

# Capítulo 1.

## Conceptos Básicos

1. Visión global del sistema del RS7000 ....	52
2. Estructura interna del RS7000 .....	58
3. Funcionamiento básico.....	64

## 1. Visión global del sistema del RS7000

### Estructura de modos

Con el fin de hacer el funcionamiento del RS7000 tan global y organizado posible, todas las funciones y operaciones han sido agrupadas en “modos”, muchos de los cuales tienen a su vez “sub modos”.

Grabación, reproducción, edición y otras pantallas están agrupadas en los siguientes 5 modos:

Modo de PATRÓN . . . . .	Creación y reproducción de frases y patrones.
Modo de CADENA DE PATRONES . . . . .	Reproducción secuencial de patrones
Modo de CANCIÓN . . . . .	Creación y reproducción de canciones
Modo de UTILIDAD . . . . .	Ajustes básicos del RS7000
Modo de MUESTREO . . . . .	Grabación y edición de muestras.

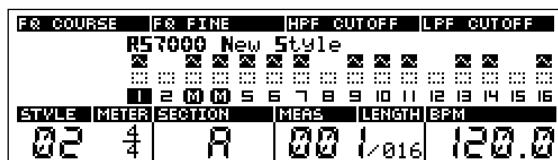
Estos modos, a su vez, se dividen en varios submodos. La selección de modo y submodo se lleva a cabo utilizando los correspondientes botones de modos. Quizás sea una buena idea ir cambiando de modo en el orden en que están descritos a continuación para hacerse una idea bastante completa de la estructura global del sistema del RS7000.

#### Modo de PATRÓN [PATTERN]... (página 70)

Este modo se emplea para reproducir y crear patrones. Los patrones se pueden crear utilizando hasta un total de 16 pistas. Las frases, que configuran los patrones, también pueden grabarse y editarse en este modo.

Pulse el botón [PATTERN] para entrar en el modo de PATRÓN. El modo de PATRÓN incluye los siguientes 15 submodos

- **Reproducción de PATRÓN [PATTERN]... (página 72)**  
Los patrones pueden ser seleccionados y reproducidos. Esta página de la pantalla es siempre la primera que aparece cuando se activa el modo de PATRÓN.



- **Confección de PATRÓN [PATTERN]... (página 75)**  
Se combinan las frases para crear patrones.
- **Grabación de frases [REC]... (página 77)**  
Se pueden crear frases originales grabando en las “frases de usuario”.

- **Cadencia [GROOVE]... (página 85)**  
Permite aplicar variaciones de cadencia y de “feeling” a pistas individuales.
- **Efectos de reproducción [PLAY FX]... (página 87)**  
Añade profundidad y armonía a pistas individuales.
- **Retardo MIDI [MIDI DELAY]... (página 90)**  
Añade un efecto especial de retardo basado en MIDI a pistas individuales.
- **Mezclador [MIXER]... (página 93)**  
Ajusta el volumen, el nivel de efecto y otros parámetros individualmente para cada pista.
- **Edición de voz [VOICE EDIT]... (página 97)**  
Edita las voces asignadas a cada pista.
- **Efecto [EFFECT]... (página 104)**  
Ajusta los efectos para las fases de efectos de REVERBERACIÓN, RETARDO/CHORUS y VARIACIÓN.
- **Configuración [SETUP]... (página 107)**  
Proporciona acceso al arpegiador, a las asignaciones de mandos giratorios y a los ajustes de canal
- **General [MASTER]... (página 111)**  
Proporciona acceso a los ajustes de ecualización general y efecto general.
- **Guardar [SAVE]... (página 114)**  
Salva los datos en tarjeta de memoria o en dispositivo SCSI externo.
- **Recuperar [LOAD]... (página 126)**  
Carga los datos desde la tarjeta de memoria o dispositivo SCSI externo.
- **Operación [JOB]... (página 133)**  
Accede a las operaciones de edición de patrones y frases
- **Edición de frase [EDIT]... (página 154)**  
Permite la edición o inserción de nuevos datos en frases grabadas

#### Modo de CADENA DE PATRONES [PATT CHAIN]...página 158)

Permite la reproducción secuencial de patrones. Los patrones pueden “encadenarse” para crear canciones, y los resultados pueden ser convertidos en canciones reales del RS7000.

Pulse el botón [PATT CHAIN] para introducir el modo de CADENA DE PATRONES. El modo de CADENA DE PATRONES incluye los siguientes 6 submodos.

- **CADENA DE PATRONES [PATT CHAIN]...(página 159)**  
Este modo se utiliza para configurar una secuencia de patrones y para su reproducción. La siguiente pantalla siempre es la primera en aparecer cuando se selecciona el modo de CADENA DE PATRONES. Este modo se utiliza para configurar una secuencia de patrones y para su reproducción. La siguiente pantalla siempre es la primera en aparecer cuando se selecciona el modo de CADENA DE PATRONES.

DELAY TIME		TRANS RATE		DELAY OFST		CTRL TYPE	
OCT>>>>		*****					
PATT		BPM SCENE		1234567890123456			
CHAIN	STYLE	SECTION	MEAS	BPM			
01	OFF -	A	001	120.0			
	-off-						

- **General [MASTER]...(página 164)**  
Proporciona acceso a los ajustes de ecualización general y efecto general.
- **Guardar [SAVE]...(página 166)**  
Salva los datos en tarjeta de memoria o en dispositivo SCSI externo.
- **Recuperar [LOAD]...(Página 169)**  
Recupera datos desde la tarjeta de memoria o desde el dispositivo SCSI externo.
- **Operación [JOB]...(Página 171)**  
Accede a las operaciones de edición de cadena de patrones.
- **Edición de frases [EDIT]...(Página 175)**  
Permite la edición o inserción de nuevos datos en cadenas de patrones.

**Modo de CANCION [SONG]...(Página 180)**

Este modo se utiliza para reproducir y crear canciones usando hasta 16 pistas del secuenciador.

Pulse el botón [SONG] para entrar en el modo de Reproducción de CANCIÓN.

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

- **Reproducción de Canción [SONG]...(Página 182)**  
En este submodo se pueden seleccionar y reproducir canciones. Esta es la primera pantalla que siempre aparece al activar el modo de CANCION.

FR COURSE				FR FINE				HFF CUTOFF				LFF CUTOFF			
R57000 New Song															
<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>															
BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16															
SONG				METER				1/4 JUMP				MEAS			
02				4/4				010				002.1			
												BPM			
												120.0			

- **Grabación de canción [REC]...(Página 184)**  
En este modo se graban las canciones originales.
- **Cadencia [GROOVE]...(Página 191)**  
Permite variaciones de cadencia y de “feeling” para aplicarlas a pistas individuales.

- **Efectos de reproducción [PLAY FX]...(Página 192)**  
Añade profundidad y armonía a pistas individuales.
- **Retardo MIDI [MIDI DELAY]...(Página 193)**  
Añade un efecto de retardo especial basado en MIDI a pistas individuales.
- **Mezclador [MIXER]...(Página 194)**  
Ajusta individualmente para cada pista el volumen, el nivel de efectos y otros parámetros.
- **Edición de voz [VOICE EDIT]...(Página 196)**  
Edita las voces asignadas a cada pista.
- **Efecto [EFFECT]...(Página 198)**  
Determina los efectos para las fases de efectos de REVERBERACION (REVERB), RETARDO/CHORUS (DELAY/CHORUS) Y VARIACION (VARIATION).
- **Configuración [SETUP]...(Página 200)**  
Proporciona acceso al arpegiador, a la asignación de los mandos giratorios, y a los ajustes de los canales.
- **General [MASTER]...(Página 202)**  
Proporciona acceso a los ajustes de ecualización general y de efecto general.
- **Guardar [SAVE]...(página 204)**  
Salva los datos en tarjeta de memoria o en dispositivo SCSI externo.
- **Recuperar [LOAD]...(Página 208)**  
Recupera datos desde la tarjeta de memoria o desde el dispositivo SCSI externo.
- **Operación [JOB]...(Página 212)**  
Accede a las operaciones de edición de cadena de patrones.
- **Edición de frases [EDIT]...(Página 225)**  
Permite la edición o inserción de nuevos datos en cadenas de patrones.

**Modo de UTILIDAD [UTILITY]...(Página 256)**

Accede a los ajustes básicos y a los ajustes MIDI del RS7000.

Pulse el botón [UTILITY] para entrar en el modo de UTILIDAD.

El modo de UTILIDAD se compone de los siguientes 3 submodos:

- **Configuración del Sistema [UTILITY]...(Página 257)**  
Afinación general, ajustes de controlador y otros parámetros globales del sistema.
- **Configuración MIDI [UTILITY]...(Página 260)**  
Sincronización MIDI, retransmisión MIDI, y otros parámetros relacionados con la configuración MIDI.
- **Filtro MIDI [UTILITY]...(Página 262)**  
Especifica qué eventos MIDI serán recibidos o transmitidos mediante el conector MIDI IN/OUT.

## **Modo de MUESTREO [SAMPLING]...(Página 228)**

Este modo se usa para grabar y editar muestras.

El modo de MUESTREO se compone de los siguientes 3 submodos:

- **Muestreo [STANDBY/START/STOP]...(Página 229)**  
Graba muestras.

### **NOTA**

· Una “muestra” son datos de onda grabados digitalmente que incluyen datos de parámetros de muestras que definen la forma en que se va a disparar y reproducir dicha muestra.

- **Remezcla de bucles en tiempo real [REAL TIME LOOP REMIX]...(Página 239)**

Permite remezclar en tiempo real frases de muestras grabadas.

### **NOTA**

· La función REMEZCLA DE BUCLES EN TIEMPO REAL divide los datos interpretación de la pista seleccionada y redispone parte de ellos para crear una serie de variaciones. Puesto que esta función trabaja con datos MIDI, también se puede aplicar a pistas que no utilicen muestras..

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

Permite editar muestras. Las operaciones de muestras también están incluidas en este submodo.

## Arbol de funciones

### ● MODO DE PATRON

Reproducción de patrón [PATTERN]	P. 72
Confección [PATTERN]	P. 75
Grabación de frase [REC]	
Grabación en espera	P. 78
Grabación en tiempo real	P. 80
Grabación por pasos	P. 80
Grabación por pasos con cuadrícula	P. 83
Cadencia [GROOVE]	
Cadencia con cuadrícula	P. 85
Efectos de reproducción [PLAY FX]	
Armonizar	P. 88
Nota	P. 88
Tiempo	P. 89
Retardo MIDI [MIDI DELAY]	
Edición de retardo MIDI	P. 91
Edición de realimentación	P. 91
Mezclador [MIXER]	
Selección de voz	P. 93
Volumen/Panorámico/Salida	P. 94
Ecualización	P. 94
Nivel de envío a efectos	P. 96
Edición de voz [VOICE EDIT]	
LFO	P. 97
Portamento	P. 100
Tono	P. 100
EG	P. 101
Filtro	P. 102
Efecto [EFFECT]	
Tipo de efecto	P. 104
Parámetros de variación	P. 104
Parámetros de retardo/chorus	P. 105
Parámetros de reverberación	P. 106
Configuración [SETUP]	
Ajuste de arpeggio	P. 108
Configuración A/D	P. 108
Asignación de mandos giratorios	P. 109
Canal de salida MIDI	P. 110
General [MASTER]	
Ecualización general	P. 111
Efecto general	P. 112

Guardar [SAVE]	
Guardar	P. 118
Exportar	P. 120
Renombrar	P. 122
Borrar	P. 123
Formatear	P. 124
Recuperar [LOAD]	
Recuperar	P. 126
Importar	P. 129
Configuración SCSI	P. 131
Comunicación SCSI	P. 132
Operación [JOB]	
Lista de operaciones	P. 133
00 Deshacer/rehacer	P. 134
01 Cuantizar	P. 135
02 Modificar la velocidad de pulsación	P. 136
03 Modificar el tiempo de puerta	P. 137
04 Crescendo	P. 138
05 Transposición	P. 138
06 Ligadura	P. 138
07 Crear redoble	P. 139
08 Ordenar acorde	P. 139
09 Separar acorde	P. 140
10 Desplazar reloj	P. 140
11 Copiar evento	P. 141
12 Borrar evento	P. 141
13 Extraer evento	P. 142
14 Crear datos continuos	P. 142
15 Eliminación parcial	P. 143
16 Modificar datos de control	P. 143
17 Extensión de tiempo de compás	P. 144
18 Copiar frase	P. 144
19 Intercambiar frase	P. 145
20 Mezclar frase	P. 145
21 Anexionar frase	P. 146
22 Dividir frase	P. 146
23 Obtener frase	P. 147
24 Poner frase	P. 147
25 Borrar frase	P. 148
26 Nombre de frase	P. 148
27 Copiar pista	P. 148
28 Intercambiar pista	P. 149
29 Crear pista	P. 150
30 Normalizar efectos de reproducción	P. 150
31 Dividir pista de batería	P. 150
32 Copiar patrón	P. 151
33 Anexionar patrón	P. 151
34 Dividir patrón	P. 152
35 Borrar patrón	P. 153
36 Nombre de estilo	P. 153
Edición de frase [EDIT]	
Editar cambio	P. 154
Filtro de visualización	P. 156

## ● MODO DE CANCIÓN

Canción [SONG]	P. 182
Grabación de canción [REC]	
Grabación en espera	P. 184
Grabación en tiempo real	P. 186
Grabación por pasos	P. 187
Grabación por pasos con cuadrícula	P. 189
Cadencia [GROOVE]	
Cadencia con cuadrícula	P. 191
Efectos de reproducción [PLAY FX]	
Armonizar	P. 192
Nota	P. 192
Tiempo	P. 192
Retardo MIDI [MIDI DELAY]	
Edición de retardo MIDI	P. 193
Edición de realimentación	P. 193
Mezclador [MIXER]	
Selección de voz	P. 194
Volumen/Panorámico/Salida	P. 194
Ecualización	P. 195
Nivel de envío a efectos	P. 195
Edición de voz [VOICE EDIT]	
LFO	P. 196
Portamento	P. 196
Tono	P. 197
EG	P. 197
Filtro	P. 197
Efecto [EFFECT]	
Tipo de efecto	P. 198
Parámetros de Variación	P. 198
Parámetros de retardo/chorus	P. 199
Parámetros de reverberación	P. 199
Configuración [SETUP]	
Ajuste de arpeggio	P. 200
Configuración A/D	P. 200
Asignación de mandos giratorios	P. 201
Canal de salida MIDI	P. 201
General [MASTER]	
Ecualización general	P. 202
Efecto general	P. 203

Guardar [SAVE]	
Guardar	P. 205
Exportar	P. 206
Renombrar	P. 206
Borrar	P. 207
Formatear	P. 207
Recuperar [LOAD]	
Recuperar	P. 208
Importar	P. 210
Configuración SCSI	P. 211
Comunicación SCSI	P. 211
Operación [JOB]	
Lista de operaciones	P. 212
00 Deshacer/rehacer	P. 213
01 Cuantizar	P. 214
02 Modificar la velocidad de pulsación	P. 214
03 Modificar el tiempo de puerta	P. 214
04 Crescendo	P. 215
05 Transposición	P. 215
06 Ligadura	P. 215
07 Crear redoble	P. 216
08 Ordenar acorde	P. 216
09 Separar acorde	P. 216
10 Desplazar reloj	P. 216
11 Copiar evento	P. 217
12 Borrar evento	P. 217
13 Extraer evento	P. 218
14 Crear datos continuos	P. 218
15 Eliminación parcial	P. 219
16 Modificar datos de control	P. 219
17 Extensión de tiempo de compás	P. 220
18 Crear compás	P. 220
19 Borrar compás	P. 220
20 Copiar pista	P. 221
21 Intercambiar pista	P. 221
22 Mezclar pista	P. 222
23 Borrar pista	P. 222
24 Normalizar efectos de reproducción	P. 222
25 Dividir pista de batería	P. 223
26 Copiar canción	P. 223
27 Dividir canción en patrones	P. 223
28 Borrar canción	P. 224
29 Nombre de canción	P. 224
Edición de canción [EDIT]	
Editar cambio	P. 226
Filtro de visualización	P. 226

## ● MODO DE CADENA DE PATRONES

CADENA DE PATRONES [PATT CHAIN] .....	P. 159
└ Grabación de cadena de patrones [REC]	
└ Grabación en espera .....	P. 161
└ Grabación en tiempo real .....	P. 162
└ Grabación por pasos .....	P. 163
└ General [MASTER]	
└ Ecuilización general .....	P. 164
└ Efecto general .....	P. 165
└ Guardar [SAVE]	
└ Guardar .....	P. 167
└ Exportar .....	P. 167
└ Renombrar .....	P. 167
└ Borrar .....	P. 168
└ Formatear .....	P. 168
└ Recuperar [LOAD]	
└ Recuperar .....	P. 169
└ Configuración SCSI .....	P. 170
└ Operación [JOB]	
└ Lista de operaciones .....	P. 171
└ 00 Deshacer/rehacer .....	P. 172
└ 01 Copiar evento .....	P. 172
└ 02 Borrar evento .....	P. 172
└ 03 Crear compás .....	P. 173
└ 04 Borrar compás .....	P. 173
└ 05 Convertir en canción .....	P. 173
└ 06 Copiar cadena .....	P. 174
└ 07 Borrar cadena .....	P. 174
└ 08 Nombre de cadena .....	P. 174
└ Edición de cadena de patrones [EDIT]	
└ Lista de edición .....	P. 175

## ● MODO DE UTILIDAD

Utilidad [UTILITY] .....	P. 256
└ Sistema .....	P. 257
└ Configuración MIDI .....	P. 260
└ Filtro MIDI .....	P. 262

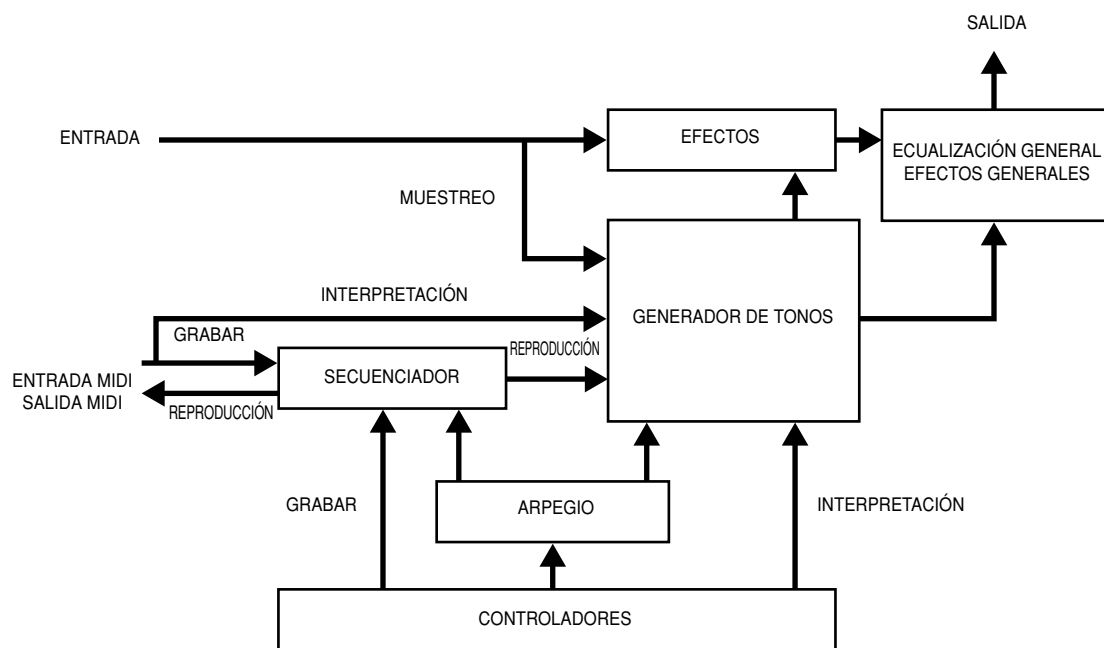
## ● MODO DE MUESTREO

MUESTREO .....	P. 228
└ Muestreo [STANDBY/START/STOP]	
└ Configuración de muestreo .....	P. 231
└ Muestreo en espera .....	P. 232
└ Recortar .....	P. 234
└ Partir .....	P. 235
└ Remezcla de bucle en tiempo real [REAL TIME LOOP REMIX]	
└ Remezcla de bucle en tiempo real .....	P. 239
└ Edición de muestra [SAMPLE EDIT]	
└ Recortar .....	P. 241
└ Parámetros de muestra .....	P. 242
└ Lista de operaciones de muestra .....	P. 244
└ 01 Copiar .....	P. 245
└ 02 Borrar .....	P. 246
└ 03 Extraer .....	P. 246
└ 04 Mover .....	P. 246
└ 05 Normalizar .....	P. 247
└ 06 Extensión de tiempo de compás ..	P. 248
└ 07 Conversión de tono .....	P. 248
└ 08 Entrada/salida progresiva (Fade in/out) ..	P. 249
└ 09 Conversión de frecuencia .....	P. 250
└ 10 Estéreo a mono .....	P. 251
└ 11 Remezcla de bucle .....	P. 251
└ 12 Partir .....	P. 252
└ 13 Nombre de muestra .....	P. 253

## 2. Estructura interna del RS7000

### Los 6 bloques funcionales

El RS7000 consta de 6 bloques funcionales: el secuenciador, el generador de tonos, los controladores, el arpegiador, los efectos, y los efectos y ecualización generales.



#### ● Secuenciador... (página 59)

El bloque del secuenciador graba los datos de una interpretación desde los propios controladores del RS7000 o desde equipos MIDI externos, y reproduce los datos utilizando el generador de tonos interno o equipos MIDI externos.

#### ● Generador de tonos... (página 60)

El bloque del generador de tonos produce voces controladas por el secuenciador del RS7000, por los controladores, por el arpegiador, o por los datos MIDI recibidos desde equipos externos.

#### ● Controladores... (página 62)

Este bloque incluye todos los controladores que controlan los bloques de secuenciador y de generador de tonos: el teclado, los mandos giratorios asignables, los botones del secuenciador, etc. Los datos de interpretación ejecutados sobre el teclado son enviados al secuenciador y al generador de tonos en forma de datos MIDI, y los botones del secuenciador controlan la reproducción de patrones o canciones.

#### ● Arpegiador... (página 63)

Esta función reproduce como arpegios automáticamente notas y acordes tocados en el teclado. Además de actuar sobre el bloque de generador de tonos, los datos de arpegio pueden ser enviados al bloque de secuenciador y grabados como datos de secuencia en una frase o canción, o transmitidos a equipos externos mediante los conectores de salida MIDI OUT.

#### ● Efectos... (página 63)

El bloque de efectos se puede usar para aplicar procesamiento de efectos a la salida del bloque de generador de tonos. Se proporcionan tres fases de efectos (reverberación, retardo/chorus y variación) y se pueden aplicar diferentes efectos a cada pista.

#### ● Ecualización y efectos generales... (página 63)

Este bloque aplica ecualización y efectos a la señal de salida estéreo final. Este bloque es ideal para la masterización del sonido global del RS7000.



## Secuenciador

El bloque del secuenciador graba los datos de interpretación desde los propios controladores del RS7000 o desde equipos MIDI externos, y reproduce los datos utilizando el generador de tonos interno o equipos MIDI externos.



### PRECAUCIÓN

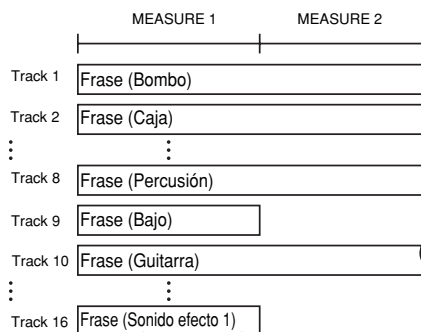
Todos los datos de la memoria del secuenciador interno se perderán al apagar la unidad. Asegúrese de guardar los datos importantes en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI externo antes de apagar el RS7000.

### ● Patrones y frases

Los “patrones” son cualquier tipo de patrón musical que se pueda reproducir, repetir o activar dentro del modo de PATRÓN. Los patrones están formados por “frases” (entre 1 y 16) asignadas a las 16 pistas de patrón.

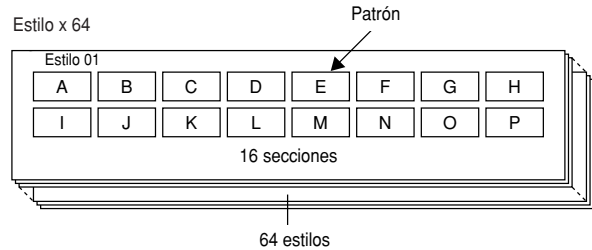
Cada frase puede ser considerada como una “parte” del patrón: una parte de batería, una parte de bajo, una parte de guitarra o piano con acordes de acompañamiento, una línea de metales, o cualquier otra parte musical. Además de las muchas frases prefijadas que se proporcionan con el RS7000, se pueden grabar frases originales para crear patrones totalmente originales.

### Estructura interna de un patrón



### ● Organización de patrones (Estilos y Secciones)

Los patrones se agrupan en “estilos”. Cada estilo puede incluir hasta 16 patrones, cada uno de los cuales se denomina “sección”. Usted puede cambiar directamente entre cualquiera de las secciones incluidas en un estilo usando el teclado del RS7000. La memoria interna del RS7000 soporta hasta 64 estilos (01-64), cada uno de ellos con 16 secciones (secciones A-P), para un total de 1024 patrones (64 x 16 = 1024).



### ● Cadenas de patrones

Una “Cadena de patrones” es básicamente un número de patrones reproducido secuencialmente para producir una canción completa. Las cadenas de patrones pueden ser creadas para cambiar automáticamente de estilo y sección. Además de una pista de patrón que contiene los datos para el cambio de patrón, hay una función de escena/silenciamiento que permite llamar a las memorias de escenas y silenciamiento así como operaciones específicas de silenciamiento de pistas, y una pista de tempo que permite variaciones de tempo. Las cadenas de patrones pueden ser convertidas en canciones, por lo que crear una cadena de patrones es una forma cómoda de empezar a producir una canción. El RS7000 tiene memoria para 20 cadenas de patrones (01-20).

### Estructura de pistas de una cadena de patrones

Pista	tipo de datos	1	2	3	4	5	Compases
Pista de patrón	Estilo	01					
	Sección	A	B	Repetir	C	Repetir	...
Pista de escena/silenciamiento	Número de memoria de escena		3		4	2	...
	Número de memoria de silenciamiento	1		2	5		...
Pista de tempo (BPM)	Cambio de tempo		120	158		72	...

### ● Canciones

Las canciones en el RS7000 son muy parecidas a las canciones que usted crearía con un secuenciador convencional. Las canciones se diferencian de los patrones en los siguientes aspectos:

- Los datos de interpretación se pueden grabar directamente en las pistas.
- Se pueden crear canciones largas, hasta un total de 999 compases.
- Se pueden grabar cambios de escena/silenciamiento y cambios de tempo en las pistas de escena/silenciamiento y de BPM (tiempos de compás por minuto), respectivamente.
- La medida de tiempo (parámetro "meter") puede ser cambiada para cada compás.
- Existe la posibilidad de grabación por inserción (pinchando).
- El modo de multi-grabación graba la totalidad de las 16 pistas a la vez.

El RS7000 tiene memoria para 20 canciones (01-20).

### Estructura de pistas de una canción

Track	1	2	3	4	5	... Measures
Pista del secuenciador	Track1	Track2	Track3	Track4	Track5	...
	Track16	Track17	Track18	Track19	Track20	...
Pista de escena/silenciamiento	Numero de memoria de escena	3	4	2	...	...
Pista de Tiempo (BPM)	Numero de memoria de silenciamiento	1	2	5	...	...
	Cambio de tiempo	120	158	72	...	...

### ● Datos grabados con estilos y canciones

Con cada canción y cada estilo se graban los siguientes tipos de datos:

- BPM (tiempo de compás por minuto) o tempo
- Memoria de escena/silenciamiento
- Transposición (canciones solamente)
- Frases (estilos solamente)
- Cambio de nota (estilos solamente)
- Cadencia
- Efectos de reproducción
- Retardo MIDI
- Mezclador
- Efecto de voz
- Efecto
- Configuración
- Voz muestreada local

### Generador de tonos

El bloque de generador de tonos produce voces controladas por el secuenciador del RS7000, por los controladores, por el arpegiador, o por datos MIDI recibidos desde equipos MIDI externos.



#### PRECAUCIÓN

Todos los datos de voz creados por usted se perderán cuando se apague la unidad. Asegúrese de guardar los datos importantes en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI externo antes de apagar el RS7000.

### ● Voces y voces muestreadas

El RS7000 utiliza dos tipos de voces: "voces" y "voces muestreadas".

Las "voces" son las voces internas producidas por el generador de tonos AWM2 del RS7000. Dado que las voces son prefijadas, ya están preparadas para su uso desde el momento en que se enciende el RS7000.

Las "voces muestreadas" son muestras grabadas utilizando la función de muestreo del RS7000 o importadas de otras fuentes. La memoria de voces muestreadas siempre está vacía al encender la unidad por primera vez.

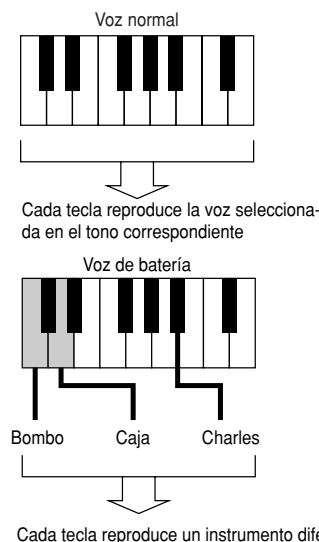
### ● Voces normales y voces de batería

A su vez, las voces se subdividen en dos tipos: "voces normales" y "voces de batería".

Las "voces normales" se reproducen normalmente mediante el teclado o mediante un controlador MIDI, con cada nota sonando en su correspondiente tono. Estos tipos de voces generalmente se usan como instrumentos musicales individuales. En la selección de banco del RS7000 MSB = 0, 63 selecciona las voces normales.

Las "voces de batería" son específicas para instrumentos de batería y percusión, en las que cada nota produce el sonido de un instrumento diferente. En la selección de banco del RS7000 MSB = 126, 127 selecciona las voces de batería.

Remítase a la página 295 del "Apéndice" del manual en inglés si desea ver las listas completas de asignaciones instrumento-tecla para las voces de batería.



### ● Voces de kit muestreadas y voces afinables

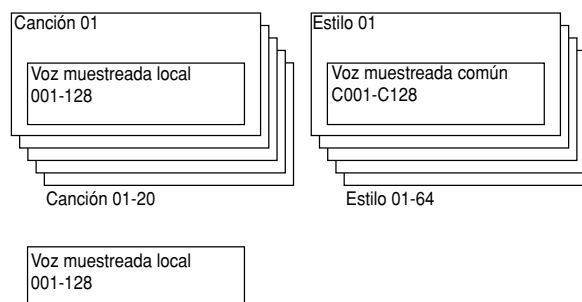
Las voces muestreadas a su vez se subdividen en dos tipos: “voces de kit muestreadas” y “voces afinables”. Las “voces de kit muestreadas” permiten asignar hasta un total de 128 muestras diferentes a notas diferentes, desde DO-2 a SOL8. Las diferentes muestras pueden así ser reproducidas individualmente o simultáneamente según se quiera. Las muestras estéreo utilizan dos de las asignaciones disponibles, con lo cual se pueden asignar hasta un total de 64 muestras estéreo a una “voz de kit muestreada”. Las “voces afinables” reproducen una muestra en sus correspondientes tonos a lo largo de toda la extensión del teclado.



### ● Voces muestreadas locales y voces muestreadas 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 en varias canciones o estilos, entonces deberán ser usadas como “voces muestreadas comunes” (ver más adelante). Las “voces muestreadas comunes” están disponibles para su utilización en todas las canciones y estilos.

En la memoria del RS7000 se pueden almacenar hasta 128 voces muestreadas 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.



### ● Bancos de voces

Los bancos de voces organizan las voces del RS7000 en categorías relacionadas, y se seleccionan mediante datos de selección de banco MIDI MSB y LSB. El RS7000 tiene 5 categorías de voces principales, que a su vez se dividen en 15 bancos de voces. En cada banco se puede almacenar un máximo de 128 voces.

- (MSB LSB) = (000 000) es el banco de voces GM\* (General MIDI). Este banco contiene 128 voces normales de acuerdo con el estándar GM
- (MSB LSB) = (063 000) - (063 009) son los bancos de voces del RS7000, que contienen una serie de voces de alta calidad y super actuales que son perfectas para la producción de música moderna. Las voces están organizadas como sigue:
  - (063 000) . . . SyBa&Ld1: Banco 1 de bajo sintetizado y solista sintetizado
  - (063 007) . . . SyBa&Ld2: Banco 2 de bajo sintetizado y solista sintetizado
  - (063 001) . . . SyPd&Fx1: Banco 1 de efectos afinables y camas de sintetizador
  - (063 008) . . . SyPd&Fx2: Banco 2 de efectos afinables y camas de sintetizador
  - (063 002) . . . SyMaterl: Voces de tipo síntesis de FM y analógicas (perfectas para editar)
  - (063 003) . . . BandInst: Piano, órgano, guitarra, bajo eléctrico y otros instrumentos típicos de grupo

- (063 004) ...Cls&Wind: Instrumentos clásicos de cuerda y viento
- (063 005) ...Eth&Perc: Instrumentos eléctricos y de percusión
- (063 006) ...SFX1: Banco 1 de efectos de sonido
- (063 00) ...SFX2: Banco 2 de efectos de sonido
- (MSB LSB) = (126 000) contiene las voces de batería del RS7000 (todas actualizadas y en perfecta sintonía con la música de hoy).
- (MSB LSB) = (127 000) es el banco de voces de batería GM que contiene una única voz de kit de batería estándar GM.
- (MSB LSB) = (064 000) - (064 001) son los bancos de voces muestreadas. Las voces muestreadas están organizadas en voces muestreadas locales y voces muestreadas comunes.
  - (064 000) ...Voces muestreadas locales: la totalidad de las 128 voces del banco se activan cuando se activa la canción o el estilo.
  - (064 000) ...Voces muestreadas comunes: las voces permanecen igual cuando se activa la canción o el estilo.

**NOTA**

· GM (General MIDI) es un estándar que asigna las mismas voces a los mismos números de voces, de manera que los datos suenan igual siempre que se reproduzcan en un equipo compatible con GM. El banco de voces GM (000 000) y el banco de voces de batería GM (127 000) del RS7000 han sido proporcionados para permitir la reproducción de datos GM, pero no cumplen el estándar GM en su totalidad.

**● Polifonía máxima**

El RS7000 puede reproducir hasta 62 notas simultáneamente. Si se reciben datos de interpretación que reproducen un mayor número de notas, algunas notas serán cortadas. Lleve cuidado de no exceder la máxima polifonía, especialmente cuando utilice muchas notas con un caída o un tiempo de abandono lentos.

Es más, la polifonía máxima se aplica al número de elementos de voz utilizados, no al número de voces. Entre las voces normales e incluyen voces de 1 elemento y voces de 2 elementos, por lo que el número máximo de notas simultáneas puede ser inferior a 62. Remítase a la lista de voces (página 291 del manual en inglés) si desea un listado completo del número de elementos usado por cada voz.

Las voces muestreadas usan 1 elemento, pero las voces estéreo usan 2.

**Controladores**

Este bloque incluye todos los controladores que controlan a los bloques del secuenciador y del generador de tonos: el teclado, los mandos giratorios asignables, los botones del secuenciador, etc. Los datos de interpretación tocados en el teclado son enviados al secuenciador y al generador de tonos en forma de datos MIDI, y los botones del secuenciador controlan la reproducción de patrones y canciones.

**● El teclado**

Además de enviar datos de interpretación (notas) al secuenciador y al generador de tonos, el teclado del RS7000 se puede utilizar en conjunto con los botones [KEYBOARD], [TRACK SELECT], [MUTE] y [TRASPOSE] para activar secciones, seleccionar pistas, silenciar y transponer tonos respectivamente, y más funciones.

**● Mandos giratorios asignables**

Los mandos giratorios asignables se pueden utilizar para el control en tiempo real de efectos de reproducción, parámetros de voces y parámetros de mezclador, permitiendo el control creativo inmediato sobre el sonido en tiempo real. Además de las funciones que figuran en el panel, les pueden ser asignadas otras funciones que son memorizadas y automáticamente recuperadas con cada estilo o canción.

**● Los pulsadores de la velocidad de pulsación**

Estos pulsadores, sensibles a la velocidad de pulsación, son muy prácticos para la introducción de datos de interpretación. Golpeando suavemente sobre estos pulsadores se introducen los datos de notas pre-especificados al tono especificado.

El tono de cada pulsador puede fijarse pulsando [PAD 1] o [PAD 2] mientras se mantiene pulsado el botón [TAP] y la tecla apropiada en el teclado.

**● Memoria de escena/silenciamiento**

Se pueden almacenar en la memoria hasta 5 configuraciones completas de escenas y silenciamiento para cada canción y estilo, y después recuperarlas cuando se necesite.

Una "escena" incluye todos los ajustes de parámetros para todas las pistas (todos los ajustes del mezclador, de edición de voces, de activación/desactivación del silenciamiento, de cadencia, de efectos de reproducción, de retardo MIDI, de tempo o BPM y de transposición). Una configuración de silenciamiento incluye el estado de activación/desactivación del silenciamiento para todas las pistas.

La capacidad de almacenar y recuperar instantáneamente escenas completas y configuraciones de silenciamiento significa que incluso las configuraciones más complejas, que llevaría mucho tiempo programar en tiempo real, pueden ser llamadas con sólo tocar un botón. Las operaciones de recuperación de estas configuraciones pueden ser grabadas en cadenas de patrones, así como en canciones.

El botón [SCENE/MUTE] activa alternativamente las funciones de memoria de escena y de silenciamiento. Los indicadores SCENE y MUTE se encienden alternativamente al pulsar el botón.

El botón [ATORE] se utiliza para almacenar los ajustes de escena o silenciamiento activos en ese momento en una de las 5 posiciones de memoria disponibles: [MEMORY 1] - [MEMORY 5]. El tipo de datos seleccionados se almacenan cuando se pulsa un botón de memoria de escena/silenciamiento [MEMORY 1] - [MEMORY 5] mientras se mantiene pulsado el botón [ATORE]. Cuando se pulsan solos los botones [MEMORY 1] - [MEMORY 5], se recuperan los datos de escena o silenciamiento almacenados.

### ● Botones del secuenciador

Estos botones controlan las funciones básicas del bloque de secuenciador

- [◀] . . . . .Va directamente al compás inicial del patrón o canción activo en ese momento.
- [▶▶] . . . . .Avanza un compás si se pulsa brevemente o avanza rápidamente si se mantiene pulsado
- [◀◀] . . . . .Retrocede un compás si se pulsa brevemente, o rebobina hacia atrás rápidamente si se mantiene pulsado
- [●] (REC) . .Activa la pantalla de grabación de frase o canción
- [■] (STOP) .Detiene la reproducción o grabación de un patrón o una canción
- [▶] (PLAY) .Inicia la reproducción de un patrón o canción, e inicia la grabación de una frase o una canción

## Arpegiador

Esta función reproduce automáticamente como arpeggios las notas y acordes tocados en el teclado. Además de actuar sobre el bloque del generador de tonos, los datos de arpeggios pueden ser enviados al bloque del secuenciador y grabados como datos de secuencia en una frase o canción, o transmitidos a equipos externos mediante los conectores de salida MIDI OUT.

Los arpeggios también son conocidos a veces como “acordes rotos”, y se utilizan frecuentemente en los estilos modernos de música “dance” y “techno”. Para reproducir arpeggios automatizados, pulse el botón [ARPEGGIO ON], de modo que se ilumine su indicador, y toque un acorde en el teclado.

## Efectos

El bloque de efectos se puede usar para aplicar procesamiento de efectos a la salida del bloque del generador de tonos. Existen tres frases de efectos (reverberación, retardo/chorus y variación) y se pueden aplicar diferentes efectos a cada pista.

### ● Efecto de reverberación (reverb)

Esta fase de efectos está específicamente dedicada a la reverberación. Puede añadir una sensación de ambiente natural y espacialidad al sonido.

Se proporcionan 12 tipos de reverberación. Consultar la lista de Efectos en la página 313 el manual en inglés para más detalles.

### ● Efectos de retardo/chorus (delay/chorus)

Se proporcionan 25 efectos de retardo y chorus. Consultar la lista de Efectos en la página 313 del manual en inglés para más detalles.

### ● Efectos de variación (variation)

Se proporcionan 100 efectos de variación, incluyendo reverberación, distorsión, saturación, y muchos más. Consulte la lista de Efectos en la página 313 del manual en inglés para más detalles.

## Efectos y ecualización generales

Este bloque aplica ecualización y efectos a la señal de salida estéreo final. Este bloque es ideal para “masterizar” el sonido global del RS7000.

Se proporcionan 8 tipos de efectos. Consulte la lista de Efectos en la página 313 del manual en inglés para más detalles.

### ● Configuración de memoria

La memoria interna del RS7000 se puede dividir en tres categorías: Memoria del Sistema, Memoria Prefijadas y memoria de Usuario.

### ● Memoria del Sistema

El entorno operativo del RS7000 está retenido en su memoria: configuración del sistema, configuración MIDI y parámetros de configuración de filtros MIDI.

### ● Memoria Prefijada

Esta es una memoria de sólo lectura (no puede borrarse ni escribir encima de ella) que contiene las frases y voces prefijadas.

### ● Memoria de Usuario

La memoria de usuario es una memoria volátil (el contenido puede ser borrado y re-escrito) que se utiliza para retener frases, patrones y muestras grabadas. Existe una función de protección de memoria para prevenir borrados accidentales. La memoria puede contener hasta 128 muestras locales para cada estilo o canción, 128 muestras comunes, 5 configuraciones de escenas y 5 de silenciamiento, 256 frases de usuario para cada estilo, 1024 patrones (64 estilos x 16 secciones), 20 cadenas de patrones y 20 canciones. La memoria de usuario viene vacía cuando la unidad sale de fábrica.



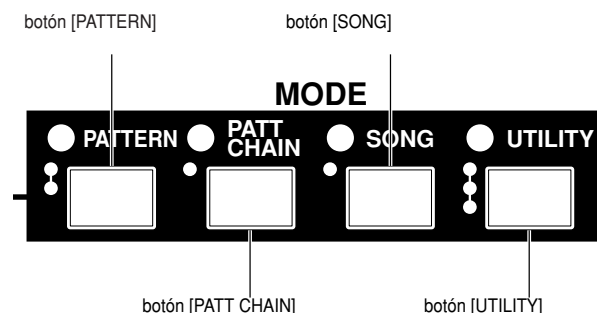
### PRECAUCIÓN

Todos los datos de la memoria de usuario se borran cuando se apaga la unidad. Asegúrese de salvar los datos que quiera conservar en una tarjeta de memoria o en un dispositivo SCSI externo.

### 3. Funcionamiento básico

#### Modos de selección

Los botones MODE se utilizan para cambiar de modo. cuando se pulsa un botón, su indicador se ilumina y se selecciona el modo correspondiente.



[PATTERN] ... Selecciona alternativamente los modos de Reproducción de PATRÓN y Confección de PATRÓN

[PATT CHAIN] .Selecciona el modo de CADENA DE PATRONES

[SONG] . . . . . Selecciona el modo de CANCIÓN

[STANDBY/START/STOP], [SAMPLE EDIT], [REAR TIME LOOP REMIX] .Seleccionan los respectivos modos de muestreo: EN ESPERA/INICIO/PARADA, EDICIÓN DE MUESTRA, REMEZCLA DE BUCLE EN TIEMPO REAL

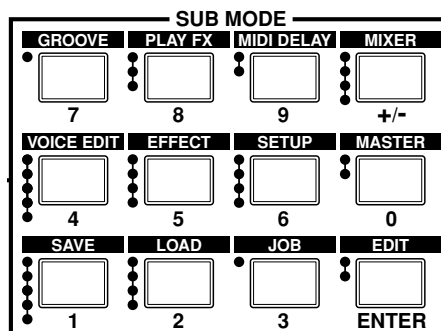
[UTILITY] . . . . . Selecciona el modo de UTILIDAD. Las páginas de Sistema (System), Configuración MIDI (MIDI Setup) y Filtro MIDI (MIDI Filter) se seleccionan secuencialmente cada vez que se pulsa el botón. el botón [EXIT] se puede utilizar para desplazarse hacia atrás por las páginas.

#### NOTA

Los modos no se pueden seleccionar durante la reproducción ni la grabación.

#### Selección de Submodos

La mayoría de los modos tienen una serie de submodos a los que se puede acceder utilizando los botones de submodo apropiados, o el botón [REC]. el botón [EXIT] se puede utilizar para salir de los submodos.



[GROOVE] ... Permite variaciones de cadencia y de "feeling" para aplicarlas a pistas individuales.

[PLAY FX] ... Selecciona las páginas de EFECTOS DE REPRODUCCIÓN: Armonizar, Nota y Tiempo.

[MIDI DELAY] .Selecciona las páginas del submodo RETARDO MIDI = Retardo MIDI y Realimentación.

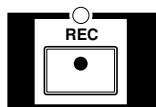
[MIXER] . . . . . Selecciona las páginas del submodo MEZCLADOR: Selección de Voz, Volumen/Panorámico/Salida, Ecualización y Nivel de Envío a Efectos.

[VOICE EDIT] .Selecciona las páginas de EDICIÓN DE VOZ: LFO, Portamento, Tono, EG y Filtro.

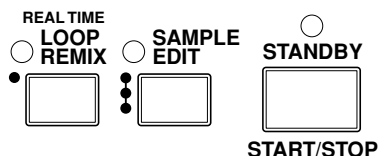
[EFFECT] ... Selecciona las páginas del submodo EFECTO: Tipo de Efecto, Variación, Retardo/Chorus y Reverberación.



- [SETUP] . . . . .Selecciona las páginas del submodo CONFIGURACIÓN: Arpeggio, configuración A/D, Asignación de Mandos giratorios y Canal de Salida MIDI.
- [MASTER] . . . . .Selecciona las páginas del submodo GENERAL: Ecualización General y Efecto General.
- [SAVE] . . . . .Selecciona las páginas del submodo GUARDAR: Guardar, Exportar, Renombrar, Borrar y Formatear.
- [LOAD] . . . . .Selecciona las páginas del submodo RECUPERAR: Recuperar, Importar, Configuración SCSI y Comunicación SCSI.
- [JOB] . . . . .Accede a la lista de operaciones.
- [EDIT] . . . . .Selecciona las páginas de Cambio de Edición y Filtro de Visualización.



- [REC] . . . . .Selecciona la página de grabación en espera.



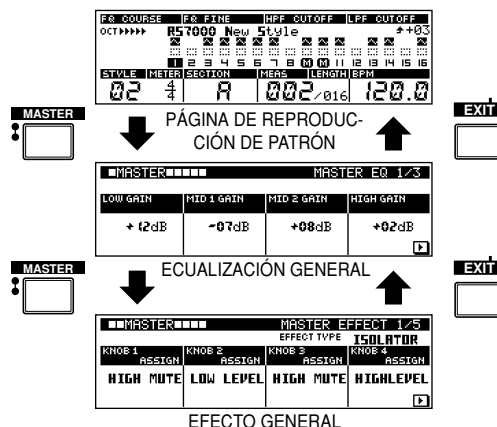
- [STANDBY/START/STOP] . . . . .
- . . . . .Selecciona las páginas de Ejecución, Recorte y Partición de MUESTREO.

- [SAMPLE EDIT] . . . . .
- . . . . .Selecciona las páginas de parámetros y Recorte de MUESTRA, y la lista de operaciones de muestra.

- [REAL TIME LOOP REMIX] . . . . .
- . . . . .Selecciona la página de Remezcla de bucle en Tiempo Real.

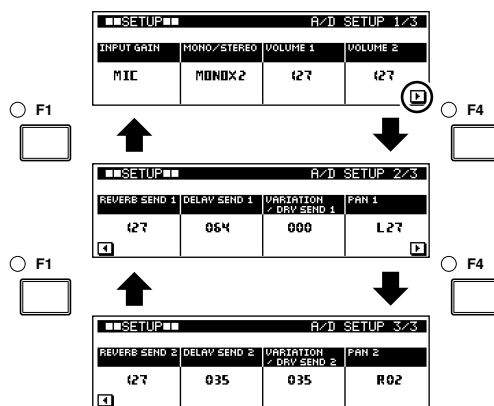
### Cuando un botón accede a varias páginas

Algunos modos y submodos tienen más de una página o pantalla. En tales casos, a las diversas páginas existentes se puede acceder secuencialmente pulsando el botón relacionado. Usando el botón [EXIT] puede desplazarse por las páginas hacia atrás.



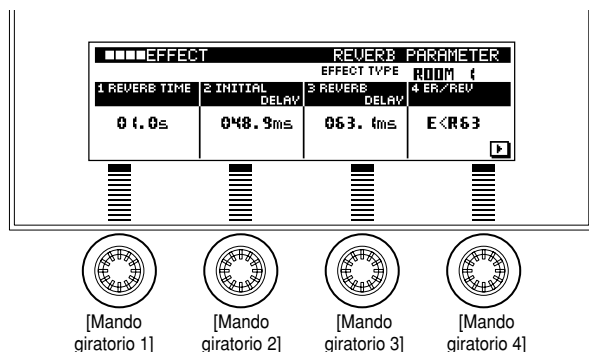
Inmediatamente a la izquierda de los botones de MODO (MODE) y SUBMODO (SUB MODE) hay unos puntos que indican el número de páginas a las que se accede con ese botón. Los títulos reales de las páginas a las que se accede están enumeradas en el panel de la derecha de los grupos de botones de MODO y SUB MODO.

Es más, algunas pantallas de modos y submodos tendrán flechas en la parte inferior derecha o izquierda, indicando que se puede acceder a otras páginas. En tal caso, utilice los botones [F1] o [F4] para pasar a la página siguiente.

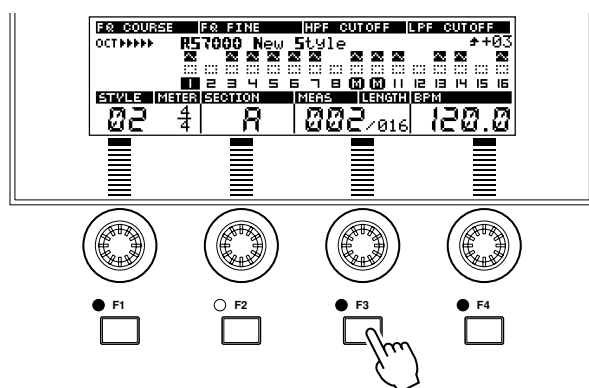


### Edición de los valores de los parámetros

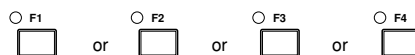
Los parámetros generalmente pueden editarse utilizando los [Mando giratorio 1] - [Mando giratorio 4]. Los parámetros que se pueden ajustar con cada mando giratorio aparecen inmediatamente encima de cada mando giratorio en cada pantalla.



En algunos casos se pueden asignar un único mando giratorio a dos parámetros. Utilice el botón de función relacionado ([F1] - [F4]) para cambiar al parámetro deseado y después editarlo como se requiera utilizando el mando giratorio apropiado.



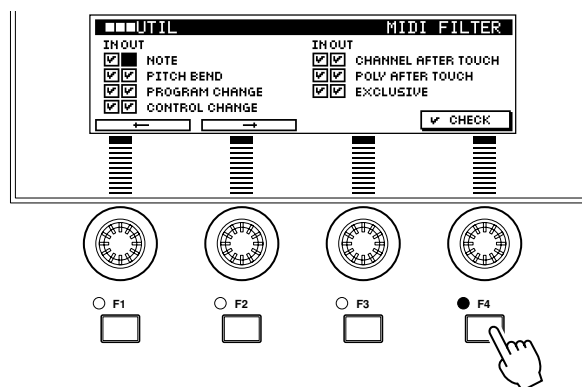
Cuando se va a editar un parámetro numérico, en algunos casos los botones SUB MODE pueden ser utilizados como teclado numérico para introducir datos numéricos mientras se mantiene pulsado [SHIFT] y el botón de función relacionado. Después de introducir el valor deseado, pulse el botón [EDIT] (ENTER) para introducir realmente el valor (dejará de parpadear en la pantalla). (Este método de introducción no está disponible para todos los parámetros).



### Selección y ejecución de los comandos

La selección y ejecución de los comandos se lleva a cabo utilizando los botones [F1] - [F4].

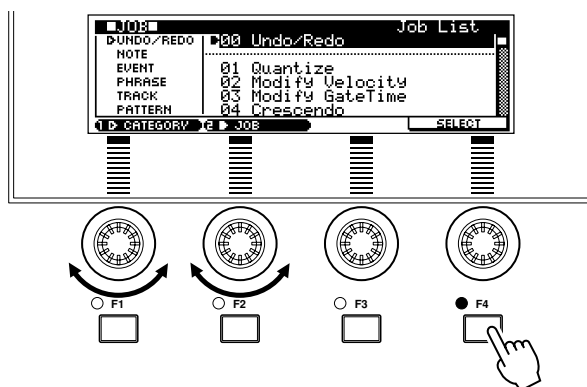
Cuando sea posible, el nombre del comando aparecerá esbozado encima del botón de función en la parte inferior de la pantalla, y se iluminará el indicador del correspondiente botón de función.





### Selección de operaciones

En las pantallas de listas de operaciones de los modos de PATRÓN, CADENA DE PATRONES, CANCIÓN Y MUESTREO, los [Mando giratorio 1] y [Mando giratorio 2] se utilizan para desplazar el cursor a la operación deseada, y después se pulsa [F4] para seleccionar realmente la operación



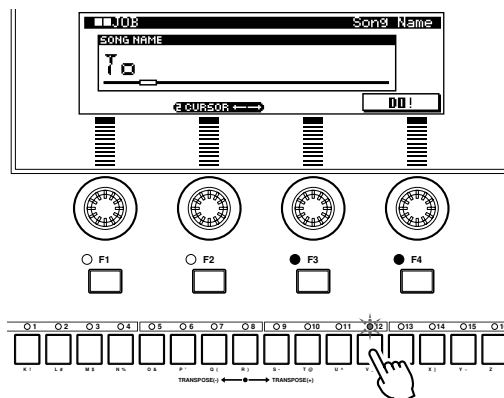
### Introducción de caracteres

Los nombres de estilos, de canciones, de archivos para guardar en disco, etc. Se introducen todos ellos usando el mismo procedimiento. Como ejemplo, vamos a ver como se introduciría un nombre de archivo.

Para la introducción de nombres se utilizan 1 mando giratorio, 2 botones de función, el teclado, el botón [CAPS] y los botones [PAD1] y [PAD2].

1. Utilice el [Mando giratorio 2] para mover el cursor a la posición de carácter deseada.
2. Pulse una tecla blanca o negra del teclado para introducir el carácter correspondiente.  
Mantenga pulsado el botón [CAPS] mientras pulsa una tecla para introducir una letra mayúscula.  
Mantenga pulsado [SHIFT] y utilice las teclas blancas del teclado para introducir símbolos.  
Pulse [PAD1] (SPACE) para introducir un espacio.  
Pulse [PAD2] (DEL) para borrar el carácter que haya en la posición del cursor.

3. Pulse [F4] para introducir realmente el carácter seleccionado.



#### NOTA

- Los nombres de archivos y de carpetas se introducirán automáticamente en mayúsculas.

### Selección de pistas

Mantenga pulsado el botón [TRACK SELECT] y pulse la tecla blanca del teclado que corresponda a la pista que se va a seleccionar. Parpadeará el indicador correspondiente a la tecla.

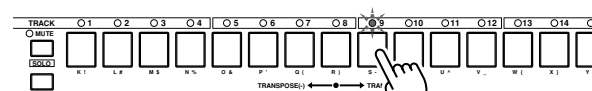
Los números de pista están rotulados encima de las teclas blancas.

Las pistas también se pueden seleccionar usando las teclas negras [TR-] y [TR+] mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT], para ir una pista hacia atrás o hacia delante respectivamente.

Se pueden seleccionar grupos de pistas usando las teclas negras [All] (todas), [1-8] o [9-16], mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].

Mientras el botón [TRACK SELECT] está pulsado, los indicadores situados sobre las pistas lucirán continuamente, intermitentemente o no lucirán para indicar el estado de la pista de esta manera:

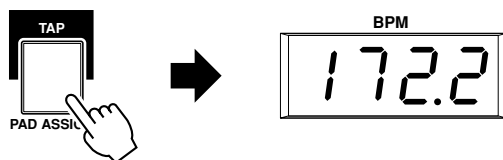
Encendido . . . .La pista correspondiente contiene datos  
Intermitente . . .La pista correspondiente está seleccionada  
Apagado . . . .La pista correspondiente no contiene datos



### Introducción de tiempo por pulsaciones

Con esta función usted puede introducir un valor de tiempo o BPM (tiempos de compás por minuto), mediante suaves pulsaciones o golpecitos sobre el botón [TAP] al tempo apropiado.

Pulse el botón [TAP] 3 ó 4 veces en el modo de PATRON, CADENA DE PATRONES, o CANCION para introducir automáticamente el correspondiente valor de BPM.

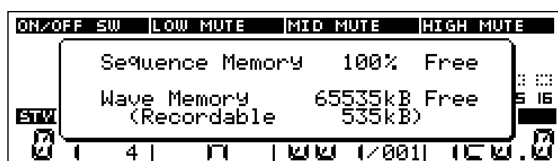


Pulse varias veces para fijar el tempo.

### Pantalla de memoria libre

Si pulsa [UTILITY] mientras mantiene pulsado [SHIFT], la cantidad de memoria libre le será mostrada mientras mantenga pulsados los botones. La cantidad de memoria grabable (la cantidad de memoria disponible para grabar o cargar muestras) puede incrementarse si se ejecuta la función de optimizar memoria de onda del modo de Utilidad.

Esta pantalla no se mostrará durante el estado de grabación de secuencia o muestra en espera, o durante la grabación.



### Inicialización de los ajustes del Efecto General

Pulse [MASTER] mientras mantiene pulsado [SHIFT] para inicializar el efecto general seleccionado en ese momento.

### Deshacer/Rehacer

La operación de Deshacer cancela los cambios hechos por las operaciones más recientes, restableciendo los datos a su estado previo.

La operación de Rehacer cancela la orden de Deshacer y restablece los cambios.

Deshacer/Rehacer se puede ejecutar desde cualquier pantalla, excepto las de Guardar, Recuperar, y Editar, pulsando el botón [JOB] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT]. Deshacer y Rehacer se seleccionan alternativamente cada vez que se pulsa el botón [JOB].

#### NOTA

- Deshacer/Rehacer no se puede utilizar durante la reproducción o grabación del secuenciador, o mientras está operativa la función de arpeggio.
- Deshacer/Rehacer no funciona con operaciones de voces muestreadas.

### Repetición automática

Los botones [◀◀] y [▶▶] incluyen una función de repetición de tecla automática. Mantenga pulsado cualquiera de los dos para un avance continuo a través de los compases en la correspondiente dirección.

### Recuperación automática

Si al encender la unidad se mantiene pulsada una de las teclas blancas del teclado como se relaciona a continuación, se activará la función de Recuperación automática y se cargarán automáticamente los correspondientes archivos.

Los archivos que se vayan a cargar utilizando la función de Recuperación automática deben ser creados inicialmente y guardados mediante la página apropiada del submodo GUARDAR con el nombre de archivo "AUTOLOAD\_1" ~ "AUTOLOAD\_9", utilizando el tipo de archivo "ALL" (todos). Una vez que un archivo haya sido denominado así, se cargará automáticamente sin tener que pulsar una tecla del teclado.

Tecla blanca [1]	.....AUTOLD_1.R2A
Tecla blanca [2]	.....AUTOLD_2.R2A
Tecla blanca [3]	.....AUTOLD_3.R2A
Tecla blanca [4]	.....AUTOLD_4.R2A
Tecla blanca [5]	.....AUTOLD_5.R2A
Tecla blanca [6]	.....AUTOLD_6.R2A
Tecla blanca [7]	.....AUTOLD_7.R2A
Tecla blanca [8]	.....AUTOLD_8.R2A
Tecla blanca [9]	.....AUTOLD_9.R2A
Tecla blanca [10]	.....Función de Recuperación automática desactivada

Por ejemplo, si está trabajando en un proyecto pero necesita parar y apagar el RS7000 durante un rato, guarde el proyecto con el nombre de archivo "AUTOLD\_1". Después, mantenga pulsada la tecla blanca [1] cuando vuelva a encenderlo y el proyecto se recargará automáticamente.

#### NOTA

- Si tiene conectado un dispositivo SCSI, primero se efectuará la búsqueda en orden de archivos en una tarjeta de memoria, y después en dispositivos SCSI en orden de numeración de 0 ~7, y el primero que responda a esa denominación será cargado.
- El archivo "AUTOLD\_1" está fijado para ser cargado automáticamente como ajuste de fábrica por defecto.

# Capítulo 2.

## El Modo de Patrón

Acerca del modo de Patrón .....	70
1. Reproducción de patrón .....	72
2. Confección de patrón (patch) .....	75
3. Grabación de frases .....	77
4. Añadir cadencia a un patrón .....	85
5. Efectos de reproducción .....	87
6. Retardo MIDI .....	90
7. Ajuste de nivel y efectos para cada pista (mezclador) .....	93
8. Cambio del sonido de las voces (edición de voces) .....	97
9. Incorporación de efectos .....	104
10. Configuración y ajustes de los mandos asignables y de arpeggio .....	107
11. Ecualización y efectos generales .....	111
12. Guardar en tarjeta de memoria o disco .....	114
13. Recuperar desde tarjeta de memoria o disco .....	126
14. Edición de patrones y frases (operaciones de patrón) .....	133
15. Edición de frases .....	154



### ● Efecto (Effect)...(Página 104)

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

EFFECT TYPE			
VARIATION	DELAY	REVERB	
036 FLANGER	25 ECHO	04 HALL	

### ● Configuración (Setup)...(Página 107)

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

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	DivLevel	AUTO

### ● General (Master)...(Página 111)

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
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB

### ● Guardar (Save)...(Página 114)

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

SAVE		Save	
1 FILE TYPE	2 PATTERN	00015520 KB FREE	CARD
PATT	01		
*****		SAVE	SCSI CARD
OK			

### ● Recuperar (Load)...(Página 126)

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

LOAD		Load	
CARD	1 FILE TYPE	LOAD	OK
SCSI CARD	PATT		

### ● Operación (Job)...(Página 133)

Accede a las operaciones de edición de patrón y de frase.

Job List	
UNDO/REDO	00 Undo/Redo
NOTE	01 Quantize
EVENT	02 Modify Velocity
PHRASE	03 Modify GateTime
TRACK	04 Crescendo
PATTERN	
1 CATEGORY	2 JOB
SELECT	

### ● Edición de frase (Edit)...(Página 154)

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

EDIT TR 01		Edit Change	
4/4			
T02			
001:1-000	Par	[010]	+23 [....mm...]
001:1-000	INRPN	[010-015]	014-015
001:4-000	FC	000-001-000	00000000
001:5-000	FC	-4025	.....
11		DELETE	INSERT
VALUE			

## 1. Reproducción de patrón

**Selecciona y reproduce patrones.**

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

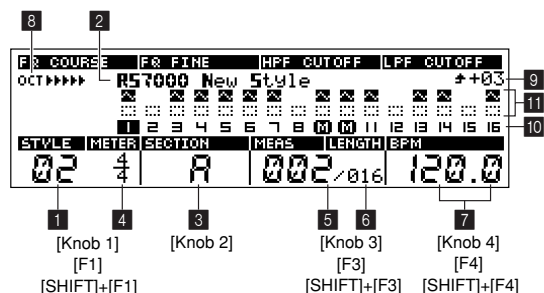
### Procedimiento de reproducción de patrón

1. Seleccione el patrón a reproducir fijando los parámetros de ESTILO (STYLE) y SECCION (SECTION).
2. Cuando pulse el botón [PLAY], el indicador luminoso PLAY parpadeará y comenzará la reproducción del patrón.
3. Pulse [STOP] para detener la reproducción.

#### NOTA

Los parámetros de la pantalla de Reproducción de PATRON pueden alterarse durante la reproducción del patrón. Los cambios hechos durante la reproducción son guardados como datos de patrón (cuando la PROTECCION DE MEMORIA está DESACTIVADA).

### Parámetros de pantalla



#### 1 STYLE (Número de estilo)

... [Mando giratorio 1], [SHIFT]+ [F1] → Teclado numérico

#### 2 Nombre del estilo

#### 3 SECTION (Sección) [Mando giratorio 2]

[Ajustes]

Número de estilo 01 ~ 64  
Nombre de estilo Fijo en pantalla  
Sección A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

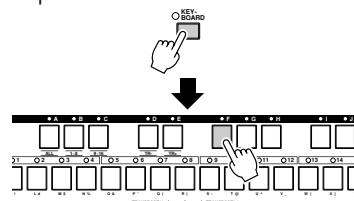
El patrón a reproducir se selecciona especificando el número de estilo y sección.

#### NOTA

Para más información sobre estilos y secciones, ver "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 59.

### [Procedimiento de selección de sección]

Las secciones de la A a la J también pueden seleccionarse mediante el teclado. Pulse el botón [KEYBOARD] para que se ilumine su indicador, y después utilice las teclas negras para seleccionar la correspondiente sección.



Los indicadores luminosos de las teclas negras se encienden como sigue:

Illuminado . . . . La sección correspondiente contiene datos de reproducción.

Intermitente . . La sección correspondiente está seleccionada.

Apagado . . . . La sección correspondiente no contiene datos de reproducción.

#### 4 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) para el patrón. Use [F1] para desplazar el cursor hasta el parámetro METER y después utilice el [Mando giratorio 1] para fijarlo como se requiera.

#### 5 MEAS (Compás)

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

#### 6 LENGTH (Longitud o duración)

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

[Ajustes]

Compás . . . . .001 ~ Longitud

Longitud . . . . .001 ~ 256

El parámetro MEAS muestra el número de compás en cada momento durante la reproducción. El [Mando giratorio 3] se puede utilizar para cambiar el número de compás, y por lo tanto la posición de reproducción.

El parámetro LENGTH muestra la duración o longitud del patrón en compases. La duración del patrón puede determinarse pulsando [F3] para desplazar el cursor hasta LENGTH, y después usando el [Mando giratorio 3].

#### NOTA

Los botones [◀], [◀◀] y [▶▶] también pueden ser usados para cambiar el número 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 del patrón. 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)

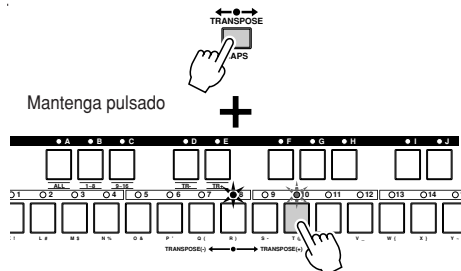
Transpone el tono de reproducción del patrón.

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

**[Procedimiento]**

La transposición se fija manteniendo pulsado el botón [TRANPOSE] y pulsando la tecla del teclado que corresponda a la cantidad de transposición deseada por encima o por debajo de la tecla de DO central (pista 8). Mientras se mantiene pulsado el botón [TRANPOSE], el indicador de la tecla de DO central se iluminará y el indicador de la tecla de transposición seleccionada parpadeará. Si se especifica una tecla negra, parpadearán los indicadores situados a ambos lados de la tecla.

Para transponer en más de una octava, pulse primero el botón [OCT DOWN] o [OCT UP], y después el teclado.

**10 Pista**

[Ajustes] 01 ~ 16

Muestra los números de pistas.

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

**[Procedimiento de selección de pista]**

Mantenga pulsado el botón [TRACK SELECT] y pulse en el teclado la tecla blanca correspondiente a la pista que quiera seleccionar. Su indicador luminoso parpadeará.

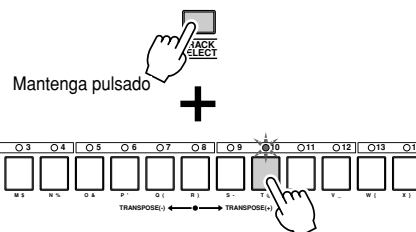
Los números de pista están rotulados encima de las teclas blancas.

Mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT], los indicadores situados encima de las teclas lucirán continuamente, intermitentemente o permanecerán apagados para indicar el estado de la pista como sigue:

Iluminado . . . . La pista correspondiente contiene datos.

Intermitente . . . La pista correspondiente está seleccionada.

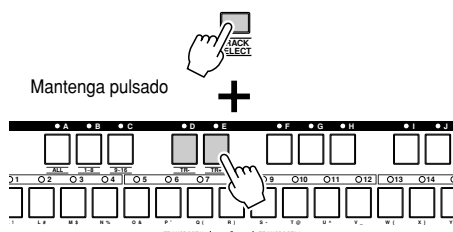
Apagado . . . . La pista correspondiente no contiene datos.

**NOTA**

Si los indicadores tanto del botón [KEYBOARD] como del botón [MUTE] están apagados, las pistas pueden ser seleccionadas directamente pulsando las teclas blancas del teclado.

La secuencia de la pista correspondiente se reproducirá mientras esté presionada la tecla.

Las pistas también se pueden seleccionar usando las teclas negras [TR-] y [TR+] mientras se mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].





## 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 para los ajustes de silenciamiento y aislamiento]

1. Para usar la función de silenciamiento, primero pulse el botón [MUTE] de manera que se encienda su indicador luminoso.

Para utilizar la función de aislamiento o “solo”, pulse el botón [MUTE] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], de modo que el indicador luminoso parpadee.

#### NOTA

Mientras el indicador luminoso [MUTE] está encendido o intermitente, los indicadores situados encima de las teclas blancas del teclado estarán iluminados, intermitentes o apagados, indicando el estado de las pistas como sigue:

Iluminado . . . La pista correspondiente contiene datos.

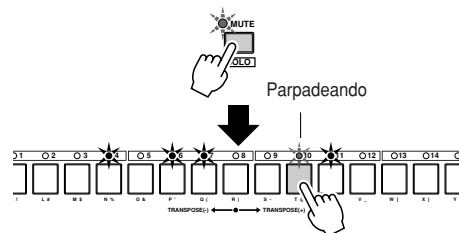
Intermitente . . La pista correspondiente está silenciada o aislada.

Apagado . . . La pista correspondiente no contiene datos. Esta pista no se puede silenciar ni aislar.

2. Pulse una tecla blanca en el teclado para silenciar o aislar la correspondiente pista.

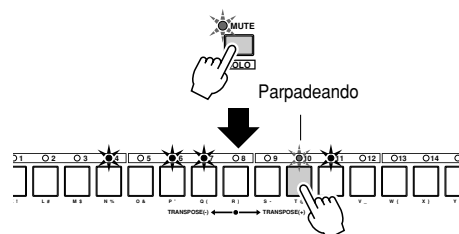
#### • Silenciar (Mute)

Cuando se pulsa una tecla blanca para silenciar una pista, el correspondiente indicador parpadea. Se pueden pulsar teclas blancas adicionales para silenciar múltiples pistas.



#### • Aislar (Solo)

Cuando se pulsa una tecla blanca para aislar una pista, el indicador correspondiente parpadea. Cuando se pulsa una tecla blanca diferente, la función “solo” se activa en la nueva pista (solamente se puede aislar una pista a la vez).



4. Cuando pulse el botón [MUTE], de manera que se apagará su indicador, la función solo quedará desactivada y todas las pistas sonarán. Las pistas silenciadas permanecerán silenciadas.

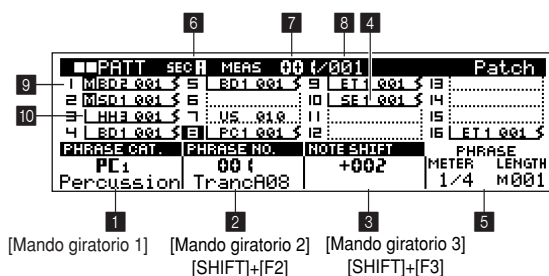


## 2. Combinación de frases para confeccionar patrones (Patch)

Las frases se pueden combinar para crear patrones.

Pulsando el botón [PATTERN] alternativamente se selecciona la página de Reproducción de PATRON y esta página de Confección de PATRON.

### Parámetros de pantalla



#### 1 PHRASE CAT. (Categoría de frase)

.....[Mando giratorio 1]

#### 2 PHRASE NO. (Número de frase)

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

[Ajustes]

Categoría de frase ...Sin frase, US (usuario)

Para más información sobre las categorías de frases prefijadas remítase al Apéndice (página 313) del manual en inglés.

Número de frase ...001 ~ 256 (el recorrido numérico real dependerá de la categoría de frase seleccionada).

Seleccione una categoría de frase y un número de frase para asignar una frase a la pista seleccionada en ese momento.

#### NOTA

Ver página 72 en "1.Reproducción de patrón" para ver el procedimiento de selección de pistas.

#### 3 NOTE SHIFT (Cambio de nota)

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

[Ajustes] -127 ~ +127 (semitonos)

Cambia el tono de los datos de nota, en la frase seleccionada en ese momento, hacia arriba o hacia abajo en incrementos de semitonos.

#### NOTA

Si se aplica un cambio de nota a una frase que utiliza una voz de batería, cambiarán los sonidos del instrumento de batería.

#### 4 Frase

Muestra las frases asignadas a cada pista. La asignación de frases se lleva a cabo usando los [Mando giratorio 1] y [Mando giratorio 2]. Las cajas que encuadran a las frases en la pantalla indican lo siguiente:

..... .Una frase de usuario que no contiene datos.

[EX:001] .La frase es más corta que la longitud especificada para el patrón.

[EX:001\$ .La frase es más larga que la longitud especificada para el patrón.

[EX:001\$ .La frase es más corta que la longitud especificada para el patrón.

#### 5 PHRASE METER, PHRASE LENGTH (medida de frase, longitud de frase)

Muestra la medida de compás (signatura de tiempo) y la longitud en compases de la frase asignada a la pista seleccionada en ese momento.

#### 6 SEC (Sección)

[Ajustes]

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

Muestra la sección seleccionada en ese momento.

#### NOTA

Ver página 72 en "1.Reproducción de patrón" para ver el procedimiento de selección de secciones.

#### 7 MEAS (Compás)

#### 8 Longitud o duración

El parámetro MEAS muestra el número de compás en cada momento durante la reproducción.

El parámetro de longitud muestra la duración del patrón en compases.

#### NOTA

Los botones [◀], [◀◀] y [◀◀◀] también pueden ser usados para cambiar el número de los compases (incluso durante la reproducción).

### 9 Pista

Muestra los números de pistas.


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


#### NOTA

Ver página 72 en "1.Reproducción de patrón" para ver el procedimiento de selección de pistas.

### 10 Estado de pista

Indica si la pista correspondiente contiene datos, así como el estado de la pista.

 : Hay datos de muestra asignados a esta pista.

 : 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).

#### NOTA

Ver página 72 en "1.Reproducción de patrón" para ver el procedimiento de ajuste de las funciones de silenciamiento (mute) y aislamiento (solo).

valor de cambio de nota para la frase seleccionada en ese momento.

9. Para ajustar el BPM (tiempos de compás por minuto), pulse [PATTERN] para regresar al modo de Reproducción de PATRON y utilice el [Mando giratorio 4] para realizar el ajuste que sea necesario.

10. Utilice los botones de SUBMODOS (GROOVE ...SETUP) para ajustar otros parámetros según se requiera (remítase a las respectivas secciones de submodos del manual).

## Procedimiento para la confección de un patrón

1. Utilice el botón MODE [UTILITY] para acceder a la página SYSTEM (sistema), y después use el [Mando giratorio 4] (MEMORY PROTECT = protección de memoria) para desactivar la protección de memoria (ponerla en "off") (página 257).
2. Pulse el botón [PATTERN] para ir a la página de Reproducción de PATRON y determinar los parámetros de ESTILO (Style) y SECCION (Section) para seleccionar el parámetro que desee crear.  
Puede darle al estilo un nombre si así lo requiere (página 153).
3. Pulse [F3] para mover el cursor hasta el parámetro de LONGITUD (Length) y utilice el [Mando giratorio 3] para determinar la duración del patrón.
4. Pulse [F1] para mover el cursor hasta el parámetro de MEDIDA (Meter) y utilice el [Mando giratorio 1] para seleccionar la medida deseada.
5. Pulse de nuevo el botón [PATTERN] para ir a la página de Confección de PATRON.
6. Seleccione una pista a la que quiera asignar una frase (página 67).
7. Utilice los [Mando giratorio 1] (PHRASE CAT. = categoría de frase) y [Mando giratorio 2] (PHRASE NO. = número de frase) para seleccionar la frase que se va a asignar a la pista seleccionada. Pulse [PLAY] para oír las frases durante la selección.
8. Si es necesario, utilice el [Mando giratorio 3] (NOTE SHIFT = Cambio de nota) para fijar un

### 3. Grabación de frases

Aquí se crean frases originales grabando datos de interpretación en frases de usuario.

Hay tres modalidades disponibles: grabación en tiempo real, grabación por pasos, y grabación por pasos con cuadrícula.

#### NOTA

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

#### La pantalla de grabación de frases

La grabación de frases tiene las siguientes páginas o pantallas:

#### ● Grabación en espera (Rec Standby en Reproducción de PATRON) ... (página 78)

Esta página se utiliza para preparar la grabación de datos de interpretación en la frase seleccionada en ese momento. A parámetros como grabación de bucle, tipo de grabación, y cuantización de grabación se accede mediante esta página

■REC■ MEAS 001/001 Rec Standby															
<div> <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</div> <div> <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</div> <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</div> </div> </div>															
REC LOOP	REC TYPE	REC QUANTIZE	VALUE	SWING	BPM										
OFF	REPLACE		240	66%	120.0										

#### ● Grabación en espera (Rec Standby en Configuración de PATRON) ... (página 79)

Esta página se utiliza para preparar la grabación de datos de interpretación en una frase.

La selección de voz y la transposición se pueden llevar a cabo a través de esta página.

■PATT SEGA MEAS 001/001 Rec Step															
1	MIDP 001	5	BD1 001	9	13										
2	SD1 001	6		10	US 010	14									
3	HHE 001	7	US 001	11											
4	CBP 001	8	MFC1 001	12	US 001	15									
BANK	PGM	TRANS/OFF	PHRASE	METER	LENGTH										
063 007	031	OFF													
SyBa&Ld2	FatLoBas				4/4 M001										

#### ● Grabación en tiempo real ... (página 80)

Esta modalidad de grabación permite grabar en tiempo real las notas interpretadas mediante el 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 80)

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 80)

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 por pasos (Step Rec) ... (página 80)

Esta modalidad permite introducir las notas de una en una cada vez. La grabación por pasos facilita la creación de frases de usuario, incluso aunque no se pueda interpretar la frase en tiempo real.

Las notas se introducen especificando primero el tipo de nota, y luego el tono de la nota mediante el teclado.

■REC EVENT TYPE NOTE Step Rec															
OCT↑↑↑↑	TR 12	4/4	0011	0012	0013	0014									
POINTER	STEP	VELOCITY	GATE TIME												
00:03:000	1 (0 120)	120	090%												
REST	TIE	DELETE	BACK DELETE												

#### ● Grabación por pasos con cuadrícula (Grid Step) ... (página 83)

Al igual que en la modalidad de grabación por pasos, las notas de 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 001/001 Grid Step															
OCT↑↑↑↑															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
NOTE	GATE TIME	VELOCITY	BPM												
C#-2	143%	103	120.0												

## Grabación en espera

Prepara para grabar en la frase de usuario seleccionada en ese momento.

### Procedimiento de grabación en espera

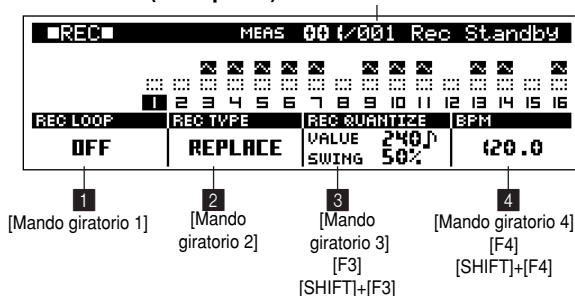
1. Pulse [PATTERN] para activar el modo de Reproducción de PATRON.
2. Seleccione el patrón para el que se va a grabar la frase.
3. Seleccione una pista vacía utilizando las teclas blancas del teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].
4. Pulse el botón [REC] para ir a la pantalla de grabación en espera (Rec Standby). Si antes de pulsarlo se encuentra en la página de Reproducción de PATRON, aparecerá la página de grabación en espera de Reproducción de PATRON.

Si antes de pulsarlo se encuentra en la página de Confección de PATRON, aparecerá la página de grabación en espera de Confección de PATRON.

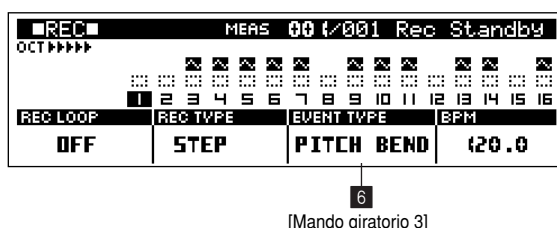
### Parámetros de pantalla

#### Grabación en espera (Reproducción de PATRON)

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



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



### 1 REC LOOP (grabación de bucle)

.....[Mando giratorio 1]

[Ajustes] ON (activado), OFF (desactivado)

Activa o desactiva la grabación de bucle.

Cuando está activada, la frase se reproducirá repetidamente durante la grabación en tiempo real. Esto puede resultar práctico cuando se graban partes de batería, por ejemplo, en las que se quiere añadir instrumentos diferentes en cada pasada.

Cuando está desactivada, la grabación se detiene después de una pasada por la frase.

### 2 REC TYPE (tipo de grabación)

.....[Mando giratorio 2]

[Ajustes] REPLACE (reemplazar), OVERDUB (incorporar), STEP (por pasos), GRIDSTEP (por pasos con cuadrícula)

Selecciona la modalidad de grabación.

Para más detalles sobre cada modalidad de grabación ver "3. Grabación de frases" en la página anterior.

### 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 notanegra)

480 ♪ (nota negra)

SWING (oscilación)

OFF (desactivado) cuando VALUE = OFF

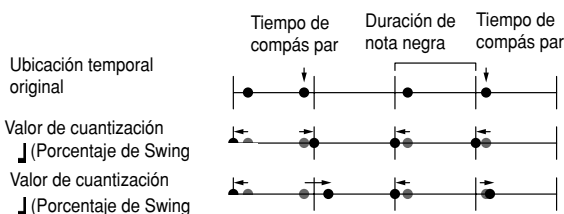
50% ~ 75% cuando VALUE = 60 ♩, 120 ♪, 240 ♪, 480 ♪

63% ~ 83% cuando VALUE = 80 ♪, 160 ♪, 320 ♪

La función de cuantización de grabación alinea la ubicación de las notas que no han quedado exactamente colocadas 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 (no obstante, se aplicará la cuantización).
- Cuando la cuantización de grabación no está activada, la cuantización se aplica a todos los datos de control además de a los datos de nota. Utilice la operación de Cuantizar (página 135) 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 PATRON. Ver la página 72 para más detalles.

**5 Longitud**

Este parámetro especifica la duración en compases de la frase que se va a grabar.

Este parámetro no puede ajustarse en la modalidad de grabación en espera. Asegúrese de ajustar el parámetro de longitud en el modo de Reproducción de PATRON antes de activar la grabación en espera.

**NOTA**

Por ejemplo, para crear una frase de 1 compás que se repita durante un patrón de 8 compases, haga lo siguiente:

1. En el modo de Reproducción de PATRON fije la longitud en 1.
2. Grabe la nueva frase.
3. En el modo de Reproducción de PATRON vuelva a fijar la longitud en 8.

**6 EVENT TYPE (tipo de evento)**

.....[Mando giratorio 3]  
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]

Especifica el tipo de datos a grabar.

Cuando está seleccionado NOTE se graban los datos de notas.

Cuando está seleccionado PITCH BEND se graban los datos de cambio de inflexión de tono.

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

Para CC[000] ~ CC[119], seleccione el número de control de los datos (volumen, panorámico, expresión, etc.) que desee grabar. Sólo cuando introduzca el número de cambio de control, puede usar [SHIFT] + [F3] para la entrada de teclas numéricas.

**Grabación en espera (Confección de PATRON)**

PATT	SEC	MEAS	001/001	Rec	Step
1	BD2 001	5	BD1 002	9	13
2	SD1 001	6	10	US 010	14
3	HH3 001	7	US 010	11	15
4	SD3 001	8	FC1 001	12	16
BANK					
053 007	PGM	031	TRANS ON/OFF	METER	PHRASE
SyBa&Ld2	FatLoBas		ON	4/4	M001

1 [Mando giratorio 1] [F1] [SHIFT]+[F1]  
2 [Mando giratorio 2] [SHIFT]+[F2]  
3 [Mando giratorio 3]

**1 BANK (banco de voz)**

.....[Mando giratorio 1], [F1] →  
[Mando giratorio 1], [SHIFT]+[F1] → Teclado numérico

**2 PGM (número de programa)**

.....[Mando giratorio 2],  
[SHIFT]+[F2] → Teclado numérico  
[Ajustes]

Banco de voz (Selección de banco MSB, LSB)  
\*\*\* (Frase), 000 000 (GM)

063 000 (SyBa&Ld), 063 001 (SyPd&Fx1),  
063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),  
063 004 (Cls&Wind), 063 005 (Eth&Perc),  
063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),  
063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),  
064 000, (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),  
126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Número de programa

001 ~ 128 (depende del banco de voz)

Selecciona una voz para la frase que se va a grabar. Los bancos de voz organizan las voces en categorías de tipos de voces, y se seleccionan utilizando datos de selección MSB y LSB de banco MIDI. Para más detalles sobre los bancos de voces, remítase al “Capítulo 1: Conceptos básicos”, en la página 61. El parámetro de número de programa selecciona las voces individuales en cada banco. Para acceder a BANK LSB, pulse [F1] para mover el cursor al valor LSB y luego utilice el [Mando giratorio 1] para ajustar.

**NOTA**

La voz seleccionada aquí se utiliza cuando el parámetro de banco de voz en la pantalla de MEZCLADOR (MIXER) en el modo de PATRON (página 93) está puesto en “Phrase” (frase).

**3 TRNS ON/OFF (transposición activada/desactivada)**

.....[Mando giratorio 3]

[Ajustes] **ON (activada)**, **OFF (desactivada)**

Determina si los cambios de ajuste de transposición afectarán a la frase que se va a grabar.

Cuando se pone en ON, los cambios de transposición afectarán a los datos grabados.

Cuando se pone en OFF, los cambios de transposición no afectarán a los datos grabados.

Es una buena idea desactivar este parámetro cuando se graban frases de batería u otras frases que no se quieren transponer.



## 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 tanto para la modalidad REPLACE (reemplazar) como OVERDUB (incorporar).

### Procedimiento de grabación (REEMPLAZAR, INCORPORAR)

1. Pulse [PATTERN] para entrar en el modo de Reproducción de PATRON.
2. Especifique un estilo y una sección para seleccionar el patrón para el que se va a grabar la frase (página 72).
3. Pulse [PATTERN] para entrar en el modo de Confección de PATRON.
4. Seleccione una pista y una frase de usuario (página 75).
5. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera (Confección de PATRON).
6. Utilice el [Mando giratorio 1](BANK) y el [Mando giratorio 2](PGM) para seleccionar una voz para la frase. Si es necesario use también el [Mando giratorio 3](TRANS ON/OFF) para activar/desactivar la transposición.
7. Pulse [PATTERN] para cambiar a la modalidad de grabación en espera en el modo de Reproducción de PATRON.
8. Utilice el [Mando giratorio 2](REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación REEMPLAZAR (replace) o INCORPORAR (overdub).  
Utilice el [Mando giratorio 1](REC LOOP) para activar (ON) o desactivar (OFF) el parámetro REC LOOP (bucle de grabación), según se requiera. Utilice también el [Mando giratorio 3](REC QUANTIZE) y [F3] para configurar la cuantización de grabación, y el [Mando giratorio 4](BPM) para fijar el tempo como se requiera.
9. Pulse [PLAY] y empiece la grabación después de la cuenta de entrada.
10. Interprete la parte en el teclado y operando con los mandos giratorios asignables.
11. Las pistas pueden ser conmutadas durante la grabación.

#### NOTA

- REC LOOP está activado (ON), la frase que está siendo grabada sonará en un bucle continuo hasta que se pulse el botón [STOP].
- Se pueden "borrar" errores manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando la tecla correspondiente a la nota o al instrumento que desee borrar.
- Los datos de los mandos giratorios asignables también se pueden borrar manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y operando sobre el mando giratorio apropiado. Los datos de mando giratorio son borrados desde el punto en que, con el botón [SHIFT] pulsado, se opera sobre el mando giratorio hasta que se suelta el botón [SHIFT].

12. Detenga la grabación y vuelva al modo de Reproducción de PATRON (o de Confección de PATRON) pulsando el botón [STOP].

#### NOTA

Pulsando los botones [SHIFT] y [JOB] simultáneamente se accede a la operación de frase "00 Deshacer/Rehacer" (páginas 68 y 134), 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.

## Grabación por pasos

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

### Procedimiento de grabación

1. Pulse [PATTERN] para entrar en el modo de Reproducción de PATRON.
2. Especifique un estilo y una sección para seleccionar el patrón para el que se va a grabar la frase (página 72).
3. Pulse [PATTERN] para entrar en el modo de Confección de PATRON.
4. Seleccione una pista y una frase de usuario (página 75).
5. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera (Confección de PATRON).
6. Utilice el [Mando giratorio 1](BANK) y el [Mando giratorio 2](PGM) para seleccionar una voz para la frase. Si es necesario use también el [Mando giratorio 3](TRANS ON/OFF) para activar/desactivar la transposición.
7. Pulse [PATTERN] para cambiar a la modalidad de grabación en espera en el modo de Reproducción de PATRON.
8. Utilice el [Mando giratorio 2](REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación POR PASOS (Step).
9. Utilice el [Mando giratorio 3](EVENT TYPE) para seleccionar el tipo de datos que desea grabar: notas, inflexión de tono o cambio de control.
10. Pulse [PLAY] y aparecerá la pantalla de grabación por pasos (Step Rec).

#### ● Grabación de notas

11. 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.
12. 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**

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

13. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de PATRON (o Confección de PATRON) pulsando el botón [STOP].

**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.

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

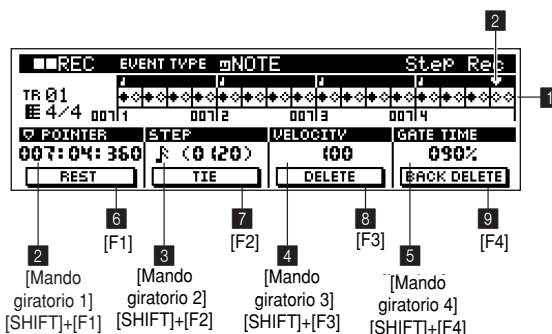
11. Utilice el [Mando giratorio 1] (POINTER) para desplazar el puntero a la posición en la que quiera introducir los datos, el [Mando giratorio 2] (STEP) para fijar el tamaño de los datos en ese paso, y el [Mando giratorio 3] (VALUE) para determinar el valor.
12. Introduzca los datos especificados pulsando 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.
13. Pulse el botón [PLAY] para oír cómo está progresando la frase que se está grabando por pasos. Pulse [STOP] para detener la reproducción y continúe introduciendo datos en la modalidad de grabación por pasos.
14. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de PATRON (o Confección de PATRON) pulsando el botón [STOP].

**NOTA**

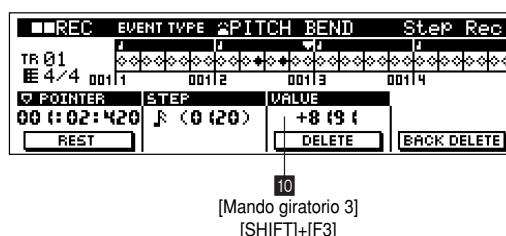
Cuando necesite hacer cambios de valor más grandes, rote un mando giratorio mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para cambiar los valores en incrementos de 10 en vez de incrementos de 1..

## Parámetros de pantalla

Cuando se ha seleccionado "NOTE" (nota) mediante el mando giratorio EVENT (evento)



Cuando el tipo de EVENT0 no es "NOTE"

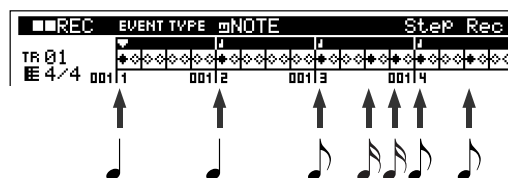


## 1 Gráfico de tiempos del compás

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

[Ajustes] 001:01:000 ~ Duración del patrón

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.

**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. RND1 ~ RND4 se puede ajustar utilizando [SHIFT]+[F3] → Teclado numérico para introducir 128 ~ 131.

**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]**

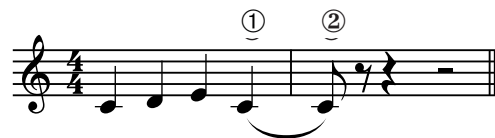
Pulse [F1] para introducir un silencio tan largo como el tiempo especificado para el paso. El puntero se moverá hacia delante hasta la siguiente posición de entrada de datos. Los silencios no aparecen en la pantalla.

**NOTA**

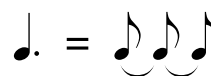
No hay silencios que representen datos reales. Cuando se introduce un "silencio" el puntero simplemente se desplaza hacia delante hasta la siguiente posición de entrada de datos, dejando realmente un espacio en silencio.

**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 encuentren en la posición actual del puntero. Utilice el [Mando giratorio1] (POINTER) mientras mantiene pulsado [F3] para borrar todas las notas en la posición del 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).

**9 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 (CONTROL CHANGE)

000 ~ 127, KEYBOARD (teclado)

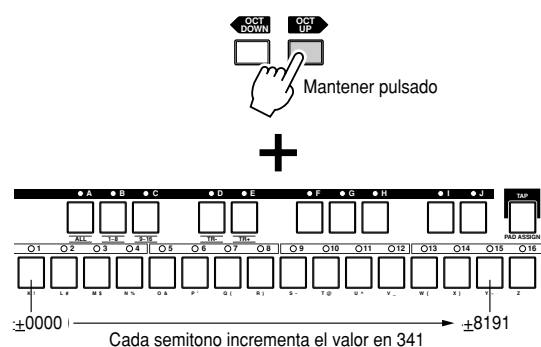
Determina el valor de los datos que se van a introducir. Cuando está seleccionado KEYBOARD, el valor puede introducirse directamente mediante el teclado del RS7000.

**[Procedimiento]**

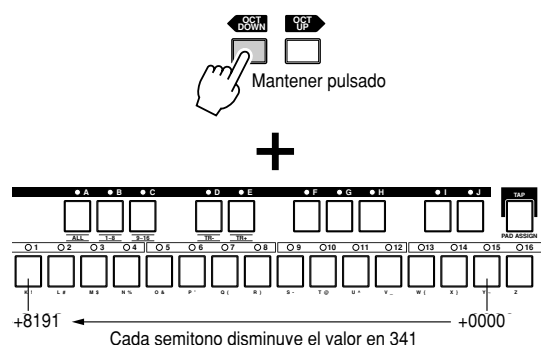
Cuando el tipo de evento (EVENT TYPE) es inflexión de tono (PITCH BEND)

Los valores de inflexión de tono, que van desde -8192 hasta +8191, son asignados al teclado. Pulsando la tecla blanca situada más a la izquierda (MI) mientras se mantiene pulsado el botón [OCT UP] se introduce 0000, y cada tecla situada a la derecha de ésta incrementa el valor en 341 (pasos de semitonos) hasta alcanzar +8191 en la tecla de MI alto (la segunda tecla blanca de más a la derecha).

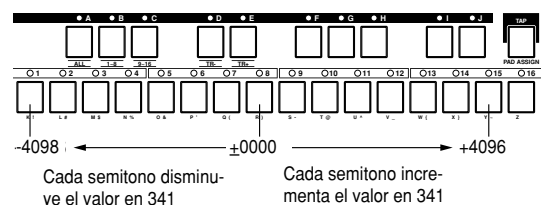




La operación cuando está pulsada la tecla [OCT DOWN] es la contraria: la tecla de MI alto introduce  $\pm 0000$ , y cada tecla de las situadas a su izquierda reduce el valor en  $\pm 341$  hasta alcanzar  $-8192$  en la tecla blanca situada más a la izquierda.



Cuando sólo se usa el teclado, la tecla blanca relativa a la SECCION H (DO central) corresponde a  $\pm 0000$ , mientras que cada semitono a la derecha de esta tecla añade aproximadamente 341, y cada semitono a la izquierda resta la misma cantidad. La tecla blanca de sección de la derecha produce un valor de  $+4096$ , y la tecla blanca de más a la izquierda produce un valor de  $-4096$ .



### Cuando el tipo de evento (EVENT TYPE) es cambio de control (CONTROL CHANGE)

Los valores de cambio de control que van desde 000 hasta 127 son asignados al teclado. La tecla blanca de más a la izquierda (MI) introduce 000, y cada tecla a la derecha aumenta el valor en 5 ó 6 hasta alcanzar 127 en la tecla de MI alto (la segunda tecla blanca más a la derecha).



## Grabación por pasos con cuadrícula

Al igual que en la grabación por pasos, la grabación de pasos con cuadrícula permite grabar notas en una frase de usuario 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.

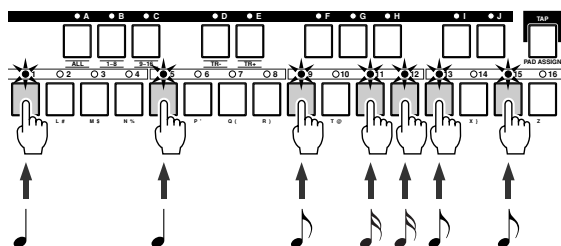
### Procedimiento de Grabación

1. Pulse [PATTERN] para entrar en el modo de Reproducción de PATRON.
2. Especifique un estilo y una sección para seleccionar el patrón para el que se va a grabar la frase (página 72).
3. Pulse [PATTERN] para entrar en el modo de Confección de PATRON.
4. Seleccione una pista y una frase de usuario (página 75).
5. Pulse [REC] para activar el modo de grabación en espera (Confección de PATRON).
6. Utilice el [Mando giratorio 1](BANK) y el [Mando giratorio 2](PGM) para seleccionar una voz para la frase. Si es necesario use también el [Mando giratorio 3](TRANS ON/OFF) para activar/desactivar la transposición.
7. Pulse [PATTERN] para cambiar a la modalidad de grabación en espera en el modo de Reproducción de PATRON.
8. Utilice el [Mando giratorio 2] para seleccionar el tipo de grabación POR PASOS con cuadrícula (Grid Step).
9. Pulse [PLAY] y aparecerá la pantalla de grabación por pasos con cuadrícula (Grid Step).
10. 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.
11. 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.

Quando 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



Quando la frase que se está grabando es más larga de 2 compases, utilice el botón ► para desplazarse al próximo compás.

12. 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.
13. Detenga la grabación y regrese al modo de Reproducción de PATRON (o Confección de PATRON) pulsando el botón [STOP].

■ REC ■		MEAS 001/001		Grid Step	
OCT>>>>					
NOTE	GATE TIME	VELOCITY	BPM		
C#-2	43%	403	120.0		

1

Mando  
giratorio

2

Mando  
giratorio 2

3

Mando  
giratorio 3

4

Mando  
giratorio 4

[SHIFT]+[F1] [SHIFT]+[F2] [SHIFT]+[F3] [SHIFT]+[F4]

- 1** **NOTA** .....[Mando giratorio 1],  
[SHIFT]+[F1] → Teclado numérico  
[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 entera, produciendo un efecto de staccato.

Ajustes superiores a 101% aumentan la duración de la nota de manera que las notas semicorcheas se superponen a la notas subsiguientes.

### 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 82, en la sección de “Grabación por pasos”, para más detalles.

**3 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 PATRON. Ver la página 72 para más detalles en la sección de “Reproducción de Patrón”.

## 4. Añadir cadencia a un patrón

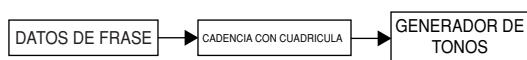
La función GROOVE (CADENCIA) se puede usar para añadir un toque humano y cadencia a los patrones.

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 las frases prefijadas y de las de su propia creación. 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 o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de Cadencia con Cuadrícula (Grid Groove).

### Características de la función de Cadencia

- Se pueden variar el tono, la temporalidad de las notas, el tiempo de puerta y la velocidad de pulsación, para cambiar la cadencia de los patrones sin cambiar realmente los datos originales.



- Los cambios de los parámetros afectan a la reproducción en tiempo real, con lo que usted puede jugar con la cadencia de los patrones mientras monitoriza los resultados para lograr exactamente el ambiente que desee en el patrón.

- Añade cadencia a las frases prefijadas.

Aunque las frases prefijadas no se pueden alterar directamente, usted puede usar la función de Cadencia con Cuadrícula para cambiar indirectamente su sonido.

- Los ajustes de cadencia se pueden aplicar a los datos de patrón una vez terminado.

Los ajustes de cadencia se pueden aplicar a los datos de patrón de dos maneras:

- Utilizando la función de patrón “Normalizar efectos de reproducción” (página 150).
- Utilizando la modalidad de grabación por incorporación (OVERDUB) en tiempo real (página 80).

#### NOTA

La modalidad de grabación por incorporación (OVERDUB) en tiempo real no se puede usar si una frase prefijada está asignada a la pista seleccionada. En tal caso, copie primero la frase prefijada a una frase de usuario y asigne esa frase a la pista.

- Se pueden hacer diferentes ajustes de cadencia para cada pista.

Por ejemplo, usted puede aplicar diferentes ajustes de cadencia a las pistas del bombo y de la caja.

- Los ajustes para las 16 pistas pueden memorizarse con el estilo.

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes de cadencia que usted haga se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo.

Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes de cadencia no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

### Procedimiento para la Cadencia con Cuadrícula

1. Pulse [GROOVE] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de Cadencia con Cuadrícula (Grid Groove).
2. Pulse una tecla en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT] para seleccionar la pista a la que se va a aplicar cadencia.
3. Pulse una tecla blanca en el teclado para seleccionar el segmento de la cuadrícula que se va a editar.

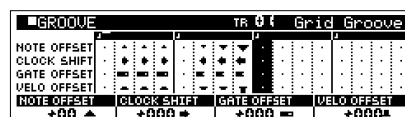
La cuadrícula está dividida en segmentos de notas semi-corcheas que se seleccionan pulsando las correspondientes teclas blancas del teclado. La tecla blanca situada más a la izquierda corresponde al primer tiempo del compás, la 5ª tecla blanca al 2º tiempo de nota negra, y así sucesivamente. Pulse la misma tecla otra vez para des-seleccionar el segmento.

Cuando una tecla está pulsada, se resalta el correspondiente segmento de la cuadrícula.

Se puede seleccionar más de un segmento a la vez para la edición simultánea de sus cadencias. Si varios segmentos están seleccionados, usted puede seleccionar un único segmento con sólo pulsar la tecla apropiada mientras mantiene pulsada el botón [SHIFT].

#### NOTA

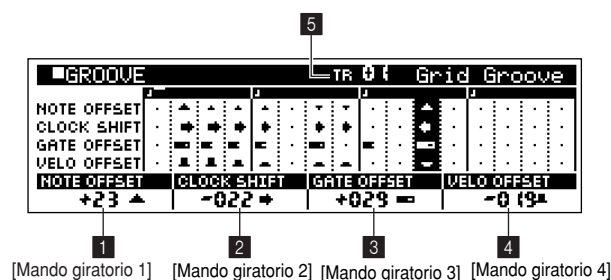
El segmento seleccionado se indica tanto mediante los indicadores del teclado como por medio de la pantalla. En el ejemplo siguiente está seleccionado para la edición el tercer tiempo de compás de nota negra.



4. Pulse [PLAY] para empezar la reproducción y utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para ajustar los parámetros de cadencia según se requiera.
5. Pulse [EXIT] para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**NOTA**

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.

**Parámetros de pantalla****1 NOTE OFFSET (desviación de nota)**

.....[Mando giratorio 1]  
[Ajustes] -99 [←] ~ +99 [→]

Cambia las notas del segmento(s) seleccionado(s) de la cuadrícula hacia arriba o hacia abajo en incrementos de semitonos.

**2 CLOCK SHIFT (cambio de reloj)**

.....[Mando giratorio 2]  
[Ajustes] -120 [←] ~ +120 [→]

Cambia la ubicación de las notas en el tiempo en el segmento(s) seleccionado(s) de la cuadrícula hacia atrás o hacia delante en incrementos de reloj.

**3 GATE OFFSET (desviación de puerta de ruido)**

.....[Mando giratorio 3]  
[Ajustes] -120 [←] ~ +120 [→]

Aumenta o disminuye el tiempo de puerta de las notas en el segmento(s) seleccionado(s) de la cuadrícula en incrementos de reloj.

**4 VELO OFFSET (desviación de velocidad de pulsación)**

.....[Mando giratorio 4]  
[Ajustes] -127 [←] ~ +127 [→]

Aumenta o disminuye la velocidad de pulsación de las notas en el segmento(s) seleccionado(s) de la cuadrícula.

**5 TR (pista)**

[Ajustes] TR01 ~ 16

Especifica la pista en la que se van a aplicar los ajustes de cadencia. Ver "Reproducción de Patrón", página 72, para el procedimiento de selección de pista.

**Grabación de los ajustes de cadencia en una frase utilizando la modalidad de grabación por incorporación (Overdub)**

Si una frase de usuario está asignada a la pista a la que se le ha aplicado cadencia, se puede utilizar el siguiente procedimiento para grabar realmente los ajustes de cadencia en la pista.

1. Configure los parámetros de cadencia como se requiera.
2. Pulse [PATTERN] para ir a la pantalla de Reproducción de Patrón.
3. Pulse [REC] para activar la modalidad de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 1](REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación OVERDUB (incorporar).
5. Utilice el [Mando giratorio 3](REC QUANTIZE) para poner el valor de cuantización de grabación en "—" (desactivado).
6. Pulse [PLAY] para empezar a grabar.
7. Cuando la frase entera se haya reproducido una vez, pulse el botón [STOP] para detener la grabación.

Los ajustes de cadencia ahora han sido grabados junto con la frase y se han inicializado los ajustes de cadencia para esa pista.

**NOTA**

- Por favor, observe que durante este proceso también se grabará cualquier nota que se toque en el teclado, cualquier operación efectuada sobre un mando giratorio del panel o cualquier tipo de dato que se reciba desde un controlador externo MIDI.
- Si la protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá "Memory Protect" cuando pulse el botón [REC] y no se activará la modalidad de grabación en espera. Si esto ocurre, vaya al modo de UTILIDAD y desactive la protección de memoria (página 257), y después continúe desde el paso 2 del procedimiento anterior.

## 5. 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 un patrón. 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 o Confección de PATRON para acceder a los efectos de reproducción.

### Características de los efectos de reproducción

- Los efectos de reproducción le permiten alterar temporalmente la ubicación de las notas en el tiempo, el tiempo de puerta y la velocidad de pulsación sin cambiar ni borrar realmente los datos originales del patrón. También puede añadir efectos tales como unísono, octava y armonización para conseguir mayor cuerpo en el sonido.



- Los cambios de los parámetros afectan a la reproducción en tiempo real, con lo que usted puede jugar con la cadencia de los patrones mientras monitoriza los resultados para lograr exactamente el ambiente que desee en el patrón.
- Añade efectos de reproducción a las frases prefijadas. Aunque las frases prefijadas no se pueden alterar directamente, usted puede usar la función de Efectos de Reproducción para cambiar indirectamente su sonido.
- Los ajustes efectos de reproducción se pueden aplicar a los datos de patrón una vez terminado. Los ajustes de efectos de reproducción se pueden aplicar a los datos de patrón de dos maneras:
  - Utilizando la función de patrón "Normalizar efectos de reproducción" (página 150).
  - Utilizando la modalidad de grabación por incorporación (OVERDUB) en tiempo real (página 80).

#### NOTA

Los ajustes de efectos de reproducción no se pueden grabar en frases prefijadas. Para aplicar de manera permanente los cambios de efectos de reproducción a una frase prefijada, copie primero la frase en una frase de usuario y asigne la nueva frase de usuario a la pista a la que se vayan a aplicar los efectos de reproducción, y después use el procedimiento de grabación de los efectos de reproducción descrito en esta página.

- Los efectos de unísono, octava y armonización utilizan polifonía. Los efectos de octava y armonización usan hasta una nota cada uno (dos notas cuando se usa una voz con 2 elementos. El unísono utiliza el número de notas determinado por su correspondiente ajuste (o el doble de notas cuando se usa una voz de 2 elementos). Por ejemplo, si el efecto de unísono está ajustado en "8", el efecto utilizará hasta un total de 8 (ó 16) notas simultáneas.

Asegúrese de que, utilice el efecto que utilice, no excede la polifonía máxima de 62 notas del RS7000. Para más información sobre la máxima polifonía, remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", en la página 62.

- Se pueden hacer diferentes ajustes de efectos de reproducción para cada pista.

- Los ajustes para las 16 pistas pueden memorizarse con el estilo.

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes de efectos de reproducción que usted haga se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo.

Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes de efectos de reproducción no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

### Procedimiento para los efectos de reproducción

1. Pulse [PLAY FX] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de armonización (Harmonize).
2. Pulse una tecla en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT] para seleccionar la pista a la que se van a aplicar los efectos de reproducción.
3. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
4. Pulse [PLAY FX] para ir a la página de Nota (Note).
5. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 3] para hacer los ajustes requeridos.
6. Pulse [PLAY FX] para ir a la página de Tiempo (Timing).
7. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 3] para hacer los ajustes requeridos.
8. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección hacia las pantallas de Nota y Armonización, y finalmente regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

#### NOTA

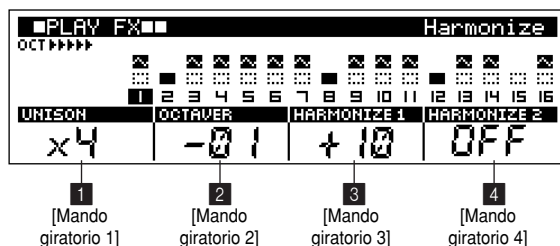
- Cuando necesite hacer cambios de valor más grandes, rote un mando giratorio mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT] para cambiar los valores en incrementos de 10 en vez de incrementos de 1.
- Usando los tres mandos giratorios rotulados en el panel como SEQUENCE PLAY FX usted puede editar los correspondientes parámetros en las páginas de Nota (Note) y Tiempo (Timing), excepto NOTE OFFSET (desviación de nota).



## Parámetros de pantalla

## [1] Página de Armonización (Harmonize)

[PATTERN] → [PLAY FX]



## 1 UNISON (unísono) .....[Mando giratorio 1]

[Ajustes] OFF (desactivado), x2, x3, x4, x4, x5, x6, x7, x8

Reproduce una frase unísona que tiene las mismas notas y temporalidad que los datos grabados en la frase objeto del efecto.

La frase unísona estará ligeramente fuera de fase con respecto a la frase original, produciendo así un efecto de tipo “flanger” que “engorda” el sonido.

## 2 OCTAVER (octavador) ....[Mando giratorio 2]

[Ajustes] -10 ~ -1, OFF (desactivado), +1 ~ +10

Crea y reproduce una frase con una variación especificada de octavas por encima o por debajo de la frase original.

## 3 HARMONIZE 1 (armonización 1) ..[Mando giratorio 3]

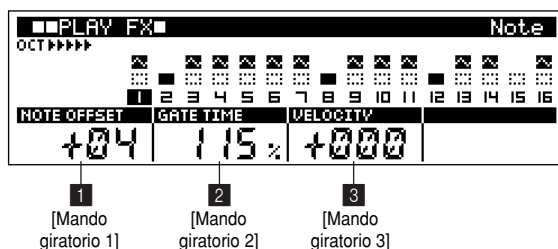
## 4 HARMONIZE 2 (armonización 2) ..[Mando giratorio 4]

[Ajustes] -99 ~ -1, OFF (desactivado), +1 ~ +99

Añade una frase armonizada a la frase grabada para crear un sonido rico y armónico. Se pueden utilizar dos efectos de armonización simultáneamente para crear un sonido incluso con más cuerpo.

## [2] Página de Nota (Note)

[PATTERN] → [PLAY FX] x 2



## 1 NOTE OFFSET (desviación de nota) .....

[Mando giratorio 1]

[Ajustes] -99 ~ +99

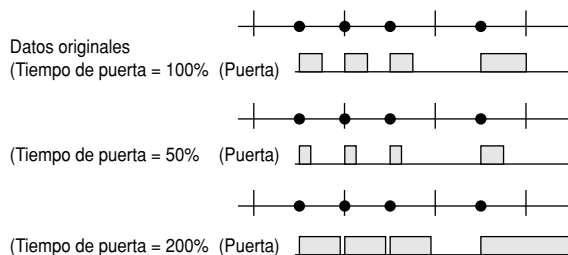
Cambia las notas de la frase hacia arriba o hacia abajo en incrementos de semitonos.

## 2 GATE TIME (tiempo de puerta) .....

[Mando giratorio 2]

[Ajustes] 000% ~ 200%

Altera el tiempo de puerta de las notas de la frase en el porcentaje especificado.



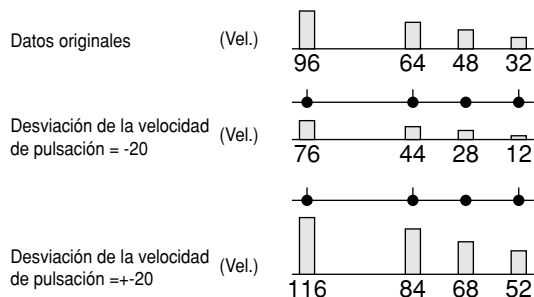
## NOTA

Si el tiempo de puerta resultante es inferior a cero, se pondrá en 1.

## 3 VELOCITY (desviación de la velocidad de pulsación) .....[Mando giratorio 3]

[Ajustes] -127 ~ +127

Aumenta o disminuye la velocidad de pulsación de las notas de la frase en el valor de desviación especificado.

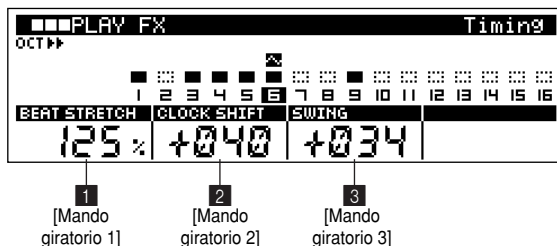


## NOTA

Si el valor de velocidad de pulsación resultante es inferior a cero, se pondrá en 1, y si la velocidad de pulsación resultante es superior a 128, se pondrá en 127.

**[3] Página de Tiempo (Timing)**

[PATTERN] → [PLAY FX] x 3

**1 BEAT STRETCH (extensión de tiempo de compás) . . . . . [Mando giratorio 1]**

[Ajustes] 25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%

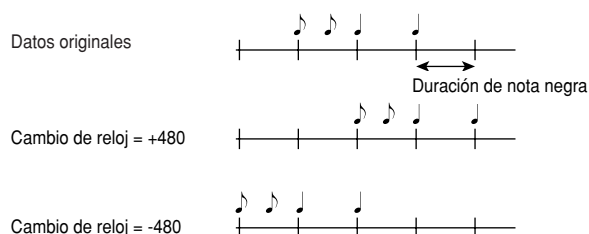
Acorta o alarga la frase en el porcentaje especificado. La cantidad en que se acorta o se alarga la frase se determina como un porcentaje de las notas en las que está basada la medida de compás de la frase. Simplemente, un ajuste de 50% acorta la frase a la mitad de su longitud original, mientras que un valor de 200% alarga la frase a dos veces su longitud original. Un valor de 100% no produce cambios.

**2 CLOCK SHIFT (cambio de reloj) . . . . .**

[Mando giratorio 2]

[Ajustes] -480 ~ +480

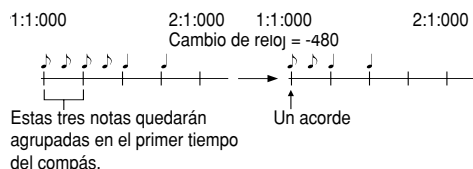
Cambia la ubicación temporal o "timing" de las notas en la frase hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.

**NOTA**

Las notas no pueden ser cambiadas a una posición que esté antes del comienzo de la frase.

Si un ajuste de cambio de reloj da como resultado notas que estén posicionadas antes del principio de la frase, dichas notas serán alineadas con el inicio de la frase.

En el siguiente ejemplo, si el parámetro de cambio de reloj se fija en -480 (una nota negra), las tres primeras notas corcheas quedarán agrupadas al comienzo del patrón.

**3 SWING (oscilación) . . . . [Mando giratorio 3]**

[Ajustes] -120 ~ +120

Retarda la ubicación temporal de las notas corcheas de cierre (las pares) en la frase en incrementos de reloj.

**Grabación de los ajustes de efectos de reproducción en una frase utilizando la modalidad de grabación por incorporación (Overdub)**

Si una frase de usuario está asignada a la pista a la que se le han aplicado efectos de reproducción, se puede utilizar el siguiente procedimiento para grabar realmente los ajustes de efectos de reproducción en la pista.

1. Configure los parámetros de efectos de reproducción como se requiera.
2. Pulse [PATTERN] para ir a la pantalla de Reproducción de PATRON.
3. Pulse [REC] para activar la modalidad de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 2](REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación OVERDUB (incorporar).
5. Pulse [PLAY] para empezar a grabar.
6. Cuando la frase entera se haya reproducido una vez, pulse el botón [STOP] para detener la grabación.

Los ajustes de efectos de reproducción ahora han sido grabados junto con la frase y se han inicializado los ajustes de efectos de reproducción para esa pista.

**NOTA**

- Por favor, observe que durante este proceso también se grabará cualquier nota que se toque en el teclado, cualquier operación efectuada sobre un mando giratorio del panel o cualquier tipo de dato que se reciba desde un controlador externo MIDI.
- Si la protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá "Memory Protect" cuando pulse el botón [REC] y no se activará la modalidad de grabación en espera. Si esto ocurre, vaya al modo de UTILIDAD y desactive la protección de memoria (página 257), y después continúe desde el paso 2 del procedimiento anterior.

## 6. Retardo MIDI

Este submodo se puede utilizar para aplicar a un patrón 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 o Confección de PATRON pulse el botón [MIDI DELAY] para acceder a las páginas de retardo MIDI.

### Características del retardo MIDI

- **A diferencia de los efectos de retardo convencionales, el retardo MIDI funciona añadiendo datos MIDI, lo que significa que el tono, la velocidad de pulsación y el tiempo de puerta del sonido retardado pueden ser libremente controlados, y se pueden aplicar variaciones de reloj especiales basadas en la realimentación.**  
Por ejemplo, el tono del sonido retardado puede elevarse o bajarse en incrementos de semitonos o tonos enteros; o se puede aumentar o disminuir gradualmente el volumen del retardo; también el control de reloj de la realimentación, por ejemplo, permite acortar o alargar gradualmente el tiempo de retardo.
- **Puesto que el retardo MIDI usa el reloj MIDI como base para todos los tiempos del retardo, es fácil crear retardos muy precisos de la duración de las notas.**  
En los sistemas de retardo convencionales, el tiempo de retardo se especifica en milisegundos (milésimas de segundo), por lo que es necesario calcular la relación entre milisegundos y la duración de la nota cuando se quiere crear retardos basados en duraciones de notas. Es más, si el tempo cambia durante la reproducción, se hace necesario realizar un trabajo extra para conseguir que el tiempo de retardo siga a los cambios de tempo. Sin embargo, con el retardo MIDI, el tiempo de retardo puede fijarse en incrementos de reloj, de modo que los retardos siempre se ceñirán al tempo de la reproducción.
- **El retardo MIDI utiliza polifonía.**  
Dado que el retardo MIDI usa el generador de tonos para producir el sonido retardado, utiliza 1 nota (2 si se está empleando una voz de 2 elementos) de la polifonía máxima del RS7000. Asegúrese de que, utilice el efecto que utilice, no excede la polifonía máxima de 62 notas del RS7000. Para más información sobre la máxima polifonía, remítase al “Capítulo 1: Conceptos básicos”, en la página 62.
- **Se pueden hacer diferentes ajustes de retardos MIDI para cada pista.**

- **Los ajustes de retardo MIDI para las 16 pistas pueden memorizarse con el estilo.**

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes de retardo MIDI que usted haga se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo.

Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes de retardo MIDI no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

- **Los ajustes de retardo MIDI se pueden aplicar a los datos de patrón una vez terminado.**

Hay 2 maneras de hacerlo:

- Utilizando la función de patrón “Normalizar efectos de reproducción” (página 150).
- Utilizando la modalidad de grabación por incorporación (OVERDUB) en tiempo real (página 80).

#### NOTA

La modalidad de grabación por incorporación (OVERDUB) en tiempo real no se puede usar si una frase prefijada está asignada a la pista seleccionada. En tal caso, copie primero la frase prefijada a una frase de usuario y asigne esa frase a la pista.

### Procedimiento de configuración del retardo MIDI

1. Pulse [MIDI DELAY] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la primera pantalla de retardo MIDI (Delay).
2. Pulse una tecla en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT] para seleccionar la pista a la que se va a aplicar el retardo MIDI.
3. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 3] para hacer los ajustes requeridos.
4. Pulse [MIDI DELAY] para ir a la página de Realimentación (Feedback).
5. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.



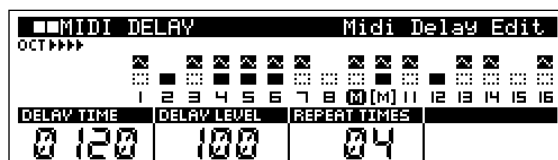
6. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección a la pantalla de Retardo, y después para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**NOTA**

- 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.
- Usando el mando giratorio rotulado como MIDI DELAY en el panel dentro del grupo de mandos SEQUENCE PLAY FX, usted puede editar directamente el parámetro DELAY LEVEL (nivel de retardo) de la página de Retardo.

**Parámetros de pantalla****[1] Página de Retardo (Delay)**

[PATTERN] → [MIDI DELAY]



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

**1 DELAY TIME (tiempo de retardo) . . . . .**

[Mando giratorio 1]

[Ajustes] 0030 ~ 1920 (relojes)

Establece el tiempo de retardo. El tiempo de retardo es la cantidad de tiempo entre la reproducción de las notas originales y las notas retardadas, especificado en incrementos de reloj (una nota negra = 480 relojes).

**2 DELAY LEVEL (nivel de retardo) . . . . .**

[Mando giratorio 2]

[Ajustes] 000 ~ 127 (%)

Establece la velocidad del sonido retardado en porcentaje.

**3 REPEAT TIMES (veces de repetición) . . . . .**

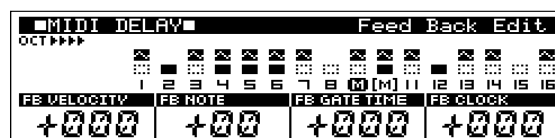
[Mando giratorio 3]

[Ajustes] 00 ~ 64

Especifica el número de repeticiones del retardo.

**[2] Página de Realimentación (Feedback)**

[PATTERN] → [MIDI DELAY] x 2



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

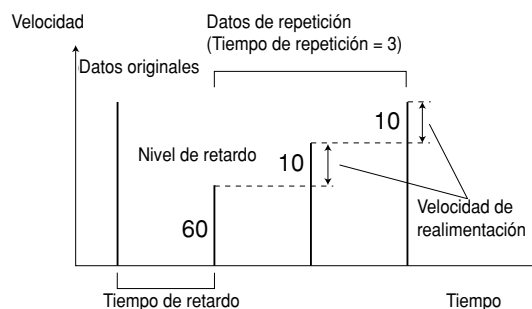
**1 FB VELOCITY (velocidad de realimentación)**

[Mando giratorio 1]

[Ajustes] -127 ~ +127

Cuando el retardo MIDI se configura para producir múltiples repeticiones, se producen cambios graduales en el nivel de las repeticiones incrementando o disminuyendo los valores de velocidad.

Por ejemplo, si la velocidad de los datos originales es 100 y el valor de FB VELOCITY es +10, si la velocidad de la primera repetición es 60, la segunda repetición será 70, la tercera 80, y así sucesivamente.

**2 FB NOTE (nota de realimentación) . . . . .**

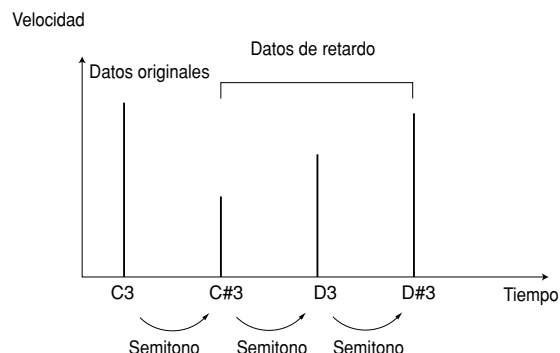
[Mando giratorio 2]

[Ajustes] -24 ~ +24, RDN (aleatoria)

Cuando el retardo MIDI está configurado para producir múltiples repeticiones, se pueden producir cambios en el tono de las repeticiones en incrementos de semitonos o tonos enteros.

Por ejemplo, si el tono de una nota original es DO3 y el valor de FB NOTE se fija en +1, el tono de la primera repetición será DO#3, el de la segunda RE3, el de la tercera RE#3, y así sucesivamente.

Cuando está seleccionado RND (ALEATORIA), el tono de las notas retardadas cambiará al azar.



### 3 FB GATE TIME (tiempo realimentación) . . . . .

[Mando giratorio 3]

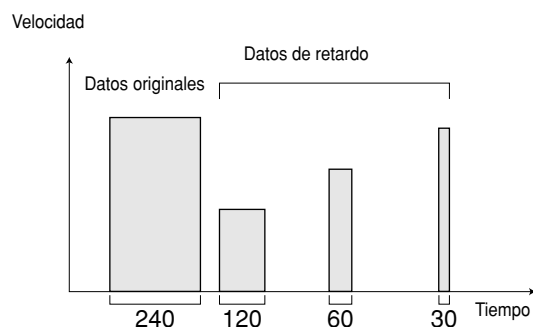
[Ajustes] -100 ~ +100 (%)

Cuando el retardo MIDI se configura para producir múltiples repeticiones, este parámetro se puede usar para aplicar cambios graduales en el tiempo de puerta de las repeticiones. Los tiempos de puerta de las repeticiones se ven afectadas como sigue:

**El tiempo de puerta de la primera repetición = el tiempo de puerta original x el ajuste del parámetro TIME.**

**El tiempo de puerta de la segunda y sucesivas repeticiones = el tiempo de puerta de la repetición precedente x el tiempo fijado en el parámetro TIME.**

Por ejemplo, si el tiempo de puerta de una nota original es de 240 relojes y el parámetro TIME está puesto en -50%, el tiempo de puerta de la primera repetición será de 120 relojes, la segunda repetición será de 60 relojes, la tercera de 30 relojes, y así sucesivamente.



### 4 FB CLOCK (reloj de realimentación) . . . . .

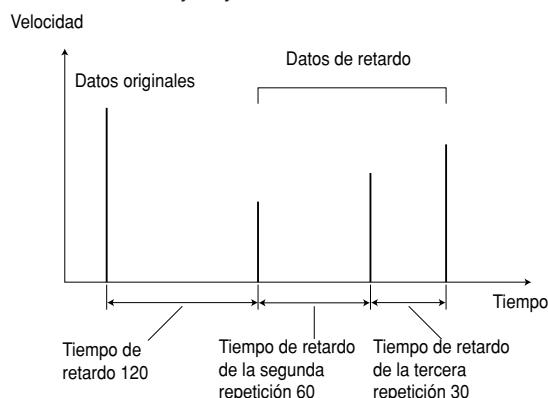
[Mando giratorio 4]

[Ajustes] -100 ~ +100 (%)

Cuando el retardo MIDI se configura para producir múltiples repeticiones, este parámetro se puede usar para aplicar cambios graduales en el tiempo de puerta de las repeticiones. Los tiempos de puerta de las repeticiones se ven afectadas como sigue:

**El tiempo de retardo de la segunda y sucesivas repeticiones = el tiempo de retardo de la repetición precedente x el ajuste del parámetro FB CLOCK.**

Por ejemplo, si el tiempo de retardo de una nota original es de 240 relojes y el parámetro FB CLOCK está puesto en -50%, el tiempo de retardo de la primera repetición será de 120 relojes, la segunda repetición será de 60 relojes, la tercera de 30 relojes, y así sucesivamente.



### Grabación de los ajustes de retardo MIDI en una frase utilizando la modalidad de grabación por incorporación (Overdub)

Si una frase de usuario está asignada a la pista a la que se le ha aplicado retardo MIDI, se puede utilizar el siguiente procedimiento para grabar realmente los ajustes de retardo MIDI en la pista.

1. Configure los parámetros de efectos de reproducción como se requiera.
2. Pulse [PATTERN] para ir a la pantalla de Reproducción de PATRON.
3. Pulse [REC] para activar la modalidad de grabación en espera.
4. Utilice el [Mando giratorio 2](REC TYPE) para seleccionar el tipo de grabación OVERDUB (incorporar).
5. Pulse [PLAY] para empezar a grabar.
6. Cuando la frase entera se haya reproducido una vez, pulse el botón [STOP] para detener la grabación.

Los ajustes de retardo MIDI ahora han sido grabados junto con la frase y se han inicializado los ajustes de retardo MIDI para esa pista.

#### NOTA

- Por favor, observe que durante este proceso también se grabará cualquier nota que se toque en el teclado, cualquier operación efectuada sobre un mando giratorio del panel o cualquier tipo de dato que se reciba desde un controlador externo MIDI.
- Si la protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá "Memory Protect" cuando pulse el botón [REC] y no se activará la modalidad de grabación en espera. Si esto ocurre, vaya al modo de UTILIDAD y desactive la protección de memoria (página 257), y después continúe desde el paso 2 del procedimiento anterior.

## 7. Ajuste de nivel y efectos para cada pista (Mezclador)

Este submodo se utiliza para ajustar los niveles de volumen, los niveles de efectos, y otros parámetros relativos a la reproducción de los patrones de manera individual para cada pista.

Hay 4 pantallas disponibles: Selección de voz, Volumen/Panorámico/Salida, Ecualización y Nivel de envío a efectos. Los parámetros del ecualizador están disponibles en 2 subpáginas a las que se accede por medio de los botones [F1] ~ [F4].

Pulse el botón [MIXER] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página de Selección de voz (Voice Select) del Mezclador (MIXER).

### Características del mezclador

- Este modo funciona como un “mezclador” que permite el ajuste en pistas individuales de los niveles de volumen, panorámico, envío a efectos y otros parámetros durante la reproducción del patrón.
- Independientemente de las voces especificadas para las frases usadas, se pueden asignar voces para cada estilo.
- Los parámetros del mezclador también se guardan cuando un patrón es salvado a una tarjeta de memoria o a un dispositivo SCSI como archivo SMF (archivo MIDI estándar).
- Los ajustes del mezclador se memorizan con el estilo. No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes de mezcla y de voz que usted haga se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo. Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 261), los ajustes de mezcla y de voz no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.
- **Parámetros absolutos y relativos.**  
Los parámetros absolutos son los que controlan directamente la correspondiente función.  
Los parámetros relativos, por el contrario, funcionan más como valores de desviación que cambian algunos otros valores en la cantidad que se especifique.  
En el submodo de mezclador, sólo es relativo el parámetro RANDOM PAN DEPTH (profundidad de panorámico aleatoria)

### Procedimiento de configuración del mezclador

1. Pulse [MIXER] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de Selección de voz (Voice Select).
2. Seleccione la pista que se va a ajustar (página 69).
3. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
4. Pulse [MIXER] para ir a la página de Volumen/Panorámico/Salida (Volume/Pan/Out).
5. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
6. Pulse [MIXER] para ir a la primera de las dos páginas del Ecualizador (EQ).

7. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
8. Pulse [MIXER] para ir a la página de Envío de efectos (Effect Send).
9. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
10. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección a las pantallas de Ecualizador (1/2), Volumen/Panorámico/Salida y Selección de voz, y finalmente para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

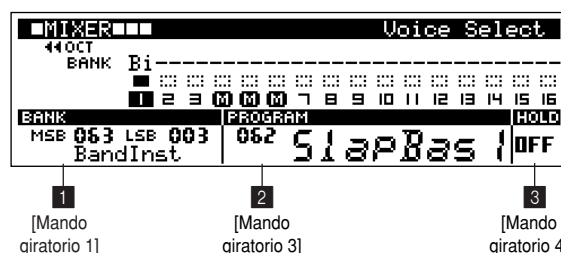
#### NOTA

- 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.
- Usando los cuatro mandos giratorios rotulados como EFFECT SEND/VOLUME en el panel, usted puede editar directamente los correspondientes parámetros sin tener que acceder a las pantallas del mezclador.

### Parámetros de pantalla

#### [1] Página de Selección de voz (Voice Select)

[PATTERN] → [MIXER]



#### 1 BANK (banco) ..... [Mando giratorio 1]

**2 PROGRAM (número de programa) . . . . .**

[Mando giratorio 3]

[Ajustes]

Banco de voz (Selección de banco MSB, LSB)

\*\*\* \*\* (Frase), 000 000 (GM)

063 000 (SyBa&amp;Ld1), 063 001 (SyPd&amp;Fx1),

063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),

063 004 (Cis&amp;Wind), 063 005 (Eth&amp;Perc),

063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&amp;Ld2),

063 008 (SyPd&amp;FX2), 063 009 (SFX2),

064 000, (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),

126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Número de programa 001 ~ 128

(depende del banco de voz)

Asigna una voz a cada pista para la reproducción de patrón.

Los bancos de voz organizan las voces en categorías de tipos de voces, y se seleccionan utilizando datos de selección MSB y LSB de banco MIDI.

El parámetro de número de programa selecciona las voces individuales en cada banco.

Cuando BANK MSB y LSB están fijados en "\*\*\*\* \*\* (Phrase)", se utiliza la voz especificada para la frase asignada a esa pista (página 79).

**NOTA**

· Para más detalles sobre los bancos de voces, remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", en la página 61.

**3 HOLD (mantenimiento del parámetro de voz)**

[Mando giratorio 4]

[Ajustes] OFF (desactivado), ON (activado)

OFF. . . los parámetros de voz editados serán restablecidos a sus valores originales.

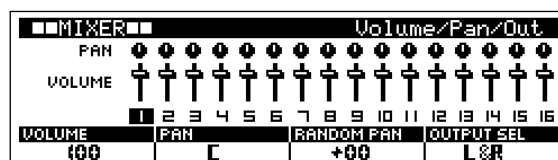
ON. . . los parámetros de voz editados serán retenidos.

Determina si los parámetros de voz serán retenidos cuando se seleccione una voz diferente.

Cuando está en OFF, los parámetros de edición de voz se inicializan cada vez que se selecciona una voz. Cuando está en ON, los parámetros de edición de voz son retenidos.

**[1] Página de Volumen/Panorámico/Salida**

[PATTERN] → [MIXER] x 2



1  
[Mando giratorio 1]

2  
[Mando giratorio 2]

3  
[Mando giratorio 3]

4  
[Mando giratorio 4]

**1 VOLUME (volumen) . . . . . [Mando giratorio 1]**

[Ajustes] 000 ~ 127

Determina el nivel de volumen de la pista seleccionada.

**2 PAN (panorámico) . . . . . [Mando giratorio 2]**

[Ajustes] L63 ~ L01, C, R01 ~ R63

Determina la posición de panoramización estéreo de la pista seleccionada (L = izquierda, C = centro, R = derecha)

**3 RANDOM PAN . . . . . [Mando giratorio 3]**

[Ajustes] -64 ~ 0 ~ 63

Determina la profundidad de panoramización aleatoria para la pista seleccionada.

Cuando está puesto en "0" no tiene lugar la panoramización.

Otros valores producen una posición de panorámico aleatoria cada vez que se reproduce una nota.

**4 OUTPUT SEL (selección de salida) . . . . .**

[Mando giratorio 4]

[Ajustes] L&R, AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6

L&R. . . La salida es enviada a los jacks de salida generales del RS7000

AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6. . . Estos ajustes envían la salida a las correspondientes salidas individuales en la tarjeta de expansión opcional AIEB2 I/O (página 20).

Especifica la salida a la que se enviará el sonido de cada pista. Las salidas asignables de la tarjeta de expansión opcional AIEB2 I/O se pueden usar para dar salida por separado a patrones o muestras determinados, para su procesamiento individual mediante dispositivos de audio externos. De la AS1 a la AS6 son ajustes de salida mono, mientras que AS1&2, AS3&4 y AS5&6 envían señal estéreo a la pareja de salidas especificadas.

**[3] Página de Ecualizador (EQ)**

[PATTERN] → [MIXER] x 3

EQ TYPE = PEQ



1  
[Mando giratorio 1]

2  
[Mando giratorio 2]

3  
[Mando giratorio 3]

4  
[Mando giratorio 4]

**EQ TYPE = BOOST**

MIXER EQ															
TYPE	PK	LH	PH	--	LH	LH	LH	LH	PH	B	LH	LH	LH	LH	LH
GAIN1	0	0	0		0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0
GAIN2	+	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
EQ TYPE	BOOST 6														

**EQ TYPE = LOW&HIGH**

MIXER EQ 1/2															
TYPE	PK	LH	PH	--	LH	LH	LH	LH	PH	B	LH	LH	LH	LH	LH
GAIN1	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
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
EQ TYPE	LOW&HIGH														
					LOW FREQ. 62.5 Hz					LOW GAIN +00					
					[Mando giratorio 3]					[Mando giratorio 4]					

**EQ TYPE = THRU**

MIXER EQ 2/2															
TYPE	PK	LH	PH	--	LH	LH	LH	LH	PH	B	LH	LH	LH	LH	LH
GAIN1	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
/FREQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
EQ TYPE	THRU														
					HIGH FREQ. 7.40K Hz					HIGH GAIN +00					
					[Mando giratorio 2]					[Mando giratorio 3]					

**EQ TYPE = THRU**

MIXER EQ															
TYPE	PK	LH	PH	--	LH	LH	LH	LH	PH	B	LH	LH	LH	LH	LH
GAIN1	0	0	0		0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0
GAIN2	+	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
EQ TYPE	THRU														

**1 EQ TYPE (tipo de ecualización) . . . . .**

[Mando giratorio 1]

[Ajustes] Low&amp;High, PEQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, TRHU

Low&amp;High ..Control independiente de las bandas de ecualización de graves (Low) y agudos (High).

PEQ .....Ecualizador paramétrico, que proporciona control de la frecuencia central y del factor Q (amplitud de banda) así como del realce/recorte).

BOOST6 ... Proporciona un realce de nivel de 6 dB.

BOOST12 ... Proporciona un realce de nivel de 12 dB.

BOOST18 ... Proporciona un realce de nivel de 18 dB.

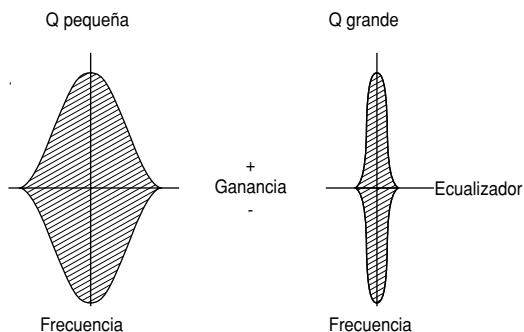
TRHU .....El ecualizador queda inactivo.

Especifica el tipo de ecualización que se va a aplicar a cada pista.

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

[Ajustes] 0 ~ 31

Especifica el ancho de banda, o el rango de frecuencias que se va a ver afectado por el realce o el recorte cuando se seleccione el tipo PEQ. El rango de frecuencias especificado está centrado en la frecuencia de ecualización especificada (siguiente parámetro).

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

[Ajustes] 139.7 Hz ~ 12.9 kHz

Establece la frecuencia central (o de corte) de la banda de frecuencias que se va a ecualizar.

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

[Ajustes] -32 ~ +32

Especifica la cantidad de realce o recorte que se va a aplicar a la banda de frecuencia de ecualización.

**5 LOW FREQ. (bajas frecuencias) . . . . .**

[Mando giratorio 3]

[Ajustes] 50.1 Hz ~ 2.0 kHz

Establece la frecuencia de corte para la banda de ecualización ajustada por el siguiente parámetro (LOW GAIN).

**6 LOW GAIN (ganancia de bajas frecuencias) .**

[Mando giratorio 4]

[Ajustes] -32 ~ +32

Realza o recorta la banda de bajas frecuencias, por debajo de la frecuencia de corte establecida por el parámetro anterior LOW FREQ.

**7 HIGH FREQ. (altas frecuencias) . . . . .**

[Mando giratorio 2]

[Ajustes] 503.8 Hz ~ 10.1 kHz

Establece la frecuencia de corte para la banda de ecualización ajustada por el siguiente parámetro (HIGH GAIN).

**8 HIGH GAIN (ganancia de altas frecuencias) .**

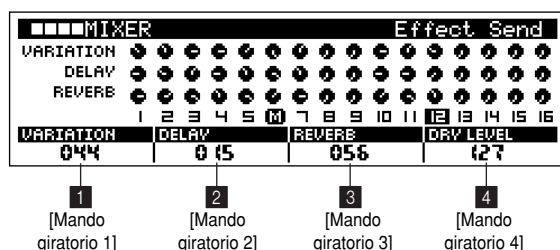
[Mando giratorio 3]

[Ajustes] -32 ~ +32

Realza o recorta la banda de altas frecuencias, por encima de la frecuencia de corte establecida por el parámetro anterior HIGH FREQ.

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

[PATTERN] → [MIXER] x 4

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

[Ajustes] 000 ~ 127

Establece el nivel de envío al efecto de variación desde la pista seleccionada, y por lo tanto la profundidad del efecto de variación para esa pista.

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

[Ajustes] 000 ~ 127

Establece el nivel de envío al efecto de retardo desde la pista seleccionada, y por lo tanto la profundidad del efecto de retardo para esa pista.

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

[Ajustes] 000 ~ 127

Establece el nivel de envío al efecto de reverberación desde la pista seleccionada, y por lo tanto la profundidad del efecto de reverberación para esa pista.

**4 DRY LEVEL (nivel sin efecto) . . . . .**

[Mando giratorio 4]

[Ajustes] 000 ~ 127

Especifica el nivel de envío de "línea directa sin efecto" para cada pista.

La "línea directa sin efecto" es una conexión directa a las salidas que no pasa a través del sistema de efectos. En otras palabras, un circuito que elude los efectos. Es una línea estéreo para mantener la posición panorámica estéreo de cada pista.

Si la "línea directa sin efecto" se reduce, la profundidad del sistema de efectos se aumenta, aunque con algunos efectos el sonido puede aparecer en el centro del estéreo.



## 8. Cambio del sonido de las voces (edición de voces)

Este submodo permite editar las voces para cada pista de patrón. 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] - [F4]. Pulse el botón [VOICE EDIT] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página de LFO de EDICION DE VOZ.

### Características de la Edición de voces

- Edición relativa versátil de los parámetros de voz.
- Los parámetros EG, LFO, Filtro otros de tipo sintetizador facilitan una agresiva edición de las voces.
- Los ajustes de las voces editadas se memorizan con cada estilo.

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes las voces editadas se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo. Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes de las voces editadas no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

- Parámetros absolutos y relativos.

Los parámetros absolutos son los que controlan directamente la correspondiente función (margen de inflexión de tono, inflexión de tono, portamento activado/desactivado, tiempo de portamento, profundidad de modulación del tono, profundidad de modulación del filtro, profundidad de modulación de la amplitud).

Los parámetros relativos, por el contrario, funcionan más como valores de desviación que cambian algunos otros valores en la cantidad que se especifique. Todos los parámetros de edición de voces que no sean los anteriormente mencionados son relativos.

En las secciones que vienen a continuación, el estado absoluto o relativo de cada parámetro está referenciado junto al nombre del parámetro.

- Los parámetros de edición de voz también se guardan cuando un patrón es salvado a una tarjeta de memoria o a un dispositivo SCSI como archivo SMF (archivo MIDI estándar).

### Procedimiento de edición de voz

1. Pulse [VOICE EDIT] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de LFO.
2. Seleccione la pista que se va a ajustar (página 67).
3. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
4. Pulse [VOICE EDIT] para ir a la página de Portamento.
5. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 3] para hacer los ajustes requeridos.
6. Pulse [VOICE EDIT] para ir a la página de Tono (Pitch).

7. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
8. Pulse [VOICE EDIT] para ir a la página de EG.
9. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
10. Pulse [VOICE EDIT] para ir a la página de Filtro (Filter).
11. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
12. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección a las pantallas de EG, Tono, Portamento y LFO, y finalmente para regresar al modo de Reproducción (o Confección) de PATRON.

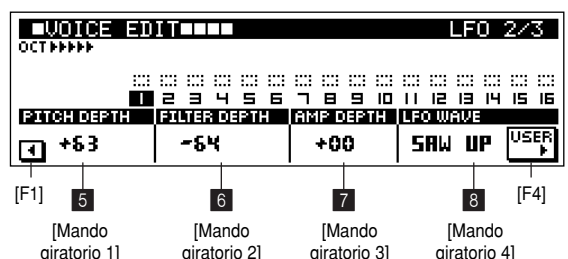
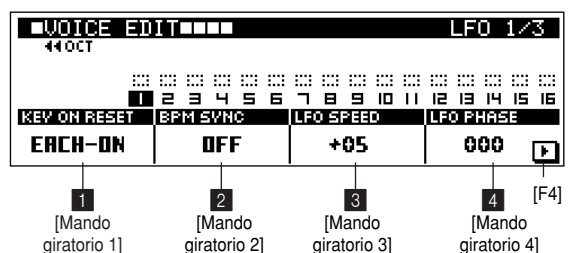
#### NOTA

- 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.
- Usando los botones y mandos giratorios LFO, PITCH, EG y FILTER del panel, usted puede editar directamente los correspondientes parámetros sin tener que acceder a las pantallas del edición de voz.

### Parámetros de pantalla

#### [1] Página de LFO

[PATTERN] → [VOICE EDIT]



**1 KEY ON RESET (reiniciar nota activada)**

.....[Mando giratorio 1]  
Absoluto

[Ajustes] OFF, EACH-ON, 1 st-ON

OFF (desactivado) ...No se produce reinicio de fase.

EACH-ON .....Reinicio de fase para cada nota reproducida.

1 st-ON .....Reinicio de fase con la primera nota de las frases de ligado (cuando las notas subsiguientes son reproducidas mientras la primera nota todavía se mantiene).

Especifica el modo de reiniciar la fase del LFO.

**2 BPM SYNC (sincronización de BPM)**

.....[Mando giratorio 2]  
Absoluto

[Ajustes] OFF (desactivado), ON (activado)

Determina si la velocidad del LFO ha de estar sincronizada al tempo de reproducción o no.

**3 LFO SPEED (velocidad del LFO)**

.....[Mando giratorio 3]  
[Ajustes]

Cuando BPM SYNC = OFF: -64 ~ +63 (relativo)

Cuando BPM SYNC = ON: 16th, 8th/3, 8th, 4th/3, 4th, 2nd/3, 2nd, whole/3, 4th x 4, 4th x 5, 4th x 6, 4th x 7, 4th x 8 (absoluto)

16th .....Nota semicorchea

8th/3 .....tresillo de nota corchea

8th .....nota corchea

4th/3 .....tresillo de nota negra

4th .....nota negra

2nd/3 .....tresillo de nota blanca

2nd .....nota blanca

whole/3 .....tresillo de nota redonda

4th x 4 ~ 4th x 8 ...un ciclo de LFO por 4 = 8 notas negras

Especifica la velocidad del LFO para los efectos de vibrato, wah-wah, trémolo y otros efectos basados en el LFO.

Cuando BPM SYNC está desactivado, la velocidad del LFO se especifica como un número.

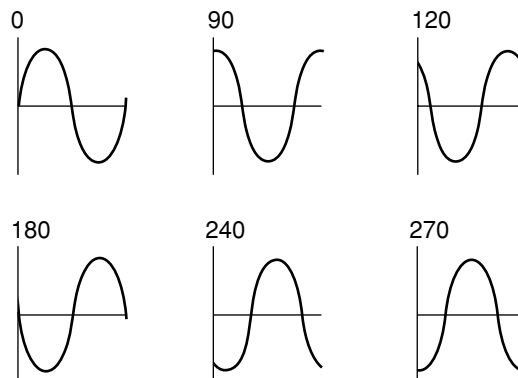
Cuando BPM SYNC está activado, la velocidad del LFO se especifica como el tipo o número de tiempos de compás ("beats") por ciclo.

**4 LFO PHASE (fase del LFO)**

.....[Mando giratorio 4]  
Absoluto

[Ajustes] 0, 90, 120, 180, 240, 270

Especifica la fase desde la que el LFO empezará la oscilación cuando se reinicie.

**5 PITCH DEPTH (profundidad del tono)**

.....[Mando giratorio 1]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la profundidad de modulación del tono (efecto de vibrato).

**6 FILTER DEPTH (profundidad del tono)**

.....[Mando giratorio 2]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la profundidad de modulación del filtro (efecto de wah-wah).

**7 AMP DEPTH (profundidad de la amplitud)**

.....[Mando giratorio 3]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la profundidad de modulación de la amplitud (efecto de trémolo).

**8 LFO WAVE (onda del LFO)**

.....[Mando giratorio 4]  
Absoluto

[Ajustes] TRI, SAW UP, SAW DOWN, SQU, S/H, PGM, USER

TRI .....Onda triangular

SAW UP .....Dientes de sierra ascendente

SAW DOWN ...Dientes de sierra descendente

SQU .....Onda cuadrada

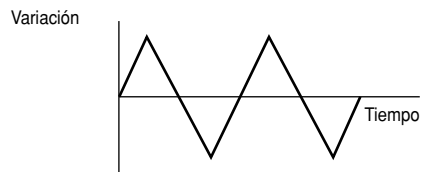
S/H .....Muestra y mantenimiento

PGM .....Onda programada (sólo se puede seleccionar para voces prefijadas que usan una forma de onda original)

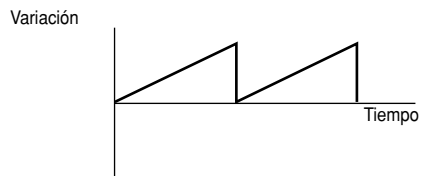
USER .....Onda de usuario

Especifica la forma de onda del LFO. Existe un total de 7 formas de onda.  
Pulse [F4] para ir a la página de configuración de onda USUARIO.

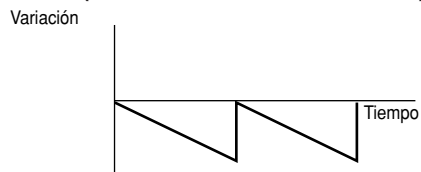
### TRI (Onda triangular)



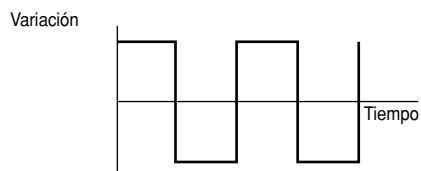
### SAW UP (Dientes de sierra ascendente)



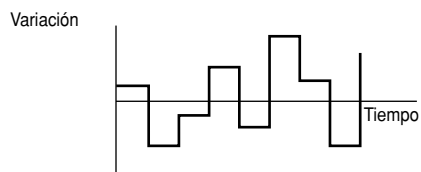
### SAW DOWN (Dientes de sierra descendente)



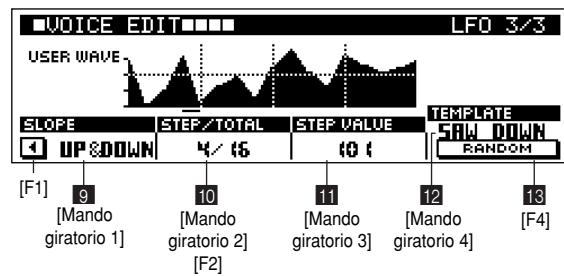
### SQU (Onda cuadrada)



### S/H (Muestra y mantenimiento) Variación aleatoria



## ■ Página de onda de usuario



### 9 LFO SLOPE (pendiente)

.....[Mando giratorio 1]  
Absoluto

[Ajustes] OFF, UP, DOWN, UP&DOWN

**OFF** ..... Los pasos de la forma de onda no están conectados por pendientes. La onda será similar a una onda rectangular o de muestra y mantenimiento.

**UP** ..... Las pendientes se utilizarán para conectar solamente los pasos que aumentan en amplitud. Esto produce formas de onda compuestas de tipo dientes de sierra ascendente.

**DOWN** ..... Las pendientes se utilizarán para conectar solamente los pasos que disminuyen en amplitud. Esto produce formas de onda compuestas de tipo dientes de sierra descendente.

**UP&DOWN** ... Las pendientes conectan todos los pasos. El resultado es una forma de onda compuesta triangular.

Determina si los pasos de una forma de onda estará conectada o no por pendientes.

### 10 STEP/TOTAL (paso/total)

.....[Mando giratorio 2], [F2] -> [Mando giratorio 2]  
Absoluto

[Ajustes]

**STEP** ..... 1 ~ TOTAL STEP

**TOTAL** ..... 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 16

STEP selecciona el paso en la forma de onda de usuario para el que se especificará la amplitud mediante el parámetro siguiente (STEP VALUE)

TOTAL especifica el número total de pasos por ciclo de la forma de onda de usuario. Más pasos permiten formas de onda más complejas.

Pulse [F2] para desplazar el cursor hasta el parámetro TOTAL y fije el número total de pasos usando el [Mando giratorio 2].

**11 STEP VALUE (valor de paso)**

.....[Mando giratorio 3]  
Absoluto

[Ajustes] 0 ~ 127

Determina la amplitud del paso seleccionado en ese momento en la forma de onda de usuario. Seleccione los pasos mediante el parámetro anterior STEP, y utilice STEP VALUE para alterar el nivel de cada uno de ellos para crear la forma de onda.

**12 TEMPLATE (plantilla)**

.....[Mando giratorio 4]  
Absoluto

[Ajustes] ALL 0, ALL 64, ALL 127, SAW UP, SAW DOWN, EVEN STEPS, ODD STEPS

ALL 0 .....Fija el VALOR DE PASO de todos los pasos en 0.

ALL 64 .....Fija el VALOR DE PASO de todos los pasos en 64.

ALL 127 ....Fija el VALOR DE PASO de todos los pasos en 127.

SAW UP ....Produce una forma de onda compuesta de dientes de sierra ascendente

SAW DOWN .Produce una forma de onda compuesta de dientes de sierra descendente

EVEN STEPS Los VALORES DE PASOS de todos los pasos pares se fijan en 127, mientras que los de los pasos impares se fijan en 0.

ODD STEPS .Los VALORES DE PASOS de todos los pasos impares se fijan en 127, mientras que los de los pasos pares se fijan en 0.

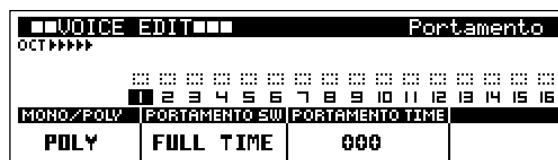
Proporciona una selección de 7 "plantillas" diferentes en las que se pueden basar las formas de onda de usuario.

**13 RANDOM (aleatorio) [F4]**

Los ajustes de PENDIENTE (SLOPE) y los VALORES DE PASO (STEP VALUE) para la forma de onda de usuario son seleccionados al azar cada vez que se pulsa el botón [F4].

**[2] Página de Portamento**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] x 2



1 [Knob 1] 2 [Knob 2] 3 [Knob 3]  
[Mando giratorio 1] [Mando giratorio 2] [Mando giratorio 3]

**1 LFO MONO/POLY (monofónico/polifónico)**

.....[Mando giratorio 1]  
Absoluto

[Ajustes] MONO, POLY

Selecciona el modo MONO (sólo puede sonar una nota a la vez) o POLY (pueden sonar múltiples notas a la vez).

**2 LFO PORTAMENTO SW (interruptor de portamento)**

.....[Mando giratorio 2]  
Absoluto

[Ajustes] OFF, FINGERED, FULL TIME

OFF .....El portamento está desactivado.

FINGERED ..El portamento se aplica sólo a las notas con ligado (esto es, la primera nota todavía se mantiene cuando suena ya la segunda nota).

FULL TIME ..Se aplica portamento a todas las notas.

Selecciona el tipo de portamento.

El portamento es un ligero deslizamiento entre notas sucesivas de diferente tono.

**3 PORTAMENTO TIME .....[Mando giratorio 3]**

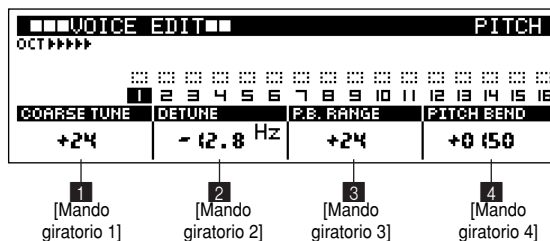
Absoluto

[Ajustes] 000 ~ 127

Determina la longitud o duración del deslizamiento del portamento entre notas sucesivas. Cuanto menor es el valor, más rápido es el portamento. En 000 no hay efecto apreciable de portamento.

**[3] Página de Tono (Pitch)**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] x 3

**1 COARSE TUNE (afinación a grosso modo)**

.....[Mando giratorio 1]  
Absoluto

[Ajustes] -24 ~ +24 (incrementos de semitono)

Ajusta el tono en incrementos de semitonos.

**2 DETUNE (desafinación) ... [Mando giratorio 2]**

Absoluto

[Ajustes] -12.8 ~ +12.7 (Hz)

Permite el ajuste preciso de la afinación (desafinación) en incrementos de 0.1 Hz.

**3 P. B. RANGE (margen de inflexión de tono)**

.....[Mando giratorio 3]  
Absoluto

[Ajustes] -24 ~ +24

Especifica el margen máximo de inflexión de tono en incrementos de semitonos (12 semitonos = 1 octava).

**4 PITCH BEND (inflexión de tono)**

.....[Mando giratorio 4]  
Absoluto

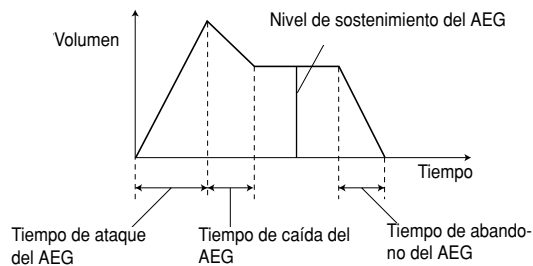
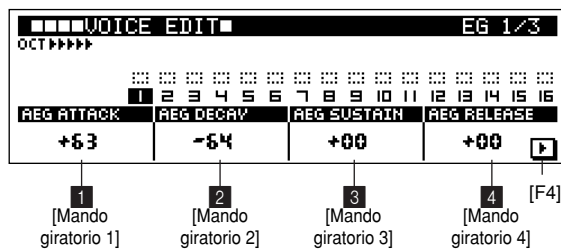
[Ajustes] -8192 ~ +8191

Establece la cantidad de inflexión de tono

**[4] Página de EG**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] x 4

Existen 3 páginas de EG (AEG, FEG y PEG), y se puede acceder a ellas utilizando los botones [F1] - [F4]. Estas páginas se describen por separado a continuación.

**■ Página AEG**
**1 AEG ATTACK (ataque del generador de envolvente de la amplitud)** [Mando giratorio 1]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la velocidad de ataque desde el momento en que se toca una nota hasta que se alcanza el máximo nivel inicial del envolvente. Cuanto menor es el valor, más rápido es el ataque.

**2 AEG DECAY (caída del generador de envolvente de la amplitud)** [Mando giratorio 2]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la rapidez con la que cae el envolvente desde el máximo nivel de ataque hasta el nivel de sostenimiento. Cuanto menor es el valor, más rápida es la caída.

**3 AEG SUSTAIN (sostenimiento del generador de envolvente de la amplitud)** [Mando giratorio 3]  
Relativo

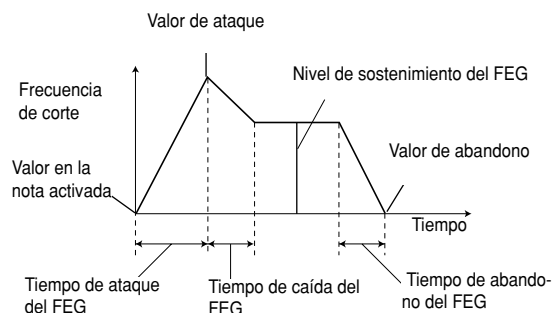
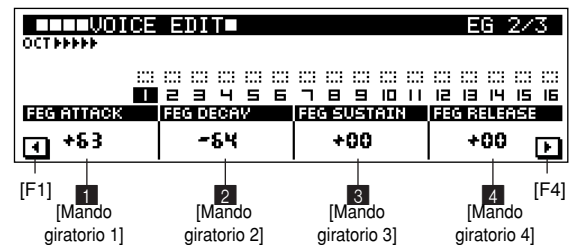
[Ajustes] -64 ~ +63

Determina el nivel de sostenimiento en el cual continuará el envolvente mientras se mantiene pulsada una nota, después del ataque inicial y la caída.

**4 AEG RELEASE (abandono del generador de envolvente de la amplitud)** [Mando giratorio 4]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la rapidez con la que cae el envolvente desde el nivel de sostenimiento hasta cero cuando se suelta una nota. Cuanto menor es el valor, más rápido es el abandono.

**■ Página FEG**
**1 FEG ATTACK (ataque del generador de envolvente del filtro)** .....[Mando giratorio 1]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la velocidad de variación del filtro desde el momento en que se toca una nota hasta que se alcanza el máximo nivel inicial del envolvente. Cuanto menor es el valor, más rápido es el ataque.

**2 FEG DECAY (caída del generador de envolvente del filtro)** .....[Mando giratorio 2]  
Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la rapidez con la que cae el envolvente del filtro desde el máximo nivel de ataque hasta el nivel de sostenimiento. Cuanto menor es el valor, más rápida es la caída.

### 3 FEG SUSTAIN (sostenimiento del generador de envolvente del filtro) . . . [Mando giratorio 3] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

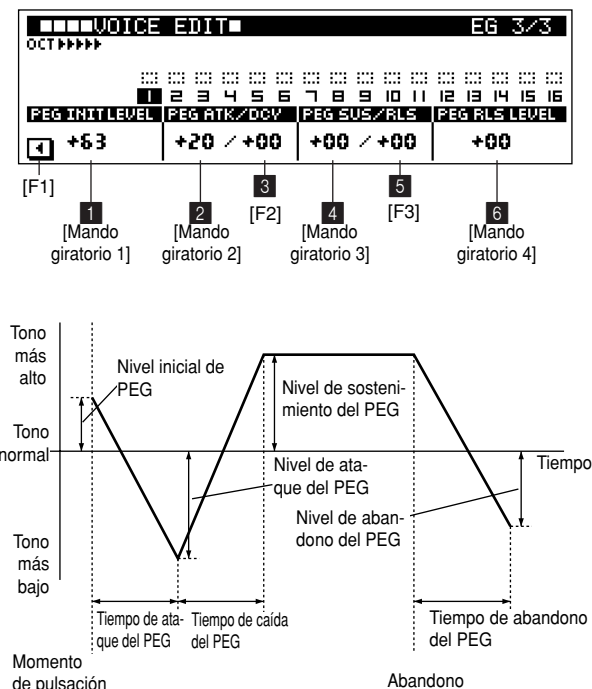
Determina el nivel de sostenimiento en el cual continuará el envolvente del filtro mientras se mantiene pulsada una nota, después del ataque inicial y la caída.

### 4 FEG RELEASE (abandono del generador de envolvente del filtro) . . . . [Mando giratorio 4] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la rapidez con la que cae el envolvente del filtro desde el nivel de sostenimiento hasta cero cuando se suelta una nota. Cuanto menor es el valor, más rápido es el abandono.

#### ■ Página PEG



### 1 PEG INIT LEVEL (nivel inicial del generador de envolvente del tono) . . . [Mando giratorio 1] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Especifica el tono inicial de la nota. Los valores más bajos producen los tonos más bajos.

### 2 PEG ATK (ataque del generador de envolvente del tono) . . . . . [Mando giratorio 2] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la velocidad de ataque desde el tono inicial hasta el tono normal de la voz. Cuanto menor es el valor, más rápido es el ataque.

### 3 PEG DCY (caída del generador de envolvente del tono) . . . . . [F2] -> [Mando giratorio 2] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la rapidez con la que cae el envolvente del filtro desde el tono normal de la voz hasta el tono del nivel de sostenimiento. Cuanto menor es el valor, más rápida es la caída.

Pulse [F2] para cambiar este a este parámetro.

### 4 PEG SUS (sostenimiento del generador de envolvente del tono) . . . . [Mando giratorio 3] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina el tono del nivel de sostenimiento que se mantendrá mientras se mantenga pulsada una nota.

### 5 PEG RLS (abandono del generador de envolvente del filtro) . [F3]->[Mando giratorio 3] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina la rapidez con la que cae el envolvente desde el tono del nivel de sostenimiento hasta el tono del nivel de sostenimiento (parámetro siguiente) cuando se suelta una nota. Pulse [F3] para cambiar este a este parámetro.

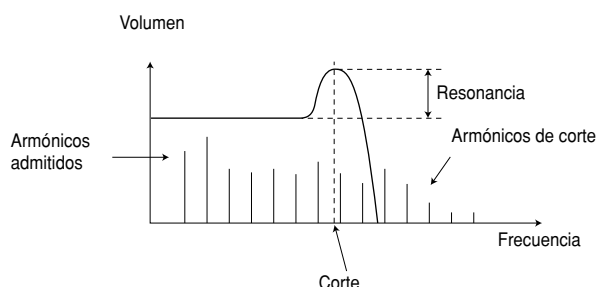
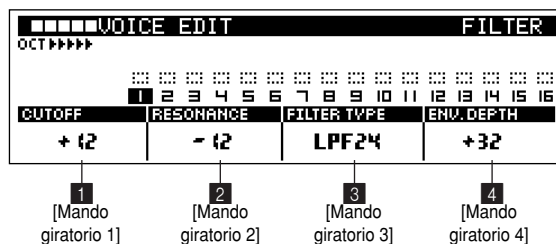
### 6 PEG RLS LEVEL (nivel de abandono del generador de envolvente del filtro) Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Determina el tono final alcanzado después de soltar la nota.

#### [5] Página de Filtro (Filter)

[PATTERN] -> [VOICE EDIT] x 5





### 1 CUTOFF (frecuencia de corte del filtro) . . . . . . . . .[Mando giratorio 1] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Establece la frecuencia de corte del filtro. Los valores positivos desplazan el corte hacia frecuencias más altas, mientras que los valores negativos desplazan el corte hacia frecuencias más bajas.

El efecto de la frecuencia de corte variará según el tipo de filtro seleccionado.

### 2 RESONANCE (resonancia) .[Mando giratorio 2] Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Produce un pico resonante centrado en la frecuencia de corte del filtro. Cuando se selecciona el tipo de filtro BPF, los valores de resonancia más altos producen un paso de banda más estrecho en la frecuencia de corte. Cuando se selecciona el tipo de filtro BEF, los valores de resonancia más altos producen una banda de eliminación más estrecha en la frecuencia de corte.

#### NOTA

Incrementar la resonancia excesivamente puede hacer que algunas voces distorsionen.

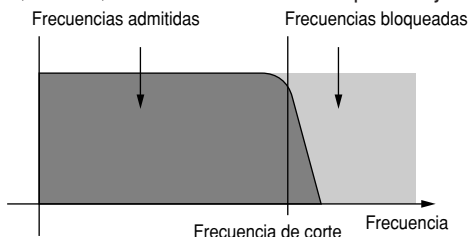
### 3 FILTER TYPE (tipo de filtro) [Mando giratorio 3] Absoluto

[Ajustes] BYPASS, LPF24, LPF18, LPF12, HPF, BPF, BEF

**BYPASS . . . .El filtro está desactivado. Los indicadores de tipo de filtro del panel estarán todos apagados.**

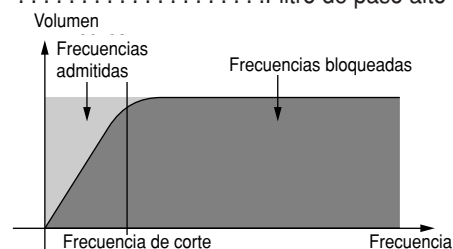
Selecciona el tipo de filtro.

LPF24, LPF18, LPF12 . . . . .Filtro de paso bajo



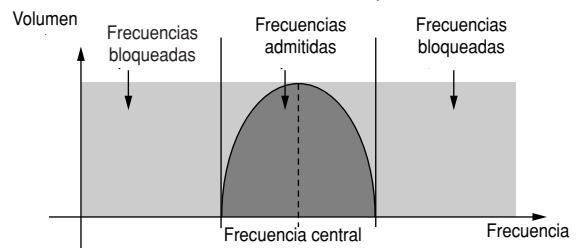
Las frecuencias más altas que la frecuencia de corte son eliminadas. Existen tres pendientes de corte (24 dB/oct., 18 dB/oct. y 12 dB/oct.), cada una de ellas con su propio sonido diferenciado.

HPF . . . . .Filtro de paso alto



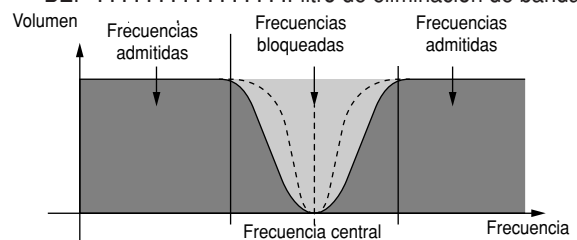
Las frecuencias más bajas que la frecuencia de corte son eliminadas.

BPF . . . . .Filtro de paso de banda



Las frecuencias alrededor de la frecuencia central son admitidas, mientras que las demás frecuencias son bloqueadas.

BEF . . . . .Filtro de eliminación de banda



Las frecuencias alrededor de la frecuencia central son bloqueadas, mientras que las demás frecuencias son admitidas.

#### NOTA

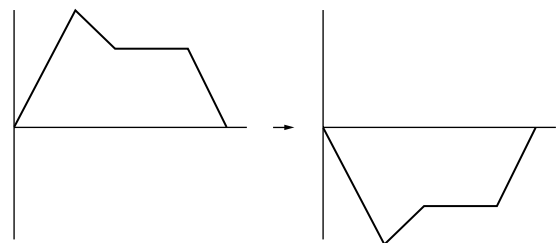
Algunas voces de 2 elementos usan un tipo de filtro distinto para cada elemento. El tipo de filtro de 1 elemento aparece en pantalla por defecto. Si se cambia el tipo de filtro, se cambian los tipos de filtros para ambos elementos.

### 4 ENV. DEPTH (profundidad de envolvente) . . .

. . . . .[Mando giratorio 4]  
 Relativo

[Ajustes] -64 ~ +63

Establece la profundidad del envolvente del filtro fijado mediante la pantalla del FEG (pág. 101). Los valores negativos invierten el envolvente del filtro.



## 9. Incorporación de efectos

Esta modalidad se utiliza para seleccionar efectos para la reproducción de patrones 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] - [F4], los Parámetros de retardo/chorus están disponibles en 4 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] - [F4], y los Parámetros de reverberación están disponibles en 3 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] - [F4].

Pulse el botón [EFFECT] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir al modo de EFECTO.

### Características de la Edición de voces

- 3 etapas de efectos incorporadas de altas prestaciones, que se pueden aplicar individualmente a cada pista.
- El sonido de los efectos es enviado a los jacks de salida OUTPUT.
- Los ajustes de los efectos editados se memorizan con cada estilo.

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes de los efectos editados se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo.

La profundidad del efecto aplicado a cada pista se determina por medio de los ajustes de envío a efectos.

Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes de los efectos editados no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

### Procedimiento de edición de efectos

1. Pulse [EFFECT] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de Tipo de efecto (Effect Type).
2. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 3] para hacer los ajustes requeridos.
3. Pulse [EFFECT] para ir a la página de Parámetro de variación (Variation Parameter).
4. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 3] para hacer los ajustes requeridos.
5. Pulse [EFFECT] para ir a página de Parámetro de retardo/chorus (Delay/Chorus Parameter).
6. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
7. Pulse [EFFECT] para ir a la página de Parámetro de reverberación (Reverb Parameter).
8. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
9. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección a las pantallas de Parámetro de retardo/chorus, Parámetro de variación y Tipo de efecto, y finalmente para regresar al modo de Reproducción (o Confección) de PATRON.

### NOTA

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.

### Parámetros de pantalla

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

[PATTERN] → [EFFECT]

■EFFECT■■■ EFFECT TYPE			
VARIATION TYPE	DELAY TYPE	REVERB TYPE	
058 DIST	18 DELAY LR	03 ROOM	
1 [Mando giratorio 1]	2 [Mando giratorio 2]	3 [Mando giratorio 3]	

#### 1 VARIATION TYPE (tipo de variación) ..... .....[Mando giratorio 1]

[Ajustes] 0 ~ 100

Remítase a la Lista de tipos de efectos, en la página 313 de manual en inglés.

Selecciona el tipo de efecto de variación.

#### 2 DELAY TYPE (tipo de retardo) ..... .....[Mando giratorio 2]

[Ajustes] 0 ~ 25

Remítase a la Lista de tipos de efectos, en la página 313 de manual en inglés.

Selecciona el tipo de efecto de retardo.

#### 3 REVERB TYPE (tipo de reverberación) ..... .....[Mando giratorio 3]

[Ajustes] 01 ~ 12

Remítase a la Lista de tipos de efectos, en la página 313 de manual en inglés.

Selecciona el tipo de efecto de reverberación.

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

[PATTERN] → [EFFECT] x 2

VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
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]

VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
000	000	064	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]

Permiten el ajuste de los parámetros detallados para cada efecto. Los parámetros disponibles son distintos según los efectos. Para más información sobre los parámetros individuales, remítase al Apéndice del manual en inglés (página 315)

### 5 SEND VAR. TO DELAY (envío de variación a retardo) .....[Mando giratorio 1] [Ajustes] 000 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada desde la etapa del efecto de VARIACION a la etapa del efecto de RETARDO/CHORUS.

### 6 SEND VAR. TO REVERB (envío de variación a reverberación) .....[Mando giratorio 2] [Ajustes] 000 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada desde la etapa del efecto de VARIACION a la etapa del efecto de REVERBERACION.

### 7 RETURN LEVEL (nivel de retorno) ..... [Ajustes] 000 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada desde la etapa del efecto de VARIACION (el efecto o sonido "procesado") a las salidas estéreo del RS7000.

### 8 PAN (panoramización de la variación) ..... [Ajustes] L63 ~ CENTER ~ R63

Ajusta la posición de panoramización estéreo de la señal que sale de la etapa de efecto de VARIACION (L = izquierda, CENTER = central, R = derecha).

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

[PATTERN] → [EFFECT] x 3

VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
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]

VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
000	000	064	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]

Permiten el ajuste de los parámetros detallados para cada efecto. Los parámetros disponibles son distintos según los efectos. Para más información sobre los parámetros individuales, remítase al Apéndice del manual en inglés (página 315)

### 5 SEND DELAY TO REVERB (envío de retardo a reverberación) .....[Mando giratorio 2] [Ajustes] 000 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada desde la etapa del efecto de RETARDO/CHORUS a la etapa del efecto de REVERBERACION.

### 6 RETURN LEVEL (nivel de retorno) ..... [Ajustes] 000 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada desde la etapa del efecto de RETARDO/CHORUS (el efecto o sonido "procesado") a las salidas estéreo del RS7000.

### 7 PAN (panoramización del retardo) ..... [Ajustes] L63 ~ CENTER ~ R63

Ajusta la posición de panoramización estéreo de la señal que sale de la etapa de efecto de RETARDO/CHORUS (L = izquierda, CENTER = central, R = derecha).

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

[PATTERN] → [EFFECT] x 4

■■■■EFFECT			
REVERB PARAMETER			
EFFECT TYPE ROOM 1			
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV
01.0s	048.9ms	063.4ms	E<R63

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

■■■■EFFECT			
REVERB PARAMETER			
EFFECT TYPE ROOM 1			
5 FEEDBACK LEVEL	10 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL	PAN
+00	0.8	054	CENTER

[F1] 1 [Mando giratorio 1]      2 [Mando giratorio 2]      5 [Mando giratorio 3]      6 [Mando giratorio 4]

#### 1 ~ 4 Parámetros de los efectos .....

... [Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4]

Permiten el ajuste de los parámetros detallados para cada efecto. Los parámetros disponibles son distintos según los efectos. Para más información sobre los parámetros individuales, remítase al Apéndice del manual en inglés (página 315)

#### 5 RETURN LEVEL (nivel de retorno) .....

..... [Mando giratorio 3]

[Ajustes] 000 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada desde la etapa del efecto de REVERBERACION (el efecto o sonido “procesado”) a las salidas estéreo del RS7000.

#### 6 PAN (panoramización de la reverberación) ..

..... [Mando giratorio 4]

[Ajustes] L63 ~ CENTER ~ R63

Ajusta la posición de panoramización estéreo de la señal que sale de la etapa de efecto de REVERBERACION (L = izquierda, CENTER = central, R = derecha).

## 10. Configuración y ajustes de los mandos giratorios asignables y de arpegio

Este submodo se utiliza para configurar arpegios, los mandos giratorios asignables, y otras funciones del RS7000. Se compone de 4 páginas: Ajuste de arpegio, Configuración A/D, Asignación de mandos giratorios y Canal de salida MIDI. Los parámetros de Configuración A/D están disponibles en 3 subpáginas a las que se accede mediante los botones [F1] - [F4]. Pulse el botón desde el modo de Reproducción o Confección de Patrón para ir al modo de CONFIGURACION.

### Características de la Configuración

- **Los ajustes de configuración se memorizan con cada estilo.**

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes configuración editados se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo. Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes de configuración no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

### Características del Arpegio

- **La ejecución en arpegio se puede grabar en frases usando la grabación en tiempo real.**
- **Se pueden aplicar efectos de reproducción a ejecuciones en arpegio.**

Esto hace posible crear ilimitados patrones de arpegio.

- **Los ajustes de arpegio se aplican a todas las pistas.**
- **Los ajustes de arpegio se memorizan con cada estilo.**

No es necesario ningún otro proceso para guardar estos ajustes. Los ajustes arpegio se salvan con los datos de estilo y se recuperan automáticamente siempre que se selecciona un estilo.

La profundidad del efecto aplicado a cada pista se determina por medio de los ajustes de envío a efectos.

Sin embargo, si la protección de memoria está activada (página 257), los ajustes arpegio no serán salvados y se borrarán cuando se seleccione un estilo diferente.

### Procedimiento de la Configuración

1. Pulse [SETUP] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de Ajuste de arpegio (Arpegio Setting).
2. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
3. Pulse [SETUP] para ir a la página de Configuración A/D (A/D Setup).
4. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
5. Pulse [SETUP] para ir a página de Asignación de mandos giratorios (Knob Assign).
6. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
7. Pulse [SETUP] para ir a la página de Canal de Salida (Out Channel).

8. Pulse una tecla en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT] para seleccionar la pista para la que se van a aplicar los ajustes de canal de salida MIDI.
9. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
10. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección a las pantallas de Asignación de mandos giratorios, Configuración A/D y Ajustes de arpegio, y finalmente para regresar al modo de Reproducción (o Confección) de PATRON.

#### NOTA

· 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.

### Procedimiento para la ejecución en arpegio

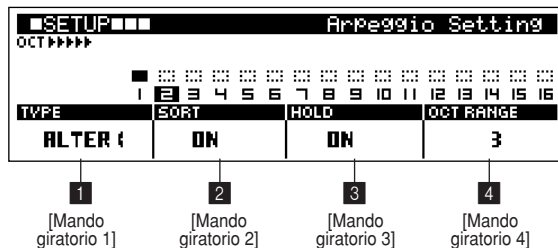
1. En el modo de Reproducción o Confección de PATRON, pulse el botón [ARPEGGIO ON] de manera que se encienda su indicador luminoso. También se encenderá el indicador del botón [KEYBOARD].
2. La reproducción en arpegio empezará cuando usted mantenga pulsadas una o más notas en el teclado.
3. Si el parámetro HOLD (mantener) de la página de Ajustes de arpegio está desactivado (OFF), el arpegio se detendrá en cuanto suelte las teclas. Cuando el parámetro HOLD está activado (ON), la reproducción del arpegio se puede parar pulsando el botón [ARPEGGIO ON] para que su indicador se apague.

## Parámetros de pantalla

**[1] Página de Ajustes de arpeggio  
(Arpeggio Setting)**

[PATTERN] → [SETUP]

Los arpeggios automáticos creados por el RS7000 son un elemento indispensable de la música moderna techno y dance.

**NOTA**

- Si inicia una grabación en tiempo real mientras se está reproduciendo un arpeggio, la grabación empezará sin cuenta de entrada.
- Los ajustes de arpeggio se aplican a todas las pistas.

**1 TYPE (tipo) .....[Mando giratorio 1]  
[Ajustes] OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM**

**OFF** ..... La reproducción en arpeggio está desactivada.

**UP** ..... Cuando el parámetro SORT (orden) está activado (ON), las notas se reproducen en secuencia hacia arriba, desde la más baja a la más alta. Cuando SORT está desactivado (OFF), las notas se reproducen en secuencia desde la primera tecla pulsada a la última.

**DOWN** ..... Cuando el parámetro SORT (orden) está activado (ON), las notas se reproducen en secuencia hacia abajo, desde la más alta a la más baja. Cuando SORT está desactivado (OFF), las notas se reproducen en secuencia desde la última tecla pulsada a la primera.

**ALTER1** .... Alterna arpeggios hacia arriba (UP) y hacia abajo (DOWN). La nota "bisagra" se reproduce una vez.

**ALTER2** .... Alterna arpeggios hacia arriba (UP) y hacia abajo (DOWN). La nota "bisagra" se reproduce dos veces.

**RANDOM**... Las notas se reproducen en orden aleatorio.

Selecciona el tipo de arpeggio.

**2 SORT (orden) .....[Mando giratorio 2]  
[Ajustes] OFF, ON**

Determina si las notas del arpeggio se ordenarán por tono o no.

Cuando está activado (ON), las notas del arpeggio se ordenan y se reproducen de la más baja a la más alta o de la más alta a la más baja. Esta es la manera normal de reproducir arpeggios.

Cuando está desactivado (OFF), las notas del arpeggio no se ordenan por tono. En su lugar, las notas se reproducen en secuencia desde la primera tecla pulsada a la última, o viceversa, produciendo diferentes arpeggios dependiendo de cómo de toque el arpeggio.

**3 HOLD (mantener) .....[Mando giratorio 3]  
[Ajustes] OFF, ON**

Determina si la reproducción del arpeggio continuará o no después de que las notas hayan sido soltadas.

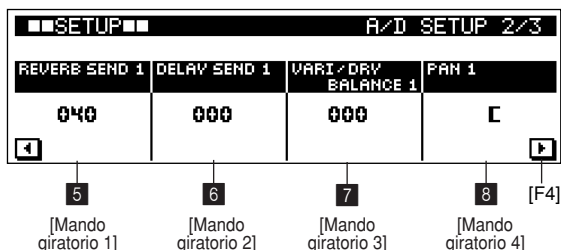
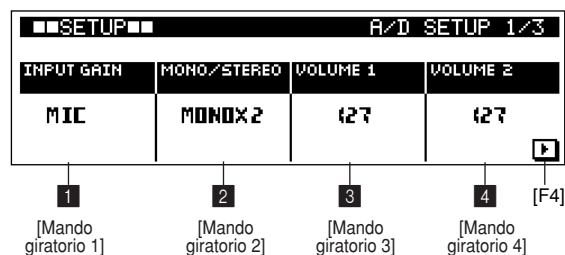
**4 OCT RANGE (margen de octavas) .....  
.....[Mando giratorio 4]  
[Ajustes] 1 ~ 4**

Especifica el margen máximo del arpeggio en octavas.

**[2] Página de Configuración A/D (A/D Setup)**

[PATTERN] → [SETUP] x 2

Los jacks de entrada INPUT L y R del RS700 permiten introducir una señal de audio externa y mezclarla con el sonido del generador de tonos interno. La señal de audio externa incluso puede ser procesada mediante las etapas de efectos de REVERBERACION, RETARDO y VARIACION del RS7000.





**NOTA**

- Cuando el parámetro MONO/STEREO está puesto en MONO x 2, los botones [F1] - [F4] pueden usarse para activar páginas que dan acceso a los siguientes parámetros individuales para cada canal: REVERB SEND (ENVÍO A REVERBERACION) 1/2, DELAY SEND (ENVÍO A RETARDO) 1/2, VARIATION SEND (ENVÍO A VARIACION) 1/2 y PAN (PANORMICO) 1/2.
- Los ajustes A/D para el jack de entrada INPUT L se encuentran en la página 2/3 de Configuración A/D (A/D Setup), y los ajustes para el jack de entrada INPUT R se encuentran en la página 3/3 de Configuración A/D (A/D Setup).

# 1 INPUT GAIN (ganancia de entrada) .....[Mando giratorio 1]

## [Ajustes] MIC, LINE

Adecua la ganancia de entrada de los jacks INPUT L y R al tipo de fuente de sonido utilizada. MIC produce una ganancia de entrada lo suficientemente alta para la entrada directa de un micrófono, mientras que LINE reduce la ganancia para adaptarla de forma óptima a fuentes de nivel de línea.

Este ajuste de GANANCIA DE ENTRADA también se aplica al procedimiento de MUESTREO (página 229).

# 2 MONO/STEREO (mono/estéreo) .....[Mando giratorio 2]

## [Ajustes] MONO x 2, STEREO

Determina si las señales que se reciben en las entradas INPUT L y R van a ser manejadas como señales mono separadas (MONO x 2), o como una pareja estéreo (STEREO).

# 3 VOLUME 1(volumen 1) ..[Mando giratorio 3]

## [Ajustes] 0 ~ 127

Ajusta el volumen de la señal de entrada. Cuando es una señal mono la que está siendo procesada, este parámetro ajusta el volumen de la señal de INPUT L, y cuando es una señal estéreo la que se está recibiendo, ajusta el volumen de las entradas L y R.

# 4 VOLUME 2 (volumen 2) ..[Mando giratorio 4]

## [Ajustes] 0 ~ 127

Ajusta el volumen de la señal de entrada. Cuando es una señal mono la que está siendo procesada, este parámetro ajusta el volumen de la señal de INPUT R. Este parámetro no se puede ajustar cuando MONO/STEREO está puesto en STEREO.

# 5 REVERB SEND (envío a reverberación) 1/2 .....[Mando giratorio 1]

## [Ajustes] 0 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada a la etapa de efecto de REVERBERACION.

# 6 DELAY SEND (envío a retardo) 1/2 .....[Mando giratorio 2]

## [Ajustes] 0 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada a la etapa de efecto de RETARDO/CHORUS.

# 7 VARIATION SEND (envío a variación) 1/2 ...[Mando giratorio 3]

## [Ajustes] 0 ~ 127

Ajusta el nivel de la señal enviada a la etapa de efecto de VARIACION.

“0” produce sólo señal sin efecto, y “127” produce solamente sonido de variación.

# 8 PAN (panoramización) 1/2[Mando giratorio 4]

## [Ajustes] L63 ~ CENTER ~ R63

Ajusta la posición de panoramización estéreo de la señal que sale de entrada A/D (L = izquierda, CENTER = central, R = derecha).

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

[PATTERN] → [SETUP] x 3

Este mando permite asignar una serie de parámetros y pistas a los mandos giratorios del panel.

Los mandos giratorios LFO DEPTH y EG pueden fijarse independientemente para AMO, FILTER y PITCH. Se pueden hacer asignaciones para un total de hasta 31 mandos giratorios.

Knob Assign		
Knob SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)	TRACK
01 BeatShift	BeatShift (---)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift (---)	AUTO
03 Swing	Swing (---)	AUTO
04 GateTime	GateTime (---)	AUTO
05 MidiDelay	MidiLevel (---)	AUTO

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

# 1 KNOB SELECT (selección de mando giratorio) .....[Mando giratorio 1]

## [Ajustes] 1 ~ 31

Especifica el mando giratorio al que se asignarán un parámetro o pistas.

# 2 PARAMETER (salida MIDI)[Mando giratorio 2]

Especifica el parámetro que se va a asignar al mando giratorio seleccionado mediante el parámetro anterior KNOB SELECT.

Se pueden asignar números de control 001 ~ 119 (excepto 32), inflexión de tono, BPM, así como parámetros de efectos de reproducción y retardo MIDI.

# 3 TRACK (pista) .....[Mando giratorio 4]

## [Ajustes] AUTO, 01 ~ 16

Especifica la pista que va a ser controlada por el mando giratorio seleccionado mediante el parámetro anterior KNOB SELECT.

Cuando está puesto en AUTO, la pista seleccionada será asignada automáticamente al mando giratorio.

Cuando se fija en 01 ~ 16, la pista especificada es asignada al mando giratorio independientemente de la pista seleccionada en ese momento.

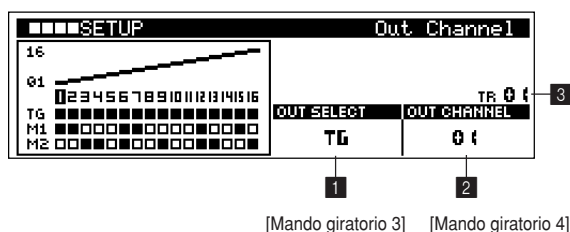
**NOTA**

· Cuando se opera sobre un mando giratorio durante la reproducción de un patrón, la reproducción de los datos de estilo correspondientes al parámetro asignado a ese mando giratorio se detendrá. Por ejemplo, si se opera sobre un mando giratorio asignado al envío a reverberación durante la reproducción de un patrón, los datos de estilo de envío a reverberación dejarán de reproducirse. La reproducción se reanudará normalmente después de detener la reproducción, de cambiar el número de estilo o de cambiar la sección.

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

[PATTERN] → [SETUP] x 4

Los parámetros de esta página asignan el canal de transmisión MIDI para cada pista y el destino de salida: el generador de tonos, y los conectores MIDI A y B.

**1 OUT SELECT (selección de salida) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 3]

[Ajustes] TG, MIDI A, MIDI B

TG . . . . . La salida es enviada al generador de tonos del RS7000.

MIDI A . . . . La salida es enviada al conector MIDI OUT A

MIDI B . . . . La salida es enviada al conector MIDI OUT B

Determina la salida MIDI para la que se va a asignar un número de canal.

**2 OUT CHANNEL (canal de salida) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 4]

[Ajustes] OFF, 01 ~ 16

OFF . . . . . No se transmiten datos MIDI

01 ~ 16 . . . . Los datos MIDI se transmiten en el canal especificado.

Especifica el canal de transmisión MIDI.

**3 TR (pista)**

[Ajustes] 01 ~ 16

Selecciona la pista para la que se va a asignar un canal de transmisión MIDI.

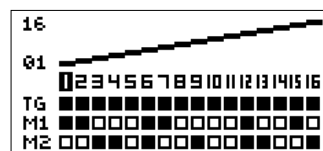
Para seleccionar una pista pulse la tecla apropiada en el teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].

**NOTA**

El gráfico que aparece en el lado izquierdo de la pantalla muestra las asignaciones de canal MIDI para TG (el generador tonos interno), MA (MIDI A), y MB (MIDI B).

La zona superior de esta pantalla indica las asignaciones de canal de transmisión MIDI para cada pista.

Los recuadros del área inferior de la pantalla indican si la asignación del canal MIDI para el correspondiente destino está DESACTIVADA o no. Un recuadro vacío indica DESACTIVADA, y un recuadro relleno indica que está asignado un canal de transmisión, del 01 al 16.



## 11. 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] - [F4], y los parámetros de Efecto general están disponibles en 5 subpáginas a las que se accede por medio de los botones [F1] - [F4]. Pulse el botón [MASTER] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir al modo GENERAL. Los ajustes del modo GENERAL se aplican a todos los estilos y canciones.

### Procedimiento de configuración General

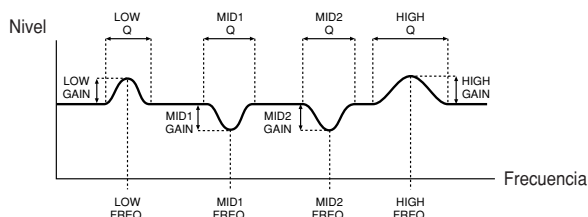
1. Pulse [MASTER] mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON para acceder a la pantalla de Ecualización general (Master EQ).
2. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
3. Pulse [MASTER] para ir a la página de Efecto general (Master Effect).
4. Utilice los [Mando giratorio 1] a [Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
5. Utilice [EXIT] para retroceder en dirección a la pantalla de Ecualización general, y finalmente para regresar al modo de Reproducción (o Confección) de PATRON.

#### NOTA

- 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.

### Ecualización general

La Ecualización general es un ecualizador de 4 bandas que se puede usar para ajustar el sonido al final de la etapa de salida del RS7000. La Ecualización general permite el tipo de control de respuesta que se muestra en el gráfico a continuación mediante tres páginas de parámetros: GANACIA (GAIN), FRECUENCIA (FREQUENCY) y Q (amplitud de banda).



### Efecto general

Los Efectos generales proporcionan una serie de sofisticadas opciones de procesamiento de sonido al final de la etapa de salida del RS7000.

#### NOTA

- La Ecualización general y los Efectos generales no se aplican a las salidas asignables.
- La Ecualización general y los Efectos generales se aplican a todas las señales que llegan a la salida estéreo, y son ideales para el procesamiento del sonido del "máster" final.

### Parámetros de pantalla

#### [1] Página de Ecualización general (Master EQ)

[PATTERN] → [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 3]

#### 1 LOW GAIN (ganancia de graves) . . . . .

. . . . . [Mando giratorio 1]

[Ajustes] -24 dB ~ +24 dB

Establece la cantidad de ganancia de las bajas frecuencias (realce o recorte).

#### 2 MID 1 GAIN (ganancia de medios 1) . . . . .

. . . . . [Mando giratorio 2]

[Ajustes] -12 dB ~ +12 dB

Establece la cantidad de ganancia las frecuencias bajas-medias (realce o recorte).

**3 MID 2 GAIN (ganancia de medios 2) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 3]

**[Ajustes] -12 dB ~ +12 dB**

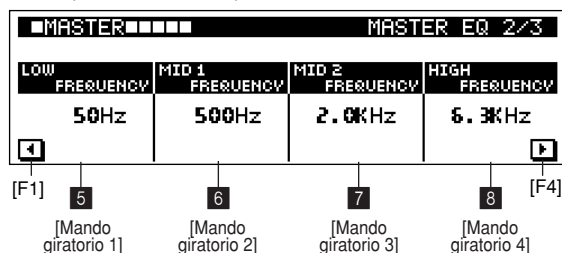
Establece la cantidad de ganancia las frecuencias altas-medias (realce o recorte).

**4 HIGH GAIN (ganancia de agudos) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 4]

**[Ajustes] -12 dB ~ +12 dB**

Establece la cantidad de ganancia de las altas frecuencias (realce o recorte).

**5 LOW FREQUENCY (bajas frecuencias) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 1]

**[Ajustes] 63 Hz ~ 2.0 kHz**

Establece la frecuencia de la banda de ecualización de graves.

**6 MID 1 FREQUENCY (frecuencias medias 1) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 2]

**[Ajustes] 100 Hz ~ 10.0 kHz**

Establece la frecuencia de la banda de ecualización de medios-graves.

**7 MID 2 FREQUENCY (frecuencias medias 2) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 3]

**[Ajustes] 100 Hz ~ 10.0 kHz**

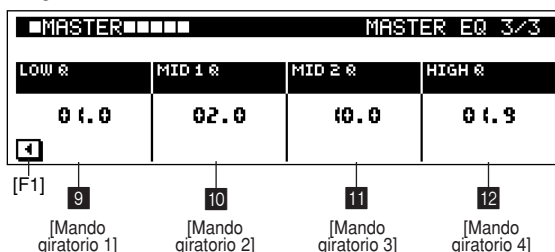
Establece la frecuencia de la banda de ecualización de medios-agudos.

**8 HIGH FREQUENCY (altas frecuencias) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 4]

**[Ajustes] 500 Hz ~ 16.0 kHz**

Establece la frecuencia de la banda de ecualización de agudos.

**9 LOW Q (amplitud de banda de graves) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 1]

**[Ajustes] 0.01 ~ 12.0**

Establece la Q (amplitud de banda) de la banda de bajas frecuencias de la ecualización. Los valores más bajos producen una mayor amplitud de banda (es decir, será recortada o realzada una gama de frecuencias más ancha).

**10 MID 1 Q (amplitud de banda de medios 1) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 2]

**[Ajustes] 0.01 ~ 12.0**

Establece la Q (amplitud de banda) de la banda frecuencias bajas-medias de la ecualización. Los valores más bajos producen una mayor amplitud de banda (es decir, será recortada o realzada una gama de frecuencias más ancha).

**11 MID 2 Q (amplitud de banda de medios 2) . . . . .**

. . . . . [Mando giratorio 3]

**[Ajustes] 0.01 ~ 12.0**

Establece la Q (amplitud de banda) de la banda frecuencias bajas-altas de la ecualización. Los valores más bajos producen una mayor amplitud de banda (es decir, será recortada o realzada una gama de frecuencias más ancha).

**12 HIGH Q (amplitud de banda de agudos) . . . . .**

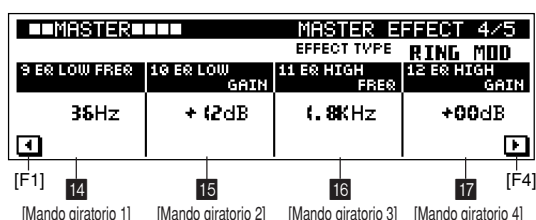
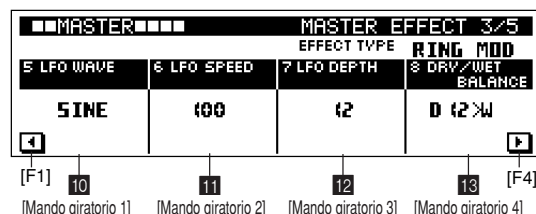
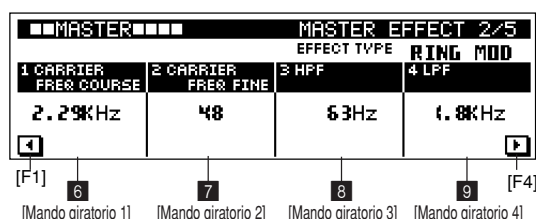
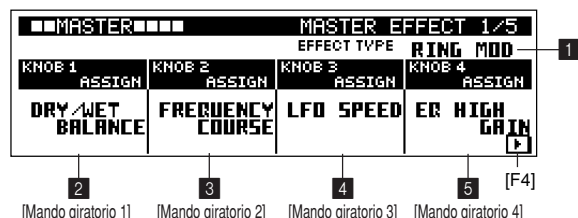
. . . . . [Mando giratorio 4]

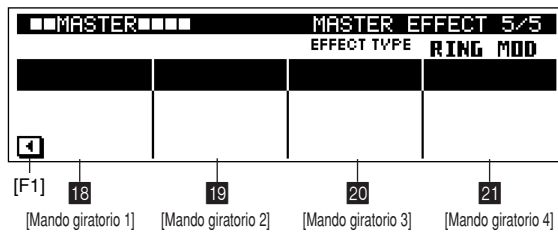
**[Ajustes] 0.01 ~ 12.0**

Establece la Q (amplitud de banda) de la banda de altas frecuencias de la ecualización. Los valores más bajos producen una mayor amplitud de banda (es decir, será recortada o realzada una gama de frecuencias más ancha).

**[2] Página de Efecto general (Master Effect)**

[PATTERN] → [MASTER] x 2





### 1 EFFECT TYPE (tipo de efecto) ..... .....Mando giratorio de selección MASTER EFFECT en el panel

[Ajustes] ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY,  
MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI,  
SLICE

Selecciona el tipo de efecto general entre los 8 tipos  
existentes.

### 2 KNOB 1 ASSIGN (asignación de mando gira- torio 1) .....[Mando giratorio 1] [Ajustes]

Parámetro de efecto 1 ~ 16 (remítase a la “Lista  
de parámetros de efectos” en la  
página 315 del manual en inglés)

Especifica el parámetro que va a ser controlado por el  
[Mando giratorio de control 1]. Los parámetros que  
pueden ser asignados dependen del tipo de efecto  
seleccionado.

El parámetro de efecto que va a ser controlado por el  
mando giratorio puede ser asignado independien-  
temente para cada tipo de efecto.

### 3 KNOB 2 ASSIGN (asignación de mando gira- torio 2) .....[Mando giratorio 2] [Ajustes] Parámetro de efecto 1 ~ 16 (remítase a la “Lista de parámetros de efectos” en la página 315 del manual en inglés)

Especifica el parámetro que va a ser controlado por el  
[Mando giratorio de control 2]. Los parámetros que  
pueden ser asignados dependen del tipo de efecto  
seleccionado.

El parámetro de efecto que va a ser controlado por el  
mando giratorio puede ser asignado independien-  
temente para cada tipo de efecto.

### 4 KNOB 3 ASSIGN (asignación de mando gira- torio 3) .....[Mando giratorio 3] [Ajustes] Parámetro de efecto 1 ~ 16 (remítase a la “Lista de parámetros de efectos” en la página 315 del manual en inglés)

Especifica el parámetro que va a ser controlado por el  
[Mando giratorio de control 3]. Los parámetros que  
pueden ser asignados dependen del tipo de efecto  
seleccionado.

El parámetro de efecto que va a ser controlado por el  
mando giratorio puede ser asignado independien-  
temente para cada tipo de efecto.

### 5 KNOB 4 ASSIGN (asignación de mando gira- torio 4) .....[Mando giratorio 4] [Ajustes] Parámetro de efecto 1 ~ 16 (remítase a la “Lista de parámetros de efectos” en la página 315 del manual en inglés)

Especifica el parámetro que va a ser controlado por el  
[Mando giratorio de control 4]. Los parámetros que  
pueden ser asignados dependen del tipo de efecto  
seleccionado.

El parámetro de efecto que va a ser controlado por el  
mando giratorio puede ser asignado independien-  
temente para cada tipo de efecto.

### 6 ~ 21 EFFECT PARAMETERS (parámetros de efectos) 1 ~ 16 ..... .....[Mando giratorio 1] ~ [Mando giratorio 4]

Estos valores ajustan los correspondientes parámetros  
de efectos, determinando así el sonido del efecto. El  
número y el tipo de parámetros disponibles dependen  
del tipo de efecto seleccionado. Remítase a la página  
315 del Apéndice del manual en inglés para más infor-  
mación sobre los parámetros de cada tipo de efecto.

## 12. Guardar en tarjeta de memoria o disco

El submodo GUARDAR 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 o Confección de PATRON para ir al submodo GUARDAR. El submodo GUARDAR, sin embargo, no se puede seleccionar durante la reproducción o la grabación de un patrón.

### Manejo de la tarjeta de memoria (SmartMedia<sup>™</sup>\*)

Asegúrese de manejar las tarjetas de memoria con cuidado. Tenga en cuenta las precauciones que le indicamos a continuación:

#### ● Tipo de tarjeta de memoria compatible

Se pueden usar tarjetas de memoria de 3.3V (3V). Las tarjetas de memoria de tipo 5V no son compatibles con este instrumento. Con el RS7000 se ha incluido una tarjeta de memoria de 8MB.

\* SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corporation.

#### ● Capacidad de memoria

Hay cinco tipos de tarjetas de memoria: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. También se puede utilizar una tarjeta de memoria que exceda la capacidad de 32MB si cumple los estándares del Forum SSFDC (otro nombre que recibe SmartMedia es Tarjeta de Memoria "Solid State").

#### ● Introducir/sacar tarjetas de memoria

##### Para introducir una tarjeta de memoria:

Sujete la tarjeta de memoria de manera que la sección del conector (dorado) de la tarjeta de memoria quede hacia abajo y hacia delante, mirando hacia la ranura de la tarjeta (Memory Card) del RS7000. Introduzca con cuidado la tarjeta de memoria en la ranura empújela lentamente hacia dentro hasta que encaje en su sitio.

\* No introduzca la tarjeta de memoria en la dirección equivocada.

\* No introduzca en la ranura nada que no sea la tarjeta de memoria.

##### Para sacar una tarjeta de memoria:

Antes de quitar una tarjeta de memoria, asegúrese de confirmar que la tarjeta de memoria no está en uso (ver la siguiente nota) y que el RS7000 no está accediendo a ella. Después extraiga la tarjeta de memoria lentamente con la mano.

#### NOTA

· Se considera que el RS7000 está accediendo a la tarjeta cuando está guardando, cargando, formateando, borrando o creando directorios, así como transfiriendo archivos que estén en la tarjeta. Así mismo, tenga en cuenta que el RS7000 accederá automáticamente a la tarjeta de memoria para comprobar el tipo de soporte que es al introducirla cuando el instrumento esté encendido.



#### PRECAUCIÓN

Nunca intente sacar la tarjeta de memoria o apagar la unidad mientras se está accediendo a ella. Si lo hace, puede causar daños a los datos del instrumento/tarjeta de memoria y, posiblemente a la propia tarjeta.

#### Formatear tarjetas de memoria

Antes de usar una tarjeta de memoria con su instrumento, primero debe formatearla. Una vez formateada, todos los datos que contenga serán borrados. Antes de nada, asegúrese de que la tarjeta no contiene datos necesarios.



#### PRECAUCIÓN

La tarjeta de memoria que se suministra contiene datos de estilo cuando sale de fábrica. Utilice otra tarjeta de memoria aparte o guarde los datos de estilo en un disco de un dispositivo SCSI externo si desea guardar estos datos de estilo.

#### NOTA

· Las tarjetas de memoria formateadas con este instrumento pueden no valer para ser usadas con otros instrumentos.



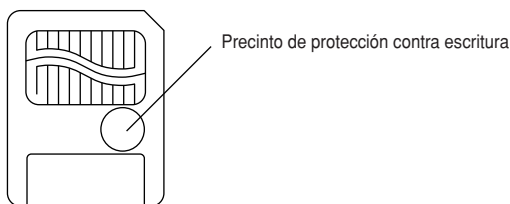
### ● Acerca de las tarjetas de memoria

#### Para manejar las tarjetas de memoria con cuidado:

- Hay veces que la electricidad estática afecta a las tarjetas de memoria.
- Antes de tocar una tarjeta de memoria, para reducir la posibilidad de electricidad estática, toque algo metálico, como por ejemplo el picaporte de una puerta o el marco de una ventana de aluminio.
- Asegúrese de quitar la tarjeta de memoria de la ranura Memory Card cuando no la vaya a usar durante mucho tiempo.
- No exponga la tarjeta de memoria directamente a la luz del sol, ni a temperaturas extremadamente altas o bajas, ni a excesiva humedad, a polvo o a líquidos.
- No ponga objetos pesados sobre una tarjeta de memoria, ni aplique presión sobre ella, ni la doble.
- No toque la parte metálica (dorada) de la tarjeta ni ponga ningún objeto metálico sobre la parte metálica de la tarjeta de memoria.
- No exponga la tarjeta de memoria a campos magnéticos, como los producidos por televisiones, altavoces, motores, etc., ya que los campos magnéticos puede parcial o totalmente borrar datos de la tarjeta de memoria, o convertirlos en ilegibles.
- No pegue a las tarjetas de memoria nada que no sean las etiquetas que se proporcionan al efecto. Asegúrese también de que las etiquetas están pegadas en el sitio correcto.

#### Para proteger los datos (protección contra escritura):

Para prevenir el borrado accidental de datos importantes, pégue el precinto de protección contra escritura (se proporciona en la caja de las tarjetas de memoria) en la zona destinada para ello (dentro de un círculo) en la tarjeta de memoria. Por el contrario, para guardar datos en la tarjeta de memoria, asegúrese de retirar el precinto de protección contra escritura de la tarjeta. No reutilice el precinto una vez despegado.



#### Copia de seguridad de los datos

Para máxima seguridad de los datos, Yamaha recomienda guardar dos copias de los datos importantes en tarjetas de memoria separadas. Esto le servirá de copia de seguridad en caso de que una tarjeta se pierda o se dañe.

### Instalación de la abrazadera de seguridad

Se puede instalar una abrazadera de seguridad para prevenir el robo de la tarjeta de memoria. Instale la abrazadera de seguridad cuando se necesite.

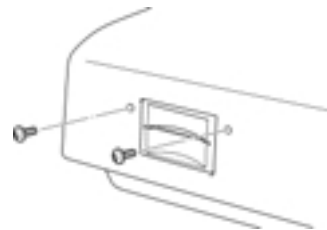


#### PRECAUCIÓN

Si está instalada la abrazadera de seguridad, no será posible introducir ni sacar la tarjeta de memoria. Antes de instalar la abrazadera de seguridad, compruebe si la tarjeta de memoria está dentro de la ranura.

#### Procedimiento

1. Asegúrese de que tiene a mano lo siguiente para la instalación:
  - La abrazadera de seguridad
  - Un destornillador de estrella (se recomienda un destornillador con la punta magnética).
2. Quite los dos tornillos situados a cada lado de la ranura de la tarjeta de memoria. Utilice un destornillador de estrella para quitar los dos tornillos según se muestra en la figura.



3. Coloque la abrazadera de seguridad. Posicione la abrazadera de seguridad en la orientación adecuada (ver la figura a continuación), y utilice los dos tornillos que quitó en el paso 2 para fijarla en su lugar.



### Acerca de los discos

- Solamente los discos con formato para DOS (el formato de CD-ROM el ISO9660 Nivel 1) pueden ser utilizados por el RS7000. Los discos formateados por el RS7000 se formatean usando formato DOS.
- Los discos formateados con formato DOS por un ordenador personal pueden ser utilizados con el RS7000, pero le recomendamos que mejor utilice discos formateados por el RS7000.
- Cuando están formateados usando el RS7000, los discos con una capacidad inferior a 260 MB se formatean utilizando el formato FAT16, y los discos con capacidad superior se formatean utilizando el formato FAT32.
- Los discos MO que se pueden usar con el RS7000 incluyen los de 128 MB, 230 MB y 540 MB. Los discos con una capacidad de 640 MB o superior no se pueden utilizar.
- El RS7000 puede usar discos removibles o extraíbles de hasta 2 GB de capacidad. Incluso si se conecta un disco de mayor capacidad, el RS7000 utilizará un máximo de 2 GB. Es más, todos los discos removibles o extraíbles son formateados usando el formato FAT16.

### Acerca de los tipos de archivos

#### Tipos de archivos manejados en la pantalla "Guardar" (Save)

Los tipos de archivos manejados en la pantalla "Guardar" (Capítulo 2: modo de Patrón, Capítulo 3: modo de Cadena de Patrones, Capítulo 4: modo de Canción) se describen en esta sección.

#### ● PATT (patrón)

Todos los datos incluidos en el estilo seleccionado se salvan como un archivo único. Además de los 16 patrones del estilo, correspondientes a las secciones de la A a la P, y todas las frases de usuario, los archivos PATT incluyen los ajustes de cadencia, efectos de reproducción, retardo MIDI, mezclador, edición de voz, efectos, configuración y generales. Es más, cuando un estilo usa voces de muestras locales o muestras comunes, las muestras se salvan también.

#### ● SONG (canción)

Todos los datos incluidos en la canción seleccionada se salvan como un archivo único. Los archivos de canción incluyen los datos MIDI grabados en las pistas 1 a 16 y los ajustes de cadencia, efectos de reproducción, retardo MIDI, mezclador, edición de voz, efectos y configuración. Es más, cuando una canción usa voces de muestras locales o muestras comunes, las muestras se salvan también.

#### ● SMF (Archivo MIDI estándar)

Sólo se guardan en un archivo MIDI estándar de formato 0 los datos incluidos en el patrón seleccionado

#### ● WAV (onda)

La muestra seleccionada se guarda en formato WAV.

#### ● ALL (todo)

Todos los datos de la memoria del RS7000 se guardan como un archivo único. Los archivos de tipo ALL I incluyen los siguientes datos:

Todos los datos de estilo . . . Estilo 01 ~ 64 (incluyendo 16 patrones y 256 frases por estilo).

Todos los datos de

cadena de patrones . . . . . Cadena de patrones 01 ~ 20.

Todos los datos de canción . . Canción 01 ~ 20.

Todas las voces de muestras .Voces de muestra local 001 ~ 128 y voces de muestra común 001 ~ 128 para cada estilo y canción.

Configuración del sistema . . .Modo de utilidad y otros ajustes.

### Extensiones de archivos

Cuando se guarda cualquiera de los archivos descritos anteriormente, se añade automáticamente una extensión de archivo apropiada de 3 caracteres para diferenciar el tipo de archivo.

PATT . . . . .R2P

SONG . . . . .R2S

SMF . . . . .MID

WAV . . . . .WAV

ALL . . . . .R2A

Cuando se guarda un archivo PATT, SONG o ALL, los datos de muestra para las voces de muestra se salvan automáticamente con una extensión R3P, R3S o R3A respectivamente. Cuando se carga cualquiera de estos archivos, también se cargan los correspondientes datos de muestra automáticamente.

Cuando organice los archivos en un ordenador, sitúe los archivos ".R2P" y ".R3P", ".R2S" y ".R3S", ".R2A" y ".R3A", en la misma carpeta respectivamente. También asegúrese de que los nombres del archivo de datos y del archivo de datos de muestra emparejado son iguales en los primeros 8 caracteres de los nombres de archivo, sin incluir la extensión.

#### Tipos de archivos manejados en la pantalla "Recuperar" (Load)

Los tipos de archivos manejados en la pantalla "Guardar" (Capítulo 2: modo de Patrón, Capítulo 3: modo de Cadena de Patrones, Capítulo 4: modo de Canción) se describen en esta sección.

#### ● PATT (patrón)

Un solo estilo se carga en el número de estilo especificado en la memoria interna a partir de un archivo de tipo PATT (.R2P) o de tipo ALL (.R2A).

Cuando se selecciona un archivo de tipo ALL (.R2A), el estilo a recuperar se puede especificar entre los múltiples estilos guardados en el archivo ALL.

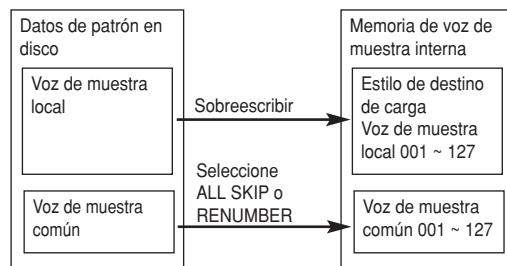
Además de los 16 patrones del estilo, correspondientes a las secciones de la A a la P, y todas las frases de usuario, los archivos PATT incluyen los ajustes de cadencia, efectos de reproducción, retardo MIDI, mezclador, edición de voz, efectos, configuración y generales. Es más, cuando un estilo usa muestras, las muestras están incluidas en el archivo también.

**NOTA**

· Cuando en estilo que se va a cargar incluye voces de muestras comunes, si las voces de muestras comunes con el mismo número ya existen en la memoria interna, dispondrá de las siguientes opciones: "ALL SKIP" (saltar todo) y "RENUMBER" (renumerar).

Cuando se selecciona "ALL SKIP", las voces de muestras comunes con números duplicados no se cargan.

Cuando se selecciona "RENUMBER", las voces de muestra comunes se cargan en números vacantes.



### ● SONG (canción)

Un solo estilo 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).

Cuando se selecciona un archivo de tipo ALL (.R2A), el estilo a recuperar se puede especificar entre los múltiples estilos guardados en el archivo ALL.

Además de las 16 pistas de secuencias, de la pista de tempo (BPM) y de la pista de escenas/silenciamiento, los archivos SONG incluyen los ajustes de cadencia, efectos de reproducción, retardo MIDI, mezclador, edición de voz, efectos, configuración y generales. Es más, cuando una canción usa muestras, las muestras están incluidas en el archivo también.

**NOTA**

· Cuando una canción que se va a cargar incluye voces de muestras comunes, el procedimiento es el mismo que para los archivos PATT, expuesto anteriormente.

### ● 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.

**NOTA**

Los archivos ALL (R2A) incluyen todos los datos de la memoria interna del RS7000 como sigue:

Todos los datos

de estilo . . . . . Estilo 01 ~ 64 (incluyendo 16 patrones y 256 frases por estilo).

Todos los datos de

cadena de patrones . Cadena de patrones 01 ~ 20.

Todos los datos

de canción . . . . . Canción 01 ~ 20. Todas las voces de muestras

Voces de muestra local 001 ~ 128

y voces de muestra común 001 ~ 128 para cada estilo y canción.

Configuración

del sistema . . . . . Modo de utilidad y otros ajustes.

### ● 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).

### ● 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).

### ● RM1 x PATT

Los datos de patrón guardados en formato de patrón RM1x se pueden cargar en el estilo seleccionado en el RS7000 en ese momento.

### ● RM1 x PATT

Los archivos de tipo RM1 x PATT pueden cargarse en el número de canción seleccionado en ese momento.

### ● SAMPLE

Los datos de muestra y los archivos WAV se pueden cargar en el número de voz de muestra interna especificado.

Los datos guardados en un disco SCSI por los siguientes dispositivos pueden ser importados:

A5000, A4000, A3000 . Muestra (desde disco SCSI)

SU700 . . . . . Muestra (desde disco SCSI)

Ordenador . . . . . Archivo AIFF (.AIF),

archivo WAVE (.WAV), desde disco SCSI o tarjeta de memoria, lineal 8/16 bits, mono/estéreo).

**NOTA**

· Algunas muestras importadas pueden reproducirse en tonos inesperados, la reproducción en bucle puede variar o la calidad de sonido puede cambiar.

· Los programas y las muestras guardadas en un disco SCSI en formato AKAI S1000 o S3000 pueden importadas por el RS7000 (con algunas excepciones).

· Cualquier nombre de producto o compañía que aparezca en este documento son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas compañías.

## Estructura de la página Guardar (Save)

El submodo Guardar incluye las siguientes pantallas:

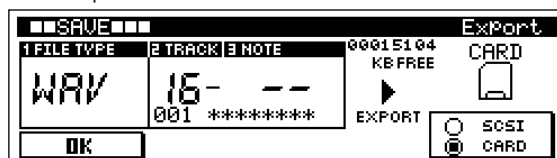
### ● SAVE (guardar) (página 118)

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



### ● EXPORT (exportar) (página 120)

Salva la muestra o patrón seleccionado 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.



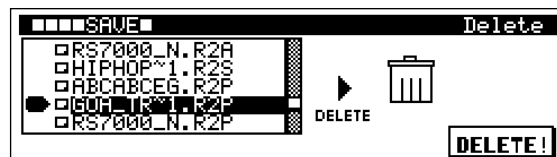
### ● RENAME (renombrar) (página 122)

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 123)

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



### ● FORMAT (formatear) (página 124)

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.

## Procedimiento para guardar

1. Pulse el botón [SAVE] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Guardar.
2. Utilice el [Mando giratorio 1] (FILE TYPE) para seleccionar el tipo de archivo que desee guardar.
3. Si se selecciona el tipo de archivo "PATT", utilice el [Mando giratorio 2] (PATTERN) para seleccionar el estilo que se va a guardar.
4. Pulse [F4] (CARD/SCSI) para especificar si desea guardar en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI respectivamente.
5. Pulse [F1] (OK) para ir a la página de ejecución de Guardar.
6. Utilice el [Mando giratorio 1] (FILE NAME) y el teclado para introducir un nombre de archivo.
7. Use el [Mando giratorio 3] para seleccionar la carpeta en la que se va a guardar el archivo. Seleccione "CurrentDir" (directorio actual) en la parte superior de la lista para guardar en la carpeta seleccionada en ese momento. Cuando sea necesario, utilice [F3] (↑)/[F4](OPEN) para moverse entre carpetas, o [F2](NEW) para crear una nueva carpeta.

### NOTA

· Cuando el destino donde se va a salvar es un dispositivo SCSI, es necesario seleccionar el número de identificación (ID) SCSI apropiado y la partición en la página de configuración SCSI (SCSI Setup).

8. Pulse [F1] (SAVE) para ejecutar la operación Guardar. Si un archivo con el mismo nombre ya existe en la tarjeta o en el disco, aparecerá el mensaje de confirmación "Overwrite? NO[F2]/YES[F3]" (¿sobreescribir? NO/SI). Pulse [F3] si desea borrar el archivo existente y reemplazarlo por el nuevo. Pulse [F2] para cancelar la operación de guardar y volver al estado previo a la pulsación del botón [F1] (paso 5 anterior).
9. Pulse [EXIT] para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

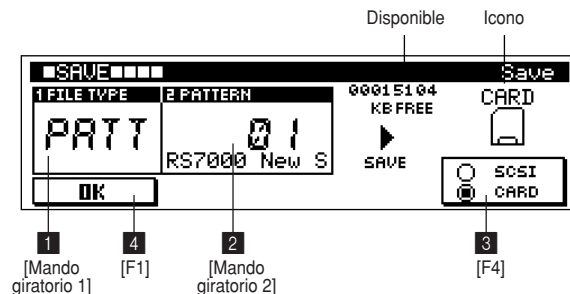
### NOTA

· Cuando el destino de la operación Guardar sea un disco SCSI, sólo se pueden usar discos con formato DOS (los discos formateados por el RS7000 se formatean utilizando el formato DOS).

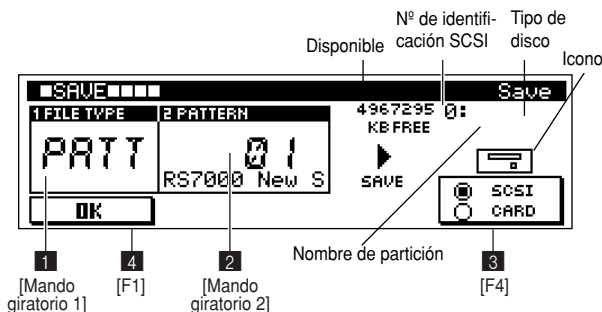
## Parámetros de pantalla

[PATTERN] → [SAVE]

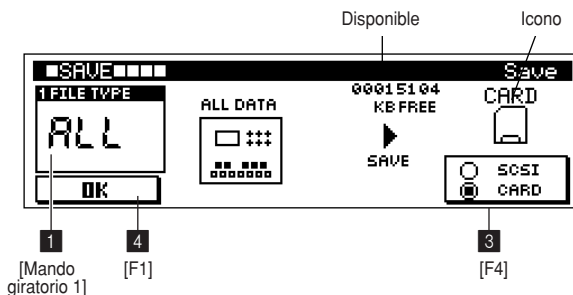
FILE TYPE = PATTERN, CARD, o DISK = CARD  
(tipo de archivo = patrón, tarjeta, o disco = tarjeta)



FILE TYPE = PATTERN, CARD, o DISK = SCSI  
(tipo de archivo = patrón, 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] PATT, ALL  
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 PATTERN (patrón) . . . . . [Mando giratorio 2]**  
[Ajustes] Style .01 ~ 64  
Selecciona el patrón que se va a guardar.  
Este parámetro no está disponible cuando el parámetro FILE TYPE está puesto en "ALL".

### NOTA

Los estilos vacíos que no contengan datos no se pueden guardar.

- 3 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) . . . . . [F4]**  
[Ajustes] SCSI, CARD

SCSI . . . . . El disco duro, el disco ZIP, u otro tipo de disco SCSI conectado al conector SCSI.

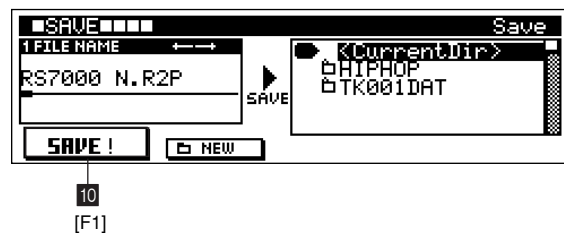
CARD . . . . . Una tarjeta de memoria introducida en su correspondiente ranura.

Selecciona el disco o tarjeta dónde se van a guardar los datos. Cuando se selecciona CARD, y en la ranura de tarjeta hay una tarjeta correctamente formateada, aparecerá un icono de tarjeta junto con la memoria disponible en la tarjeta. Cuando se selecciona SCSI y en el conector SCSI hay conectado un dispositivo con un disco correctamente formateado, aparecerá el icono de un disco junto con la descripción del disco, el número de ID SCSI, el nombre de la partición, y la cantidad de espacio disponible en la partición.

- 4 OK . . . . . [F1]**  
Accede a la página de ejecución de Guardar.

### ■ Página de ejecución de Guardar

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]



- 5 FILE NAME (nombre de archivo) . . . . .**  
. . . . . [Mando giratorio 1]

Mueve el cursor para la introducción de un nombre de archivo.

Utilice el [Mando giratorio 1] para desplazar el cursor a la posición de carácter deseada, y después use el teclado para introducir el carácter deseado. Remítase el "Capítulo 1: Conceptos Básicos", página 67, para los detalles sobre la introducción de caracteres.

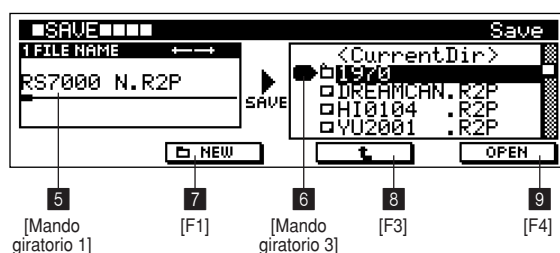


**NOTA**

- Los nombres de archivos pueden tener una longitud máxima de 8 caracteres (sin incluir la extensión). Es más, la extensión no se puede cambiar. Los caracteres que no se pueden usar en los nombres de archivos se convierten automáticamente en “\_”.

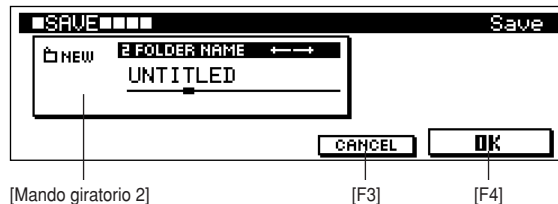
## 6 Selección de carpeta ..... [Mando giratorio 3]

Selecciona la carpeta en la que se va a guardar el archivo. Para guardarlo en la carpeta seleccionada en ese momento, seleccione “CurrentDir” en la parte superior de la lista.



## 7 NEW (nueva) ..... [F2]

Crea una nueva carpeta. Aparecerá la pantalla de introducción de nombre de carpeta.



Esta página permite la introducción de nombres de archivo de hasta 8 caracteres de longitud.

El [Mando giratorio 2] desplaza el cursor a la posición de carácter deseada. El teclado se utiliza para introducir un carácter en la posición del cursor.

Remítase al “Capítulo 1: Conceptos básicos”, página 67, para más detalles sobre la introducción de caracteres.

Pulse [F4] para crear una carpeta y regresar a la página de ejecución de Guardar.

Pulse [F3] para abortar la creación de la carpeta y regresar a la página de ejecución de Guardar.

## 8 ↑ (hacia arriba) ..... [F3]

Desplaza a la siguiente carpeta más alta en la jerarquía de carpetas.

## 9 OPEN (abrir) ..... [F4]

Abre la carpeta seleccionada, desplazándose hacia abajo un nivel en la jerarquía de carpetas.

## 10 SAVE (guardar) ..... [F1]

Guarda el archivo en la carpeta seleccionada. Cuando está seleccionado “CurrentDir”, el archivo se salva en la carpeta seleccionada en ese momento.

## [2] Página de exportación (Export)

Guarda la muestra o patrón seleccionado 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.

### Procedimiento para exportar

1. Seleccione el patrón que contenga los datos que se van a exportar mientras se encuentra en el modo de Reproducción o Confección de PATRON.
2. Pulse el botón [SAVE] dos veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Guardar.
3. Utilice el [Mando giratorio 1] (FILE TYPE) para seleccionar el tipo de archivo que desee guardar.
4. Si se selecciona el tipo de archivo “WAV”, utilice el [Mando giratorio 2] (TRACK) para seleccionar la pista que utiliza la muestra que se va a guardar.
5. Si la muestra asignada a la pista seleccionada es una voz de kits de muestras, utilice el [Mando giratorio 3] (NOTE) para seleccionar la nota a la que está asignada la muestra que va a ser exportada.
6. Pulse [F4] (CARD/SCSI) para especificar si desea guardar en una tarjeta de memoria o en un disco de un dispositivo SCSI respectivamente.
7. Pulse [F1] (OK) para ir a la página de ejecución de Guardar.
8. Utilice el [Mando giratorio 1] (FILE NAME) y el teclado para introducir un nombre de archivo.
9. Use el [Mando giratorio 3] para seleccionar la carpeta en la que se va a guardar el archivo. Seleccione “CurrentDir” (directorio actual) en la parte superior de la lista para guardar en la carpeta seleccionada en ese momento. Cuando sea necesario, utilice [F3] (↑)/[F4] (OPEN) para moverse entre carpetas, o [F2] (NEW) para crear una nueva carpeta.
10. Pulse [F1] (EXPORT) para ejecutar la operación Exportar. Si un archivo con el mismo nombre ya existe el la tarjeta o en el disco, aparecerá el mensaje de confirmación “Overwrite? NO[F2]/YES[F3]” (¿sobreescribir? NO/SI). Pulse [F3] si desea borrar el archivo existente y reemplazarlo por el nuevo. Pulse [F2] para cancelar la operación de guardar y volver al estado previo a la pulsación del botón [F1] (paso 5 anterior)
11. Pulse [EXIT] para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**NOTA**

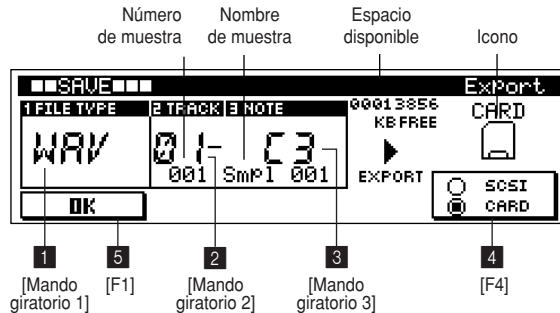
- Cuando el destino de la operación Exportar sea un disco SCSI, sólo se pueden usar discos con formato DOS (los discos formateados por el RS7000 se formatean utilizando el formato DOS).
- Cuando el destino donde se va a salvar es un dispositivo SCSI, es necesario seleccionar el número de identificación (ID) SCSI apropiado y la partición en la página de configuración SCSI (SCSI Setup).



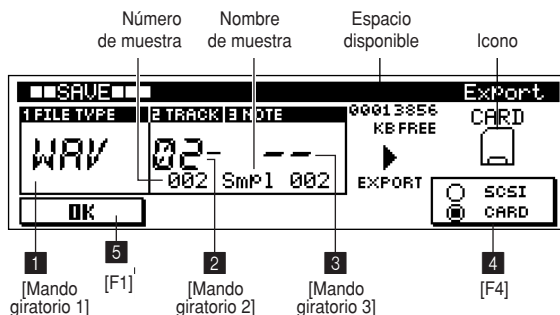
### Parámetros de pantalla

[PATTERN] → [SAVE] x 2

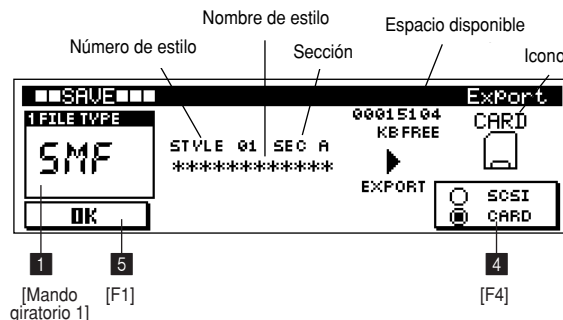
**FILE TYPE (tipo de archivo) = WAV, voz de kit de muestras seleccionada**



**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]  
[Ajustes] WAV, SMF**

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

Los archivos de muestras con protección contra copia no se pueden exportar como archivos WAV. Ver "Notas sobre los derechos de propiedad musical (copyright)", en la página 21.

**2 TRACK (pista) ..... [Mando giratorio 2]  
[Ajustes] 01 ~ 16**

Selecciona la pista que utiliza la muestra que se va a exportar. Cuando la muestra usada por la pista seleccionada es una voz de muestra, el número y el nombre de la muestra aparecerán en la pantalla.

**3 NOTE (nota) ..... [Mando giratorio 3]  
[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)**

Cuando la muestra usada por la pista seleccionada sea una voz de kit de muestras, este parámetro selecciona la nota a la que está asignada la muestra que va a ser exportada. Cuando la muestra usada por la pista seleccionada sea una voz de muestra, el número y el nombre de la muestra aparecerán en la pantalla.

**4 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) ..... [F4]  
[Ajustes] SCSI, CARD**

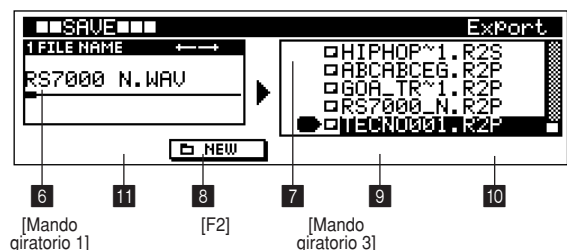
**SCSI** ..... El disco duro, el disco ZIP, u otro tipo de disco SCSI conectado al conector SCSI.

**CARD** ..... Una tarjeta de memoria introducida en su correspondiente ranura.

Selecciona el disco o tarjeta dónde se van a exportar los datos. Cuando se selecciona CARD, y en la ranura de tarjeta hay una tarjeta correctamente formateada, aparecerá un icono de tarjeta junto con la memoria disponible en la tarjeta. Cuando se selecciona SCSI y en el conector SCSI hay conectado un dispositivo con un disco correctamente formateado, aparecerá el icono de un disco junto con la descripción del disco, el número de ID SCSI, el nombre de la partición, y la cantidad de espacio disponible en la partición.

**5 OK ..... [F1]  
Accede a la página de ejecución de exportar**

**■ Página de ejecución de Exportar  
[PATTERN] → [SAVE] x 2 → [F1]**



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

Mueve el cursor para la introducción de un nombre de archivo.

Utilice el [Mando giratorio 1] para desplazar el cursor a la posición de carácter deseada, y después use el teclado para introducir el carácter deseado. Remítase el "Capítulo 1: Conceptos Básicos", página 67, para los detalles sobre la introducción de caracteres.

#### NOTA

- Los nombres de archivos pueden tener una longitud máxima de 8 caracteres (sin incluir la extensión). Es más, la extensión no se puede cambiar. Los caracteres que no se pueden usar en los nombres de archivos se convierten automáticamente en "\_".

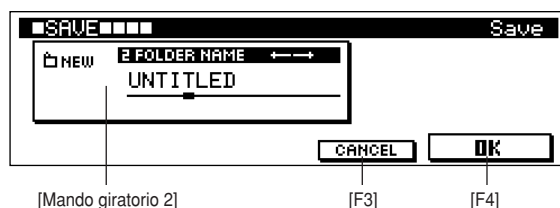
## 7 Selección de carpeta ..... [Mando giratorio 3]

Selecciona la carpeta a la que se va a exportar el archivo. Para exportarlo a la carpeta seleccionada en ese momento, seleccione "CurrentDir" en la parte superior de la lista.

## 8 NEW (nueva) ..... [F2]

Crea una nueva carpeta.

Aparecerá la pantalla de introducción de nombre de carpeta.



Esta página permite la introducción de nombres de archivo de hasta 8 caracteres de longitud.

El [Mando giratorio 2] desplaza el cursor a la posición de carácter deseada. El teclado se utiliza para introducir un carácter en la posición del cursor.

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

Pulse [F4] para crear una carpeta y regresar a la página de ejecución de Exportar.

Pulse [F3] para abortar la creación de la carpeta y regresar a la página de ejecución de Exportar.

## 9 ↑ (hacia arriba) ..... [F3]

Desplaza a la siguiente carpeta más alta en la jerarquía de carpetas.

## 10 OPEN (abrir) ..... [F4]

Abre la carpeta seleccionada, desplazándose hacia abajo un nivel en la jerarquía de carpetas.

## 11 EXPORT (exportar) ..... [F1]

Exporta el archivo a la carpeta seleccionada.

Cuando está seleccionado "CurrentDir", el archivo se salva en la carpeta seleccionada en ese momento.

### [3] Página Renombrar (Rename)

Cambia el nombre de un archivo o una carpeta.

#### NOTA

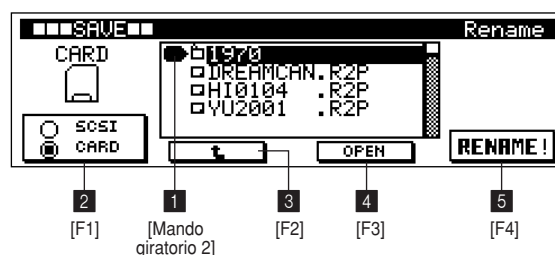
· Cuando el soporte destino de un cambio de nombre es un disco SCSI, se pueden renombrar archivos y carpetas que estén en discos con formato DOS.

## Procedimiento para renombrar

1. Pulse el botón [SAVE] 3 veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Renombrar.
2. Pulse [F1] (CARD/SCSI) para especificar si desea renombrar un archivo de una tarjeta de memoria o de un disco de un dispositivo SCSI respectivamente.
3. Utilice [F2](↑) y [F3](OPEN) para seleccionar una carpeta.
4. Utilice el [Mando giratorio 2] para seleccionar la carpeta y el archivo a renombrar.
5. Pulse [F4] (RENAME) para ir a la página de diálogo para la introducción de nombre.
6. Utilice el [Mando giratorio 2] (FILE NAME) y el teclado para introducir un nombre de archivo.
7. Pulse [F4] para ejecutar la operación de renombrar y cerrar la pantalla de diálogo.
8. Pulse [EXIT] para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

## Parámetros de pantalla

[PATTERN] → [SAVE] x 3



## 1 FILE (archivo) ..... [Mando giratorio 2]

El archivo o carpeta a renombrar.

#### NOTA

· Esta función se puede usar para cambiar el nombre de cualquier archivo o carpeta de una tarjeta de memoria o de un disco SCSI.

## 2 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) ..... [F1] [Ajustes] SCSI, CARD

SCSI ..... El disco duro, el disco ZIP, u otro tipo de disco SCSI conectado al conector SCSI.

CARD ..... Una tarjeta de memoria introducida en su correspondiente ranura.

Selecciona el disco o tarjeta que contiene el archivo o la carpeta que se va a renombrar.

Cuando se selecciona CARD, y en la ranura de tarjeta hay una tarjeta correctamente formateada, aparecerá un icono de tarjeta. Cuando se selecciona SCSI y en el conector SCSI hay conectado un dispositivo con un disco correctamente formateado, aparecerá el icono de un disco junto con la descripción del disco, el número de ID SCSI y el nombre de la partición.

**3** ↑ (hacia arriba) .....[F2]

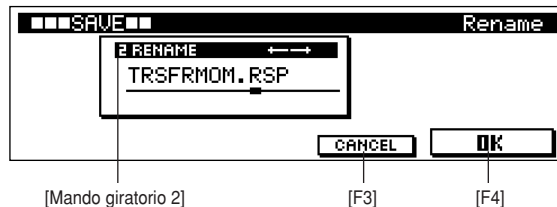
Desplaza a la siguiente carpeta más alta en la jerarquía de carpetas.

**4** OPEN (abrir) .....[F3]

Abre la carpeta seleccionada, desplazándose hacia abajo un nivel en la jerarquía de carpetas.

**5** RENAME (renombrar) .....[F4]

Abre el cuadro de diálogo de renombrar archivo y carpeta.



Esta página permite la introducción de nombres de archivo de hasta 8 caracteres de longitud.

El [Mando giratorio 2] desplaza el cursor a la posición de carácter deseada. El teclado se utiliza para introducir un carácter en la posición del cursor. Remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 67, para más detalles sobre la introducción de caracteres.

Pulse [F4] para renombrar una carpeta y regresar a la página anterior.

Pulse [F3] para abortar la operación de renombrar y regresar a la página anterior.

**NOTA**

Los nombres de las carpetas pueden tener hasta 8 caracteres de longitud.

Se pueden cambiar tanto el nombre del archivo como el de la extensión. Asegúrese de que el nombre del archivo tiene 8 caracteres o menos, y de que la extensión del archivo tiene 3 caracteres o menos. Los caracteres que no se pueden usar en los nombres de archivos se convierten automáticamente en "\_".

**[4] Página Borrar (Delete)**

Borra archivos o carpetas.

**Procedimiento para borrar**

1. Pulse el botón [SAVE] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Guardar (Save).
2. Pulse [F4] (CARD/SCSI) para especificar si desea borrar un archivo de una tarjeta de memoria o de un disco de un dispositivo SCSI respectivamente.

3. Pulse [SAVE] 3 veces para ir a la página de Borrar (Delete).

4. Utilice [F1](↑) y [F2](OPEN) para seleccionar una carpeta.

5. Utilice el [Mando giratorio 1] para seleccionar la carpeta a borrar.

6. Pulse [F4] (DELETE) para borrar el archivo.

7. Aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]" (¿está seguro? NO/SI).

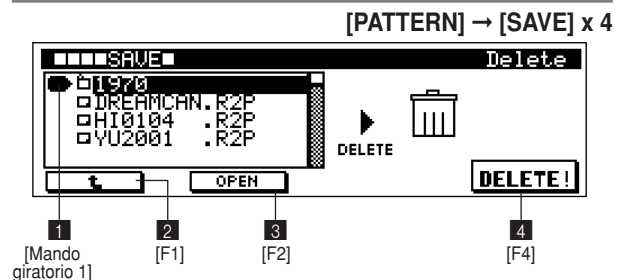
Pulse [F3] si desea borrar el archivo. Pulse [F2] para cancelar la operación de borrado.

8. Pulse [EXIT] para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**NOTA**

La operación de borrado es irreversible. Proceda con precaución. Las carpetas que contienen archivos no se pueden borrar. Borre primero los archivos de la carpeta y luego la carpeta.

**Parámetros de pantalla**



**1** FILE (archivo) .....[Mando giratorio 1]

El archivo o carpeta a borrar.

**NOTA**

Especifica el archivo o carpeta que se va a borrar de la tarjeta de memoria o del disco SCSI.

**2** ↑ (hacia arriba) .....[F1]

Desplaza a la siguiente carpeta más alta en la jerarquía de carpetas.

**3** OPEN (abrir) .....[F2]

Abre la carpeta seleccionada, desplazándose hacia abajo un nivel en la jerarquía de carpetas.

**4** DELETE! (borrar) .....[F4]

Borra el archivo o carpeta seleccionados.

**[5] Página Formatear (Format)**

Formatea tarjetas de memoria o discos SCSI.

**Procedimiento para formatear**

1. Pulse el botón [SAVE] 5 veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Formatear (Format).
2. Pulse [F1] (CARD/SCSI) para especificar si desea formatear una tarjeta de memoria o un dispositivo SCSI respectivamente.
3. Si se selecciona un disco SCSI, utilice el [Mando giratorio 3] para seleccionar el tipo de formato que desee aplicar.

**NOTA**

Normalmente cuando se formatea un disco duro, un disco ZIP, etc. es mejor empezar con el formato LOGICAL (LOGICO). Si LOGICAL produce error, pruebe con el formato PHISICAL (FISICO).

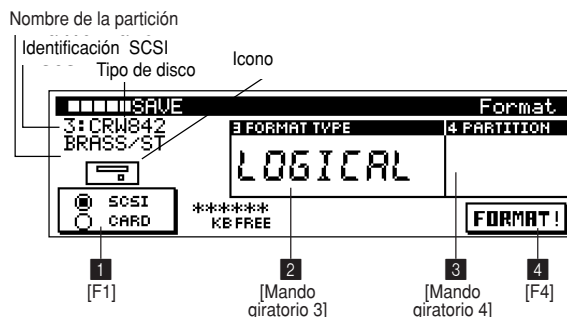
4. Cuando se selecciona el tipo de formato PARTITION (PARTICION), utilice el [Mando giratorio 4] para seleccionar la partición del disco que se va a formatear.
5. Pulse [F4] para empezar la operación de formato.
6. Aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]" (¿está seguro? NO/SI). Pulse [F3] si desea seguir adelante con la operación de formatear. Pulse [F2] para cancelar la operación de formato.
7. Pulse [EXIT] 5 veces para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**NOTA**

- La operación de formato borra todos los datos de la tarjeta o disco de destino y es irreversible. Proceda con precaución.
- Antes de utilizar el procedimiento anterior para formatear un disco SCSI, necesitará:
  1. Pulsar [LOAD] 3 veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para que aparezca en pantalla la página de Configuración SCSI.
  2. Utilice el [Mando giratorio 1] (MOUNT ID) para fijar el número de identificación SCSI del RS7000.

**Parámetros de pantalla**

[PATTERN] → [SAVE] x 5

**CARD (tarjeta) o DISK (disco) = SCSI****CARD (tarjeta) o DISK (disco) = CARD (tarjeta)****1 SCSI/CARD (SCSI/tarjeta) .....[F1]  
[Ajustes] SCSI, CARD**

**SCSI** .....El disco duro, el disco ZIP, u otro tipo de disco SCSI conectado al conector SCSI.

**CARD** .....Una tarjeta de memoria introducida en su correspondiente ranura.

Selecciona el disco o tarjeta de memoria que se va a formatear. Cuando se selecciona CARD, y en la ranura de tarjeta hay una tarjeta correctamente formateada, aparecerá un icono de tarjeta. Cuando se selecciona SCSI y en el conector SCSI hay conectado un dispositivo con un disco correctamente formateado, aparecerá el icono de un disco junto con la descripción del disco, el número de ID SCSI y el nombre de la partición.

**2 FORMAT TYPE (tipo de formato) .....[Mando giratorio 3]**

- [Ajustes] LOGICAL, PHYSICAL, PARTITION
- LOGICAL ...Aplica formato "lógico" al disco SCSI seleccionado.
- PHYSICAL ...Aplica formato "físico" al disco SCSI seleccionado. Use esta opción cuando el formato LOGICAL dé error. El formato PHYSICAL lleva más tiempo que el formato LOGICAL.
- PARTITION .Formatea una partición seleccionada en un disco ya formateado. Esta opción no afecta a otras particiones que no sean la seleccionada para formatear.

Selecciona el tipo de formato que se va a utilizar cuando se ha seleccionado un disco SCSI.

**3 PARTITION (partición) . .[Mando giratorio 4]**

[Ajustes] 1 ~ 4

Selecciona la partición que se va a formatear cuando el tipo de formato está puesto en PARTITION.

**4 FORMAT! (formatear) .....[F4]**

Ejecuta la operación de formato, inicializando la tarjeta o el disco seleccionado.

**NOTA**

- Los discos formateados en formato DOS por un ordenador personal se pueden utilizar con el RS7000, pero algunas particiones pueden dar problemas para montar.
- Sólo se pueden usar 2 GB de espacio en aquellos discos extraíbles con más espacio de 2 GB.
- No se pueden usar discos magneto-ópticos mayores de 640 MB.

## 13. 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

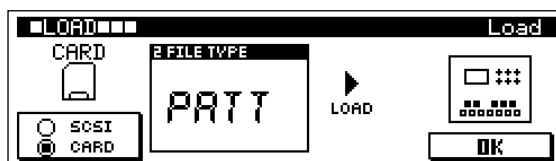
- Remítase al “Capítulo 12: Guardar en tarjeta de memoria o disco” para obtener información sobre los tipos de tarjetas de memoria y discos que se pueden usar con el RS7000 (página 114).
- Si la función de protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá “Memory protected” cuando se pulse el botón [F1], y no será posible recuperar datos. En este caso, vaya a la página de Sistema (System) del modo de UTILIDAD (página 257) y desactive la protección de memoria (MEMORY PROTECT “OFF”).

### Estructura de la página Recuperar (Load)

El submodo Recuperar incluye las siguientes pantallas:

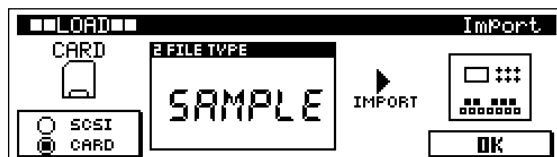
#### ● LOAD (recuperar)...(página 126)

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



#### ● IMPORT (importar)...(página 129)

Carga la 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.



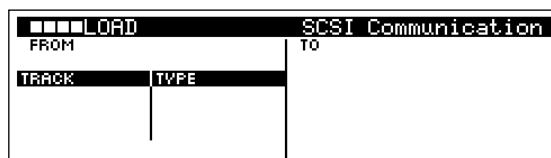
#### ● SCSI Setup (configuración SCSI)...(página 131)

Proporciona acceso a una serie de ajustes SCSI.



#### ● SCSI Communication (comunicación SCSI)...(página 132)

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.

### Procedimiento para recuperar

1. Pulse el botón [LOAD] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Recuperar (Load).
2. Utilice el [Mando giratorio 2] (FILE TYPE) para seleccionar el tipo de archivo que desee recuperar.
3. Pulse [F1] (CARD/SCSI) para especificar si desea recuperar desde una tarjeta de memoria o desde un disco de un dispositivo SCSI respectivamente.
4. Pulse [F4] (OK) para ir a la página de ejecución de Recuperar.
5. Use el [Mando giratorio 1] para seleccionar el archivo que se va a recuperar. Si el archivo está dentro de una carpeta utilice [F1] (L) y [F2] (OPEN) desplazarse a la carpeta que contenga el archivo.
6. Utilice el [Mando giratorio 4] para seleccionar el estilo o la pista en la que se van a cargar los datos. Si en el paso 2 se seleccionó ALL (todo), este parámetro no necesita ajuste y aparecerá en blanco en la pantalla.



7. Pulse [F4] para ejecutar la operación Recuperar. Si el estilo o voz de muestra de destino ya contienen datos, aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]" (¿está seguro? NO/SI). El mensaje de confirmación aparecerá siempre cuando el tipo de archivo seleccionado sea "ALL". Pulse [F3] si desea sobrescribir y borrar el contenido de memoria correspondiente. Pulse [F2] para cancelar la operación de recuperación y volver al estado previo a la pulsación del botón [F1].
8. Pulse [EXIT] para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

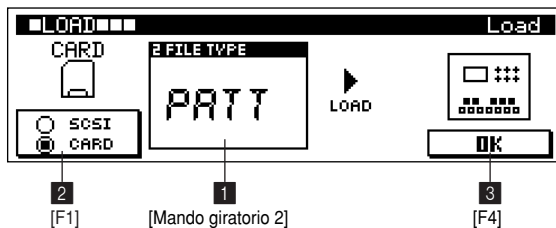
**NOTA**

· Cuando la operación Recuperar se haga sobre un disco SCSI, es necesario seleccionar el número de identificación SCSI y la partición apropiados en la página de Configuración SCSI.

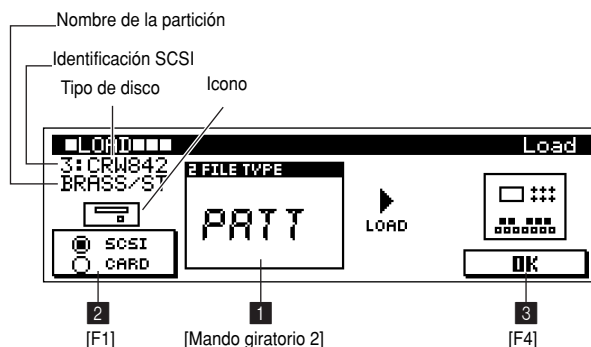
**Parámetros de pantalla**

[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] PATT, ALL, ALL + SYSTEM, SMPL

**PATT (patrón)** .....  
Un solo estilo se carga en el número de estilo especificado en la memoria interna a partir de un archivo de tipo PATT (.R2P) 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] [Ajustes] SCSI, CARD

**SCSI** ... El disco duro, el disco ZIP, u otro tipo de disco SCSI conectado al conector SCSI.

**CARD** ... Una tarjeta de memoria introducida en su correspondiente ranura.

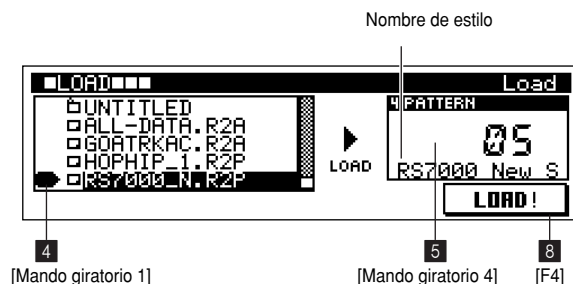
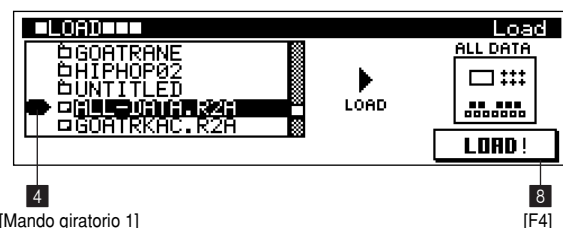
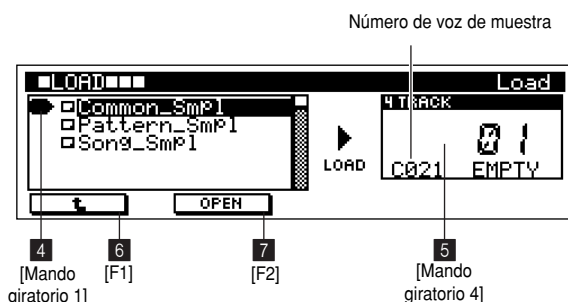
Selecciona el disco o tarjeta de memoria desde el que se van a cargar los datos. Cuando se selecciona CARD, y en la ranura de tarjeta hay una tarjeta correctamente formateada, aparecerá un icono de tarjeta junto con la memoria disponible en la tarjeta. Cuando se selecciona SCSI y en el conector SCSI hay conectado un dispositivo con un disco correctamente formateado, aparecerá el icono de un disco junto con la descripción del disco, el número de ID SCSI y el nombre de la partición.

## 3 OK .....[F4]

Da acceso a la página de ejecución de la operación de recuperación.

■ **Página de ejecución de Recuperar**

[PATTERN] → [LOAD] → [F4]

**FILE TYPE = PATT (tipo de archivo = patrón)****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]**  
Selecciona el archivo a recuperar. Sólo se muestran en la pantalla los archivos que coincidan con el tipo de archivo seleccionado. Si el archivo a cargar está dentro de una carpeta, utilice [F1] (↑) y [F2] (OPEN) para desplazarse a la carpeta que contenga el archivo.

- 5 PATTERN, TRACK (patrón, pista) . . . . . [Mando giratorio 4]**  
[Ajustes]  
Style Select (selección de estilo)  
(cuando FILE TYPE = PATT) 01 ~ 64  
Track Select (selección de pista)  
(cuando FILE TYPE = SMPL) 01 ~ 16

**Cuando el tipo de archivo seleccionado es PATT**  
Selecciona el estilo en el que se van a cargar los datos.  
Aparece en pantalla el nombre del estilo seleccionado.

**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.

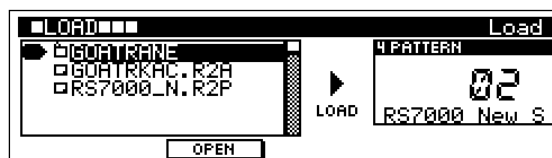
Si no hay voces de muestra asignadas a la pista seleccionada, entonces en la pantalla aparecerá un número de voz de muestra vacío y la palabra "EMPTY" (vacío) para indicar que la muestra se cargará en la memoria vacía.

**NOTA**

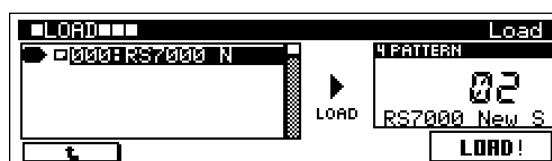
- Seleccione el estilo de destino mediante la pantalla de REPRODUCCION (PLAY).
- Cuando se ejecute la operación de recuperación, cualquier dato existente en el número de estilo o en el número de voz de muestra seleccionado será borrado.

- 6 ↑ (hacia arriba) . . . . . [F1]**  
Desplaza a la siguiente carpeta más alta en la jerarquía de carpetas.

- 7 OPEN (abrir) . . . . . [F2]**  
Abre la carpeta seleccionada, desplazándose hacia abajo un nivel en la jerarquía de carpetas.  
Cuando el tipo de archivo está puesto en PATT o SMPL, los archivos ALL (.R2A) y PATT (.R2P - solamente cuando FILE TYPE = SMPL) pueden abrirse como carpetas para permitir la selección de voces de muestras o estilos individuales para su recuperación.



- 8 LOAD! (recuperar) . . . . . [F4]**  
Ejecuta la operación de recuperación.  
Si el estilo o voz de muestra de destino ya contienen datos, aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]" (¿está seguro? NO/SI). El mensaje de confirmación aparecerá siempre cuando el tipo de archivo seleccionado sea "ALL".  
Pulse [F3] si desea sobrescribir y borrar el contenido de memoria correspondiente. Pulse [F2] para cancelar la operación de recuperación y volver al estado del RS7000 previo a la pulsación del botón [F1].



**NOTA**

Cuando el tipo de archivo es PATT y el estilo que se va a recuperar incluye voces de muestras comunes, si ya existen en la memoria interna voces de muestras comunes con el mismo número, se dispone de las siguientes dos opciones: "ALL SKIP" (saltar todo) y "RENUMBER" (renumerar).

Cuando se selecciona "ALL SKIP", no se cargan las voces de muestras comunes con números duplicados.

Cuando se selecciona "RENUMBER", las voces de muestras comunes se cargan en los números vacantes.

Remítase a "Acerca de los tipos de archivos" en la página 116 para más información.

**[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.

**Procedimiento para importar**

1. Seleccione el patrón al que se van a importar los datos mientras está en el modo de Reproducción o Confección de PATRON.
2. Pulse el botón [LOAD] dos veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página Importar (Import).
3. Utilice el [Mando giratorio 2] (FILE TYPE) para seleccionar el tipo de archivo que desee importar.
4. Pulse [F1] (CARD/SCSI) para especificar si desea importar desde una tarjeta de memoria o desde un disco de un dispositivo SCSI respectivamente.
5. Pulse [F4] (OK) para ir a la página de ejecución de Importar.
6. Use el [Mando giratorio 1] para seleccionar el archivo que se va a importar. Si el archivo está dentro de una carpeta utilice [F1] (↑) y [F2] (OPEN) desplazarse a la carpeta que contenga el archivo.
7. Si el archivo que se va a importar es una muestra, utilice el [Mando giratorio 3] (TRACK) y el [Mando giratorio 4] (TYPE) para seleccionar respectivamente la pista y el tipo de voz de muestra a la que se van a importar los datos.
8. Pulse [F4] para ejecutar la operación de importación. Si el estilo o voz de muestra de destino ya contienen datos, aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]" (¿está seguro? NO/SI). El mensaje de confirmación aparecerá siempre cuando el tipo de archivo seleccionado sea "ALL". Pulse [F3] si desea sobrescribir y borrar el contenido de memoria correspondiente. Pulse [F2] para cancelar la operación de importación y volver al estado del RS7000 previo a la pulsación del botón [F1].

9. Pulse [EXIT] dos veces para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

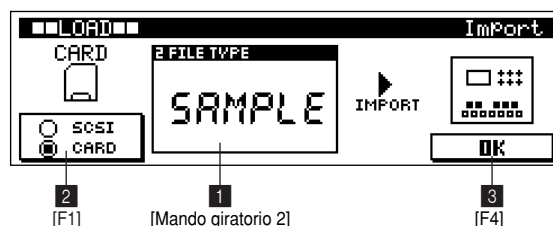
**NOTA**

Cuando la fuente de importación sea un disco SCSI, es necesario seleccionar el número de identificación SCSI y la partición apropiados en la página de Configuración SCSI.

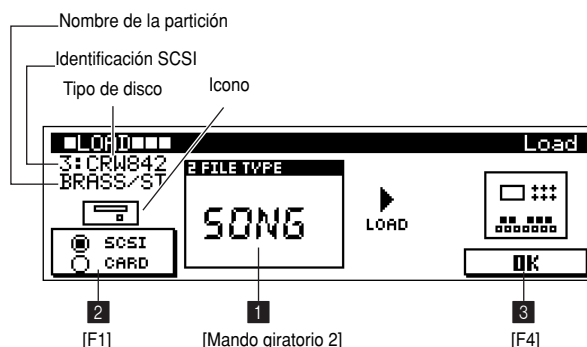
**Parámetros de pantalla**

[PATTERN] → [LOAD] x 2

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



CARD (tarjeta) o DISK (disco) = SCSI



**1 FILE TYPE (tipo de archivo) [Mando giratorio 2] [Ajustes] SAMPLE, SMF, RM1x PATT**

**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).

**RM1x PATT** .....  
Los datos de patrón guardados en formato de patrón RM1x se pueden cargar en el estilo seleccionado 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 PATT. Las voces también pueden cambiar. Es más, los datos de secuencias en las pistas que utilizan frase prefijadas no se pueden reproducir. 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] [Ajustes] SCSI, CARD

SCSI .....

El disco duro, el disco ZIP, u otro tipo de disco SCSI conectado al conector SCSI.

CARD .....

Una tarjeta de memoria introducida en su correspondiente ranura.

Selecciona el disco o tarjeta de memoria desde el que se van a importar los datos. Cuando se selecciona CARD, y en la ranura de tarjeta hay una tarjeta correctamente formateada, aparecerá un icono de tarjeta junto con la memoria disponible en la tarjeta.

Cuando se selecciona SCSI y en el conector SCSI hay conectado un dispositivo con un disco correctamente formateado, aparecerá el icono de un disco junto con la descripción del disco, el número de ID SCSI y el nombre de la partición.

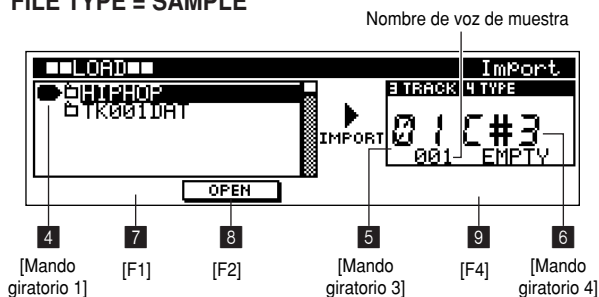
## 3 OK .....[F4]

Da acceso a la página de ejecución de la operación de importación.

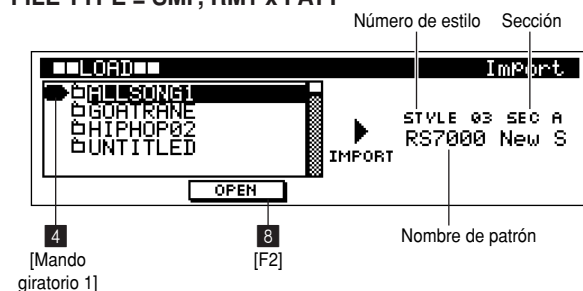
### ■ Página de ejecución de Importar

[PATTERN] → [LOAD] x 2 → [F4]

#### FILE TYPE = SAMPLE



#### FILE TYPE = SMF, RM1 x PATT



## 4 Selección de archivo .....[Mando giratorio 1]

Selecciona el archivo a importar. Sólo se muestran en la lista los archivos que coincidan con el tipo de archivo seleccionado. Si el archivo a importar está dentro de una carpeta, utilice [F1] (↑) y [F2] (OPEN) para desplazarse a la carpeta que contenga el archivo.

## 5 TRACK (pista) .....[Mando giratorio 3] [Ajustes] 01 ~ 16

Selecciona la pista en la que se van a importar los datos cuando FILE TYPE = SAMPLE.

## 6 TYPE (tipo) .....[Mando giratorio 4] [Ajustes] PITCHED (afinable), KIT: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Selecciona la voz de muestra que se va a importar cuando el tipo de archivo esté puesto en SAMPLE.

Los ajustes disponibles dependerán del tipo de voz de muestra asignada a la pista seleccionada.

### ● Cuando está asignada una muestra afinable a la pista seleccionada.

Se dispone de dos opciones: PITCHED SAMPLE (muestra afinable) y SAMPLE KIT (kit de muestras). Cuando se selecciona SAMPLE KIT, también es necesario especificar un nombre de nota.

En la pantalla aparecerá "REPLACE" (reemplazar) y los datos existentes serán borrados al producirse la importación.

### ● Cuando está asignado un kit de muestras a la pista seleccionada.

El tipo de voces de muestras no se puede cambiar. Tendrá que especificar el nombre de la nota a la que se cargarán los datos.

Si el nombre de nota especificado está vacío, en la pantalla aparecerá "EMPTY".

Si ya hay una voz de muestra asignada al nombre de nota especificado, en la pantalla aparecerá "REPLACE" (reemplazar) y los datos existentes serán borrados.

### ● Cuando está asignada una voz de muestras a la pista seleccionada.

Se dispone de dos opciones: PITCHED SAMPLE (muestra afinable) y SAMPLE KIT (kit de muestras). Cuando se selecciona SAMPLE KIT, también es necesario especificar un nombre de nota.

En la pantalla aparecerá "EMPTY" (vacío) y se reflejará el número de la voz de muestras recién creada.

## 7 ↑ (hacia arriba) .....[F1]

Desplaza a la siguiente carpeta más alta en la jerarquía de carpetas.

## 8 OPEN (abrir) .....[F2]

Abre la carpeta seleccionada, desplazándose hacia abajo un nivel en la jerarquía de carpetas.

**9 IMPORT (importar) .....[F4]**

Ejecuta la operación de importación.

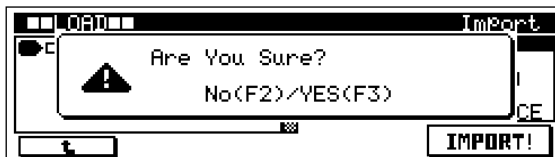
Si el patrón o voz de muestra de destino ya contienen datos, aparecerá el mensaje de confirmación "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]" (¿está seguro? NO/SI).

Pulse [F3] si desea sobrescribir y borrar el contenido de memoria correspondiente.

Pulse [F2] para cancelar la operación de importación y volver al estado del RS7000 previo a la pulsación del botón [F1].

**NOTA**

Cuando se importa un archivo SMF, RM1x o PATT, todos los datos existentes originalmente en el número de estilo de destino serán borrados.

**[3] Página de Configuración SCSI (SCSI Setup)**

Proporciona acceso a una serie de ajustes SCSI.

Selecciona el disco y la partición para las operaciones Guardar y Recuperar.

**Procedimiento de Configuración SCSI**

1. Pulse el botón [LOAD] 3 veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página de Configuración SCSI (SCSI Setup).
2. Utilice el [Mando giratorio 4] (SELF ID = identificación propia) para determinar el número de identificación SCSI del RS7000.

**NOTA**

El nuevo número de identificación SCSI tendrá efecto la próxima vez que se encienda el RS7000 (es decir, cuando se reinicie el sistema). Asegúrese de reiniciar el RS7000 (apagarlo y encenderlo) después de cambiar el número de ID SCSI.

3. Use el [Mando giratorio 1] (MOUNT ID = identificación del disco a montar) para seleccionar el número de identificación SCSI del disco a montar, y después pulse [F1] para montar el dispositivo seleccionado.

4. Use el [Mando giratorio 2] (MOUNT PARTITION = partición a montar) para seleccionar la partición a montar. En la lista se muestran 16 particiones. Pulse [F3] (NEXT) para que aparezcan las 16 particiones siguientes. Pulse [F3] (PREV) para volver a la 16 particiones anteriores.
5. Pulse [EXIT] 3 veces para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**Parámetros de pantalla**

[PATTERN] → [LOAD] x 3



[Mando giratorio 1] [Mando giratorio 2] [F3] [Mando giratorio 4]  
[F1]

**1 MOUNT ID (identificación del disco a montar)**

.....[Mando giratorio 1], [F1]

[Ajustes]

0 ~ 7 (el número de identificación propia SELF ID no se puede seleccionar)

Selecciona y monta el dispositivo SCSI (disco) que se utilizará para la transferencia de archivos.

Utilice el [Mando giratorio 1] para seleccionar el número de ID SCSI, y después pulse [F1] para montar el dispositivo seleccionado. Una vez que el dispositivo seleccionado esté montado, será posible seleccionar una partición en el dispositivo.

**2 MOUNT PARTITION (partición a montar)**

.....[Mando giratorio 2]

Selecciona una partición para las operaciones de transferencia de archivos entre las particiones disponibles en el disco montado.

**3 SCSI SELF ID (identificación SCSI propia) ..**

.....[Mando giratorio 4]

[Ajustes]

0 ~ 7 (el número de identificación del disco a montar MOUNT ID no se puede seleccionar)

Selecciona el número de identificación SCSI del RS7000.

Los cambios de número de identificación propia sólo serán efectivos después de reiniciar el RS7000.

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

En la lista se muestran 16 particiones. Pulse [F3] (NEXT) para que aparezcan las 16 particiones siguientes. Pulse [F3] (PREV) para volver a la 16 particiones anteriores.

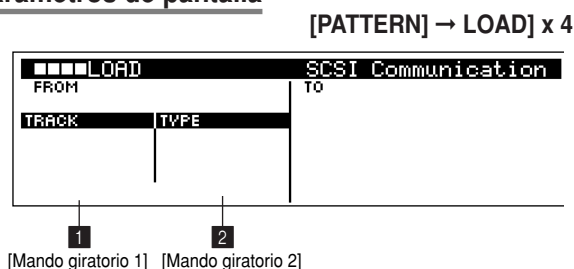


**[4] Página de Comunicación SCSI (SCSI Communication)****Acerca del editor de ondas YAMAHA TWE**

El editor de ondas TWE de Yamaha puede utilizarse para editar los datos de onda del RS7000 en un ordenador personal.

**Procedimiento para la comunicación con el TWE**

1. Conecte el RS7000 a un ordenador personal mediante el conector SCSI.
2. Abra el programa TWE en el ordenador.
3. En el modo de Reproducción de PATRON seleccione el patrón al que está asignada la muestra que quiere editar.
4. Desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON pulse [LOAD] 4 veces para ir a la página de Comunicación SCSI.
5. Utilizando TWE, transfiera al ordenador la muestra que se va a editar. Las muestras protegidas contra copia son invisibles desde el TWE. Remítase "Notas sobre los derechos de propiedad musical (Copyright)" en la página 21.
6. Edite los datos de onda usando TWE.
7. Utilice el [Mando giratorio 1] (TRACK) para seleccionar la pista a la que se van a retornar los datos de onda editados.
8. Utilice el [Mando giratorio 2] (TYPE) para seleccionar el tipo de voz de muestra.
9. Usando el TWE, vuelva a transferir los datos de onda editados al RS7000.
10. Pulse [EXIT] 4 veces para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

**Parámetros de pantalla****1 TRACK (pista) . . . . . [Mando giratorio 1]  
[Ajustes] 01 ~ 16**

Selecciona la pista a la que van a ser retornados los datos de onda editados desde el TWE.

**2 TYPE (tipo) . . . . . [Mando giratorio 2]  
[Ajustes] PITCHED (afinable), KIT: C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)**

Selecciona el tipo de datos de muestra que se van a recibir desde el TWE.

Los ajustes disponibles dependerán del tipo de voz de muestra asignada a la pista seleccionada.

- **Cuando está asignada una muestra afinable a la pista seleccionada.**

Se dispone de dos opciones: PITCHED SAMPLE (muestra afinable) y SAMPLE KIT (kit de muestras). Cuando se selecciona SAMPLE KIT, también es necesario especificar un nombre de nota.

En la pantalla aparecerá "REPLACE" (reemplazar) y los datos existentes serán borrados al producirse la importación.

- **Cuando está asignado un kit de muestras a la pista seleccionada.**

El tipo de voces de muestras no se puede cambiar. Tendrá que especificar el nombre de la nota a la que se cargarán los datos.

Si el nombre de nota especificado está vacío, en la pantalla aparecerá "EMPTY".

Si ya hay una voz de muestra asignada al nombre de nota especificado, en la pantalla aparecerá "USED" (utilizada) y los datos no podrán ser importados.

- **Cuando está asignada una voz de muestras a la pista seleccionada.**

Se dispone de dos opciones: PITCHED SAMPLE (muestra afinable) y SAMPLE KIT (kit de muestras). Cuando se selecciona SAMPLE KIT, también es necesario especificar un nombre de nota.

En la pantalla aparecerá "EMPTY" (vacío) y se reflejará el número de la voz de muestras recién creada.



## 14. Edición de patrones y frases (operaciones de patrón)

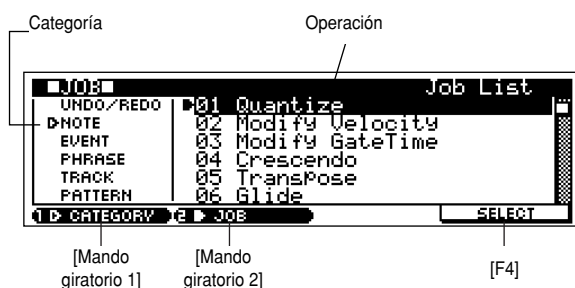
Las 37 “operaciones” de patrón del RS7000 se pueden utilizar para editar y modificar los datos de patrón y de frase de diversas maneras.

### ● 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. 134
[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.135
02 Modify Velocity (Modificar la velocidad de pulsación)	Altera los valores de velocidad de pulsación de la zona de notas especificada.	P. 136
03 Modify Gate Time (Modificar el tiempo de puerta)	Altera los tiempos de puerta de la zona de notas especificada.	P. 137
04 Crescendo	Crea un “crescendo” o un “decrescendo” sobre la zona de notas especificada.	P. 138
05 Transpose (Transposición)	Transpose todas las notas de la zona de notas especificada en incrementos de semitonos.	P. 138
06 Glide (Ligadura)	Esta operación es ideal para producir efectos de “arrastre” o inflexiones de nota como en una guitarra.	P. 138
07 Create Roll (Crear redoble)	Esta operación es ideal para crear rápidos redobles como los de una batería.	P. 139
08 Chord Sort (Ordenar acorde)	Esta operación ordena los eventos de un acorde por orden de tono.	P. 139
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. 140
[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. 140
11 Copy Event (Copiar evento)	Copia todos los datos de una zona origen especificada en una posición de destino especificada.	P. 141
12 Erase Event (Borrar evento)	Borra todos los eventos especificados de la zona especificada.	P. 141
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.	P. 142
14 Create Continuous data (Crear datos continuos)	Crea datos de cambio de control o de inflexión de tono continuos sobre la zona especificada.	P. 142
15 Thin Out (Eliminación parcial)	Elimina el tipo de datos continuos especificados en la zona especificada para ahorrar espacio de memoria.	P. 143
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. 143
17 Beat Stretch (Extensión de tiempo de compás)	Esta operación realiza expansión o compresión de tiempo sobre la zona seleccionada.	P. 144
[Categoría de frase]		
18 Copy Phrase (Copiar frase)	Copia una frase seleccionada en la frase de destino designada.	P. 144
19 Exchange Phrase (Intercambiar frase)	Intercambia el contenido de dos frases especificadas.	P. 145
20 Mix Phrase (Mezclar frase)	Esta operación mezcla todos los datos de las dos frases de usuario seleccionadas (“a” y “b”) y coloca el resultado en la frase “b”.	P. 145
21 Append Phrase (Anexionar frase)	Anexiona una frase al final de otra para crear una frase más larga.	P. 146
22 Split Phrase (Dividir frase)	Esta operación divide una frase seleccionada en dos frases separadas.	P. 146
23 Get Phrase (Obtener frase)	Copia un segmento de datos de pista de secuencia de una canción en la frase de destino designada.	P. 147
24 Put Phrase (Poner frase)	Copia una frase de usuario seleccionada en una zona especificada de una canción seleccionada.	P. 147
25 Clear Phrase (Borrar frase)	Esta operación borra todos los datos de la frase seleccionada.	P. 148
26 Phrase Name (Nombre de frase)	Utilice esta operación para introducir o cambiar el nombre de una frase.	P. 148

[Categoría de pista]		
27 Copy Track (Copiar Pista)	Copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista origen especificada en la pista destino especificada.	P. 148
28 Track Exchange (Intercambiar pista)	Intercambia el contenido de dos pistas.	P. 149
29 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. 150
30 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. 150
31 Divide Drum Track (Dividir pista de batería)	Separa los eventos de nota de una frase de batería y sitúa las notas correspondientes a los diferentes instrumentos de batería en pistas separadas.	P. 150
[Categoría de patrón]		
32 Copy Pattern (Copiar patrón)	Esta operación copia todos los datos de un patrón origen seleccionado en un patrón destino seleccionado.	P. 151
33 Append Pattern (Anexionar Patrón)	Añade un patrón al final de otro para crear un patrón más largo.	P. 151
34 Split Pattern (Dividir patrón)	Divide un patrón seleccionado en dos patrones.	P. 152
35 Clear Pattern (Borrar patrón)	Esta operación borra todos los datos del patrón seleccionado, o de todos los patrones.	P. 153
36 Style Name (Nombre de estilo)	Utilice esta operación para introducir o cambiar un nombre de estilo.	P. 153

## Procedimiento de operaciones de PATRON



1. Pulse el botón [JOB] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON 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 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 o Confección de PATRON.

### 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 134).
- 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.

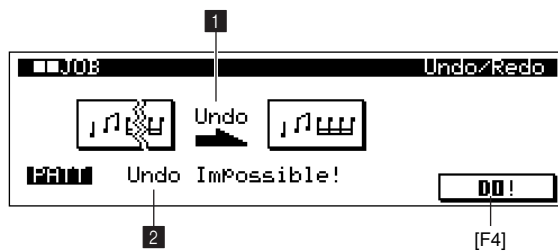
### 00 Undo/Redo (deshacer/rehacer)

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 la pantalla de reproducción (Play), etc., pulsando [SHIFT]+[JOB].

### NOTA

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



### 1 Indicación de Deshacer/Rehacer

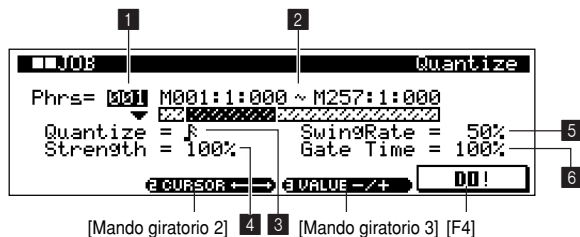
"Undo" o "Redo" aparecen respectivamente en la pantalla para indicar la operación que está disponible en ese momento. Se seleccionan alternativamente.

### 2 Objeto de la operación Deshacer/Rehacer

Identifica la operación disponible en ese momento para deshacer o rehacer. Cuando Deshacer/Rehacer no se puede ejecutar en la pantalla aparece "Undo Impossible" (imposible deshacer).

## 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.



### 1 Phrs (frase)

[Ajustes] 001 ~ 256

### 2 Zona

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la cuantización.

### 3 Quantize (Valor de Cuantización)

[Ajustes] Nota fusa F

Tresillo de nota semicorchea ♪♩,

nota semicorchea ♪

Tresillo de nota corchea ♪♩♩,

nota corchea ♪

Tresillo de nota negra ♪♩♩, nota negra ♪

Nota semicorchea y tresillo de nota semicorchea ♪♩♩

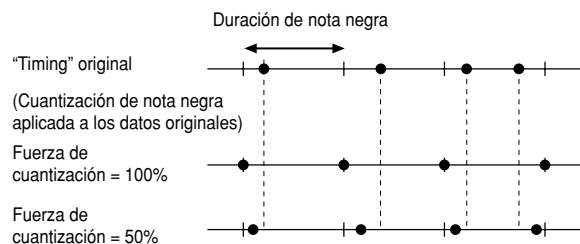
Nota negra y tresillo de nota negra ♪♩♩

Selecciona el valor de cuantización (ubicación temporal de la nota) a la que se alinearán los datos de nota.

### 4 Strength (fuerza)

[Ajustes] 000% ~ 100%

El valor del parámetro "Strength" determina la "fuerza" con la que serán arrastradas los eventos de nota hacia los tiempos de compás de cuantización más cercanos. Un ajuste del 100% produce un "timing" o ubicación temporal exacta. Un ajuste de 0% no origina cuantización alguna.



### 5 SwingRate (relación de oscilación)

[Ajustes]

Si el valor de cuantización es ♪, ♪♩, ♪♩♩ o F:

..... 50% ~ 75%

Si el valor de cuantización es ♪♩♩, ♪♩♩♩ o ♪♩♩♩♩:

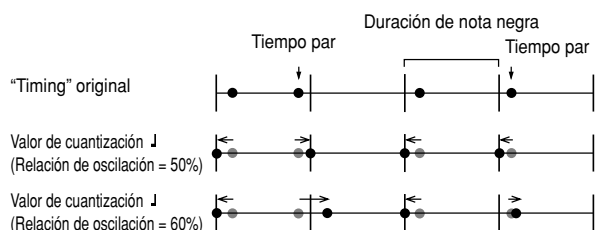
..... 66% ~ 83%

Si el valor de cuantización es ♪♩♩♩ o ♪♩♩♩♩:

..... 50% ~ 66%

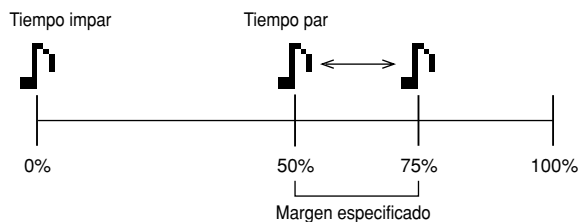
Retarda las notas de los tiempos pares del compás (los tiempos de caída o cierre) para producir una sensación de oscilación.

Por ejemplo, si la medida es 4/4 y el valor de cuantización es de nota negra, se retardarán los tiempos 2º y 4º del compás. Cuando se utiliza un valor de cuantización de tresillo, se retardará la última nota de cada tresillo. Cuando el valor de cuantización es ♪♩♩ o ♪♩♩♩, se retardarán los tiempos de compás ♪ o ♪♩ con numeración par.



La Relación de oscilación depende del valor de cuantización seleccionado.

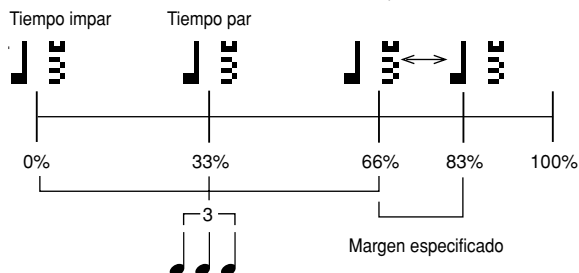
Si el valor de cuantización es  $\text{♩}$ ,  $\text{♩}$ ,  $\text{♩}$  o  $\text{♩}$ :



Un ajuste de 100% es equivalente a dos veces la duración del valor de cuantización especificado. Un ajuste de 50% produce un "timing" exacto y por lo tanto sin sensación de oscilación. Los ajustes por encima de 51% incrementan la cantidad de oscilación, siendo 75% equivalente a un retardo de una nota con puntillo.

[Ajustes] 50 ~ 75% (50% es el valor inicial)

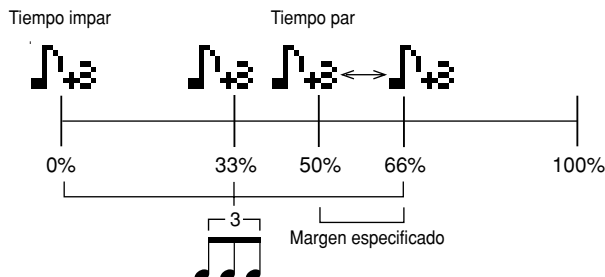
Si el valor de cuantización es  $\text{♩}$ ,  $\text{♩}$ ,  $\text{♩}$  o  $\text{♩}$ :



Un ajuste de 100% es equivalente a tres veces la duración del valor de cuantización especificado. Un ajuste de 66% produce un "timing" exacto y por lo tanto sin sensación de oscilación. Los ajustes por encima de 67% incrementan la cantidad de oscilación, siendo 83% equivalente a un retardo de un sextillo.

[Ajustes] 66 ~ 83% (66% es el valor inicial)

Si el valor de cuantización es  $\text{♩}$  o  $\text{♩}$ :



Un ajuste de 100% es equivalente a dos veces la duración de una nota  $\text{♩}$  o  $\text{♩}$ .

Un ajuste de 50% produce un "timing" exacto y por lo tanto sin sensación de oscilación. Los ajustes por encima de 51% incrementan la cantidad de oscilación, siendo 66% equivalente a un retardo de un tresillo.

[Ajustes] 50 ~ 66% (50% es el valor inicial)

#### NOTA

Si un valor de oscilación diferente a 100% da como resultado notas que estén posicionadas después de otras notas no sometidas a oscilación, las últimas serán retardadas consecuentemente.

### 6 Gate Time (tiempo de puerta de la oscilación)

[Ajustes] 000% ~ 200%

Ajusta el tiempo de puerta (la cantidad de tiempo que suena una nota) de las notas pares de los tiempos de compás pares para realzar la sensación de oscilación. Cuando se utiliza un valor de cuantización de tresillo, se ajusta el tiempo de puerta de la última nota de cada tresillo. Cuando el valor de cuantización es  $\text{♩}$  o  $\text{♩}$ , se ajustará el tiempo de puerta de los tiempos de compás  $\text{♩}$  o  $\text{♩}$  con numeración par.

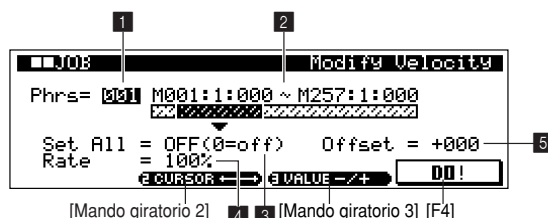
Un ajuste de 100% retiene el valor de tiempo de puerta original. Si el tiempo de puerta resultante es 0 ó menor, se fijará en 1.

### 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.



#### 1 Phrs (frase)

[Ajustes] 001 ~ 256

#### 2 Zona

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

#### 2 Set All (fijar todas)

[Ajustes] Off/0 (desactivado), 001 ~ 127

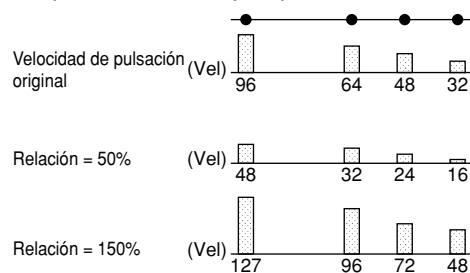
Fija las velocidades de pulsación de todas las notas objeto de la operación en el mismo valor (1 a 127).

Cuando este parámetro está puesto en "OFF" no tiene efecto. Cuando está puesto en otro valor que no sea "OFF", los parámetros de Relación (Rate) y Desviación (Offset) no están disponibles y aparecen como "\*\*\*\*" en la pantalla.

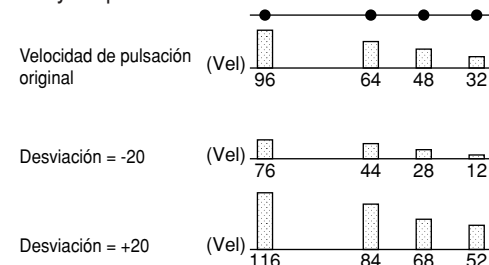
**4 Rate (relación)****[Ajustes] 000% ~ 200%, \*\*\***

Especifica el porcentaje en el que será variada la velocidad de pulsación original de las notas objeto de la operación.

Los ajustes por debajo del 100% reducen las velocidades de pulsación, y los ajustes por encima del 100% aumentan las velocidades proporcionalmente. Cuando el parámetro "Set All" no está desactivado (OFF), este parámetro aparece como "\*\*\*\*" y no puede ser cambiado.

**5 Offset (desviación)****[Ajustes] -127 ~ +127, \*\*\***

Añade un valor fijo a los valores de velocidad de pulsación ajustados por el parámetro Rate. Un valor de 0 no produce cambios. Los valores por debajo de 0 reducen las velocidades, y los ajustes por encima de 0 aumentan las velocidades. Cuando el parámetro "Set All" no está desactivado (OFF), este parámetro aparece como "\*\*\*\*" y no puede ser cambiado.

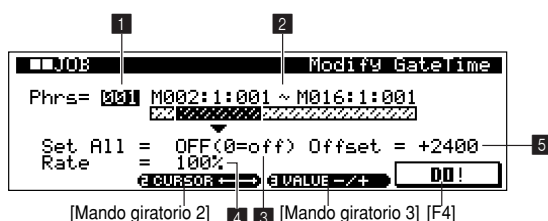


### 03 Modify Gate Time (Modificar el tiempo de puerta)

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.

**1 Phrs (frase)****[Ajustes] 001 ~ 256****2 Zona****[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj 001:1:000 ~ 257:1:000**

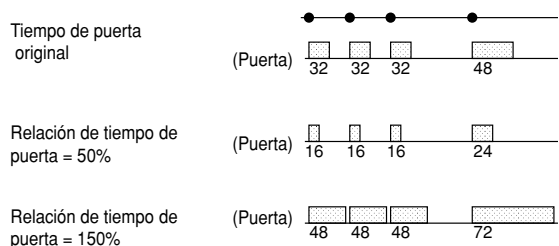
Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Set All (fijar todos)****[Ajustes] Off/0 (desactivado), 0001 ~ 9999**

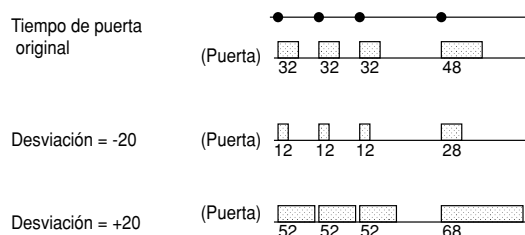
Fija los tiempos de puerta de todas las notas objeto de la operación en el mismo valor. Cuando este parámetro está puesto en "OFF" no tiene efecto. Cuando está puesto en otro valor que no sea "OFF", los parámetros de Relación (Rate) y Desviación (Offset) no están disponibles y aparecen como "\*\*\*\*" en la pantalla.

**4 Rate (relación)****[Ajustes] 000% ~ 200%, \*\*\***

Especifica el porcentaje en el que cambiará el tiempo de puerta original de las notas objeto de la operación. Los ajustes por debajo del 100% acortan las notas, y los ajustes por encima del 100% alargan las notas proporcionalmente. Cuando el parámetro "Set All" no está desactivado (OFF), este parámetro aparece como "\*\*\*\*" y no puede ser cambiado.

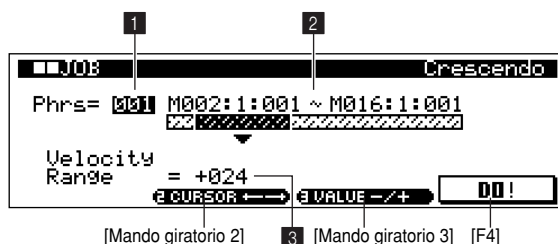
**5 Offset (desviación)****[Ajustes] -9999 ~ +9999, \*\*\*\***

Añade un valor fijo a los valores de tiempo de puerta ajustados por el parámetro Rate. Un valor de 0 no produce cambios. Los valores por debajo de 0 acortan el tiempo de puerta, y los ajustes por encima de 0 alargan el tiempo de puerta. Cuando el parámetro "Set All" no está desactivado (OFF), este parámetro aparece como "\*\*\*\*" y no puede ser cambiado.



## 04 Crescendo

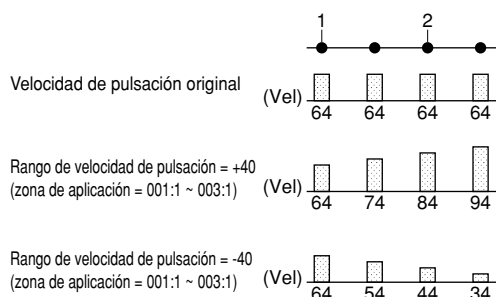
Crea un “crescendo” o un “decrecendo” sobre la zona de notas especificada.



- 1 Phrs (frase)  
[Ajustes] 001 ~ 256

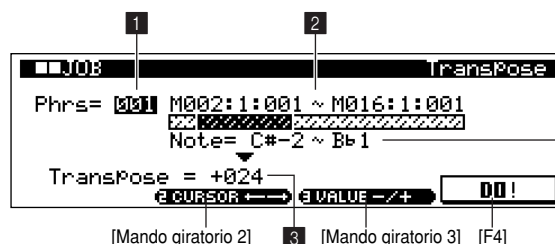
- 2 Zona  
[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000  
Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

- 3 Velocity Range (rango de velocidad de pulsación)  
[Ajustes] -127 ~ +127  
Determina la intensidad del crescendo o del decrecendo.  
Los valores de velocidad de pulsación de las notas de la zona especificada se aumentan o disminuyen gradualmente empezando en la primera nota de la zona. La velocidad de pulsación de la última nota de la zona se convierte en el valor de pulsación original de la nota + el valor del Rango de Velocidad de pulsación. Si la velocidad de pulsación resultante está fuera del margen de 1 ~ 127 se ajusta en 1 ó en 127 consecuentemente. Los valores superiores a 0 producen un crescendo, y los valores inferiores a 0 producen un decrecendo. Un valor de 0 no produce efecto.



## 05 Transpose (Transposición)

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



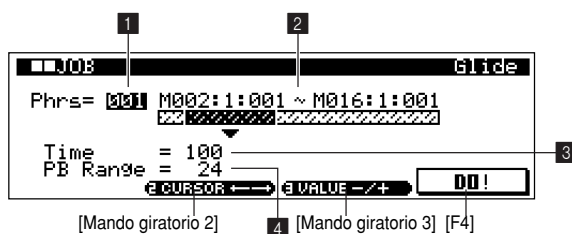
- 1 Phrs (frase)  
[Ajustes] 001 ~ 256

- 2 Zona  
[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000  
Note (nota) C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)  
Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

- 3 Transpose (transposición)  
[Ajustes] -127 ~ +127  
Transpose las notas de la zona especificada en incrementos de semitonos. Un valor de +12 transpone una octava hacia arriba, mientras que un valor de -12 transpone hacia abajo una octava. Un valor de 0 no produce cambios.

## 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.





**1 Phrs (frase)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**2 Zona**[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Time (tiempo)**

[Ajustes] 000 ~ 100

Especifica la duración de la ligadura. Los valores más altos producen una ligadura de mayor duración entre notas.

**4 PB Range (rango de inflexión de tono)**

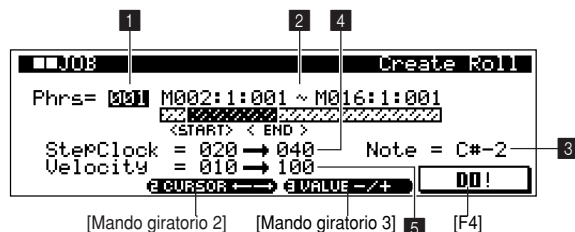
[Ajustes] 01 ~ 24

Especifica el máximo rango de inflexión de tono que va a ser aplicado por la operación de ligadura en incrementos de semitonos.

**07 Create Roll (Crear redoble)**

Crea una serie de notas repetidas en la zona especificada con los cambios continuos especificados en los pasos de reloj y en la velocidad de pulsación.

Esta operación es ideal para crear rápidos redobles como los de una batería.

**1 Phrs (frase)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**2 Zona**[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 256:16:479

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Nota (nota)**

[Ajustes] C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8)

Determina la nota (el instrumento en las voces de kit de batería) que van a "redoblar". La nota también puede introducirse mediante el teclado del RS7000.

**4 StepClock (relojes del paso)**

[Ajustes] Comienzo

001 ~ 999

Final

001 ~ 999

Especifica el tamaño del paso (es decir, el número de relojes) entre cada nota del redoble.

Se pueden especificar los valores reloj de comienzo y de final, facilitando la creación de redobles en los que el tamaño de los pasos varíe de nota a nota.

**5 Velocity (velocidad de pulsación)**

[Ajustes] Comienzo

001 ~ 127

Final

001 ~ 127

Especifica la velocidad de pulsación de las notas del redoble.

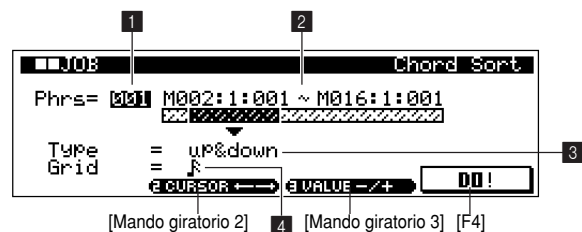
Se pueden especificar los valores de velocidad de pulsación de comienzo y de final, facilitando la creación de redobles en los que la velocidad de pulsación aumente y disminuya.

**08 Chord Sort (Ordenar acorde)**

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

**NOTA**

- Esta operación afecta al orden de las notas del listado de EDICION (página 154), pero no cambia la ubicación temporal de las notas.
- Cuando se usan acordes pre-procesados antes de utilizar la operación "Separar acordes" (ver página siguiente), la operación "Ordenar acorde" se puede utilizar para simular el sonido de rasgueo percusivo de la guitarras e instrumentos similares.

**1 Phrs (frase)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**2 Zona**[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Type (tipo)****[Ajustes]** UP, DOWN, UP&DOWN, DOWN&UP

Si se selecciona UP las notas se ordenan en sentido ascendente.

Si se selecciona DOWN las notas de ordenan en sentido descendente.

UP&amp;DOWN ordena las notas de los acordes de los tiempos pares en orden ascendente y las notas de los acordes de los tiempos impares en orden descendente, basándose en los ajustes de cuadrícula (parámetro siguiente).

DOWN&amp;UP ordena las notas de los acordes de los tiempos pares en orden descendente y las notas de los acordes de los tiempos impares en orden ascendente.

Determina como se ordenan los datos de nota del acorde.

**NOTA**

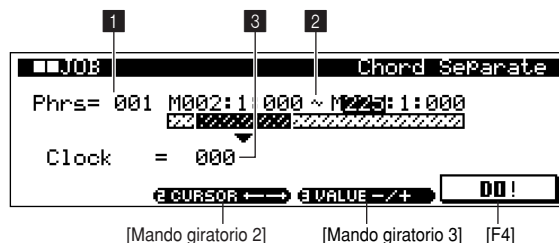
- Los rasgueos de guitarra hacia abajo hacen sonar desde la 6ª cuerda (la más grave) a la 1ª cuerda (la más aguda), mientras que los rasgueos hacia arriba suenan desde la 1ª cuerda (la más aguda) a la 6ª cuerda (la más grave).

**4 Grid (cuadrícula)****[Ajustes]** Nota fusa ♯, tresillo de nota semicorchea ♯, nota semicorchea ♯, tresillo de nota corchea ♯, nota corchea ♯, tresillo de nota negra ♯, nota negra ♯

Especifica el tipo de nota que servirá como base para la operación de "Ordenar acorde".

**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 rasqueo hacia arriba y hacia abajo sobre las notas como en una guitarra.

**1 Phrs (frase)****[Ajustes]** 001 ~ 256**2 Zona****[Ajustes]** Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Clock (reloj)****[Ajustes]** 000 ~ 999

Establece el número de ciclos de reloj insertados entre notas adyacentes del acorde.

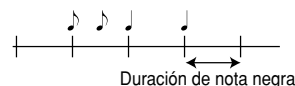
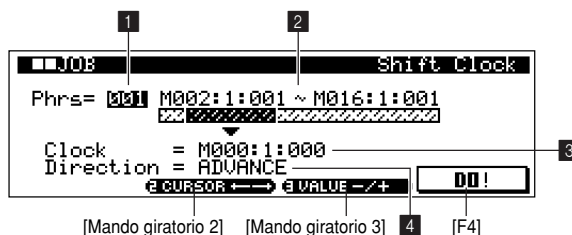
**NOTA**

- Observe que hay 480 ciclos de reloj por nota negra.
- No es posible separar acordes de manera que "invadan" el siguiente compás o acorde.

**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.

Datos originales

Reloj = 000:1:000  
Dirección = RetrasarReloj = 000:1:000  
Dirección = Avanzar**1 Phrs (frase)****[Ajustes]** 001 ~ 256**2 Zona****[Ajustes]** Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Clock (reloj)****[Ajustes]** Compás:Tiempo del compás:Reloj  
000:0:000 ~ 255:15:479

Establece la cantidad en la que los datos se retrasarán o se avanzarán en compases, tiempos de compás y relojes.

**NOTA**

- Observe que hay 480 ciclos de reloj por nota negra.
- Si la operación “Desplazar reloj” produce un movimiento de los datos más allá del principio del patrón, los datos serán agrupados al principio del patrón.
- Si la operación “Desplazar reloj” produce un movimiento de los datos más allá del final del patrón, los datos que caigan más allá del final del patrón serán borrados.

**4 Direction (Dirección)**

[Ajustes] ADVANCE (AVANZAR), DELAY (RETRASAR)

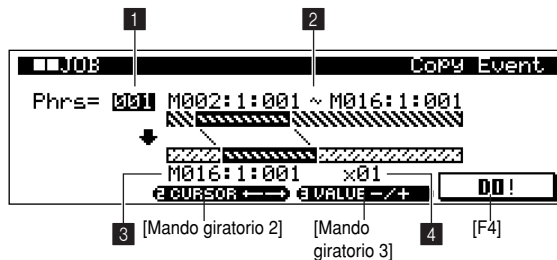
Especifica la dirección en la que se desplazarán los datos. “ADVANCE” mueve los datos hacia el principio de la secuencia, mientras que “DELAY” desplaza los datos hacia el final de la secuencia.

**11 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 Phrs (frase)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**2 Zona de origen**

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes de la que se copiarán los datos.

**3 Posición de destino**

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 256:16:479

Especifica la posición en la que se copiarán los datos.

**4 Veces**

[Ajustes] 01 ~ 99

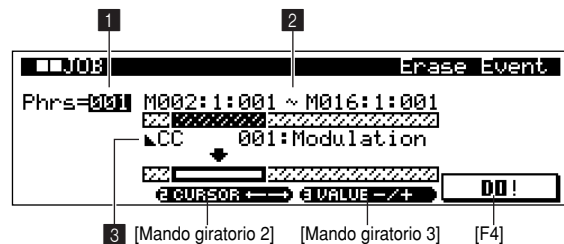
Especifica el mismo número de veces que se copian los datos.

**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.

**1 Phrs (frase)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**2 Zona**

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Evento**

[Ajustes] 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)

Determina el tipo de evento que se va a borrar.

Cuando se selecciona ALL, se borran todos los eventos.

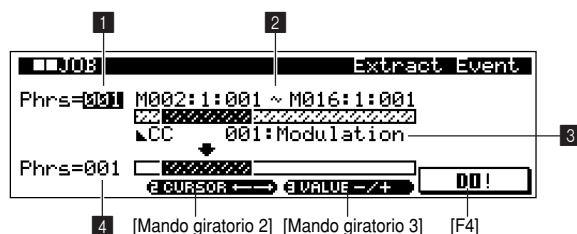
Se pueden especificar números de cambio de control individuales al borrar eventos de cambio de control.

### 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 frase que usa una voz de muestra, los datos de nota que reproducen la voz de muestra en la zona especificada serán movidos (cuando el tipo de evento sea "Note"), y la voz de muestra dejará de sonar. Cuando quiera que una voz de muestra suene en la frase de destino, ponga la voz utilizada por esa frase en "voz de muestra" (sample voice) en la pantalla del MEZCLADOR (MIXER), página 93.



#### 1 Phrs (frase origen)

[Ajustes] 001 ~ 256

#### 2 Zona origen

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes de la que se van a extraer los datos.

#### 3 Evento

[Ajustes]

Tipo de evento	Ajustes
Note (eventos de nota)	.C-2 (DO-2) ~ G8 (SOL8), ALL (todas)
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)	—

Determina el tipo de evento que se va a extraer.

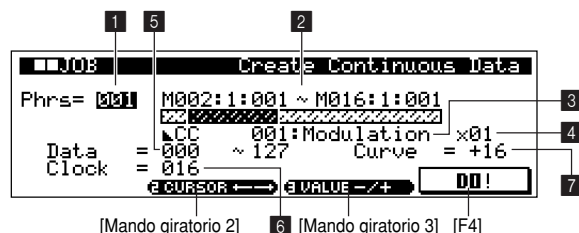
Se pueden especificar también, si es necesario, notas y números de cambio de control específicos.

#### 4 Phrs (frase destino)

[Ajustes] 001 ~ 256

### 14 Create Continuous Data (Crear datos continuos)

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



#### 1 Phrs (frase)

[Ajustes] 001 ~ 256

#### 2 Zona

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

#### 3 Tipo de evento

[Ajustes] PB (inflexión de tono)

CC (cambio de control): 000 ~ 127

CAT (presión posterior a la pulsación del canal)

EXC (exclusivos del sistema)

Determina el tipo de evento que se va a crear.

#### 4 Veces

[Ajustes] 01 ~ 99

Especifica el número de veces que se va a repetir la creación de datos. Por ejemplo, si se crean datos en la zona M001:1:000 ~ M003:1:000 y el parámetro "Veces" está puesto en "3", los mismos datos se crearán en M003:1:000 ~ M005:1:000 y M005:1:000 ~ M007:1:000.

Utilizando esta operación es posible insertar variaciones continuas de corte de filtro o de volumen para crear efectos de trémolo o de wah-wah.

**5 Data (datos)****[Ajustes] 000 ~ 127****(-8192 ~ +8191 para los datos de inflexión de tono)**

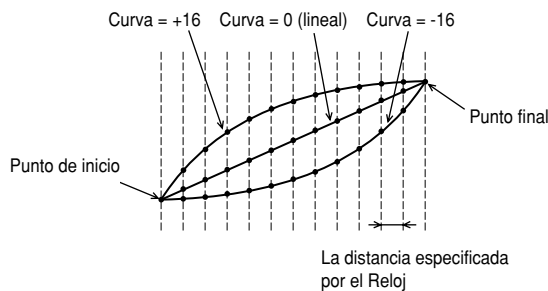
Especifica los límites superior e inferior para la zona de datos que se va a crear. El valor situado en el lado izquierdo es el límite inferior, y el valor situado en el lado derecho es el límite superior.

**6 Clock (reloj)****[Ajustes] 001 ~ 999**

Especifica el número de relojes que se va a insertar entre cada evento creado.

**7 Curve (curva)****[Ajustes] -16 ~ +16**

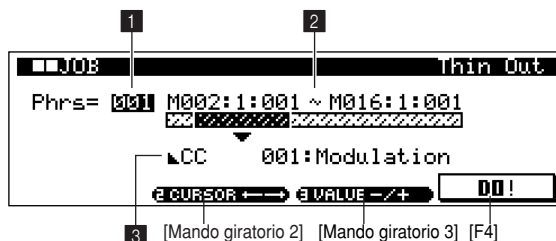
Especifica la "curva" de los datos continuos. Remítase al siguiente gráfico para ver las formas aproximadas de las curvas.

**15 Thin Out (Eliminación parcial)**

Elimina el tipo de datos continuos especificados en la zona especificada para ahorrar espacio de memoria.

**NOTA**

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

**1 Phrs (frase)****[Ajustes] 001 ~ 256****2 Zona****[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj**  
**001:1:000 ~ 257:1:000**

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Tipo de evento****[Ajustes] 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)**

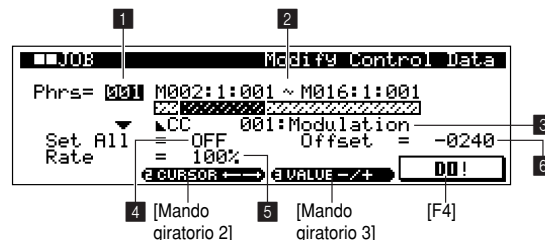
Determina el tipo de evento que se va a eliminar.

**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. El valor de los datos se calcula como sigue:

**Valor = datos originales x Relación (Rate) x Desviación (Offset)**

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

**1 Phrs (frase)****[Ajustes] 001 ~ 256****2 Zona****[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj**  
**001:1:000 ~ 257:1:000**

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Tipo de evento****[Ajustes] 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)**

Determina el tipo de evento que se va a modificar.

**4 Set All (fijar todos)**

[Ajustes] Off/0 (desactivado), 000 ~ 127  
(-8192 ~ +8191 para los datos de inflexión de tono)

Fija todos los eventos objeto de la operación en el mismo valor.

Cuando este parámetro está puesto en "OFF" no tiene efecto. Cuando está puesto en otro valor que no sea "OFF", los parámetros de Relación (Rate) y Desviación (Offset) no están disponibles y aparecen como "\*\*\*\*" en la pantalla.

**5 Rate (relación)**

[Ajustes] 000% ~ 200%, \*\*\*

Especifica el porcentaje en el que será variados los valores originales de los eventos objeto de la operación. Cuando el parámetro "Set All" no está desactivado (OFF), este parámetro aparece como "\*\*\*\*" y no puede ser cambiado.

**6 Offset (desviación)**

[Ajustes] -127 ~ +127, \*\*\*

(-8192 ~ +8191 para los datos de inflexión de tono, \*\*\*)

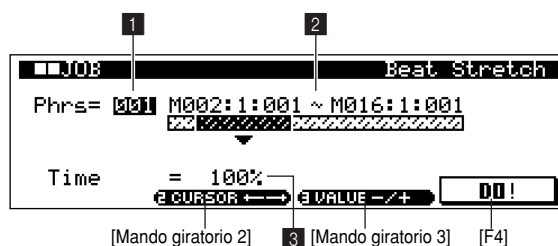
Añade un valor fijo a los valores de eventos ajustados por el parámetro Rate. Cuando el parámetro "Set All" no está desactivado (OFF), este parámetro aparece como "\*\*\*\*" y no puede ser cambiado.

### 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 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.

**1 Phrs (frase)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**2 Zona**

[Ajustes] Compás:Tiempo del compás:Reloj  
001:1:000 ~ 257:1:000

Determina la zona de compases/tiempos de compás/relojes sobre los que se aplica la operación.

**3 Time (tiempo)**

[Ajustes] 025% ~ 400%

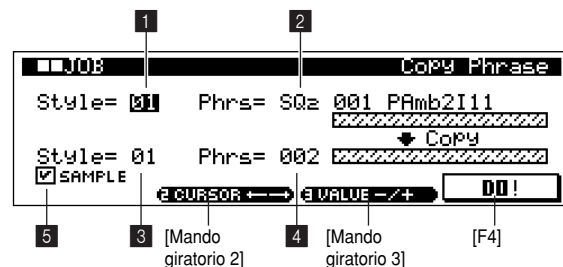
Establece la cantidad del tiempo de expansión o compresión a modo de porcentaje. Los ajustes superiores a 100% producen expansión, y los ajustes por debajo de 100% producen compresión.

### 18 Copy Phrase (Copiar frase)

Copia una frase seleccionada en la frase de destino designada.

**PRECAUCIÓN**

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

**1 Style (estilo origen)**

[Ajustes] 01 ~ 64

Especifica el estilo que contiene la frase que se va a copiar.

**2 Phrs (frase origen)**

[Ajustes]

Categoría de frase

US (frase de usuario)

Para ver las categorías de frases prefijadas remítase al "Apéndice", página 271.

Número de frase

001 ~ (depende de la categoría de frase)

Selecciona la frase que se va a copiar.

**3 Style (estilo destino)**

[Ajustes] 01 ~ 64

Especifica el estilo de destino.



**4 Phrs (frase destino)****[Ajustes] 001 ~ 256**

Especifica la frase de destino.

**5 Sample (muestra)**

Cuando el recuadro de confirmación está marcado, las voces de muestra utilizadas por la frase origen son copiadas en el estilo de destino como voces de muestras locales, y son asignadas a la frase destino. Este parámetro no tiene efecto cuando la frase origen no utiliza ninguna voz de muestra.

**NOTA**

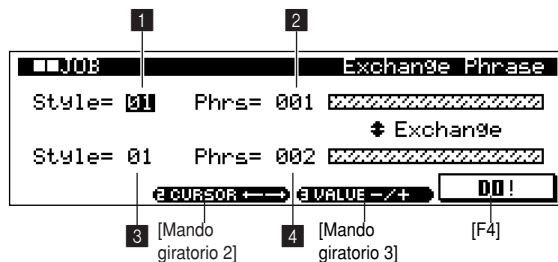
- Cuando no hay memoria disponible en el estilo de destino para datos de voces de muestras locales, en la pantalla aparecerá "Too Many Load Sample Voices" (demasiadas voces de muestras cargadas), y los datos de voces de muestras no serán copiados. Si esto ocurre, utilice la operación de Muestra "02 Delete" (borrar), página 246, para borrar las muestras locales no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- Deshacer/Rehacer (página 134) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra, pero no se aplicará a la voz de muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación está marcado y se pulsa el botón [F4] (DO! = ¡hacer!), aparecerá en la pantalla la petición de confirmación "Can't Undo Sample Voice. Cancel [F2]/OK[F3]" (No se puede deshacer la voz de muestra. Cancelar[F2]/Confirmar[F3]). [F3] ejecutará la operación de copia de frase.

**19 Exchange Phrase (Intercambiar frase)**

Intercambia el contenido de dos frases especificadas.

**NOTA**

- Esta operación no afecta a las voces de muestras usadas en las frases especificadas.

**1 Style (estilo), 3 Style (estilo)****[Ajustes] 01 ~ 64**

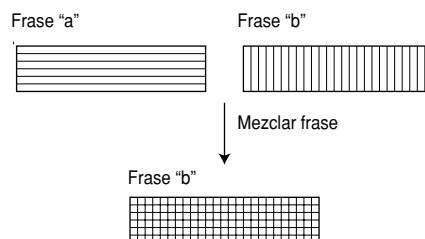
Especifica los estilos que contienen las frases que se van a intercambiar.

**2 Phrs (frase), 4 Phrs (frase)****[Ajustes] 001 ~ 256**

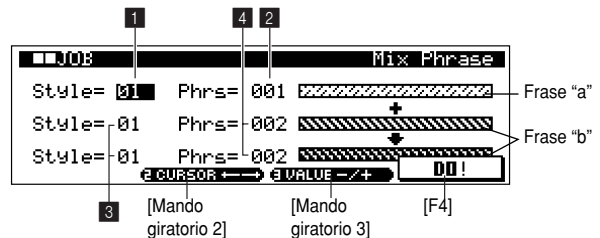
Especifica las frases que se van a intercambiar.

**20 Mix Phrase (Mezclar frase)**

Esta operación mezcla todos los datos de las dos frases de usuario seleccionadas ("a" y "b") y coloca el resultado en la frase "b".

**NOTA**

- Si esta operación se aplica a frases que utilizan voces de muestras, las voces de muestras no serán copiadas ni mezcladas.

**1 Style (estilo "a"), 2 Phrs (frase "a"),****[Ajustes] Estilo "a" .....01 ~ 64****Frase "a" .....001 ~ 256**

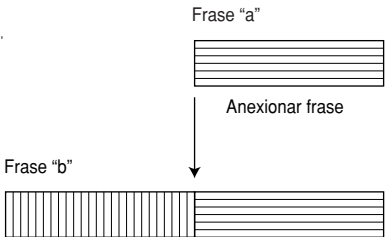
Especifica la frase "a".

**3 Style (estilo "b"), 4 Phrs (frase "b"),****[Ajustes] Estilo "b" .....01 ~ 64****Frase "b" .....001 ~ 256**

Especifica la frase "b".

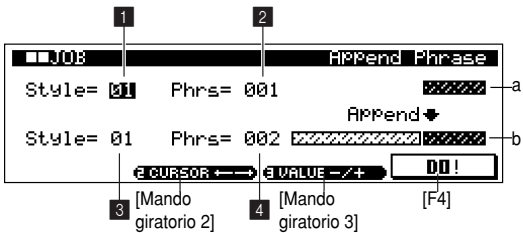
21 Append Phrase (Anexionar frase)

Anexiona una frase al final de otra para crear una frase más larga.



NOTA

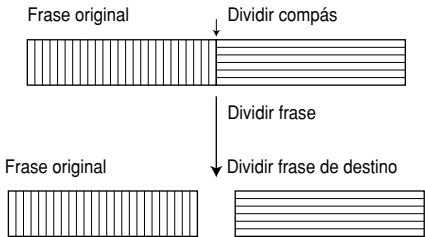
Si esta operación se aplica a frases que utilizan voces de muestras, la voces de muestras no serán anexionadas.



- 1 Style (estilo “a”), 2 Phrs (frase “a”),**  
[Ajustes] Estilo “a” .....01 ~ 64  
Frase “a” .....001 ~ 256  
Especifica la frase “a”, que será anexionada a la frase “b”
- 3 Style (estilo “b”), 4 Phrs (frase “b”),**  
[Ajustes] Estilo “b” .....01 ~ 64  
Frase “b” .....001 ~ 256  
Especifica la frase “b”, a la que será anexionada la frase “a”.

22 Split Phrase (Dividir frase)

Esta operación divide una frase seleccionada en dos frases separadas.



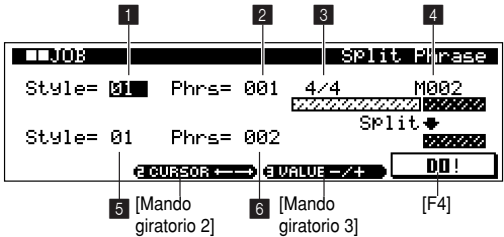
NOTA

Si esta operación se aplica a frases que utilizan voces de muestras, la voces de muestras no serán anexionadas.



PRECAUCIÓN

Esta operación borra cualquier dato ya existente en la frase de destino.



- 1 Style (estilo origen), 2 Phrs (frase origen),**  
[Ajustes] Estilo .....01 ~ 64  
Frase .....001 ~ 256  
Especifica el estilo y la frase de origen. Después de la operación de “Dividir frase”, la sección de la frase situada antes del compás de división permanecerá, y la sección que sigue al compás de división será movida a la frase de destino de la división **6**.
- 3 Medida**  
[Ajustes]  
1/16 ~ 16/16; 1/8 ~ 16/8; 1/4 ~ 8/4.  
Establece la medida de compás de los segmentos de frase divididos después de la operación de división. La medida de compás de la frase puede ser cambiada más tarde.

**4 Compás de división**

[Ajustes] 002 ~ longitud de la frase origen  
(en compases)

Especifica el compás en el que será dividida la frase.

**5 Style (estilo destino de la división)****6 Phrs (frase destino de la división)**

[Ajustes] Estilo .....OFF (desactivado), 01 ~ 64

Frase .....OFF (desactivado), 001 ~ 256

Especifica el estilo y la frase de destino. Después de la operación de "Dividir frase", la sección de la frase situada antes del compás de división especificado permanecerá en la frase origen, y la sección situada a continuación del compás de división será movida a la frase destino de la división.

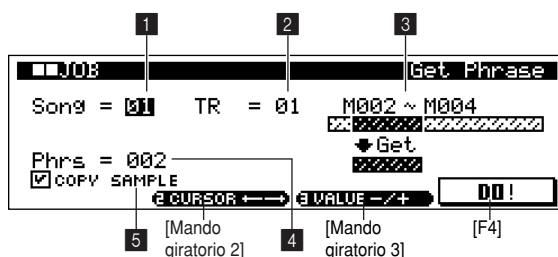
Si el estilo o la sección destino de la división están desactivados (OFF), la sección situada después del compás de división será borrada.

**23 Get Phrase (Obtener frase)**

Copia un segmento de datos de pista de secuencia de una canción en la frase de destino designada.

**PRECAUCIÓN**

La operación borra cualquier dato ya existente en la frase de destino.

**1 Song (canción origen), 2 TR (pista origen)**

[Ajustes] Canción .....01 ~ 20  
Pista .....01 ~ 16

Especifica la canción y la pista origen de la copia.

**3 Zona de origen**

[Ajustes] 001 ~ 999

Especifica la zona de compases que se va a copiar.

**4 Phrs (frase destino)**

[Ajustes] 001 ~ 256

**5 Copy Sample (Copiar muestra)**

Cuando el recuadro de confirmación está marcado, las voces de muestra utilizadas por la pista origen son copiadas en el estilo de destino como voces de muestras locales, y son asignadas a la frase destino. Este parámetro no tiene efecto cuando la pista origen no utiliza ninguna voz de muestra.

**NOTA**

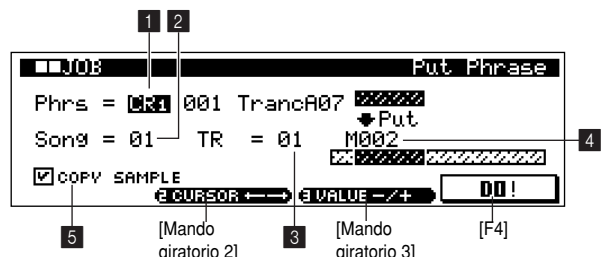
- Cuando no hay memoria disponible en el estilo de destino para datos de voces de muestras locales, en la pantalla aparecerá "Too Many Local Sample Voices" (demasiadas voces de muestras locales), y los datos de voces de muestras no serán copiados. Si esto ocurre, utilice la operación de Muestra "02 Delete" (borrar), página 246, para borrar las muestras locales no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- Deshacer/Rehacer (página 134) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra, pero no se aplicará a la voz de muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación de "Copy 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 obtención de frase.

**24 Put Phrase (Poner frase)**

Copia una frase de usuario seleccionada en una zona especificada de una canción seleccionada.

**PRECAUCIÓN**

La operación borra cualquier dato ya existente en la frase de destino.

**1 Phrs (frase origen)**

[Ajustes]

Categoría de frase US (usuario), Preset (frase prefijada), ver las categorías de frases en el "Apéndice", página 313 del manual en inglés.

Número de frase 001 ~ 256 (la disponibilidad puede cambiar dependiendo de la categoría)

Especifica la frase origen.

- 2 Song (canción destino), 3 TR (pista destino)**  
**[Ajustes] Canción** .....01 ~ 20  
**Pista** .....01 ~ 16  
 Especifica la canción y la pista destino.

- 4 Compás de copia**  
**[Ajustes] 001 ~ 999**  
 Especifica la posición de compás en la pista de destino en la que se va a copiar la frase. La frase será copiada sin modificación, independientemente de la medida.

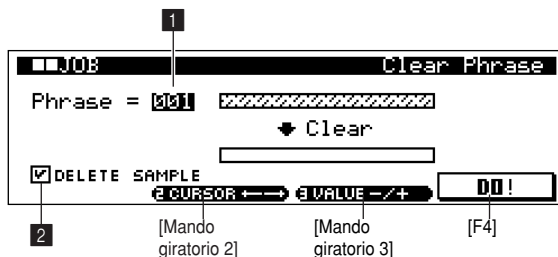
- 5 Copy Sample (Copiar muestra)**  
 Cuando el recuadro de confirmación está marcado, las voces de muestra utilizadas por la frase origen son copiadas en la canción de destino como voces de muestras locales, y son asignadas a la pista destino. Este parámetro no tiene efecto cuando la frase origen no utiliza ninguna voz de muestra.

**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 134) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra, pero no se aplicará a la voz de muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación de "Copy Sample" está marcado y se pulsa el botón [F4] (DO! = ¡hacer!), aparecerá en la pantalla la petición de confirmación "Can't Undo Sample Voice. Cancel [F2]/OK[F3]" (No se puede deshacer la voz de muestra. Cancelar[F2]/Confirmar[F3]). [F3] ejecutará la operación de "Poner frase".

**25 Clear Phrase (Borrar frase)**

Esta operación borra todos los datos de la frase seleccionada.



- 1 Phrase (frase)**  
**[Ajustes] 001 ~ 256**

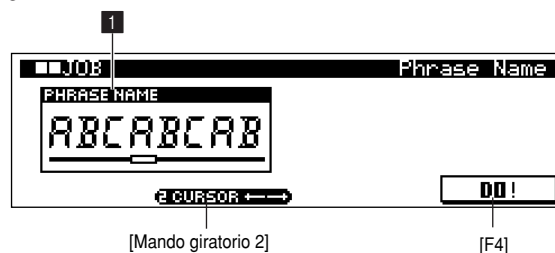
- 2 Delete Sample (Borrar muestra)**  
 Cuando el recuadro de confirmación está marcado, serán borrados los datos de muestras asignados a la frase seleccionada. Este parámetro no tiene efecto cuando la frase seleccionada no utiliza ninguna voz de muestra.

**NOTA**

- Deshacer/Rehacer (página 134) se puede utilizar después de una operación de borrado de muestra, pero no se aplicará a la voz de muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación de "Delete 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 borrado de frase.

**26 Phrase Name (Nombre de frase)**

Utilice esta operación para introducir o cambiar el nombre de una frase. El nombre puede tener hasta 12 caracteres de largo.



- 1 PHRASE NAME (nombre de frase)**

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

**NOTA**

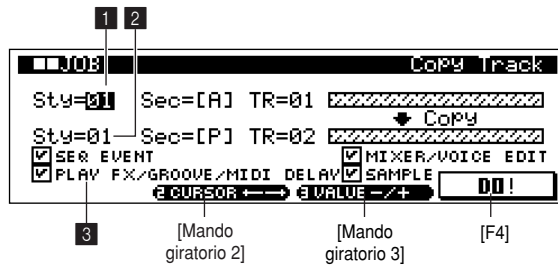
- Desde esta pantalla no se pueden seleccionar frases. Seleccione la frase que quiera nombrar o renombrar mientras está en el modo de Reproducción de PATRON (página 75).
- No se pueden introducir nombres para frases vacías.

**27 Copy Track (Copiar Pista)**

Copia todos los datos del tipo seleccionado de una pista origen especificada en la pista destino especificada.

**PRECAUCIÓN**

La operación borra cualquier dato ya existente previamente en la pista de destino.



- 1 Sty, Sec, TR (Estilo, Sección y Pista origen)**  
 [Ajustes] Estilo origen .....01 ~ 64  
 Sección origen .....A ~ P  
 Pista origen .....01 ~ 16  
 Estos tres primeros ajustes seleccionan el estilo, la sección y la pista origen.

- 2 Sty, Sec, TR (Estilo, Sección y Pista destino)**  
 [Ajustes] Estilo destino .....01 ~ 64  
 Sección destino .....A ~ P  
 Pista destino .....01 ~ 16  
 Estos tres primeros ajustes seleccionan el estilo, la sección y la pista destino.

- 3 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**  
 Si una voz de muestra es seleccionada mediante Selección de Voz (página 93) ...la voz de muestra seleccionada.  
 Si una frase es seleccionada mediante Selección de Voz ...la voz de muestra usada por la frase asignada a la pista origen.

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

#### NOTA

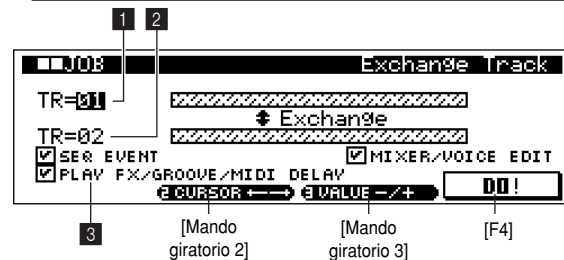
- Cuando no hay memoria disponible en el estilo de destino para datos de voces de muestras locales, en la pantalla aparecerá "Too Many Local Sample Voices" (demasiadas voces de muestras locales), y los datos de voces de muestras no serán copiados. Si esto ocurre, utilice la operación de Muestra "02 Delete" (borrar), página 246, para borrar las muestras locales no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- Deshacer/Rehacer (página 134) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra, pero no se aplicará a la 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?". Cancelar [F2]/Confirmar [F3]. [F3] ejecutará la operación de "Copiar pista".

### 28 Exchange Track (Intercambiar pista)

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

#### NOTA

- El estilo y la sección no se pueden seleccionar mediante esta operación. Asegúrese de seleccionar el estilo y la sección que contengan la pistas que quiera intercambiar antes de acceder a esta operación.



- 1 TR (pista), 2 TR (pista)**

[Ajustes] 01 ~ 16

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

- 3 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.

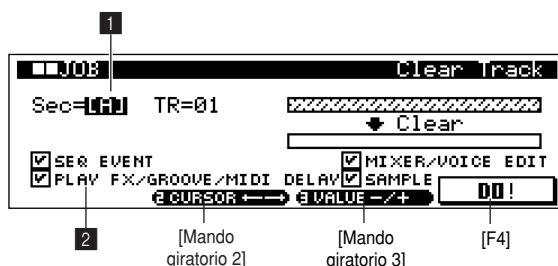
Determina el tipo o tipos de datos que se van a intercambiar. Cuando uno de los recuadros de confirmación está marcado, se intercambiará el tipo de datos correspondiente.

### 29 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.

#### NOTA

- El estilo no se puede seleccionar mediante esta operación. Asegúrese de seleccionar el estilo que contenga la pista que quiera borrar antes de acceder a esta operación.



#### 1 Sec, TR (sección y pista origen)

[Ajustes] Sección origen ..... A ~ P, ALL (todas)  
Pista origen ..... 01 ~ 16, 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 134) se puede utilizar después de una operación de borrado de muestra, pero no se aplicará a la 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 "Borrar pista".

### 30 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.
- El estilo y la sección no se pueden seleccionar mediante esta operación. Asegúrese de seleccionar el estilo y la sección que contengan la pista que quiera normalizar antes de acceder a esta operación.



#### 1 TR (pista)

[Ajustes] 01 ~ 16, ALL (todos los datos de secuencias)

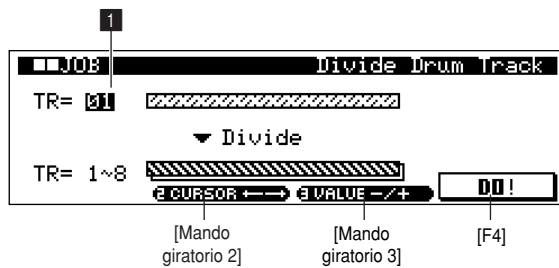
### 31 Divide Drum Track (Dividir pista de batería)

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).

#### NOTA

- Esta operación requiere 8 frases de usuario vacías en las que almacenar los datos de notas por separado. Si las frases requeridas no están disponibles, en la pantalla aparecerá el mensaje "Phrase Number Overflow" (número de frase sobrepasado) y la operación será abortada. Si esto ocurre, use la operación 25 "Borrar frase" para borrar las frases no utilizadas e inténtelo de nuevo.
- El estilo y la sección no se pueden seleccionar mediante esta operación. Asegúrese de seleccionar el estilo y la sección que contengan la pista que quiera normalizar antes de acceder a esta operación.





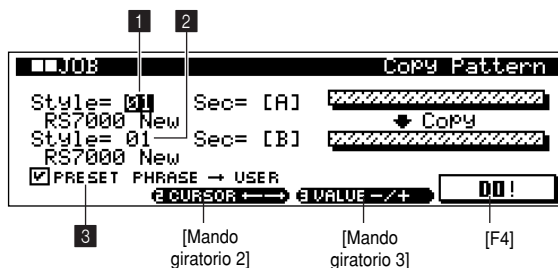
### 1 TR (pista)

[Ajustes] 01 ~ 16

Especifica la pista de batería que se va a dividir.

## 32 Copy Pattern (Copiar patrón)

Esta operación copia todos los datos de un patrón origen seleccionado en un patrón destino seleccionado.



### 1 Style, Sec (Estilo y Sección origen)

[Ajustes] Estilo origen .....01 ~ 64  
Sección origen .....A ~ P, ALL (todas)

Selecciona el estilo y la sección origen. Si selecciona ALL para la sección origen, la sección destino también se pone automáticamente en ALL.

### 2 Style, Sec (Estilo y Sección destino)

[Ajustes] Estilo destino .....01 ~ 64  
Sección destino .....A ~ P, ALL (todas)

Selecciona el estilo y la sección destino. Si selecciona ALL para la sección destino, la sección origen también se pone automáticamente en ALL. Cuando el estilo de destino está vacío, o el origen de la copia o la sección de destino están puestos en "ALL", el contenido de la memoria de escena/silenciamiento también será copiado.

### 3 Tipo de datos

[Ajustes]

☐ PRESET PHRASE (Frase prefijada) -> USER

(Usuario)

Si los datos de estilo incluyen frases prefijadas, estas se copian en la frase de usuario.

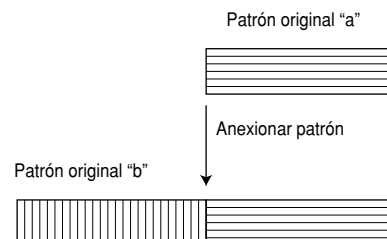
Determina el tipo o tipos de datos que se van a copiar. Cuando uno de los recuadros de confirmación está marcado, se copiará el tipo de datos correspondiente.

#### 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 134) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra, pero no se aplicará a la 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 patrón".

## 33 Append Pattern (Anexionar Patrón)

Añade un patrón al final de otro para crear un patrón más largo.



#### NOTA

- Si esta operación se aplica a patrones que utilizan voces de muestras locales, las voces de muestras no se anexionarán.
- Si la longitud del patrón excede de 256 compases como resultado de la operación de "Anexionar patrón", en la pantalla aparecerá un mensaje de error y la operación será abortada.



### 1 Style [A], Sec [A] (Estilo "a" y Sección "a" origen)

[Ajustes] Estilo "a" .....01 ~ 64  
Sección "a" .....A ~ P  
Especifica el patrón "a", que será anexionado al patrón "b".

### 2 Style [B], Sec [B] (Estilo "b" y Sección "b" destino)

[Ajustes] Estilo "b" .....01 ~ 64  
Sección "b" .....A ~ P  
Especifica el patrón "b", al que será anexionado el patrón "a".

### 3 KEEP ORIGINAL PHRASE (conservar frase original)

Si el recuadro de confirmación está vacío, las frases que componen el patrón "a" se anexionan a las frases que componen el patrón "b", y las frases del patrón "b" quedan borradas.

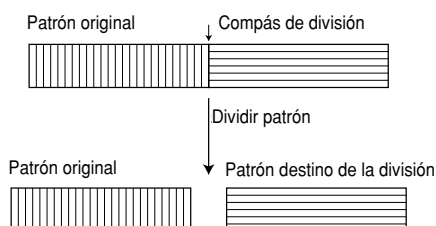
Si el recuadro está marcado, las frases del patrón "b" no se ven afectadas y el resultado de la operación de aneión se graba en frases vacías.

#### NOTA

· Cuando el recuadro de confirmación KEEP ORIGINAL PHRASE está marcado, esta operación requiere el doble de frases de usuario vacías que las pistas que contienen datos en los que almacenar los datos de las frases anexionadas. Si las frases necesarias no están disponibles, en la pantalla aparecerá el mensaje "Phrase Number Overflow" (número de frase sobrepasado) y la operación será abortada. Si esto ocurre, use la operación 25 "Borrar frase" para borrar las frases no utilizadas e inténtelo de nuevo.

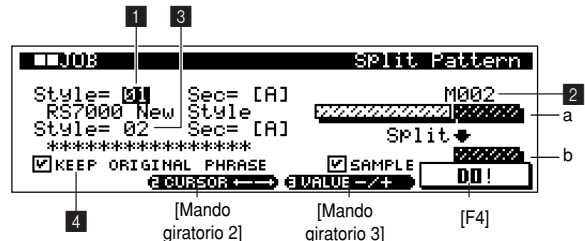
## 34 Split Pattern (Dividir patrón)

Divide un patrón seleccionado en dos patrones.



#### PRECAUCIÓN

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



### 1 Style [A], Sec [A] (Estilo "a" y Sección "a" origen)

[Ajustes] Estilo "a" .....01 ~ 64  
Sección "a" .....A ~ P

Especifica el estilo y la sección origen. Después de la operación de "Dividir Patrón", la sección del patrón anterior al compás de división especificado permanecerá, y la sección que sigue al compás de división será movida al patrón destino de la división (3).

### 2 Compás de división

[Ajustes] 001 ~ longitud del patrón origen  
(en compases)

Especifica el compás en el que será dividido el patrón.

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

[Ajustes] Estilo .....OFF (desactivado), 01 ~ 64  
Sección .....OFF (desactivado), A ~ P

Especifica el estilo y sección de destino. Después de la operación de "Dividir Patrón", la sección del patrón anterior al compás de división especificado permanecerá en el patrón de origen, y la sección que sigue al compás de división será movida al patrón destino de la división.

Cuando el estilo o la sección destinos de la división están desactivados (OFF), se borran los compases que siguen al compás de división.

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 Tipo de datos de la división

[Ajustes]

#### ☐ KEEP ORIGINAL PHRASE (mantener frase original)

Si el recuadro de confirmación está vacío, las frases que componen el patrón "a" se anexionan a las frases que componen el patrón "b", y las frases del patrón "b" quedan borradas.

Si el recuadro está marcado, las frases del patrón "b" no se ven afectadas y el resultado de la operación de aneión se graba en frases vacías.

#### ☐ SAMPLE (muestra)

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

Especifica el tipo de datos que se va a dividir.

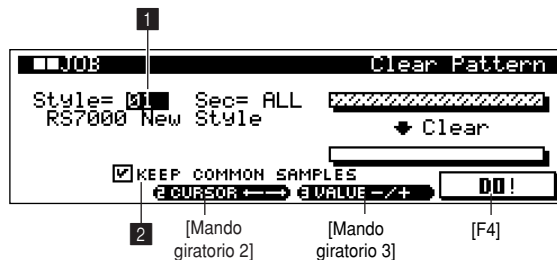
**NOTA**

- 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 134) se puede utilizar después de una operación de copia de voz de muestra, pero no se aplicará a la voz de muestra.
- Cuando el recuadro de confirmación "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 "Dividir patrón".
- Cuando el recuadro de confirmación KEEP ORIGINAL PHRASE está marcado, esta operación requiere el doble de frases de usuario vacías que las pistas que contienen datos en los que almacenar los datos de las frases anexionadas. Si las frases necesarias no están disponibles, en la pantalla aparecerá el mensaje "Phrase Number Overflow" (número de frase sobrepasado) y la operación será abortada. Si esto ocurre, use la operación 25 "Borrar frase" para borrar las frases no utilizadas e inténtelo de nuevo.

**35 Clear Pattern (Borrar patrón)**

Esta operación borra todos los datos del patrón seleccionado, o de todos los patrones.

Cuando el parámetro "Section" está puesto en ALL, también se borran los datos de memoria de escenas/silenciamiento.

**1 Style, Sec (Estilo y Sección)**

[Ajustes] Estilo .....01 ~ 64, ALL (todos)  
Sección .....A ~ P, ALL (todas)

Selecciona el estilo y la sección de los que se borrarán los datos.

**NOTA**

- Si la operación "Borrar patrón" se ejecuta con "Estilo" puesto en ALL, la función "Undo (deshacer)" no se puede utilizar.

**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**

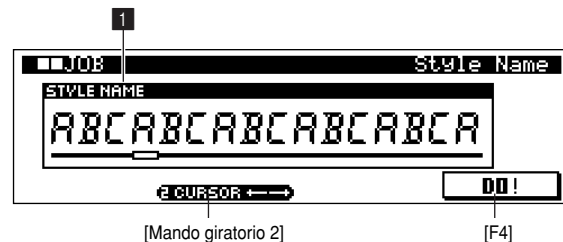
- Las voces de muestras locales usadas por los patrones especificados serán borradas independientemente del ajuste elegido.

**36 Style Name (Nombre de estilo)**

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

**NOTA**

- Desde esta pantalla no se pueden seleccionar estilos. Seleccione el estilo que quiera nombrar o renombrar mientras está en el modo de Reproducción de PATRON.

**1 Style Name (Nombre de estilo)**

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

## 15. Edición de frases

Además de editar y borrar los datos grabados en las frases de usuario, 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 frase.

Pulse [EDIT] desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la página de Editar Cambio del submodo de edición de frase.

### NOTA

- Si la función de protección de memoria está activada, en la pantalla aparecerá "Memory Protect" y no será posible editar, borrar ni insertar eventos. En este caso vaya a la pantalla de Sistema (página 257) del modo de UTILIDAD, y desactívela (OFF).
- 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 frase

- Seleccione la pista a la que está asignada la frase de usuario en el modo de Reproducción o Confección de PATRON. Las pistas pueden seleccionarse pulsando la tecla apropiada en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].
- Pulse [EDIT] para ir a la página de Editar Cambio (Edit Change) del submodo de EDICION DE FRASE.



- Los eventos se pueden editar o borrar mediante esta pantalla. Para insertar un nuevo evento, pulse [F3] para ir a la pantalla de selección de tipo de evento.

### ● Edición y borrado de eventos existentes

- Utilice el [Mando giratorio 1] para desplazar el cursor al evento que se va a editar.
  - Cuando el cursor es movido hasta un evento de nota, sonará la correspondiente nota.
- Utilice el [Mando giratorio 2] para desplazar el cursor al parámetro de evento que se va a editar, y cambie el valor como se requiera. Un evento editado parpadeará en la pantalla.
  - Para más detalles sobre todos los eventos y parámetros, remítase al "Capítulo 7: Otra información", en la página 263.
  - Se pueden editar el compás, el tiempo del compás y el reloj para cambiar la posición de un evento, según se requiera.
  - Mientras un evento se está editando (parpadea), se pueden utilizar los botones de SUBMODO como teclado numérico para introducir directamente los valores de los parámetros.

- 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.

- Pulse [F2] para borrar el en la posición del cursor.

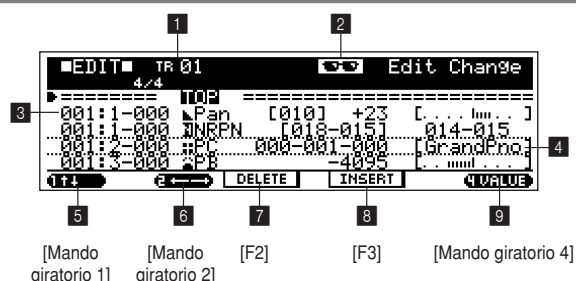
### ● Inserción de nuevos eventos

- Pulse [F3] para ir a la pantalla de "Editar inserción" (Edit Insert).



- Utilice esta pantalla para especificar el evento que se va a insertar, fijando el compás, el tiempo de compás, el reloj y el tipo de evento como se requiera.
- Pulse [F3] para insertar el evento especificado en la posición especificada.
- Pulse [EDIT] para regresar a la pantalla de "Editar cambio" (Edit Change).

### Parámetros de pantalla



**1 TR (número de pista)****[Ajustes] TR01 ~ 16**

Selecciona la pista a la que está asignada la frase que se va a editar. Seleccione la pista usando las teclas del teclado mientras mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT]. Para más detalles sobre la selección de pistas, remítase al "Capítulo 1: Conceptos básicos", página 67.

**2 Icono de filtro de visualización**

Indica que el filtro de visualización está puesto de manera que ciertos tipos de eventos no aparecen en pantalla. Los ajustes del filtro de visualización se hacen mediante la pantalla de "Filtro de visualización" (View Filter) (página 156).

**3 Compás, tiempo del compás y reloj****[Ajustes] Compás 001 ~ 256**

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

Reloj 000 ~ 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.

**4 Evento y parámetros****[Ajustes]****Eventos (pistas de secuencias)**

- ☒ Note (eventos de nota)
- ☒ PB (inflexión de tono)
- ☒ PC (cambio de programa)
- ☒ CC (cambio de control)
- ☒ CAT (presión posterior a la pulsación del canal)
- ☒ PAT (presión posterior a la pulsación polifónica)
- ☒ RPN
- ☒ NRPN
- ☒ SEXC (exclusivos del sistema)

**Parámetros**

Depende del tipo de evento.

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.

**5 ↑ ↓ (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.

**6 ← → (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.

**7 DELETE (borrar) ..... [F2]**

Borra el evento seleccionado en ese momento.

**8 INSERT (insertar) ..... [F3]**

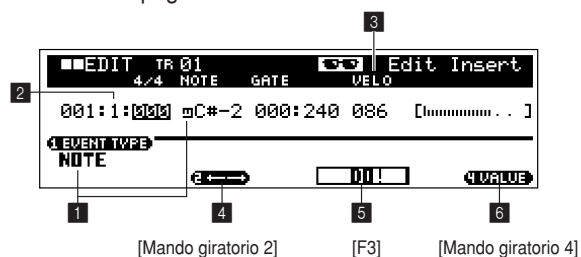
Inserta un nuevo evento.

**9 VALUE (valor) ..... [Mando giratorio 4]**

Ajusta el valor del parámetro seleccionado. Cuando toda la línea del evento está parpadeando después de operar sobre el [Mando giratorio 4], el valor puede ser introducido directamente pulsando los botones [SHIFT] y [F4] y utilizando los botones de SUBMODO como teclado numérico.

**Página de inserción (Edit Insert)**

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

**1 Evento****[Ajustes]****Eventos (pistas de secuencias)**

- ☒ Note (eventos de nota)
- ☒ PB (inflexión de tono)
- ☒ PC (cambio de programa)
- ☒ CC (cambio de control)
- ☒ CAT (presión posterior a la pulsación del canal)
- ☒ PAT (presión posterior a la pulsación polifónica)
- ☒ RPN
- ☒ NRPN
- ☒ SEXC (exclusivos del sistema)

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 ~ 256**

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

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

Indica la posición donde se va a insertar el nuevo evento.

**3 Parámetro**

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

- 5**  $\leftarrow \rightarrow$  (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]  
El valor también puede ser introducido directamente pulsando los botones [SHIFT] y [F4] y utilizando los botones de SUBMODO como teclado numérico.

## Página de “Filtro de visualización” (View Filter)

Determina el filtro de visualización.

El filtro de visualización determina qué tipos de eventos aparecerán en la lista de edición. Podría fijarse, por ejemplo, de manera que sólo aparecieran en la lista de edición los eventos de notas.

Pulse [EDIT] dos veces desde el modo de Reproducción o Confección de PATRON para ir a la pantalla del filtro de visualización en el submodo de edición de frase (EDIT).

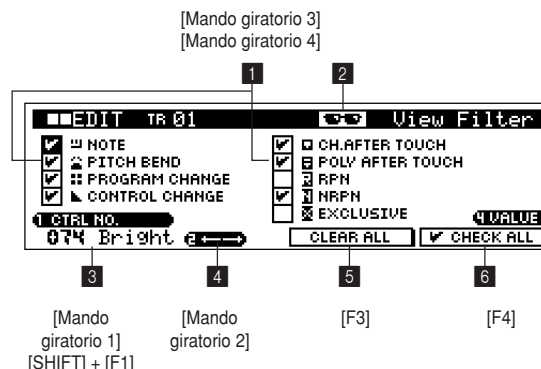
### NOTA

- 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 del filtro de visualización

1. Seleccione la pista a la que está asignada la frase de usuario en el modo de Reproducción o Confección de PATRON. Las pistas pueden seleccionarse pulsando la tecla apropiada en el teclado mientras se mantiene pulsado el botón [TRACK SELECT].
2. Pulse [EDIT] dos veces para ir a la pantalla del filtro de visualización (View Filter) en el submodo de edición de frase (EDIT).
3. Utilice los [Mando giratorio 1]~[Mando giratorio 4] para hacer los ajustes requeridos.
4. Pulse [EXIT] dos veces para regresar al modo de Reproducción o Confección de PATRON.

## Parámetros de pantalla



- 1** Recuadros de confirmación de eventos [Mando giratorio 3], [Mando giratorio 4]  
[Ajustes] ☒ (activado), ☐ (desactivado)  
Sólo los eventos con el recuadro marcado (es decir, activados) aparecerán en la lista de edición de eventos.
- 2** Icono de filtro de visualización  
Este icono aparecerá si algún evento no está marcado **1** (es decir, si uno o más eventos están desactivados).
- 3** CTRL NO (número de control) .. [Mando giratorio 1], ..... [SHIFT]+[F1] → Teclado numérico [Ajustes] 000 ~ 119, ALL (todos)  
Especifica los números de cambio de control que aparecerán en la lista de edición. Cuando el recuadro de confirmación del filtro de visualización del tipo de evento CC (cambio de control) está marcado, sólo el número o números de cambio de control aquí especificados aparecerán en la lista de edición de eventos.
- 4**  $\leftarrow \rightarrow$  (Cursor  $\leftarrow$  y  $\rightarrow$ ) ... [Mando giratorio 2]  
Mueve el cursor para seleccionar un parámetro.
- 5** CLEAR ALL (borrar todos) ..... [F3]  
Borra todas las marcas de los recuadros de confirmación, DESACTIVANDO la visualización en pantalla de todos los tipos de eventos.
- 6** CHECK ALL (marcar todos) ..... [F4]  
Marca todos los recuadros de confirmación, ACTIVANDO la visualización en pantalla de todos los tipos de eventos.