... (página 186)

Esta modalidad permite añadir material al material ya existente en una pista. Los datos de interpretación previos no serán borrados. Esto facilita la creación de partes grabándolas poco a poco.

● Grabación en tiempo real: Insertar (pinchar/despinchar) ... (página 186)

Esta modalidad de grabación en tiempo real se lleva a cabo entre un punto de entrada (donde se pincha) y un punto de salida (donde se despincha). Esto permite grabar una sección concreta de una pista grabada previamente sin tener que regrabar la pista entera. Esta modalidad de grabación borra cualquier dato existente previamente en la zona grabada.

● Grabación por pasos (Step Rec) ... (página 187)

Esta modalidad permite introducir las notas de una en una cada vez. La grabación por pasos facilita la creación de canciones, incluso aunque no se puedan interpretar las partes en tiempo real. Las notas se introducen especificando primero el tipo de nota, y luego el tono de la nota mediante el teclado.

■ GROOVE TR 03 Grid Groove															
NOTE OFFSET	CLOCK SHIFT	GATE OFFSET	VELO OFFSET												
+01	+003	+001	-004												

● Grabación por pasos con cuadrícula (Grid Step) ... (página 189)

Al igual que en la modalidad de grabación por pasos, las notas se introducen de una en una cada vez. Después de especificar el tono de la nota, la nota se introduce en la posición de la cuadrícula ("timing" o temporalidad) especificada mediante el teclado.

Este método es particularmente útil cuando se introducen frases secuenciadas o de batería que usan notas consecutivas del mismo tono.

■REC■																MEAS 003:1																Grid Step																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■		■	

Grabación en espera

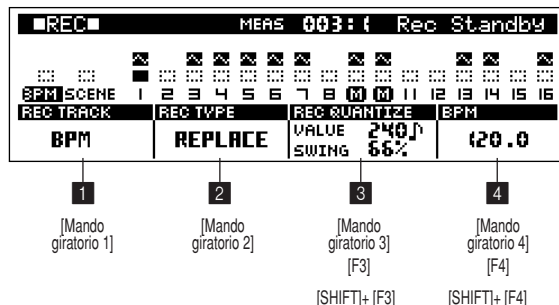
Prepara para grabar en la canción seleccionada en ese momento, seleccionando la pista de grabación, el tipo de grabación y otros parámetros.

Procedimiento de grabación en espera

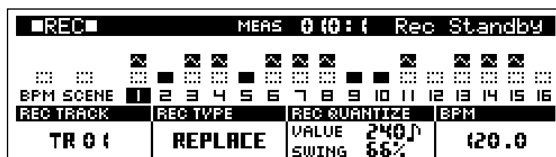
1. Pulse [SONG] para activar el modo de Reproducción de CANCIÓN.
2. Utilice el [Mando giratorio 1] (SONG) para seleccionar la canción que se va a grabar.
3. Pulse el botón [REC] para ir a la pantalla de grabación en espera (Rec Standby).

Parámetros de pantalla

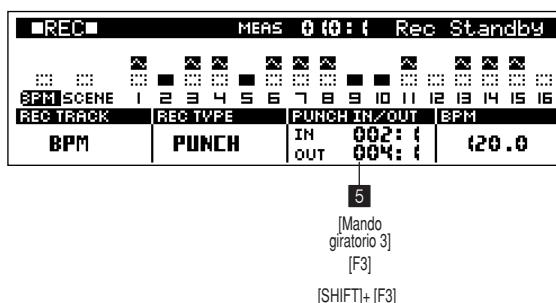
REC TYPE (tipo de grabación) = REPLACE (reemplazar) o OVERDUB (incorporar)



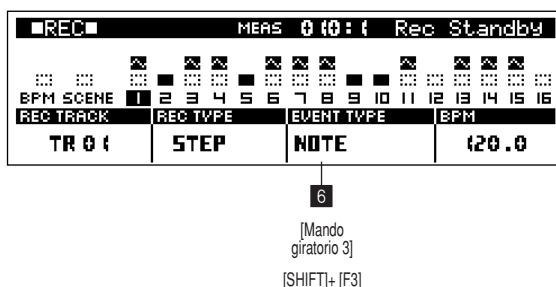
REC TYPE (tipo de grabación) = GRID (cuadrícula)



REC TYPE (tipo de grabación) = PUNCH (insertar pinchando/despinchando)



REC TYPE (tipo de grabación) = STEP (por pasos)



1 REC TRACK (pista de grabación)[Mando giratorio 1]

[Ajustes] TR1 ~ 16, MULTI, BMP, SCENE
TR1 ~ 16Selecciona una pista de secuencia para la grabación.

MULTIGrabación simultánea en la totalidad de las 16 pistas de secuencia. Los datos multi-canal procedentes de un dispositivo MIDI externo pueden ser grabados de una vez. Los canales MIDI 1 a 16 se asignan a las pistas correspondientemente numeradas.

BMPPermite la grabación de datos BPM (tempo).

SCENE (SCENE/MUTE)

.....Graba cambios de memoria de ESCENA/SILENCIAMIENTO u operaciones de silenciamiento de pista en teclado.

Selecciona la pista de grabación.

NOTA

Utilice el ajuste MULTI para grabar un número de pistas desde un secuenciador MIDI externo, o desde un instrumento multi-canal como, por ejemplo, una guitarra MIDI.

2 REC TYPE (tipo de grabación) ..[Mando giratorio 2]
[Ajustes] REPLACE (reemplazar), OVERDUB (incorporar), PUNCH (insertar), STEP (por pasos), GRID (cuadrícula)

Selecciona la modalidad de grabación.

Para más detalles sobre cada modalidad de grabación ver "2. Grabación de frases" en la página anterior.

NOTA

- Los tipos de grabación por pasos (STEP) y con cuadrícula (GRID) no se pueden seleccionar cuando el parámetro de pista de grabación (REC TRACK) está puesto en MULTI.
- Los tipos de grabación de incorporación (OVERDUB) y con cuadrícula (GRID) no se pueden seleccionar cuando el parámetro de pista de grabación (REC TRACK) está puesto en BPM.
- Los tipos de grabación por pasos (STEP), incorporación (OVERDUB) y con cuadrícula (GRID) no se pueden seleccionar cuando el parámetro de pista de grabación (REC TRACK) está puesto en SCENE.

3 REC QUANTIZE (cuantización de grabación)

.....[Mando giratorio 3],
[F3] → [Mando giratorio 3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico

[Ajustes]
VALUE (valor)

OFF (desactivado), 60 ♪ (nota fusa), 80 ♪ (tresillo de nota semicorchea)

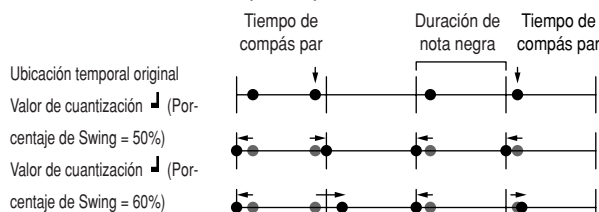
120 ♪ (nota semicorchea), 160 ♪ (tresillo de nota corchea), 240 ♪ (nota corchea), 320 ♪ (tresillo de nota negra), 480 ♪ (nota negra)

SWING (oscilación)**OFF (desactivado) cuando VALUE = OFF****50% ~ 75% cuando VALUE = 60 ♪, 120 ♪, 240 ♪, 480 ♪****63% ~ 83% cuando VALUE = 80 ♪, 160 ♪, 320 ♪**

La función de cuantización de grabación alinea la ubicación en el tiempo de las notas que no han quedado exactamente colocadas en el tiempo del compás al grabar sobre la marcha. Los parámetros de cuantización de grabación se pueden ajustar en la modalidad de grabación en espera cuando se ha seleccionado el tipo de grabación REPLACE o OVERDUB.

El parámetro de cuantización VALUE especifica la duración de nota a la que se alinearán las notas grabadas más cercanas.

El parámetro de cuantización SWING especifica en cuanto se retardará la ubicación temporal de las notas en los tiempos pares del compás para crear una sensación de cierta oscilación. Cuando en VALUE hay seleccionado un valor de tresillo, la última nota de cada tresillo es la afectada por el parámetro SWING.



Para ajustar el parámetro SWING, pulse [F3] para desplazar el cursor hasta SWING, y después use el [Mando giratorio 3] para ajustarlo.

NOTA

- Cuando está seleccionado el tipo de grabación OVERDUB, la cuantización también se aplicará a los datos existentes en la pista. La primera reproducción, sin embargo, no estará afectada (se aplicará la cuantización a los datos).
- Cuando la cuantización de grabación no está activada (off), la cuantización se aplica a todos los datos de controlador además de a los datos de nota. Utilice la operación de Cuantizar para cuantizar solamente los datos de notas.

4 BPM (tiempos de compás por minuto o "tempo")

... [Mando giratorio 4], [F4] → [Mando giratorio 4], [SHIFT]+[F4] → Teclado numérico

Este parámetro tiene el mismo efecto que en el modo de Reproducción de CANCIÓN. Ver la página 183 para más detalles.

5 PUNCH IN/OUT (punto de entrada de la inserción donde se pincha/ punto de salida de la inserción donde se despincha)

... [Mando giratorio 3], [F3] → [Mando giratorio 3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico

Este parámetro se puede ajustar cuando REC TYPE está puesto en PUNCH.

[Ajustes]**IN**001:1 ~ 999:4**OUT**001:1 ~ 999:4

Establece los puntos de entrada (donde se pincha) y salida (donde se despincha) de la inserción para la modalidad de grabación PUNCH en tiempo real. Utilice [F3] para mover el cursor a IN (entrada) o OUT (salida) y el [Mando giratorio 3] para fijar estos valores como se requiera.

Por ejemplo, utilice primero el [Mando giratorio 3] para introducir el compás de entrada, después pulse [F3] para mover el cursor y utilice el [Mando giratorio 3] para determinar el compás de salida. [F3] puede entonces ser usado para mover el cursor a los parámetros de "beat" (tiempo de compás) de entrada y salida, que también se pueden ajustar como se requiera usando el [Mando giratorio 3].

6 EVENT TYPE (tipo de evento)

.....[Mando giratorio 3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico

Cuando está seleccionado el tipo de grabación STEP, este parámetro especifica el tipo de evento que se va a grabar.

[Ajustes] NOTE (nota), PITCH BEND (inflexión de tono), CC (cambio de control) [000] ~ CC [119], BPM Change (Cambio de valor de tempo BPM, cuando está seleccionada la pista BPM)

NOTESe graban los datos de nota

PITCH BENDSe graban los datos de cambio de inflexión de tono.

CC[000] ~ CC[119]Se graban los correspondientes datos de cambio de control: volumen, panorámico, expresión, etc.

BPMSe graban los datos de cambio de tempo.

Especifica el tipo de datos a grabar.

La introducción con teclas numéricas sólo es válida cuando se introducen números de cambio de control.

Grabación en tiempo real

La grabación en tiempo real permite grabar en tiempo real cualquier interpretación tocada en el teclado del RS7000, cualquier operación de los mandos giratorios asignables, o cualquier dato recibido desde un controlador externo MIDI.

En esta sección veremos el procedimiento de grabación en tiempo real para las modalidades REPLACE (reemplazar), OVERDUB (incorporar) y PUNCH (insertar pinchando/despinchando).

Procedimiento de grabación (REEMPLAZAR, INCORPORAR)

1. Pulse [SONG] para entrar en el modo de Reproducción de CANCIÓN.
2. Seleccione la canción que se va a grabar usando el [Mando giratorio 1] (SONG).
3. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 1] (REC TRACK) para seleccionar la pista que se va a grabar.
5. Utilice el [Mando giratorio 2] (REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación REEMPLAZAR (replace) o INCORPORAR (overdub). Utilice también el [Mando giratorio 3] y [F3] para configurar la cuantización de grabación, y el [Mando giratorio 4] (BPM) para fijar el tempo como se requiera.

NOTA

- Los tipos de grabación de INCORPORAR (OVERDUB) y CUADRICULA (GRID) no se pueden seleccionar cuando el parámetro de pista de grabación (REC TRACK) está puesto en BPM.
- Los tipos de grabación POR PASOS (STEP), INCORPORAR (OVERDUB) y CUADRICULA (GRID) no se pueden seleccionar cuando el parámetro de pista de grabación (REC TRACK) está puesto en SCENE.

6. Pulse [PLAY] y empiece la grabación después de la cuenta de entrada.
7. Interprete la parte en el teclado, en los pulsadores de velocidad de pulsación u operando con los mandos giratorios asignables.

NOTA

- Las voces se pueden seleccionar en el submodo de mezclador (MIXER) (página 194).
- Los cambios de valor BPM (tempo) producidos operando con el [Mando giratorio 4] pueden ser grabados cuando está seleccionada la pista BPM para grabación.
- Cuando está seleccionada la pista SCENE (escena/silenciamiento), los cambio de escena (SCENE) y silenciamiento (MUTE) pueden ser grabados pulsando los botones [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5]. También se pueden grabar operaciones de silenciamiento pulsando el botón [MUTE] para que se encienda su indicador, y después utilizando el teclado para silenciar y des-silenciar las pistas como se requiera.

8. Detenga la grabación y vuelva al modo de Reproducción de CANCIÓN pulsando el botón [STOP].

NOTA

Pulsando los botones [SHIFT] y [JOB] simultáneamente se accede directamente a la operación de frase "00 Deshacer/Rehacer" (página 213), permitiendo deshacer la operación de grabación previa. Esto es útil si, por ejemplo, ha borrado accidentalmente material de una pista que quería conservar grabando en la modalidad de REEMPLAZAR.

Procedimiento de grabación (INSERTAR PINCHANDO Y DESPINCHANDO)

Los pasos 1 ~ 4 son los mismos que en proceso de grabación explicado antes para las modalidades de "Reemplazar" (replace) e "Incorporar" (overdub).

5. Utilice el [Mando giratorio 2] (REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación PUNCH (insertar pinchando y despinchando). Utilice también el [Mando giratorio 3], [F3] → [Mando giratorio 3] para configurar los puntos de entrada y salida.
6. Si es necesario, utilice el [Mando giratorio 4] para ajustar el valor de tempo BPM.

7. Pulse [PLAY] y empiece la grabación después de la cuenta de entrada.

- La grabación empezará automáticamente cuando se alcance el punto de entrada de la inserción o punto de pinchazo, y se desactivará cuando se alcance el punto de salida.

Todos los pasos del 7 en adelante son iguales que para el proceso de grabación explicado antes para las modalidades de "Reemplazar" (replace) e "Incorporar" (overdub).

Grabación por pasos

En esta modalidad se pueden grabar paso por paso notas, datos de inflexión de tono y datos de control.

Procedimiento de grabación

1. Pulse [SONG] para entrar en el modo de Reproducción de CANCIÓN.
2. Seleccione la canción que se va a grabar usando el [Mando giratorio 1] (SONG).
3. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 1](REC TRACK) para seleccionar la pista que se va a grabar.
5. Utilice el [Mando giratorio 2](REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación POR PASOS (STEP).
6. Utilice el parámetro EVENT TYPE (TIPO DE EVENTO) para especificar el tipo de datos que desea grabar: nota, inflexión de tono o cambio de control.
7. Pulse [PLAY] para ir a la página de grabación por pasos (STEP).

NOTA

Si está seleccionada la pista BPM para la grabación, el tipo de evento estará fijo en BPM y no se puede cambiar.

● Grabación de notas

8. Utilice el [Mando giratorio 1](POINTER) para desplazar el puntero hasta la posición en la que quiera introducir una nota, el [Mando giratorio 2](STEP) para determinar la duración de la nota, el [Mando giratorio 3](VELOCITY) para determinar la velocidad de pulsación de la nota, y el [Mando giratorio 4](GATE TIME) para establecer el tiempo de puerta.
9. Introduzca la nota pulsando la tecla apropiada en el teclado. Pulse [F1](REST) para introducir un silencio, o [F2](TIE) para introducir una ligadura. Los botones [F3](DELETE) y [F4](BACK DELETE) se pueden utilizar para borrar o borrar hacia atrás respectivamente notas introducidas.

NOTA

En el modo de grabación por pasos las notas son introducidas realmente cuando las teclas se sueltan. Por eso, cuando introduzca acordes, asegúrese de pulsar todas las notas que desee introducir antes de soltar las teclas.

10. Si pulsa el botón [PLAY], su indicador luminoso parpadeará y podrá oír cómo está quedando la canción que se está grabando por pasos. Pulse [STOP] para detener la reproducción y siga introduciendo notas en la modalidad de grabación por pasos.

11. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de CANCIÓN pulsando el botón [STOP].

● Grabación de datos de inflexión de tono o de cambio de control.

8. Utilice el [Mando giratorio 1] (POINTER) para desplazar el puntero a la posición en la que quiera introducir los datos, el [Mando giratorio 2] (STEP) para fijar el tamaño de los datos en ese paso, y el [Mando giratorio 3] (VALUE) para determinar el valor. Cuando necesite hacer cambios de valor más grandes, rote un mando giratorio mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para cambiar los valores en incrementos de 10 en vez de incrementos de 1.

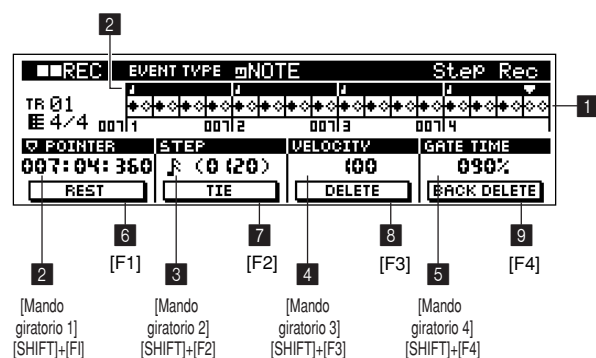
9. Introduzca los datos especificados pulsando una tecla en el teclado. Todas las teclas tienen el mismo efecto excepto cuando se selecciona "KEYBOARD" (teclado) por medio del [Mando giratorio 3] (VALUE), en cuyo caso el valor introducido depende de la tecla pulsada. Pulse [F1] (REST) para introducir un silencio. Los botones [F3] (DELETE) y [F4] (BACK DELETE) se pueden utilizar para borrar o borrar hacia atrás respectivamente notas introducidas.

10. Pulse el botón [PLAY] para oír cómo está progresando la canción que se está grabando por pasos. Pulse [STOP] para detener la reproducción y continúe introduciendo datos en la modalidad de grabación por pasos.

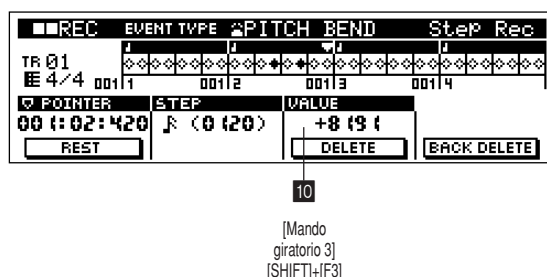
11. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de CANCIÓN pulsando el botón [STOP].

Parámetros de pantalla

Cuando EVENT TYPE = NOTE



Cuando EVENT TYPE no es "NOTE"

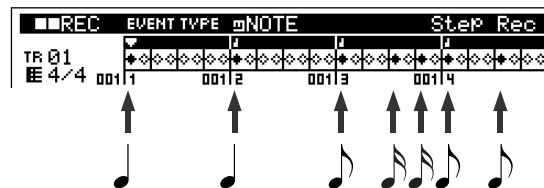


1 Gráfico de tiempos del compás

Esta es la pantalla en la que las notas son "situadas" durante la grabación por pasos.

Cuando la medida es 4/4, la pantalla está dividida en cuatro tiempos (un compás). Cada marca con forma de diamante en la pantalla representa un tiempo de nota fusa. Cada división de nota negra (1/4 de nota completa o redonda) está dividida en 8 tiempos o "beats" de nota fusa.

Por ejemplo, si se introduce el siguiente patrón rítmico ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ en un tiempo de 4/4, la pantalla que aparecerá será muy parecida a la siguiente:



2 POINTER (puntero).....[Mando giratorio 1], [SHIFT]+[F1] → Teclado numérico

Determina la posición de la entrada de datos.

El puntero triangular situado encima del gráfico de tiempos de compás indica la posición de entrada de datos.

Al girar el [Mando giratorio 1] el puntero se desplaza hacia la izquierda o hacia la derecha respectivamente. Utilice [SHIFT]+[F1] → Teclado numérico para introducir directamente un número de compás.

3 STEP (tiempo del paso).....[Mando giratorio 2], [SHIFT]+[F2] → Teclado numérico [Ajustes]

Ajustes hechos mediante el control giratorio

0001 ~ 0059, nota fusa, tresillo de nota semicorchea, nota semicorchea, tresillo de nota corchea, nota corchea, tresillo de nota negra, nota negra, nota blanca, nota redonda

Ajustes hechos mediante el teclado numérico

0001 ~ 9999 relojes

Especifica la longitud o duración de la nota o del silencio que se va a introducir. Cuando el tipo de evento está seleccionado en PB (inflexión de tono) o CC (cambio de control), este parámetro especifica el tamaño del paso. El puntero se desplazará a la siguiente posición después de que un evento haya sido introducido.

4 VELOCITY (velocidad de pulsación)[Mando giratorio 3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico [Ajustes] 001 ~ 127, RND1 ~ RND4 (aleatoria)

Especifica el valor de velocidad de pulsación con el que se va a introducir la nota.

El valor fijado (1 ~ 127) corresponde al valor de velocidad de pulsación MIDI introducido. Cuando se selecciona uno de los ajustes de velocidad de pulsación aleatoria (RND1 ~ RND4), se introducirá un valor de velocidad de pulsación al azar.

5 GATE TIME (tiempo de puerta)[Mando giratorio 4], [SHIFT]+[F4] → Teclado numérico [Ajustes] 001% ~ 200%

Determina el tiempo de puerta para producir ligados, notas en staccato, etc.

El “tiempo de puerta” se refiere a la duración de tiempo o longitud real de los sonidos de notas. Para la misma nota negra, por ejemplo, un tiempo de puerta largo producirá una ligadura mientras que un tiempo de puerta corto producirá un efecto de staccato.

El tiempo de puerta se indica como un porcentaje del tiempo del paso. Un valor de 50% produce un sonido de staccato, valores entre el 80% y el 90% producen una duración de nota normal, y un valor de 99% producen una ligadura.

6 REST (silencio)[F1]

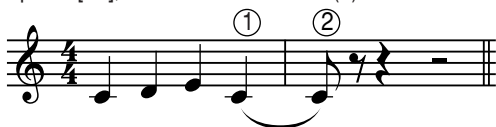
Pulse [F1] para introducir un silencio tan largo como el tiempo especificado para el paso. El puntero se moverá hacia delante hasta la siguiente posición de entrada de datos. Los silencios no aparecen en la pantalla.

NOTA

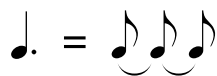
No hay silencios que representen datos reales. Cuando se introduce un “silencio” el puntero simplemente se desplaza hacia delante hasta la siguiente posición de entrada de datos, dejando realmente un espacio en silencio.

7 TIE (ligado)[F2]

Cuando se pulsa [F2] para introducir un ligado, la nota precedente es alargada al tiempo completo especificado para el paso. Por ejemplo, en la siguiente frase la nota (1) está introducida con un tiempo de paso de nota negra. Si el tiempo del paso se cambia después a una nota corchea y se pulsa [F2], se introducirá la nota (2).



También se pueden introducir notas con puntillo utilizando la función TIE. Para producir una nota negra con puntillo, por ejemplo, introduzca un tiempo de paso de nota corchea y después pulse [F2] dos veces.



8 DELETE (borrar)[F3]

Borra todas las notas que se encuentran en la posición actual del puntero. Utilice el [Mando giratorio1] (POINTER) mientras mantiene pulsado [F3] para borrar todos los eventos por los que pase el puntero.

9 BACK DELETE (borrar hacia atrás)[F4]

Mueve el puntero un paso hacia atrás y borra todas las notas existentes en esa posición.

NOTA

Las notas introducidas erróneamente pueden borrarse pulsando [F4] inmediatamente después de haber sido introducidas (antes de cambiar el valor del tiempo del paso).

10 VALUE[Mando giratorio 3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico [Ajustes]

Cuando el tipo de evento (EVENT TYPE) es inflexión de tono (PITCH BEND)

-8192 ~ +8191, KEYBOARD (teclado)

Cuando el tipo de evento (EVENT TYPE) es cambio de control (CC)

000 ~ 127, KEYBOARD (teclado)

Cuando el tipo de evento (EVENT TYPE) es valor de tempo (BPM)

001.0 ~ 300.0

Determina el valor de los datos que se van a introducir.

Cuando está seleccionado KEYBOARD, el valor puede introducirse directamente mediante el teclado del RS7000.

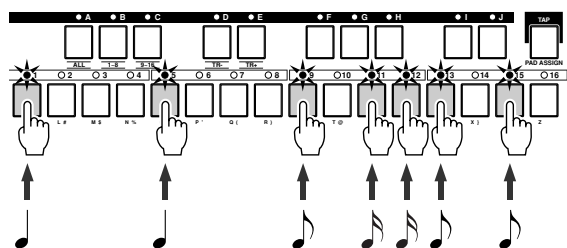
[Procedimiento]

El procedimiento de entrada de valor es el mismo que en el modo de PATRON (página 82).

Grabación por pasos con cuadrícula

Al igual que en la grabación por pasos, la grabación de pasos con cuadrícula permite grabar notas en una pista de una canción de una en una cada vez. Con la grabación de pasos con cuadrícula, sin embargo, el tono de las notas que se van a introducir se especifica primero, y la posición de la entrada de datos se especifica mediante el teclado. Este método es particularmente útil para introducir patrones de batería o secuencias que emplean varias notas consecutivas del mismo tono.

1. Pulse [SONG] para entrar en el modo de Reproducción de CANCIÓN.
2. Seleccione la canción que se va a grabar usando el [Mando giratorio 1] (SONG).
3. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 1] (REC TRACK) para seleccionar la pista que se va a grabar.
5. Utilice el [Mando giratorio 2] para seleccionar el tipo de grabación POR PASOS con cuadrícula (Grid Step).
6. Pulse [PLAY] y aparecerá la pantalla de grabación por pasos con cuadrícula (Grid Step).
7. Determine el tono de las notas que se van a introducir mediante el [Mando giratorio 1] (NOTE). Si es necesario utilice también el [Mando giratorio 2] (GATE TIME) para fijar el tiempo de puerta y el [Mando giratorio 3] (VELOCITY) para determinar la velocidad de pulsación de las notas.
8. Utilice el teclado para especificar el punto de entrada de las notas en la cuadrícula. La cuadrícula divide un compás en divisiones de nota semicorchea, y las 16 teclas blancas del teclado corresponden a cada una de estas posiciones de cuadrícula. La tecla blanca de más a la izquierda introduce una nota en el primer tiempo del compás, la 5ª tecla blanca (SI) introduce una nota en el segundo tiempo del compás, y así sucesivamente. Cada vez que se pulsa una tecla blanca y se enciende su indicador, se introduce una nota en la cuadrícula. Pulse la misma tecla blanca una segunda vez, de manera que se apague su indicador, para borrar la nota en esa posición. Cuando la medida seleccionada tiene más de 4 tiempos por compás (5/4, por ejemplo), las notas a partir del 5º tiempo en adelante pueden introducirse después de pulsar el botón [OCT UP]. Pulse [OCT DOWN] para regresar a los tiempos 1 a 4 del compás. Por ejemplo, este patrón rítmico en un tiempo de 4/4 puede ser introducido como sigue



9. Utilice los botones [◀] y [▶] para desplazarse al próximo compás.
10. Si pulsa el botón [PLAY], su indicador luminoso parpadeará y podrá oír cómo está quedando la frase que se está grabando por pasos con cuadrícula. Pulse [STOP] para detener la reproducción y siga introduciendo notas en la modalidad de grabación por pasos con cuadrícula.
11. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de CANCIÓN pulsando el botón [STOP].

Parámetros de pantalla

REC MEAS 00 Grid Step			
BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16			
NOTE	GATE TIME	PAD VELO	BPM
C 0	100%	100	120.0
1	2	3	4
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]
	[SHIFT]+[F2]	[SHIFT]+[F3]	[F4]
			[SHIFT]+[F4]

- 1 **NOTA**[Mando giratorio 1]
[Ajustes] C-2 (DO -2) ~ G8 (SOL 8)
 Especifica el tono de las notas que se van a introducir. Además de utilizar el [Mando giratorio 1], el tono se puede especificar pulsando una tecla en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [SHIFT].
- 2 **GATE TIME (tiempo de puerta)** ..[Mando giratorio 2], [SHIFT]+[F2] → Teclado numérico
[Ajustes] 001% ~ 999%
 Determina el tiempo de puerta como un porcentaje de los pasos de notas semicorcheas de la cuadrícula. Los ajustes por debajo del 99% dan como resultados duraciones de nota más cortas que una nota semicorchea, produciendo un efecto de staccato. Ajustes superiores a 101% producen una ligadura.
- 3 **VELOCITY (velocidad de pulsación)**
 .[Mando giratorio 3], [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico
 Tiene el mismo efecto que el parámetro de la grabación por pasos. Remítase a la página 188, en la sección de “Grabación por pasos”, para más detalles.
- 4 **BPM (tiempos de compás por minuto o “tempo”)** ...
 [Mando giratorio 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Teclado numérico
 Este parámetro tiene el mismo efecto que en el modo de Reproducción de CANCIÓN. Ver la página 183 para más detalles en la sección de “Reproducción de Canción”.

3. Añadir cadencia a un patrón

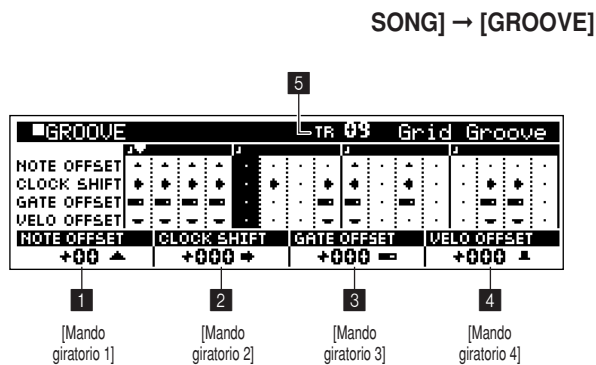
La función GROOVE (CADENCIA) se puede usar para añadir un toque humano y cadencia a los patrones.

Esto se consigue variando el temporalidad o “timing” de las notas, el tiempo de puerta y la velocidad de pulsación en una cuadrícula muy fácil de usar. Utilizando la función GROOVE usted puede variar el “feeling” de sus canciones de muchas maneras. Así dará a sus patrones más “marcha” y, en general, hará sus melodías más musicales y dinámicas.

Pulse el botón [GROOVE] mientras está en el modo de Reproducción CANCION para acceder a la pantalla de Cadencia con Cuadrícula (Grid Groove).

Las características y prestaciones de la función “Cadencia” son las mismas que en el MODO de patrón (página 85).

Parámetros de pantalla



- 1 NOTE OFFSET (desviación de nota)[Mando giratorio 1]
- 2 CLOCK SHIFT (cambio de reloj)[Mando giratorio 2]
- 3 GATE OFFSET (desviación de puerta de ruido) .[Mando giratorio 3]
- 4 VELO OFFSET (desviación de velocidad de pulsación)
.....[Mando giratorio 4]
- 5 TR (Track)

4. Efectos de reproducción

Los efectos de reproducción se pueden utilizar para alterar temporalmente parámetros como el tiempo de puerta o la velocidad de pulsación, o añadir efectos tales como armonía para realzar la riqueza y la profundidad del sonido durante la reproducción de una canción. Los efectos de reproducción se ajustan y se aplican mediante este submodo. Hay tres pantallas: Armonizar, Nota y Tiempo.

Pulse [PLAY FX] mientras está dentro del modo de Reproducción CANCION para acceder a los efectos de reproducción.

Las características y funciones de los “Efectos de Reproducción” son las mismas que en el modo de PATRON (página 87).

Parámetros de pantalla

[1] Página de Armonización (Harmonize)

[SONG] → [PLAY FX]

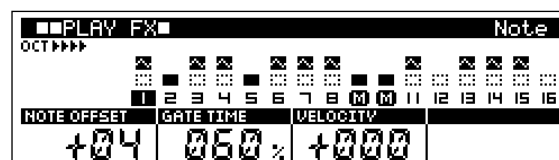


- 1 [Mando giratorio 1]
- 2 [Mando giratorio 2]
- 3 [Mando giratorio 3]
- 4 [Mando giratorio 4]

- 1 UNISON (unísono)[Mando giratorio 1]
- 2 OCTAVER (octavador)[Mando giratorio 2]
- 3 HARMONIZE 1 (armonización 1) ...[Mando giratorio 3]
- 4 HARMONIZE 2 (armonización 2) ...[Mando giratorio 4]

[2] Página de Nota (Note)

[SONG] → [PLAY FX] x 2

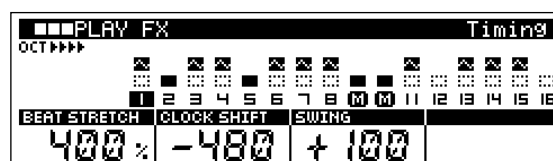


- 1 [Mando giratorio 1]
- 2 [Mando giratorio 2]
- 3 [Mando giratorio 3]

- 1 NOTE OFFSET (desviación de nota) ...[Mando giratorio 1]
- 2 GATE TIME (tiempo de puerta) .[Mando giratorio 2]
- 3 VELO OFFSET (desviación de la velocidad de pulsación)[Mando giratorio 3]

[3] Página de Tiempo (Timing)

[SONG] → [PLAY FX] x 3



- 1 [Mando giratorio 1]
- 2 [Mando giratorio 2]
- 3 [Mando giratorio 3]

- 1 BEAT STRETCH (extensión de tiempo de compás)[Mando giratorio 1]
- 2 CLOCK SHIFT (cambio de reloj)[Mando giratorio 2]
- 3 SWING (oscilación)[Mando giratorio 3]

5. Retardo MIDI

Este submodo se puede utilizar para aplicar a una canción un efecto de retardo MIDI especial.

El retardo MIDI funciona creando una copia de los datos originales que se reproduce varias veces ligeramente después de los datos originales, simulando así el sonido de un efecto de retardo normal. Sin embargo, el retardo MIDI tiene algunas características especiales de las que no disponen los efectos de retardo estándar.

Hay dos páginas disponibles: Retardo (Delay) y Realimentación (Feedback).

Desde el modo de Reproducción de CANCIÓN pulse el botón [MIDI DELAY] para acceder a las páginas de retardo MIDI.

Las características y funciones de los “Retardo MIDI” son las mismas que en el modo de PATRON (página 90).

Parámetros de pantalla

[1] Página de Retardo (Delay)

[SONG] → [MIDI DELAY]

MIDI DELAY															
Midi Delay Edit															
OCT ▶▶▶▶															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DELAY TIME				DELAY LEVEL				REPEAT TIMES							
0120				100				04							

1

[Mando
giratorio 1]

2

[Mando
giratorio 2]

3

[Mando
giratorio 3]

1 DELAY TIME (tiempo de retardo)
.....[Mando giratorio 1]

2 DELAY LEVEL (nivel de retardo)
.....[Mando giratorio 2]

3 REPEAT TIMES (veces de repetición)
.....[Mando giratorio 3]

[1] Página de Realimentación (Feedback)

[SONG] → [MIDI DELAY] x 2

MIDI DELAY															
Feed Back Edit															
OCT ▶▶▶▶															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
FB VELOCITY				FB NOTE				FB GATE TIME				FB CLOCK			
+000				+00				+000				+000			

1

[Mando
giratorio 1]

2

[Mando
giratorio 2]

3

[Mando
giratorio 3]

4

[Mando
giratorio 4]

1 FB VELOCITY (velocidad de realimentación)
.....[Mando giratorio 1]

2 FB NOTE (nota de realimentación)
.....[Mando giratorio 2]

3 FB GATE TIME (tiempo realimentación)
.....[Mando giratorio 3]

4 FB CLOCK (reloj de realimentación)
.....[Mando giratorio 4]

[3] Página de Ecuador (EQ)

[SONG] → [MIXER] x 3

EQ TYPE = P.EQ

MIXER																EQ	
TYPE	PR	LH	PK	--	LH	LH	LH	PK	PR	LH	LH	LH	LH	LH	LH	LH	
GAIN1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
GAIN2	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
EQ TYPE	P.EQ				10				1.02K Hz				GAIN -12				

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 3 [Mando giratorio 3] 4 [Mando giratorio 4]

EQ TYPE = BOOST

MIXER																EQ	
TYPE	PR	LH	PK	--	LH	LH	LH	PK	B	LH	LH	LH	LH	LH	LH	LH	
GAIN1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	
GAIN2	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
EQ TYPE	BOOST				6												

EQ TYPE = LOW&HIGH

MIXER																EQ 1/2	
TYPE	PR	LH	PK	--	LH	LH	LH	PK	LH	LH	LH	LH	LH	LH	LH	LH	
GAIN1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
GAIN2	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
EQ TYPE	LOW&HIGH				---				62.5Hz				LOW GAIN +00				

5 [Mando giratorio 3] 6 [Mando giratorio 4] [F4]

MIXER																EQ 2/2	
TYPE	PR	LH	PK	--	LH	LH	LH	PK	B	LH	LH	LH	LH	LH	LH	LH	
GAIN1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	
GAIN2	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
EQ TYPE	4				7.40K Hz				HIGH GAIN +00								

[F1] 7 [Mando giratorio 2] 8 [Mando giratorio 3]

EQ TYPE = THRU

MIXER																EQ	
TYPE	PR	LH	PK	--	LH	LH	LH	PK	B	LH	LH	LH	LH	LH	LH	LH	
GAIN1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	
GAIN2	+	0	+	0	0	0	0	+	0	0	0	0	0	0	0	0	
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
EQ TYPE	THRU																

1 EQ TYPE (tipo de ecualización) ... [Mando giratorio 1]

2 Q (amplitud de banda) ... [Mando giratorio 2]

3 FREQUENCY (frecuencia) ... [Mando giratorio 3]

4 GAIN (ganancia) ... [Mando giratorio 4]

5 LOW FREQ. (bajas frecuencias) ... [Mando giratorio 3]

6 LOW GAIN (ganancia de bajas frecuencias) ... [Mando giratorio 4]

7 HIGH FREQ. (altas frecuencias) ... [Mando giratorio 2]

8 HIGH GAIN (ganancia de altas frecuencias) ... [Mando giratorio 3]

[4] Página de Envío a efectos (Effect Send)

[SONG] → [MIXER] x 4

MIXER																Effect Send	
VARIA	DELAY	REVERB															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
VARIA	DELAY	REVERB	DRY LEVEL														
100	100	100	127														

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 3 [Mando giratorio 3] 4 [Mando giratorio 4]

1 VARIATION (variación) ... [Mando giratorio 1]

2 DELAY (retardo) ... [Mando giratorio 2]

3 REVERB (reverberación) ... [Mando giratorio 3]

4 DRY LEVEL (nivel sin efecto) ... [Mando giratorio 4]

7. Cambio del sonido de las voces (edición de voces)

Este submodo permite editar las voces para cada pista de canción. Usted puede modificar el brillo, el ataque y otros parámetros para conseguir su propio sonido. Hay 5 páginas principales: LFO (oscilador de bajas frecuencias), Portamento, Tono, EG (generador de envolvente) y Filtro. Las páginas de LFO y EG tienen cada una 3 subpáginas a las que se accede por medio de los botones [F1] y [F4].

Pulse el botón [VOICE EDIT] desde el modo de Reproducción de CANCION para ir a la página de LFO de EDICION DE VOZ.

Las características de Edición de Voz son las mismas que en el modo de PATRON (página 97).

Parámetros de pantalla

[1] Página de LFO

[SONG] → [VOICE EDIT]

VOICE EDIT				LFO 1/3
44 OCT				
<div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> </div>				
KEY ON RESET	BPM SYNC	LFO SPEED	LFO PHASE	
EACH-ON	OFF	+04	270	
1	2	3	4 [F4]	
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]	

VOICE EDIT				LFO 2/3
OCT ▶▶▶▶				
<div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> </div>				
PITCH DEPTH	FILTER DEPTH	AMP DEPTH	LFO WAVE	
4 +63	-63	+63	SAW DOWN	
[F1]	5	6	7	8 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]	

VOICE EDIT				LFO 3/3
USER WAVE				
<div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> </div>				
SLOPE	STEP/TOTAL	STEP VALUE	TEMPLATE	
UP & DOWN	4/16	10	SAW DOWN	
[F1]	9	10	11	12 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]	
	[F2]			

- 1 KEY ON RESET (reiniciar nota activada) . . . [Mando giratorio 1]
- 2 BPM SYNC (sincronización de BPM) [Mando giratorio 2]
- 3 LFO SPEED (velocidad del LFO) [Mando giratorio 3]
- 4 LFO PHASE (fase del LFO) [Mando giratorio 4]
- 5 PITCH DEPTH (profundidad del tono) [Mando giratorio 1]

- 6 FILTER DEPTH (profundidad del tono) [Mando giratorio 2]
- 7 AMP DEPTH (profundidad de la amplitud) [Mando giratorio 3]
- 8 LFO WAVE [Mando giratorio 4]
- 9 SLOPE (pendiente) [Mando giratorio 1]
- 10 STEP/TOTAL (paso/total) [Mando giratorio 2], [F2] →
[Mando giratorio 2]
- 11 STEP VALUE (valor de paso) [Mando giratorio 3]
- 12 TEMPLATE (plantilla) [Mando giratorio 4]
- 13 RANDOM (aleatorio) [F4]

[2] Página de Portamento

[SONG] → [VOICE EDIT] x 2

VOICE EDIT				Portamento
OCT ▶▶▶▶				
<div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> <div>14</div> <div>15</div> <div>16</div> </div>				
MONO/POLY	PORTAMENTO SW	PORTAMENTO TIME		
MONO	FULL TIME	064		
1	2	3		
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]		

- 1 MONO/POLY (monofónico/polifónico) [Mando giratorio 1]
- 2 PORTAMENTO SW (interruptor de portamento) . . [Mando giratorio 2]
- 3 PORTAMENTO TIME [Mando giratorio 3]

[3] Página de Tono (Pitch)

[SONG] → [VOICE EDIT] x 3

VOICE EDIT																PITCH	
OCT ▶▶▶▶▶																	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																	
COARSE TUNE				DETUNE				P.B. RANGE				PITCH BEND					
+24				-12.8 Hz				+00				+0125					
1				2				3				4					
[Mando giratorio 1]				[Mando giratorio 2]				[Mando giratorio 3]				[Mando giratorio 4]					

- 1 COARSE TUNE (afinación a grosso modo) . .[Mando giratorio 1]
- 2 DETUNE (desafinación)[Mando giratorio 2]
- 3 P. B. RANGE (margen de inflexión de tono) .[Mando giratorio 3]
- 4 PITCH BEND (inflexión de tono)[Mando giratorio 4]

[4] Página de EG

[SONG] → [VOICE EDIT] x 4

■ Página AEG

VOICE EDIT																EG 1/3	
OCT ▶▶▶▶▶																	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																	
AEG ATTACK				AEG DECAY				AEG SUSTAIN				AEG RELEASE					
+63				-63				+00				+00					
1				2				3				4					
[Mando giratorio 1]				[Mando giratorio 2]				[Mando giratorio 3]				[Mando giratorio 4]					

- 1 AEG ATTACK (ataque del generador de envolvente de la amplitud)[Mando giratorio 1]
- 2 AEG DECAY (caída del generador de envolvente de la amplitud)[Mando giratorio 2]
- 3 AEG SUSTAIN (sostenimiento del generador de envolvente de la amplitud)[Mando giratorio 3]
- 4 AEG RELEASE (abandono del generador de envolvente de la amplitud)[Mando giratorio 4]

■ Página FEG

VOICE EDIT																EG 1/3	
OCT ▶▶▶▶▶																	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																	
FEG ATTACK				FEG DECAY				FEG SUSTAIN				FEG RELEASE					
+63				-63				+00				+00					
1				2				3				4					
[Mando giratorio 1]				[Mando giratorio 2]				[Mando giratorio 3]				[Mando giratorio 4]					

- 1 FEG ATTACK (ataque del generador de envolvente del filtro)[Mando giratorio 1]

- 2 FEG DECAY (caída del generador de envolvente del filtro)[Mando giratorio 2]

- 3 FEG SUSTAIN (sostenimiento del generador de envolvente del filtro)[Mando giratorio 3]

- 4 FEG RELEASE (abandono del generador de envolvente del filtro)[Mando giratorio 4]

■ Página PEG

VOICE EDIT																EG 3/3	
OCT ▶▶▶▶▶																	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																	
PEG INIT LEVEL				PEG ATK/DCV				PEG SUS/RLS				PEG RLS LEVEL					
+63				+20 / -20				+00 / +00				+00					
1				2				3				4					
[Mando giratorio 1]				[Mando giratorio 2]				[Mando giratorio 3]				[Mando giratorio 4]					

- 1 PEG INIT LEVEL (nivel inicial del generador de envolvente del tono)[Mando giratorio 1]
- 2 PEG ATK (ataque del generador de envolvente del tono)[Mando giratorio 2]
- 3 PEG DCV (caída del generador de envolvente del tono)[F2] → [Mando giratorio 2]
- 4 PEG SUS (sostenimiento del generador de envolvente del tono)[Mando giratorio 3]
- 5 PEG RLS (abandono del generador de envolvente del filtro)[F3] → [Mando giratorio 3]
- 6 PEG RLS LEVEL (nivel de abandono del generador de envolvente del filtro)[Mando giratorio 4]

[5] Página de Filtro (Filter)

[SONG] → [VOICE EDIT] x 5

VOICE EDIT																FILTER	
OCT ▶▶▶▶▶																	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16																	
CUTOFF				RESONANCE				FILTER TYPE				ENV. DEPTH					
+63				-63				LPF24				+32					
1				2				3				4					
[Mando giratorio 1]				[Mando giratorio 2]				[Mando giratorio 3]				[Mando giratorio 4]					

- 1 CUTOFF (frecuencia de corte del filtro) [Mando giratorio 1]
- 2 RESONANCE (resonancia)[Mando giratorio 2]
- 3 FILTER TYPE (tipo de filtro)[Mando giratorio 3]
- 4 ENV. DEPTH (profundidad de envolvente)[Mando giratorio 4]

8. Incorporación de efectos

Esta modalidad se utiliza para seleccionar efectos para la reproducción de canciones y cambiar los ajustes de los efectos según se requiera. Hay 4 páginas disponibles: Tipo de efecto, Parámetros de variación, Parámetros de retardo/chorus y Parámetros de reverberación. Los Parámetros de variación están disponibles en 5 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] y [F4], los Parámetros de retardo/chorus están disponibles en 4 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] y [F4], y los Parámetros de reverberación están disponibles en 3 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] y [F4].

Pulse el botón [EFFECT] desde el modo de Reproducción CANCION para ir al modo de EFECTO. Las características de los Efectos son los mismos que en el modo de PATRON (página 104).

Parámetros de pantalla

[1] Página de Tipo de efecto (Effect Type)

[SONG] → [EFFECT]

■EFFECT■				EFFECT TYPE			
VARIATION TYPE		DELAY TYPE		REVERB TYPE			
062 AMP SIM		21 TMP-DLY		03 ROOM			

1
[Mando giratorio 1]

2
[Mando giratorio 2]

3
[Mando giratorio 3]

- 1 VARIATION TYPE (tipo de variación)[Mando giratorio 1]
- 2 DELAY TYPE (tipo de retardo)[Mando giratorio 2]
- 3 REVERB TYPE (tipo de reverberación)[Mando giratorio 3]

[2] Página de Parámetro de variación (Variation Parameter)

[SONG] → [EFFECT] x 2

■EFFECT■				VARIATION PARAMETER			
1 DRIVE		2 LPF		3 OUTPUT LEVEL		4 EDGE	
30		9.0KHz		70		120	

1
[Mando giratorio 1]

2
[Mando giratorio 2]

3
[Mando giratorio 3]

4
[Mando giratorio 4]

[F4]

■EFFECT■				VARIATION PARAMETER			
SEND VAR. TO DELAY		SEND VAR. TO REVERB		RETURN LEVEL		PAN	
000		000		054		CENTER	

[F1]

5
[Mando giratorio 1]

6
[Mando giratorio 2]

7
[Mando giratorio 3]

8
[Mando giratorio 4]

- 1 ~ 4 Parámetros de los efectos[Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4]
- 5 SEND VAR. TO DELAY (envío de variación a retardo)[Mando giratorio 1]
- 6 SEND VAR. TO REVERB (envío de variación a reverberación)[Mando giratorio 2]
- 7 RETURN LEVEL (nivel de retorno) ..[Mando giratorio 3]
- 8 PAN (panoramización de la variación)[Mando giratorio 4]

[3] Página de Parámetro de retardo/chorus
(Delay/Chorus Parameter)

[SONG] → [EFFECT] x 3

■■■EFFECT■			
DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE DELAY LR			
1 DELAY TIME L	2 DELAY TIME R	3 FEEDBACK TIME L	4 FEEDBACK TIME R
300.0ms	500.0ms	300.0ms	300.0ms
1	2	3	4
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

■■■EFFECT■			
DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE DELAY LR			
	SEND DELAY TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
4	000	054	CENTER
[F1]	5	6	7
	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

- 1 ~ 4 Parámetros de los efectos
.....[Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4]
- 5 SEND DELAY TO REVERB (envío de retardo a reverberación)[Mando giratorio 2]
- 6 RETURN LEVEL (nivel de retorno)
.....[Mando giratorio 3]
- 7 PAN (panoramización del retardo)
.....[Mando giratorio 4]

[4] Página de Parámetro de reverberación
(Reverb Parameter)

[SONG] → [EFFECT] x 4

■■■EFFECT			
REVERB PARAMETER			
EFFECT TYPE ROOM 4			
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV
00.8s	025.3ms	008.0ms	E=R
1	2	3	4
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

■■■EFFECT			
REVERB PARAMETER			
EFFECT TYPE ROOM 4			
9 FEEDBACK LEVEL	10 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL	PAN
+00	0.8	054	CENTER
4		5	6
[F1]		[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

- 1 ~ 4 Parámetros de los efectos
.....[Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4]
- 5 RETURN LEVEL (nivel de retorno)
.....[Mando giratorio 3]
- 6 PAN (panoramización de la reverberación)
.....[Mando giratorio 4]

- RS7000

[3] Página de Asignación de mandos giratorios (Knob Assign)

[SONG] → [SETUP] x 3

■■■SETUP■ Knob Assign		
Knob Select	Parameter (MIDI OUT)	Track
01 BeatStretch	BeatStretch (-----)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift (-----)	AUTO
03 Swing	Swing (-----)	AUTO
04 GateTime	GateTime (-----)	AUTO
05 MidiDelay	DlyLevel (-----)	AUTO

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 3 [Mando giratorio 4]

- 1** KNOB SELECT (selección de mando giratorio)[Mando giratorio 1]
2 PARAMETER (salida MIDI)[Mando giratorio 2]
3 TRACK (pista)[Mando giratorio 4]

[4] Página de Canal de salida (Out Channel)

[SONG] → [SETUP] x 4

■■■SETUP Out Channel		
16		
01		TR 02
1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16		
TG	OUT SELECT	OUT CHANNEL
M1	MIDI 4	02
M2		

1 [Mando giratorio 3] 2 [Mando giratorio 4] 3

- 1** OUT SELECT (selección de salida)[Mando giratorio 3]
2 OUT CHANNEL (canal de salida)[Mando giratorio 4]
3 TR (pista)

10. Ecualización y efectos generales

El submodo GENERAL proporciona acceso a los parámetros de Ecualización general que ajustan el sonido a la etapa de salida final, y a los parámetros de Efecto general. Los parámetros de Ecualización general están disponibles en 3 subpáginas a las que se accede por medio de los botones [F1] y [F4], y los parámetros de Efecto general están disponibles en 5 subpáginas a las que se accede por medio de los botones [F1] y [F4]. Pulse el botón [MASTER] desde el modo de Reproducción de CANCION para ir al modo GENERAL. Los ajustes del modo GENERAL se aplican a todos los estilos y canciones.

Las características y detalles de Ecualización y Efectos generales son los mismos que en el modo de PATRON (página 111).

NOTA

Las características y detalles de Ecualización y Efectos generales son los mismos que en el “Capítulo 2: El modo de PATRON” (página 111).

Parámetros de pantalla

[1] Página de Ecualización general (Master EQ)

[SONG] → [MASTER]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 1/3

LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-00dB	+12dB

1 2 3 4 [F4]

[Mando giratorio 1] [Mando giratorio 2] [Mando giratorio 3] [Mando giratorio 4]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 2/3

LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0kHz	6.0kHz

[F1] 5 6 7 8 [F4]

[Mando giratorio 1] [Mando giratorio 2] [Mando giratorio 3] [Mando giratorio 4]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 3/3

LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.0

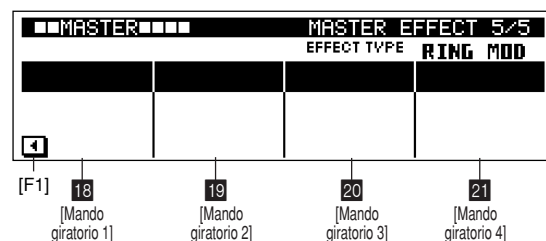
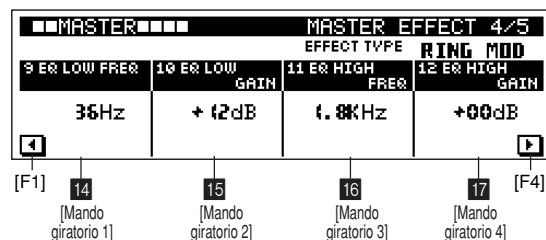
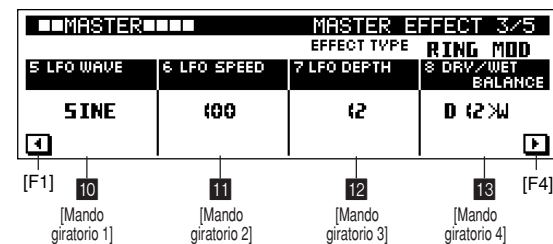
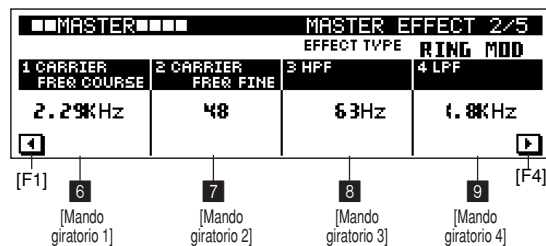
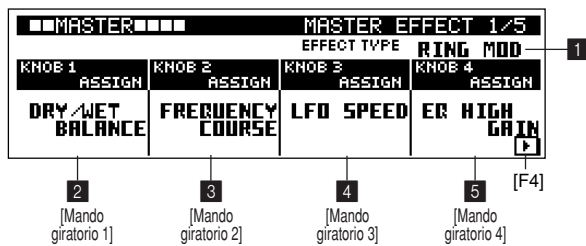
[F1] 9 10 11 12

[Mando giratorio 1] [Mando giratorio 2] [Mando giratorio 3] [Mando giratorio 4]

- 1 LOW GAIN (ganancia de graves)[Mando giratorio 1]
- 2 MID 1 GAIN (ganancia de medios 1)[Mando giratorio 2]
- 3 MID 2 GAIN (ganancia de medios 2)[Mando giratorio 3]
- 4 HIGH GAIN (ganancia de agudos)[Mando giratorio 4]
- 5 LOW FREQUENCY (bajas frecuencias)[Mando giratorio 1]
- 6 MID 1 FREQUENCY (frecuencias medias 1)[Mando giratorio 2]
- 7 MID 2 FREQUENCY (frecuencias medias 2)[Mando giratorio 3]
- 8 HIGH FREQUENCY (altas frecuencias)[Mando giratorio 4]
- 9 LOW Q (amplitud de banda de graves)[Mando giratorio 1]
- 10 MID 1 Q (amplitud de banda de medios 1)[Mando giratorio 2]
- 11 MID 2 Q (amplitud de banda de medios 2)[Mando giratorio 3]
- 12 HIGH Q (amplitud de banda de agudos)[Mando giratorio 4]

[2] Página de Efecto general (Master Effect)

[SONG] → [MASTER] x 2



- 1 EFFECT TYPE (tipo de efecto)
[Mando giratorio de selección MASTER EFFECT en el panel]
- 2 KNOB 1 ASSIGN (asignación de mando giratorio 1) .
.....[Mando giratorio 1]
- 3 KNOB 2 ASSIGN (asignación de mando giratorio 2) .
.....[Mando giratorio 2]
- 4 KNOB 3 ASSIGN (asignación de mando giratorio 3) .
.....[Mando giratorio 3]
- 5 KNOB 4 ASSIGN (asignación de mando giratorio 4) .
.....[Mando giratorio 4]
- 6 Parámetro de efecto 1[Mando giratorio 1]
- 7 Parámetro de efecto 2[Mando giratorio 2]
- 8 Parámetro de efecto 3[Mando giratorio 3]
- 9 Parámetro de efecto 4[Mando giratorio 4]
- 10 Parámetro de efecto 5[Mando giratorio 1]
- 11 Parámetro de efecto 6[Mando giratorio 2]
- 12 Parámetro de efecto 7[Mando giratorio 3]
- 13 Parámetro de efecto 8[Mando giratorio 4]
- 14 Parámetro de efecto 9[Mando giratorio 1]
- 15 Parámetro de efecto 10[Mando giratorio 2]
- 16 Parámetro de efecto 11[Mando giratorio 3]
- 17 Parámetro de efecto 12[Mando giratorio 4]
- 18 Parámetro de efecto 13[Mando giratorio 1]
- 19 Parámetro de efecto 14[Mando giratorio 2]
- 20 Parámetro de efecto 15[Mando giratorio 3]
- 21 Parámetro de efecto 16[Mando giratorio 4]

11. Guardar en tarjeta de memoria o disco

El submodo GUARDAR le permite salvar datos a tarjetas de memoria estándar (disponibles en muchas tiendas de electrónica y de ordenadores), o en discos de dispositivos SCSI externos. Cuenta con 5 páginas: Guardar, Exportar, Renombrar, Borrar y Formatear. Pulse [SAVE] desde el modo de Reproducción CANCION para ir al submodo GUARDAR. El submodo GUARDAR, sin embargo, no se puede seleccionar durante la reproducción o la grabación de canciones.

NOTA

- Para más información sobre tarjetas de memoria, discos, datos de archivos, extensiones de archivos, etc., remítase al "Capítulo 2: El modo de Patrón", página 114.

Estructura de la página Guardar (Save)

El submodo Guardar incluye las siguientes pantallas:

● SAVE (guardar)

Salva los datos de la memoria interna a una tarjeta de memoria o a un disco de un dispositivo SCSI externo.



● EXPORT (exportar)

Salva la muestra o canción seleccionada a una tarjeta de memoria o a un disco de un dispositivo SCSI en un formato estándar (SMF o WAV) que pueda ser manejado por un ordenador personal.



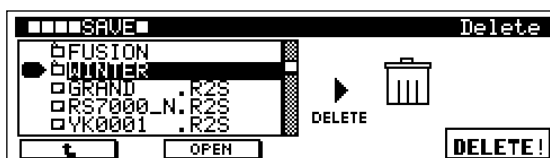
● RENAME (renombrar)

Cambia el nombre de archivo de un archivo almacenado en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI.



● DELETE (borrar)

Borra un archivo especificado de una tarjeta de memoria o de un disco de un dispositivo SCSI.



● FORMAT (formatear)

Formatea una tarjeta de memoria o un disco de un dispositivo SCSI.



[1] Página Guardar (Save)

Guarda los datos internos en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI.

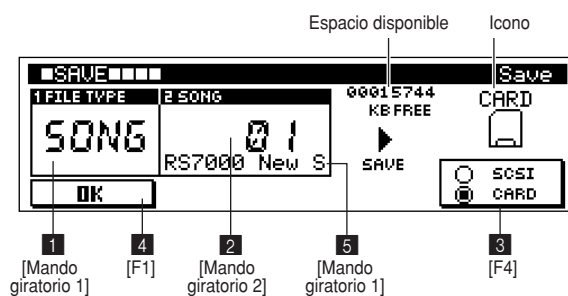
Las características y detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 114). En esta sección describiremos sólo los parámetros que sean diferentes a los del modo de PATRON.

Parámetros de pantalla

[SONG] → [SAVE]

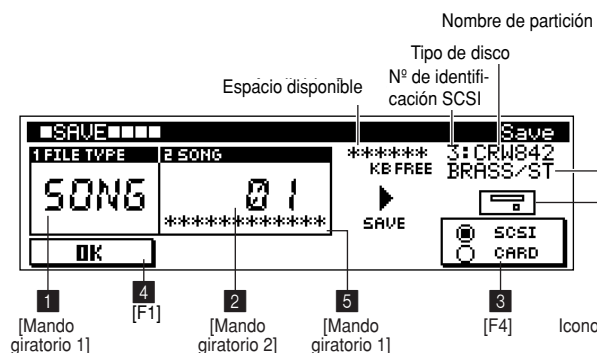
FILE TYPE = SONG, CARD, o DISK = CARD

(tipo de archivo = canción, tarjeta, o disco = tarjeta)



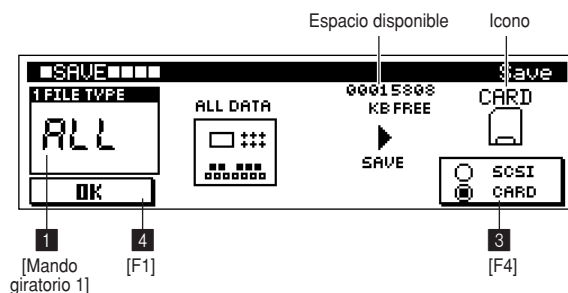
FILE TYPE = CANCION, CARD, o DISK = SCSI

(tipo de archivo = canción, tarjeta, o disco = dispositivo SCSI)



FILE TYPE = ALL, CARD, o SCSI = CARD

(tipo de archivo = todos, tarjeta, o dispositivo SCSI = tarjeta)

**1 FILE TYPE (tipo de archivo) ... [Mando giratorio 1]**
[Ajustes] SONG (canción), ALL (todos)

Especifica el tipo de archivo datos que se va a guardar. Para las descripciones de los diversos tipos de archivos ver "Acerca de los tipos de archivos" en la página 116.

2 SONG (canción) [Mando giratorio 2]
[Ajustes] 01 ~ 20

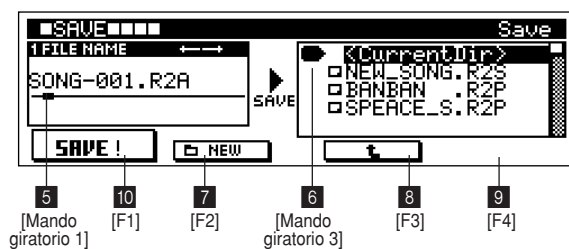
Selecciona la canción que se va a guardar. Este parámetro no está disponible cuando el parámetro FILE TYPE está puesto en "ALL".

NOTA

Las canciones vacías que no contengan datos no se pueden guardar.

3 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) [F4]**4 OK [F1]****■ Página de ejecución de Guardar**

[SONG] → [SAVE] → [F1]

**5 FILE NAME (nombre de archivo) [Mando giratorio 1]****6 Selección de carpeta [Mando giratorio 3]****7 NEW (nueva) [F2]****8 ↑ (hacia arriba) [F3]****9 OPEN (abrir) [F4]****10 SAVE (guardar) [F1]**

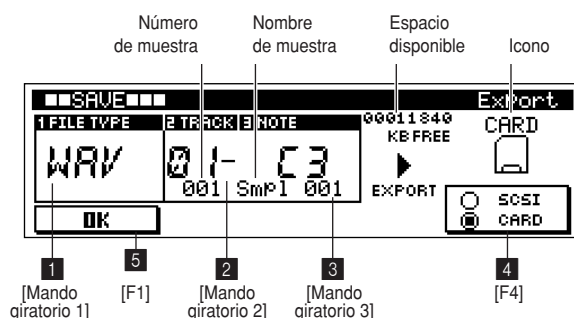
[2] Página de exportación (Export)

Guarda la muestra o canción seleccionada en la tarjeta de memoria o en el disco SCSI en un formato estándar (WAV o SMF) que pueda ser manejado por un ordenador personal. Las características y detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 120).

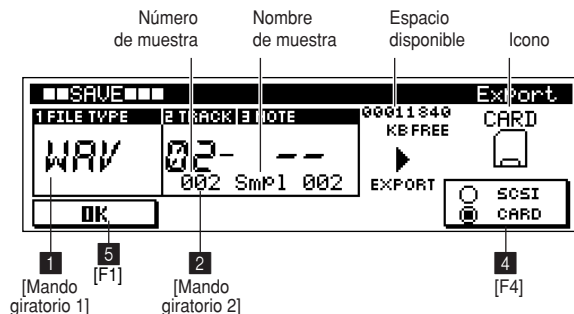
Parámetros de pantalla

[SONG] → [SAVE] x 2

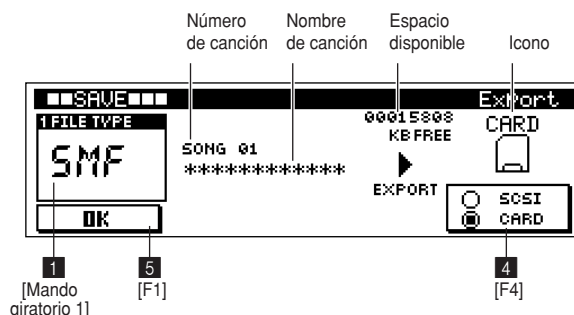
FILE TYPE (tipo de archivo) = WAV, voz de kit de muestras seleccionada



FILE TYPE (tipo de archivo) = WAV, voz de muestra afilable seleccionada.



FILE TYPE (tipo de archivo) = SMF



1 FILE TYPE (tipo de archivo) ... [Mando giratorio 1]

2 TRACK (pista) [Mando giratorio 2]

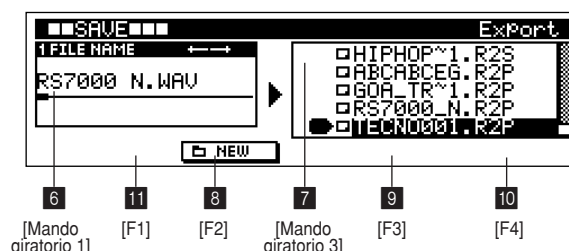
3 NOTE (nota) [Mando giratorio 3]

4 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) [F4]

5 OK [F1]

■ Página de ejecución de Exportar

[SONG] → [SAVE] x 2 → [F1]



6 FILE NAME (nombre de archivo) [Mando giratorio 1]

7 Selección de carpeta [Mando giratorio 3]

8 NEW (nueva) [F2]

9 ↑ (hacia arriba) [F3]

10 OPEN (abrir) [F4]

11 EXPORT (exportar) [F1]

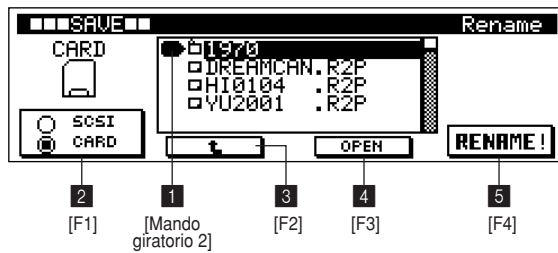
[3] Página Renombrar (Rename)

Cambia el nombre de un archivo o una carpeta.

Las características y los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 122).

Parámetros de pantalla

[SONG] → [SAVE] x 3



- 1 FILE (archivo)[Mando giratorio 2]
- 2 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta)[F1]
- 3 ↑ (hacia arriba)[F2]
- 4 OPEN (abrir)[F3]
- 5 RENAME (renombrar)[F4]

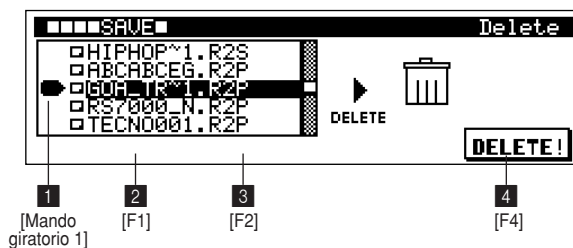
[4] Página Borrar (Delete)

Borra archivos o carpetas.

Las características y los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 123).

Parámetros de pantalla

[SONG] → [SAVE] x 4



- 1 FILE (archivo)[Mando giratorio 1]
- 2 ↑ (hacia arriba)[F1]
- 3 OPEN (abrir)[F2]
- 4 DELETE! (borrar)[F4]

[5] Página Formatear (Format)

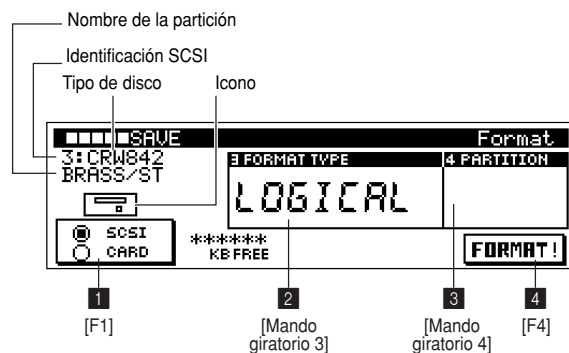
Formatea tarjetas de memoria o discos SCSI.

Las características y los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 124).

Parámetros de pantalla

[SONG] → [SAVE] x 5

CARD (tarjeta) o SCSI (disco externo) = SCSI



CARD (tarjeta) o SCSI (externo) = CARD (tarjeta)



- 1 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta)[F1]
- 2 FORMAT TYPE (tipo de formato) [Mando giratorio 3]
- 3 PARTITION (partición)[Mando giratorio 4]
[Ajustes] 1 ~ 4
- 4 FORMAT! (formatear)[F4]

12. Recuperar desde tarjeta de memoria o disco

Este submodo se utiliza para recuperar o cargar datos desde una tarjeta de memoria o disco. Cuenta con 4 pantallas: Recuperar, Importar, Configuración SCSI y Comunicación SCSI. Pulse [LOAD] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la pantalla de Recuperar (Load).

NOTA

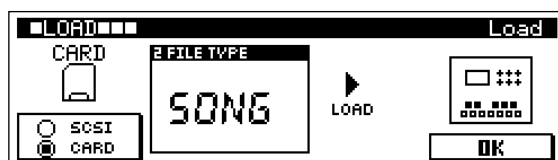
Remítase al "Capítulo 2: El modo de Patrón", página 116, para más información sobre los tipos de archivos.

Estructura de la página Recuperar (Load)

El submodo Recuperar incluye las siguientes pantallas:

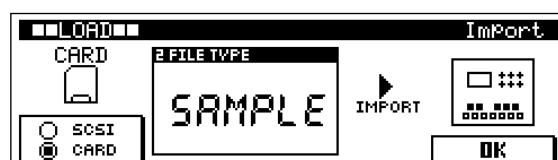
● LOAD (recuperar)

Carga los datos en la memoria interna desde una tarjeta de memoria o desde un disco de un dispositivo SCSI.



● IMPORT (importar)

Carga los datos de secuencia o muestra guardados en un disco utilizando otro equipo, o guardados en una tarjeta de memoria o en un disco mediante un ordenador.



● SCSI Setup (configuración SCSI)

Proporciona acceso a una serie de ajustes SCSI.



● SCSI Communication (comunicación SCSI)

Permite la comunicación con el editor de ondas YAMAHA TWE corriendo en un ordenador personal.



[1] Página Recuperar (Load)

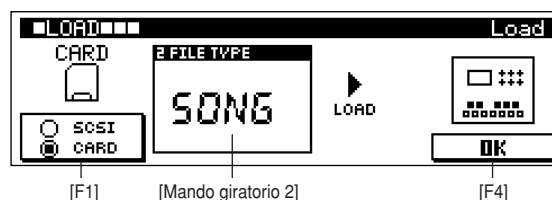
Carga los datos en la memoria interna desde una tarjeta de memoria o desde un disco de un dispositivo SCSI.

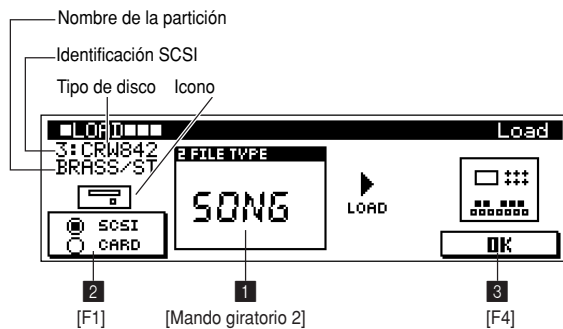
Las características y detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 126). En esta sección describiremos sólo los parámetros que sean diferentes a los del modo de PATRON.

Parámetros de pantalla

[SONG] -> [LOAD]

CARD (tarjeta) o SCSI (disco externo) = CARD (tarjeta)



CARD (tarjeta) o SCSI (disco externo) = SCSI

1 FILE TYPE (tipo de archivo) ... [Mando giratorio 2]
[Ajustes] SONG, ALL, ALL + SYSTEM, SMPL
SONG (canción)

Una sola canción se carga en el número de canción especificado en la memoria interna a partir de un archivo de tipo SONG (.R2S) o de tipo ALL (.R2A).

ALL (todo)
 Cuando un archivo tipo ALL (.R2A) es recuperado, se sobrescribe (y se borra) toda la memoria interna excepto los datos de configuración del sistema.

ALL + SYSTEM (todo + sistema)
 Cuando un archivo tipo ALL (.R2A) es recuperado, se sobrescribe (y se borra) toda la memoria interna incluyendo los datos de configuración del sistema.

SMPL (voz de muestra)
 Se puede cargar, en el número de voz de muestra especificado, una muestra especificada de entre las múltiples voces de muestras incluidas en un tipo de archivo PATT (.R2P), SONG (.R2S), o ALL (.R2A).

Especifica el tipo de archivo de datos que se va a recuperar. Para más detalles sobre los diversos tipos de archivos, ver "Acerca de los tipos de archivos" en la página 116.

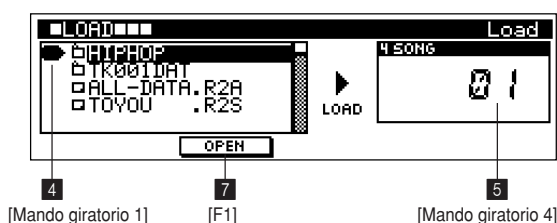
2 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) [F1]

3 OK [F4]

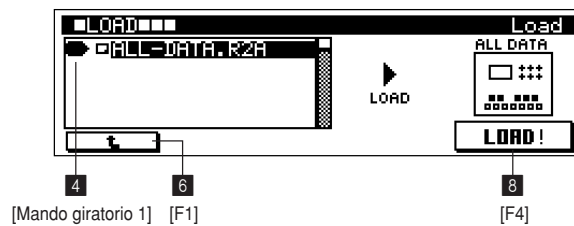
■ Página de ejecución de Recuperar

[SONG] → [LOAD] → [F4]

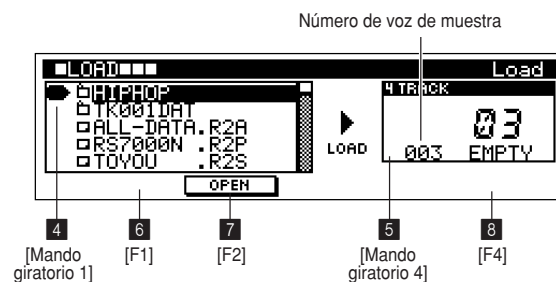
FILE TYPE = SONG (tipo de archivo = canción)



FILE TYPE = ALL, ALL + SYSTEM
(tipo de archivo = todo, todo + sistema)



FILE TYPE = SMPL
(tipo de archivo = voz de muestra)



4 Selección de archivo [Mando giratorio 1]

5 SONG, TRACK (canción, pista) . . [Mando giratorio 4]
[Ajustes]

Song Select (selección de canción)

(cuando FILE TYPE = SONG) 01 ~ 20

Track Select (selección de pista)

(cuando FILE TYPE = SMPL) 01 ~ 16

· Cuando el tipo de archivo seleccionado es SONG
 Selecciona la canción en la que se van a cargar los datos.
 Aparece en pantalla el nombre de la canción seleccionada.

· Cuando el tipo de archivo seleccionado es SMPL
 Selecciona la pista en la que se van a cargar los datos.
 Si a la pista seleccionada está asignada una voz de muestra y el número de la muestra asignada es el mismo que el de la muestra que se va a cargar, aparecerá "REPLACE" (REEMPLAZAR) para indicar que la muestra existente será reemplazada por la muestra recuperada. Si no hay voces de muestra asignadas a la pista seleccionada, entonces en la pantalla aparecerá un número de voz de muestra vacío y la palabra "EMPTY" (vacío) para indicar que la muestra se cargará en la memoria vacía.

NOTA

- Cuando está seleccionado el tipo de archivo SMPL, la canción en la que se van a cargar los datos no se puede seleccionar desde esta pantalla. Para cambiar el número de canción regrese al modo de Reproducción de CANCIÓN y seleccione la canción deseada, volviendo después a esta pantalla.
- Cuando se ejecute la operación de recuperación, cualquier dato existente en el número de estilo o en el número de voz de muestra seleccionado será borrado.

6 ↑ (hacia arriba)[F1]

7 OPEN (abrir)[F2]

8 LOAD! (recuperar)[F4]

[2] Página Importar (Import)

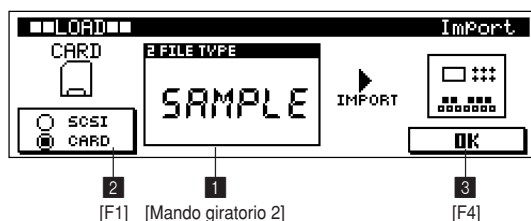
Carga los datos de secuencia o de muestra que fueron guardados en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI por otros equipos de música o por un ordenador personal.

Las características y detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 129). En esta sección describiremos sólo los parámetros que sean diferentes a los del modo de PATRON.

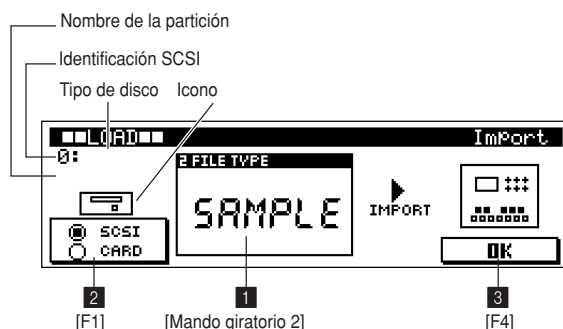
Parámetros de pantalla

[SONG] → [LOAD] x 2

CARD (tarjeta) o SCSI (disco externo) = CARD (tarjeta)



CARD (tarjeta) o SCSI (disco externo) = SCSI



1 FILE TYPE (tipo de archivo) ... [Mando giratorio 2]
[Ajustes] SAMPLE, SMF, RM1 x SONG

- SAMPLE (muestra)**
Los datos de muestra, los archivos WAV(.WAV) y los archivos AIFF (.AIF) se pueden cargar en el número de voz de muestra interna especificado.
- SMF (archivo MIDI estándar)**
Los datos de secuencias de pueden cargar en el patrón seleccionado en ese momento desde un archivo de tipo SMF (archivo MIDI estándar, formato 0 ó 1).
- RM1x SONG**
Los datos de canción guardados en formato de patrón RM1x se pueden cargar en la canción seleccionada en el RS7000 en ese momento.

Especifica el tipo de archivo de datos que se va a importar.

Algunas muestras importadas pueden reproducirse en tonos inesperados, la reproducción en bucle puede variar o la calidad de sonido puede cambiar. La edición de voces y los ajustes de efectos no se reproducirán cuando se importe un archivo RM1x SONG. Las voces también pueden cambiar.

Para más detalles sobre los diversos tipos de archivos, ver "Acerca de los tipos de archivos" en la página 116.

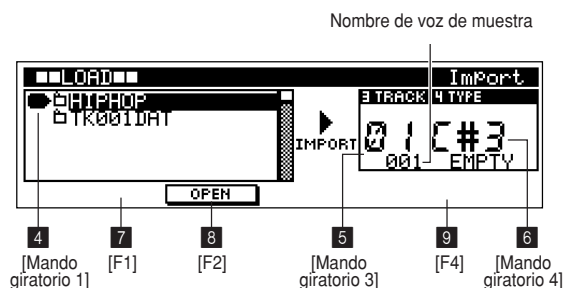
2 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta)[F1]

3 OK[F4]

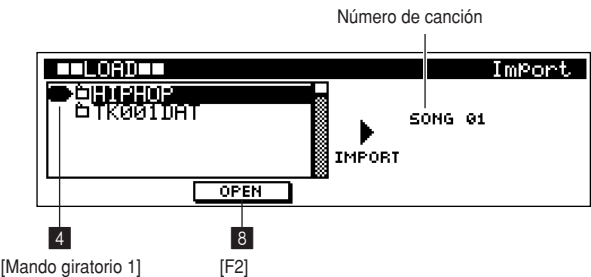
■ Página de ejecución de Importar

[SONG] → [LOAD] x 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE = SMF, RM1x SONG



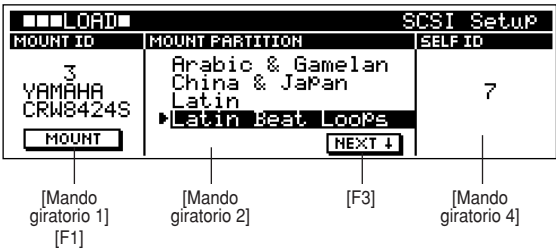
- 4 Selección de archivo[Mando giratorio 1]
- 5 TRACK (pista)[Mando giratorio 3]
- 6 TYPE (tipo)[Mando giratorio 4]
- 7 ↑ (hacia arriba)[F1]
- 8 OPEN (abrir)[F2]
- 9 IMPORT (importar)[F4]

[3] Página de Configuración SCSI (SCSI Setup)

Proporciona acceso a una serie de ajustes SCSI. Las características y los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 131).

Parámetros de pantalla

[SONG] → [LOAD] x 3



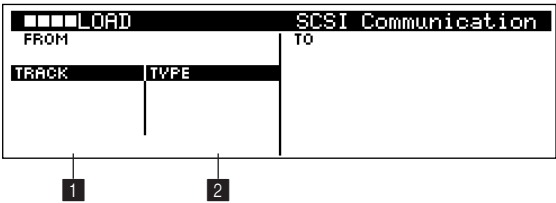
- 1 MOUNT ID (identificación del disco a montar)[Mando giratorio 1], [F1]
- 2 MOUNT PARTITION (partición a montar)[Mando giratorio 2]
- 3 SCSI SELF ID (identificación SCSI propia)[Mando giratorio 4]
- 4 NEXT/PREV (próximo/anterior)[F3]

[4] Página de Comunicación SCSI (SCSI Communication)

Permite la comunicación con el editor de ondas YAMAHA TWE corriendo en un ordenador personal. Las características y los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 132).

Parámetros de pantalla

[SONG] → [LOAD] x 4



- 1 TRACK (pista)[Mando giratorio 1]
- 2 TYPE (tipo)[Mando giratorio 2]

13. Operaciones de canción

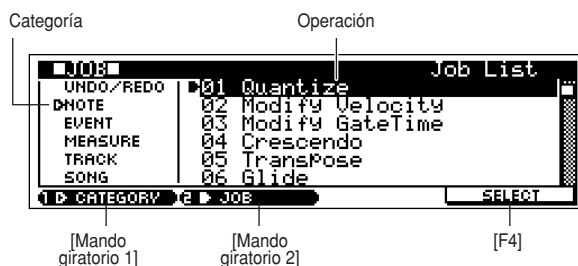
Las 30 “operaciones” de canción del RS7000 se pueden utilizar para editar y modificar los datos de canción de diversas maneras.

● Lista de operaciones

[Categoría deshacer/rehacer]		
00 Undo/Redo (deshacer/rehacer)	La operación Undo (deshacer) cancela los cambios hechos por la operación más reciente, restableciendo los datos a su estado previo. La operación Redo (rehacer) cancela la operación Undo y restablece los cambios.	P. 213
[Categoría de nota]		
01 Quantize (Cuantizar)	Ajusta la ubicación en el tiempo de los eventos de nota acercándolos al tiempo de compás exacto más cercano.	P.214
02 Modify Velocity (Modificar la velocidad de pulsación)	Altera los valores de velocidad de pulsación de la zona de notas especificada.	P. 214
03 Modify Gate Time (Modificar el tiempo de puerta)	Altera los tiempos de puerta de la zona de notas especificada.	P. 214
04 Crescendo	Crea un “crescendo” o un “decrescendo” sobre la zona de notas especificada.	P. 215
05 Transpose (Transposición)	Transpone todas las notas de la zona de notas especificada en incrementos de semitonos.	P. 215
06 Glide (Ligadura)	Esta operación es ideal para producir efectos de “arrastre” o inflexiones de nota como en una guitarra.	P. 215
07 Create Roll (Crear redoble)	Esta operación es ideal para crear rápidos redobles como los de una batería.	P. 216
08 Chord Sort (Ordenar acorde)	Esta operación ordena los eventos de un acorde por orden de tono.	P. 216
09 Chord Separate (Separar acorde)	Utilice esta operación después de la operación anterior, “Ordenar acorde”, para crear efectos de rasgeo hacia arriba y hacia abajo sobre las notas como en una guitarra.	P. 216
[Categoría de evento]		
10 Shift Clock (Desplazar reloj)	Desplaza todos los eventos de datos de la zona especificada hacia delante o hacia atrás en el número de relojes especificado.	P. 216
11 Copy Event (Copiar evento)	Copia todos los datos de una zona origen especificada en una posición de destino especificada.	P. 217
12 Erase Event (Borrar evento)	Borra todos los eventos especificados de la zona especificada.	P. 217
13 Extract Event (Extraer evento)	Esta operación mueve todas la apariciones de los datos de evento especificados de una zona especificada en una canción y los sitúa en la misma zona de una canción diferente.	P. 218
14 Create Continuous Data (Crear datos continuos)	Crea datos de cambio de control o de inflexión de tono continuos sobre la zona especificada.	P. 218
15 Thin Out (Eliminación parcial)	Elimina el tipo de datos continuos especificados en la zona especificada para ahorrar espacio de memoria.	P. 219
16 Modify Control Data (Modificar datos de control)	Cambia los valores de un tipo especificado de datos de cambio de control en la zona especificada.	P. 219
17 Stretch (Extensión de tiempo de compás)	Esta operación realiza expansión o compresión de tiempo sobre la zona seleccionada.	P. 220
[Categoría de compás]		
18 Create Measure (Crear compás)	Crea compases en la posición especificada	P. 220
19 Delete Measure (Borrar compás)	Borra el compás o compases especificados.	P. 220
[Categoría de pista]		
20 Copy Track (Copiar Pista)	Copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista origen especificada en la pista destino especificada.	P. 221
21 Track Exchange (Intercambiar pista)	Intercambia el contenido de dos pistas especificadas.	P. 221
22 Mix Track (Mezclar pista)	Esta operación mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas (“a” y “b”) y sitúa el resultado en la pista “b”.	P. 222
23 Clear Track (Borrar pista)	Esta operación borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista de patrón seleccionada, o de todas las pistas de patrones.	P. 222
24 Normalize Play Effect (Normalizar efectos de reproducción)	Esta operación reescribe los datos de la pista seleccionada para que incorpore los ajustes vigentes de Efectos de reproducción/Cadencia/Retardo MIDI.	P. 222
25 Divide Drum Track (Dividir pista de batería)	Separa los eventos de nota de una pista de batería y sitúa las notas correspondientes a los diferentes instrumentos de batería en pistas separadas.	P. 223

[Categoría de canción]		
26	Copy Song (Copiar canción)	Esta operación copia todos los datos de una canción origen seleccionada en una canción destino seleccionada.
27	Split Song to Pattern (Dividir canción en patrón)	Divide una canción seleccionada en dos secciones especificadas de un estilo especificado.
28	Clear Song (Borrar canción)	Esta operación borra todos los datos de la canción especificada.
29	Song Name (Nombre de canción)	Utilice esta operación para introducir o cambiar un nombre de canción.

Procedimiento de las operaciones de CANCION



1. Pulse el botón [JOB] desde el modo de Reproducción CANCION para ir a la lista de operaciones.
2. Use el [Mando giratorio 1] (CATEGORY = categoría) y el [Mando giratorio 2] (JOB = operación) para desplazar el cursor a la operación deseada.
3. Pulse [F4] (SELECT = seleccionar) para saltar a la página de la operación seleccionada.
4. Utilice el [Mando giratorio 2] (CURSOR ← →) para mover el cursor a los diversos parámetros, y el [Mando giratorio 3] (VALUE = valor -/+) o [SHIFT]+[F3] → teclado numérico para fijar los parámetros como se requiera.
5. Cuando se hayan ajustado los parámetros pulse [F4] (DO! = ¡hacer!) para ejecutar la operación. Una vez hecha la operación en la pantalla aparecerá "Completed" (terminada).
6. Pulse [EXIT] dos veces para volver al modo de Reproducción de CANCION.

NOTA

- Si la función de protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá "Memory Protected" (memoria protegida) al pulsar el botón [JOB] y no será posible acceder a la lista de operaciones. En ese caso vaya a la página de Sistema del modo de Utilidad (página 257) y desactive la protección de memoria (OFF).

Precauciones

- Si no hay datos en la zona especificada en la pantalla aparecerá "No Data" (sin datos) y la operación no se podrá ejecutar.
- Si comete un error o quiere comparar el sonido de los datos antes y después de ejecutar una operación utilice la función "00 Undo/Redo" (deshacer/rehacer) (página 213).
- La zona de aplicación se especifica en compases y tiempos de compás como sigue:

Si la zona es 001:1:000 ~ 004:1:000, la operación afectará a los datos comprendidos entre el primer tiempo del primer compás hasta el cuarto (último) tiempo del tercer compás.

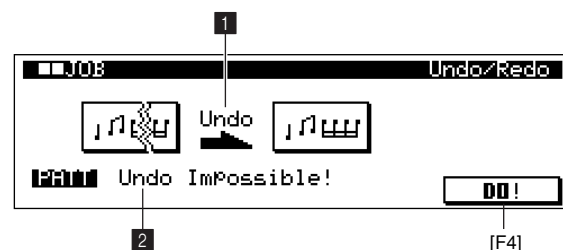
- La serie de tiempos de compás que se pueden especificar dependerá de la medida del compás. Si la medida es 4/4, se pueden especificar 1 ~ 4, si la medida es 8/4 se pueden especificar 1 ~ 8, etc.

00 Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Los detalles son los mismos que en la operación Deshacer/Rehacer del modo de PATRON (página 134).

NOTA

- Undo/Redo no funciona con operaciones de voces de muestras.



- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 135).

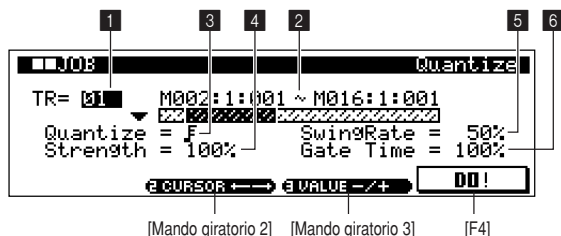
1 Indicación de Deshacer/Rehacer

2 Objeto de la operación Deshacer/Rehacer

01 Quantize (Cuantizar)

Ajusta la ubicación en el tiempo de los eventos de nota acercándolos al tiempo de compás exacto más cercano. Puede utilizar esta prestación, por ejemplo, para mejorar el "timing" de una interpretación en tiempo real.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 135).



1 TR (pista)
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

2 Zona
[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

■ Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 135).

3 Quantize (Valor de Cuantización)

4 Strength (fuerza)

5 SwingRate (relación de oscilación)

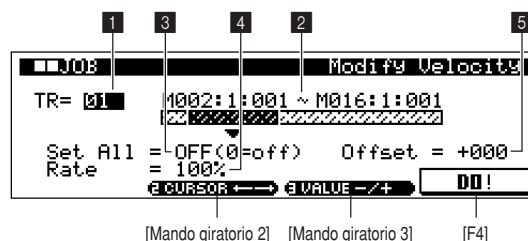
6 Gate Time (tiempo de puerta de la oscilación)

02 Modify Velocity (Modificar la velocidad de pulsación)

Esta operación altera los valores de velocidad de pulsación de la zona de notas especificada. Los cambios de velocidad de pulsación se calculan como sigue:

Velocidad de pulsación ajustada = [velocidad de pulsación original x Relación (Rate)] + Desviación (Offset)

Si el resultado es 0 ó menor, el valor se fija en 1. Si el resultado es superior a 127, el valor se fija en 127. Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 136).



1 TR (pista)
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

2 Zona
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

■ Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 136).

3 Set All (fijar todas)

4 Rate (relación)

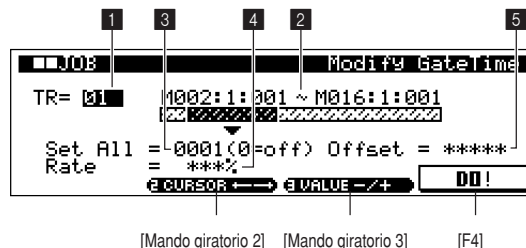
5 Offset (desviación)

03 Modify Gate Time (Modificar el tiempo de puerta)

Esta operación altera los tiempos de puerta de la zona de notas especificada. Los cambios del tiempo de puerta se calculan como sigue:

Tiempo de puerta ajustado = [tiempo de puerta original x Relación (Rate)] + Desviación (Offset)

Si el resultado es 0 ó menor, el valor se fija en 1. Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 137).



1 TR (pista)
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

2 Zona

[Ajustes]

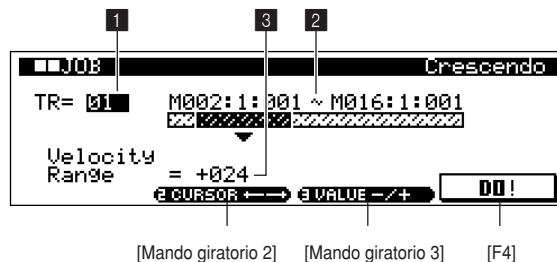
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 137).

3 Set All (fijar todas)**4 Rate (relación)****5 Offset (desviación)****04 Crescendo**

Crea un “crescendo” o un “decrescendo” sobre la zona de notas especificada.

Los detalles son los mismos que en el modo de patrón (página 138).

**1 TR (pista)**

[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

2 Zona

[Ajustes]

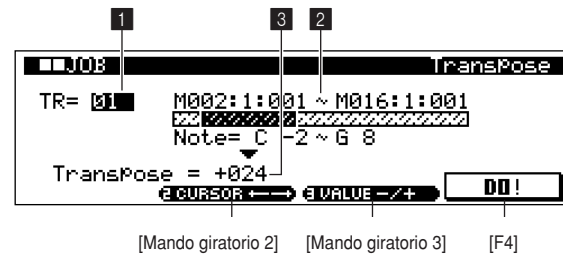
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 138).

3 Velocity Range (rango de velocidad de pulsación)**05 Transpose (Transposición)**

Transpone las notas de la zona especificada en incrementos de semitonos.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 138).

**1 TR (pista)**

[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

2 Zona

[Ajustes]

Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479
Note (nota)
C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

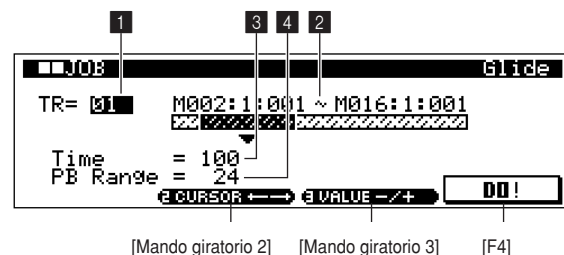
- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 138).

3 Transpose (transposición)**06 Glide (Ligadura)**

Reemplaza todas las notas que siguen a la primera nota del segmento especificado con datos de inflexión de tono, produciendo suaves ligaduras de nota a nota.

Esta operación es ideal para producir efectos de “arrastre” o inflexiones de nota como en una guitarra.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 138).

**1 TR (pista)**

[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

2 Zona

[Ajustes]

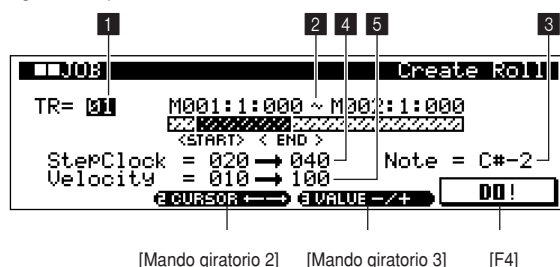
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 138).

3 Time (tiempo)**4 PB Range (rango de inflexión de tono)****07 Create Roll (Crear redoble)**

Crea una serie de notas repetidas en la zona especificada con los cambios continuos especificados en pasos de reloj y en velocidad de pulsación. Esta operación es ideal para crear rápidos redobles como los de una batería.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 139).

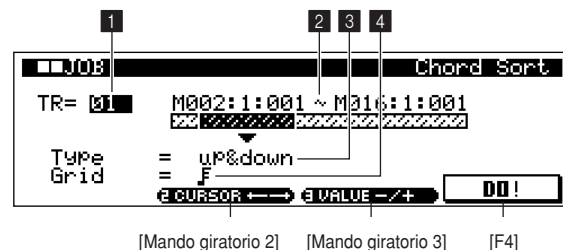
**1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)**2 Zona**
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

■ Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 139).

3 Note (nota)**4 StepClock (relojes del paso)****5 Velocity (velocidad de pulsación)****08 Chord Sort (Ordenar acorde)**

Esta operación ordena los eventos de un acorde (eventos de nota simultáneos) por orden de tono.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 139).

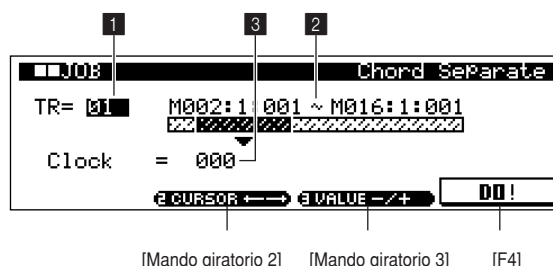
**1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)**2 Zona**
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

■ Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 139).

3 Type (tipo)**4 Grid (cuadrícula)****09 Chord Separate (Separar acorde)**

Esta operación separa ligeramente las notas de los acordes dentro de la zona especificada, insertando un número especificado de relojes entre cada nota. Utilice esta operación después de la operación anterior, "Ordenar acorde", para crear efectos de rasgeo hacia arriba y hacia abajo sobre las notas como en una guitarra.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 140).

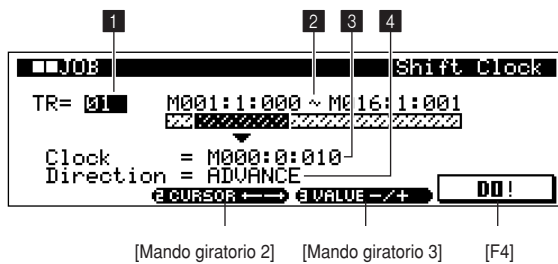
**1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)**2 Zona**
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

■ Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 140).

4 Clock (reloj)**10 Shift Clock (Desplazar reloj)**

Desplaza todos los eventos de datos de la zona especificada hacia delante o hacia atrás en el número de relojes especificado.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 140).



- 1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16, 11, ALL

- 2 Zona**
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

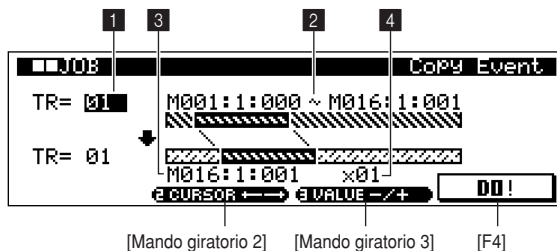
- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 140).

- 3 Clock (reloj)**

- 4 Direction (Dirección)**

11 Copy Event (Copiar evento)

Copia todos los datos de una zona origen especificada en una posición de destino especificada.
Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 141).



PRECAUCIÓN

Cuando se ejecuta la operación "Copiar evento" cualquier dato ya existente en la posición de destino será borrado.

- 1 TR (pista)**
[Ajustes]
01 ~ 16, BPM (tempo), SCENE (escena), ALL (todas)

- 2 Zona origen**
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- 3 Posición de destino**

[Ajustes]

Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 141).

- 4 Veces**

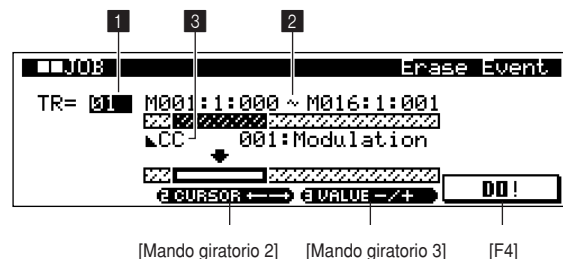
12 Erase Event (Borrar evento)

Esta operación borra todos los eventos especificados de la zona especificada, produciendo en realidad un segmento de silencio.

NOTA

Cuando esta operación se aplica a una frase que utiliza voces de muestras, los eventos de nota que disparan la voz de muestra serán borrados, de modo que la voz de muestra no suena, pero la voz de muestra en sí misma no se borra.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 141).



- 1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

- 2 Zona**
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- 3 Evento**

[Ajustes]

Cuando la pista es 01 ~ 16, ALL

Tipo de eventoOpciones
Note (eventos de nota)-
PC (cambio de programa)-
PB (inflexión de tono)-
CC (cambio de control)000 ~ 127, ALL (todos)
CAT (presión posterior a la pulsación del canal)-
PAT (presión posterior a la pulsación polifónica)-

EXC (exclusivos del sistema)
 ALL (todos los eventos)

Cuando la pista es BPM

Tipo de eventoOpciones
 BPM (tempo)

Cuando la pista es SCENE

Tipo de eventoOpciones
 ScnM (Memoria de escena)
 MutM (Memoria de silenciamiento)
 TrMt (Silenciamiento de pista)

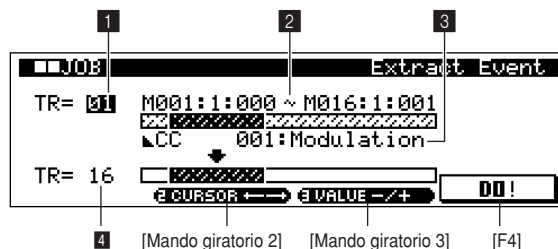
13 Extract Event (Extraer evento)

Esta operación mueve todas la apariciones de los datos de evento especificados de una zona especificada en una frase y los sitúa en la misma zona de una frase diferente.

NOTA

Si esta operación se aplica a una pista que usa voces de muestra, las voces de muestras no serán movidas a la pista de destino pero los datos de nota que los disparan sí lo serán, con el resultado de que las muestras dejarán de sonar. Para hacer sonar la muestra, utilice el submodo del mezclador (MIXER) (página 194) para asignar la voz de muestra apropiada a la pista de destino.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 142).



1 TR (pista origen)
 [Ajustes] 01 ~ 16

2 Zona origen
 [Ajustes]
 Compás:Tiempo del compás:Reloj
 001:1:000 ~ 999:16:479

3 TR (pista destino)
 [Ajustes] 01 ~ 16

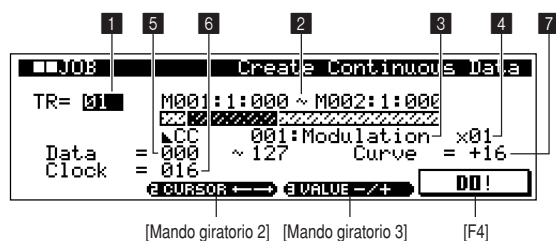
Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 142).

4 Evento

14 Create Continuous Data (Crear datos continuos)

Crea datos de cambio de control o de inflexión de tono continuos sobre la zona especificada.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 142).



1 TR (pista)
 [Ajustes] 01 ~ 16, BPM, ALL (todas)

2 Zona
 [Ajustes]
 Compás:Tiempo del compás:Reloj
 001:1:000 ~ 999:16:479

3 Evento
 [Ajustes]
 Cuando la pista es 01 ~ 16
 Tipo de eventoOpciones
 PB (inflexión de tono)
 CC (cambio de control) ...000 ~ 127, ALL (todos)
 CAT (presión posterior a la pulsación del canal) -
 PAT (presión posterior a la pulsación polifónica) -
 EXC (exclusivos del sistema)

Cuando la pista es BPM
 Tipo de eventoOpciones
 BPM (tempo)

4 Data (Datos)
 [Ajustes] 000 ~ 127
 (-8192 ...+8191 para datos de inflexión de tono,
 1.0 ~ 300.0 para datos de tempo BPM)

Los siguientes parámetros son los mismos que en el modo de PATRON (página 142).

5 Veces

6 Clock (reloj)

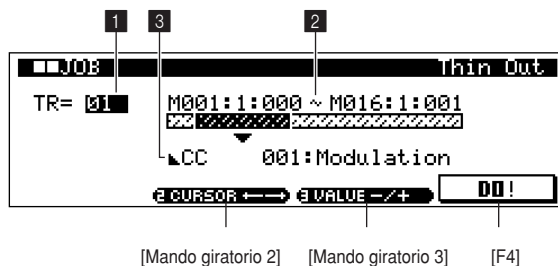
7 Curve (curva)

15 Thin Out (Eliminación parcial)

Elimina el tipo de datos continuos especificados en la zona especificada para ahorrar espacio de memoria. Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 143).

NOTA

- La operación "Eliminación parcial" no funcionará sobre datos continuos que tengan un intervalo de reloj mayor de 60 relojes por evento.



- 1 TR (pista)
[Ajustes] 01 ~ 16, BPM, ALL (todas)

- 2 Zona
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- 3 Evento
[Ajustes]
Cuando la pista es 01 ~ 16
Tipo de eventoOpciones
PB (inflexión de tono)-
CC (cambio de control) .. .000 ~ 127, ALL (todos)
CAT (presión posterior a la pulsación del canal) -
PAT (presión posterior a la pulsación polifónica) -

- Quando la pista es BPM
Tipo de eventoOpciones
BPM (tempo)-

16 Modify Control Data (Modificar datos de control)

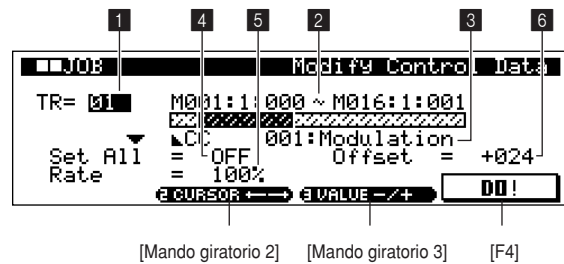
Cambia los valores de un tipo especificado de datos de cambio de control (inflexión de tono, cambio de control, presión posterior a la pulsación, etc.) en la zona especificada.

Los cambios de datos de control se calculan como sigue:

$$\text{Tiempo de puerta ajustado} = [\text{tiempo de puerta original} \times \text{Relación (Rate)} + \text{Desviación (Offset)}]$$

Si el valor resultante excede del rango permisible será fijado en el valor mínimo o máximo.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 143).



- 1 TR (pista)
[Ajustes] 01 ~ 16, BPM, ALL (todas)

- 2 Zona
[Ajustes]
Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

- 3 Evento
[Ajustes]
Cuando la pista es 01 ~ 16, All:
Tipo de eventoOpciones
PB (inflexión de tono)-
CC (cambio de control) .. .000 ~ 127, ALL (todos)
CAT (presión posterior a la pulsación del canal) -
PAT (presión posterior a la pulsación polifónica) -

- Quando la pista es BPM
Tipo de eventoOpciones
BPM (tempo)-

- 4 Set All (fijar todos)
[Ajustes] Off/0 (desactivado), 000 ~ 127
(-8192 ~ +8191 para los datos de inflexión de tono, 1.0 ~ 300.0 para BPM)

- 5 Rate (relación)
[Ajustes] 000% ~ 200%, ***

- 6 Offset (desviación)
[Ajustes] -127 ~ +127, ***
(-8192 ~ +8191 para los datos de inflexión de tono, ***), (-275.0 ~ +275.0 para BPM, ***)

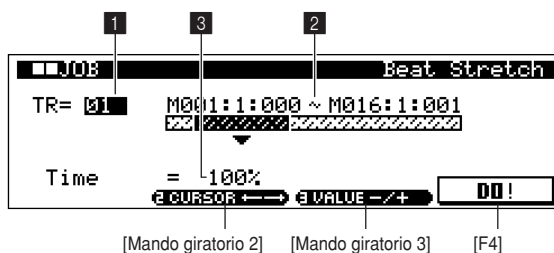
17 Beat Stretch (Extensión de tiempo de compás)

Esta operación realiza expansión o compresión de tiempo sobre la zona seleccionada. Todos los eventos de la zona especificada (incluyendo el paso de tiempo de paso de notas, el tiempo de puerta, todas las posiciones de eventos, etc.) son expandidos o comprimidos.

NOTA

Solamente los datos MIDI se ven afectados por esta operación. Las voces de muestras no se expanden ni se comprimen. Sin embargo, para las muestras grabadas usando la función SLICE+SEQ, la operación "Extensión de tiempo de compás" expande o comprime el "timing" de los datos de nota, tiempos de paso y tiempos de puerta que controlan la reproducción de las muestras partidas. La voz de muestra en sí no se ve afectada.

Los detalles son los mismos que en el modo de PATRON (página 144).



1 TR (pista)

[Ajustes] 01 ~ 16, BPM, ALL (todas)

2 Zona

[Ajustes]

Compás:Tiempo del compás:Reloj
001:1:000 ~ 999:16:479

3 Time (tiempo)

[Ajustes] 025% ~ 400%

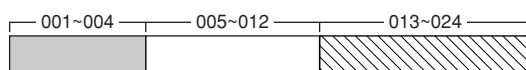
18 Create Measure (Crear compás)

Crea compases vacíos en la posición especificada.

Datos originales



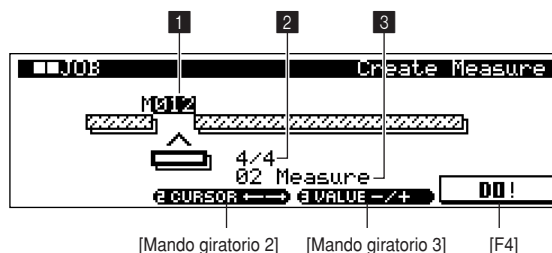
8 compases insertados en el compás 5



Los 8 compases insertados.

NOTA

- Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compás y de medida que siguen al punto de inserción son desplazados consiguientemente hacia delante.
- Si el punto de inserción se fija después del último compás que contenga datos, sólo los datos de medida de ese punto son fijados sin introducir realmente.



1 Punto de inserción

[Ajustes] 001 ~ 999

Especifica el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases en blanco de nueva creación.

2 Medida

[Ajustes] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Especifica la medida de los compases que se van a crear. Esto no afecta a la medida original de la canción, y se puede utilizar para crear signatures de tiempo complejas.

3 Measure (Número de compases)

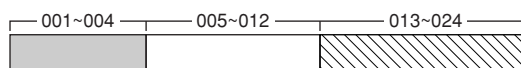
[Ajustes] 01 ~ 99

Especifica el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

19 Delete Measure (Borrar compás)

Borra los compases especificados.

Datos originales

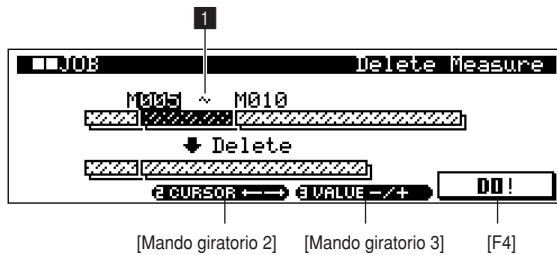


Compases M005 ~ 012 borrados



NOTA

- Los datos de compás y de medida que siguen a los compases borrados son desplazados consiguientemente hacia atrás.
- Cuando se utilizan voces de muestras en los compases borrados, los eventos de nota que disparan la voz de muestra serán borrados de manera que la voz de muestra no suene, pero la voz de muestra en sí misma no se borra.

**1 Delete Range (Zona de borrado)****[Ajustes] 001 ~ 999**

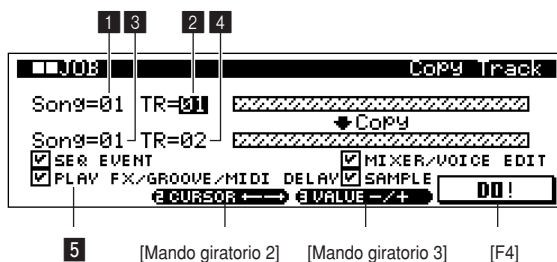
Especifica la zona de compases que se va a borrar.

20 Copy Track (Copiar pista)

Copia todos los datos de una pista origen especificada en una pista destino especificada.

**PRECAUCIÓN**

Cualquier dato previo ya existente en pista destino de la copia será borrado.

**1 Song (canción origen)****[Ajustes] 01 ~ 20**

Selecciona la canción origen.

2 TR (pista origen)**[Ajustes] 01 ~ 16**

Selecciona la pista origen.

3 Song (canción destino)**[Ajustes] 01 ~ 20**

Selecciona la canción destino.

4 TR (pista destino)**[Ajustes] 01 ~ 16**

Selecciona la pista destino.

5 Tipo de datos**[Ajustes]**☐ **SEQ EVENT**

Todos los eventos de la pista.

☐ **PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY**

Los ajustes de EFECTOS DE REPRODUCCION, CADENCIA y RETARDO MIDI.

☐ **MIXER/VOICE EDIT**

Los ajustes de edición de voz y de mezclador de la pista.

☐ **SAMPLE**

Las voces seleccionadas por "Voice Select" (selección de voz).

Determina el tipo de datos que se van a copiar. Cuando un recuadro de confirmación está marcado, se copiarán los datos correspondientes.

NOTA

- Cuando no hay memoria disponible en la canción de destino para datos de voces de muestras locales, en la pantalla aparecerá "Too Many Local Sample Voices" (demasiadas voces de muestras locales), y los datos de voces de muestras no serán copiados. Si esto ocurre, utilice la operación de Muestra "02 Delete" (borrar), página 246, para borrar las muestras locales no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- Deshacer/Rehacer (página 213) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación de "Sample" está marcado y se pulsa el botón [F4] (DO! = ¡hacer!), aparecerá en la pantalla la petición de confirmación "Are You Sure?". Cancel [F2]/OK[F3] (¿Está seguro?. Cancelar[F2]/Confirmar[F3]). [F3] ejecutará la operación de "Copiar pista".

21 Exchange Track (Intercambiar pista)

Intercambia el tipo de datos especificado entre dos pistas especificadas en la sección y estilo seleccionados en ese momento.



1 TR (pista), 2 TR (pista)**[Ajustes] 01 ~ 16**

Especifica la dos pistas entre la cuales se van a intercambiar los datos.

2 Tipo de datos**[Ajustes]**☐ **SEQ EVENT**

Todos los eventos de la pista.

☐ **PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY**

Los ajustes de EFECTOS DE REPRODUCCION, CADENCIA y RETARDO MIDI.

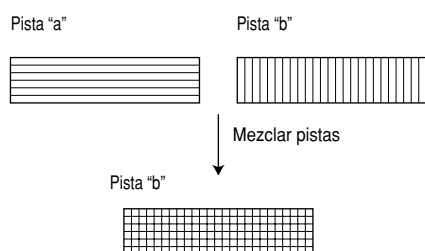
☐ **MIXER/VOICE EDIT**

Los ajustes de edición de voz y de mezclador de la pista.

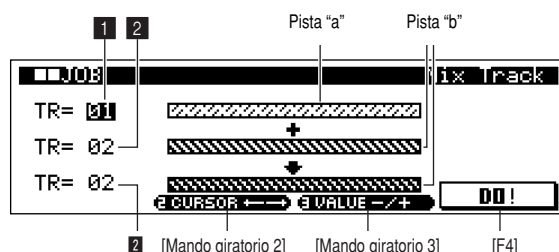
Determina el tipo o tipos de datos que se van a intercambiar. Cuando uno de los recuadros de confirmación está marcado, se intercambiará el tipo de datos correspondiente.

22 Mix Track (Mezclar pistas)

Esta operación mezcla todos los datos de las dos pistas seleccionadas ("a" y "b") y sitúa el resultado en la pista "b".

**NOTA**

Si esta operación se aplica a una pista que usa una voz de muestra, solamente se mezclarán los datos de nota utilizados para reproducir la muestra.

**1 TR (pista "a")****[Ajustes] 01 ~ 16**

Especifica la pista "a".

2 TR (pista "b")**[Ajustes] 01 ~ 16**

Especifica la pista "b".

23 Clear Track (Borrar pista)

Esta operación borra todos los datos del tipo seleccionado de la pista seleccionada, o de todas las pistas.

**1 TR (pista origen)****[Ajustes] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL (todas)****2 Tipo de datos****[Ajustes]**☐ **SEQ EVENT**

Todos los eventos de la pista.

☐ **PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY**

Los ajustes de EFECTOS DE REPRODUCCION, CADENCIA y RETARDO MIDI.

☐ **MIXER/VOICE EDIT**

Los ajustes de edición de voz y de mezclador de la pista.

☐ **SAMPLE**

La voz de muestra asignada a la pista seleccionada.

Determina el tipo o tipos de datos que se van a borrar. Cuando uno de los recuadros de confirmación está marcado, se borrará el tipo de datos correspondiente.

NOTA

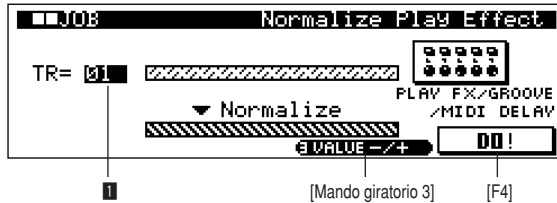
- Deshacer/Rehacer (página 213) no se puede utilizar para deshacer/rehacer una operación de borrado de voz muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación de "Sample" está marcado y se pulsa el botón [F4] (DO! = ¡hacer!), aparecerá en la pantalla la petición de confirmación "Are You Sure?. Cancel [F2]/OK[F3]" (¿Está seguro?. Cancelar[F2]/Confirmar[F3]). [F3] ejecutará la operación de "Borrar pista".

24 Normalize Play Effect (Normalizar efectos de reproducción)

Esta operación reescribe los datos de la pista seleccionada para que incorpore los ajustes vigentes de Efectos de reproducción/Cadencia/Retardo MIDI.

NOTA

- Después de que se ejecuta la operación de "Normalizar efectos de reproducción", los parámetros de Efectos de reproducción (PLAY FX), Cadencia (GROOVE) y Retardo MIDI (MIDI DELAY) son inicializados.



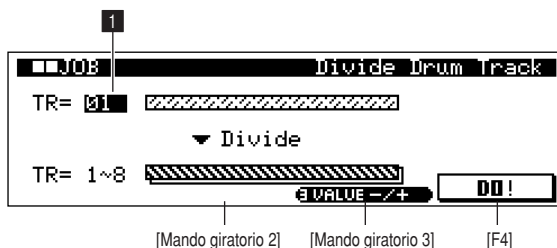
- 1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todas)

25 Divide Drum Track (Dividir pista de batería)

Separa los eventos de nota de una frase de batería asignada a una pista especificada y sitúa las notas correspondientes a los diferentes instrumentos de batería en pistas separadas (pistas 1 a 8).

PRECAUCIÓN

Cualquier dato previamente existente en las pistas 1 ~ 8 será borrado.



- 1 TR (pista)**
[Ajustes] 01 ~ 16
Especifica la pista de batería que se va a dividir.

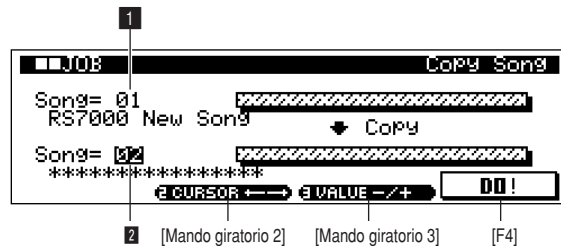
26 Copy Song (Copiar canción)

Esta operación copia todos los datos de una canción origen seleccionada en una canción destino seleccionada.

Los contenidos de memoria de escena/silenciamiento y las muestras locales que se utilicen en la canción también se copiarán.

NOTA

- Cuando no hay memoria disponible en el estilo de destino para datos de voces de muestras locales, en la pantalla aparecerá "Too Many Local Sample Voices" (demasiadas voces de muestras locales), y los datos de voces de muestras no serán copiados. Si esto ocurre, utilice la operación de Muestra "02 Delete" (borrar), página 246, para borrar las muestras locales no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- Deshacer/Rehacer (página 213) no se puede utilizar para deshacer/rehacer una operación de copia de voz de muestra. Cuando se pulsa el botón [F4] (DO! = ¡hacer!), aparecerá en la pantalla la petición de confirmación "Are You Sure?. Cancel [F2]/OK[F3]" (¿Está seguro?. Cancelar[F2]/Confirmar[F3]). [F3] ejecutará la operación de "Copiar canción".



- 1 Song (canción origen)**
[Ajustes] 01 ~ 20
Selecciona la canción origen.
- 2 Song (canción destino)**
[Ajustes] 01 ~ 20
Selecciona la canción destino.

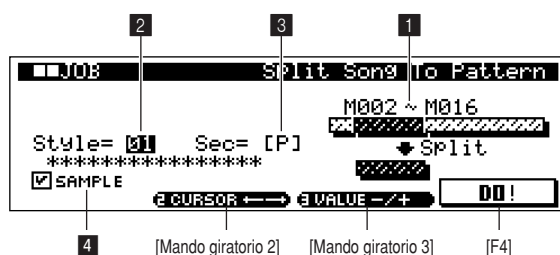
27 Split Song To Pattern (Dividir canción en patrones)

Divide una canción seleccionada en dos secciones especificadas de un estilo especificado.

Los datos SMF (Estándar MIDI File) pueden ser fácilmente usados como base para los patrones.

PRECAUCIÓN

La operación borra cualquier dato ya existente en el patrón de destino.

**1 Compás de división**

[Ajustes] 001 ~ 999

Especifica el compás en el que será dividida la canción.

2 Style, 3 Sec (2 Estilo y 3 Sección destino de la división)

[Ajustes]

Estilo

01 ~ 64

Sección

A ~ P

Especifica el estilo y sección de destino.

Los datos de la memoria de escenas/silenciamiento sólo serán copiados cuando el estilo destino de la división esté vacío o si el recuadro "SAMPLE" está marcado.

4 SAMPLE (muestra)

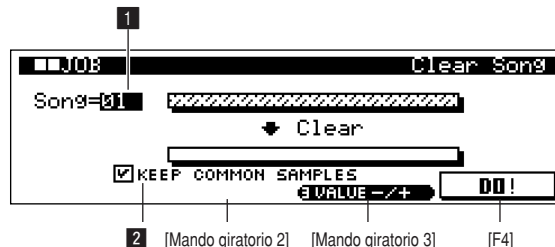
Cuando el recuadro de confirmación está marcado, las voces de muestra a cada pista en la canción origen son copiadas en el estilo de destino de la división como voces de muestras locales, y son asignadas a las pistas correspondientes en ese patrón. Este parámetro no tiene efecto si no hay voces asignadas a las pistas en la canción origen.

NOTA

- Cuando no hay memoria disponible en el estilo de destino para datos de voces de muestras locales, en la pantalla aparecerá "Too Many Local Sample Voices" (demasiadas voces de muestras locales), y los datos de voces de muestras no serán copiados. Si esto ocurre, utilice la operación de Muestra "02 Delete" (borrar), página 246, para borrar las muestras locales no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- Deshacer/Rehacer (página 213) no se puede utilizar para deshacer/rehacer una operación de copia de voz de muestra.
- Cuando se pulsa el botón [F4] (DO! = ¡hacer!), aparecerá en la pantalla la petición de confirmación "Are You Sure?. Cancel [F2]/OK[F3]" (¿Está seguro?. Cancelar[F2]/Confirmar[F3]). [F3] ejecutará la operación de "Dividir canción en patrones".

28 Clear Song (Borrar canción)

Esta operación borra todos los datos de la canción seleccionada o de todas las canciones. También se borran los datos de memoria de escena/silenciamiento.

**1 Song (Canción)**

[Ajustes] 01 ~ 20, ALL (todas)

2 KEEP COMMON SAMPLES (conservar muestras comunes)

Si el recuadro de confirmación está marcado, las voces de muestras comunes utilizadas por los patrones especificados no serán borradas.

NOTA

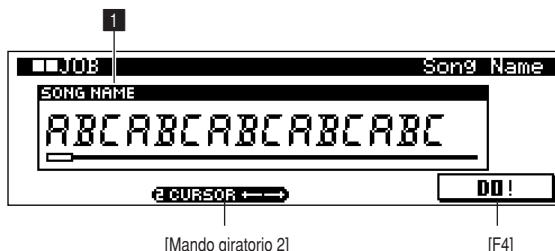
- Las voces de muestras locales usadas por la canción especificada serán borradas independientemente del ajuste elegido.

29 Song Name (Nombre de canción)

Utilice esta operación para introducir o cambiar un nombre de canción. El nombre puede tener hasta 16 caracteres de largo.

NOTA

- Desde esta pantalla no se pueden seleccionar canciones. Seleccione la canción que quiera nombrar o renombrar mientras está en el modo de Reproducción de CANCIÓN.

**1 Song Name (Nombre de canción)**

Introduce el nombre de canción.

Remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 67, para más detalles sobre la introducción de nombres.

14. Edición de canción

Además de editar y borrar los datos grabados en las canciones, este submodo permite la inserción de nuevos eventos. Se puede utilizar para corregir errores así como para añadir dinámica o efectos, tales como vibrato, para refinar y terminar la canción.

Pulse [EDIT] desde el modo de Reproducción de CANCIÓN para ir a la página de Editar Cambio del submodo de edición de canción.

Pulse [EDIT] dos veces desde el modo de Reproducción de CANCIÓN para ir a la página de Filtro de visualización.

NOTA

- Antes de entrar en el modo de Reproducción de Canción, asegúrese de que la función de protección de memoria está desactivada (OFF) (página 257). Si está activada (ON), en la pantalla aparecerá "Memory Protected" cuando pulse el botón [EDIT], y no será posible entrar en el modo de edición de canción.
- Los "eventos" incluyen las notas tocadas en el teclado, los cambios de voces (cambios de programa), y todos los demás datos de interpretación grabados en una pista.

Procedimiento de edición de canción

● Para editar la pista 1 ~ 16

El procedimiento es el mismo que para la edición de frases en el modo de PATRON (página 154).

● Para editar las pistas BPM o SCENE/MUTE.

1. Seleccione la canción que desee editar en el modo de Reproducción de CANCIÓN
2. Después de pulsar el botón [KEYBOARD], de manera que su indicador se apague, seleccione la pista que se va a editar usando las teclas [TR-] y [TR+] mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].
3. Pulse [EDIT] para ir a la página de Editar Cambio (Edit Change) del submodo de EDICIÓN DE CANCIÓN.
4. Utilice el [Mando giratorio 1] (◀) para mover el cursor al evento que se va a editar.
5. Utilice el [Mando giratorio 2] (▶) para mover el cursor al parámetro de evento que se va a editar, y utilice el [Mando giratorio 4] (VALUE) para cambiar el valor como se requiera. Un evento editado parpadeará en la pantalla.
 - Se pueden editar el compás, el tiempo de compás y el reloj de un evento para cambiar su localización.
 - Mientras un evento está parpadearando (está siendo editado), usted puede utilizar los botones de submodo como teclado numérico para introducir directamente valores de parámetros.
6. Cuando el parámetro se haya editado como se requiera, pulse [ENTER] para confirmar e introducir la edición (el evento dejará de parpadear).
 - Si el cursor se mueve a un nuevo evento mientras el evento seleccionado en ese momento está aún intermitente, se cancelará la edición de éste último.
7. Pulse [F2] (DELETE) para borrar el evento en la posición del cursor.

8. Pulse [F3] (INSERT) para ir a la página "Insertar" si quiere insertar nuevos eventos de tempo o de escena/silenciamiento.



Determine el compás, el tiempo de compás, el reloj y el parámetro, y después pulse [F3] (DO! = hacer) para insertar el evento.

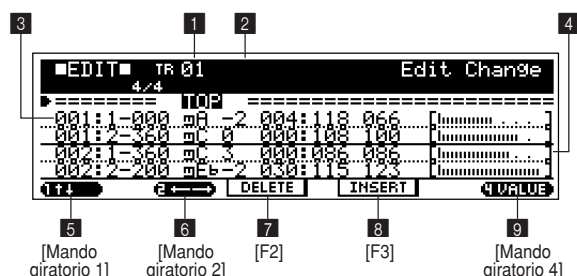
9. Pulse [EXIT] para volver al modo de Reproducción de CANCIÓN.

NOTA

- La función "Solo" no se puede usar mientras se está editando la pista BPM o la pista de escenas/silenciamiento.

Página de edición de cambio (Edit Change)

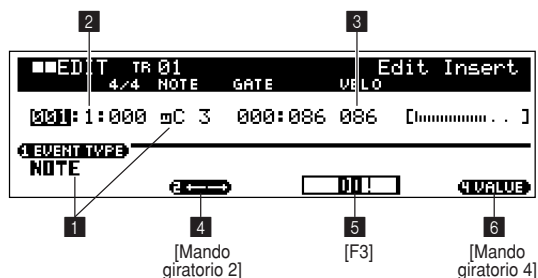
Parámetros de pantalla



- 1 TR (número de pista)
- 2 Icono de filtro de visualización
- 3 Compás, tiempo del compás y reloj
- 4 Evento y parámetros
- 5 $\uparrow \downarrow$ (Cursor \uparrow y \downarrow)[Mando giratorio 1]
- 6 $\leftarrow \rightarrow$ (Cursor \leftarrow y \rightarrow) ...[Mando giratorio 2]
- 7 DELETE (borrar)[F2]
- 8 INSERT (insertar)[F3]
- 9 VALUE (valor)[Mando giratorio 4]

Página de inserción (Edit Insert)

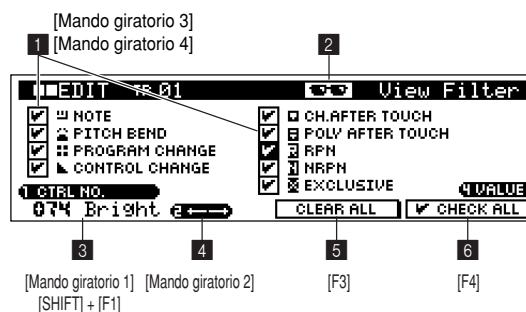
Pulse [F3] desde la pantalla de Edición de canción (EDIT) para acceder a esta página.



- 1 Evento
- 2 Compás, tiempo del compás y reloj
- 3 Parámetro
- 4 $\leftarrow \rightarrow$ (Cursor \leftarrow y \rightarrow) ...[Mando giratorio 2]
- 5 DO (hacer)[F3]
- 6 VALUE (valor)[Mando giratorio 4]

Página de "Filtro de visualización" (View Filter)

Parámetros de pantalla



- 1 Recuadros de confirmación de eventos[Mando giratorio 3], [Mando giratorio 4]
- 2 Icono de filtro de visualización
- 3 CTRL NO (número de control)[Mando giratorio 1], [SHIFT]+[F1] → Teclado numérico
- 4 $\leftarrow \rightarrow$ (Cursor \leftarrow y \rightarrow) ...[Mando giratorio 2]
- 5 CLEAR ALL (borrar todos)[F3]
- 6 CHECK ALL (marcar todos)[F4]

Capítulo 5.

El modo de muestreo

Acerca del modo de Muestreo	228
1. Grabación de muestras (muestreo)	229
2. Función de remezcla de bucles en tiempo real ..	239
3. Edición de muestras	241
4. Las operaciones de muestras	244

Acerca del modo de Muestreo

El modo de MUESTREO (SAMPLING) se utiliza para grabar y editar muestras.

NOTA

- Las muestras son datos de forma de onda de audio grabados digitalmente con “parámetros de muestras” que definen cómo se reproducirá la muestra.

Los submodos de muestreo

El modo de MUESTREO tiene los 3 siguientes submodos:

● Muestreo [SAMPLING] ...(Página 229)

Se utiliza para la grabación de muestras.

■SAMPLING■		Sampling Setup	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 </div>			
TYPE	FREQUENCY	SOURCE	MONO/STEREO
SLICE+SER	44.1K	STEREO OUT	MONO L+R
SAMPLE KIT	RESAMPLING	OK	

● Remezcla de bucle en tiempo real [LOOP REMIX] ...(Página 239)

Controla la función de “Remezcla de bucle en tiempo real” para remezclar la muestras grabadas.

■LOOP REMIX		Loop Remix	
VOICE 001	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Smp1 002 </div>		
TYPE	VARIATION		
5	NORMAL		
REMIX	CREATE		

NOTA

- La función de “Remezcla de bucle en tiempo real” divide los datos de interpretación en la pista seleccionada y redistribuye una parte de los datos para crear nuevas variaciones. Esto es efectivo cuando se aplica a una pista que haya sido grabada usando la función de Muestreo con muestras partidas.
- La función de “Remezcla de bucle en tiempo real” sólo puede utilizarse en el modo de PATRON.

● Edición de muestras [SAMPLE EDIT] ...(Página 241)

Permite editar muestras grabadas.

■SAMPLE EDIT■		Over View Trim	
VOICE 001	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Smp1 002 44.10K </div>		
03	STEREO KIT		
ZOOM IN/OUT	START	END	STEP
IN	0	00298087	x 1
ZOOM	AUDITION		

1. Grabación de Muestras (Muestreo o "Sampling")

El modo de MUESTREO se utiliza para grabar y editar muestras.

NOTA

Las muestras son datos de forma de onda de audio grabados digitalmente con "parámetros de muestras" que definen cómo se reproducirá la muestra.

- Antes de muestrear, asegúrese de que la función de protección de memoria, en el modo de Utilidad, está desactivada (OFF) (página 257). Si está activada (ON), en la pantalla aparecerá "Memory Protected" y no será posible entrar en el modo de edición de muestreo cuando se pulse el botón [STAND BY/START/STOP].

Características de muestreo

● Voces de kit de muestras y voces afinables.

Las voces de muestras se dividen en dos tipos: "voces de kit de muestras" y "voces afinables".

Las "voces de kit de muestras" permiten asignar hasta 128 muestras diferentes a diferentes notas desde DO -2 (C -2) hasta SOL 8 (G 8). Las diferentes muestras pueden así ser reproducidas individual o simultáneamente según se requiera. Las muestras estéreo usan dos de las asignaciones disponibles, con lo cual a una voz de kit de muestras se le pueden asignar hasta 64 muestras estéreo. Las voces afinables reproducen una muestra en los tonos apropiados a través de toda la extensión del teclado.

● Voces de muestras locales y voces de muestras comunes

Las voces muestreadas pueden ser o bien "locales" o bien "comunes". Las voces muestreadas locales se usan para una canción o estilo específico. Con cada canción o estilo se pueden guardar hasta un total de 128 voces muestreadas locales. Si tiene muestras que quiera usar un varias canciones o estilos, entonces deberán ser usadas como "voces de muestras comunes" (ver más adelante).

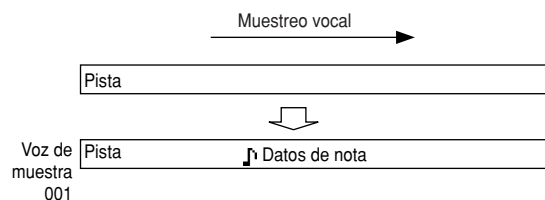
Las "voces de muestras comunes" están disponibles para su utilización en todas las canciones y estilos.

En la memoria del RS7000 se pueden almacenar hasta 128 voces de muestras comunes a la vez. El contenido de muestras y su relación con el número de programa/voz permanece igual incluso cuando se activan canciones o estilos. El número total máximo de voces muestreadas (tanto locales para todas las canciones/estilos como comunes) que se pueden almacenar en la memoria del RS7000 a la vez es de 256.

● La grabación de muestras es como utilizar una grabadora multipistas.

Cuando se selecciona el tipo de muestreo KIT + NOTE, la muestra grabada no sólo se guarda como una voz de muestra, sino que también se crean automáticamente los datos de nota requeridos para reproducir la muestra.

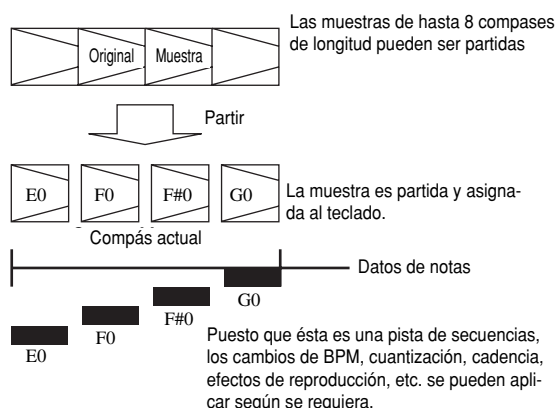
Por ejemplo, si una muestra vocal se graba mientras se escucha la reproducción de otras pistas, la muestra grabada se reproducirá exactamente como fue grabada en relación a las otras pistas (igual que en una grabadora multipistas). Puesto que lo que se ha grabado realmente ha sido la muestra vocal y los datos de nota necesarios para la reproducción, los datos se pueden editar más tarde de diversas maneras para modificar la muestra y la forma de reproducirse.



● A las muestras grabadas se les puede aplicar cambios de tempo, cuantización, cadencia, efectos de reproducción y más.

Cuando se selecciona el tipo de muestreo SLICE + SEQ, el audio grabado se "parte" inmediatamente en un número de muestras basadas en la longitud (duración) de nota especificada, y después las muestras son asignadas a diferentes notas empezando desde MI 0 (E 0) para crear una voz de kit de muestras. Es más, los datos de nota requeridos para reproducir muestras individuales tal y como se grabaron se crean automáticamente en una pista de secuencias.

Por ejemplo, si se muestrea un patrón de batería de 1 compás y se especifica un tamaño de nota negra, el compás grabado será partido en (aproximadamente) 4 muestras que serán asignadas a las notas MI0 (E0), FA0 (F0), FA#0, (F#0) y SOL0 (G0) en el teclado.



El tipo de muestreo SLICE + SEQ es el más adecuado para frases y "breaks" o redobles con duración igual o superior a un tiempo de compás. El muestreo partido no es apropiado para la grabación de muestras de batería de un "disparo" o similares.

● También funciona como un sampler normal

Cuando se selecciona el tipo de muestra KIT o PITCH, los datos de muestra se graban sin crear ningún dato de nota, exactamente igual que un sampler convencional.

● Las voces de muestras se reproducen siendo asignadas a pistas.

Para reproducir una voz de muestra, utilice la página del submodo de Selección de Voz, en el modo de MEZCLADOR de PATRON o de CANCION, para asignar la voz de muestra a una pista del secuenciador. Las voces de muestras asignadas pueden ser reproducidas por el secuenciador igual que por el teclado y por los pulsadores de velocidad de pulsación. Dependiendo del tipo de muestra, las notas individuales o los acordes pueden reproducirse mediante el teclado (voz afinable), o se pueden reproducir muestras separadas por medio de cada tecla (voz de kit de muestras). Utilizando los Pulsadores de Velocidad de pulsación puede reproducir una única muestra en diferentes tonos con velocidad de pulsación (voz afinable), o reproducir 2 muestras independientes con velocidad de pulsación (voz de kit de muestras).

Procedimiento de muestreo

1. Pulse [UTILITY] para ir a la página de sistema y ejecutar la función de optimización de memoria.
2. En el modo de PATRON (PATTERN) o CANCION (SONG) seleccione la pista que se va a utilizar para muestrear pulsando una tecla blanca en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].
3. Pulse [MIXER] para ir a la página del Mezclador y seleccione el número de voz de muestra en el que quiera grabar la nueva muestra.
4. Desde el modo de PATRON o CANCION pulse el botón [SETUP] dos veces para ir a la página de Configuración A/D, y utilice el [Mando giratorio 1] para fijar la ganancia de entrada (INPUT GAIN) como se requiera.
5. Desde el modo de PATRON o CANCION pulse el botón [STANDBY/START/STOP] para ir a la página de Configuración de Muestreo (Sampling Setup).

6. Utilice el [Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4] para fijar el TIPO (TYPE), la FRECUENCIA (FREQUENCY), la FUENTE (SOURCE), etc. del muestreo según se requiera.
7. Pulse [F4] (OK) para ir a la página de muestreo en espera. Dependiendo del tipo de muestreo seleccionado, si la pista de secuenciador seleccionada ya contiene datos, en la pantalla aparecerá "Sequence or Sample exists. Cancel(F2)/Replace(F3)?" (Existe secuencia o muestra. ¿Cancelar(F2)/Reemplazar(F3)?). Pulse [F3] para borrar la muestra existente.
8. Utilice el [Mando giratorio 3] (TRIGGER MODE = modo de disparador) y el [Mando giratorio 4] (TRIGGER LEVEL = nivel de disparador)/(PUNCH IN/OUT = pinchar/despinchar) para determinar el modo de disparador y el nivel de disparador o los compases de entrada y salida del pinchazo según se requiera. Utilice el control [REC VOLUME] para ajustar el nivel de grabación.
9. Pulse el botón [STANDBY/START/STOP] para empezar la grabación.

SI "TRIGGER MODE = MANUAL"

El muestreo empezará en el instante en que se pulse el botón [STANDBY/START/STOP]. Pulse el botón [STANDBY/START/STOP] una segunda vez para detener el muestreo.

SI "TRIGGER MODE = LEVEL"

Pulsando [STANDBY/START/STOP] activa el modo de "esperar disparador", y el muestreo comenzará automáticamente tan pronto como la señal de entrada sobrepase el nivel de disparador especificado. El muestreo termina cuando se pulsa el botón [STANDBY/START/STOP].

SI "TRIGGER MODE = MEASURE"

Pulsando [STANDBY/START/STOP] activa el modo de "esperar disparador", y luego, después de pulsar [PLAY] para empezar la reproducción de la secuencia, el muestreo comenzará automáticamente en el compás especificado para la inserción del pinchazo. El muestreo se detendrá automáticamente cuando se alcance el compás especificado para despinchar o salida de la inserción.

NOTA

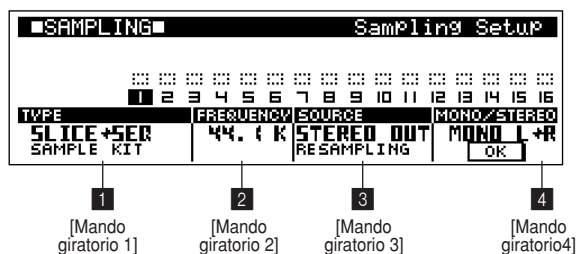
- Cuando está seleccionado el tipo de muestreo KIT + NOTE, la reproducción de secuencias empieza automáticamente al pulsar el botón [STANDBY/START/STOP]. El muestreo siempre estará sincronizado con la reproducción de secuenciador. En este caso, la reproducción de secuencias no se puede empezar desde la página de "Muestreo en espera".
- La reproducción de secuencias no empezará automáticamente cuando esté seleccionado el tipo SLICE+SEQ, KIT, o PITCH. Pulse [PLAY] desde la página de "Muestreo en espera" para sincronizar el muestreo con la reproducción del secuenciador.

10. Cuando está seleccionado el tipo de muestreo SLICE+SEQ, al acabar el muestreo aparecerá automáticamente la página de "recorte" (Trim). Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para fijar los parámetros como se requiera. Cuando el tipo sea KIT, KIT+NOTE, o PITCH, se saldrá del modo de muestreo.
11. Pulse [F4] (OK) para ejecutar la funciones de recorte (Trim) y normalización (Normalize) y siga a la página de partición (Slice).
12. Utilice el [Mando giratorio 1] (MEAS = compás) ~ [Mando giratorio 4] (SENS = sensibilidad) para fijar los parámetros, y después pulse [F4] (DO! = ¡hacer!) para ejecutar la operación de partición y [F3] (CREATE = crear) para crear los datos de muestras y secuencias.

Parámetros de pantalla

Página de configuración de muestreo

[STANDBY/START/STOP]



1 TYPE (Tipo de muestreo)[Mando giratorio 1]

[Ajustes] SLICE+SEQ, KIT, KIT+NOTE, PITCH

SLICE+SEQ ...La muestra grabada se divide en "partes o fracciones", cuyo tamaño está determinado por la longitud (duración) de nota especificada. Las muestras resultantes son entonces guardadas como una única Voz de kit de muestras. Los datos de nota requeridos para reproducir la Voz de kit de muestras así creada también se crean automáticamente. Este proceso puede utilizar hasta un total de 3 veces más de memoria de muestreo que el muestreo normal. Vea la página 237 para más detalles sobre la cantidad de memoria requerida. Es una buena idea usar la función "OPTIMIZAR" (página 259) antes de la ejecución.

KITLa muestra grabada es guardada como una voz de kit de muestras, o asignada a la tecla especificada de las voces de kit de muestras existentes.

KIT+NOTE ...La muestra grabada es guardada como una voz de kit de muestras, o asignada a la tecla especificada de las voces de kit de muestras existentes. Los datos de nota necesarios para reproducir muestras grabadas se crean automáticamente.

PITCHLa muestra grabada se guarda como una voz afinable.

Determina el tipo de voz de muestra creada cuando se graba una muestra, y si los datos de nota necesarios para reproducir la muestra grabada serán o no grabados automáticamente.

2 FREQUENCY (Frecuencia)[Mando giratorio 2]

[Ajustes] 44.1 k (44,1 kHz),
22 kLo (22,05 kHz baja fidelidad),
11 kLo (11,025 kHz baja fidelidad),
5 kLo (5,5125 kHz baja fidelidad)

Especifica la frecuencia de muestreo. Los ajustes 22 kLo, 11 kLo y 5 kLo añaden ruido digital para obtener un sonido de baja fidelidad.

NOTA

- Con ajustes que no sean 44.1 kHz, el sonido monitorizado durante la grabación puede diferir del sonido grabado, dependiendo de la señal de entrada.
- Cuando está seleccionada la opción de fuente digital (DIGITAL) u óptica (OPTICAL), se soportan velocidades de muestreo de entrada con frecuencias de muestreo de 48 kHz, 44,1 kHz y 32 kHz. Sin embargo, en cualquier caso, los datos serán convertidos a la propia frecuencia de muestreo del RS7000 de 44,1 kHz para grabación.
- La salida digital es posible cuando hay instalada una tarjeta de expansión opcional de entrada/salida AIEB2, pero la frecuencia de muestreo de salida está fija en 44,1 kHz. Así mismo, una señal de entrada digital no puede ser monitorizada simultáneamente mediante una salida digital.

3 SOURCE (Fuente)[Mando giratorio 3]

[Ajustes] A/D INPUT, STEREO OUT (RESAMPLING), DIGITAL, OPTICAL

A/D INPUT ...Se muestrea una señal aplicada a los conectores de entrada INPUT L (izquierda) y R (derecha) del panel posterior.

STEREO OUT (RESAMPLING)
.....Se vuelve a muestrear ("resamplear") la señal de salida que llega a las salidas estéreo del RS7000.

DIGITALSelecciona la entrada coaxial digital cuando está instalada la tarjeta de expansión opcional de entrada/salida AIEB2.

OPTICAL ...Selecciona la entrada óptica digital cuando está instalada la tarjeta de expansión opcional de entrada/salida AIEB2.

Selecciona la entrada mediante la cual será recibida la señal que se va a muestrear.

NOTA

- Los ajustes DIGITAL y OPTICAL sólo son efectivos cuando está instalada la tarjeta de expansión opcional de entrada/salida AIEB2.
- El "remuestreo" permite volver a grabar la muestras después de la aplicación de filtros, efectos, y otros procesamientos. El RS7000 permite "remuestrear" la salida de todas las pistas del secuenciador, pudiéndose así crear nuevas muestras a partir de la combinación compleja de múltiples muestras y datos de secuencias. El contenido entero de un patrón puede ser fácilmente convertido en una única muestra.

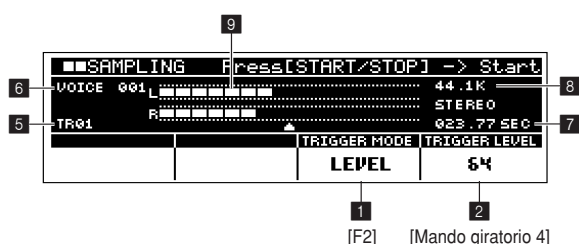
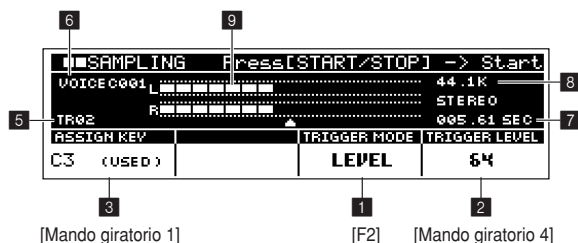
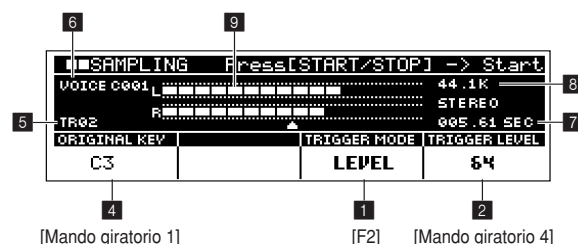
- 4 MONO/STEREO (Mono/estéreo) .[Mando giratorio 4]**
[Ajustes] MONO L, MONO R, MONO L+R, STEREO
MONO L ... La señal del canal izquierdo será grabada como una muestra mono.
MONO R ... La señal del canal derecho será grabada como una muestra mono.
MONO L+R ... Las señales de los canales derecho e izquierdo serán grabadas como una muestra mono.
STEREO ... Se grabará una muestra estéreo. La opción STEREO sólo estará disponible cuando la fuente seleccionada sea DIGITAL u OPTICAL.

Especifica si la señal de entrada será grabada como una muestra mono o estéreo.

- 5 OK**[F4]
 Accede a la página de muestreo en espera y activa el modo de muestreo en espera. Pulsar el botón [STANDBY/START/STOP] tiene el mismo efecto.

Página de muestreo en espera

[STANDBY/START/STOP] → [F4] o [STANDBY/START/STOP]
 Cuando se está en esta pantalla, al pulsar [STANDBY/START/STOP] se ejecuta la grabación de la muestra, accediendo a la página de "Ejecución de muestreo" (página 234) o a la página de "Disparador en espera" (página 233).

TIPO DE MUESTRA = SLICE+SEQ**TIPO DE MUESTRA = KIT, KIT+NOTE****TIPO DE MUESTRA = PITCH**

- 1 TRIGGER MODE (Modo de disparador)[F2]**
[Ajustes] LEVEL, MEASURE, MANUAL
LEVELEl muestreo empezará tan pronto como se reciba una señal de entrada que exceda el nivel de disparador especificado.
MEASURE ...El muestreo empezará en el compás especificado como entrada del pinchazo de inserción, y terminará en el compás especificado para despinchar o salir de la inserción.
MANUAL ...El muestreo empezará tan pronto como se pulse el botón [STANDBY/START/STOP].

Especifica el método por el cual se disparará el muestreo.

NOTA

Cuando esté seleccionado el tipo de muestra SLICE+SEQ y usted quiera partir la muestra de acuerdo con la longitud de nota especificada, es mejor fijar el modo de disparador en MEASURE.

2 TRIGGER LEVEL (Nivel de disparador), PUNCH-IN/OUT (Pinchazo de entrada/salida)[Mando giratorio 4] [Ajustes] TRIGGER LEVEL 0 ~ 127 PUNCH-IN/OUT

**Modo de PatrónPUNCH-IN 0 ~ 256
PUNCH-OUT0 ~ 256, END (final)
Modo de Canción . . .PUNCH-IN 001 ~ 999
PUNCH-OUT001 ~ 999**

Establece el nivel de disparador cuando está seleccionado el modo de disparador LEVEL, o los compases de entrada y salida del pinchazo de inserción cuando está seleccionado el modo de disparador MEASURE.

El nivel de disparador es el nivel de señal en el que comenzará el muestreo. Los compases de entrada y salida del pinchazo son los números de compás en los que empezará y terminará el muestreo. Pulse [F4] para mover el cursor al parámetro PUNCH-OUT (despinchar)

3 ASSIGN KEY (Tecla de asignación)[Mando giratorio 1] [Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Este parámetro está disponible cuando está seleccionado el tipo de muestra KIT o KIT+NOTE. Especifica la nota de "Voz de kit de muestras" a la que será asignada la muestra grabada. Si una muestra ya está asignada a la nota especificada, aparecerá "USED" (utilizada) en la pantalla, y si la nota está sin asignar aparecerá "EMPTY" (vacía).

Cualquier muestra previamente asignada a la nota especificada será borrada y reemplazada por la muestra de nueva asignación.

4 ORIGINAL KEY (Tecla original) .[Mando giratorio 1] [Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Este parámetro está disponible cuando está seleccionado el tipo de muestra PITCH. Especifica la tecla (nota) que reproducirá la muestra en el tono en el que fue grabada originalmente.

5 TR (número de pista)

[Ajustes] 01 ~ 16

El número de la pista seleccionada.

6 VOICE (número de voz de muestra)

El número de la voz de muestra seleccionada en ese momento (el número de la siguiente voz de muestra vacía si no hay una voz de muestra seleccionada en ese momento). La voz de muestra que aparece en pantalla será borrada al ejecutar el muestreo. 001 ~ 128 son las voces de muestras locales, y C001 ~ C128 son las voces de muestras comunes.

NOTA

- Seleccione una voz de muestra mediante pantalla de "Selección de voz" (Voice Select) del MEZCLADOR en el modo de PATRON o de CANCION (páginas 93 y 194) antes de pulsar el botón [STANDBY/START/STOP] para ir al modo de muestreo.

7 Tiempo de muestreo

Visualiza en pantalla el tiempo de muestreo disponible.

NOTA

- La cantidad total de tiempo de muestreo disponible depende de la cantidad de memoria instalada.
- El tiempo de muestreo puede a veces incrementarse ejecutando la función OPTIMIZAR
- El tiempo de muestreo no aparecerá en pantalla cuando esté seleccionado el tipo de muestreo SLICE+SEQ

8 Frecuencia de muestreo, Mono/Poly

Visualiza en pantalla los ajustes de frecuencia de muestreo y mono/estéreo hechos en la pantalla de "Configuración de Muestreo" (página 231).

9 Medidor de nivel

Visualiza el nivel de la señal de entrada. A la derecha del medidor de nivel aparecerá un indicador de saturación si la señal de entrada es demasiado grande.

NOTA

- El nivel de la señal de entrada puede ajustarse usando el control [REC VOLUME] cuando esté seleccionada la fuente de entrada A/D INPUT.
- Cuando esté seleccionada la fuente STEREO OUT, use los ajustes del submodo MEZCLADOR del modo de PATRON o de CANCION (páginas 93 y 194) para determinar los niveles de cada pista.
- Si la señal de entrada es demasiado grande con A/D INPUT seleccionada como fuente, y el control [REC VOLUME] no es capaz de proporcionar el ajuste necesario, o si el nivel de entrada es demasiado pequeño, pruebe a cambiar el ajuste de ganancia de entrada. Pulse [SETUP] dos veces desde el modo de PATRON o de CANCION para ir a la pantalla de Configuración A/D, y luego utilice el [Mando giratorio 1] para seleccionar MIC o LINE según sea el caso.
- Intente subir el nivel tan alto como sea posible sin saturar para lograr la mejor calidad de sonido.
- El nivel de entrada no se puede ajustar cuando la fuente seleccionada es DIGITAL u OPTICAL.

Página de condiciones del disparador

Esta pantalla aparece mientras se espera al disparador de muestreo.

Esta página se selecciona pulsando el botón [STANDBY/START/STOP] cuando el modo de disparador está puesto en LEVEL o MEASURE. La reproducción del secuenciador empezará automáticamente si el tipo de muestreo está puesto en KIT+NOTE.

NOTA

- Cuando el modo de disparador está puesto en MANUAL, el muestreo comenzará tan pronto como se pulse el botón [STANDBY/START/STOP].

[STANDBY/START/STOP]
→ [F4] o [STANDBY/START/STOP]
→ [STANDBY/START/STOP]



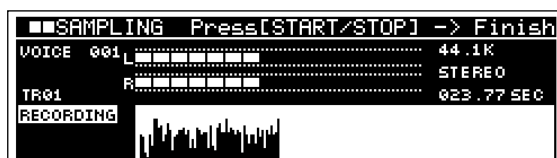
Desde esta pantalla el muestreo empezará de acuerdo a las siguientes condiciones:

- Si TRIGGER MODE = LEVEL ...el muestreo empezará automáticamente tan pronto como la señal de entrada exceda el nivel de disparador especificado.
- Si TRIGGER MODE = MEASURE...pulse [STANDBY/START/STOP] después de pulsar [PLAY] desde la pantalla de muestreo en espera, para empezar la reproducción de la secuencia. El muestreo comenzará automáticamente en el compás especificado para la inserción del pinchazo de entrada.

La página de "Ejecución de muestreo" aparecerá cuando comience el muestreo.

Página de ejecución de muestreo

Esta pantalla aparece durante el muestreo.



Desde esta pantalla el muestreo terminará de acuerdo a las siguientes condiciones:

- Si TRIGGER MODE = MANUAL o LEVEL ...el muestreo terminará tan pronto como se pulse el botón [STANDBY/START/STOP]. Si la reproducción del secuenciador empezó automáticamente cuando se empezó el muestreo, pulsando el botón [STOP] para detener la reproducción también se detendrá el muestreo. El muestreo también terminará si el patrón o la secuencia llegan a su fin y se detienen automáticamente.
- Si TRIGGER MODE = MEASURE ...el muestreo finalizará automáticamente cuando se alcance el compás especificado para despinchar (salir de la inserción). O el muestreo terminará si se pulsa el botón [STANDBY/START/STOP].

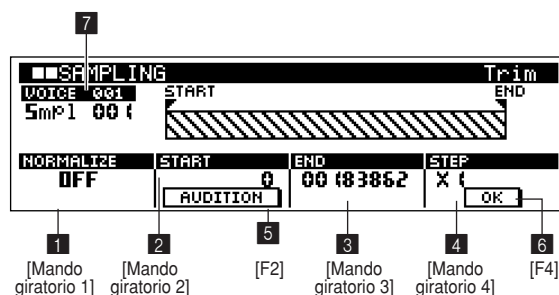
La página de recorte (Trim) aparecerá cuando el muestreo termine y esté seleccionado el tipo de muestreo SLICE+SEQ.

Página de recorte (Trim)

La función de recorte hace posible especificar los puntos inicial y final de un compás dentro de una muestra para poder fragmentarla apropiadamente. Los datos situados antes del inicio especificado del compás y los datos situados después del final especificado del compás serán borrados, reduciendo así el tamaño global de los datos. La página de recorte (Trim) aparecerá cuando el muestreo termine y esté seleccionado el tipo de muestreo SLICE+SEQ.

NOTA

- Para asegurar la correcta fragmentación de la muestra, debería recortarse de manera que pueda reproducirse en bucle claramente. La reproducción del bucle empieza cuando se pulsa el botón [F2] (AUDITION = audición), facilitando el que se pueda escuchar incluso el más leve cambio en la longitud de la muestra.

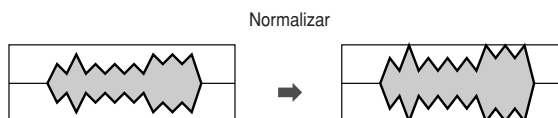


1 NORMALIZE (Normalizar)[Mando giratorio 1] [Ajustes] OFF, ON

OFFSin normalización

ONLa muestra será normalizada

La normalización consigue el nivel de muestra más alto posible encontrando el nivel más alto en la muestra de destino e incrementando el nivel de muestra global de modo que el nivel de picos esté justo por debajo de la saturación. Esta función se usa para aumentar la calidad de sonido de las muestras grabadas.

**NOTA**

- Puesto que la fragmentación divide una muestra en múltiples segmentos, la normalización no es posible después de partir la muestra. Cuando sea necesaria la normalización, deberá aplicarse antes de la fragmentación.

2 START (punto inicial)[Mando giratorio 2] [Ajustes] 0 ~ End Point (punto final)

Especifica el punto de la muestra que va a ser el principio del compás. Cuando se ejecuta la función de recorte, sólo se conservará la porción de la muestra contenida entre los puntos de inicio (START) y final (END). Todos los demás datos se borrarán.

NOTA

- La muestra se reproduce desde el punto de inicio cuando se pulsa el botón [AUDITION], así que utilice esta posibilidad para localizar con precisión el punto de inicio deseado. Si el primer sonido o compás se oye cortado o retardado cuando se pulsa el botón [AUDITION], ajuste el punto de inicio de manera que se escuche exactamente en la posición del tiempo del compás.

3 END (punto final)[Mando giratorio 3] [Ajustes] Punto de inicio (START) ~ Fin de la muestra

Especifica el punto de la muestra que va a ser el final del compás. Cuando se ejecuta la función de recorte, sólo se conservará la porción de la muestra contenida entre los puntos de inicio (START) y final (END). Todos los demás datos se borrarán.

NOTA

- Fije el punto final después de fijar el punto inicial. La muestra se reproducirá en bucle mientras se mantenga pulsado el botón [AUDITION], de manera que pueda oír con precisión si el punto final está fijado en la posición adecuada.

4 STEP (paso)[Mando giratorio 4] [Ajustes] x1, x10, x100, x1000, x10000, x100000

Determina el "factor de aumento" que se va a usar cuando se utilicen el [Mando giratorio 2] y el [Mando giratorio 3] para especificar los puntos inicial y final. Los ajustes más altos producen los mayores cambios de valor.

5 AUDITION (Audición)[F2]

La muestra se reproducirá repetidamente haciendo un bucle entre los puntos inicial y final mientras se mantiene pulsado este botón. Esto posibilita escuchar con precisión cómo están afectando los ajustes a la muestra.

6 OK[F4]

Ejecuta las operaciones de normalización y recorte. La pantalla de partición (Slice) aparecerá automáticamente después de la ejecución.

7 VOICE (Número de voz de muestra)

El número de voz de muestra en el que se guardará la muestra. 001 ~ 128 son voces de muestras locales; C001 ~ C128 son voces de muestras comunes.

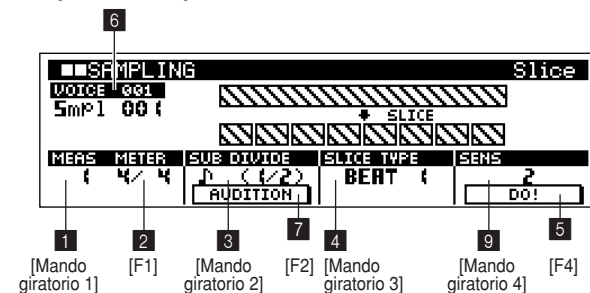
Pantalla de partición (Slice)

La muestra grabada se divide en un número de "partes" o "fragmentos", cuyo tamaño está determinado por la duración de nota especificada. Cuando está seleccionado el tipo de muestra SLICE+SEQ, esta pantalla se puede seleccionar desde la pantalla de recorte (Trim) pulsando [F4] (OK).

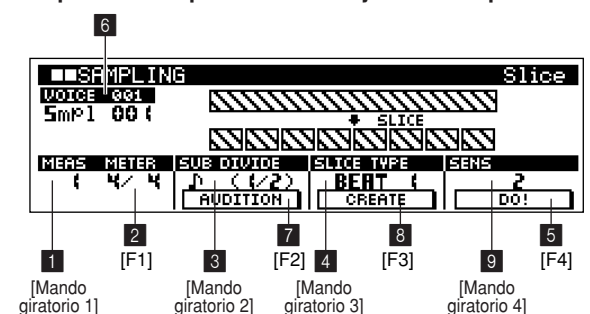
NOTA

- Es necesario ajustar con precisión la longitud de la muestra antes de ejecutar la operación de partición. Utilice el botón [F2] (AUDITION) en la pantalla de recorte para enlazar en bucle la muestra y fijar con precisión los puntos de recorte inicial y final según se requiera.

La pantalla de partición inicial



La pantalla después de haber ejecutado la partición



1 MEAS (Compás)[Mando giratorio 1] [Ajustes] 1 ~ 8

Especifica el número de compases de la muestra que se van a partir. Una vez ejecutada la operación de partición, se crean los datos de secuencias correspondientes al número de compases especificado. Los datos de secuencias se crean desde el principio del compás más cercano al punto en el que se comienza el muestreo.

- 2 METER (Medida) [F1] -> [Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
Especifica la medida (signatura de tiempo) de la muestra.

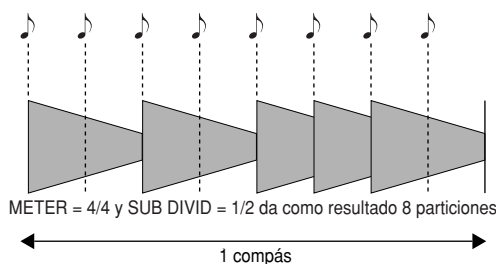
NOTA

- La signatura de tiempo especificada aquí define el número básico de partes por compás para la partición de muestras.
- La máxima resolución de partes para muestras estéreo es de 64 partes, y para muestras mono de 128 partes.
- Cuando el número de partes excede de 100, las muestras a partir de la 101 serán asignadas al teclado empezando en C-2 (DO-2).

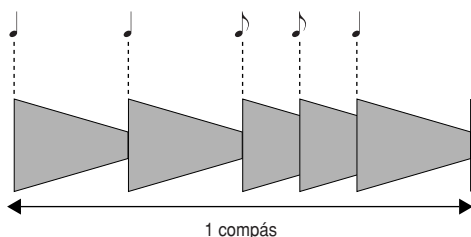
- 3 SUB DIVIDE (Subdividir) [Mando giratorio 2]**
[Ajustes]
Cuando METER = 1 ~ 8/4
. . . nota negra (1/1), nota corchea (1/2), tresillo de nota corchea (1/3), nota semicorchea (1/4), tresillo de nota semicorchea (1/6), nota fusa (1/8), tresillo de nota fusa (1/12)
Cuando METER = 1 ~ 16/8
. . . nota corchea (1/1), nota semicorchea (1/2), tresillo de nota semicorchea (1/3), nota fusa (1/4), tresillo de nota fusa (1/6)
Cuando METER = 1 ~ 16/16
. . . nota semicorchea (1/1), nota fusa (1/2), tresillo de nota fusa (1/3)

El parámetro de medida (METER) establece la unidad de partición básica, y el parámetro de subdivisión (SUB DIVID) especifica con una resolución aún más exacta para frases que contengan zonas con notas aún más cortas.

En el ejemplo siguiente METER = 4/4 y SUB DIVID = 1/2 da como resultado 8 particiones



Este parámetro no está disponible cuando el tipo de partición en BEAT 1 ~ 2, y la muestra será partida en los transitorios, como se muestra a continuación.


NOTA

- La máxima resolución de partes para muestras estéreo es de 64 partes, y para muestras mono de 128 partes.

- 4 SLICE TYPE (Tipo de partición) . [Mando giratorio 3]**
[Ajustes] BEAT 1 ~ 3, PHRASE 1 ~ 4, QUICK
BEAT 1 ~ 3 . . . Este tipo de partición es adecuado para frases percusivas tales como bajo o batería, con un ataque rápido y una caída corta. Se proporcionan 3 variaciones.
PHRASE 1 ~ 4 . Ideal para frases que contengan platos u otros instrumentos con caída larga. Se proporcionan 4 variaciones.
QUICK Independientemente del contenido de la frase, la muestra se divide en las subdivisiones de nota especificadas. El número de particiones por compás = (el numerador de la medida determinada en METER) x (el denominador de SUB DIVID).

Especifica cómo se parte la muestra, y en cierto modo la calidad de sonido resultante. Seleccione el tipo que mejor le vaya a la frase original.

Vea las sugerencias que le exponemos a continuación para seleccionar el tipo de partición apropiado.

[Sugerencias para la selección del tipo de partición]
● Cuando se parten frases percusivas con caída corta

- Intente primero realizar la partición usando el tipo BEAT 1. Pruebe a ajustar la sensibilidad de partición para un control más exacto.
- Si el resultado tiene un ataque débil o las porciones de abandono de la frase parecen solaparse, inténtelo de nuevo utilizando el tipo BEAT 2. Pruebe a ajustar la sensibilidad de partición para un control más exacto.
- Si después de utilizar BEAT 1 las porciones de ataque se solapan o la sensación rítmica se degrada, pruebe otra vez usando BEAT 3. Ajuste el parámetro SUB DIVID para un control más amplio de la exactitud de partición, y utilice "SENS" para el ajuste final.

● Cuando se parten frases con una caída larga.

- Pruebe primero a realizar la partición usando el tipo PHRASE 1. Ajuste el parámetro SUB DIVID para un control más amplio de la exactitud de partición, y utilice "SENS" para el ajuste final.

- Si el resultado tiene un ataque débil o las porciones de abandono de la frase parecen solaparse, inténtelo de nuevo utilizando el tipo PHRASE 2. Ajuste el parámetro SUB DIVID para un control más amplio de la exactitud de partición, y utilice "SENS" (sensibilidad de la partición) para el ajuste final.
- Si después de utilizar PHRASE 2, los puntos en los que las partes se unen no suenan con fluidez, pruebe a utilizar PHRASE 3 y ajuste el parámetro SUB DIVID para una partición más precisa. Ajuste el parámetro SUB DIVID para un control más amplio de la exactitud de partición, y utilice "SENS" (sensibilidad de la partición) para el ajuste final.
- PHRASE 4 es la mejor opción para sonidos con vibrato y muy sostenidos, como cuerdas o metales, así como también para frases vocales.
- Si después de utilizar PHRASE 1, los puntos en los que las partes se unen no suenan con fluidez, pruebe a utilizar PHRASE 4 y ajuste el parámetro SUB DIVID para una partición más a groso modo. Ajuste el parámetro SUB DIVID para un control más amplio de la exactitud de partición, y utilice "SENS" (sensibilidad de la partición) para el ajuste final.

NOTA

- Los resultados de una operación de partición pueden comprobarse usando el botón [TAP] para cambiar el valor de tempo BPM, y después manteniendo pulsado [F2] (AUDITION) para escuchar la reproducción en bucle de la secuencia. Si necesita cambiar la precisión de las particiones (hacerlas más o menos precisas), ajuste la sensibilidad de envolvente de SUB DIVID y pulse [F4] (DO! = ¡hacer!) para volver a partir la muestra.
- Si la muestra partida no conecta con suavidad, intente establecer un tiempo de abandono del AEG más largo. Si la muestra suena "doblada", intente ajustar una relación de tiempo de puerta menor en el efecto de reproducción.
- Si la operación de partición produce los resultados deseados, ejecute "CREATE" (crear) para crear realmente la secuencia y la Voz de kit de muestras.

5 DO! (¡Hacer!)[F4]

Ejecuta la operación de partición. Los ajustes pueden cambiarse tantas veces como sea necesario antes de pulsar [F3] (CREATE = crear).

6 VOICE (Número de voz de muestra)

El número de voz de muestra en el que se guardará la muestra. 001 ~ 128 son voces de muestras locales; C001 ~ C128 son voces de muestras comunes.

7 AUDITION (Audición)[F2]

Manténgalo pulsado para escuchar la reproducción en bucle de la secuencia creada por la operación de partición.

8 CREATE (Crear)[F3]

Crea una Voz de kit de muestras de la muestra partida, crea la correspondiente secuencia en la pista seleccionada en ese momento, y después retorna a la pantalla principal.

9 SENS (Sensibilidad de partición)[Mando giratorio 4] [Ajustes] 1 ~ 5

Ajusta aún más las subdivisiones especificadas por el parámetro SUB DIVID. Los valores más altos dan como resultado una mayor resolución, permitiendo detectar y partir incluso notas y sonidos más "pequeños" y con más precisión.

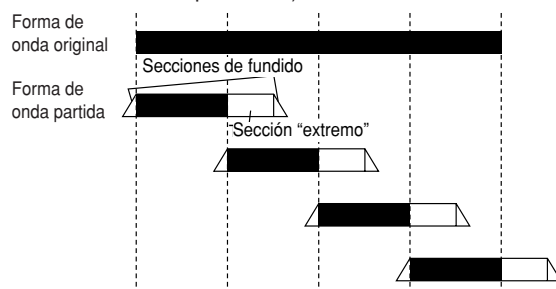
Utilice [AUDITION] para escuchar los resultados, y si estos no son satisfactorios, cambie el ajuste y pruebe otra vez.

NOTA

Este parámetro no tiene efecto cuando está seleccionado el tipo de partición QUICK.

Memoria de onda requerida para las operaciones de partición.

Las partes o fragmentos de datos de onda individuales creadas mediante operaciones de partición requieren aproximadamente 1,5 veces la memoria original, porque se añade automáticamente una sección "posterior" y se crean automáticamente secciones de fundido de entrada y salida (fade-in y fade-out) al principio y al final de los datos de onda. Esto ayuda a mantener la máxima calidad de sonido cuando se incrementa el valor de tempo BPM, y da como resultado conexiones más fluidas y suaves entre particiones (cuando el tipo de partición seleccionado es QUICK, no se crea la sección "posterior").



Es necesaria un área de trabajo para los cálculos de síntesis efectuados para cada operación de partición, así como memoria suficiente para mantener las formas de onda completadas.

Cuando la frecuencia de muestreo es 44,1 kHz, la cantidad aproximada de memoria requerida para cada tipo de partición es la enumerada a continuación:

BEAT 1	: tamaño de onda original x N + (0,3 x número de particiones) kilobytes.
BEAT 2	: tamaño de onda original x N + (0,2 x número de particiones) kilobytes.
BEAT 3	: tamaño de onda original x N + (0,3 x número de particiones) kilobytes.
PHRASE 1	: tamaño de onda original x N + (5,8 x número de particiones) kilobytes.
PHRASE 2	: tamaño de onda original x N + (1,4 x número de particiones) kilobytes.
PHRASE 3	: tamaño de onda original x N + (0,4 x número de particiones) kilobytes.
PHRASE 4	: tamaño de onda original x N + (1,4 x número de particiones) kilobytes.
QUICK	: tamaño de onda original x 3 + (0,7 x número de particiones) kilobytes.

Para muestras monoaurales $N = 5,5$, y para muestras estéreo $N = 8$. Así mismo, el número de particiones se dobla para las muestras estéreo.

Con la memoria expandida al máximo de 64 megabytes, por ejemplo, si toda la memoria está vacía y se parte una muestra de 44,1 kHz en 32 particiones, el tiempo de muestreo más largo posible será aproximadamente:

BEAT 1 ~ 3, PHRASE 1 ~ 4: aproximadamente 138 segundos (mono), 47 segundos (estéreo). QUICK: aproximadamente 253 segundos (mono), 126 segundos (estéreo).

2. Función de remezcla de bucles en tiempo real

La función de remezcla de bucles (LOOP REMIX) en tiempo real se puede utilizar para reordenar los datos de interpretación de una pista. Puesto que los datos MIDI se remezclan y las muestras no se ven afectadas, los datos se pueden remezclar en tiempo real.

Esta función es particularmente efectiva cuando se usa en una pista que contiene muestras grabadas usando el tipo de muestreo SLICE+SEQ o muestras partidas usando la operación de partición de muestras. Dado que son los datos MIDI los que se remezclan, esta función también se puede usar en datos de secuencia normales.

Características de la remezcla de bucles en tiempo real

- La función de remezcla de bucles en tiempo real divide los datos de una pista seleccionada en el modo de PATRON en una diversidad de longitudes (duraciones) de nota, y redispone una porción de los datos para crear variaciones totalmente nuevas.
- La función de remezcla de bucles en tiempo real actúa reordenando los datos.

Cuando se utiliza en una pista que contenga una muestra partida (por ejemplo, una muestra grabada con el tipo de muestreo SLICE+SEQ seleccionado, o una muestra partida utilizando la operación de partición de muestras), los diversos segmentos de la muestra se disponen con "timing" variado.

Cuando se utiliza en muestras grabadas usando el tipo de muestreo KIT, KIT+NOTE, o PITCH, puede cambiarse el "timing" de reproducción de la muestra entera, pero la muestra en sí no se ve afectada. Esta función también es efectiva cuando se utiliza en datos de secuencia normales.

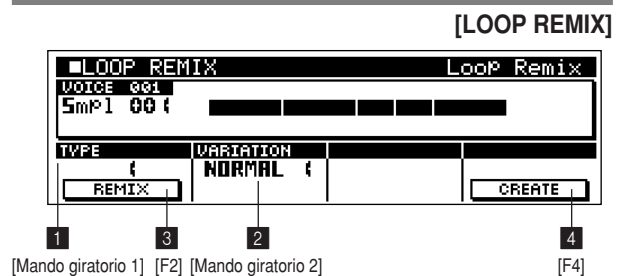
NOTA

· No disponible en los modos de CANCION o CADENA DE PATRONES.

Procedimiento de la remezcla de bucles en tiempo real

1. Pulse [LOOP REMIX] para ir a la pantalla de remezcla de bucles en tiempo real.
2. Utilice el [Mando giratorio 1] (TYPE = tipo) y el [Mando giratorio 2] (VARIATION = variación) para seleccionar el tipo y la variación de remezcla.
3. Pulse [F1] (REMIX = remezclar) para remezclar los datos y cambiar el arreglo del patrón que está siendo reproducido.
4. Pulse [F4] (CREATE = crear) y los nuevos datos creados por la función de remezcla de bucles en tiempo real serán guardados en la pista seleccionada en ese momento.

Parámetros de pantalla



1 TYPE (Tipo de remezcla) [Mando giratorio 1] [Ajustes] 1 ~ 16

Determina cómo serán divididos y redispuestos los datos en la pista seleccionada. Las reglas de división y reordenamiento son diferentes para cada tipo de remezcla.

2 VARIATION (Variación de remezcla) [Mando giratorio 2] [Ajustes] NORMAL 1 ~ 16, REVERSE 1 ~ 16, BREAK 1 ~ 16, PITCH 1 ~ 16, ROLL 1 ~ 16

NORMAL 1 ~ 16 ..Los datos originales sólo se dividen y disponen. Existen 16 variaciones.

REVERSE 1 ~ 16 .Además de la división y redistribución, algunas porciones de los datos pueden reproducirse a la inversa. Existen 16 variaciones.

BREAK 1 ~ 16Además de la división y redistribución, algunas porciones de los datos pueden ser borradas para crear rupturas. Existen 16 variaciones.

PITCH 1 ~ 16Además de la división y redistribución, algunas porciones de los datos pueden ser cambiadas de tono. Existen 16 variaciones.

ROLL 1 ~ 16Además de la división y redistribución, algunas porciones de los datos pueden ser reproducidas con un efecto de "redoble". Existen 16 variaciones.

Determina cómo serán modificados los datos de la interpretación original.

3 REMIX (Remezcla)[F1]

La remezcla del bucle basada en el tipo (TYPE) y variación (VARIATION) especificados empieza cuando se pulsa este botón. Para terminar la remezcla y reanudar la reproducción normal pulse el botón [EXIT].

4 CREATE (Crear)[F4]

Guarda los nuevos datos de secuencia creados por la función de remezcla de bucles en la pista seleccionada en ese momento.

NOTA

- Puesto que los datos remezclados se salvan como una nueva frase y son asignados a la pista seleccionada en ese momento, los datos de la frase original permanecen como una frase sin asignar.
- Cuando la pista usa una voz de muestra y VARIATION = REVERSE 1 ~ 16 ó PITCH 1 ~ 16, en la pantalla aparecerá "Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]" (¿Borrar voz de muestra? Cancelar [F2]/Hacer [F3]). Pulse [F3] para ejecutar la operación y borrar los datos de voz de muestra originales y sustituirlos por los nuevos. Pulse [F2] para abortar la operación.
- "Memory protected" aparecerá cuando la función de protección de memoria esté activada. Vaya a la pantalla de Sistema en el modo de Utilidad (página 257) y desactive (OFF) la protección de memoria, volviéndolo a intentar de nuevo.

3. Edición de muestras

Las muestras pueden ser editadas en este modo

NOTA

- Las muestras son datos de forma de onda de audio grabadas digitalmente con “parámetros de muestra” que definen cómo se reproducirá la muestra.
- Antes de utilizar el modo de edición de muestras asegúrese de desactivar (OFF) la función de protección de memoria del modo de Utilidad (página 257). Si la función de protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá “Memory Protected” al pulsar el botón [SAMPLE EDIT], y no será posible entrar en el modo de edición.
- Si no hay ninguna muestra asignada a la pista seleccionada en ese momento, al pulsar el botón [SAMPLE EDIT] aparecerá la pantalla con la lista de operaciones de muestra, y no será posible entrar en el modo de edición.
- No se puede acceder a la Edición de muestras desde el modo de Cadena de Patrones.
- La función “Deshacer” (Undo) no se puede emplear para deshacer operaciones de edición de muestras.

Características de la edición de muestras

- Las muestras pueden ser editadas directamente en el modo de Edición de muestras.
- Se pueden editar todas las muestras asignadas a cualquier pista del patrón o canción seleccionados en ese momento.
- Las muestras tienen cuatro modos de reproducción que determinan cómo se reproducen.

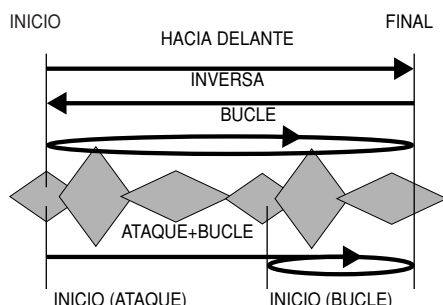
El modo de reproducción se especifica en los parámetros de Edición de muestra (página 242). Los cuatro modos de reproducción son los siguientes:

FORWARD (Hacia delante)
La muestra se reproduce desde el punto inicial al punto final.

REVERSE (Inversa)
La muestra se reproduce al revés, desde el final hacia el principio.

LOOP (Bucle)
La muestra se reproduce en bucle repetidamente desde el punto inicial al punto final.

ATK+LOOP (Ataque+bucle)
Después de reproducirse desde el punto inicial al punto final, la muestra se reproduce en bucle entre el punto inicial del bucle y el punto final.



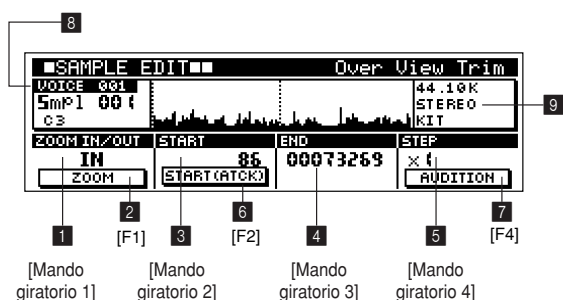
Procedimiento de Edición de muestras

- En el modo de reproducción de PATRON o CANCION, detenga la reproducción de la secuencia y después seleccione la pista a la que esté asignada la voz de muestra que desee editar (páginas 73, 183).
- Pulse [SAMPLE EDIT] para ir a la página de recorte (Trim).
- Si la voz de muestra seleccionada es una Voz de kit de muestras, pulse el botón [KEYBOARD] de manera que se encienda su indicador, y después pulse la tecla del teclado que corresponda a la muestra que desee editar.
- Utilice los [Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4] para cambiar los ajustes a conveniencia.
- Pulse [SAMPLE EDIT] para ir a la pantalla de los parámetros de muestras.
- Use los [Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4] para cambiar los ajustes a conveniencia.
- Pulse [EXIT] para regresar a la página de recorte, y después volver otra vez a la pantalla original.

Parámetros de pantalla

[1] Página de recorte (Trim)

[SAMPLE EDIT]



1 ZOOM IN/OUT (Zoom de acercamiento/separación) . **.....[Mando giratorio 1]**

[Ajustes] IN (acercamiento), OUT (separación)

Gire hacia la izquierda para el zoom de acercamiento, y hacia la derecha para el zoom de separación.

Por encima de cierto nivel de acercamiento, la forma de onda cercana a los puntos inicial y final aparecerá en las mitades izquierda y derecha de la pantalla.

2 ZOOM (Zoom)[F1]

Cuando los parámetros ZOOM IN/OUT están puestos en IN o en OUT, cada pulsación de este botón acerca o aleja, respectivamente, la forma de onda que aparece en la pantalla.

2 START (Punto inicial), START (ATCK) (Punto de inicio de ataque), START (LOOP) (Punto de inicio de bucle)[Mando giratorio 1]

[Ajustes] 0 ~ Punto final (END)

Establece el punto inicial de la muestra y/o el punto inicial del bucle.

Cuando **PLAY MODE = FORWARD, REVERSE o LOOP** determina el punto inicial (START).

Cuando **PLAY MODE = ATK+LOOP**, [F2] conmuta entre **START (ATCK)** y **START (LOOP)**.

Establece el punto inicial de comienzo de la muestra cuando se selecciona **START (ATCK)**.

Establece el punto inicial de comienzo del bucle cuando se selecciona **START (LOOP)**.

NOTA

- El parámetro de modalidad de reproducción (PLAY MODE) se ajusta en la pantalla de Parámetros de Muestra (página 242).

4 END (Punto final)[Mando giratorio 3] **[Ajustes]**

Punto de inicio (START) ~ final de la muestra

Especifica el punto final de la muestra.

5 STEP (Paso)[Mando giratorio 4]

[Ajustes] x1, x10, x100, x1000, x10000, x100000

Determina el "factor de aumento" que se va a usar cuando se utilicen el [Mando giratorio 2] y el [Mando giratorio 3] para especificar los puntos inicial y final. Los ajustes más altos producen los mayores cambios de valor.

6 START ATCK/LOOP (Inicio de ataque/bucle) ...[F2] **[Ajustes] START (ATCK), START (LOOP)**

START (ATCK) ..Determina el punto inicial de la muestra

START (LOOP) ..Determina el punto inicial del bucle.

Cuando el modo de reproducción está puesto en **ATK+LOOP**, este botón conmuta el parámetro que va a ser ajustado por el [Mando giratorio 2]. El botón selecciona alternativamente **START (ATCK)** y **START (LOOP)**.

START (ATCK) ..establece el punto inicial de comienzo de la muestra.

START (LOOP) ..establece el punto inicial de comienzo del bucle.

7 AUDITION (Audición)[F4]

La muestra se reproducirá repetidamente haciendo un bucle entre los puntos inicial y final mientras se mantiene pulsado este botón. Esto posibilita escuchar con precisión cómo están afectando los ajustes a la muestra.

8 VOICE (Número de voz de muestra)

[Ajustes]

Número de voz de muestra

...001 ~ 128 son voces de muestras locales;

C001 ~ C128 son voces de muestras comunes.

Nombre de muestra Solamente visualización en pantalla.

Número de tecla (cuando está seleccionada una Voz de kit de muestras)

...C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Muestra en pantalla el número y el nombre de la voz de muestra asignada a la pista seleccionada en ese momento. Cuando se selecciona una pista diferente, consiguientemente cambia la voz de muestra editable. Cuando a la pista seleccionada es ese momento hay asignada una Voz de kit de muestras, se puede cambiar el número de tecla para cambiar la muestra que se va a editar.

Remítase a "Procedimiento de edición de muestras", paso 3, en la página 241, para más información sobre los cambios de número de pista y de tecla.

9 Información de muestra

[Ajustes] (todos ellos sólo de visualización en pantalla)

Frecuencia de muestreo . kHz

Mono/estéreo MONO/STEREO

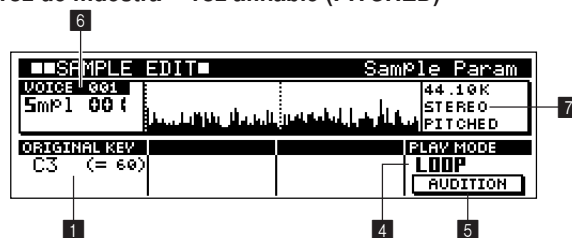
Tipo de muestra KIT (voz de kit de muestras), PITCHED (voz afinable)

Muestra la frecuencia de muestreo, el estado mono/estéreo, y el tipo de muestra (kit o afinable) de la muestra seleccionada.

[2] Parámetros de muestra

[SAMPLE EDIT] x 2

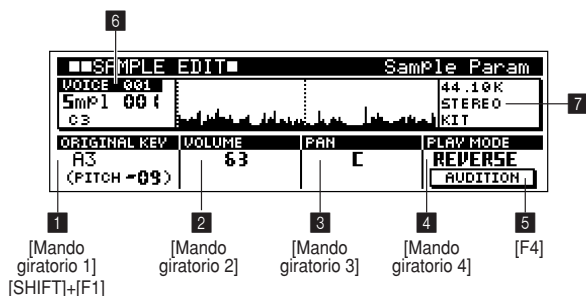
Voz de muestra = Voz afinable (PITCHED)



[Mando giratorio 1]
[SHIFT]+[F1]

[Mando giratorio 4] [F4]

Voz de muestra = Voz kit de muestras (KIT)



- 1 ORIGINAL KEY (Tecla original)** .[Mando giratorio 1],
[SHIFT]+[F1] -> teclado numérico
[Ajustes]
Voz afinable
TECLA ORIGINAL .C-2 (DO-2) (000) ~ G8
(SOL8) (127)

Voz de kit de muestras
TECLA ORIGINAL .C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
TONO (PITCH) . . . -24 ~ +24 (sólo visualización)

Especifica la tecla original de la muestra seleccionada. La tecla original es la tecla (nota) que reproducirá la muestra en el tono en el que fue grabado originalmente. El [Mando giratorio 1] selecciona la tecla original.

NOTA

Cuando el destino es una Voz de kit de muestras, la tecla a la que está asignada la muestra que está siendo editada aparece en pantalla con un incremento de un semitono en relación con la nota de tecla original especificada (PITCH=).

Por ejemplo, si la tecla original y la tecla de la muestra que está siendo editada son las mismas, la relación de tono es "PITCH = 0", y la muestra se reproducirá en el tono grabado originalmente.

Si la tecla a la que está asignada la muestra es un semitono más alto que la tecla original, entonces la relación de tono es "PITCH = +1", y la muestra sonará un semitono más alto que la tecla original.

- 2 VOLUME (Volumen)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] 0 ~ 63
Determina individualmente el volumen de cada voz en una Voz de kit de muestras.
- 3 PAN (Panorámico)**[Mando giratorio 3]
[Ajustes] L63 ~ C ~ R63
Determina individualmente la posición de panorámico (L = izquierda, R = derecha) de cada voz en una Voz de kit de muestras.

- 4 PLAY MODE (Modo de reproducción)**
[Mando giratorio 4]
[Ajustes] FORWARD, REVERSE, LOOP, ATK+LOOP

FORWARD (Hacia delante)

.La muestra se reproduce desde el punto inicial al punto final.

REVERSE (Inversa)

.La muestra se reproduce al revés, desde el final hacia el principio.

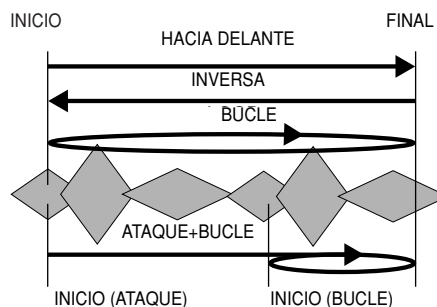
LOOP (Bucle)

.La muestra se reproduce en bucle repetidamente desde el punto inicial al punto final.

ATK+LOOP (Ataque+bucle)

.Después de reproducirse desde el punto inicial al punto final, la muestra se reproduce en bucle entre el punto inicial del bucle y el punto final.

Especifica la modalidad de reproducción de la muestra.



NOTA

INICIO, INICIO (ATAQUE), INICIO (BUCLE) y FINAL se fijan en la pantalla de recorte (Trim), página 241.

- 5 AUDITION (Audición)**[F4]
La muestra se reproducirá repetidamente haciendo un bucle entre los puntos inicial y final mientras se mantiene pulsado este botón. Esto posibilita escuchar con precisión cómo están afectando los ajustes a la muestra.
- 6 VOICE (Número de voz de muestra)**
Es el mismo parámetro que en la pantalla de recorte (página 241)
- 7 Información de muestra**
Son los mismos que en la pantalla de recorte (página 241).

4. Las operaciones de muestras

Existen 13 operaciones para procesar y modificar las muestras que ha grabado.

NOTA

- Las operaciones de muestras se presentan como submodo del modo de EDICION DE MUESTRAS. Pulse el botón [SAMPLE EDIT] 3 veces para acceder a la lista de operaciones de muestra.
- Antes de utilizar el modo de edición de muestras, asegúrese de desactivar la protección de memoria del modo de UTILIDAD (página 257). Si la función de protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá "Memory Protected" cuando se pulse el botón [SAMPLE EDIT] y no será posible entrar en el modo de edición.
- Si no hay ninguna muestra asignada a la pista seleccionada en ese momento, al pulsar el botón [SAMPLE EDIT] aparecerá la pantalla con la lista de operaciones de muestra.
- La función "Deshacer" (Undo) no se puede emplear para deshacer operaciones de edición de muestras.

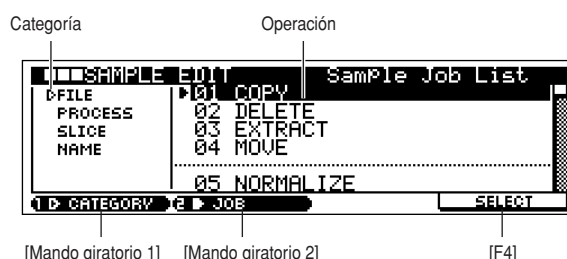
● Lista de operaciones

[Categoría de ARCHIVO]		
01 COPY (Copiar)	Copia la voz de muestra especificada en otra voz de muestra.	P. 245
02 DELETE (Borrar)	Borra la muestra o voz de muestra seleccionada.	P. 246
03 EXTRACT (Extraer)	Borra las porciones de la muestra anteriores al punto de inicio especificado y posteriores al punto final especificado.	P. 246
04 MOVE (Mover)	Mueve una muestra o voz de muestra a un número de voz de muestra diferente.	P. 246
[Categoría de PROCESO]		
05 NORMALIZE (Normalizar)	Maximiza el nivel global de la muestra seleccionada.	P. 247
06 TIME STRETCH (Extensión de tiempo)	Cambia la longitud de la muestra sin afectar al tono.	P. 248
07 PITCH CONVERT (Conversión de tono)	Cambia el tono de la muestra sin afectar a su longitud.	P. 248
08 FADE IN/OUT	Crea variaciones de nivel en los fundidos de entrada y salida.	P. 249
09 FREQUENCY CONVERT (Convertir frecuencia)	Divide a la mitad la frecuencia de muestreo de la muestra.	P. 250
10 STEREO TO MONO (Estéreo a mono)	Convierte una muestra estéreo en mono.	P. 251
11 LOOP REMIX (Remezcla de bucle)	Remezcla la muestra dividiéndola y disponiendo las secciones. El sonido de algunas secciones puede también cambiar.	P. 251
[Categoría de PARTE]		
12 SLICE (Partir)	Parte una muestra en las unidades de tiempos de compás especificados.	P. 252
[Categoría de NOMBRE]		
13 SAMPLE NAME (Nombre de muestra)	Introduce un nombre para la muestra seleccionada.	P. 253

Procedimiento de operaciones de muestra

■ Visualizar la lista de operaciones

- Selecione la pista a la que se va a asignar la muestra que se va a editar en el modo de PATRON o de CANCION (páginas 73 y 183).
- Pulse [SAMPLE EDIT] 3 veces para que aparezca en pantalla la lista de operaciones de muestra.



■ Seleccionar una operación

- Utilice el [Mando giratorio 1] (CATEGORY = categoría) y el [Mando giratorio 2] (JOB = operación) para desplazar el cursor a la operación deseada.
- Pulse [F4] (SELECT = seleccionar) para ir a la pantalla de la operación seleccionada.

■ Ejecutar las operaciones 01 (COPIAR) ~ 04 (MOVER)

- Utilice el [Mando giratorio 1] (SAMPLE = muestra) y el [Mando giratorio 2] (KEY = tecla) para seleccionar la muestra destino. Pulse [F2] (AUDITION) para escuchar la muestra seleccionada.
- Para las operaciones COPIAR y MOVER, utilice el [Mando giratorio 3] (SAMPLE = muestra) y el [Mando giratorio 4] (TYPE = tipo) para seleccionar la muestra de destino.
- Pulse [F4] (DO! = ¡hacer!) para ejecutar la operación.
- Pulse [EXIT] 4 veces para regresar a la pantalla original.

■ Ejecutar las operaciones 05 (NORMALIZAR) ~ 11 (REMEZCLAR BUCLE)

- Utilice el [Mando giratorio 1] (SAMPLE = muestra) y el [Mando giratorio 2] (KEY = tecla) para seleccionar la muestra seleccionada.
- Utilice el [Mando giratorio 3] y el [Mando giratorio 4] para ajustar los parámetros de la operación como sea necesario.
- Pulse [F4] (DO! = ¡hacer!) para ejecutar la operación. Pulse [F2] (AUDITION) para escuchar la muestra procesada.
- Si el resultado no es satisfactorio, puede reajustar el parámetro usando el [Mando giratorio 3] y el [Mando giratorio 4] y después pulsando [F4] (DO! = ¡hacer!) para volver a ejecutar la operación.
- Pulse [F3] (CREATE = crear) para guardar realmente la muestra procesada en un número de muestra de destino, borrando la muestra original. Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla en la que se puede usar el [Mando giratorio 2] para seleccionar el número de tecla. Pulsando [F3] (OK) entonces se sobrescribe la muestra.
- Pulse [EXIT] 4 veces para regresar a la pantalla original.

NOTA

· Cuando se ha utilizado BORRAR (DELETE) u otra operación para borrar una voz de muestra asignada a la pista seleccionada en ese momento, al pulsar [EXIT] se saltará la pantalla de edición de muestra y se regresará a la pantalla original.

01 COPY (Copiar)

Copia la muestra especificada en un número de muestra diferente.

Cuando el destino es una Voz de kit de muestras, las muestras asignadas a cada número de tecla pueden ser copiados individualmente.

FROM		TO	
SAMPLE	KEY	SAMPLE	TYPE
001	C3	004	KIT:C3
Smp1 001	AUDITION	*****	DO!

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 5 [F2] 3 [Mando giratorio 3] 4 [Mando giratorio 4] 6 [F4]

- SAMPLE (Número de muestra origen)** [Mando giratorio 1]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Especifica la voz de muestra origen.

- KEY (Número de tecla origen)** .. [Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Especifica el número de tecla de la muestra origen.

NOTA

· Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

- SAMPLE (Número de muestra destino)** [Mando giratorio 3]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Especifica la voz de muestra destino.

- TYPE (Tipo de destino)** [Mando giratorio 4]
[Ajustes] PITCHED (afinable), KIT (kit de muestras): C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Especifica el tipo de voz de muestra de destino. Selecciona el número de tecla de muestra cuando la muestra de destino es una Voz de kit de muestras.

NOTA

· La opción PITCHED no está disponible cuando hay almacenada una Voz de kit de muestras en el número de voz de muestra de destino.

- AUDITION (Audición)** [F2]
Reproduce la muestra origen de la copia especificada.

- DO! (¡Hacer!)** [F4]
Ejecuta la operación.

02 DELETE (Borrar)

Borra la muestra o voz de muestra seleccionada

SAMPLE EDIT Sample Job			
Job: Delete			
SAMPLE	KEY		
001 SmP1 001	C-2		
	AUDITION		DO!

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 3 [F2] 4 [F4]

- 1 SAMPLE (Número de muestra) .[Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
 Especifica la voz de muestra que se va a borrar.

- 2 KEY (Número de tecla)[Mando giratorio 2]**
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8), ALL (todas)
 Especifica el número de tecla de la muestra que se va a borrar. Cuando se selecciona ALL, se borra toda la voz de muestra seleccionada.

NOTA

- Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.
- Cuando se borra la última muestra que queda en una Voz de kit de muestras, se borra la voz de muestra entera.

- 3 AUDITION (Audición)[F2]**
 Reproduce la muestra especificada.

- 4 DO! (¡Hacer!)[F4]**
 Ejecuta la operación.

03 EXTRACT (Extraer)

Borra las porciones de la muestra anteriores al punto de inicio especificado y posteriores al punto final especificado.

NOTA

- Remítase a la pantalla de recorte para más información sobre los puntos inicial y final (página 241).
- Cuando el modo de reproducción es ATK + LOOP, los datos que quedan fuera de la zona comprendida entre los puntos de inicio (ataque) y final serán borrados.

SAMPLE EDIT Sample Job			
Job: Extract			
SAMPLE	KEY		
001 SmP1 001	C-2		
	AUDITION		DO!

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 3 [F2] 4 [F4]

- 1 SAMPLE (Número de muestra) .[Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Especifica la voz de muestra a la que se va a aplicar la operación de extracción.

- 2 KEY (Número de tecla)[Mando giratorio 2]**
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8), ALL (todas)

Especifica el número de tecla de la muestra o muestras a las que se va a aplicar la operación de extracción. Cuando se selecciona ALL, se aplica la operación de extracción a toda la voz de muestra seleccionada.

NOTA

- Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable

- 3 AUDITION (Audición)[F2]**
 Reproduce la muestra especificada.

- 4 DO! (¡Hacer!)[F4]**
 Ejecuta la operación.

04 MOVE (Mover)

Mueve la muestra especificada a una muestra o a un número de voz de muestra diferente.

NOTA

- Esta operación proporciona una manera cómoda de reunir muestras en una Voz de kit de muestras procedentes de otras voces de muestra.
- La muestra y voz de muestra originales serán borradas.

SAMPLE EDIT Sample Job			
Job: Move			
FROM SAMPLE	KEY	TO SAMPLE	TYPE
001 SmP1 001	C-2	004 *****	PITCHED
	AUDITION		DO!

1 [Mando giratorio 1] 2 [Mando giratorio 2] 3 [F2] 4 [Mando giratorio 3] 5 [Mando giratorio 4] 6 [F4]

- 1 SAMPLE (Número de muestra origen)**[Mando giratorio 1]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
Especifica la voz de muestra origen.

- 2 KEY (Número de tecla origen)** ..[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
Especifica el número de tecla de la muestra origen.

NOTA

- Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.
- Cuando se borra la última muestra que queda en una Voz de kit de muestras, se borra la voz de muestra entera.

- 3 SAMPLE (Número de muestra destino)**[Mando giratorio 3]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
Especifica la voz de muestra destino.

- 4 TYPE (Tipo de destino)**[Mando giratorio 4]
[Ajustes] PITCHED (afinable), KIT (kit de muestras): C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
Especifica el tipo de voz de muestra de destino. Selecciona el número de tecla de muestra cuando la muestra de destino es una Voz de kit de muestras.

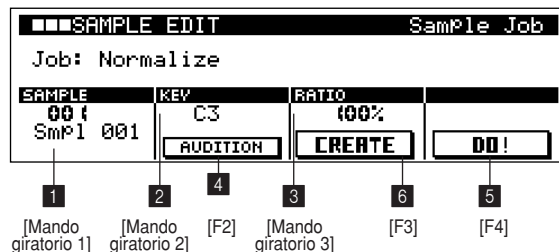
NOTA

La opción PITCHED no está disponible cuando hay almacenada una Voz de kit de muestras en el número de voz de muestra de destino.

- 5 AUDITION (Audición)**[F2]
Reproduce la muestra origen de la copia especificada.
- 6 DO! (¡Hacer!)**[F4]
Ejecuta la operación.

05 NORMALIZE (Normalizar)

Maximiza (normaliza) el nivel global de la muestra seleccionada.



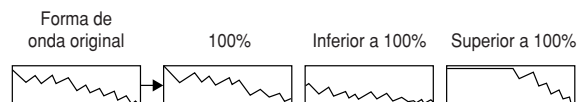
- 1 SAMPLE (Número de muestra)** .[Mando giratorio 1]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
Especifica la voz de muestra que se va a normalizar.

- 2 KEY (Número de tecla)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
Especifica el número de tecla de la muestra que se va a normalizar.

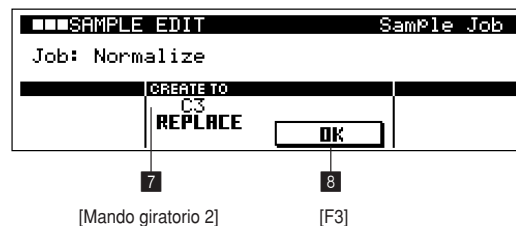
NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

- 3 RATIO (Porcentaje)**[Mando giratorio 3]
[Ajustes] 001 ~ 800%
Especifica el nivel de la muestra posterior a la normalización.
Un ajuste de 100% maximiza el nivel de manera que el nivel del pico más alto de la muestra esté justo por debajo de la saturación (máximo nivel de señal digital). Los ajustes por debajo de 100% reducen consiguientemente el nivel de la muestra. Los ajustes por encima de 100% elevarán el nivel de la muestra por encima del máximo, produciendo saturación deliberadamente.



- 4 AUDITION (Audición)**[F2]
Reproduce la muestra especificada.
Reproduce la muestra normalizada si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para normalizar la muestra.
- 5 DO! (¡Hacer!)**[F4]
Ejecuta la operación.
- 6 CREATE (Crear)**[F3]
Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original.
Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.

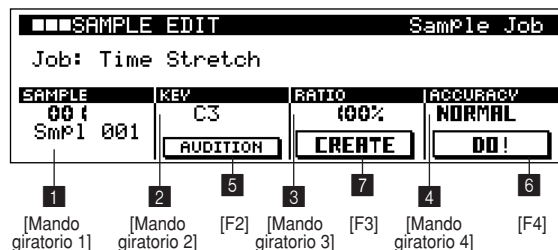


- 7 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.

- 8 OK**[F3]
Guarda la muestra normalizada en el número de tecla de destino especificada.

06 TIME STRETCH (Extensión de tiempo)

Cambia la longitud de la muestra sin cambiar el tono.
La calidad de sonido de algunas muestras puede cambiar.



- 1 SAMPLE (Número de muestra)** .[Mando giratorio 1]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
Especifica la voz de muestra que se va a extender en el tiempo.
- 2 KEY (Número de tecla)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
Especifica el número de tecla de la muestra que se va a extender en el tiempo.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

- 3 RATIO (Porcentaje)**[Mando giratorio 3]
[Ajustes] 25 ~ 400%
Especifica la longitud de la muestra posterior al procesamiento como un porcentaje de la longitud de la muestra original (100%).
- 4 ACCURACY (Exactitud)**[Mando giratorio 4]
[Ajustes] SOUND 4 ~ SOUND 1, NORMAL, RHYTHM 1 ~ RHYTHM 4
SOUND 4 ~ SOUND 1
....Estos ajustes aplican énfasis en la calidad del sonido, con la opción "SOUND 4" produciendo la mayor calidad de sonido.
NORMAL
....Produce un balance óptimo de calidad de sonido y sentido rítmico.
RHYTHM 1 ~ RHYTHM 4
....Estos ajustes aplican énfasis en el sentido rítmico, con la opción "RHYTHM 4" produciendo el sentido rítmico más exacto.
Especifica si será enfatizada la calidad de sonido o el sentido rítmico de la muestra extendida en el tiempo.

- 5 AUDITION (Audición)**[F2]
Reproduce la muestra especificada.
Reproduce la muestra extendida en el tiempo si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para extender en el tiempo la muestra.

- 6 DO! (¡Hacer!)**[F4]
Ejecuta la operación.

- 7 CREATE (Crear)**[F3]
Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original.
Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.



- 8 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.
- 9 OK**[F3]
Guarda la muestra extendida en el tiempo en el número de tecla de destino especificada.

07 PITCH CONVERT (Conversión de tono)

Cambia el tono de la muestra sin afectar a su longitud.



- 1 SAMPLE (Número de muestra)** .[Mando giratorio 1]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
Especifica la voz de muestra cuyo tono se va a convertir.

- 2 KEY (Número de tecla)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla de la muestra cuyo tono se va a convertir

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

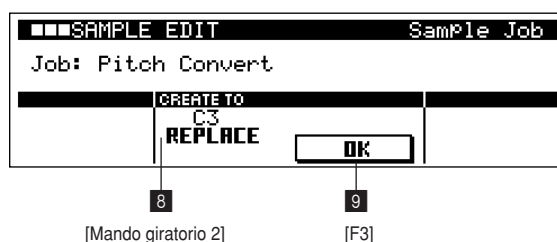
- 3 PITCH (Tono)**[Mando giratorio 3]
[Ajustes] -12 ~ 0 ~ +12
 Especifica la cantidad y la dirección del cambio de tono en incrementos de semitonos.

- 4 FINE (Preciso)**[Mando giratorio 4]
[Ajustes] -50 ~ 0 ~ +50
 Especifica la cantidad y la dirección del cambio de tono preciso en incrementos de centésimas (1 centésima = 1/100 de un semitono).

- 5 AUDITION (Audición)**[F2]
 Reproduce la muestra especificada.
 Reproduce la muestra con conversión de tono si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para convertir el tono de la muestra.

- 6 DO! (¡Hacer!)**[F4]
 Ejecuta la operación.

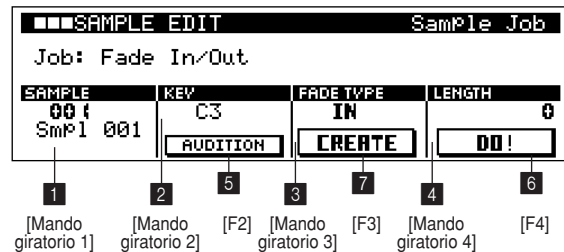
- 7 CREATE (Crear)**[F3]
 Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original.
 Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.



- 8 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.
- 9 OK**[F3]
 Guarda la muestra con conversión de tono en el número de tecla de destino especificada.

08 FADE IN/OUT

Crea variaciones de nivel en los fundidos de entrada y salida.



- 1 SAMPLE (Número de muestra)**[Mando giratorio 1]
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
 Especifica la voz de muestra a la que se va a aplicar fundido de entrada o de salida.

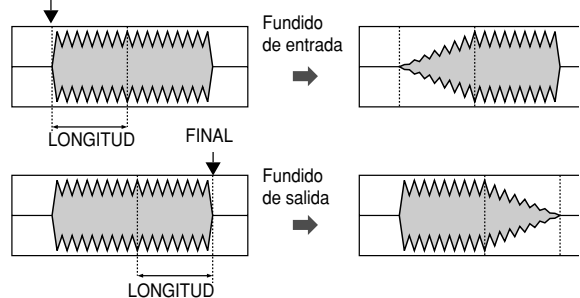
- 2 KEY (Número de tecla)**[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla a la que se va a aplicar fundido de entrada o de salida.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

- 3 FADE TYPE (Tipo de fundido)**[Mando giratorio 3]
[Ajustes] IN, OUT
 Selecciona un fundido de entrada (IN) o de salida (OUT).

INICIO, INICIO (ATAQUE)

**NOTA**

Las porciones de la muestra anteriores al punto INICIAL o INICIAL (ATAQUE) especificado o posteriores al punto FINAL especificado no se verán afectadas.

4 LENGTH (Longitud)[Mando giratorio 4] [Ajustes] 0 ~ Punto final (END)

Especifica la duración del fundido de entrada o salida en 100 pasos. Cuando se selecciona un fundido de entrada, este parámetro determina la duración del fundido empezando en el punto inicial (START) o en el punto inicial de ataque (START ATCK) especificados. Cuando se selecciona un fundido de salida, este parámetro determina la duración del fundido empezando al comienzo del fundido y terminando en el punto final (END) especificado.

5 AUDITION (Audición)[F2]

Reproduce la muestra especificada.

Reproduce la muestra procesada si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para aplicar un fundido de entrada o de salida a la muestra.

6 DO! (¡Hacer!)[F4] Ejecuta la operación.

7 CREATE (Crear)[F3]

Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original.

Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.

SAMPLE EDIT		Sample Job
Job: Fade In/Out		
CREATE TO	C3	
REPLACE		
		OK

8 9
[Mando giratorio 2] [F3]

8 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino)[Mando giratorio 2] [Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.

9 OK[F3]

Guarda la muestra procesada en el número de tecla de destino especificada.

09 FREQUENCY CONVERT (Convertir frecuencia)

Divide a la mitad la frecuencia de muestreo de la muestra especificada. Esto se puede usar para convertir muestras de alta fidelidad en sonidos de baja fidelidad, y reducir así el tamaño de la muestra a la mitad.

SAMPLE EDIT		Sample Job
Job: Fade In/Out		
SAMPLE 001 Smp1 001	KEY C3 AUDITION	FADE TYPE IN CREATE
		LENGTH 0 DO!

1 2 3 5 4
[Mando giratorio 1] [Mando giratorio 2] [F2] [F3] [F4]

1 SAMPLE (Número de muestra) .[Mando giratorio 1] [Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Especifica la voz de muestra que se va a convertir.

2 KEY (Número de tecla)[Mando giratorio 2] [Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Especifica el número de tecla de la muestra que se va a convertir.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

3 AUDITION (Audición)[F2]

Reproduce la muestra especificada.

Reproduce la muestra procesada si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para aplicar conversión de frecuencia a la muestra.

4 DO! (¡Hacer!)[F4] Ejecuta la operación.

5 CREATE (Crear)[F3]

Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original. Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.

SAMPLE EDIT		Sample Job
Job: Frequency Convert		
CREATE TO	C3	
REPLACE		
		OK

6 7
[Mando giratorio 2] [F3]

- 6 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino) .**
[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.

- 7 OK[F3]**
 Guarda la muestra procesada en el número de tecla de destino especificada.

10 STEREO TO MONO (Estéreo a mono)

Convierte una muestra estéreo en una muestra mono.



- 1 SAMPLE (Número de muestra) .[Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
 Especifica la voz de muestra que se va a convertir.

- 2 KEY (Número de tecla)[Mando giratorio 2]**
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla de la muestra que se va a convertir.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

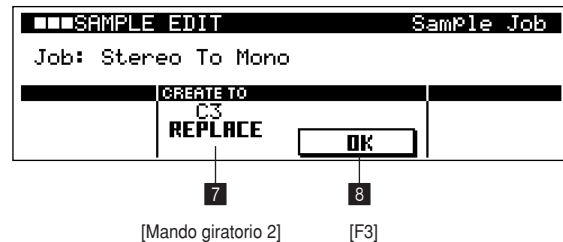
- 3 TYPE (Tipo)[Mando giratorio 3]**
[Ajustes] L+R>MONO, L>MONO, R>MONO
L+R>MONO ..Los canales izquierdo y derecho de la muestra estéreo se mezclan y se convierten en una muestra mono.
L>MONOEl canal izquierdo de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.
R>MONOEl canal derecho de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

Especifica qué canal, o si ambos canales, de la muestra estéreo será convertido en una muestra mono.

- 4 AUDITION (Audición)[F2]**
 Reproduce la muestra especificada.
 Reproduce la muestra procesada si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para convertir la muestra.

- 5 DO! (¡Hacer!)[F4]**
 Ejecuta la operación.

- 6 CREATE (Crear)[F3]**
 Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original. Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.

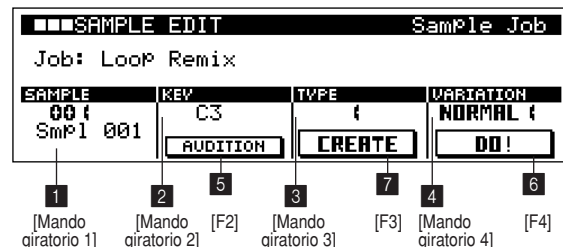


- 7 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino) .**
[Mando giratorio 2]
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.

- 8 OK[F3]**
 Guarda la muestra procesada en el número de tecla de destino especificada.

11 LOOP REMIX (Remezcla de bucle)

Parte la muestra seleccionada y la redispone aleatoriamente, a la vez que también cambia el sonido de algunos fragmentos para crear variaciones totalmente nuevas. Esta operación es efectiva cuando se utiliza con muestras de frases o con "breaks" de variación de 1 ó 2 compases extraídos con mucha precisión. Antes de usar la operación de Remezcla de bucle, fije los puntos inicial y final del bucle en la pantalla de Recorte, y luego utilice la operación Extraer.



- 1 SAMPLE (Número de muestra) .[Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
 Especifica la voz de muestra que se va a remezclar.

- 2 KEY (Número de tecla) [Mando giratorio 2]**
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla de la muestra que se va a remezclar.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

- 3 TYPE (Tipo) [Mando giratorio 3]**
[Ajustes] 1 ~ 5
 Especifica el grado de partición que se aplicará a la parte en bucle de la muestra.

- 4 VARIATION (Variación) [Mando giratorio 4]**
[Ajustes] NORMAL 1, NORMAL 2, REVERSE 1, REVERSE 2
NORMAL 1 . . . Los datos originales sólo se fraccionan y redispone.
NORMAL 2 . . . Una variación de NORMAL 1.
REVERSE 1 . . Además de partirse y redispone, algunas porciones de la muestra se reproducirán a la inversa.
REVERSE 2 . . Una variación de REVERSE 1.

Determina cómo variará la muestra original a causa de la operación de remezcla de bucle.

- 5 AUDITION (Audición) [F2]**
 Reproduce la muestra especificada.
 Reproduce la muestra procesada si se pulsa después de haber pulsado [F4] (DO!) para remezclar la muestra.

- 6 DO! (¡Hacer!) [F4]**
 Ejecuta la operación. Los resultados serán aleatorios cada vez que se pulse el botón [F4].

- 7 CREATE (Crear) [F3]**
 Guarda la muestra procesada en el número de muestra de destino, borrando la muestra original. Si la muestra original es una muestra afinable, será borrada en este punto. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla de selección de número de tecla.



- 8 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino) [Mando giratorio 2]**
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla en el que se guardará la muestra procesada.

- 9 OK [F3]**
 Guarda la muestra procesada en el número de tecla de destino especificada.

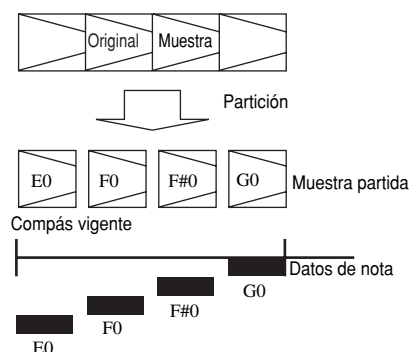
NOTA

La Remezcla de Bucle está pensada para remezclar muestras individuales, y no funcionará en una voz de muestra partida entera.

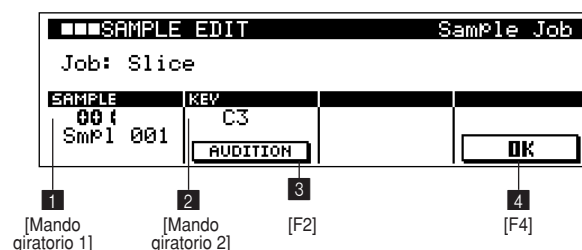
12 SLICE (Partir)

La muestra se divide en un número de "particiones" o "fragmentos", cuyo tamaño está determinado por la longitud de nota especificada.

Los datos de nota requeridos para reproducir la muestra fragmentada son situados en el compás seleccionado en ese momento en la pista seleccionada en ese momento.



■ Pantalla de selección de muestra



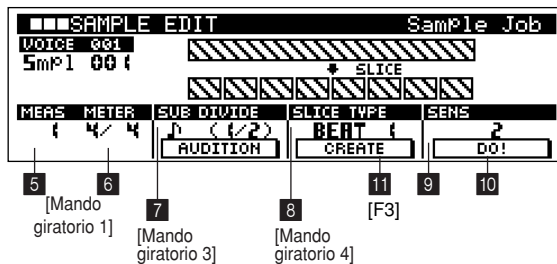
- 1 SAMPLE (Número de muestra) . [Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
 Especifica la voz de muestra que se va a partir.

- 2 KEY (Número de tecla)[Mando giratorio 2]**
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)
 Especifica el número de tecla de la muestra que se va a partir.

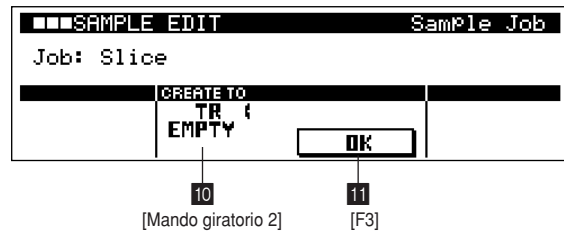
NOTA

Este parámetro no está disponible cuando la muestra origen especificada es una Voz afinable.

- 3 AUDITION (Audición)[F2]**
 Reproduce la muestra especificada.
- 4 DO! (¡Hacer!)[F4]**
 Selecciona la muestra que se va a partir y traslada a la siguiente página.

Pantalla de selección de muestra

- 5 MEAS (Compás)[Mando giratorio 1]**
- 6 METER (Medida)[Mando giratorio 1]**
- 7 SUB DIVIDE (Subdividir)[Mando giratorio 3]**
- 8 SLICE TYPE (Tipo de partición) .[Mando giratorio 4]**
- 9 SENS (Sensibilidad de partición)**
- 10 DO! (¡Hacer!)**
 Para más detalles de cada parámetro, remítase a la pantalla de partición (página 235) del modo de muestra.
- 11 CREATE (Crear)[F3]**
 Si la muestra original es una muestra afinable, será guardada en este punto por sobreescritura. Si la muestra original es parte de una Voz de kit de muestras, aparecerá una pantalla que le permite seleccionar la pista.



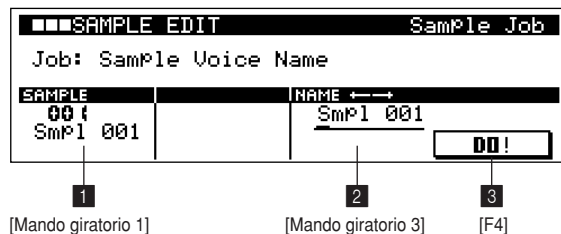
- 10 CREATE TO (Crear a) (Número de tecla de destino) .**
.....[Mando giratorio 2]
[Ajustes] TR (PISTA) 01 ~ TR (PISTA) 16
 Especifica la pista en la que se van a guardar la muestra dividida y los datos de nota.
- 11 OK[F3]**
 Guarda la muestra dividida y los datos de nota en la pista de destino especificada.

NOTA

Ver página 237 para más información sobre la cantidad de memoria libre requerida para operaciones de partición.

13 SAMPLE NAME (Nombre de muestra)

Permite introducir un nombre para la muestra seleccionada.



- 1 SAMPLE (Número de muestra) .[Mando giratorio 1]**
[Ajustes] 001 ~ 128, C001 ~ C128
 Especifica la voz de muestra a la que se va a poner nombre.
- 2 NAME (Nombre)←→[Mando giratorio 3]**
 Introduce un nombre de hasta 8 caracteres para la voz de muestra. Utilice el [Mando giratorio 3] para mover el cursor, y el teclado para introducir el carácter correspondiente en la posición seleccionada. Remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 67, para más información sobre la introducción de un nombre.
- 3 DO! (¡Hacer!)[F4]**
 Introduce el nombre de la voz de muestra.

Capítulo 6.

Modo de utilidad

Acerca del modo de utilidad	256
1. Sistema	257
2. Configuración MIDI	260
3. Filtro MIDI	262

Acerca del modo de Utilidad

El modo UTILITY permite el acceso a los ajustes de sistema y parámetros de configuración MIDI globales del RS7000.

Para acceder al modo de Utilidad, pulse el botón UTILITY.

Acerca del modo de Utilidad

El modo de Utilidad incluye tres páginas.

● Sistema (system) ... (página 257)

En esta página se ajustan la afinación general, el pedal conmutador y otros parámetros generales del sistema. Con los botones [F1] y [F4] puede accederse a 3 páginas adicionales, lo que hace un total de 4 páginas de sistema.

■UTIL■		System 1/4	
MASTER TUNE	FOOT SWITCH	PATTERN QUANTIZE	MEMORY PROTECT
+000.0	5ED START	1/16	OFF

● Configuración MIDI (MIDI setup) ... (página 260)

En esta página se ajustan la sincronización MIDI, el retorno de eco y otros parámetros relacionados con la configuración MIDI. Con los botones [F1] y [F4] puede accederse a 1 página adicional, lo que hace un total de 2 páginas de configuración MIDI.

■UTIL■		MIDI Setup 1/2	
MIDI SYNC	MIDI CLOCK OUT	MIDI CONTROL	ECHO BACK
INTERNAL	OFF	IN/OUT A	MONITOR (REC)

● Filtro MIDI (MIDI filter) ... (página 262)

En esta página se especifican los eventos MIDI que se transmitirán por los conectores de entrada y salida MIDI IN y MIDI OUT.

■UTIL■		MIDI FILTER	
IN OUT	IN OUT		
<input checked="" type="checkbox"/> NOTE	<input type="checkbox"/> CHANNEL AFTER TOUCH		
<input type="checkbox"/> PITCH BEND	<input type="checkbox"/> POLY AFTER TOUCH		
<input type="checkbox"/> PROGRAM CHANGE	<input type="checkbox"/> EXCLUSIVE		
<input type="checkbox"/> CONTROL CHANGE			
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> ← → </div>		<input checked="" type="checkbox"/> CHECK	

1. Sistema

En esta página se realizan los ajustes de afinación general, pedal conmutador y otros parámetros generales del sistema. Con los botones [F1] y [F4] puede accederse a 3 páginas adicionales, lo que hace un total de 4 páginas de sistema.

Parámetros de pantalla

■UTIL■ System 1/4			
MASTER TUNE	FOOT SWITCH	PATTERN QUANTIZE	MEMORY PROTECT
+000.0	SEQ START	1/16	OFF
1	2	3	4 [F4]
[Mando giratorio 1]	[Mando giratorio 2]	[Mando giratorio 3]	[Mando giratorio 4]

1 MASTER TUNE (afinación general) [Mando giratorio 1]

[Ajustes] -102.4 - +102.3

Afina el generador de tonos del RS7000 en incrementos de 0,1 centésimas (una "centésima" equivale a 1/100 de semitono).

2 FOOT SWITCH (pedal conmutador) [Mando giratorio 2]

[Ajustes] SEQ START, SECTION, SUSTAIN, TAP, SAMPLING

SEQ START ..La pulsación del pedal conmutador alternativamente activa o detiene el RS7000.

SECTION ...La pulsación del pedal conmutador selecciona la sección en secuencia (A, B, C, etc.)

SUSTAIN ...El pedal conmutador funciona como un pedal de sustain

TAPAjusta automáticamente el BPM (cantidad de tiempos de compás por minuto) de acuerdo con la velocidad con que se pise el pedal conmutador.

SAMPLING ...En este caso, el pedal cumple la misma función que el botón [STANDBY/START/STOP].

Selecciona la función del pedal conmutador conectado a la toma FOOT SW del panel posterior (página 23).

3 PATTERN QUANTIZE (cuantización de patrón) [Mando giratorio 3]

[Ajustes]... 1, 1/2, 1/4 1/8, 1/16

11 compás

1/2nota blanca

1/4nota negra

1/8nota corchea

1/16nota semicorchea

Especifica si los cambios de estilo y sección se realizarán en los límites de compás, o en los límites de notas blancas - semicorcheas.

4 MEMORY PROTECT (protección de memoria) [Mando giratorio 4]

[Ajustes] OFF (desactivada), ON (activada)

OFFEs posible grabar o editar patrones, canciones y voces de muestras.

ONNo es posible grabar o editar patrones, canciones o voces de muestras.

Determina si la memoria que contiene los patrones, canciones y muestras estará protegida o no.

■UTIL■ System 2/4			
CLICK MODE	CLICK BEAT	REC COUNT	LED DISPLAY
REC	04	1 MEAS	BPM
5 [F1]	6 [Mando giratorio 2]	7 [Mando giratorio 3]	8 [Mando giratorio 4] [F4]

5 CLICK MODE (modo de claqueta) [Mando giratorio 1]

[Ajustes] OFF, REC, REC/PLAY, ALL

OFFLa claqueta no sonará

RECLa claqueta sonará únicamente durante la grabación en tiempo real.

REC/PLAY ...La claqueta sonará durante la grabación y la reproducción en tiempo real.

ALLLa claqueta sonará siempre.

Determina si la claqueta del metrónomo sonará y cuánto lo hará.

6 CLICK BEAT (tiempo de compás de la claqueta) [Mando giratorio 2]

[Ajustes] 16, 08, 04, 02, 01

Determina en qué tiempos del compás sonará la claqueta del metrónomo.

16 = semicorcheas, 08 = corcheas, 04 = negras, 02 = blancas y 01 = redondas.

7 REC COUNT (cuenta de entrada para grabación)... [Mando giratorio 3]

[Ajustes] OFF, 1 ~ 8 MEAS

OFFLa grabación comenzará en cuanto se pulse el botón [PLAY] en el modo grabación en espera.

1 ~ 8 MEAS ..Determina el número de compases previos al comienzo de la grabación.

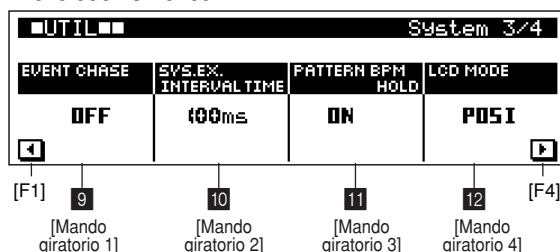
Determina el número de compases previos al comienzo de la grabación en los modos de grabación en tiempo real.

8 LED DISPLAY (pantalla de diodos luminosos)

. [Mando giratorio 4]

[Ajustes] BPM, MEAS**BPM** El diodo (LED) numérico indica el valor de BPM (tempo).**MEAS** El diodo numérico indica el número de compás actual durante la grabación y la reproducción.

Especifica los parámetros normalmente indicados por el diodo numérico.

**9 EVENT CHASE (localización de eventos)**

. [Mando giratorio 1]

[Ajustes] OFF, PC, PC+PB+CTRL, ALL

La localización de eventos se refiere a la capacidad de localizar rápidamente ciertos eventos para poder iniciar la reproducción en cualquier punto de un patrón o canción con las correspondientes asignaciones de voz, tono, etc. Especifica los eventos que serán localizados rápidamente.

PC permite la localización rápida de eventos de cambio de programa, mientras que PC+PB+CTRL localiza eventos de cambio de programa, inflexión de tono y cambio de control respectivamente. ALL incluye todos los eventos excepto los de nota.

NOTA

- Cuando se selecciona un ajuste distinto de OFF, puede producirse un ligero retardo al comenzar la reproducción, y las operaciones de avance o retroceso rápido serán un poco más lentas.
- Cuando se selecciona ALL, se transmitirá un gran volumen de datos por el conector MIDI OUT, lo que en algunos casos puede ocasionar errores con algunos tipos de equipos MIDI externos.

10 SYS.EXT.INTERVAL TIME (duración de intervalo de exclusivos de sistema)

[Ajustes] 000 ~ 900 ms

Permite ajustar el intervalo de exclusivos de sistema MIDI (trasvase en bloque) entre 000 y 900 milisegundos, en incrementos de 100 milisegundos. Si se producen errores MIDI al transmitir datos a dispositivos MIDI externos, pruebe a ajustar un intervalo de exclusivos de sistema más largo.

11 PATTERN BPM HOLD (mantenimiento del tempo de patrón)

. [Mando giratorio 3]

[Ajustes] OFF, ON**ON** El valor de tempo BPM no cambiará al seleccionar un nuevo estilo.**OFF** El valor de tempo BPM cambiará al seleccionar un nuevo estilo.

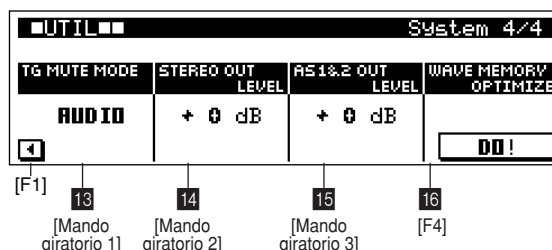
Determina si el ajuste de BPM cambiará al valor de BPM guardado con cada estilo cada vez que se seleccione un nuevo estilo durante la reproducción.

12 LCD MODE (modo de pantalla LCD)

. [Mando giratorio 4]

[Ajustes] POSI, NEGA**POSI** Modo de visualización normal**NEGA** Modo de visualización "negativo" inverso

Selecciona una visualización normal o invertida en la pantalla LCD.

**13 TG MUTE MODE (modo de silenciamiento del generador de tonos)**

. [Mando giratorio 1]

[Ajustes] AUDIO, MIDI

Determina si se silenciarán los datos de secuencia MIDI o de salida de audio del generador de tonos al silenciar una pista.

El ajuste AUDIO silencia únicamente la salida del generador de tonos del RS7000, por lo que los datos MIDI seguirán transmitiéndose por el conector MIDI OUT.

El ajuste MIDI silencia la salida MIDI.

NOTA

Si una pista se encuentra "no silenciada" mientras se reproduce una nota, al seleccionar la opción AUDIO la nota sonará desde ese punto en adelante, pero si se selecciona la opción MIDI, la nota no sonará.

14 STEREO OUT LEVEL (nivel de salida estéreo)

. [Mando giratorio 2]

[Ajustes] +0dB, +6dB, +12dB, +18dB

Ajusta el nivel de salida nominal que llega a las salidas estéreo, auriculares y digital/óptica (en la tarjeta opcional de expansión de E/S, página 21).

Los ajustes altos pueden ocasionar un sonido distorsionado, según las voces y el número de notas simultáneas utilizadas.

15 AS1&2 OUT LEVEL (niveles de salida asignables 1 y 2)

.....[Mando giratorio 3]

[Ajustes] +0dB, +6dB, +12dB, +18dB

Ajusta el nivel nominal que llega a las salidas asignables 1 y 2 (en la tarjeta opcional de expansión de E/S AIEB1, página 21).

Los ajustes altos pueden ocasionar un sonido distorsionado, según las voces y el número de notas simultáneas utilizadas.

16 WAVE MEMORY OPTIMIZE (optimización de memoria de ondas)[F4]

La optimización consolida áreas de memoria utilizada y disponible para crear la mayor área posible de memoria contigua disponible. Si la operación de optimizar produce una mayor cantidad de memoria contigua disponible, el tiempo de muestreo se volverá a calcular automáticamente.

NOTA

Las operaciones de manipulación de muestras de la memoria, adición o supresión de muestras, por ejemplo, pueden ocasionar bloques discontinuos de datos en memoria. Será preciso disponer de suficiente memoria libre continua para la grabación o carga de muestras. Si desea grabar una muestra de 20 segundos, por ejemplo, pero la memoria disponible está desglosada en un bloque de 10 segundos y dos de 5 segundos, la grabación o carga de 20 segundos de muestra ininterrumpida no será posible. La función de optimización puede solucionar este problema al maximizar la cantidad de memoria libre continua disponible.

Antes de optimizar



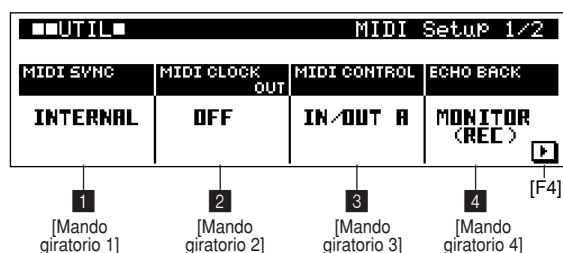
Después de optimizar



2. Configuración MIDI

Parámetros de sincronización MIDI, retorno de eco y otros parámetros de configuración relacionados con MIDI.

Parámetros de pantalla



1 MIDI SYNC (sincronización MIDI)[Mando giratorio 1]

[Ajustes] INTERNAL, MIDI, MTC

INTERNAL ...Sincronización con el reloj interno. Ajuste adecuado cuando el RS7000 se va a utilizar solo o como fuente de reloj maestro para otros equipos.

MIDIEl RS7000 se sincroniza con el reloj MIDI recibido desde un dispositivo MIDI maestro por el conector MIDI IN.

MTCEl RS7000 se sincroniza con una señal MTC recibida por el conector MIDI IN. Las señales MMC son transmitidas por el conector MIDI OUT. Utilice este ajuste cuando el RS7000 vaya a ser usado como esclavo MIDI, como sucede cuando se sincroniza con un multipistas con capacidad MTC.

Determina si la reproducción del RS7000 se sincronizará con el reloj interno o con un reloj MIDI externo.

NOTA

- El MTC (código de tiempos MIDI) permite la sincronización simultánea de múltiples dispositivos de audio con cables MIDI normales. Incluye datos correspondientes a horas, minutos, segundos y fracciones. El RS7000 no transmite MTC. Es necesario disponer de un dispositivo maestro MTC como el AW4416.
- MMC (control de máquina MIDI) permite el control a distancia de grabadores multipistas, secuenciadores MIDI, etc. Un grabador multipistas compatible con MMC, por ejemplo, responderá automáticamente a las operaciones de comienzo, parada, avance y retroceso rápido realizadas en el secuenciador de control, manteniendo así la reproducción del secuenciador y del multipistas alineadas.

2 MIDI CLOCK OUT (salida de reloj MIDI)[Mando giratorio 2]

[Ajustes] OFF, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B

OFFEl reloj MIDI no es transmitido.

MIDI AEl reloj MIDI es transmitido por la salida MIDI OUT A.

MIDI BEl reloj MIDI es transmitido por la salida MIDI OUT B.

MIDI A+B ...El reloj MIDI es transmitido por las salidas MIDI OUT A y B.

Especifica si el reloj MIDI del RS7000 será o no transmitido, y desde qué salida MIDI.

3 MIDI CONTROL (control MIDI) ...[Mando giratorio 3]

[Ajustes] OFF, IN, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B, IN/OUT A, IN/OUT B, IN/OUT A+B

OFFEl control MIDI no es transmitido.

INEl control MIDI es recibido pero no transmitido.

OUT AEl control MIDI es transmitido por la salida MIDI OUT A.

OUT BEl control MIDI es transmitido por la salida MIDI OUT B.

OUT A+B ...El control MIDI es transmitido por las salidas MIDI OUT A y B.

IN/OUT A ...El control MIDI es recibido y transmitido por la salida MIDI OUT A.

IN/OUT B ...El control MIDI es recibido y transmitido por la salida MIDI OUT B.

IN/OUT A+B ..El control MIDI es recibido y transmitido por las salidas MIDI OUT A+B.

Especifica si el RS7000 recibirá o transmitirá señales de control MIDI (comenzar, continuar, parar y puntero de posición de canción) y la ruta de salida MIDI.

Las señales MMC también son transmitidas cuando MIDI SYNC se ajusta a MTC.

4 ECHO BACK (retorno de eco) ...[Mando giratorio 4]

[Ajustes] OFF THRU A, THRU B, THRU A+B, REC MONITOR

OFFNo hay retorno de eco

THRU ALos datos MIDI recibidos por el conector MIDI IN son retransmitidos por el conector MIDI OUT A.

THRU BLos datos MIDI recibidos por el conector MIDI IN son retransmitidos por el conector MIDI OUT B.

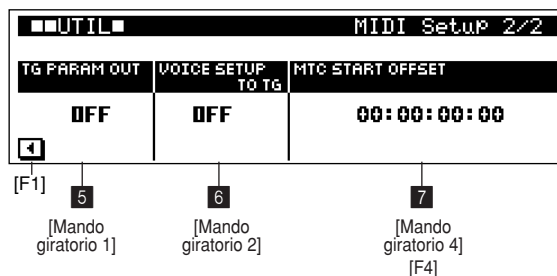
THRU A+B ..Los datos MIDI recibidos por el conector MIDI IN son retransmitidos por los conectores MIDI OUT A y B.

REC MONITOR Los datos MIDI recibidos por el conector MIDI IN son retransmitidos por el canal y la salida MIDI que estén asignados a la pista seleccionada. En este caso, la pista seleccionada sonará independientemente del canal original.

Determina si los datos MIDI recibidos serán retransmitidos y por qué salida.

NOTA

El ajuste REC MONITOR resulta idóneo cuando el RS7000 se utiliza con un teclado MIDI y un generador de tonos externo para crear canciones.



5 TG PARAM OUT (salida de parámetros del generador de tonos)[Mando giratorio 1]

[Ajustes] OFF, OUT A, OUT B

OFFSin salida de parámetros

OUT ALos datos de parámetros son transmitidos por la salida MIDI A.

OUT BLos datos de parámetros son transmitidos por la salida MIDI B.

Determina si los datos MIDI correspondientes a cambios de parámetros del generador de tonos, realizados en uno de los submodos (MIXER, VOICE EDIT, EFFECT), serán o no transmitidos por el conector de salida MIDI OUT.

6 VOICE SETUP TO TG (configuración de voces a generador de tonos)... [Mando giratorio 2]

[Ajustes] OFF, ON

OFFLas voces y los efectos no cambian al seleccionar un estilo o canción diferente.

ONLos ajustes de voz y efectos guardados con cada canción o estilo son recuperados al seleccionar una canción o estilo diferente.

Determina si los parámetros de mesa de mezclas, edición de voz y efectos guardados con cada canción o estilo serán recuperados al seleccionar una canción o estilo.

NOTA

- Si se incluyen datos de cambio de programa o de cambio de control en los datos de interpretación, estos datos cambiarán cuando se recuperen los datos de mezclador, edición de voz o efectos con el estilo o la canción.
- Si se ajusta una voz a "Phrase" (frase) en el modo de patrón (PATTERN), el ajuste de voz se modificará con independencia de este ajuste.

7 MTC START OFFSET (desviación para el comienzo de la sincronización)... [Mando giratorio 4], [F4]

[Ajustes] Hora: Minuto: Segundo: Fracción

Hora00 ~ 23

Minuto00 ~ 59

Segundo ...00 ~ 59

Fracción00 ~ 29

Especifica el instante del código de tiempos desde donde comenzará la reproducción al recibirse un MTC. Esta función puede utilizarse para alinear exactamente la reproducción del RS7000 con un dispositivo externo compatible con MTC.

Utilice [F4] para seleccionar Hora, Minuto, Segundo o Fracción, y luego utilice el [Mando giratorio 4] a conveniencia.

3. Filtro MIDI

Especifica los eventos MIDI que serán transmitidos por el conector MIDI OUT.

Estos ajustes son válidos para la reproducción de patrones y canciones por la salida MIDI OUT. Los ajustes de mezclador, edición de voz y efectos, así como las operaciones de mandos giratorios y teclado, se transmitirán por la salida MIDI OUT independientemente de estos ajustes.

Parámetros de pantalla

UTIL MIDI FILTER

IN	OUT
<input checked="" type="checkbox"/> NOTE	<input type="checkbox"/> CHANNEL AFTER TOUCH
<input type="checkbox"/> PITCH BEND	<input type="checkbox"/> POLY AFTER TOUCH
<input type="checkbox"/> PROGRAM CHANGE	<input type="checkbox"/> EXCLUSIVE
<input type="checkbox"/> CONTROL CHANGE	

[F1] [F2] [F4] CHECK

[Ajustes]

NOTE (nota)

PITCH BEND (inflexión de tono)

PROGRAM CHANGE (cambio de programa)

PROGRAM CONTROL (cambio de control)

CHANNEL AFTER TOUCH (presión posterior a la pulsación de canal)

POLY AFTER TOUCH (presión posterior a la pulsación polifónica)

EXCLUSIVE (exclusivos)

La pantalla indica si se transmitirán o no los eventos MIDI correspondientes.

- ☐El evento MIDI correspondiente no será transmitido.
- ☒El evento MIDI correspondiente será transmitido.

Utilice [F1] y [F2] para mover el cursor, y [F4] para marcar o des-marcar los recuadros de confirmación.

NOTA

- Cuando se desactiva el recuadro IN, el evento MIDI correspondiente no se enviará al secuenciador y no se grabará. Todos los eventos se dirigen a la sección de generador de tonos, independientemente de los ajustes de filtro MIDI.

Capítulo 7.

Otra información

- 1. Conceptos básicos del MIDI264
- 2. Eventos MIDI controlados por el RS7000.....266

1. Conceptos básicos del MIDI

1. MIDI es...

MIDI es el acrónimo en inglés de “Interfaz Digital de Instrumentos Musicales”, y es una norma internacional que permite la transferencia de datos de actuación, voces, etc., entre instrumentos musicales. La comunicación de datos queda así garantizada, incluso entre instrumentos y equipos musicales de diferentes fabricantes.

MIDI tiene tres funciones principales:

La primera es el control de instrumentos musicales a distancia. Por ejemplo, las operaciones de cambio de actuación, voz, etc., llevadas a cabo en un instrumento, pueden controlar a distancia a otro instrumento conectado por medio de MIDI.

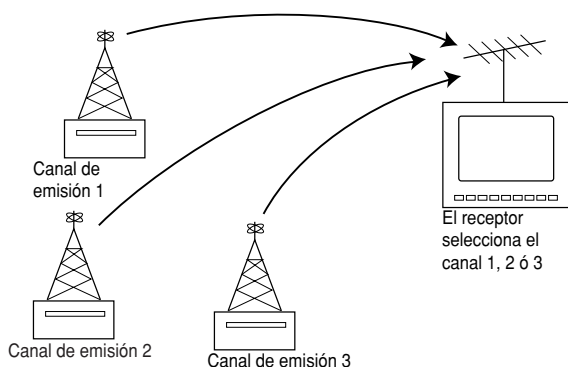
La segunda función es la interpretación automatizada. Los datos de actuación grabados por un secuenciador u ordenador pueden ser transmitidos por MIDI a múltiples instrumentos para automatizar por completo la reproducción.

La tercera función es la sincronización de instrumentos. Los instrumentos que utilizan datos de tiempo para la grabación o reproducción pueden conectarse entre sí por MIDI y quedar sincronizados con el mismo tiempo.

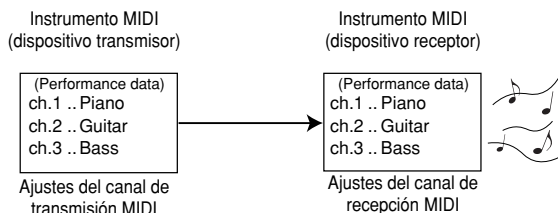
2. Canales MIDI

Los datos MIDI son transferidos por 16 canales numerados del 1 al 16. De esta manera es posible transferir los datos de actuación MIDI de hasta 16 “partes” diferentes por un solo cable.

Los canales MIDI son como los canales de televisión. Cada emisora de TV emite por un canal independiente. En el lado de la recepción (el televisor), el receptor puede ajustarse para recibir uno solo de los muchos canales que están emitiendo al mismo tiempo.



De manera similar, pueden ajustarse múltiples dispositivos de un sistema MIDI para que transmitan por canales separados, que llegarán a los dispositivos receptores por un cable MIDI. Sólo un dispositivo MIDI ajustado para recibir por el mismo canal que el dispositivo transmisor será controlado por dicho dispositivo.



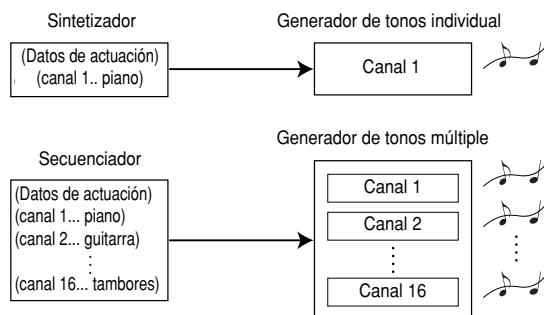
3. Generadores de tonos múltiples e individuales

Los generadores de tonos MIDI, según el número de canales que pueden recibir simultáneamente, pueden agruparse en dos categorías principales: múltiples e individuales.

Los generadores de tonos individuales pueden recibir y reproducir la actuación MIDI de una parte por un solo canal MIDI. Este tipo de generadores de tonos se utiliza sobre todo como módulos de expansión para teclados y otros controladores MIDI.

Los generadores de tonos múltiples pueden recibir y reproducir simultáneamente los datos de actuación MIDI de varias partes por múltiples canales MIDI. Es como si se dispusiera de varios generadores de tonos individuales integrados en una unidad. En este caso, el número de partes simultáneas que pueden ser reproducidas por un generador de tonos múltiple lo determina el número de generadores de tonos individuales que contiene.

El generador de tonos del RS7000 es del tipo múltiple, por lo que puede reproducir simultáneamente hasta 16 partes diferentes.



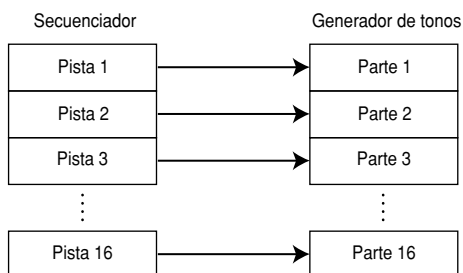
4. Partes y parámetros de partes

Los generadores de tonos individuales que constituyen un generador de tonos múltiple se denominan comúnmente "partes". Puesto que el generador de tonos del RS7000 puede reproducir simultáneamente datos de hasta 16 canales, dispone de 16 partes. Además de especificar canales MIDI separados para cada parte, es posible ajustar individualmente la voz, la posición panorámica, el volumen y otros parámetros.

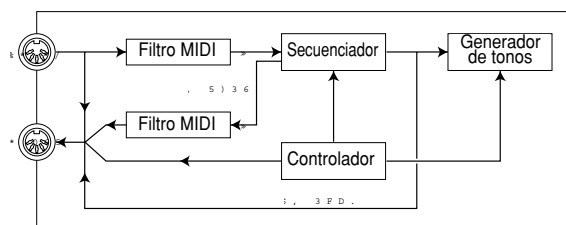
El RS7000 dispone de parámetros de voz, panorámico, volumen, nivel de envío de efectos y otros parámetros de generador de tonos en los submodos MIXER y VOICE EDIT. Una ojeada a los diversos parámetros disponibles le dará una buena idea de la cantidad de parámetros provistos para cada parte. Estos tipos de parámetros son comúnmente conocidos como "parámetros de parte".

5. Partes y pistas

En el RS7000, los datos de actuación grabados en cada una de sus 16 pistas reproducen las partes correspondientes del generador de tonos. Aun cuando la relación de pista a parte por defecto es que la pista 1 reproduzca la parte 1, la pista 2 reproduzca la parte 2, etc., esas asignaciones pueden cambiarse en la configuración de canal de salida (página 110), por lo que cualquier pista puede reproducir cualquier parte.



6. Flujo de señales MIDI



2. Eventos MIDI controlados por el RS7000

Los eventos correspondientes a 1. Nota ~ 9. Exclusivos son controlados en los modos de edición de Frase (página 154) y edición de Canción (página 225). Los eventos correspondientes a Cambio de BPM (tempo) pueden configurarse al editar la pista BPM en los modos de edición de Canción y edición de Cadena de patrones.

1. Nota (Note)

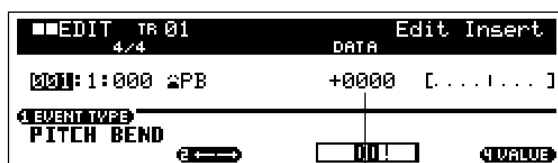


- Estos son los eventos que definen las notas, y constituyen la mayor parte de todos los datos de actuación.
- El nombre de nota define el tono.
- El tiempo de puerta especifica la duración de la nota en tiempos de compás y relojes.
- La velocidad de pulsación es la “fuerza” aplicada a la nota reproducida. La barra gráfica de la derecha es una forma de representación del valor.

[Ajustes]

Note Name	C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol8)
Gate Time	000:001 ~ 999:479
Velocity	001 ~ 127

2. Inflexión de tono (PB)

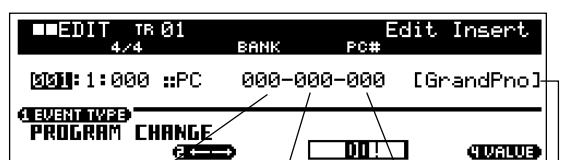


- Define los cambios continuos de tono.
- Los eventos de inflexión de tono se generan con la rueda de inflexión de tono del teclado externo.
- Los datos son una representación numérica de la posición de la rueda de inflexión de tono. La barra gráfica de la derecha es una forma de representación del valor.

[Ajustes]

Data	-8192 ~ +0000 ~ +8191
------	-----------------------

3. Cambio de programa (PC)

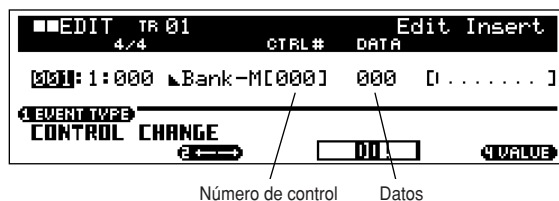


- Los eventos de cambio de programa seleccionan las voces.
- Los parámetros MSB y LSB de selección de banco están incluidos en la categoría de cambio de control (véase a continuación), pero ya que en el RS7000 estos 3 eventos se utilizan para seleccionar voces, están agrupados y descritos en este apartado.
- Los valores MSB y LSB de selección de banco determinan el banco de voces elegido.
- El número de programa selecciona voces individuales de la categoría de voces y número de banco especificado por el MSB y el LSB.
- Consulte el “Capítulo 1: Conceptos básicos” en la página 61, si desea más información acerca de los bancos de voces del RS7000.

[Ajustes]

MSB de selección de banco	000 ~ 127
LSB de selección de banco	000 ~ 127
Número de programa	001 ~ 128

4. Cambio de control (CC)



- Los eventos CC controlan los parámetros de voz y de efectos.
- Los eventos de cambio de control son generados al activar un controlador como una rueda de modulación o un pedal controlador desde un teclado externo.
- Los números de control 1 ~ 119 (excepto el 32) pueden grabarse en tiempo real con los mandos giratorios asignables.
- El número de control especifica el controlador.
- Los datos especifican la "posición" del controlador asignado al número de control seleccionado. La barra gráfica de la derecha es una forma de representación de los valores.

[Ajustes]

Número de control	000 ~ 127
Datos	000 ~ 127

NOTA

Si se cambian repentinamente los datos de controlador, el generador de tonos puede producir ruido de chasquidos en algunos casos.

A continuación se indican algunos de los números de control y controladores más importantes.

● Rueda de modulación (número de control 001)

- Datos MIDI producidos al accionar la rueda de modulación. No se aplica ninguna modulación cuando el valor es "0", mientras que "127" produce la máxima modulación.

● Tiempo de portamento (número de control 005)

- Este mensaje MIDI controla el efecto de portamento. No se produce nada de portamento cuando el valor es "0", mientras que "127" produce el máximo tiempo de portamento.
- El portamento sólo se produce cuando dicho parámetro (número de control 065) está activado (ON).

● MSB de entrada de datos (número de control 006)

● LSB de entrada de datos (número de control 038)

- Estos parámetros especifican el valor de eventos RPN MSB, RPN LSB (página 268), NRPN MSB, NRPN LSB (página 268). El valor se representa mediante dos números de datos de cambio de control, MSB y LSB.

● Volumen (número de control 007)

- Ajusta el volumen de cada parte individual. Cuando el valor es "0" no se produce ningún sonido, mientras que 127 produce el máximo volumen.

● Panorámico (número de control 010)

- Ajusta la posición panorámica de cada parte individual. Cuando el valor es "0", el sonido es panoramizado totalmente a la izquierda, y totalmente a la derecha cuando el valor es "127". Los valores indicados son -64 ~ +63.

● Expresión (número de control 011)

- Ajusta la expresión de cada parte individual. Cuando el valor es "0" no se produce ningún sonido, y cuando es "127" se produce el máximo volumen. Este parámetro produce variaciones de volumen durante la reproducción.

● Sustain (mantenimiento "Hold" 1) (número de control 064)

- Este mensaje MIDI representa la activación y desactivación (ON/OFF) del pedal de sustain. Las notas reproducidas cuando se pisa el pedal recibirán la aplicación del sustain. Cuando el valor se encuentra entre "0" y "63", el sustain está desactivado (OFF), y entre "64" y "127" el sustain está activado (ON).

● Portamento (número de control 065)

- Este mensaje MIDI activa y desactiva (ON/OFF) el portamento. Cuando el valor se encuentra entre "0" y "63", el portamento está desactivado (OFF), y cuando se encuentra entre "64" y "127" el portamento está activado (ON).
- La duración (grado) del efecto de portamento es controlada por el tiempo de portamento (número de control 005).

● Pedal de sostenuto (número de control 066)

- Este mensaje MIDI representa la activación y desactivación (ON/OFF) del pedal de sostenuto. Cuando el valor se encuentra entre "0" y "63", el sostenuto está desactivado (OFF), y cuando se encuentra entre "64" y "127" el sostenuto está activado (ON).

● Pedal de sordina (cambio de control 067)

- Este mensaje MIDI representa la activación y desactivación (ON/OFF) del pedal de sordina. Cuando el valor se encuentra entre "0" y "63", el sostenuto está desactivado (OFF), y cuando se encuentra entre "64" y "127" el pedal de sordina está activado (ON).

● Contenido armónico (cambio de control 071)

- Ajusta la resonancia del filtro asignado a una voz. La resonancia se ajusta con el margen de datos 0 ~ 127 como valor de desviación, con un margen de -64 a +63 que se añade a los datos de voz.

● Tiempo de abandono (cambio de control 072)

- Ajusta el tiempo de abandono del AEG de la voz. El tiempo de abandono se ajusta con el margen de datos 0 ~ 127 como valor de compensación, con un margen de -64 ~ +63 que se añade a los datos de voz.

● Tiempo de ataque (cambio de control 073)

- Ajusta el tiempo de ataque del AEG de la voz. El tiempo de ataque se ajusta con el margen de datos 0 ~ 127 como valor de compensación, con un margen de -64 ~ +63 que se añade a los datos de voz.

● Brillo (cambio de control 074)

- Ajusta la frecuencia de corte del filtro asignado a una voz. El corte se ajusta con el margen de datos 0 ~ 127 como valor de compensación, con un margen de -64 ~ +63 que se añade a la voz.

● Control de portamento (número de control 084)

- Especifica el número de nota fuente del portamento (la tecla desde la que comenzará el deslizamiento del portamento). El número de nota especificado por los datos varía entre "0" y "127".
- Por ejemplo, los siguientes datos MIDI producirán un deslizamiento de portamento desde C3 (Do3) a C4 (Do4):
 90H 3CH 7FH . .nota C3 activada
 BOH 54H 3CH . .el número de nota fuente es C3
 90H 48H 7FH . .nota C4 activada (si se ha seleccionado el modo mono, C3 se desactiva en el instante en que C4 es activada, y el deslizamiento del portamento sube a C4).

● Nivel de envío a efecto 1 (efecto de reverberación) (número de control 091)

- Especifica el nivel de envío al efecto de reverberación.

● Nivel de envío a efecto 3 (efecto de chorus) (número de control 093)

- Especifica el nivel de envío del efecto de chorus.

● Nivel de envío de efecto 4 (efecto de variación) (número de control 094)

- Especifica el nivel de envío al efecto de variación.

● Incremento de datos (número de control 096)

● Disminución de datos (número de control 097)

- Estos mensajes MIDI incrementan o disminuyen en una unidad el valor de los ajustes de sensibilidad a la inflexión de tono, afinación exacta o aproximada realizados mediante el RPN (página 269).

● NRPN MSB (MSB de número de parámetro no registrado) (número de control 099)

● NRPN LSB (LSB de número de parámetro no registrado) (número de control 098)

- Se utilizan principalmente como valores de desviación en los ajustes de vibrato, filtro, EG, configuración de batería y demás ajustes.
- La introducción de datos (página 267) se utiliza para ajustar el valor de parámetro después de especificar el parámetro con NRPN MSB y LSB.
- Una vez especificado el NRPN, el siguiente mensaje de introducción de datos recibido por el mismo canal es procesado como valor de dicho NRPN. Evita errores de funcionamiento al transmitir un mensaje RPN Nulo (7FH, 7FH) después de emplear estos mensajes para realizar una operación de control.
- Consulte "8. NPRN" si desea más información sobre el parámetro (página 270).

● RPN MSB (MSB de número de parámetro registrado) (número de control 101).

● RPN LSB (LSB de número de parámetro registrado) (número de control 100).

- Se utilizan principalmente como valores de compensación en los ajustes de sensibilidad a la inflexión de tono, afinación y otros ajustes de panorámico.
- La introducción de datos (página 267) se utiliza para ajustar el valor de parámetro después de especificar el parámetro con RPN MSB y RPN LSB.
- Una vez especificado el RPN, el siguiente mensaje de introducción de datos recibido por el mismo canal es procesado como valor de dicho RPN. Evita errores de funcionamiento al transmitir un mensaje RPN Nulo (7FH, 7FH) después de emplear estos mensajes para realizar una operación de control.

* Consulte "7. PRN" si desea más información sobre el parámetro (página 269).

● Todo el sonido desactivado (número de control 120)

- Desactiva todas las notas que estén sonando para todas las partes.

● Reajustar todos los controladores (número de control 121)

- Reajusta todos los controladores a sus valores iniciales. Afecta a los siguientes parámetros: inflexión de tono, presión posterior a la pulsación (aftertouch) de canal, presión posterior a la pulsación (aftertouch) polifónica, modulación, expresión, mantenimiento (Hold) 1, portamento, sostenuto, pedal de sordina, control de portamento, RPN*, NRPN* (*el RPN y el NRPN están especificados sin número y no se cambia ningún dato interno).

- No afecta a los siguientes datos: cambio de programa, MSB y LSB de selección de banco, volumen, panorámico, nivel de envío sin efecto, nivel de envío de efecto 1, 3 y 4, sensibilidad al tono, afinación exacta, afinación aproximada.

● Modo Omni Off (número de control 124)

- Cumple la misma función que cuando se recibe un mensaje de desactivación de todas las notas (All Notes Off). El canal de recepción de voz se ajusta a 1.

● Modo Omni On (número de control 125)

- Cumple la misma función que cuando se recibe un mensaje de desactivación de todas las notas (All Notes Off). Sólo el canal de recepción de voz se ajusta a Omni On.

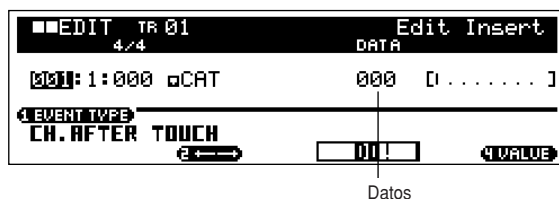
● Mono (número de control 126)

- Cumple la misma función que cuando se recibe un mensaje de desactivación de todo el sonido (All Sound Off). Si el parámetro del tercer byte (el parámetro que determina el número de mono) se encuentra entre 0 y 16, las partes correspondientes a los canales se ajustan a "mono".

● Poly (número de control 127)

- Cumple la misma función que cuando se recibe un mensaje de desactivación de todo el sonido (All Sound Off) y ajusta las partes correspondientes a los canales a "poly".

5. Presión posterior a la pulsación (Aftertouch) de canal (CAT)



- Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de tocar una nota.
- Los datos representan la cantidad de presión aplicada a la tecla. La barra gráfica de la derecha es una forma de representación del valor.

[Ajustes]
Datos 000 ~ 127

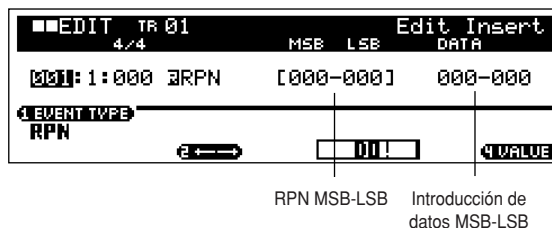
6. Presión posterior a la pulsación (Aftertouch) polifónica (PAT)



- Este evento se genera cuando se aplica presión a una tecla después de tocar una nota. A diferencia del evento de aftertouch de canal, se proporcionan datos individuales para cada tecla.
- El nombre de nota especifica la tecla.
- Los datos representan la cantidad de presión posterior a la pulsación aplicada a cada tecla. La barra gráfica de la derecha es una forma de representación del valor.

[Ajustes]
Nombre de nota C-2 ~ G8 (Do-2 ~ Sol8)
Datos 000 ~ 127

7. Número de parámetro registrado (RPN)



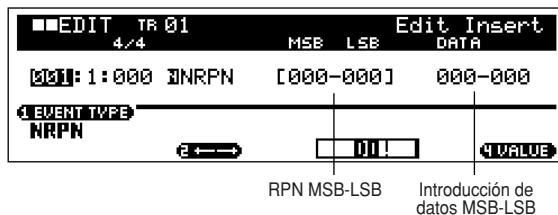
- Cambia los valores de los parámetros de cada parte del generador de tonos.
- Normalmente se envían tres tipos de datos de cambio de control: RPN MSB (101), RPN LSB (100) y MSB de introducción de datos (6). En el RS7000, también se añade el LSB de introducción de datos (38), y el grupo de eventos de cambio de control resultante se controla como si fuera uno.
- Una vez especificado el RPN, el siguiente mensaje de introducción de datos recibido por el mismo canal es procesado como valor de dicho RPN. Evita errores de funcionamiento al transmitir un mensaje RPN Nulo (7FH, 7FH) después de emplear estos mensajes para realizar una operación de control.
- El RS7000 permite el control de los cuatro parámetros siguientes.

[Ajustes]
RPN MSB 000 ~ 127
RPN LSB 000 ~ 127
MSB de introducción de datos 000 ~ 127
LSB de introducción de datos 000 ~ 127

● Lista de parámetros (RPN)

MSB	LSB	Pantalla	Nombre del parámetro	Margen de datos		Valor inicial	Función
				MSB	LSB		
000	000	PBSens	Sensibilidad de inflexión de tono	000 ~ 024	-	002	Especifica la cantidad de inflexión de tono producida en respuesta a los datos de inflexión de tono en incrementos de semitono.
000	001	FnTune	Afinación exacta	-64 ~ +63	-	+00	Ajusta la afinación en incrementos de un centésimo.
000	002	CsTune	Afinación aproximada	-24 ~ +24	-	+00	Ajusta la afinación en incrementos de un semitono.
127	127	Null	Nulo	-	-	-	Anula los ajustes de RPN y NRPN, por lo que ningún ajuste del generador de tonos cambiará cuando se reciba el siguiente mensaje de introducción de datos.

8. Número de parámetro no registrado

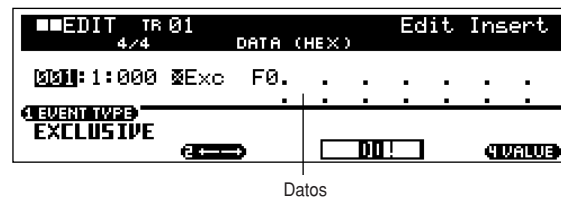


- Cambia los valores de los parámetros de cada parte del generador de tonos.
- No hay compatibilidad entre los distintos fabricantes. Pueden controlarse numerosos parámetros específicos de cada generador de tonos para producir cambios totales.
- Normalmente se envían tres tipos de datos de cambio de control: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) y MSB de introducción de datos (6). En el RS7000, este grupo de eventos de cambio de control se controla como si fuera uno.
- Una vez especificado el NRPN, el siguiente mensaje de introducción de datos recibido por el mismo canal es procesado como valor de dicho NRPN. Evita errores de funcionamiento al transmitir un mensaje RPN Nulo (7FH, 7FH) después de emplear estos mensajes para realizar una operación de control.
- Para los parámetros de frecuencia de corte del filtro, resonancia y otros parámetros de cambio de control, es normal utilizar parámetros de cambio de control independientes en vez del NRPN.

[Ajustes]

RPN MSB	000 ~ 127
RPN LSB	000 ~ 127
MSB de introducción de datos	000 ~ 127

9. Exclusivos



- Cambia ajustes del generador de tonos interno a través de MIDI, tales como voz y efectos, control de conmutación a distancia, cambio de modo del generador de tonos y otros parámetros.
- El 2º byte es un número de identificación del fabricante y no hay compatibilidad entre los mismos. Este tipo de eventos se utiliza para controlar funciones específicas del RS7000.
- Puede usarse el cursor para moverse entre los datos si el tamaño de éstos es superior a 17 bytes.

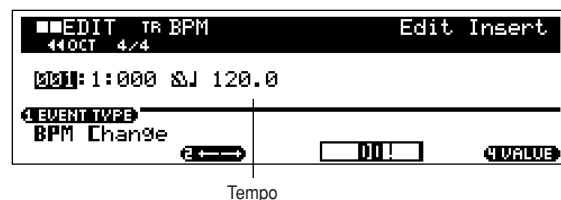
[Ajustes]

Datos 00 ~ 7F, F7 (hexadecimal)

NOTA

Las teclas negras del teclado (SECTION) A ~ F se utilizan para introducir las porciones A ~ F de los datos hexadecimales. Cuando se pulsa [SHIFT]+[F4] o se mueve el [Mando giratorio 4], el cursor parpadeará y se podrá utilizar el teclado numérico o las teclas negras del teclado para introducir A ~ F.

10. Cambio de BPM



- Cambia el BPM en cualquier punto de la secuencia.
- El tempo del principio de la secuencia puede ajustarse en el modo de reproducción de canción o de reproducción de cadena de patrones, aunque los ajustes de este último modo tendrán prioridad.
- El cambio de BPM se utiliza para ajustar el tempo de reproducción actual. Por ejemplo, para cambiar el tempo de 120 a 100, introduzca BPM = 100 en el punto en el que desee que se produzca el cambio.
- Sólo puede modificarse en la pista BPM.

[Ajustes]

Tempo 1.0 ~ 300.0

Apéndice

1. Instalación de equipos opcionales	272
2. Especificaciones.....	282
3. Solución de posibles fallos	286
4. Lista de mensajes de error	288
5. Glosario	291
6. Índice alfabético.....	296

1. Instalación de equipos opcionales

El RS7000 dispone de ranuras, conectores y espacios de instalación que permiten integrar una variedad de opciones que aumentan su rendimiento y funcionalidad, tales como memoria de expansión SIMM y tarjetas de expansión de E/S.

Extracción de la cubierta inferior

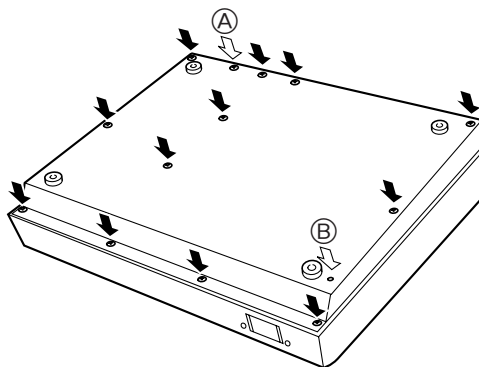
Procedimiento

1. Deberá contar con los siguientes elementos antes de proceder a la instalación:
 - **Destornillador de estrella:** se recomienda un destornillador de punta magnética.
 - **Banco de trabajo:** lleve a cabo todas las tareas en un banco de trabajo o una mesa. Extienda un paño sobre la superficie de trabajo para evitar arañazos.
 - **Guantes:** póngase guantes para evitar arañazos en las manos al manipular cubiertas y otras piezas metálicas.
2. Apague el RS7000 y desenchufe el cable de la toma de red general.
3. Extraiga los tornillos manteniendo la cubierta inferior en su sitio.
 - Coloque el RS7000 boca abajo sobre el banco de trabajo y utilice el destornillador de estrella para retirar los 12 tornillos de la parte inferior (consulte la ilustración siguiente).

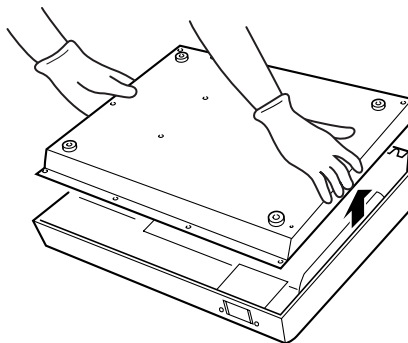


PRECAUCIÓN

No retire el tornillo marcado A en la ilustración. Este tornillo no es importante para extraer la cubierta inferior. Los orificios B del diagrama no tienen ninguna relación con la extracción de la cubierta inferior.



4. Sostenga los dos lados de la cubierta inferior con las manos y levante la cubierta recta para extraerla.



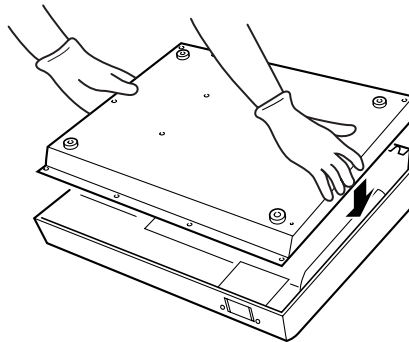
Colocación de la cubierta inferior

IMPORTANTE

Cuando coloque la cubierta inferior, procure que los cables no queden atrapados ni estirados entre la cubierta y la unidad principal. Esto podría ocasionar la rotura de las conexiones o anomalías operativas.

Procedimiento

1. Sostenga los lados de la cubierta inferior, bájela recta y colóquela en su posición original.

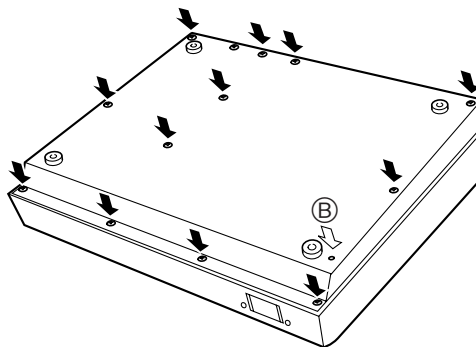


2. Coloque los tornillos originales en la cubierta inferior.
· Vuelva a atornillar los doce tornillos para fijar la cubierta.



PRECAUCIÓN

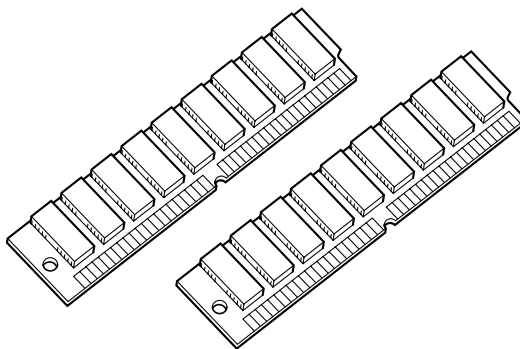
No utilice tornillos que no sean los extraídos en el paso 3 (página 272). De lo contrario, podría dañar la unidad. Los orificios B del diagrama no son orificios para tornillos. Tenga cuidado de no insertar tornillos en estos orificios.



3. Con cuidado dé la vuelta a la unidad para que quede en su posición natural.

Instalación de módulos SIMM

Es posible aumentar la memoria del RS7000 mediante la instalación de módulos SIMM (módulos individuales de memoria en línea) de venta en comercios. Este apartado explica el procedimiento de instalación de tales módulos.



Información importante acerca de la adquisición de módulos SIMM para el RS7000.

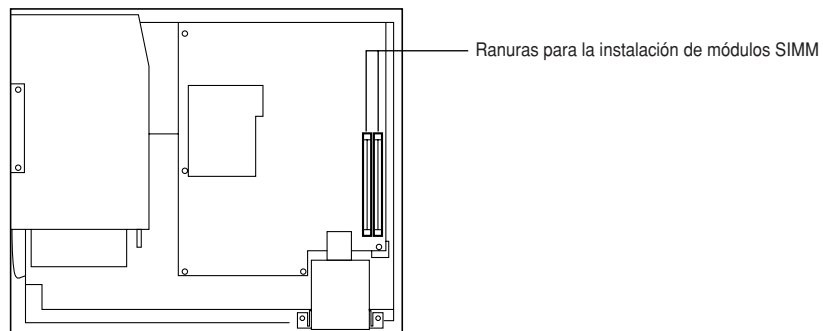
El RS7000 no admite necesariamente todos los módulos SIMM del mercado. YAMAHA no puede garantizar el funcionamiento de los módulos adquiridos. Antes de comprar módulos SIMM, solicite consejo al distribuidor o agente autorizado de YAMAHA (consulte la lista que figura al final del manual de uso).

IMPORTANTE

- Antes de llevar a cabo la instalación, lea las precauciones de "Manipulación e instalación de opciones" que figuran al principio del manual.
 - Necesitará módulos SIMM de 72 contactos con tiempo de acceso de 70 nanosegundos. El tamaño del módulo SIMM puede ser de 4, 8, 16 ó 32 MB. El RS7000 está diseñado para módulos SIMM de 32 bits, pero también acepta la instalación de módulos de 36 bits (tipo paridad).
 - Al comprar los módulos SIMM, asegúrese de que no utilizan más de 18 chips de memoria por módulo (los de más de 18 chips no funcionan correctamente en el RS7000).
 - Los módulos SIMM deben instalarse por parejas de idéntica capacidad. No es posible añadir un módulo solo.
 - El RS7000 va equipado con 4 MB de memoria instalada. Esto quiere decir que si, por ejemplo, instala un par de módulos de 16 MB, la memoria de muestreo será de $4 + (16 \times 2) = 36$. Sin embargo, la máxima memoria de muestreo es de 64 MB. Por esta razón, la memoria original se desactivará si instala una pareja de módulos SIMM de 32 MB (un par: $32 \times 2 = 64$ MB).
 - YAMAHA recomienda módulos SIMM que cumplan con la norma JEDEC*.
- Tenga en cuenta, no obstante, que el cumplimiento de esta norma no garantiza que el módulo funcione en el RS7000, incluso aunque sirva en un ordenador personal.
- JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) establece normas para la configuración de terminales en el interior de los dispositivos electrónicos.

Procedimiento

1. Asegúrese de que dispone de los siguientes elementos antes de proceder con la instalación.
 - **Módulos SIMM (un par: dos módulos)**
 - **Destornillador de estrella:** se recomienda un destornillador de punta magnética.
 - **Banco de trabajo:** lleve a cabo todas las tareas en un banco de trabajo o una mesa. Extienda un paño sobre la superficie de trabajo para evitar arañazos.
 - **Guantes:** póngase guantes para evitar arañazos en las manos al manipular cubiertas y otras piezas metálicas.
2. Extraiga la cubierta inferior (página 272)
3. Inserte el módulo SIMM en la ranura de la placa de circuitos.
 - Primero deberá identificar la ranura en la que instalará el módulo SIMM.



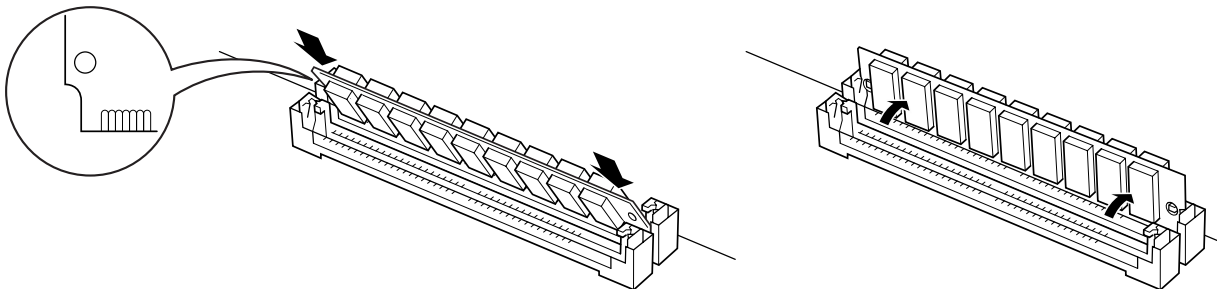
NOTA

Al insertar los módulos SIMM, comience siempre por la ranura externa (la más próxima al lateral de la cubierta del RS7000). Los módulos no encajarán en la ranura si invierte el orden.

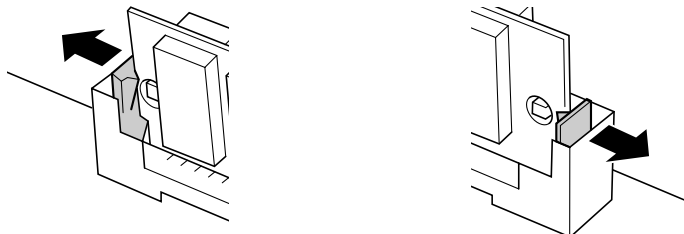
- Sostenga el módulo SIMM con la parte de corte orientada hacia el panel posterior, y coloque el módulo en la ranura con un ángulo como el de la figura siguiente (1). A continuación presione el módulo verticalmente hasta que oiga un clic y quede en la posición indicada en la figura (2), bloqueándose en su sitio.

(1)

(2)



- Repita este procedimiento con el otro módulo SIMM.
- Si tiene que extraer un módulo de su ranura, mantenga abiertos los dos ganchos (uno en cada extremo de la ranura), presione el módulo para que se incline hacia abajo y luego tire hacia fuera.



Con esto queda completada la instalación.

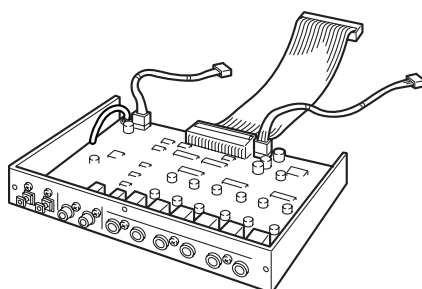
Si desea instalar una tarjeta de expansión de E/S (entrada/salida), consulte el procedimiento de instalación (página 276).

4. Vuelva a colocar la cubierta inferior (página 273)
5. Conecte el cable de alimentación
 - Para comprobar que los módulos SIMM instalados son detectados correctamente, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [UTILITY] para acceder a la pantalla FREE MEMORY (memoria libre) (página 68).

Instalación de la tarjeta de expansión de E/S AIEB2

La tarjeta de expansión de entrada/salida AIEB2 opcional añade E/S digitales (tanto en formato óptico como coaxial) y seis salidas asignables al RS7000.

Si desea más información acerca de los conectores de la tarjeta y de la configuración general, consulte la información facilitada en este manual.



IMPORTANTE

Antes de realizar la instalación, lea las precauciones "Manipulación e instalación de opciones" al principio de este manual. Observe que la tarjeta AIEB1 no puede utilizarse en el RS7000.

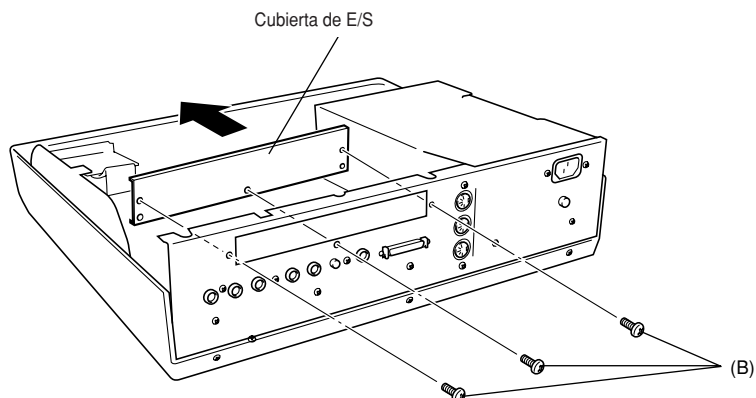
Procedimiento

1. Asegúrese de que dispone de los siguientes elementos antes de proceder con la instalación.
 - Tarjeta expansión de E/S AIEB2: Confirme que salen 3 cables de la tarjeta.
 - **Destornillador de estrella:** se recomienda un destornillador de punta magnética.
 - **Banco de trabajo:** lleve a cabo todas las tareas en un banco de trabajo o una mesa. Extienda un paño sobre la superficie de trabajo para evitar arañazos.
 - **Guantes:** póngase guantes para evitar arañazos en las manos al manipular cubiertas y otras piezas metálicas.
2. Extraiga la cubierta inferior (página 272).
3. Extraiga los tres tornillos (B) del panel posterior y retire la cubierta de E/S.

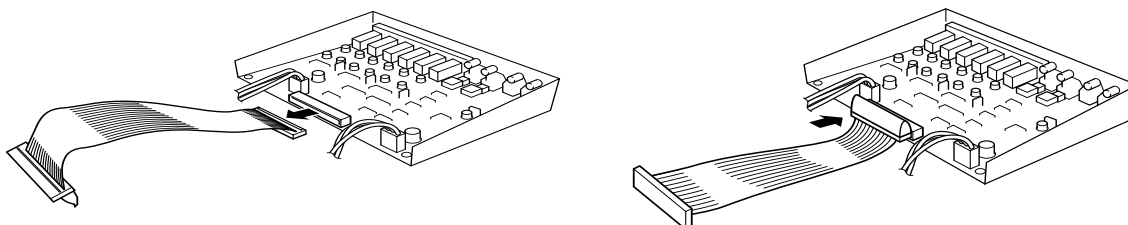


PRECAUCIÓN

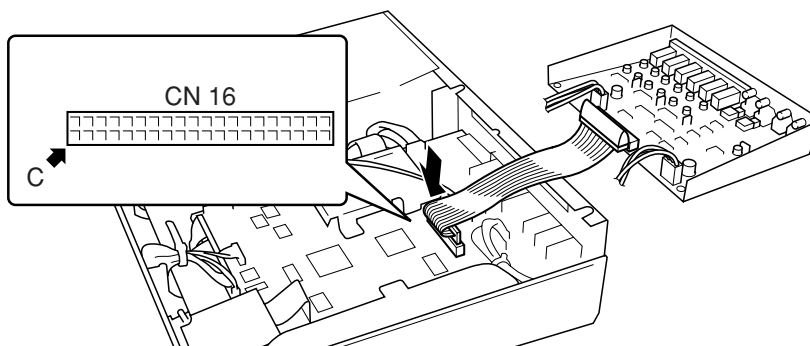
- La cubierta de E/S podría caerse al quitar los tres tornillos, por lo que deberá sostener la cubierta de E/S con una mano mientras extrae los tornillos.
- La cubierta de E/S extraída ya no será necesaria si se instala la tarjeta AIEB2, pero los tornillos que la sujetaban se utilizarán para fijar la tarjeta AIEB2. Tenga cuidado de no perderlos.
- Estos tornillos (B) son diferentes de los doce que sujetaban la cubierta inferior. Tenga cuidado de no confundirlos. La unidad podría resultar dañada si utiliza los tornillos equivocados.



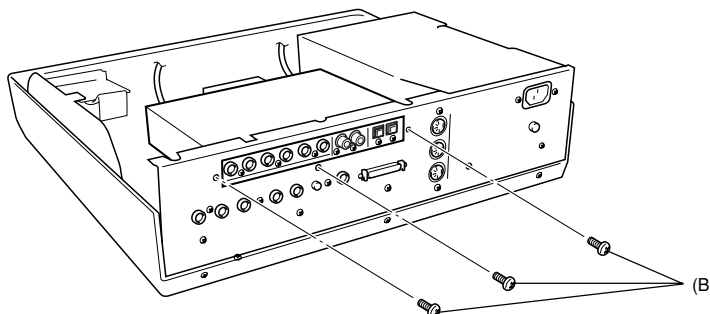
4. Conecte el cable plano hacia atrás.
- Desconecte el cable plano.
 - Inserte la toma opuesta en el conector.
 - El conector tiene un recorte para evitar que se conecte en sentido equivocado.



5. Conecte el cable plano.
- Conecte el cable plano de la tarjeta de expansión de E/S (el cable plano delgado) en el terminal correspondiente de la placa de circuitos del RS7000 (marcada con la letra "C" en la ilustración siguiente: CN16)
- Este conector está "codificado", por lo que sólo entrará con una orientación determinada.

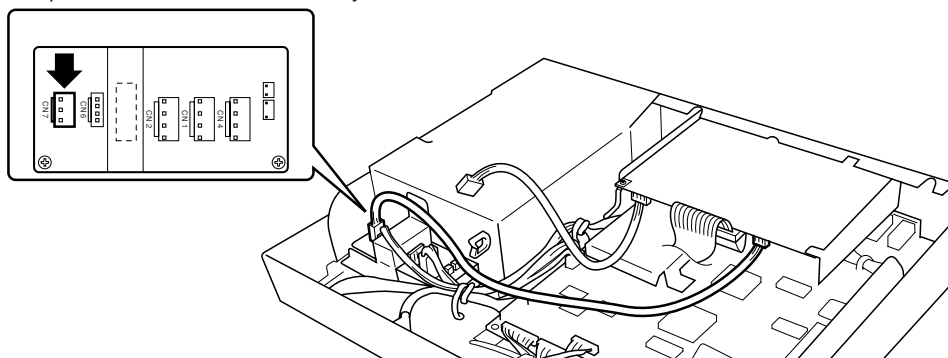


6. Inserte la tarjeta de expansión de E/S AIEB2.
- Sostenga la tarjeta de expansión de E/S como se indica en la ilustración y fíjela al panel posterior con los tres tornillos (B) extraídos en el paso 3.



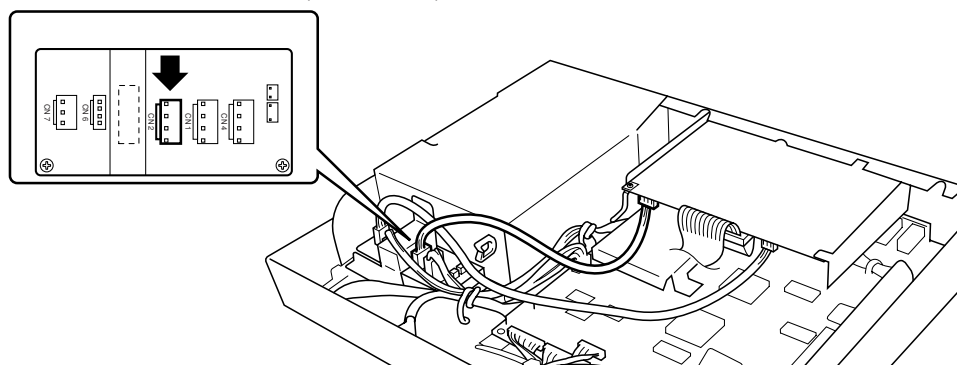
7. Conecte el cable de 3 hilos rojo/blanco.

- De los dos cables rojo/blanco que salen de la tarjeta de expansión de E/S, primero conecte el cable de 3 hilos al terminal indicado en la ilustración (CN7: 3 contactos).
- Asegúrese de que el sentido sea el correcto, y no intente forzar la conexión.



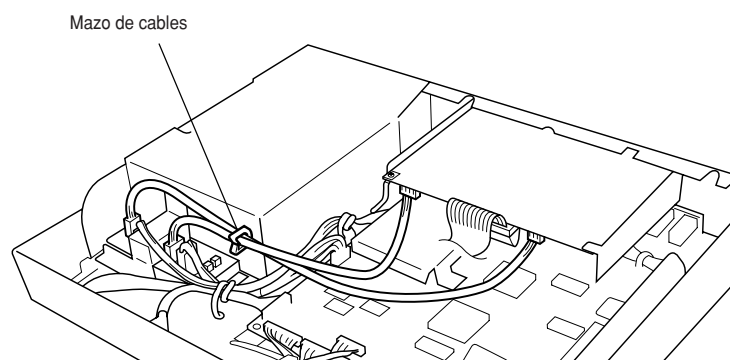
8. Conecte el otro cable rojo/blanco (4 hilos) de la misma manera.

- Conecte el cable al terminal indicado (CN2: 4 hilos)

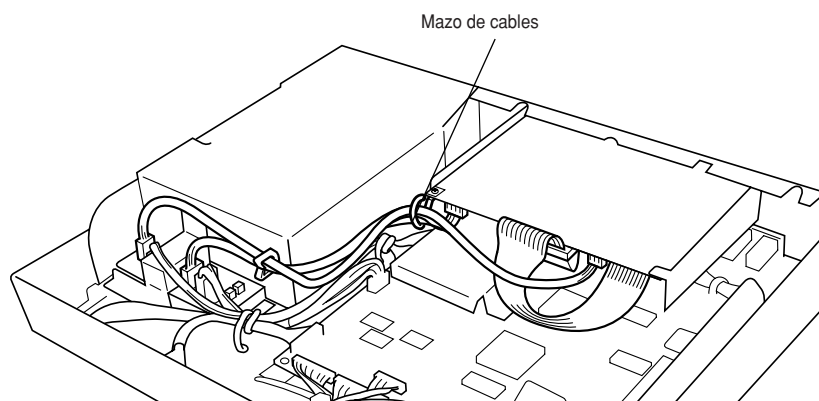


9. Afiance los cables en el mazo.

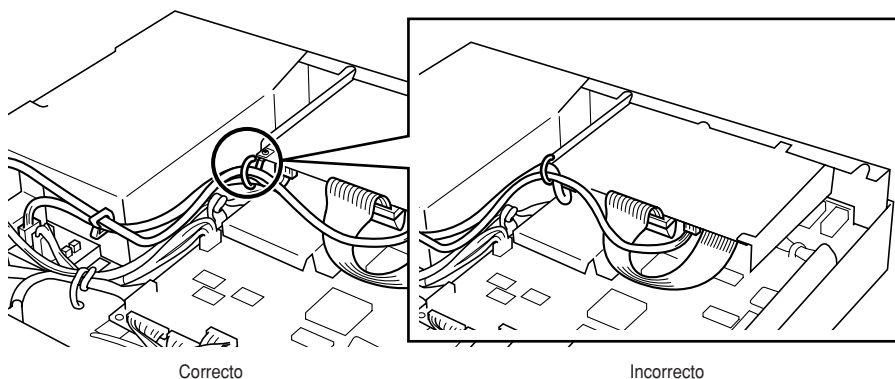
- Pase los cables de 3 y 4 hilos por el mazo (consulte la siguiente ilustración) y fíjelos.



- Utilice el mazo para fijar el cable de 3 hilos y el cable de 4 hilos (siguiente ilustración).

**PRECAUCIÓN**

Asegúrese de que los cables quedan unidos por debajo de la placa de circuitos. Si queda un cable atrapado entre la cubierta y la tarjeta de expansión de E/S al volver a colocar la cubierta inferior, podrían producirse interrupciones en la conexión o errores de funcionamiento.



10. Vuelva a colocar la cubierta inferior (página 273)
11. Conecte el cable de alimentación.

Conexión de dispositivos SCSI externos

Esta sección se ocupa de la conexión de dispositivos externos tales como unidades de disco duro, unidades MO o unidades de CD-ROM.

Acerca de SCSI

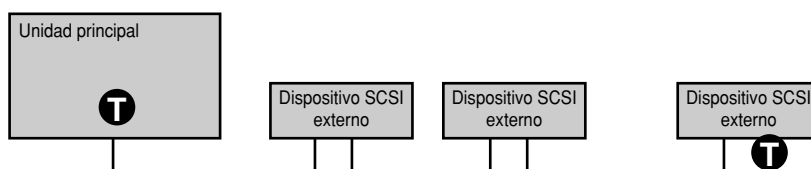
SCSI (pronunciado “escasi”) son las siglas de Small Computer System Interface, y es una norma para interfaces de transmisión de datos utilizada por ordenadores personales y otros dispositivos.

Puesto que el RS7000 dispone de una interfaz SCSI, es posible utilizar discos duros, unidades de discos MO, unidades de CD-ROM y otros dispositivos compatibles con SCSI que tengan un conector SCSI de 50 contactos. Pueden conectarse hasta 7 dispositivos SCSI.

La mayoría de los dispositivos SCSI tienen dos terminales, lo que permite encadenarlos. Los dispositivos encadenados de esta forma pueden, normalmente, conectarse en cualquier orden.

El último dispositivo de la cadena debe “rematarse”, bien mediante un terminador en el conector SCSI abierto, o bien activando el terminador interno del dispositivo (si dispone de él). El primer dispositivo de la cadena también debe estar “terminado”, aunque en este caso el RS7000 está provisto de un terminador interno.

T Indica el terminador (o un interruptor de terminador activado). Los dispositivos no marcados con este símbolo deberán mantenerse sin terminador (o desactivar el terminador).



IMPORTANTE

- Antes de conectar los dispositivos SCSI, asegúrese de apagar el RS7000 y todos los equipos conectados. De lo contrario, el RS7000 o los dispositivos SCSI podrían resultar dañados.
- Incluyendo el RS7000, cada dispositivo SCSI se distingue por un número del 0 al 7 denominado ID SCSI (identificación SCSI). Si dos o más dispositivos tienen el mismo identificador SCSI, los dispositivos no funcionarán correctamente. El RS7000 está ajustado de fábrica con el ID SCSI 6. Advierta que el número SCSI no tiene ninguna relación con su posición en la cadena.
- No olvide fijar un terminador al último dispositivo SCSI de la cadena.
- Si no se conecta un dispositivo SCSI externo, no será necesario fijar un terminador al conector SCSI externo del RS7000.
- Utilice un cable SCSI lo más corto posible. Los cables largos pueden ocasionar un funcionamiento inestable (en general, la longitud total del cable debe ser inferior a 6 metros).
- Utilice cables SCSI de buena calidad. Los cables de mala calidad pueden ocasionar un funcionamiento inestable.
- Algunos dispositivos SCSI sólo tienen un conector SCSI. En tal caso, conecte el dispositivo al final de la cadena.

Procedimiento

1. Utilice cables SCSI para encadenar los dispositivos SCSI.
 - Existen varios tipos de conectores SCSI. Utilice cables SCSI adecuados a sus dispositivos.
2. Conecte el cable de alimentación del dispositivo SCSI externo a una toma de red.
3. Seleccione el ID SCSI (0 ~ 7) del dispositivo externo.
 - Seleccione un ID SCSI que no entre en conflicto con los demás dispositivos (incluido el RS7000). El ID SCSI de fábrica del RS7000 es el 6.
4. Fije el terminador al conector SCSI (de los dos conectores SCSI, el que está libre) del último dispositivo de la cadena.
 - Otra posibilidad es activar el interruptor SCSI de dicho dispositivo.
5. Encienda los dispositivos SCSI externos, espere unos segundos y encienda el RS7000.

NOTA

Existe mucha bibliografía acerca de SCSI. No obstante, buena parte de ella sólo trata de conceptos o especificaciones y no dice nada si el sistema no funciona cuando se conecta como se ha indicado. Los siguientes apartados ofrecen información adicional sobre SCSI que le ayudará a solucionar problemas que pueden producirse en la conexión de dispositivos SCSI. Lea este material en caso de que surjan problemas. Tenga en cuenta que al conectar dispositivos SCSI, los problemas de "terminación" y cableado pueden echar a perder datos de gran valor. Lamentamos que Yamaha no pueda asumir ninguna responsabilidad por la pérdida de datos de cualquier tipo.

■ Instalación de un terminador

Aunque ya hemos indicado que es necesario disponer de un terminador al principio y al final del bus SCSI, tan sólo se trata de un principio general y no de una exigencia. Por ejemplo, si el bus es extremadamente corto (45 cm o menos), habrá casos en los que convenga un solo terminador en uno de los dos extremos. Pero si se conectan más unidades, la situación volverá a ser distinta. Además, si los dispositivos SCSI están separados por más de 3 metros, se considera preferible colocar un terminador en el punto de los 3 metros. En este caso, habrá 3 o más terminadores en el bus SCSI.

De este modo, la teoría y la práctica de las conexiones SCSI pueden diferir en gran manera. El simple hecho de cambiar una unidad en un sistema que ha funcionado correctamente puede ocasionar un funcionamiento inestable, o la adición de una unidad a un sistema inestable puede hacer que comience a funcionar correctamente. En la práctica, será necesario experimentar hasta dar con la mejor solución.

■ Causas de errores SCSI

Un bus SCSI sólo funciona de manera estable si todos los dispositivos SCSI conectados funcionan correctamente. Si uno de los dispositivos produce ruidos, los demás dispositivos también producirán errores, y en el peor de los casos podrá destruirse el bloque de arranque (se perderán todos los datos del dispositivo).

Además, hay casos en los que un sistema cuyos datos parecen almacenados y en realidad no lo han sido, lo que conllevará su pérdida.

En los siguientes apartados se tratan estos errores y se ofrece una guía de solución de problemas.

· Compruebe el ID SCSI

Compruebe que no hay conflicto con el identificador SCSI de cada dispositivo, incluido el RS7000. El número SCSI de fábrica del RS7000 es el 6. Asegúrese de apagar la unidad antes de cambiar el ID SCSI del dispositivo externo.

· Compruebe el terminador

Tal como se ha indicado antes, compruebe el sitio en el que se fija el terminador.

· Compruebe los cables SCSI

Los cables SCSI de baja calidad casi siempre crean problemas. Utilice siempre cables con doble blindaje. También es importante que el blindaje tenga la conexión a tierra dentro del conector. Los cables SCSI largos suelen causar problemas, por lo que deberá usar un cable SCSI lo más corto posible. El hecho de doblar o retorcer un cable SCSI en un espacio pequeño puede ocasionar que los conductores o los contactos se rompan, por lo que deberá tener cuidado.

El funcionamiento no está garantizado si el conector SCSI del RS7000 se conecta mediante un convertidor a un dispositivo externo que no sea un dispositivo SCSI de 50 contactos (por ejemplo, un dispositivo Wide SCSI, ATA [IDE], USB o IEEE 1394).

2. Especificaciones

Sección del secuenciador

Máxima capacidad de notas	Aprox. 259.000 notas	
Resolución de nota	Nota negra/480	
Polifonía máxima	124 notas	
BPM (tempo)	1,0 - 300,0	
Modos de grabación	Tiempo real por sustitución (reemplazar)	
	Tiempo real por "overdubbing" (incorporar) (sólo modos de Patrón y Canción)	
	Tiempo real por inserción (sólo modo de Canción)	
	Por pasos (sólo modos de Patrón y Canción)	
	Por pasos con cuadrícula (sólo modos de Patrón y Canción)	
Pistas	Modo de Patrón	: 16 pistas de frases
	Modo de Cadena de patrones	: pista de patrones
	: pista BPM	
	: pista de escenas/silenciamiento	
	Modo de Canción	: 16 pistas de secuencias
	: pista BPM	
: pista de escenas/silenciamiento		
Patrones	Patrones	: 1024 (64 estilos x 16 secciones)
	Compases	: 256 máximo
Frases	Frases predefinidas	: 5980
	Frases de usuario	: 256 por estilo
	Cadenas de patrones	20 cadenas
Canciones	20 canciones	
Edición	Edición de frase	
	Edición de cadena de patrones	
	Edición de canción	
Operaciones	Operaciones de patrón	: 37
	Operaciones de cadenas de patrones	: 9
	Operaciones de canción	: 30
Cadencia con cuadrícula	Desviación de nota, desplazamiento de reloj, desviación de tiempo de puerta, desviación de velocidad de pulsación	
Efectos de reproducción	Armonización (unísono, octavador, armonización 1 y 2)	
	Nota (desviación de nota, tiempo de puerta, desviación de velocidad de pulsación)	
	Temporales (extensión de tiempos de compás, desplazamiento de reloj, swing)	
Retardo MIDI	Edición de retardo MIDI, edición de realimentación	
Arpegio	Tipo (Hacia arriba, Hacia abajo, Alternante 1 & 2, Aleatorio), orden, mantenimiento, margen de octavas	
	Remezcla de bucle en tiempo real	
Formato de secuencias	Formato de secuencia original del RS7000	
	formato SMF 0, 1 (Formato 1 sólo carga)	
	formato RM1x (PATT, SONG) (sólo carga)	

Bloque del generador de tonos

Tipo	Generador de tonos AWM2	
Polifonía máxima	62 notas	
Capacidad multitímbrica	16 timbres (con DVA)	
Voces predefinidas	1054 voces normales (excepto voces GM) 63 kits de voces de batería (excepto kits GM)	
Efectos	4 sistemas	
	Reverberación	: 12 tipos
	Chorus	: 25 tipos
	Variación	: 100 tipos
	General	: 8 tipos
Ecualizador	Ecualizador general	Paramétrico de 4 bandas
	Ecualizador de pistas	5 tipos

Sección del generador de tonos

Tipos de voces de muestras	Voz afinable, voz de kit de muestras	
Máximas muestras	256	
Fuente de muestreo	Entradas analógicas I/D	
	Salidas estéreo I/D	
	E/S digitales (con la tarjeta de expansión de E/S opcional AIEB2 instalada)	
	E/S ópticas (con la tarjeta de expansión de E/S opcional AIEB2 instalada)	
Conversión A/D	20 bits, sobremuestreo x 64	
Conversión D/A	24 bits, sobremuestreo x 128	
Tipos de muestreo	Partido + secuencia, kit, kit + nota, tono, tono + nota	
Bits de datos de muestras	16	
Frecuencia de muestreo	: 44,1 kHz (mono/estéreo), 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (modo LO-FI, mono/estéreo)	
	Entradas digitales (con la tarjeta de expansión de E/S opcional AIEB1 instalada)	
	: 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz (sólo estéreo)	
Memoria interna de muestras	Estándar	: 4 megabytes (integrada)
	Máximo	: 64 megabytes (2 módulos SIMM de 32 megabytes)
		* 4 megabytes internos inutilizables tras máxima expansión.
Tiempo de muestreo	Longitud máx. de muestra	: 32 megabytes en mono
		: 64 megabytes en estéreo
	Tiempo máx. de muestra (mono o estéreo)	: aprox. 6 m 20 s (44,1 kHz)
Formato de muestra	Formato original	
	AIFF (sólo carga), WAV (almacenamiento y carga)	
	A3000/4000/5000, SU700, (sólo carga)	
Operaciones de muestreo	13	

Controles

Interruptor de encendido (ON/OFF)	
Control de volumen general (MASTER VOLUME)	
Control de nivel de grabación (REC VOLUME)	
Selector de efectos generales	
Mandos de parámetros de efectos generales (x 4)	
Mandos multifuncionales (x 4)	
Mandos asignables (x 18)	
Control de contraste	
Botones de modo	[PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY]
Botones de submodo	[GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [MIXER], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [MASTER], [SAVE], [LOAD], [JOB], [EDIT]
Botones de función	[F1] - [F4]
Botón de efectos generales	[EFFECT ON/OFF]
Botones de muestreo	[REALTIME LOOP REMIX], [SAMPLE EDIT], [STANDBY/START/STOP]
Botón de efectos de reproducción	[SELECT]
Botones de edición de voz	[WAVE] (LFO), [AMP/FILTER/PITCH], [PORTAMENTO TYPE], [TYPE] (FILTER)
Botón de salida	[EXIT]
Botones de secuenciador	[REC], [◀], [STOP], [PLAY], [«], [»]
Botón de alternancia	[SHIFT]
Botón de arpeggio	[ARPEGGIO ON]
Botones de silenciamiento/escenas	[STORE], [MUTE/SCENE], [MEMORY 1] - [MEMORY 5]
Botones de octavas	[OCT DOWN], [OCT UP]
Botones del modo de teclado	[KEYBOARD], [TRANSPOSE], [MUTE], [TRACK SELECT]
Pulsadores del teclado (x 26)	
Botón de tempo	[TAP]
Pulsadores de velocidad de pulsación (x 2)	[PAD 1], [PAD 2]

Pantalla (LCD) Pantalla gráfica de 64 x 240 puntos con retroiluminación y control de contraste

Diodos luminosos (LEDs)

- MODE (x 4) (verde)
- EFFECT ON/OFF (verde)
- SAMPLING [REALTIME LOOP REMIX (verde), SAMPLE EDIT (verde), STANDBY/START/STOP (rojo)]
- SEQUENCE PLAY FX SELECT (x 2) (amarillo)
- VOICE EDIT (x 18) (amarillo)
- REC (rojo)
- PLAY (verde)
- SECTION (x 10) (rojo)
- MUTE/SCENE (x 2) (red)
- TRACK (x 16) (rojo)
- Modo KEYBOARD [KEYBOARD (verde), MUTE (rojo)]
- ARPEGGIO ON (rojo)
- Botones de función (x 4) (rojo)
- MIDI IN (rojo), MIDI OUT A (verde), MIDI OUT B (verde)
- Diodo de 7 segmentos (4 dígitos)

Conectores

PHONES (estándar de audio estéreo)
 OUTPUT (estándar de audio x 2) (L/MONO, R)
 INPUT (estándar de audio x 2) (L, R)
 FOOT SWITCH (pedal conmutador)
 MIDI IN, MIDI OUT (x 2, A y B)
 CARD SLOT (3.3 V SmartMedia)
 SCSI (50 contactos, formato medio)
 AC INLET (toma de c.a.)

Dimensiones
(anch. x prof. x alt.)

440 x 363 x 134 mm

Peso

7 kg

Accesorios incluidos

Cable de alimentación
 CD-ROM (x 1)
 SmartMedia (8 MB x 1) : datos de sonidos y secuencias
 Manuales

Opciones

Tarjeta de expansión de E/S : AIEB2
 Memoria de expansión (utilícese una pareja de módulos SIMM idénticos conforme a las siguientes especificaciones):
 Tipo : SIMM de 72 contactos (Fast page o EDO, estándar JEDEC)
 Tiempo de acceso : 70 ns o mejor
 Paridad : Paridad o no paridad
 Capacidad : 4/8/16/32 megabytes

* Las especificaciones y descripciones de este manual de uso poseen exclusivamente un carácter informativo. YAMAHA Corp. se reserva el derecho a sustituir o modificar los productos o las especificaciones en cualquier momento sin previo aviso. Las especificaciones, el equipamiento y las opciones pueden diferir de un lugar a otro, por lo que será conveniente consultar al distribuidor de Yamaha.

3. Solución de problemas

Si surgen problemas tales como "no hay sonido" o "sonido incorrecto", le rogamos que compruebe los siguientes puntos antes de suponer que la unidad no funciona correctamente. En muchos casos, esta comprobación le ayudará a resolver el problema. Si el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor Yamaha.

Problema	Posibles causas	Página
No hay sonido	Causas relacionadas con el sistema <ul style="list-style-type: none"> • ¿Están encendidos todos los equipos? • ¿Está la unidad debidamente conectada a los equipos externos a través de cables MIDI o de audio? • ¿Está subido el volumen general a un nivel apropiado? • ¿Está el filtro MIDI configurado para bloquear los mensajes de nota activada? • ¿Está bien seleccionada la salida? 	(página 22) (página 13) (página 262) (página 94)
	Causas relacionadas con voces y efectos <ul style="list-style-type: none"> • ¿Son correctos los ajustes de efectos y filtros? (los ajustes inadecuados de la frecuencia de corte del filtro pueden cancelar el sonido)	(páginas 104, 198)
	Causas relacionadas con patrones y canciones <ul style="list-style-type: none"> • ¿Están bien ajustados los niveles de volumen individuales de cada pista? • ¿Están silenciadas las pistas? • ¿Está desactivado el canal de salida? • ¿Están bien configurados el volumen y la expresión de los datos de reproducción? • ¿Está demasiado bajo el ajuste de desviación de cadencia o de efectos de reproducción? 	(páginas 93, 194) (páginas 74, 183) (páginas 110, 200) (páginas 154, 225, 267) (páginas 86, 88, 191, 192)
	Causas relacionadas con las muestras <ul style="list-style-type: none"> • ¿Está ajustado el volumen de muestra a un nivel apropiado? • ¿Está bien configurado el parámetro de tecla original? 	(página 243) (página 243)
Sonido distorsionado	Causas relacionadas con el sistema <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es tan elevado el volumen global que se produce saturación? • ¿Está ajustado demasiado alto el nivel de salida? 	(página 13) (página 258)
	Causas relacionadas con voces y efectos <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es algún ajuste de efectos el causante de la distorsión? (la resonancia de filtro excesivamente alta puede producir distorsión) <ul style="list-style-type: none"> • ¿Está activado el efecto de unísono? (este efecto en ocasiones puede sonar a distorsión)	(páginas 104, 198) (páginas 88, 192)
Nivel de sonido demasiado bajo	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Están demasiado bajos los ajustes de volumen o expresión? • ¿Está demasiado bajo el ajuste de desviación de cadencia o de efectos de reproducción? • ¿Está ajustado demasiado bajo el nivel de salida? 	(páginas 154, 225, 267) (páginas 86, 88, 191, 192) (página 258)
Tono o intervalos incorrectos	Causas relacionadas con el sistema <ul style="list-style-type: none"> • ¿Está el parámetro de afinación general ajustado a un valor distinto de "0"? • ¿Se ha movido la rueda de inflexión de tono o un dispositivo externo? 	(página 257)
	Causas relacionadas con voces y multis <ul style="list-style-type: none"> • ¿Está la transposición ajustada a un valor distinto de "0"? • ¿Está ajustada la desviación de nota de cadencia para alterar el tono? • ¿Está el mando de inflexión de tono en la posición central? 	(páginas 73, 160, 183) (páginas 86, 191) (página 15)
	Causas relacionadas con las muestras <ul style="list-style-type: none"> • ¿Está bien configurado el parámetro de tecla original? 	(página 243)

Sonido interrumpido o entrecortado	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Está sobrepasando la polifonía máxima del instrumento? 	(página 62)
La reproducción no comienza cuando se pulsa el botón [PLAY]	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Contiene datos el patrón, frase, cadena de patrones o canción seleccionada? • ¿Está ajustado el parámetro MIDI SYNC a INTERNAL? 	(páginas 77, 161, 184) (página 260)
El ritmo y los tiempos de nota son diferentes a los grabados	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Están los parámetros de cadencia o de efectos de reproducción puestos para cambiar el tiempo? 	(páginas 85, 87, 191 192)
Los ajustes de voces y efectos cambian cuando comienza la reproducción	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay datos grabados al principio de la secuencia que reinician el generador de tonos? 	(páginas 154, 225)
No se puede grabar una frase o canción	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Ha seleccionado una frase predefinida? • ¿Está activada la protección de memoria? 	(página 75) (página 257)
No se pueden grabar muestras	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Ha superado el número máximo admisible de voces de muestras? • ¿Hay suficiente memoria de muestras libre? • ¿Está bien configurada la entrada de fuente? • ¿Está bien ajustado el nivel A/D? 	(páginas 61, 229) (página 68) (página 231) (páginas 108, 200)
La memoria está llena, aunque hay patrones o canciones disponibles	<ul style="list-style-type: none"> • La capacidad total de memoria del RS7000 determina el número de patrones, frases y canciones que se pueden grabar. Por ejemplo, si la memoria contiene frases o canciones que ocupan una gran cantidad de espacio, la memoria podría llenarse aunque no se hayan utilizado todos los números de patrón o canción disponibles. 	(página 68)
No funciona correctamente la transmisión/recepción de bloques MIDI	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se ajustó el intervalo de trasvase con un valor demasiado bajo cuando se guardaron los datos? 	(página 258)
No se pueden guardar datos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Está protegida contra escritura la tarjeta de memoria o el disco utilizado? • ¿Está bien formateada la tarjeta de memoria o el disco utilizado? 	(página 115) (página 116).

4. Mensajes de error

● Errores operativos

No Data	Cuando se ejecuta una operación, aparecerá este mensaje si la pista o la zona seleccionada no contiene ningún dato. Vuelva a seleccionar la pista o zona.
Illegal Input	Este mensaje aparece en respuesta a una operación o introducción incorrecta. Revise el método o el valor.
Illegal Track Number	Se ha especificado un número de pista no disponible o incorrecto. Seleccione una pista diferente.
Illegal Phrase Number	Se ha especificado un número de frase no disponible o incorrecto. Seleccione una frase diferente.
Illegal Measure	Se ha especificado un número de compás no disponible o incorrecto. Seleccione un número de compás diferente.
Illegal Check Box	Este mensaje aparece si no se ha activado ningún recuadro en una operación de pista. Active la casilla de verificación apropiada.
Meter Mismatch	Los valores de medida de los datos originales y editados son diferentes.
No F7 (End Of Exc.)	No se ha incluido ningún byte de fin de exclusivos (F7) con la entrada o edición de datos exclusivos. Asegúrese de incluir F7.
Preset Phrase	Ha intentado editar o grabar una frase predefinida. Si desea editar una frase predefinida, deberá copiarla primero en una frase de usuario.
Pattern Length Mismatch	Una operación dará como resultado un patrón que supera los 256 compases.
Phrase Length Mismatch	Una operación de edición dará como resultado una frase que supera los 256 compases.
Phrase Number Overflow	Se ha superado el número máximo de frases disponibles (256) durante la grabación, operación o edición.
Too Long Sample	Una operación de modelado de tiempo de muestra o de otro tipo ha dado como resultado una muestra demasiado larga.
Too Short Sample	La longitud de la muestra es demasiado corta, y la operación de conversión de frecuencia no se puede ejecutar.
Too Low Freq	La frecuencia de muestreo es demasiado baja, y la operación de conversión de frecuencia no se puede ejecutar.
Digital In Unlocked	La entrada digital/óptica está desbloqueada. Revise las conexiones y la salida del dispositivo fuente.

● Errores de sistema

Backup Battery Low	Se está agotando la pila de seguridad interna. Solicite su sustitución al distribuidor Yamaha o centro de servicio autorizado.
Sequence Memory Full	la memoria interna está llena y no es posible grabar, editar o ejecutar una operación, ni recibir/transmitir MIDI o cargar de tarjeta o disco. Borre las canciones, patrones o frases de usuario innecesarias y pruebe a realizar la operación otra vez.
Sample Number Overflow	En una operación de muestreo, carga u otro tipo se ha superado el número máximo admisible de muestras. Inténtelo de nuevo después de borrar las muestras innecesarias.
Too Many Local Voices	Se ha superado el número máximo admisible de muestras para un patrón o canción (128).
Too Many Common Voices	Se ha superado el número máximo admisible de voces de muestras comunes (128).
Too Many Sample Voices	El número global máximo de voces de muestras comunes (256) ha sido excedido.
Wave Memory Full	La memoria de ondas está llena y no permite más operaciones de muestreo, carga u otro tipo. En algunos casos, la cantidad de memoria restante aumentará si se aplica la operación de optimización de memoria de ondas.
Factory Set	Este mensaje aparece cuando el RS7000 restablece los ajustes originales de fábrica (página 25). Los datos de la memoria interna pueden corromperse si la pila de seguridad tiene poca carga, por ejemplo, y todos los datos recuperarán sus valores originales, en cuyo caso se visualizará este mensaje.

Memory Protected	Estando activada la protección de memoria, se ha intentado grabar, editar o realizar una operación (modificar datos).
SIMM Error	Una pareja de módulos de expansión SIMM no está correctamente instalada, o bien no está debidamente coordinada (página 20).

● Errores MIDI

MIDI Buffer Full	El búfer de recepción MIDI está lleno y no se puede seguir procesando. Pruebe a recibir los datos de nuevo.
------------------	---

● Errores de tarjeta/disco

Card/Disk Full	La tarjeta o el disco están llenos y no pueden guardar más datos. Utilice un disco o tarjeta nueva, o libere espacio borrando los datos que no necesite de la tarjeta o disco.
File Not Found	El archivo especificado no se encuentra en la tarjeta o disco durante la operación de carga. Repita la inserción de disco o la conexión de la tarjeta e inténtelo de nuevo.
Bad Card/Disk	La tarjeta o el disco está inutilizable. Déle formato a la tarjeta o al disco e inténtelo de nuevo.
Card/Disk Not Ready	Una tarjeta no está correctamente conectada o un disco no está correctamente insertado en el RS7000.
Unformatted Card/Disk	La tarjeta o el disco no están formateados, o el formato no es reconocido por el RS7000. Revise el contenido de la tarjeta o del disco.
Write Protected	La tarjeta o el disco están protegidos contra escritura, o bien ha intentado grabar en un soporte de sólo lectura (por ejemplo, un CD-ROM).
Bad File	El archivo que se ha cargado no puede utilizarse.
Can't Change File Name	Al ejecutar una operación de cambio de nombre, la carpeta especificada ya contiene un archivo o carpeta con el nombre elegido.
Illegal File	El archivo especificado para la carga no se puede utilizar en el RS7000.
No Data	Cuando se ejecuta una operación de almacenamiento, la canción o el estilo no contiene datos y por tanto no se puede guardar.
Too Long Sample	Ha intentado cargar una muestra demasiado larga.
No Sample Files	Los archivos de muestras vinculados no se pueden localizar durante una operación de carga.
Read/Write Error	Se ha producido un error durante la lectura o grabación de la tarjeta o disco. Compruebe la inserción de la tarjeta, las conexiones de disco y los terminales SCSI.
SCSI Error	Se ha producido un error SCSI. Revise las conexiones y terminales SCSI.
Copy Protected	Ha intentado exportar una muestra protegida contra copias.
Illegal File Name	El nombre de archivo elegido no está permitido.
Read Only File	Ha intentado borrar, cambiar de nombre o sobrescribir un archivo de sólo lectura.
Can't Make Folder	No se pueden crear más carpetas por debajo del nivel actual, ya que existe otra carpeta con el mismo nombre en la tarjeta o disco.
Too Deep Folder	No se puede acceder a las carpetas existentes por debajo de este nivel.
Not Empty Folder	Ha intentado borrar una carpeta que contiene datos.
Unsupported Disk	No se puede usar la unidad de disco conectada.

● Otros mensajes (no errores)

Are you sure? NO[F2]/YES[F3]	Solicita confirmación para ejecutar una operación. Pulse [F2] para cancelar o [F3] para confirmar.
Can't Undo. Cancel [F2]/OK [F3]	Cuando se ejecutan algunas operaciones, la memoria interna se llena y la función "deshacer" queda inutilizada. Pulse [F3] para aceptar, o [F2] para abortar la operación. Inténtelo de nuevo después de borrar canciones, patrones o frases de usuario innecesarias.
Completed	La operación de carga, almacenamiento, formateo o de otro tipo ha finalizado con éxito.
Executing ...	Se está ejecutando una operación de formateo o de otro tipo. Espere a que termine.
Loading ... (xxxxxxx) Abort [F3]	Aparece cuando se está cargando un archivo. Pulse [F3] para suspender la operación. Overwrite? NO[F2]/YES[F3] Una operación de almacenamiento sustituirá los datos de la tarjeta o disco, y este mensaje pide confirmación para continuar. Pulse [F2] para cancelar o [F3] para aceptar.
Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]	Durante la operación "Crear" tras la remezcla de bucle en tiempo real, este mensaje pide confirmación para sobrescribir la voz de la muestra en la pista actual. Pulse [F3] para sobrescribir, o [F2] para cancelar.
Saving ... (xxxxxxx) Abort [F3]	Este mensaje aparece mientras se está guardando un archivo. Pulse [F3] para cancelar la operación.
Same Common Sample Voice Number. Skip All [F2]/Renumber [F3]	Este mensaje aparece cuando se carga un patrón o canción que utiliza voces de muestras comunes y dichas voces se cargarán en una posición que ya contiene datos. Pulse [F2] para omitir la carga de los datos de voces comunes, o [F3] para cargar los datos después de renumerar la voz.
Sequence or Sample Voice Exists. Cancel [F2]/ Replace [F3]	Este mensaje aparece cuando los datos de secuencia o muestra ya existen en una pista seleccionada de la pantalla de configuración de muestreo.

5. Glosario

A

Afinación

Proceso de coordinar el tono de dos o más instrumentos cuando se tocan en formación de conjunto. Normalmente, LA3 (A3) se afina a 440 Hz.

Aftertouch

Mensajes MIDI que se transmiten cuando se aplica una presión adicional al teclado después de tocar las notas (presión posterior a la pulsación).

Aftertouch de canal

El aftertouch se refiere a la capacidad de controlar algún aspecto del sonido variando la presión del teclado después de tocar las notas. Se utilizan dos clases de aftertouch: polifónico y de canal. En el aftertouch de canal, sólo se transmite un valor de presión para cada canal MIDI. Por su parte, el polifónico produce valores de aftertouch individuales para cada nota interpretada.

Aftertouch polifónico

El aftertouch se refiere a la capacidad de controlar algún aspecto del sonido variando la presión del teclado después de tocar las notas. Se utilizan dos clases de aftertouch: polifónico y de canal. En el aftertouch de canal, sólo se transmite un valor de presión para cada canal MIDI. Por su parte, el polifónico produce valores de aftertouch individuales para cada nota interpretada.

Archivador de datos MIDI

Dispositivo MIDI que recibe datos destinados a los ajustes internos de un equipo MIDI en forma de mensajes exclusivos de sistema, y los almacena en un disco flexible. Un ejemplo es el archivador de datos MIDI MDF3 de Yamaha.

Arpeggio

También conocidos como "acordes partidos", las notas de un acorde se interpretan una detrás de otra en lugar de todas juntas. El RS7000 puede crear automáticamente distintos arpeggios basados en las notas tocadas sobre el teclado.

AWM2, generación de tonos

Método de generar sonido, desarrollado por Yamaha, basado en formas de onda grabadas digitalmente. Como es capaz de generar la compleja forma de onda de los instrumentos acústicos reales, produce sonidos de un realismo excepcional. También se incluyen filtros digitales, que permiten un preciso control sobre el timbre. AWM2 = Memoria Avanzada de Ondas 2.

B

Banco de voces

Las voces se organizan en bancos, los cuales se pueden seleccionar mediante los datos MSB y LSB de selección de banco MIDI.

BPM

Sinónimo de "tempo". Determina la velocidad de reproducción (tiempos de compás por minuto).

Breakbeat

En un principio, este término se refería a una sección de la canción en la que se interrumpían todos los instrumentos salvo la percusión, que mantenía el ritmo. En la música dance, estas frases de batería suelen muestrearse y reproducirse en bucle para formar la base rítmica de una nueva pieza musical. Por lo general, el breakbeat es un patrón de batería de unos cuantos compases de longitud.

Brillo

Control o parámetro que regula el brillo del sonido. La frecuencia de corte de los filtros del RS7000 puede controlarse para regular el brillo.

Bucle

Reproducción continua o repetida de todas las secciones o de una sección específica de una muestra.

Búfer

Área de la memoria utilizada para almacenar datos temporalmente.

Byte

Conjunto de 8 dígitos binarios o bits. Un byte simple puede representarse mediante un número hexadecimal de dos cifras. Este tipo de notación se emplea para representar datos MIDI, capacidad de memoria y otros valores digitales.

C

Cadena de patrones

Varios patrones reproducidos en secuencia ("en cadena") para componer una canción completa. El modo PATTERN CHAIN automatiza el proceso de conmutación de estilos y secciones.

Cambio de control

Mensajes MIDI que se transmiten cuando se acciona un controlador (rueda de modulación, pedal controlador, etc.). Cada controlador posee su propio número de control.

Cambio de parámetro

Mensaje exclusivo de sistema MIDI que puede usarse para configurar los parámetros internos. Más detalles en la sección de formato de datos MIDI.

Canal MIDI

Hay disponibles 16 canales MIDI (1 ~ 16). Los dispositivos de transmisión y recepción deben tener seleccionado el mismo canal para poder intercambiar datos de actuación.

Canción

Composición musical creada mediante la grabación de datos de actuación en una o más pistas.

Cent

En términos musicales, un "cent" es la centésima parte de un semitono.

Código de tiempo MIDI (MTC)

Señal de sincronización para equipos MIDI, grabadoras multipistas y otros dispositivos de grabación/reproducción lineal. El código MTC está basado en el estándar industrial SMPTE.

Conmutador de portamento

El número 65 de cambio de control MIDI activa y desactiva el efecto de portamento.

Controlador de viento MIDI

Avanzado controlador de soplo que suena como un saxofón o instrumento de viento similar, al tiempo que genera datos de actuación MIDI que permiten controlar generadores de tono, secuenciadores, etc. Un ejemplo de controlador de viento MIDI de alta calidad es el modelo WX5 de Yamaha.

Cuantización

Función que "ordena" los tiempos inexactos de notas u otros eventos introducidos en tiempo real.

D

Datos de muestras

Información constituida por la forma de ondas muestreada y los datos específicos de punto inicial, punto final y otros parámetros de reproducción.

Datos en bloque

Un tipo de mensaje exclusivo de sistema que contiene datos destinados a los ajustes internos de un dispositivo.

Deshacer

Esta función "deshace" o cancela la operación que se acaba de realizar.

DIGITAL IN/OUT, conector

Conectores coaxiales para la entrada y salida de señales de audio digitales.

DSP

Procesador digital de señales. Procesa digitalmente las señales para producir una amplia variedad de efectos. El RS7000 incluye funciones DSP de alta calidad para reverberación, chorus y otros efectos.

E

Ecualizador

Circuito o dispositivo que divide el espectro de frecuencias en múltiples bandas, las cuales se pueden realzar o recortar a conveniencia para personalizar la respuesta en frecuencia global.

Edición

Acción de modificar o editar datos.

Edición por desviación (Offset Edit)

El valor de un parámetro no se modifica directamente, sino aplicando una "compensación" o "desviación" que se añade o sustrae del valor actual.

Efecto

Circuito (dispositivo) que procesa el sonido para añadirle diversos efectos. El RS7000 ofrece tres efectos de sistema (reverberación, retardo/chorus y variación), así como una serie de efectos generales.

EG del tono

Generador de envolvente que puede usarse para controlar el tono de una voz desde el ataque de la nota hasta el abandono.

Elemento

Bloque interno del generador de tonos AWM2 que produce un sonido. Las voces del RS7000 constan de 1 ó 2 elementos.

Ensemble

Dos o más instrumentos que se tocan al mismo tiempo. El RS7000 puede reproducir ensembles de hasta 32 partes.

Entrada de datos

Son un tipo de datos de cambio de control MIDI (número de cambio de control 6) que se suelen usar para configurar parámetros con RPN.

Envolvente de la amplitud

Curva que define la variación de amplitud de una nota desde el momento en que se ejecuta (ataque) hasta que se desvanece por completo (abandono).

Estilo

Nombre colectivo de un grupo de 16 secciones (A-P).

Evento

Elemento simple (por ejemplo, mensajes de nota activada/desactivada o de cambio de programa) de los datos que constituyen una secuencia.

Exclusivo de sistema, mensaje

Tipo de mensaje MIDI utilizado para intercambiar datos exclusivos de un modelo o tipo específico de dispositivo.

Expresión

Mensaje de cambio de control MIDI utilizado para controlar el volumen de una parte o pista individual.

F

Fichero MIDI estándar (SMF)

Formato que permite un sencillo intercambio de datos de canción entre distintos secuenciadores. La mayoría de los fabricantes de programas y equipos informáticos ofrecen productos capaces de leer y escribir ficheros SMF.

Filtro

Circuito que modifica el sonido impidiendo o no el paso de una porción de frecuencias especificada del sonido. El RS7000 posee filtros para cada elemento de voz.

Filtro de paso bajo

Tipo de filtro que impide el paso de las altas frecuencias. El sonido puede hacerse más brillante elevando la frecuencia de corte, o más oscuro reduciéndola.

Filtro digital

Funciona en el campo digital, no en el analógico. El RS7000 dispone de filtros digitales para cada elemento de voz, lo que multiplica la capacidad de control tonal.

Formateo

Acción de dar formato a una tarjeta de memoria o disco SCSI para su uso por parte del RS7000.

Frase

"Parte" instrumental individual que puede utilizarse en un patrón: patrón de batería, línea de bajo o parte de acorde.

Frecuencia de corte

Los filtros actúan permitiendo el paso de la porción de la señal cuya frecuencia es inferior a la especificada, y cortando el paso a la señal cuya frecuencia es superior. Este límite se conoce como frecuencia de corte.

Frecuencia de muestreo

Indica el número de muestras tomadas de una señal analógica en un segundo. Las muestras individuales se convierten en valores digitales que representan la amplitud de la señal y el punto de muestra. Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, mayor será la calidad del sonido resultante.

G

Generador de envolvente (EG)

Circuito que modifica el nivel del generador de tonos desde el momento en que una nota es tocada hasta que el sonido se silencia. El AEG controla el volumen, el PEG controla el tono, y el FEG controla el filtro.

Generador de tonos multitímbrico

Generador de tonos que puede producir al mismo tiempo más de un tipo de sonido.

Grabación en tiempo real (Real-time Recording)

Método de grabación mediante el cual la actuación se graba según se va produciendo, similar a una grabadora multipistas convencional.

Grabación por inserción (Punch-in Record)

Método de grabación en tiempo real en que el usuario especifica los puntos de comienzo y final de la inserción, de manera que la grabación se realice exclusivamente en esa zona.

Grabación por pasos (Step Recording)

Método de grabación por el que la música se registra introduciendo las notas una a una, especificando la longitud de nota, velocidad de pulsación, tono, etc. de cada una de las notas.

Cadencia (Groove)

Sensación rítmica (o feeling). El RS7000 incorpora una función "Groove" que altera sutil o drásticamente la sensación rítmica de un patrón o canción.

Guardar

Proceso de almacenar datos o canciones de la memoria interna en discos flexibles.

H

Hertz (o hercio)

Unidad de frecuencia definida como "ciclos por segundo". La altura tonal de la nota LA3 (A3) en un piano es aproximadamente de 440 hercios.

Hexadecimal

Sistema de numeración basado en el 16, según el cual los dígitos se van incrementando en unidades iguales a las potencias enésimas de 16. Los caracteres alfabéticos A ... F se emplean para expresar los números del 10 al 15.

I

Inicialización

Acción de restablecer el valor original más básico de un parámetro.

Intervalo de tiempo

Retardo de tiempo que se inserta a intervalos regulares durante la transmisión de los datos en bloque grabados previamente en una pista de secuencia.

Inversión (Reverse)

Se refiere a la acción de reproducir a la inversa una muestra o porción de muestra.

L

LFO

Oscilador de baja frecuencia: circuito que produce una señal de baja frecuencia. La señal procedente del LFO puede emplearse para modular el tono, el volumen o el timbre y producir efectos tales como vibrato, trémolo y wah-wah.

Línea de bus

Recorrido (línea) que transporta señales de audio entre las distintas partes o bloques de un sistema de sonido. Las líneas de bus del RS7000 incluyen "envío de variación a retardo", "envío de variación a reverberación" y "envío de retardo a reverberación", así como la línea de bus estéreo que reúne la salida estéreo de cada bloque.

LSB

Byte menos significativo, en referencia al byte de menor valor de los datos de cambio de control MIDI cuando éstos se dividen en dos bytes (MSB y LSB) para la transmisión.

M

Memoria de escenas

El RS7000 tiene 5 memorias de escenas en las que se pueden almacenar "instantáneas" completas de todos los ajustes actuales para su recuperación inmediata en cualquier momento.

MIDI

Comunicación digital entre instrumentos musicales, una norma establecida para la transferencia de datos. La mayoría de los instrumentos musicales electrónicos actuales utilizan la especificación MIDI y están provistos de los conectores adecuados. Tales instrumentos pueden interconectarse para crear sistemas de interpretación remotos o automáticos.

MSB

Byte más significativo, en referencia al byte de mayor valor de los datos de cambio de control MIDI cuando éstos se dividen en dos bytes (MSB y LSB) para la transmisión.

Muestra

Sonido o frase grabada mediante una operación de muestreo.

Muestreo de frases

Acción de muestrear una frase musical o rítmica completa, en oposición a la grabación de una toma simple como un solo golpe de caja.

N

Nivel de envío

Cantidad de señal que es transmitida a una línea de bus específica para ser procesada por un efecto. La cantidad de señal "devuelta" del efecto se conoce como "nivel de retorno".

Nivel de muestreo

Nivel de señal (nivel "de grabación") utilizado en la operación de muestreo.

Normalización

Proceso de maximización del nivel global de una muestra, para lo cual se incrementa la amplitud de la forma de onda de manera que el nivel de pico más alto quede justo por debajo del punto de saturación.

Nota activada/desactivada (Note On/Off)

Mensajes MIDI que representan las notas tocadas en un teclado u otro instrumento. La pulsación de una tecla produce un mensaje de nota activada, y su liberación un mensaje de nota desactivada.

NRPN

Número de parámetro no registrado. Es un tipo de mensaje de cambio de control que se utiliza para editar sonidos a través de MIDI, lo que permite cambiar los ajustes de filtro o EG y ajustar el tono o el nivel de cada instrumento de una voz de batería.

Número de banco

En el RS7000, el uso de los valores MSB y LSB de selección de banco se simplifica gracias a la categorización de las voces en función del número de banco.

Número de dispositivo

Canal MIDI especial para los mensajes exclusivos del sistema. Están disponibles los números de dispositivo del 1 al 16. La comunicación mediante datos exclusivos de sistema es posible cuando los dispositivos de transmisión y recepción están ajustados al mismo número.

O

Onda

Forma de onda de un instrumento grabada digitalmente.

OPTICAL IN/OUT, conector

Conectores ópticos para la entrada y salida de señales de audio digitales.

Optimización

Proceso de "desfragmentación" de la memoria de muestras para disponer del segmento contiguo más amplio posible en el muestreo.

Overdubbing

Método de grabación en tiempo real por el que se graba nuevo material sin borrar los datos previamente grabados.

P

Panorámico

Es el parámetro que determina la posición en el campo estéreo de un sonido cuando se reproduce en estéreo. Hay parámetros de panorámico en los modos de mezclador, edición de voces y otros.

Parámetro

Unidad de ajuste o información que se puede modificar en las distintas pantallas de los modos y submodos.

Parte

Voz simple reproducida a través de uno de los 16 canales MIDI disponibles. El RS7000 tiene 16 partes.

Partición

División de software en un soporte de almacenamiento en disco (disco duro o MO, por ejemplo). Se utiliza para guardar datos.

Patrón

Este término incluye una gran variedad de datos de actuación que pueden grabarse y reproducirse en el modo PATTERN. Los patrones pueden repetirse y conmutarse para crear el flujo musical deseado. Constan de 1 a 16 frases que se asignan a las pistas de secuencias del modo de patrón.

Pedal blando

Número 67 de cambio de control MIDI, un mensaje utilizado para informar sobre el accionamiento del pedal blando.

Pedal de sostenuto

Número 66 de cambio de control MIDI, un mensaje utilizado para informar sobre el accionamiento del pedal de sostenuto.

Pista

Lugar donde se graban los datos de las actuaciones musicales.

Pista BPM

Pista del secuenciador encargada de grabar y reproducir los cambios de tempo.

Pistas de secuencias

Pistas que graban y reproducen datos de secuencia MIDI normales.

Polifonía

Indica el número de notas que puede reproducir simultáneamente un generador de tonos o instrumento. La polifonía máxima del RS7000 es de 62 notas.

Portamento

Efecto que modifica ligeramente el tono de una nota a otra. Los ajustes más altos del tiempo de portamento producirán un efecto más lento, que será nulo si el ajuste seleccionado es "0".

Preajuste (preset)

Unidad o elemento predefinido existente en la memoria interna. El RS7000 incorpora un número considerable de frases predefinidas.

Profundidad

Cantidad o grado de aplicación de un efecto en el sonido original.

Punto final

Punto especificado para que se detenga la reproducción de una muestra.

Punto inicial

Punto en el que comienza la reproducción de una muestra.

Q

Q (ancho de banda)

Parámetro de ecualización utilizado por los filtros de paso de banda y eliminación de banda. La "Q" expresa el ancho de banda, es decir, el margen de frecuencias al que afecta el filtro. Cuanto más alto sea el valor Q, más ancha será la banda correspondiente.

R

RAM

Memoria de acceso aleatorio que admite lectura, grabación y borrado. El RS7000 utiliza la memoria RAM interna.

Recorte (Trim)

Acción de "recortar" muestras indicando los puntos inicial y final para eliminar el material sobrante.

Rehacer

Función que "rehace" (restablece) una operación previamente "deshecha" ("Undo").

Reloj

Unidad de resolución de nota. En el RS7000, un reloj equivale a 1/480 de nota negra.

Resonancia

Parámetro que realza el nivel de la señal en la zona de la frecuencia de corte. Enfatizando los sobretonos en esta zona, se puede generar un tono "de picos" distintivo que produzca un sonido más brillante e intenso.

Retardo

Efecto (o dispositivo) que retrasa una señal de audio. Los efectos de variación del RS7000 incluyen la aplicación de retardos.

Retransmisión ("echo back")

Acción o proceso por el que los datos recibidos en la entrada MIDI IN son retransmitidos por la salida MIDI OUT.

Reverberación

Efecto que simula la reverberación acústica de una sala o espacio. El sonido que llega al oído suele incluir no sólo el sonido directo, sino también el reflejado en las paredes y el techo. El efecto de reverberación crea artificialmente estas reflexiones indirectas. Aunque algunas reflexiones se pueden percibir por separado como ecos únicos, el término "reverberación" sólo se refiere normalmente al "barrido" general del sonido reflejado.

ROM

Memoria de sólo lectura. Este tipo de memoria puede leerse, pero no admite escritura ni borrado. Toda la memoria predefinida es de sólo lectura.

RPN

Número de parámetro registrado. Estos mensajes MIDI se utilizan para ajustar parámetros de partes tales como la sensibilidad a la inflexión de tono o la afinación.

S

SCSI

Interfaz serie para ordenadores pequeños (Small Computer Serial Interface). La interfaz SCSI se usa para conectar discos duros y otros soportes de almacenamiento al RS7000.

Sección

Término que hace referencia a cada uno de los 16 tipos de patrones que componen un estilo. Los patrones se seleccionan especificando el estilo y la sección.

Secuenciador

Sistema (o dispositivo) que graba, edita, modifica y reproduce una actuación musical en forma de mensajes MIDI.

Selección de banco

Datos MIDI utilizados para seleccionar las voces extendidas. Los números de control 0 (MSB) y 32 (LSB) se usan conjuntamente para seleccionar los bancos de voces. La selección real de las voces se realiza transmitiendo el valor de selección de banco en combinación con el número apropiado de cambio de programa.

Sensibilidad

Medida en que un aspecto del sonido (por ejemplo, el volumen) responde a una orden de control (por ejemplo, velocidad de pulsación de nota).

Silenciamiento (Mute)

Función que silencia temporalmente una pista específica.

SIMM

Módulo simple de memoria en línea (Single In-line Memory Module): un tipo de módulos de memoria RAM de uso generalizado en los ordenadores personales, así como en el RS7000 para el almacenamiento de muestras.

Sincronización

Función o proceso orientado a coordinar el tempo de reproducción o grabación de un dispositivo con el de otro dispositivo externo (por ejemplo, otro secuenciador o una caja de ritmos).

Sistema (efecto)

Efecto que puede aplicarse a todas las partes mediante el ajuste de los niveles de envío y retorno. Los efectos de sistema permiten aplicar chorus, reverberación, etc., a la música en conjunto. El RS7000 ofrece reverberación y chorus como efectos de sistema. El efecto de variación también puede utilizarse como efecto de sistema.

Sonido con efecto ("wet")

La señal de audio que es procesada por un efecto. Normalmente, cuando se usa un efecto, no toda la señal de audio es procesada por el mismo. La proporción del efecto se ajusta mezclando el sonido procesado (sonido con efecto o "wet") con el sonido que elude el procesamiento (sonido sin efecto o "dry").

Sonido sin efecto ("dry")

La señal de audio que no es procesada por un efecto. Normalmente, cuando se usa un efecto, no toda la señal de audio es procesada por el mismo. La proporción del efecto se ajusta mezclando el sonido procesado (sonido con efecto o "wet") con el sonido que elude el procesamiento (sonido sin efecto o "dry").

Suma de comprobación

Valor utilizado para verificar la integridad de varios bloques de datos MIDI recibidos (exclusivos del sistema). La suma de comprobación se transmite al final de los datos.

Sustitución

Método de grabación en tiempo real o por inserción por el que los datos previamente grabados son borrados (sustituidos) por el nuevo material grabado.

T

Tap

El botón [TAP] del RS7000 sirve para introducir valores de tempo (BPM).

Tiempo de compás

Cuando se reproduce o se graba una canción, es una subdivisión rítmica de un compás.

Tiempo de puerta

Extensión de tiempo que ocupa el sonido real de una nota.

Transposición

Desplazamiento del tono global en pasos de semitono.

Trasvase

Proceso de transmitir bloques de datos en forma de mensajes exclusivos de sistema MIDI.

Trémolo

Efecto producido por la modulación cíclica del volumen.

U

Utilidades, modo

Modo operativo del RS7000 en el que se pueden realizar ajustes MIDI y de sistema.

V

Variación , efecto de

Uno de los efectos del RS7000. Pueden usarse para producir variaciones de sonido espectaculares. Se ofrece una amplia variedad de programas de efectos tales como retardo, altavoz giratorio, autopanorámico, simulación de amplificador y wah-wah automático, además de reverberación y chorus.

Velocidad de pulsación

Valor numérico que indica la velocidad (fuerza) con que se toca una nota.

Voz

Sonido integrado en el generador de tonos que puede ser seleccionado y reproducido.

Voz de batería

Se trata de un tipo especial de voz que se emplea exclusivamente para los instrumentos de batería o percusión. Cada tecla reproduce un instrumento diferente de batería o percusión.

Voz de juego de muestras (Sample Kit Voice)

Voz simple de la que se han asignado distintas muestras a cada tecla de DO-2 a SOL8. Estas voces permiten la reproducción de diferentes muestras individual o simultáneamente desde el teclado.

Voz de muestra

Esta voz se basa en una muestra creada con la función de muestreo.

Voz de muestras comunes

Voces de muestras disponibles para ser utilizadas por todas las canciones y estilos. Con independencia del número de canciones y estilos, la memoria interna del RS7000 puede almacenar un máximo de 128 voces comunes de muestras. El contenido y la relación entre número de programa y voz no se altera cuando se cambia de canción o estilo.

Voz de muestras locales

Muestra que sólo está disponible para una canción o estilo específico. Pueden almacenarse hasta 128 voces de muestra locales con cada canción o estilo. Las muestras que están disponibles para todas las canciones o estilos se llaman "voces de muestras comunes".

Voz afinable

Voz que se reproduce con las alturas tonales normales de cada tecla. Las afinables permiten reproducir las muestras con distintos tonos o reproducir diversos tonos simultáneamente para crear acordes, igual que los instrumentos convencionales.

Voz normal

Voz que se reproduce normalmente desde el teclado, con las alturas tonales estándar de cada tecla.

W

Wah-wah, efecto

Efecto que modula cíclicamente el sonido. El RS7000 produce este efecto utilizando una señal del LFO para modular la frecuencia de corte de un filtro. Los efectos de wah-wah se incluyen en los de variación.