

PSYCHE 1 SEC A TRANS MEAS LENGTH
+00 001 of 008

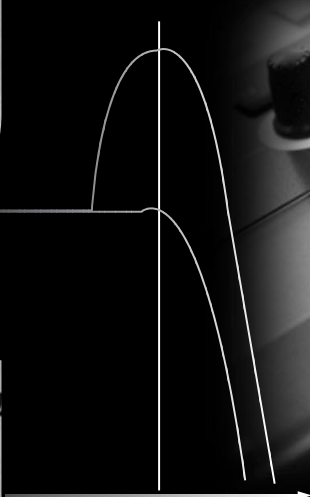
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
2 [] JUMP 3 PAD VELO 4 BPM 4
000 100 10 0

RM1x

SEQUENCE REMIXER



RM1x
SEQUENCE REMIXER



NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING



NEDERLAND

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.

SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit produkt maakt gebruik van batterijen of een externe voeding (een adaptor). Sluit dit produkt NIET aan op een andere adaptor dan die, die omschreven staat in de handleiding, op het naamplaatje of in het bijzonder is aangeraden door Yamaha.

WAARSCHUWING: Plaats dit produkt niet op een plaats waar iemand er op zou kunnen stappen/over zou kunnen vallen, of iemand iets over het stroomsnoer of de kabels kan rollen. Het gebruik van een verlengkabel wordt afgeraden! Als dit niet te vermijden is, hou er dan rekening mee dat de minimum snoergrootte van een 25' snoer (of minder) 18AWG is. N.B.: des te kleiner het AWG nummer, des te groter de capaciteit. Raadpleeg de plaatselijke elektriciën voor langere verlengsnoeren.

Dit produkt kunt u het beste alleen gebruiken met de meegeleverde componenten, of een kar, rack of standaard die wordt aangeraden door Yamaha. Als u zo'n component gebruikt, let dan goed op alle veiligheidsmarkeringen en instructies die het component vergezellen.

SPECIFICATIES KUNNEN ZICH WIJZIGEN:

Wij geloven dat de informatie in deze handleiding correct is ten tijde van printen. Yamaha behoudt zich echter het recht voor om specificaties te wijzigen of aan te passen, zonder hier vantevoren melding van te maken of bestaande apparatuur te update'n.

Dit produkt, alleen of in combinatie met een versterker en koptelefoon of luidsprekers, is in staat geluidsniveaus te produceren die gehoorverlies op kunnen leveren. WERK NIET te lang op te hoge volumes, of op oncomfortabele niveaus. Als u gehoorverlies ervaart of gering in uw oren moet u onmiddellijk contact opnemen met een sonoloog. **BELANGRIJK:** Des te harder het geluid des te sneller schade optreedt.

Sommige Yamaha produkten zijn vergezeld van krukjes en/of accessoires die bevestigd moeten worden. Een aantal van deze accessoires moeten door de dealer worden bevestigd of geïnstalleerd. Zorg er a.u.b. voor dat krukjes stabiel zijn en te bevestigen accessoires stevig bevestigd zijn VOORDAT u er gebruik van maakt.

OPMERKING:

Reparaties die te wijten zijn aan gebrek aan kennis met hoe een functie of een effect werkt (als het apparaat naar behoren functioneert), worden niet gedekt door de garantie, en zijn derhalve de verantwoordelijkheid van de eigenaar. Bestudeer deze handleiding a.u.b. goed en raadpleeg uw dealer alvorens om service te verzoeken

MILIEUPROBLEMATIEK: Yamaha streeft naar produkten die zowel veilig in het gebruik als milieuvriendelijk zijn. We zijn ervan overtuigd dat onze produkten en produktiemethodes hieraan voldoen. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet willen we u van het volgende op de hoogte brengen:

BATTERIJ: Dit artikel KAN een kleine, niet vervangbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) is vast gesoldeerd. De gemiddelde levensduur van een dergelijke batterij is ongeveer vijf jaar. Wanneer u aan vervanging toe bent, neem dan contact op met een erkend servicebedrijf om de vervanging uit te voeren.

Dit produkt kan ook "huishoud" type batterijen bevatten. Sommige van dit type batterij kan opgeladen worden. Zorg er voor dat batterij die opgeladen wordt inderdaad opgeladen kan worden en dat de oplader bedoeld is voor de batterij die u op wil laden.

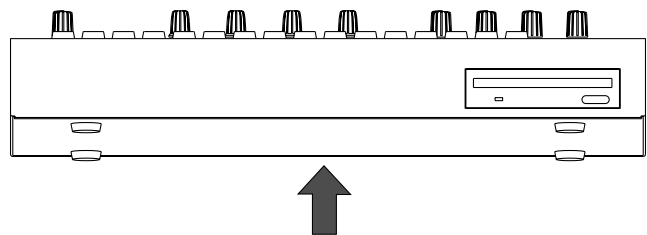
Als u de batterijen wilt vervangen meng dan nooit oude- en nieuwe batterijen of verschillende soorten batterijen. Batterijen MOETEN goed vervangen worden. Gemaakte fouten bij het vervangen van de batterijen kunnen leiden tot oververhitting en ontplofende batterijen.

WAARSCHUWING: Probeer oude batterijen niet te demonteren of te verbranden. Houd ze weg bij kinderen. Gooi oude batterijen volgens voorschrift weg.

AFVAL VOORSCHRIFT: Wanneer dit artikel beschadigt raakt en niet meer te repareren is, gooi het dan weg volgens de geldende wettelijke voorschriften voor produkten die lood, batterijen, plastic e.d. bevatten. Kan uw leverancier u niet helpen, neem dan direct contact op met Yamaha.

NAAMPLAATJE:

Het naamplaatje zit boven op het instrument. Op dit plaatje staat het model nummer, serienummer, voeding vereisten enz. Hieronder - in de aangegeven ruimte - zou u het model nummer, serienummer en de aanschafdatum moeten noteren en deze handleiding goed moeten bewaren, als een permanent bewijs van uw aanschaf.



Model _____

Serie Nr. _____

Aanschafdatum _____

BEWAAR DEZE HANDLEIDING GOED

VOORZORGSMAATREGELLEN

LEES ALLES ZORGVULDIG DOOR VOOR U VERDER GAAT

* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor later.



WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument niet. Het instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Als het instrument stuk schijnt te zijn, stop dan met het gebruiken van het instrument en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of natte omstandigheden, plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het snoer van de adaptor beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Gebruik alleen de gespecificeerde adaptor (PA-5G of aanverwante, door Yamaha aangeraden) adaptor. Het gebruik van een verkeerde adaptor kan schade veroorzaken aan het instrument, te wijten aan oververhitting.
- Haal altijd de stekker uit het stopcontact voor u het instrument schoonmaakt. Haal nooit een stekker uit het stopcontact als u natte handen hebt.
- Controleer zo nu en dan de stroomstekker, en verwijder stof en viezigheid die zich verzamelt op de stekker.



PAS OP!

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Plaats het stroomsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats geen zware voorwerpen op het snoer, leg het snoer uit de weg, zodat niemand er op trapt, er over kan struikelen en zodat er geen zware voorwerpen over heen kunnen rollen.
 - Als u de stekker uit het stopcontact haalt moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
 - Sluit het instrument niet aan op een stopcontact die een T-Plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.
 - Haal het instrument uit het stopcontact als u het lange tijd niet gebruikt, of tijdens onweer.
 - De batterijen moeten in het instrument zitten volgens de +/- polariteit markeringen. Doet u dit verkeerd kan oververhitting, brand of lekkende batterijen het resultaat zijn.
 - Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aanzet moet u alle volumes op minimum zetten.
 - Stel het instrument niet bloot aan overdreven schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming of in de auto) om verkleuren te voorkomen aan het paneel of schade aan de interne elektronica.
 - Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of speakers, aangezien deze interferentie kunnen veroorzaken die de prestaties van de andere apparatuur kunnen beïnvloeden.
 - Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar deze kan vallen.
 - Verwijder alle kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
 - Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een droge, schone doek. Gebruik geen oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats daarbij geen voorwerpen van vinyl op het instrument aangezien deze het paneel en het toetsenbord kunnen verkleuren.
 - Leun niet op, en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
 - Gebruik het instrument niet te lang op een niet comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies op kan leveren. Als u gehoorverlies constateert of geruis in uw oren, neem dan contact op met een K.N.O.-arts.
 - Dit instrument bevat een niet oplaadbare interne backup batterij waardoor interne data opgeslagen blijft, ook als het instrument wordt uitgezet. Als de backup batterij vervangen moet worden verschijnt de melding: "Backup Battery Low" in de display. Als dit gebeurt moet u onmiddellijk de data backupperen, en vervolgens de batterij door gekwalificeerd Yamaha personeel laten vervangen.
 - Vervang de backup batterij niet zelf, in gevaarlijke situaties te voorkomen. Laat de batterij altijd vervangen door gekwalificeerd Yamaha personeel.
 - Plaats de backup batterij nooit in bereik van kinderen, aangezien het kind de batterij misschien in kan slikken. Als dit gebeurt moet u onmiddellijk contact opnemen met een dokter.
- **USER DATA OPSLAAN**
- Bewaar frequent gegevens op floppy disk, om te voorkomen dat u belangrijke data kwijtraakt door een bedieningsfout of stuk gaan van het apparaat.
- Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade die is te wijten aan onzorgvuldig gebruik of modificaties die zijn aangebracht aan het instrument, of data die kwijt is geraakt of vernietigd.
- Doe het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.



RM1x
SEQUENCE REMIXER

Nederlandstalige Handleiding

Inleiding

Dank u voor de aanschaf van een Yamaha RM1x Sequence Remixer.

De RM1x is een compleet dance workstation die gebruikt kan worden als zowel een realtime performance-instrument als een krachtig productie-hulpmiddel. De intuïtieve interface maakt het werken in realtime gemakkelijk voor artiesten met de DJ-achtergrond, terwijl u met de uitgebreide sequencing- en editfuncties geavanceerde originele patronen en songs uit het niets kunt creëren. Naast de krachtige powerful sequence-opname- en afspeelmogelijkheden, is de RM1x ook uitgerust met een goed klinkende ingebouwde toongenerator, waardoor u geen extra apparatuur nodig heeft. U kunt zelfs de voices editen om geluiden te creëren die uitstekend passen bij uw muziek.

Bewaar deze handleiding op een handige plaats terwijl u zich bekend maakt met de RM1x, zodat u de handleiding op ieder gewenst ogenblik kunt raadplegen.

Hoofdonderdelen

- De sequencer van de RM1x beschikt over 16 sequencetracks en maar liefst 110,000 noten opslag-geheugen voor sequencing-power op professioneel niveau. De noot-timingsresolutie is 1/480ste van een kwartnoot. Het geheugen wordt ge-backupped, waardoor uw data niet verdwijnen als u het instrument uitzet.
- Gemakkelijk te bedienen met de grote 64 x 240 dot display.
- Intuïtieve performance control met 8 toewijsbare realtime-controlknoppen, 4 displayknoppen, en een groot multifunctioneel toetsenbord.
- Een levensgroot assortiment vooringestelde patronen betekent dat u meteen kunt afspelen zonder dat u hoeft te programmeren.
- Gemakkelijk programmeren met de geavanceerde interface waarmee u toegang heeft tot een groot aantal parameters die u kunt editten als u het geluid volledig zelf wilt bepalen.
- Krachtige sequencing-mogelijkheden met uitgebreide editfuncties maken het mogelijk om complexe patronen en muzikale structuren te creëren.
- Voeg grooves samen in realtime in de Pattern-mode: iedere “stijl” van de Pattern-mode bevat maar liefst 16 “gedeeltes” die u met het toetsenbord van de RM1x direct kunt schakelen.
- De geavanceerde toongenerator-technologie biedt u een uitgebreid arsenaal aan goede ingebouwde geluiden.
- Edit en verfijn de voices van de RM1x om geluiden te creëren die het beste passen bij uw eigen muziek.
- Met een geavanceerd multi-effectsysteem kunt u van alles toevoegen: van een subtiele ambiance tot wilde variaties.
- Door de BPM-entry in te tikken kunt u tempo's bepalen op de manier waarop u deze aanvoelt in plaats van gebruik te maken van nummers.
- Volledige MIDI-compatibiliteit betekent dat u de RM1x kunt gebruiken als het centrum van een groot muziekproductiesysteem.

Hoe moet u de Handleidingen gebruiken

De documentatie van de RM1x bestaat uit de volgende twee handleidingen. Zorg dat u weet waar iedere handleiding voor is bedoeld, en raadpleeg deze wanneer nodig.

☐ **Nederlandstalige Handleiding (deze handleiding)**

Deze handleiding geeft uitleg over de voorzorgsmaatregelen bij het gebruik, hoe u aansluitingen moet maken, en over alle parameters en commando's. Gebruik deze handleiding op ieder gewenst moment als soort een woordenboek.

Hoofdstuk 1. Algemene Begrippen
 Hoofdstuk 2. Pattern-mode
 Hoofdstuk 3. Pattern Chain-mode
 Hoofdstuk 4. Song-mode
 Hoofdstuk 5. Utility-mode

“Pattern mode”, “Pattern chain mode” en “Song mode” hebben meerdere gemeenschappelijke functies.

In deze handleiding treft u uitleg en nadere details aan over deze gemeenschappelijke functies in hoofdstuk 2: “Pattern mode”. De overlappende delen van de uitleg in hoofdstuk 3 “Pattern Chain mode” en hoofdstuk 4 “Song mode” zijn weggelaten. In dit geval wordt de betreffende pagina in hoofdstuk 2 “Pattern mode” aangegeven zodat u deze kunt raadplegen.


☐ **Lijstboek**

Dit is een boekje die verschillende lijsten bevat zoals de Voice-lijst, Preset Style-lijst, Effectenlijst, MIDI-dataformaat, en MIDI-implementatietabel.

Schrijfwijzen zoals gebruikt in deze handleiding

Deze handleiding maakt gebruik van de volgende iconen om knoppen aan te geven en om verschillende soorten informatie te onderscheiden.

- ▶ Dit geeft een paneelknop aan. Het symbool in het vakje is het symbool dat staat geprint op de knop.
- ⓘ Dit geeft de functieprocedure aan.

 Dit geeft extra uitleg over de functie, gebruiksvoorbeelden, en tips.

De informatie vinden die u nodig heeft

Om de informatie te vinden die u nodig heeft, kunt u de volgende pagina's raadplegen:

Inhoudsopgave (pagina 9)

Vind de gewenste informatie door de gehele handleiding heen.

Voor- en achterpanelen (pagina 11)

Hier kunt u informatie vinden over de naam en functie van iedere knop en control.

Snel starten doet u als volgt (pagina 20)

Dit korte en gemakkelijk te volgen gedeelte vertelt u hoe u de algemene onderdelen en functies van uw nieuwe RM1x moet gebruiken.

Functietabel (pagina 32)

Hiermee kunt u de gewenste informatie vinden binnen de structuur van de commando-indeling.

Woordenlijst (pagina 146)

Dit gedeelte bevat onbekende termen of frases in alfabetische volgorde met de verklaringen.

Index (pagina 150)

Hiermee kunt u alfabetisch onbekende termen vinden, de pagina's waar deze worden besproken en de pagina's waar u deze onderwerpen kunt aantreffen.

Inhoud

OPSTELLING

1. Voor- en achterpanelen	11
Voorpaneel	11
Achterpaneel	14
Floppy-diskdrive	15
2. Aansluitingen	
Stroomvoorziening	16
Audio-apparatuur aansluiten	17
Sluit een voetschakelaar aan	18
Sluit externe MIDI-apparaten aan	18
Sluit een MTR (multi-tracker) aan	19
3. Snelle Start	20
4. De meegeleverde disk gebruiken	22

ALGEMENE HANDELINGEN 23

Hoofdstuk 1. ALGEMENE BEGRIPPEN

1. Functietabel	32
2. Hoe de RM1x in elkaar zit	34
3. Sequencerblok	35
4. Toongeneratorblok	37
5. Controllerblok	38
6. Effectenblok	39
7. Over floppy disks	42

Hoofdstuk 2. PATTERN-MODE

1. PATTERN afspelen	46
2. Opnemen	49
3. Groove	55
4. FX afspelen	57
5. MIDI-delay	60
6. Arpeggio	62
7. Voice	63
8. Voice Editten	65
9. Effect	69
10. Opstelling	73
11. Disk	76
12. Job	80
13. Editten	99
14. Splitsen	108

Hoofdstuk 3. PATTERN CHAIN-MODE

1. Pattern Chain afspelen	110
2. Disk	111
3. Job	112

Hoofdstuk 4. SONG-MODE

1. SONG afspelen	116
2. Opnemen	117
3. Groove	119
4. FX afspelen	119
5. MIDI-delay	119
6. Arpeggio	119
7. Voice	120
8. Voice Editten	120

9. Effect	120
10. Opstelling	121
11. Disk	122
12. Job	123
13. Editten	128
14. Splitsen (Song naar Pattern)	129

Hoofdstuk 5. UTILITY-MODE

1. Systeem	132
2. MIDI-opstelling	135
3. MIDI-filter	137

Appendix

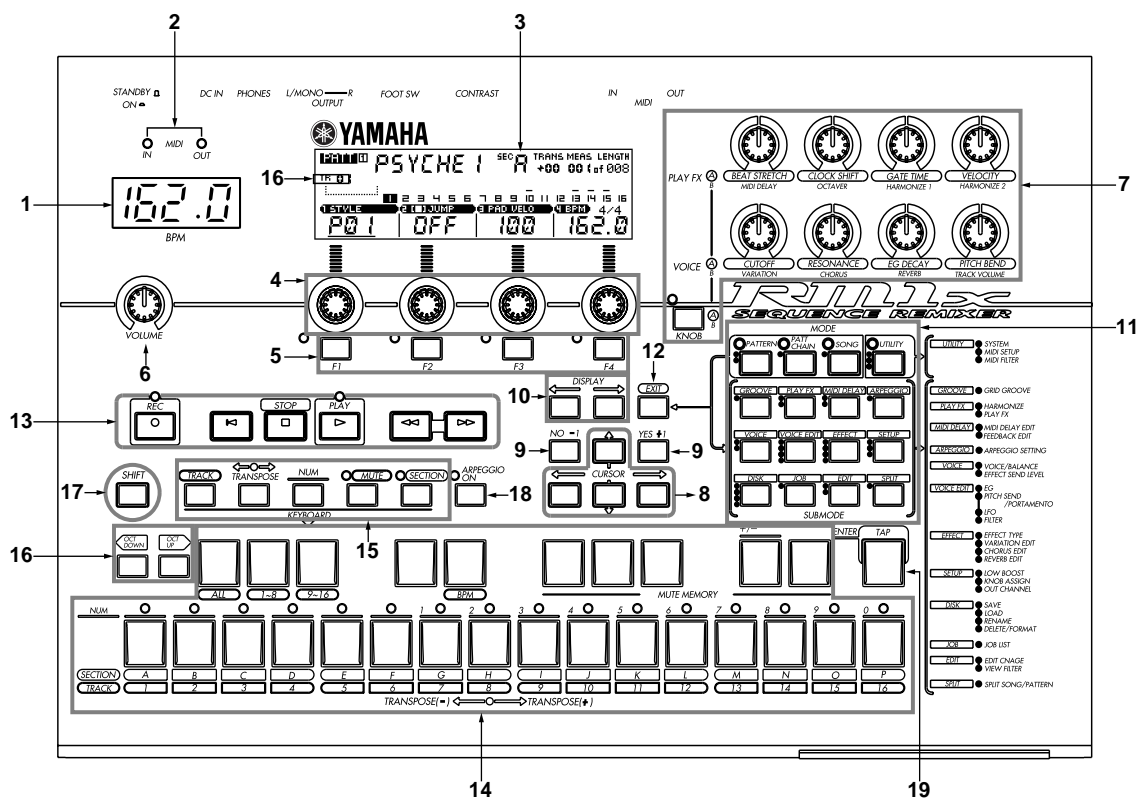
1. Specificaties	140
2. Troubleshooting (in de problemen?)	142
3. Foutmeldingen	144
4. Woordenlijst	146
5. Index	150

De illustraties en LCD schermen zoals in deze Nederlandstalige Handleiding getoond zijn alleen voor instructie doeleinden en kunnen variëren met diegene op uw RM1x.

OPSTELLING

1. Voor- en achterpanelen

□ Voorpaneel



1. BPM-Display

Gewoonlijk toont deze 4-cijferige LED numerieke display de betreffende BPM (Beats Per Minute) waarde, tot op een tiende van een maat. Deze kan geswitched worden zodat maatnummers getoond worden in plaats van het aantal maten per minuut (beats per minute) via een utility-functie (pagina 133). De BPM-display toont ook waarden die horen bij de realtime Controller-knoppen (pagina 12), echter alleen als de knoppen bediend worden.

2. MIDI-Datamonitors

De MIDI IN- en OUT-indicators boven de BPM-display gaan branden als er MIDI-data worden ontvangen via de MIDI IN-connector op het achterpaneel (de rode MIDI IN-indicator), of wanneer MIDI-data worden verstuurd door de RM1x via de MIDI OUT-connector (de groene MIDI OUT-indicator).

3. LCD-Display

Het grote backlit LCD display-paneel van de RM1x toont de parameters en waarden die horen bij de geselecteerde handeling of mode. De Displayknoppen (pagina 12) en Functieknoppen net onder de LCD-display hebben direct effect op de corresponderende parameters of functies op de display. De [DISPLAY] en [CURSOR] knoppen staan in direct verband met de werking van de display. Nadere details vindt u in het onderdeel "Algemene Werkwijze" op pagina 23.

Een CONTRAST- knop voor de LCD-display bevindt zich op het achterpaneel (pagina 14). De LCD-display kan worden ingesteld op de normale of omgekeerde (wit op zwart) display via een utility-modedefunctie (pagina 133).

4. Display-KNOPPEN

De vier knoppen die zich vlak onder de LCD-display bevinden, bedienen direct de corresponderende parameters op de display. In de belangrijkste PATTERN-mode bijvoorbeeld, kan Displayknop 1 worden gebruikt voor het selecteren van een stijl en Displayknop om de BPM-waarde in te stellen. U vindt hierover meer details in “Algemene Werkwijze” op pagina 23.

5. Functieknoppen en -indicators

De functieknoppen [F1] tot en met [F4] lijken op de displayknoppen omdat deze ook direct de corresponderende functies bedienen op de LCD-display, maar alleen als de betreffende indicators branden. Nadere details vindt u in het onderdeel “Algemene Werkwijze” op pagina 23.

6. VOLUME-knop

Wijzigt het volume van de audio-output van de RM1x via de OUTPUT- en PHONES-jacks op het achterpaneel.

7. Realtime Controller-knoppen & [KNOB]-knop

Met deze knoppen kunt u de corresponderende parameters in realtime bedienen gedurende het afspelen van patronen of songs. De parameters die onder de knoppen op het paneel staan, zijn de vooringestelde (preset) standaardparameters. Andere parameters kunnen echter naar wens worden toegewezen via de SETUP-submode KNOB ASSIGN-functie (pagina 74). De knoppen kunnen worden geswitched om een van de twee parametergroepen “A” en “B” te bedienen, met behulp van de [KNOB]-knop. De “A”-parametergroep (de bovenste standaardparameters die op het paneel staan) worden geselecteerd als de [KNOB]-indicator brandt. De “B”-groep (de parameters aan de onderkant) wordt geselecteerd als de [KNOB]-indicator niet brandt. Verschillende parameters kunnen worden toegewezen aan zowel de “A”- als de “B”-groep met behulp van de KNOB ASSIGN-functie zoals hierboven staat beschreven.

8. Cursorknoppen

De cursorknoppen bewegen de “cursor” op het LCD-displayscherm waarop de verschillende parameters staan die u voor editing kunt gebruiken (de cursor van de RM1x verschijnt als een donker blok met ‘omgekeerde’ lettertekens).

9. [NO -1] en [YES +1] knoppen

Met de [NO -1] en [YES +1] knoppen kunt u de parameter, waarop de cursor staat, editten (de waarde ervan veranderen). De [NO -1] knop verkleint stapsgewijs de waarde van de geselecteerde parameter, terwijl de [YES +1] knop de parameter stapsgewijs vergroot. U kunt kort de knop indrukken om de parameter te verkleinen of te vergroten met een enkele eenheid, of de knop ingedrukt houden voor continue vergroting of verkleining.

U kunt met de [NO -1] en de [YES +1] knoppen tevens op bepaalde vragen reageren die op het scherm verschijnen. Druk op [YES +1] om door te gaan, of [NO -1] om te stoppen.

10. [←] en [→] knoppen op de DISPLAY

Als de geselecteerde mode of submode (pagina 23) meer parameters bevat dan er op de display passen, verschijnen er pijltjes aan de linker- of rechterkant van de display die aangeven dat er meer parameters beschikbaar zijn in die richting. Als dit gebeurt. Laat u met de [←] en [→] knoppen de display in de corresponderende richting scrollen.

11. MODE- en SUBMODE-knoppen











De vier MODE-knoppen selecteren de belangrijkste werkwijzen op de RM1x (PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG, en UTILITY), terwijl de SUBMODE-knoppen verschillende submodes selecteren, waardoor u de gedetailleerde programma-onderdelen van de RM1x's kunt bedienen. Nadere bijzonderheden over het selecteren van mode en submode vindt u in “Algemene Werkwijze” op pagina 23.

12. [EXIT] knop

Met de [EXIT] knop kunt u iedere functie die u heeft geselecteerd met de functieknoppen verlaten, of van de edit- of jobmodes (zoals hieronder staat beschreven) direct teruggaan naar de hoofdmode (d.w.z. SONG of PATTERN).

13. Sequencerknoppen en -indicators

De sequencerknoppen bedienen het opnemen en afspelen in de PATTERN-, PATTERN CHAIN-, en SONG-modes.

REC 	Activeert de record-ready mode in de PATTERN- en SONG-modes van de RM1x. De rode REC-knopindicator gaat branden, en het opnemen start zodra u de  knop indrukt. U kunt de  knop weer indrukken om de record-ready -mode te verlaten voordat u bent begonnen met het opnemen door op de  knop te drukken.
PLAY 	Start het afspelen vanaf betreffende punt in het patroon of de song als de record-ready mode niet actief is, of het opnemen vanaf hetzelfde punt als de record-ready mode actief is. De groene PLAY-indicator knippert om de BPM tijdens het afspelen of opnemen aan te geven.
STOP 	Stopt het afspelen of opnemen.
	Snel achter- en voorwaarts. Door op de  of  knop te drukken kunt u snel voor- of achterwaarts door het patroon of de song bewegen.
	Top. Keert ogenblikkelijk terug naar het eerste begin van de song of het patroon (d.w.z. de eerste tel of maat).

14. Toetsenbord

Dit met 26 toetsen uitgeruste toetsenbord maakt het mogelijk de RM1x te programmeren zonder deze aan te sluiten op een extern MIDI-toetsenbord. Het toetsenbord is zelfs polyfonisch waardoor u direct akkoorden en enkele noten kunt invoeren. Het enige wat mist is aanslaggevoeligheid. De RM1x accepteert echter wel aanslaggevoelheidsinformatie van een extern MIDI-toetsenbord.

Het toetsenbord voert tevens een hele serie handelingen uit die zijn geselecteerd met de toetsenbord-modeknop: trackselectie, transpositie, invoeren van numerieke data, track-mute/solo, en het selecteren van gedeelten. De “zwarte toetsen” voeren ook een aantal andere functies uit, zoals het selecteren van bepaalde trackgedeelten en het vasthouden van een aantal track-mute-instellingen.

15. Toetsenbord-Modeknoppen

Deze knoppen wijzigen de functie van het RM1x-toetsenbord voor trackselectie, transpositie, het invoeren van numerieke data, track mute/solo, en het selecteren van gedeelten. U vindt hierover meer details in “Algemene Werkwijze” op pagina 23.

16. [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen

Hoewel het bereik van het RM1x-toetsenbord iets meer als 2 octaven is, kunt u met de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen de toetsenbordtoonhoogte in octaafstappen omhoog of omlaag transponeren, met een bereik van 8 (+/- 4) octaven. Iedere keer als u de [OCT DOWN] indrukt, transposeert de toetsenbordtoonhoogte een octaaf totdat de grens daaronder is bereikt. De [OCT UP] knop verplaatst de toetsenbordtoonhoogte op dezelfde manier naar boven. De octaafverplaatsing wordt weergegeven op de LCD-display.

17. [SHIFT] knop

Met de [SHIFT] knop kunt u toegang krijgen tot verscheidene secundaire of “achtergrond”-functies waarvan u slechts gebruik maakt in speciale gevallen. Met de [SHIFT] knop kunt u bijvoorbeeld een track “solo-en” in plaats van deze te muten met de [MUTE] toetsenbord-modeknop.

U kunt de [SHIFT] knop in combinatie gebruiken met de Displayknoppen: houd de [SHIFT] knop ingedrukt terwijl u een knop draait om data te selecteren.

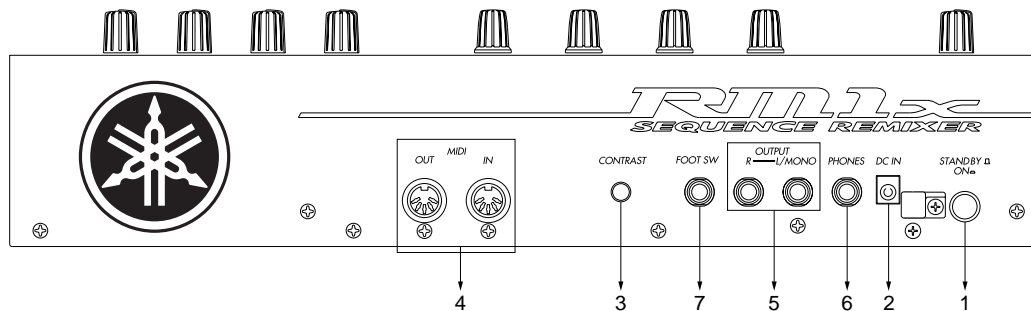
18. [ARPEGGIO ON] knop

Schakelt de automatische arpeggio-functie van de RM1x aan of uit (pagina 62). De [ARPEGGIO ON] knopindicator gaat branden als de ARPEGGIO aanstaat.

19. [TAP/ENTER] knop

Met deze knop met twee functies kunt u zowel de BPM-waarden intikken (pagina 20), als numerieke waarden invoeren (pagina 26).

❑ Achterpaneel



1. STANDBY/ON-schakelaar

Druk in om RM1x aan te zetten, en druk nog een keer in om deze uit te zetten. Als de machine aanstaat, gaat één van de mode-knop-indicators branden en de PATTERN-modedisplay verschijnt op de LCD (Liquid Crystal Display).

2. DC IN-jack

De DC-outputkabel van de Yamaha PA-5C AC Power Adaptor, meegeleverd met de RM1x, dient u hier aan te sluiten.

3. CONTRAST-control

Met de CONTRAST-knop bereikt u de beste zichtbaarheid op de LCD-display (de zichtbaarheid op de LCD varieert sterk afhankelijk van de hoek waaronder u naar de display kijkt).

4. MIDI IN & OUT-connectors

De RM1x is uitgerust met MIDI IN en MIDI OUT-connectors voor maximale flexibiliteit in het systeem. Als u met behulp van een MIDI-toetsenbord of andere programma's wilt spelen en programmeren op de RM1x, moet deze worden aangesloten op de RM1x MIDI IN-connector (zie "Het Aansluiten van externe MIDI-apparaten," op pagina 18). U kunt input-"filters" naar wens instellen via de UTILITY-mode (pagina 137): deze filters bepalen welke data wel en welke data niet worden ontvangen door de MIDI IN-connector.

De MIDI OUT-connector kan worden aangesloten op een externe toongenerator of synthesizer als u externe stemmen van de RM1x-sequencer aan wilt sturen. Net zoals de MIDI IN-connector, kunnen MIDI-filters worden aangesloten voor de MIDI OUT-connector via de UTILITY-mode.

5. L/MONO & R OUTPUT-jacks

Dit zijn de belangrijkste stereo-outputs van het toongeneratorsysteem van de RM1x (zie "Het Aansluiten van Audio-apparatuur" op pagina 17). Het zijn allebei standaard 1/4" monofoonpluggen. Als u een plug in alleen de L/MONO-output steekt, worden de linker- en rechterkanalen gemixt en verstuurd via die output waardoor het gebruik van mono-geluidssystemen mogelijk wordt gemaakt. Het output-niveau kunt u wijzigen met de VOLUME-knop (pagina 12).

6. PHONES-jack

Iedere stereo-hoofdtelefoon met een 1/4" stereofoonplug kan hierop worden aangesloten voor af te luisteren. Het output-niveau van de PHONES wordt aangepast met de VOLUME-knop.

7. FOOT SW-jack

Een optionele Yamaha FC4 of FC5-voetschakelaar die op deze jack is aangesloten, kunt u gebruiken voor: start/stop, het selecteren van gedeelten, sustain, of het aanslaan van de BPM-waarde, zoals bepaald door de instellingen van de FOOT SWITCH-parameter in de UTILITY-mode (pagina 132).

□ Floppy-diskdrive

1. Floppy diskslot

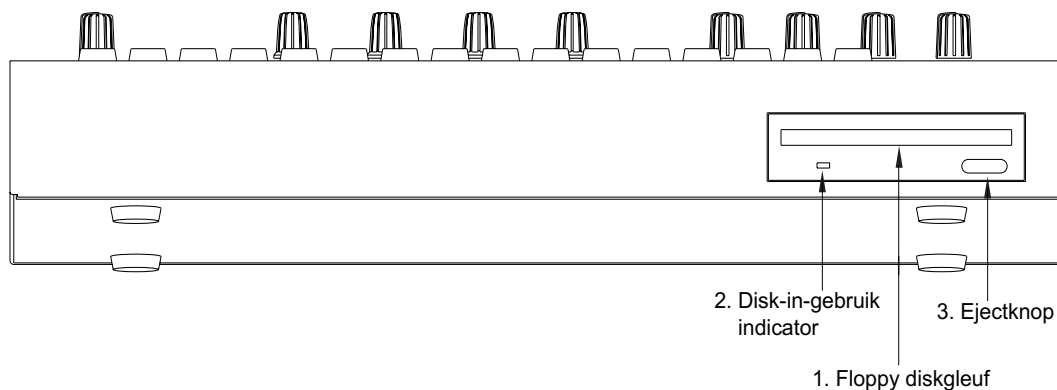
Hier voert u floppy disks in om data te bewaren of te laden. U kunt 3.5 inch 2HD (MF2HD) of 2DD (MF2DD) floppy disks gebruiken. (pagina 42)

2. "Disk-in-gebruik"-indicator

Deze indicator gaat branden als data worden gelezen of geschreven op de floppy disk. De disk mag nooit worden verwijderd als de indicator brandt.

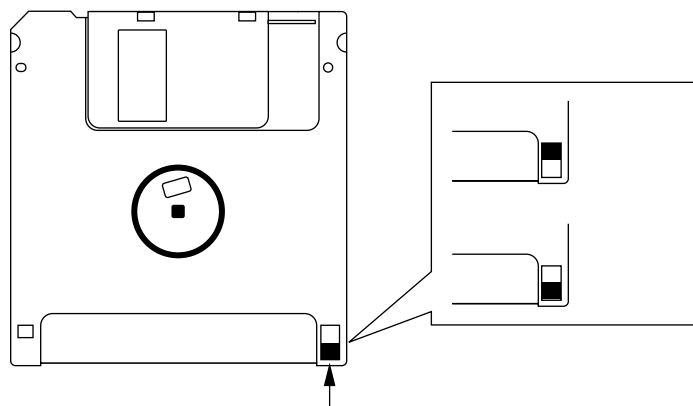
3. Ejectknop

Door op deze knop te drukken haalt u de floppy disk eruit. De disks moeten er stevig maar voorzichtig worden ingestoken of verwijderd en alleen als de toegangsindicator niet brandt.



⚠ N.B.

Aan de achterkant van de floppy disk zit een schrijfbeveiligingsschuijfe zoals is geïllustreerd in de onderstaande afbeelding. Als het schuijfe naar beneden is geschoven (met het venstertje open), is het niet mogelijk om data te wijzigen, toe te voegen of te wissen. Als u belangrijke data wilt veilig stellen, moet u het schuijfe in deze positie laten staan.



WAARSCHUWING!

Onthoud dat Yamaha geen verantwoording draagt ten aanzien van dataverlies als gevolg van oneigenlijk gebruik.

2. Het Aansluiten

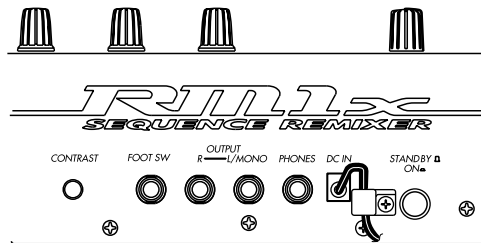
Om de RM1x in gebruik te nemen, moeten de meegeleverde AC-adaptor en een amp-systeem enzovoort worden aangesloten. Als u externe MIDI-apparaten en of controllers gebruikt, moeten deze tevens worden aangesloten. Dit onderdeel legt uit hoe u deze verbindingen moet instellen.

WAARSCHUWING!

Voordat u aansluitingen maakt, doet u er goed aan eerst de STANDBY/ON-schakelaar op "uit" te zetten. Als u aansluitingen maakt terwijl de STANDBY/ON-schakelaar op "aan" staat, bestaat de kans dat externe apparatuur zoals de amp of de speakers beschadigd raken.

□ Aansluiting op de Netspanning

- 1 Zorg ervoor dat de STANDBY/ON-schakelaar van de RM1x ingesteld staat op STANDBY, en sluit de meegeleverde AC-adaptor (PA-5C) aan op de netspanningsjack. Bevestig de DC-outputkabel van de adaptor rond de kabelclip (zoals hieronder is geïllustreerd) om het niet opzettelijk losraken ervan te voorkomen tijdens het werken met de RM1x.



- 2 Stop de AC-adaptor in een stopcontact, en zet de RM1x STANDBY/ON-schakelaar aan.

Als u het instrument uitzet ga dan in omgekeerde volgorde te werk.

WAARSCHUWING!

Maak uitsluitend gebruik van de meegeleverde PA-5C AC-adaptor. Het gebruik van andere AC-adaptors veroorzaakt slecht functioneren. Zorg er ook voor dat u de AC-adaptor uit het stopcontact haalt als u de RM1x niet gebruikt.

PAS OP!

Zelfs als de schakelaar in de "STANDBY" positie staat, stroomt er nog altijd een minimale hoeveelheid electriciteit naar het instrument. Als u de RM1x voor langere tijd niet gebruikt, is het raadzaam de AC-stroomadaptor niet op het electriciteitsnet aan te sluiten.

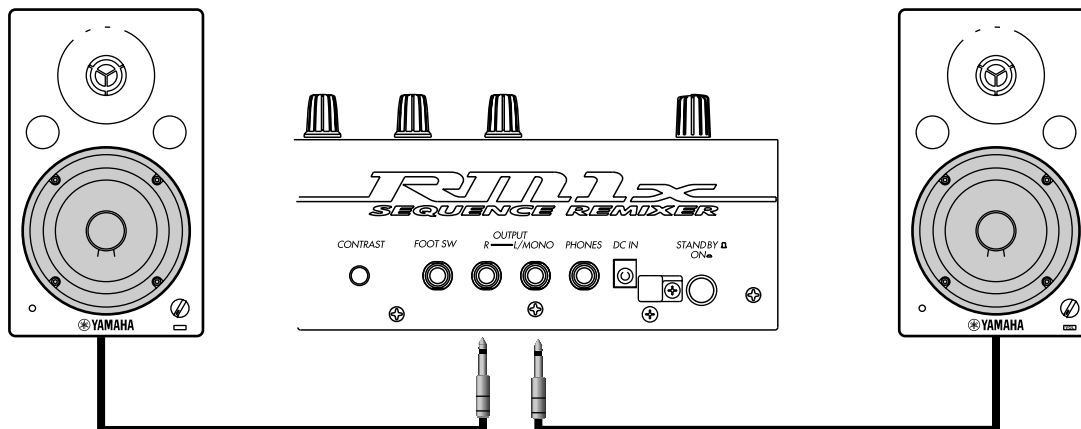
Onderbreek nooit de electriciteitspanning (bijvoorbeeld door de AC-adaptor eruit te halen) gedurende opname op de RM1x! Als u dit wel doet, kan dit leiden tot dataverlies.

□ Het aansluiten van Audio-apparatuur

Om het geluid van de RM1x te versturen, moet u een amp of mixer op de uitgang aansluiten.

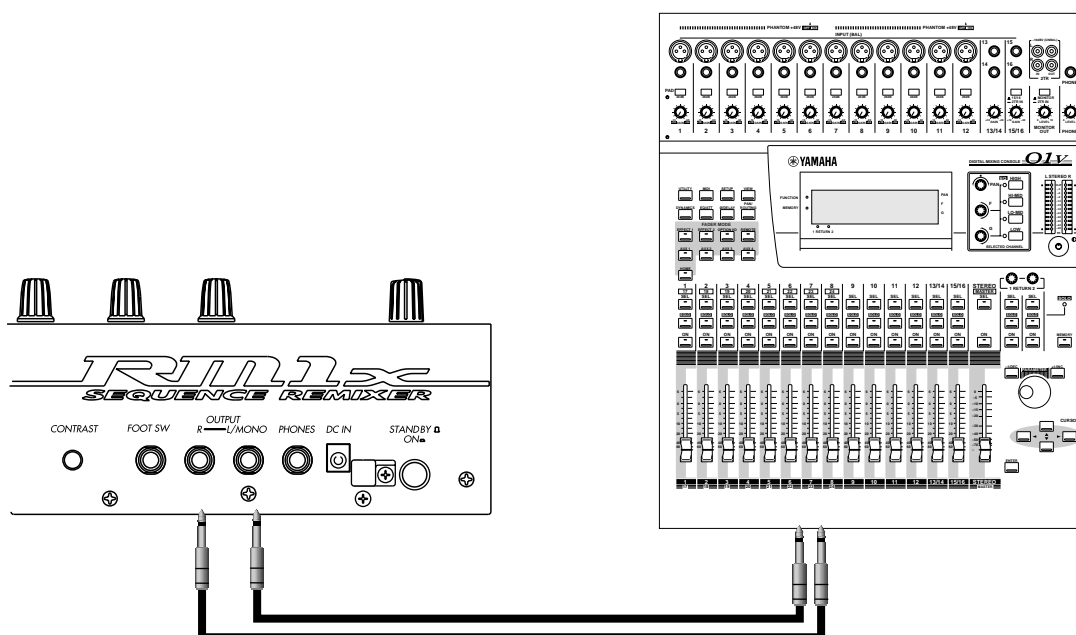
Het aansluiten op powered luidsprekers

Sluit twee powered luidsprekers (links en rechts) aan op de uitgang (L/MONO, R). Als u slechts één powered luidspreker aansluit, dan gebruikt u de L/MONO-jack.



Op een Mixer Aansluiten

Sluit de uitgangen (L/MONO, R) aan op twee mixerkanalen. Het kanaal dat is aangesloten op de L/MONO-jack moet links gepanned staan, en het kanaal dat is aangesloten op de R-jack moet rechts gepanned staan. Sluit op dezelfde manier aan als wanneer u de RM1x op een MTR of cassettedeck aansluit.



Het Gebruik van Hoofdtelefoon

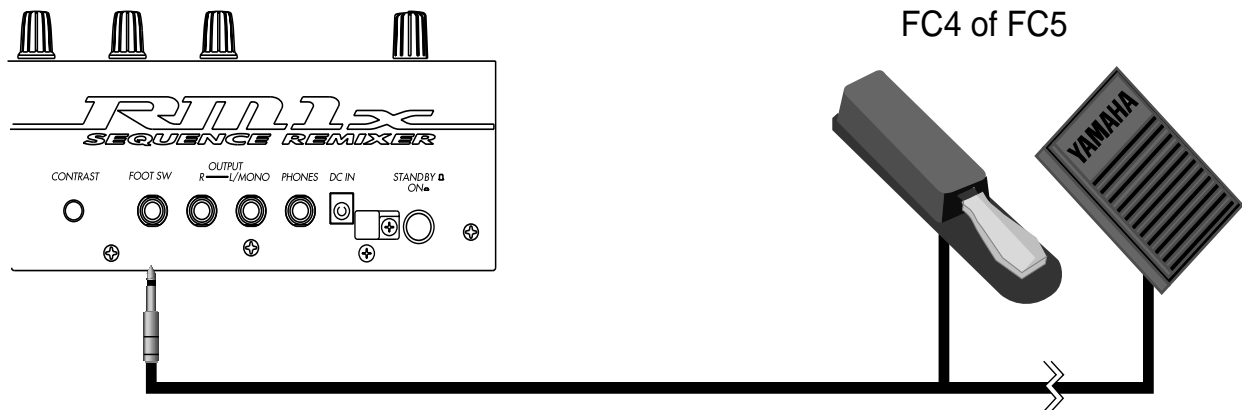
Als u een hoofdtelefoon gebruikt, sluit deze dan aan op PHONES (hoofdtelefoon)-jack op het achterpaneel. Stel het volume zodanig in dat uw gehoor geen schade wordt toegebracht.

WAARSCHUWING!

Sluit de uitgangen van de RM1x niet aan op de mic-inputjacks van bijvoorbeeld een amp of cassette deck. Als deze ingesteld zijn op mic-inputs, kan de geluidskwaliteit verslechteren, en het apparaat kan worden beschadigd. Als u de RM1x aansluit op een mixer of dergelijk apparaat, moet u de mixerkanalen bovendien instellen op Line-Inputpositie.

□ Het aansluiten van een voetschakelaar

Als u een los verkrijgbare FC4 of FC5-voetschakelaar aansluit, stop dan de plug van de voetschakelaar in de FOOT SW-jack op het achterpaneel.

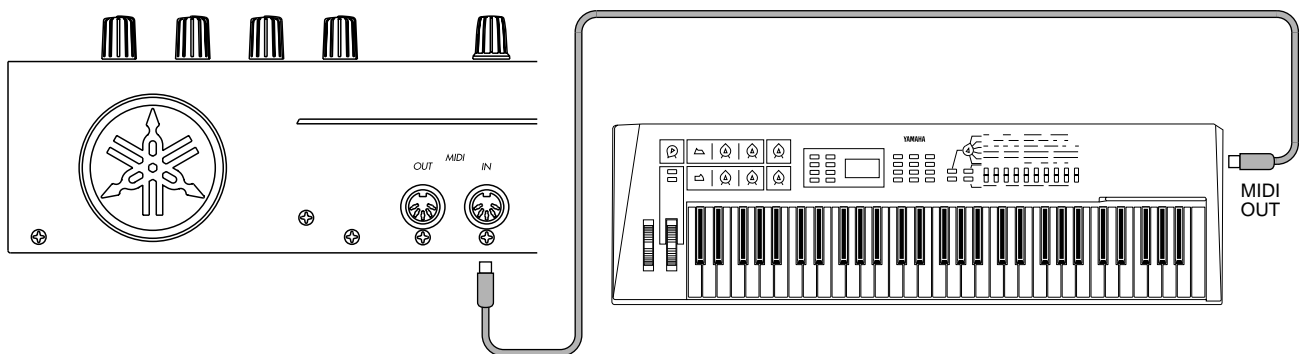


□ Het Aansluiten van externe MIDI-apparaten

Het aansluiten van een MIDI-toetsenbord

Realtime opname-input wordt gemakkelijker als u een MIDI-toetsenbord gebruikt.

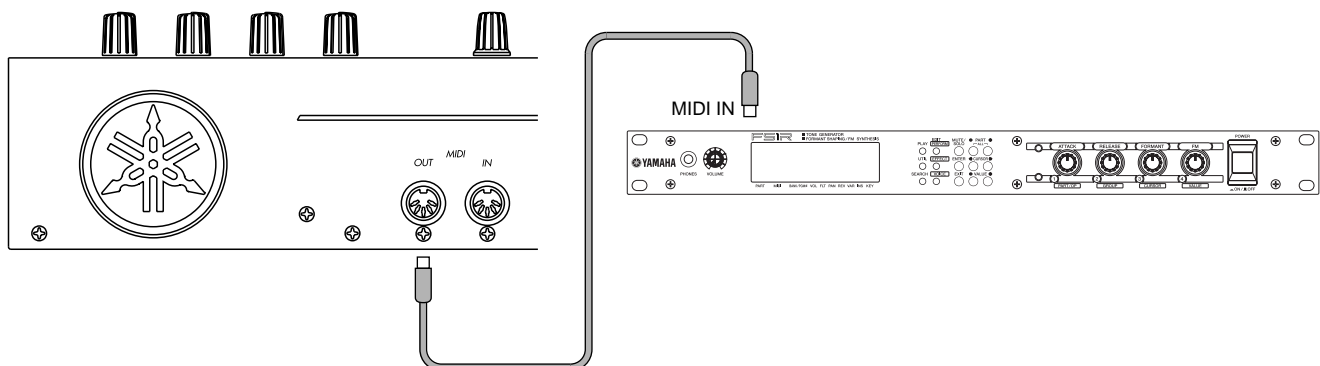
Met een MIDI-kabel kunt u de MIDI OUT van het externe MIDI-toetsenbord aansluiten op de MIDI IN-connector op het achterpaneel.



Het aansluiten van een toongeneratormodule

Met song- en patroonafspeeldata van de RM1x kunt u een externe toongeneratormodule spelen.

Met de MIDI-kabel kunt u de MIDI OUT-connector op het achterpaneel aansluiten op de MIDI IN-connector van het externe MIDI-apparaat..

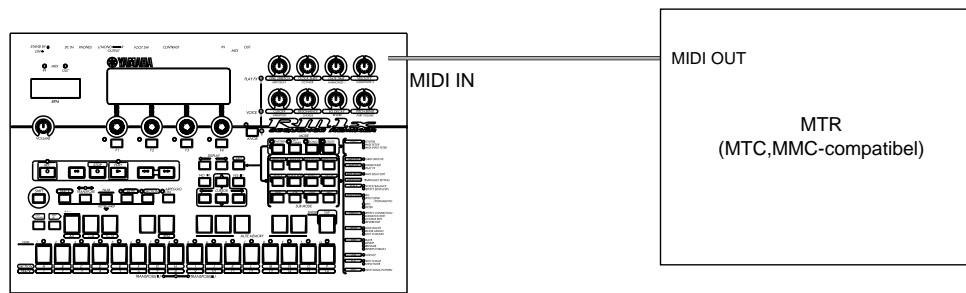


□ Het aansluiten van een MTR (multitrack-recorder)

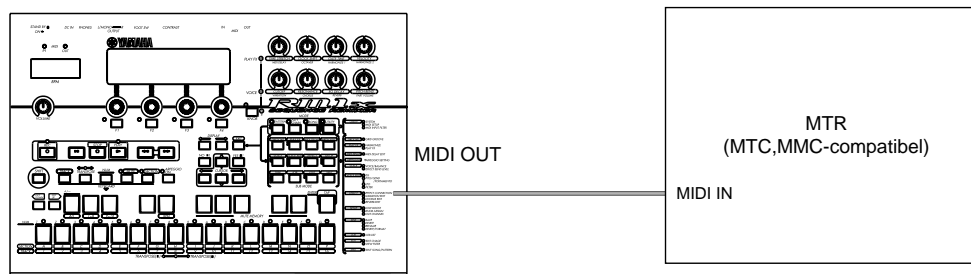
Aangezien de RM1x is uitgerust met een MTC (MIDI Time Code) en MMC (MIDI Machine Control), kunt u muziek produceren terwijl het apparaat is gesynchroniseerd met een MTC- of MMC-compatibele multitracker.

Met MIDI-kabels kunt u de MIDI OUT-connector van de RM1x aansluiten op de MIDI IN-connector van de MTR, en de MIDI IN-connector van de de RM1x op de MIDI OUT-connector van de MTR. Als u MTC of MMC gebruikt om een MTR te besturen, moet u de MIDI-Syncinstelling op de MIDI-pagina van de Utility-mode instellen op "MTC".

De RM1x met MTC synchroniseren vanuit een extern apparaat



Een extern apparaat controleren via MMC vanuit de RM1x



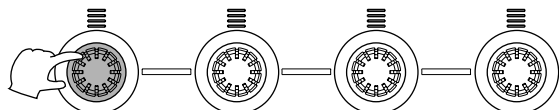
3. Snel starten doet u als volgt

Als uw RM1x eenmaal correct is opgesteld en van stroom voorzien, probeer dan eens het volgende toe te passen. Het is namelijk heel gemakkelijk om de vooringestelde patronen te remixen om daarmee uw eigen groove te creëren.

Maar onthoud: *dit is slechts het topje van de ijsberg!* De RM1x kan nog veel en veel meer.

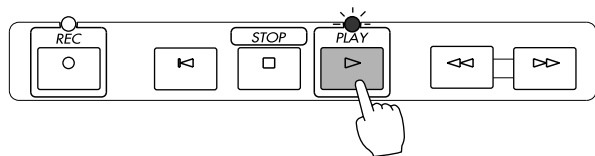
1. Selecteer een Stijl

Met Displayknop 1 kunt u een vooringestelde stijl (P01 ... P60) kiezen.



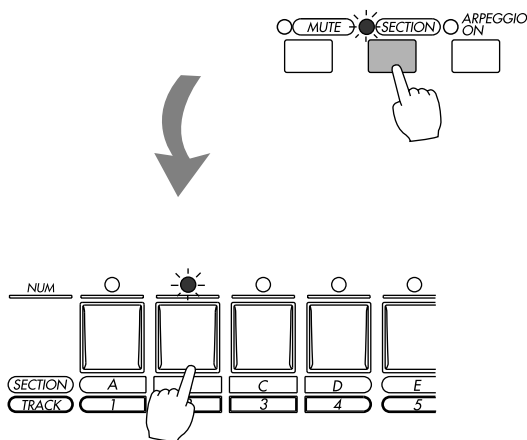
2. Start het Afspelen

Druk op de PLAY ► knop. Het geselecteerde gedeelte van de geselecteerde stijl begint met afspelen. Dit “patroon” zal doorgaan met loop-en tot een ander gedeelte of stijl wordt geselecteerd.



3. Switchgedeeltes

Zorg ervoor dat de [SECTION] knopindicator knippert (zo niet, druk dan op de [SECTION] knop), en gebruik vervolgens de witte toetsen op het toetsenbord van de RM1x om van gedeelte te switchen.

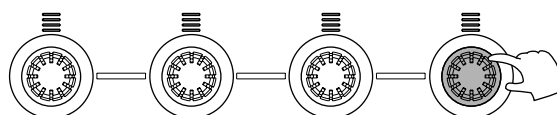


Een zojuist geselecteerd gedeelte zal meteen beginnen. Dit gedeelte wordt aangegeven door een knipperende indicator boven de corresponderende toets, en een letter (“A” ... “P”) naast de “SEC” in de display.

• Meer over gedeeltes op pagina 28.

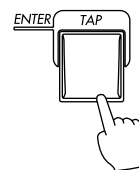
4. Een nieuwe BPM (Beat Per Minute) instellen

Met Displayknop 4 kunt u de BPM aanpassen naar een waarde die goed aanvoelt.



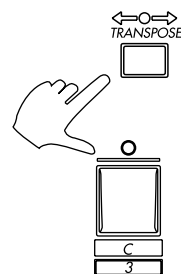
5. Een Nieuwe BPM Inslaan

Sla een paar keer op de [TAP] knop op de gewenste BPM. De RM1x past de BPM aan naar wat u heeft aangeslagen.



6. Transponeren

Transponeer het patroon naar een willekeurige toets door het indrukken van een toets op het toetsenbord van de RM1x terwijl u de [TRANSPONSE] knop ingedrukt houdt.

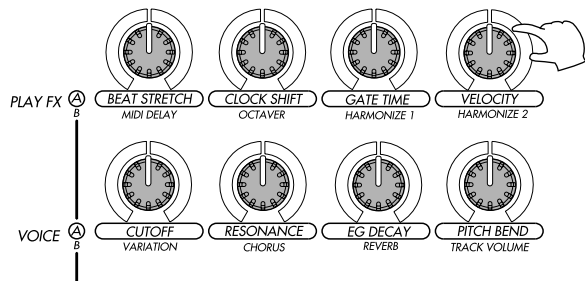


De middelste E-toets op het toetsenbord (met label “H” en “8”) correspondeert met geen transpositie. Hogere of lagere toetsen geven de transpositie aan van het corresponderende aantal halftonen in de corresponderende richting. De hoeveelheid transpositie wordt ook aangegeven door de TRANS-parameter in de display.

• Meer over transpositie op pagina 27.

7. Het gebruik van de Realtime Controllerknoppen

Draai aan de RM1x controllerknoppen om het effect te horen. De standaardparameters zijn van een label voorzien onder iedere knop. De [KNOB] knop selecteert de “A” of “B”-parametergroep.



De knoppen beïnvloeden de geselecteerde track. U kunt snel een van de 16 tracks selecteren door op de betreffende witte toets te drukken op het RM1x toetsenbord (“1” ... “16”) terwijl u de [TRACK] knop ingedrukt houdt. Het nummer van de geselecteerde track verschijnt in de display.

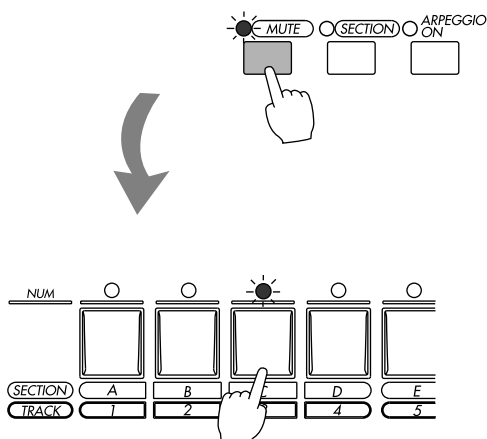
- Meer over trackselectie op pagina 27.

De “A”-parametergroep (de bovenste standaardparameters die op het paneel staan) worden geselecteerd als de [KNOB] indicator brandt, en de “B”-groep (de parameters aan de onderkant) wordt geselecteerd als de [KNOB] indicator uit staat.

- Meer over de controllerknoppen op pagina 29.

8. Mute- & Un-mutetracks

Druk op de [MUTE] knoppen om de indicator te laten knipperen, en gebruik vervolgens de witte toetsen op het toetsenbord van de RM1x om tracks naar wens te muten en te un-muten.

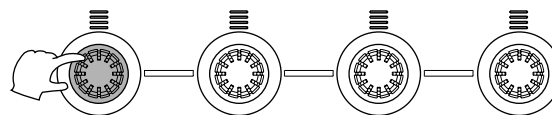
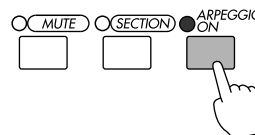


Als de mutemode bezet is, dan gaan de indicators boven de tracks die data bevatten branden. Druk eenmaal op een toets om een track te muten die data bevat (de indicator hiervan knippert en “M” verschijnt boven het tracknummer in de display). Druk de toets nogmaals in om een gemute track te un-muten.

- Meer over de Mute- en Solofuncties op pagina 28.

9. Een Arpeggio afspelen

Druk op de [ARPEGGIO] knop waardoor de indicator gaat branden. Speel dan een interval of akkoord op het toetsenbord van de RM1x. De RM1x creëert automatisch een arpeggio dat is gebaseerd op de noten die u speelt.



Bij gebruik van de Arpeggio submode-parameters kunt u kiezen uit verschillende soorten arpeggio.

- Meer over de Arpeggiomode op pagina 62.

10. Experimenteer met verschillende stijlen

Met controlknop 1 kunt u verschillende stijlen selecteren en experimenteren met de vele gedeelten die elke stijl bevat.

Druk op de STOP  knop om het afspelen te stoppen als u klaar bent.

4. De meegeleverde disk gebruiken

U kunt de meegeleverde disk gebruiken zoals hieronder is aangegeven.

❑ Inhoud van de disk

De meegeleverde disk bevat 3 demosongs.

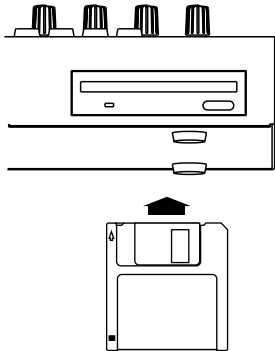
Met de demosongs kunt u demo's en songs afspelen terwijl u de toewijsbare knoppen (PLAY FX en VOICE) wijzigd om de mogelijkheden van de RM1x te ontdekken.

❑ Luisteren naar het afspelen van een demo

Op de volgende manier kunt u een demo-songfile vanaf disk laden en van het afspelen ervan genieten.

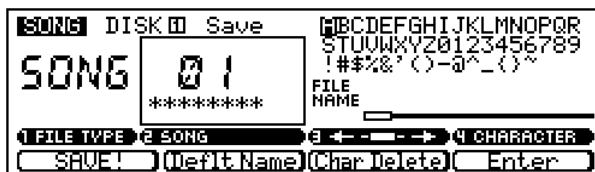
- 1 Stop de disk in de floppy-diskslot met het label omhoog gericht.

Voer de disk in totdat u een klik hoort.

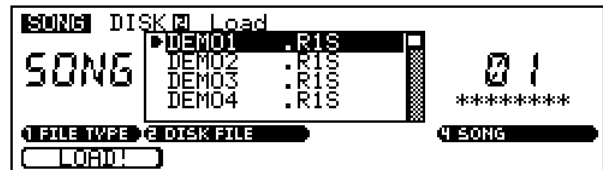


- 2 Druk op de [SONG] knop.
U gaat naar Songmode.

- 3 Druk op de [DISK] knop.
U gaat naar Disk-submode.



- 4 Druk nogmaals op de [DISK] knop.
U gaat naar het laden van de pagina, en de bovenste regel van de display geeft aan: "SONG DISK [2] Load".



- 5 Met de CURSOR-knop kunt u de cursor verplaatsen naar de file die u wilt afspelen.

- 6 Druk op de F1-knop (LOAD!) om het laden te starten.
De display geeft aan: "Executing...".



- 7 Druk op de [SONG] knop.
De bovenste regel van de display geeft de naam aan van de geladen song.

- 8 Druk op de PLAY ► knop om het afspelen te starten.

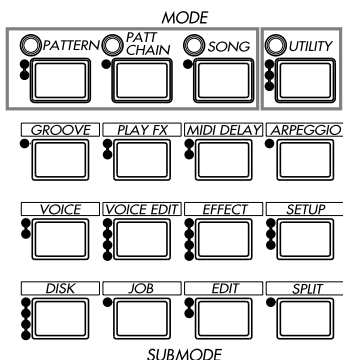
- 9 Druk op de STOP ■ knop om het afspelen te stoppen.

- N.B.** Door de DISK FILE in stap 5 te wijzigen, kunt u andere songs afspelen.

Algemene Werkwijze

1. Het selecteren van Modes & Submodes

De RM1x is uitgerust met 3 belangrijke afspelen- en opnamemodes: PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG en een UTILITY-mode. Ieder van deze modes behelst een aantal “submodes” die u toegang verschaffen tot meer gespecialiseerde parameters.



Houd er rekening mee dat een aantal stippen verschijnen aan de linkerkant van de MODE- en SUBMODE-knoppen. Het aantal stippen naast iedere knop geeft het aantal pagina's aan waar u toegang tot heeft met die knop. Een knop met een enkele stip heeft slechts toegang tot een enkele pagina. Een knop met 3 stippen geeft bijvoorbeeld toegang tot 3 verschillende displaypagina's in sequence. U kunt terugkeren door de paginasequence vanaf iedere willekeurige bladzijde in het lijstje door het gewenste aantal keren op de [EXIT] knop te drukken. De titels van de bladzijden waar u toegang tot kunt krijgen met alle multi-pagina MODE- en SUBMODE -knoppen, staan aan de bovenkant van het paneel, rechts naast de knoppen zelf. Als u naar deze lijst kijkt, ziet u dat de SUBMODE [EFFECT]-knop met vier stippen u bijvoorbeeld toegang geeft tot de pagina's "Type", "Variation Edit", "Chorus Edit" en "Reverb Edit".

□ De Belangrijkste Modes

U kunt toegang krijgen tot de hoofdmodes door op de corresponderende MODE-knop te drukken: [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], of [UTILITY]. De corresponderende indicator brandt, en de naam van de geselecteerde mode verschijnt in de linkerbovenhoek van de LCD-display. Hieronder wordt een kort overzicht gegeven van wat de modes doen, en paginareferenties naar de betreffende gedeelten in deze handleiding.

Mode	Beschrijving	Pagina
PATTERN	Dit is de mode die u waarschijnlijk het meest zult gebruiken voor het opnemen en afspelen. Het is ook de standaardmode die verschijnt als de machine net is aangezet. De [PATTERN] knop selecteert ombeurten de belangrijkste PATTERN-mode en de PATCH-mode waarin frasen samen kunnen worden "ge-patched" om zodoende patronen te creëren. Bij de RM1x wordt met de term "patroon" een relatief kort patroon bedoeld, bijvoorbeeld 4 tot 16 maten - waarmee 'ge-looped' wordt afgespeeld.	45
PATTERN CHAIN	Met PATTERN CHAIN mode kunt u patronen samen-"chain-en" voor het automatisch sequentie-afspelen.	109
SONG	Hoewel u waarschijnlijk de PATTERN-mode gebruikt voor het afspelen en opnemen, kunt u met de RM1x SONG ook hele songs op nemen en afspelen als u bijvoorbeeld een continue sequence wilt creëren van meer dan 256 maten, of een oneven maatsort wilt gebruiken.	115
UTILITY	Zoals de naam al doet vermoeden, kunt u met de UTILITY mode toegang krijgen tot een groot aantal utility-functies die het gehele systeem en de MIDI-handelingen beïnvloeden	131

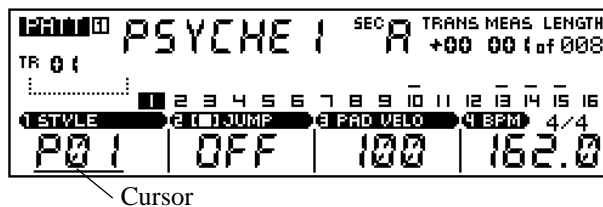
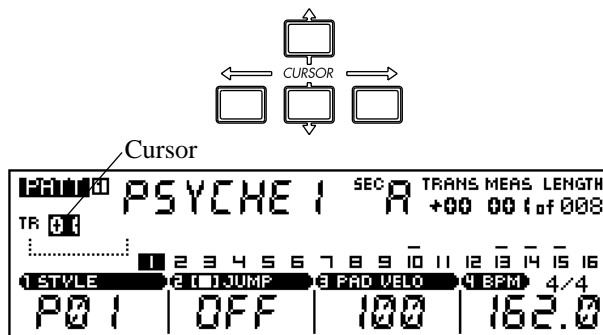
□ De Submodes

Met de SUBMODE-knoppen onder de MODE-knoppen heeft u toegang tot de submodes. Als u op een SUBMODE-knop drukt, selecteert u de submode die correspondeert met de geselecteerde hoofd-MODE. De JOB-submode van de PATTERN-mode verschilt bijvoorbeeld iets van de JOB-submode van de SONG-mode. In de onderstaande tabel vindt u een kort overzicht van wat de submodes doen, en paginareferenties naar de betreffende gedeeltes in deze handleiding.

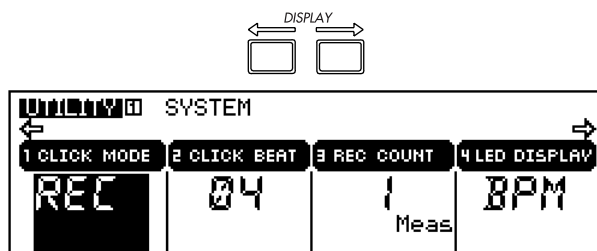
Mode	Beschrijving	Pagina
GROOVE	Met deze submode kunt u de toonhoogte, timing, lengte, en velocity van noten via een 16e-nootsgrid wijzigen om "grooves" te creëren die niet mogelijk zouden zijn met precieze sequencer-achtige programmering.	55, 119
PLAY FX	Een reeks afspeleffecten die het geluid alleen tijdens het afspelen beïnvloeden zonder daarbij de sequencedata te veranderen. Deze afspeleffecten behelzen harmoniseren, beat stretch, clock shift, gate-tijd, en velocity-offset.	57, 119
MIDI DELAY	MIDI-Delay creëert delay-effecten die bijna net zo klinken als de effecten gecreëerd door conventionele delay effectunits, maar in dit geval worden de delays gecreëerd door manipulatie van de MIDI-notedata in plaats van het audiosignaal.	60, 119
ARPEGGIO	Met dit onderdeel creëert u simpele automatische arpeggio's gebaseerd op noten afgespeeld op het toetsenbord van de RM1x.	62, 119
VOICE	Met de VOICE-submode kunt u iedere willekeurige voice van de RM1x toewijzen aan afzonderlijke tracks, met daarin volume, pan en effect-sendknoppen van iedere track.	63, 120
VOICE EDIT	Met deze submode krijgt u toegang tot speciale voice-wijzigingsparameters die u kunt gebruiken om voices geheel naar eigen smaak te creëren.	65, 120
EFFECT	Gedetailleerde effectwijzigingen geven de "finishing touch" aan uw geluid.	69, 120
SETUP	De SETUP-submode bevat een LOW BOOST-functie, knoptoewijzing voor de realtime controlknoppen van de RM1x, en afzonderlijke outputkanaaltoewijzingen voor de interne toongenerator en MIDI-versturing.	73, 121
DISK	U kunt toegang krijgen tot alle diskhandelingen via deze submode: opslaan, laden, filenaam, wissen, opnieuw een naam geven, formatteren enz..	76, 111, 122
JOB	Hiermee krijgt u toegang tot de reeks PATTERN-, PATTERN CHAIN-, en SONG-jobs van de RM1x.	80, 123
EDIT	Met de EDIT-submode kunt u sequencedata in detail wijzigen. Op deze manier houdt u controle over de toonhoogte, timing, velocity, duur, en andere parameters van iedere noot.	99, 128
SPLIT	Met de PATTERN SPLIT-submode kunt u geselecteerde maten kopiëren van het ene naar het andere gedeelte. De SONG SPLIT-submode lijkt hierop, maar in dit geval kunt u geselecteerde maten kopiëren van een song naar een geselecteerd gedeelte.	108, 129

2. Navigeren in de Display

In alle displays van de RM1x wordt de geselecteerde parameter of functie aangegeven door een "cursor" die of onderstreept is of de vorm heeft van een "inverse" blok (d.w.z. de geselecteerde waarde verschijnt als witte lettertekens in een zwart blok, of omgekeerd als de "NEGA"-mode is geselecteerd via de LCD MODE-functie van de UTILITY-mode, zie pagina 133). De onderstreepte cursor wordt vaak gebruikt voor parameters waartoe u toegang kunt krijgen via de displayknoppen (zie onder). U kunt de cursor in de display verplaatsen met de CURSOR-knoppen. Elk van deze vier knoppen verplaatst de cursor in de richting die wordt aangegeven door de corresponderende pijl (als de cursor in die richting verplaatst kan worden). Als u verdwaald bent in een display en de cursor niet meer kunt vinden, druk dan op de CURSOR-knoppen en u zult de cursor zien zodra deze beweegt.



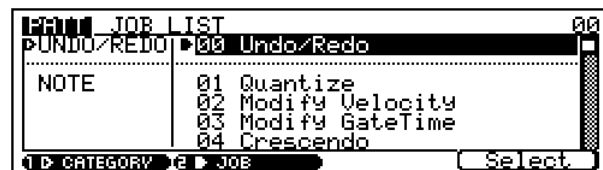
Als een geselecteerde mode meer parameters bevat dan er passen op een enkel displayscherm, verschijnt er een pijl aan beide kanten van de display. Dit geeft aan dat u over meer parameters beschikt door in de corresponderende richting(en) te scrollen. Dit kan worden bereikt door of de cursor over het einde van de display te verplaatsen met de CURSOR-knoppen, of door direct met de DISPLAY-knoppen de display te scrollen.



☐ Menuselectie

In de JOB-submodes (pagina's 80, 112, 123) treft u een "menu" aan waaruit u een job kunt selecteren. Er zijn verschillende manieren om dit te doen, zoals hieronder is aangegeven:

CURSOR-knoppen	Met de CURSOR-knoppen kunt u naar de gewenste job scrollen, om vervolgens op de Select-functieknop te drukken (F4, onder "Select" op de display).
Displayknoppen	Met de knop onder "JOB" op de display kunt u door de joblijst scrollen en dan op de Select-functieknop (F4, onder "Select" op de display. Maar u kunt ook de CATEGORY-knop indrukken om tussen jobcategorieën te switchen (in lijst aan de linkerkant van de jobs).
[NO -1]/[YES +1]-knoppen	Druk eenmaal kort op de [NO -1] of [YES +1] om met een stap tegelijk door het menu te gaan in de corresponderende richting, of houd de knop ingedrukt voor continue scrolling. Als de gewenste job is gemarkeerd, druk dan op de Select-functieknop (F4, onder "Select" op de display).
Numerieke selectie	Met de numerieke manieren selecteren, zoals hieronder staat beschreven, kunt u het nummer van de gewenste job invoeren. Het jobnummer gaat knipperen in de rechterbovenhoek van de display. Druk dan op de [ENTER]-knop.

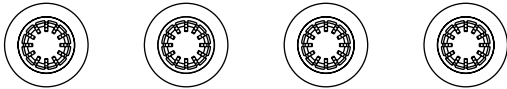
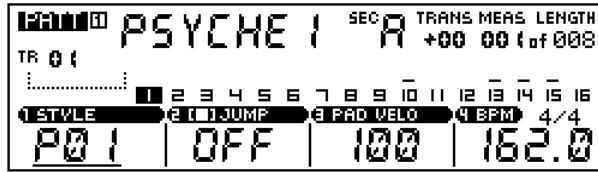


3. Het Wijzigen van Waarden (Editing)

Op de RM1x kunt u waarden op drie manieren wijzigen:

□ De Displayknoppen

Met de displayknoppen kunt u snel en gemakkelijk corresponderende parameters aanpassen en wijzigen. Als u met de displayknoppen toegang kunt krijgen tot parameters in de geselecteerde display, verschijnen deze direct boven de knoppen zoals getoond in de figuur hieronder.



Om een knop-gerelateerde parameter te wijzigen hoeft u alleen maar de knop kloksgewijs te draaien om de waarde te vergroten, en tegen de klok in om deze te verkleinen. Voor snellere wijzigingen, als u bijvoorbeeld snel een groot waardegebied moet dekken, draai dan de betreffende displayknop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.

De functie van de displayknoppen hangt niet af van de cursorlocatie, dus u wijzigt de betreffende waarden met de cursor terwijl deze op een andere plaats op de display staat.

□ De [NO -1] en [YES +1]-knoppen

Met de [NO -1] en [YES +1]-knoppen kunt u gemakkelijk en precies de geselecteerde waarden steeds met een enkele eenheid te vergroten of verkleinen. Nadat u ervoor heeft gezorgd dat de cursor op de waarde staat die gewijzigd moet worden, drukt u een keer kort op de [NO -1] of [YES +1] om een enkele eenheid in de corresponderende richting te verplaatsen, of u houdt de knop ingedrukt voor continue scrolling. Houd er rekening mee dat de [NO -1] en [YES +1] knoppen ook worden gebruikt om bepaalde handelingen te bevestigen of te annuleren, daarom zijn het ook "NO" en "YES"-labels.

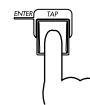
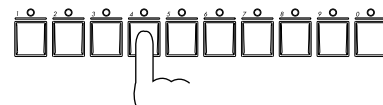
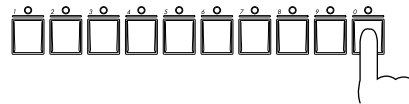
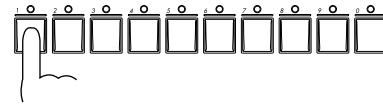


- note** • Voor nog snellere vergroting of verkleining drukt u op de tegenovergestelde vergroot- of verkleinknop terwijl u de knop die correspondeert met de richting waarin u wilt vergroten of verkleinen ingedrukt houdt.

□ Numeriek Invoeren

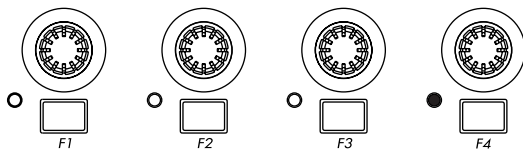
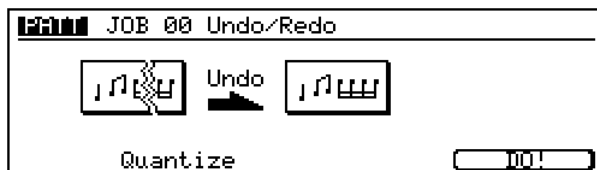
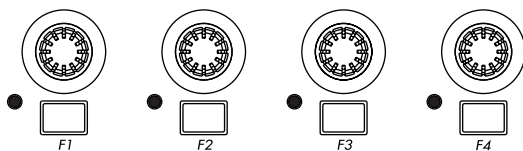
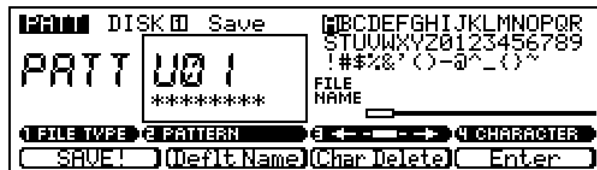
Numeriek invoeren kan handig zijn als u precies de waarde weet die u wilt invoeren, waardoor het niet meer nodig is om door lange lijsten waarden of parameters te scrollen om het gewenste effect te krijgen.

Om numeriek in te voeren moet de cursor op de waarde staan die moet worden gewijzigd. Houd de [NUM]-modeknop op het toetsenbord ingedrukt. Hierdoor gaan de LEDs boven de toetsen branden die zijn genummerd van "1" tot "9" en "0". Dit geeft aan dat u met die toetsen een numerieke waarde kunt invoeren. Terwijl u de [NUM]-knop ingedrukt houdt, drukt u op de nummertoeetsen om een waarde in te voeren, beginnend bij het meest links gelegen cijfer. Om bijvoorbeeld het cijfer "104" in te voeren, drukt u op "1," "0," en dan "4". Als de gewenste waarde is geselecteerd, laat u de [NUM]-knop los. De gekozen waarde moet nu knipperen in de display. Als laatste drukt u op de [ENTER]-knop om de geselecteerde waarde in te voeren.



4. De Functieknoppen

De vier functieknoppen onder de LCD-display — F1 tot F4 — worden slechts waar nodig actief. Als een functieknop actief is, gaat de indicator ervan (de LED meteen links van de knop) branden. De functieknoppen worden actief wanneer een “doe het”-achtige knop wordt vereist zoals Disk “SAVE” bijvoorbeeld, of de “DO!”-functie die voor de meeste jobs aanwezig is.



5. Toetsenbordmodes

Het toetsenbord van de RM1x doet veel meer dan alleen maar noten invoeren. In samenwerking met de KEYBOARD-modeknoppen kunt u snel en efficiënt een hele reeks parameters invoeren. Een van de functies waaruit u kunt kiezen — het invoeren van numerieke waarden — is al besproken in het gedeelte “Het Wijzigen van Waarden (Editing)”, (pagina 26). Met het toetsenbord kunt u ook grid-typedata invoeren in de Grid Groove- (pagina 55) en Grid Step Record (pagina 54) modes. De resterende toetsenbordmodes worden hieronder besproken:

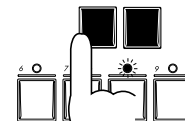
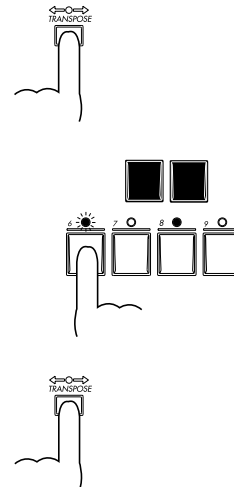
□ TRACK

Hiermee kunt u direct tracks selecteren voor het opnemen en andere handelingen die verband houden met de tracks. Om een van de 16 tracks van de RM1x te selecteren, houdt u de [TRACK]-knop ingedrukt. De indicator boven de toets op het

toetsenbord die correspondeert met de geselecteerde track gaat knipperen. Terwijl u de [TRACK]-knop ingedrukt houdt, drukt u op de knop die correspondeert met de track die u wilt selecteren (de corresponderende indicator gaat knipperen en de geselecteerde track wordt gemarkeerd op de LCD-display), en dan drukt u op de [TRACK]-knop.

□ TRANSPONEREN

Met deze mode kunt u op een snelle en gemakkelijke manier de afspeeltoonhoogte transponeren in eenheden van halve tonen -12 halftonen tot +13 halftonen (in samenwerking met de OCTAVE knoppen — pagina 13 — is het mogelijk om te transponeren over een bereik van +/- 36 halftonen). Als u de [TRANSPONSE]-knop ingedrukt houdt, gaat(n) de toetsenbordindicator(s) die corresponderen met de transponeerwaarde knipperen. Een enkele knipperende LED geeft de corresponderende witte toets aan, en twee knipperende LEDs geven de zwarte toets daar tussenin aan.



De middelste E-toets op het toetsenbord (met labels “H” en “8”) correspondeert met geen enkele transponering. Hogere of lagere toetsen geven transponeren aan met het corresponderende aantal halftonen in de corresponderende richting. De mate van transponeren wordt ook aangegeven door de TRANS-parameter in de PATTERN- en SONG-displays.

Om de transponeerwaarde te wijzigen, hoeft u slechts de betreffende toets in te drukken terwijl u de [TRANSPONSE]-knop ingedrukt houdt.

□ NUM

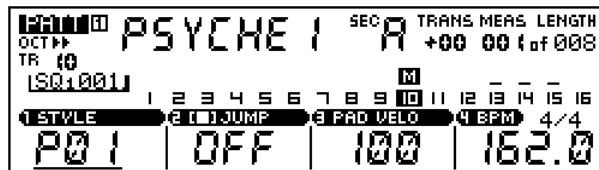
Beschreven in “Numeriek Invoeren” in het gedeelte “Het Wijzigen van Waarden (Editing)” (pagina 26).

□ MUTE (SOLO)

In samenwerking met het toetsenbord, kunt u met deze knop specifieke tracks muten of ‘solo-en’. Tracks die worden gemute, produceren geen geluid tijdens het afspelen. Als een track wordt ge-solo’d, dan is alleen die track te horen tijdens het afspelen.

Om een willekeurig aantal tracks te muten in de PATTERN- of SONG-mode, druk dan op de KEYBOARD [MUTE]-knop. De [MUTE]-knopindicator gaat knipperen. Druk dan op de toetsen die corresponderen met de tracks die u wilt muten—een “M” verschijnt boven de tracknummers van gemute tracks op de LCD-display. Elke keer dat een toets wordt ingedrukt terwijl de MUTE-mode in gebruik is, wordt de corresponderende track ombeurten gemute en ge’un-mute. U kunt dan de MUTE-mode verlaten door een tweede keer op de [MUTE]-knop te drukken (de [MUTE]-knopindicator gaat uit), en de huidige mute-instellingen blijven geldig. Vijf aparte mute-opstellingen kunnen worden onthouden om ogenblikkelijk opgeroepen te worden. Dit wordt hieronder beschreven in het gedeelte “Het Geheugen Muten”.

Terwijl de [MUTE]-knopindicator knippert is het ook mogelijk om alle tracks tegelijkertijd te muten door op de zwarte toets te drukken met het label [ALL]. Op dezelfde manier kunnen tracks 1 tot 8 in een keer gemute worden door het indrukken van toets [1-8]. In dit geval worden de resterende tracks (9 tot 16) allemaal ge’un-mute. De [9-16]-toets mute tracks 9 tot 16 terwijl deze tegelijkertijd 1 tot 8 un-mute. Als u de volgende zwarte toets indrukt (C#) of de volgende daarnaast (BPM) dan worden alle gemute tracks ge’un-mute.



Slechts een enkele ge’un-mute track kan per keer worden gesolo’d, en niet zoals bij de mute-instellingen, verlaat u de solo-functie als u de MUTE-mode verlaat. Om een track to solo’en, druk dan de [MUTE]-knop in terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt. De [MUTE]-knopindicator gaat sneller knipperen als de MUTE-mode in gebruik is, en de indicator boven de ge-solo’de track gaat knipperen. U hoeft slechts op een verschillende toets te drukken om een verschillende track te solo’en, druk dan een tweede keer op de [MUTE]-knop (de [MUTE]-knopindicator gaat uit) om de SOLO-mode te verlaten.



Het Geheugen Muten

Terwijl de MUTE-mode in gebruik is, kunt u, in samenwerking met de [SHIFT]-knop, met de MUTE MEMORY-knoppen (de hoogste 5 zwarte toetsen) de huidige mutestatus opslaan: druk op een MUTE MEMORY-knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt. Maximaal 5 verschillende mute-instellingen kunnen op deze manier worden opgeslagen.

Opgeslagen mute-instellingen kunnen onmiddellijk worden opgeroepen terwijl de MUTE-mode in gebruik is door eenvoudig op de betreffende MUTE MEMORY-knop te drukken.

□ SECTION (GEDEELTE)

Stijlen in de PATTERN-mode van de RM1x kunnen maximaal 16 “gedeelten” bevatten — “A” tot “P”. Ieder gedeelte is in feite een afzonderlijk patroon, en de verschillende gedeelten kunt u gebruiken voor introducties, variaties, pauzes, endings, enz. Met de SECTION-mode kunt u direct gedeelten selecteren op het toetsenbord, en bovendien kunt u hiermee snel van gedeelten wisselen tijdens het afspelen. Als u de KEYBOARD [SECTION]-knop indrukt, gaan de [SECTION]-knopindicator en de toetsenbordindicators die corresponderen met gedeelten die data bevatten, branden. Ook de toetsenbordindicator die correspondeert met het huidig geselecteerde gedeelte gaat knipperen. Het gedeelte wordt ook getoond door de “SEC”-parameter op de LCD-display. Om een verschillend gedeelte te selecteren, druk dan gewoon op de betreffende toets. Druk een tweede keer op de [SECTION]-knop om de SECTION-mode te verlaten (de [SECTION]-knopindicator gaat uit).

6. De Realtime Controllerknoppen

Een van de kenmerken die de RM1x tot een kwaliteitsproduct maken, zijn de realtime controllerknoppen. Met de knoppen kunt u de corresponderende parameters in realtime bedienen gedurende het afspelen van een patroon of song. Op deze manier bijvoorbeeld kunt u de cutoff frequentie van de filter sweepen, de pitch bend effecten eruit halen of toevoegen, of met de betreffende knoppen elke willekeurige parameter bedienen gedurende het afspelen. Met 8 extra controllerknoppen kunt u direct meervoudige parameters bedienen, en meer dan een parameter tegelijkertijd bedienen.

De parameters op het paneel onder de knoppen zijn de voorinstelde standaardparameters, maar andere parameters kunnen naar wens worden ingesteld met de knop-toewijfsfunctie van de SETUP-submode (pagina 74). De knoppen kunnen worden ingeschakeld om een of twee verschillende parametergroepen “A” en “B” te bedienen met de [KNOB]-knop. De “A”-parametergroep (de bovenste standaardparameters op het paneel) worden geselecteerd als de [KNOB]-indicator brandt, en de “B”-groep (de onderste parameters) wordt geselecteerd als de [KNOB]-indicator uit staat. Verschillende parameters kunnen worden toegewezen aan zowel de “A”- als de “B”-groepen met de KNOB ASSIGN-functie zoals hierboven beschreven. Hieronder vindt u de standaard “A”- en “B”-groepparameters.

1	BEAT STRETCH	MIDI DELAY
2	CLOCK SHIFT	OCTAVER
3	GATE TIME	HARMONIZE 1
4	VELOCITY	HARMONIZE 2
5	CUTOFF	VARIATION
6	RESONANCE	CHORUS
7	EG DECAY	REVERB
8	PITCH BEND	TRACK VOLUME

7. Undo/Redo

Undo is een functie die de laatste opname of jobhandeling annuleert of wijzigt, en de data in de oorspronkelijke staat herstelt. Redo is een functie die de Undohandeling teniet doet en de handeling opnieuw uitvoert.

Deze jobs zijn erg handig als belangrijke data zijn verminkt door opname, een wijziging of door een job. Met deze jobs kunt u opnemen, wijzigen en jobhandelingen uitvoeren (behalve het geven van een naam) in de Pattern-mode, de Pattern-Chainmode, en de Song-mode, en voor het Patch-en in de Pattern-mode.

Om te Undo-en drukt u op de [JOB]-knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt. Om te Redo-en drukt u op de [JOB]-knop terwijl u de [SHIFT]-knop weer ingedrukt houdt.

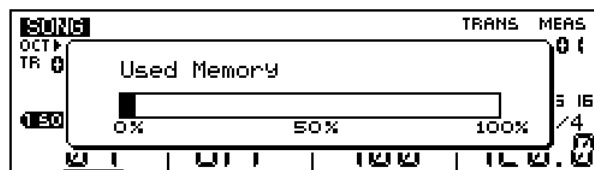
Nadat opnemen, wijzigen of een jobhandeling zijn uitgevoerd is het altijd mogelijk om te Undo-en. Het is bovendien ook altijd mogelijk om te Redo-en nadat u heeft ge-Undo'd, en Undo en Redo wisselen elkaar af.

N.B. • Deze procedure doet hetzelfde als de Undo/Redo-job in de Pattern-job (pagina 82), Pattern-kettingjob (pagina 113), en Song-job (pagina 124).

8. Display voor Gebruikt Geheugen

Op de volgende manier kunt u de hoeveelheid gebruikt geheugen controleren zodat u kunt zien hoeveel u precies nog kunt opnemen.

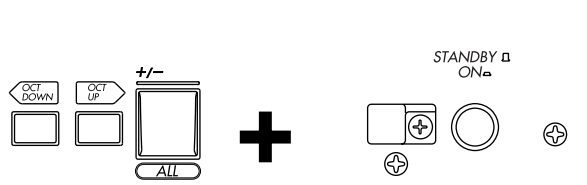
Druk op de F1-knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt. Het “Gebruikte Geheugen” (Used Memory) verschijnt dan net zolang als u deze knoppen ingedrukt houdt.



9. Het Initialiseren van het Systeem

Als u de instellingen van de RM1x in hun fabriekswaarden terug wilt brengen kunt u initialiseren.

- 1 Terwijl u de [OCT DOWN] en [OCT UP]-knoppen en de F#/Gb-toets [ALL] rechts daarvan ingedrukt houdt, doet u de STANDBY/ON-schakelaar aan.



- 2 Als "RM1x" in het scherm verschijnt, kunt u de toetsen loslaten.
- 3 Als het initialiseren klaar is, verschijnt "Factory Set" kort in de display.

WAARSCHUWING!

Als het initialiseren klaar is, wordt al het interne geheugen gewist. Als u data wilt behouden moet u deze op floppy^o disk opslaan voordat u initialiseert.

Hoofdstuk 1. ALGEMENE BEGRIPPEN

Dit hoofdstuk geeft uitleg over de algemene begrippen, zoals de modestructuur en de interne structuur van de RM1x, die u moet begrijpen voor u aan de slag kan.

1. Functietabel	32
2. Hoe de RM1x in elkaar zit	34
3. Sequencerblok	35
4. Toongeneratorblok	37
5. Controllerblok	38
6. Effectenblok	39
7. Over floppy disks	42

1. Functietabel

□ PATTERN-MODE

PATTERN Afspelen, Patch	pagina 46
<input checked="" type="checkbox"/> Opnemen	pagina 49
Realtime Opnemen	pagina 51
Stapsgewijs Opnemen	pagina 52
Stapsgewijs Opnemen (Grid)	pagina 54
GROOVE	pagina 55
PLAY FX	pagina 57
Harmoniseren	pagina 57
FX afspelen	pagina 58
MIDI DELAY	pagina 60
Delay	pagina 60
Feedback	pagina 61
ARPEGGIO	pagina 62
Arpeggio-Instelling	pagina 62
VOICE	pagina 63
Voicebalans	pagina 63
Effect Send	pagina 64
VOICE EDIT	pagina 65
EG	pagina 65
Toonhoogte-Bend/Portamento	pagina 66
LFO	pagina 67
Filter	pagina 68
EFFECT	pagina 69
Type	pagina 69
Variatie wijzigen	pagina 70
Chorus wijzigen	pagina 71
Reverb wijzigen	pagina 71
SETUP	pagina 73
Low Boost	pagina 73
Knoptoewijzing	pagina 74
Uitgangskanaal	pagina 75
DISK	pagina 76
opslaan	pagina 76
Laden	pagina 77
Opnieuw een naam geven	pagina 78
Wissen/Formatteren/Informatie	pagina 79
JOB	pagina 80
Joblijst	pagina 80
Undo/Redo	
Job00 Undo/Redo	pagina 82
Noot	
Job01 Quantize	pagina 82
Job02 Velocity wijzigen	pagina 84
Job03 Gate-tijd wijzigen	pagina 85
Job04 Crescendo	pagina 86
Job05 Transponeren	pagina 87
Job06 Glide	pagina 87
Job07 Roll creëren	pagina 88
Job08 Accoordsort	pagina 88
Job09 Akkoord scheiden	pagina 89
Event	
Job10 Shift Clock	pagina 89
Job11 Kopieerevent	pagina 89
Job12 Wisevent	pagina 90

Job13 Extractevent	pagina 90
Job14 Continue data creëren ..	pagina 91
Job15 Uitdunnen	pagina 91
Job16 Knopdata wijzigen	pagina 92
Job17 Time Stretch	pagina 92
Frase	
Job18 Frase kopiëren	pagina 92
Job19 Frase verwisselen	pagina 93
Job20 Frase mixen	pagina 93
Job21 Frase toevoegen	pagina 93
Job22 Frase splitsen	pagina 94
Job23 Frase creëren	pagina 94
Job24 Frase plaatsen	pagina 95
Job25 Frase wissen	pagina 95
Job26 Frase een naam geven ..	pagina 95
Track	
Job27 Track kopiëren	pagina 95
Job28 Track verwisselen	pagina 96
Job29 Track wissen	pagina 96
Job30 Afspeleffect normaliseren	pagina 96
Job31 Drumtrack verdelen	pagina 97
Patroon	
Job32 Patroon kopiëren	pagina 97
Job33 Patroon toevoegen	pagina 97
Job34 Patroon splitsen	pagina 98
Job35 Patroon wissen	pagina 98
Job36 Stijl naam	pagina 98
EDIT	pagina 99
Wijzigen	pagina 99
Filter viewen	pagina 107
SPLIT	pagina 108
Splitsen	pagina 108

□ PATTERN CHAIN-MODE

PATTERN CHAIN Afspelen	pagina 110
DISK	pagina 111
Opslaan	pagina 111
Laden	pagina 111
Opnieuw een naam geven	pagina 111
Wissen/Formatteren/Informatie	pagina 111
JOB	pagina 112
Joblijst	pagina 112
Undo/Redo	
Job00 Undo/Redo	pagina 113
Event	
Job01 Event kopiëren	pagina 113
Job02 Event wissen	pagina 113
Maat	
Job03 Maat creëren	pagina 113
Job04 Maat wissen	pagina 113
Converteren	
Job05 Naar song converteren	pagina 114
Chain	
Job06 Chain kopiëren	pagina 114
Job07 Chain wissen	pagina 114
Job08 Chainnaam	pagina 114

SONG-MODE

SONG afspelen	pagina 116
<input checked="" type="checkbox"/> Opnemen	pagina 117
Realtime Opname	pagina 118
Stapsgewijs Opnemen	pagina 118
Stapsgewijs Opnemen (Grid)	pagina 118
GROOVE	pagina 119
Grid Groove	pagina 119
PLAY FX	pagina 119
Harmoniseren	pagina 119
Fx afspelen	pagina 119
MIDI DELAY	pagina 119
Delay	pagina 119
Feedback	pagina 119
ARPEGGIO	pagina 119
Arpeggio-instelling	pagina 119
VOICE	pagina 120
Voicebalans	pagina 120
Effect Send	pagina 120
VOICE EDIT	pagina 120
EG	pagina 120
Toonhoogte Bend/Portamento	pagina 120
LFO	pagina 120
Filter	pagina 120
EFFECT	pagina 120
Type	pagina 120
Variatie wijzigen	pagina 121
Chorus wijzigen	pagina 121
Reverb wijzigen	pagina 121
SETUP	pagina 121
Low Boost	pagina 121
Knoptoewijzing	pagina 121
Uitgangskanaal	pagina 121
DISK	pagina 122
Opslaan	pagina 122
Laden	pagina 122
Opnieuw een naam geven	pagina 122
Wissen/Formatteren/Informatie	pagina 122
JOB	pagina 123
Joblijst	pagina 123
Undo/Redo	
Job00 Undo/Redo	pagina 124
Note	
Job01 Quantize	pagina 124
Job02 Velocity wijzigen	pagina 124
Job03 Gate-tijd wijzigen	pagina 124
Job04 Crescendo	pagina 125
Job05 Transponeren	pagina 125
Job06 Glide	pagina 125
Job07 Roll creëren	pagina 125
Job08 Accoordsoort	pagina 125
Job09 Akkoord splitsen	pagina 125

Event	
Job10 Shift Clock	pagina 125
Job11 Kopieerevent	pagina 125
Job12 Wisevent	pagina 126
Job13 Extract Event	pagina 126
Job14 Continue data creëren	pagina 126
Job15 Uitdunnen	pagina 126
Job16 Knopdata wijzigen	pagina 126
Job17 Time Stretch	pagina 126
Maat	
Job18 Maat creëren	pagina 126
Job19 Maat wissen	pagina 126
Track	
Job20 Track kopiëren	pagina 127
Job21 Track verwisselen	pagina 127
Job22 Track mixen	pagina 127
Job23 Track wissen	pagina 127
Job24 Afspeleffect normaliseren	pagina 127
Job25 Drumtrack verdelen	pagina 128
Song	
Job26 Song kopiëren	pagina 128
Job27 Song toevoegen	pagina 128
Job28 Songnaam	pagina 128
EDIT	pagina 128
Wijzigen	pagina 128
Filter viewen	pagina 128
SPLIT (Song naar patroon)	pagina 129
Splitsen	pagina 129

UTILITY-MODE

Systeem	pagina 132
Master tune	pagina 132
Voetschakelaar	pagina 132
Patroon-Quantize	pagina 132
Geheugenbeveiliging aan/uit	pagina 132
Klikmode	pagina 133
Kliktel	pagina 133
Opnamecount	pagina 133
LED-display	pagina 133
Event chase	pagina 133
Systeem-exclusief	pagina 133
Edit view	pagina 133
LCD-mode	pagina 133
MIDI-instelling	pagina 135
MIDI-sync	pagina 135
MTC-startoffset	pagina 135
MIDI-knop	pagina 135
Echo back	pagina 135
TG-param out	pagina 136
Voice-instelling op TG	pagina 136
Voice-instelling op MIDI	pagina 136
MIDI-filter	pagina 137

2. Hoe de RM1x in elkaar zit

□ Vijf blokken

De RM1x bestaat uit 5 blokken: het sequencerblok, het toongeneratorblok, het controllerblok, het effectenblok, en het arpeggioblok.

Sequencerblok (pagina 35)

Toongeneratorblok (pagina 37)

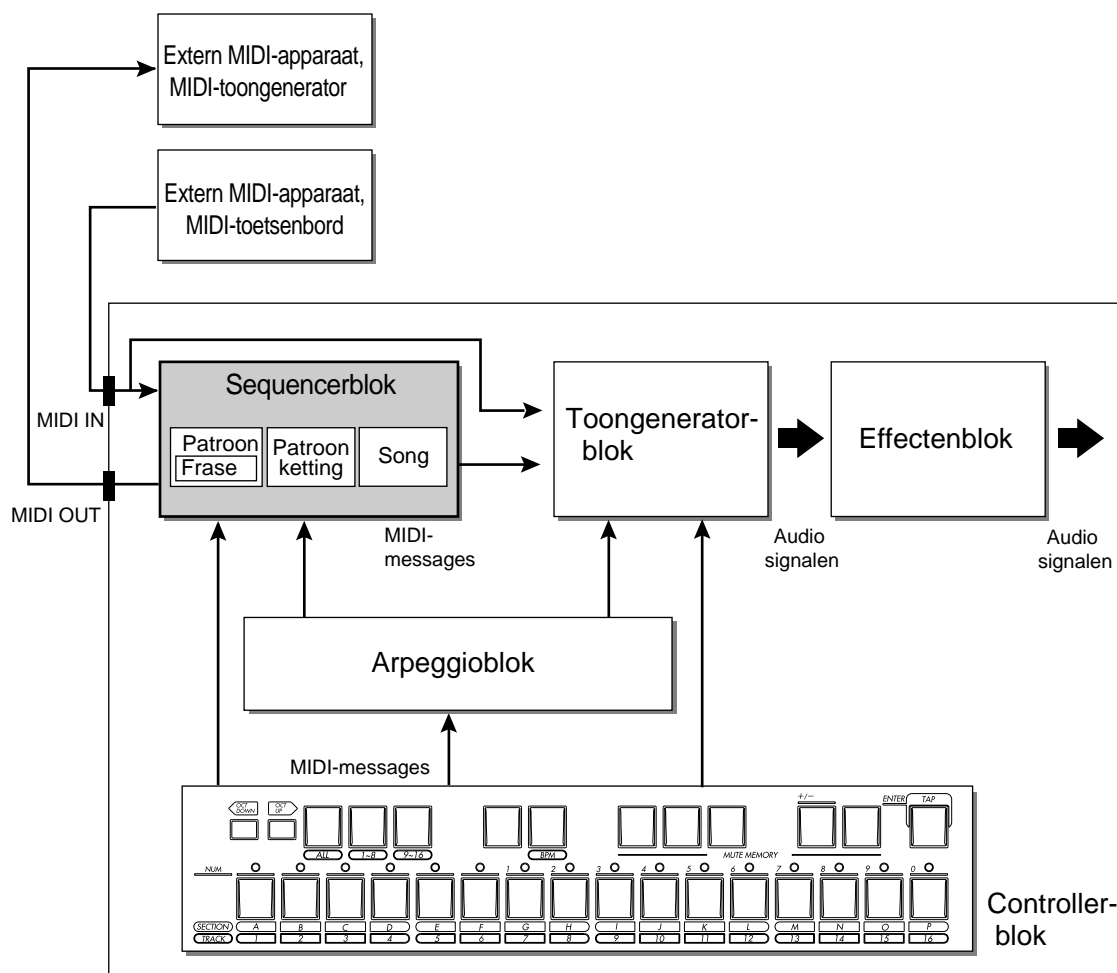
Controllerblok (pagina 38)

Effectenblok (pagina 39)

Arpeggioblok (pagina 62)

□ Hoe de blokken zijn verbonden

De vijf blokken zijn als volgt aangesloten.



3. Sequencerblok

Over het sequencerblok

Met dit blok kunt u patronen en songs creëren door muziek op te nemen of te wijzigen die is opgenomen vanaf een extern MIDI-apparaat of vanaf een controllerblok. Hierna speelt dit blok de data weer af waarbij de data worden verstuurd naar het toongeneratorblok of als MIDI-messages naar een externe MIDI-toongenerator.

Het sequencerblok kan in drie modes worden bediend: Patroonmode (pagina 45), Patroon-Chainmode (pagina 109), en Songmode (pagina 115).

Door een track tegelijkertijd op te nemen om een multi-track opname te creëren, kunt u patronen en songs creëren die maximaal 16 tracks nodig hebben.

Als patronen of songs worden afgespeeld, zijn de muziekdata output voor het toongeneratorblok en voor de MIDI OUT-connector. Door het uitgangskanaal in te stellen, selecteert u de outputbestemming van de muziekdata (pagina's 75, 121).

“Tracks” zijn geheugengebieden waarin muziek wordt opgeslagen. Muziek kan onafhankelijk voor ieder track worden opgeslagen, gewijzigd, en afgespeeld.

Patroon

Bij de RM1x wordt met de term “patroon” een relatief kort patroon bedoeld, ongeveer 4 tot 16 maten, waarmee u “looped” kunt afspelen.

U creëert patronen door maximaal 16 delen vertikaal samen te voegen met drums, bass en akkoord-backing. Terwijl frases muziekdata bevatten voor een enkel instrument, combineren patronen twee of meer frases om zodoende een enkel backingpatroon te creëren.

Patronen worden in de Patternmode gecreëerd. (pagina 45)

De RM1x schikt patronen naar Stijl, Gedeelte en naar frase.

De RM1x geeft u de beschikking over $60 \times 16 = 960$ patronen.

Stijl

“Stijlen” zijn groepen van 16 patronen of “gedeelten” (zie “Gedeelte” hieronder) die op ieder willekeurig moment en in iedere willekeurige volgorde in de RM1x PATTERN-mode geselecteerd kunnen worden. Een gedeelte zou de introductie van de stijl kunnen zijn, een ander het couplet, een ander de brug enz.

De RM1x beschikt over 60 vooringestelde (preset) stijlen.

Gedeelte

“Gedeelten” zijn individuele componenten van een “stijl” (hierboven). Ieder gedeelte speelt een enkel “patroon” af (hierboven).

Voor iedere stijl heeft de RM1x 16 gedeeltes (A - P).

Frase

“Frasen” zijn muziekfrases voor een enkel instrument, zoals een ritmpatroon voor het ritmedeelte, een bass-line voor het bassedeelte of een akkoordbacking voor het gitaar-gedeelte. Frases zijn de kleinste eenheid waar een patroon uit bestaat.

Voringestelde frases en gebruiksfrases worden gecategoriseerd door twee parameters: “frasecategorie” en “frasenummer”. Hierdoor kunt u gemakkelijk de gewenste frases opzoeken zonder dat u iedere frase apart hoeft te kennen.

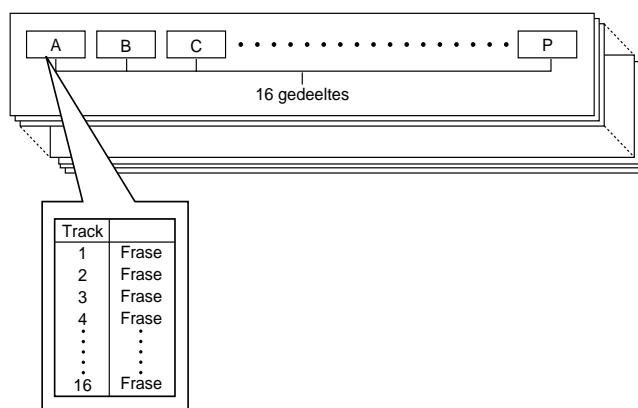
• Frasecategorie

De frasecategorie verwijst naar het type instrument of speeltechniek. “US” verwijst naar “User-frase” terwijl alle andere vooringestelde frases zijn.

• Frasenummer

Het frasenummer bepaalt frases binnen een Frasecategorie door een nummer 001 - 256. (User-frases zijn genummerd van 001 tot 256.)

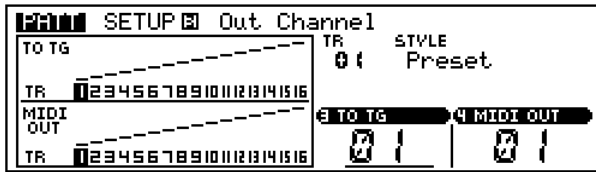
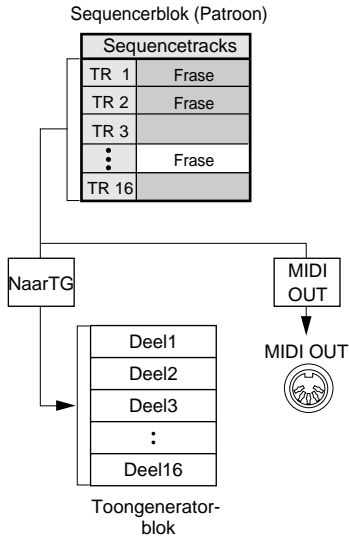
Stijlen (Voringesteld x 60, User x 50)



Af speelkanaal van iedere track

Als een patroon wordt afgespeeld, worden de muziekdata van ieder track naar het toongeneratorblok en de MIDI OUT-connector gestuurd volgens de Out Channel-instellingen van de SETUP-submode. (pagina 75)

De data worden naar het toongeneratorblok gestuurd zoals bepaald door de "TO TG"-instelling, en naar de MIDI OUT-connector zoals bepaald door de "MIDI OUT"-instellingen.



Patroon-chain (lett. ketting)

Een patroon-chain is een sequence van patronen die zijn geprogrammeerd in de PATTERN CHAIN-mode.

De patronen in de Patroon-chain spelen af in de geselecteerde sequence, en het afspelen kan worden gestart vanaf iedere willekeurige maat in de ketting.

Een patroonketting kan patronen bevatten van elk van de voorgestelde of userstijlen van de RM1x.

De RM1x heeft geheugen voor 20 Patroon-chains.

Songs

"Songs" zijn songs die gecreëerd zijn door het opnemen van muziekdata in tracks in de Song-mode.

Het songgeheugen van de RM1x kan maximaal 20 songs bevatten.

Trackstructuur van een song

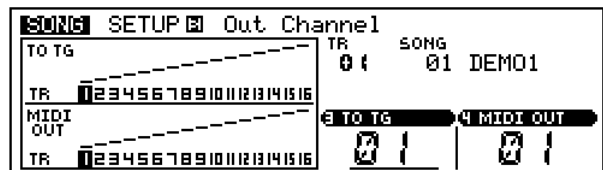
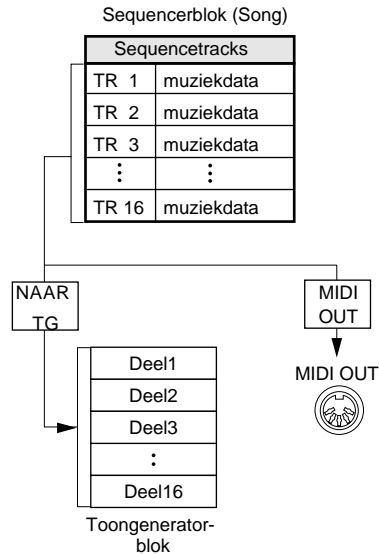
Iedere song bestaat uit 16 sequencetracks en een BPM-(tempo)track.

Met de sequencetracks kunt u muziekdata opnemen. Vanaf het controllerblok enz. kunnen data worden opgenomen door middel van realtime-opname of stapsgewijze opname enz. De RM1x heeft 16 sequencetracks, en iedere track kan muziekdata opnemen voor één Deel.

Opnamekanalen van de Sequencetrack

Als een song afgespeeld wordt, worden de muziekdata van iedere sequencetrack naar het toongeneratorblok en de MIDI OUT-connector gestuurd volgens de Out Channel-instellingen van de SETUP-submode. (page 75)

De data worden naar het toongeneratorblok gestuurd zoals ingesteld door de Out Channel "TO TG", en naar de MIDI OUT-connector op de kanalen zoals ingesteld door de "MIDI OUT".



4. Toongeneratorblok

□ Over het toongeneratorblok

Het toongeneratorblok produceert het eigenlijke geluid in antwoord op de MIDI-messages die deze ontvangt van het sequencerblok, het controllerblok, en van de MIDI IN-connector.

Het is een 16-part, 32-stemmige polyfonische multitimbrale toongenerator.

□ Voices

“Voices” zijn de individuele soundprogramma’s die u kunt wijzigen. Deze worden door de toongenerator gebruikt om geluid te produceren.

Er zijn twee verschillende soorten voices: normale voices die van toonhoogte veranderen als u verschillende tonen speelt op uw toetsenbord, en drum-voices die een verschillend ritme-instrumentgeluid produceren voor ieder noot op het toetsenbord.

Normale voices bestaan uit 1 of 2 “elementen”. Als u twee elementen gebruikt, wordt het geluid voller, of kunt u een voice creëren die een verschillend geluid produceert al naar gelang de toonhoogte of de velocity.

Drumvoices zijn speciale voices waarin verschillende geluiden worden toegewezen aan de verschillende toetsen. U kunt gedetailleerde wijzigingen aanbrengen op het geluid van iedere noot.

Elementen zijn de bouwstenen waaruit elke voice is opgebouwd, en bestaan uit gesampelde golfvormen. U kunt gedetailleerde wijzigingen aanbrengen in de toonhoogte, toon en het volume.

□ Banknummer (MSB, LSB) en Programmanummer (Voicenummer)

De RM1x bevat 654 normale voices en 46 drumkits. Dit zijn meer voices dan die geselecteerd kunnen door de programmanummers 1 tot 128. Voices worden dus op de RM1x geselecteerd door een combinatie van Banknummer MSB, Banknummer LSB en Programmanummer. Als u MIDI gebruikt om een voice te selecteren, verstuur deze drie MIDI messages dan in de volgorde van Bank Select MSB, Bank Select LSB, en Program Change.

De voices in de bank die zijn geselecteerd door de Bank Select messages worden geselecteerd door Program Change messages.

Iedere voice wordt geplaatst in een drie-dimensionale ruimte met drie assen, te weten de Bank Select MSB, LSB, en Program Change (zie figuur hieronder).

Banknummer

MSB=000 : LSB=000 Normale voices: GM System Level 1
 MSB=063 : LSB=000 Normale voices: SyBa&Ld
 MSB=063 : LSB=001 Normale voices: SyPd&Fx
 MSB=063 : LSB=002 Normale voices: SyMater1
 MSB=063 : LSB=003 Normale voices: Bandinstrument
 MSB=063 : LSB=004 Normale voices: Cls & Wind
 MSB=063 : LSB=005 Normale voices: Ethnic & Percussion
 MSB=063 : LSB=006 Normale voices: SFX
 MSB=126 : LSB=000 DrukKit
 MSB=127 : LSB=000 GM-drum

□ Maximale polyfonie

Het toongeneratorblok heeft een maximale polyfonie van 32 noten, in elementeenheden. Dat wil zeggen 32 noten kunnen tegelijkertijd worden afgespeeld als u normale voices gebruikt die bestaan uit één element of drumvoices, en 16 noten kunnen tegelijkertijd worden afgespeeld met normale voices die bestaan uit twee elementen.

Het aantal elementen dat gebruikt wordt door iedere voice staat vermeld in de voicelijsten van het losse “Lijstboek”.

Als MIDI-messages worden ontvangen en dit vereist meer dan de maximaal beschikbare polyfonie, dan worden de dan klinkende geluiden uitgezet, en de later binnengekomen geluiden worden afgespeeld. Dit soort noottoewijzing wordt ook wel “last-note priority” (laatste noot prioriteit) genoemd.

□ Verbindingen tussen het sequencerblok en het toongeneratorblok

Het sequencerblok is intern aangesloten op het toongeneratorblok via MIDI.

De verbindingen tussen elke track van het sequencerblok en elk deel van het toongeneratorblok kunnen worden geselecteerd door het Uitgangskanaalsinstelling “TO TG” van de SETUP-submode (pagina 75).

TO TG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Nummer van toongenerator-deel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

5. Controllerblok

□ Over het controllerblok

Met het controllerblok kunt u het toetsenbord, de toewijsbare knoppen, en voetschakelaar enz. gebruiken, u kunt muziek afspelen en het toongeneratorblok besturen met het sequencerblok, of het toongeneratorblok of het effectenblok direct besturen.

De functies van de toewijsbare knoppen stelt u in in de SETUP-submode (pagina 74).

De functies van de voetschakelaar kunt u instellen in de Utility-mode (pagina 132).

De outputbestemming van de muziekdata die worden verstuurd uit het controllerblok worden geselecteerd door de Keyboard Track-instellingen (pagina 27). De muziekdata worden ge-output zoals geselecteerd door de instellingen van de Uitgangskanalen van de toetsenbordtrack naar een van de delen van de toongenerator of naar de MIDI OUT-connector.

□ Relatie met andere blokken

In Pattern-mode, Pattern Chain-mode en Song-mode, wordt het controllerblok verbonden met de verschillende delen van de toongenerator en met de MIDI OUT-connector via de toetsenbord-track (opnametrack) van het sequencerblok.

Data vanuit het controllerblok passeren van de toetsenbordtrack naar de delen van het toongeneratorblok en externe MIDI-apparaten in overeenstemming met de instellingen van het Uitgangskanaal "TO TG" en "MIDI OUT."

Vanaf het controllerblok kunt u user-frases of songtracks opnemen, en het toongeneratorblok en externe MIDI-apparaten bespelen.

- **N.B.** De "toetsenbordtrack" is de track die is gemarkeerd in de pagina's met Pattern Play en Song Play.
- De "opnametrack" is de track die is gemarkeerd in de pagina's met Recording Standby.

6. Effectenblok

□ Over het effectenblok

Dit blok verwerkt het audiosignaal dat wordt verstuurd vanuit het toongeneratorblok, waardoor er reverb of ambiance enz. aan wordt toegevoegd.

De RM1x beschikt over drie soorten effecten: het reverbeffect, het choruseffect, en het variatie-effect.

Instellingen voor dit blok kunnen worden gekozen in de Effect-submode (pagina's 69, 120).

Effectinstellingen van de Patroon/Song-mode kunnen worden gemaakt in Effect-submode en in Voice-submode. In Effect submode kunt u het effecttype en andere gedetailleerde instellingen van de drie effecten voor ieder song opslaan waardoor u de ideale akoestische ambiance kunt creëren voor de stijl/song. In Voice-submode kunt u de effect-sendniveau-instellingen van de drie effecten voor elk deel van de stijl/song opslaan.

Reverbeffect

Het reverbeffect voegt galm toe aan het geluid.

In Effect-submode kunt u kiezen uit een van de 11 Effecttypes, en de parameterwaarden wijzigen om zodoende het klankbeeld van de reverb aan te passen. Effect-submode-instellingen worden onafhankelijk onthouden voor iedere stijl/song.

Choruseffect

Het choruseffect voegt ruimte en diepte toe aan het geluid.

In Effect-submode kunt u kiezen uit een van de 11 Effecttypes, en de parameterwaarden wijzigen om zodoende het klankbeeld van de chorus aan te passen. Effectsubmode-instellingen worden onafhankelijk onthouden voor iedere stijl/song.

Variatie-effect

Het variatie-effect bevat 43 soorten effecten, waaronder reverb en chorus, maar ook distortion en overdrive enz.

In Effect-submode kunt u kiezen uit één van de 43 soorten Effect, en de parameterwaarden wijzigen om zodoende het klankbeeld van het effect aan te passen. Effect-submode instellingen worden onafhankelijk onthouden voor iedere stijl/song.

Systemeffecten en Insertie-effecten

De effecten van het effectenblok zijn onderverdeeld in twee soorten effecten: systeemeffecten en insertie-effecten.

Bij de RM1x zijn het reverbeffect en het choruseffect systeemeffecten, terwijl het variatie-effect kan worden ingesteld als zowel een systeemeffect als een insertie-effect..

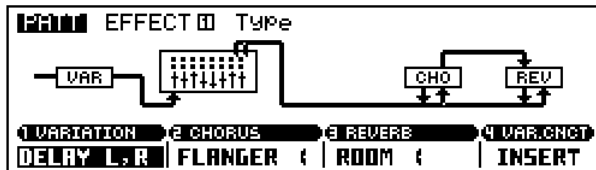
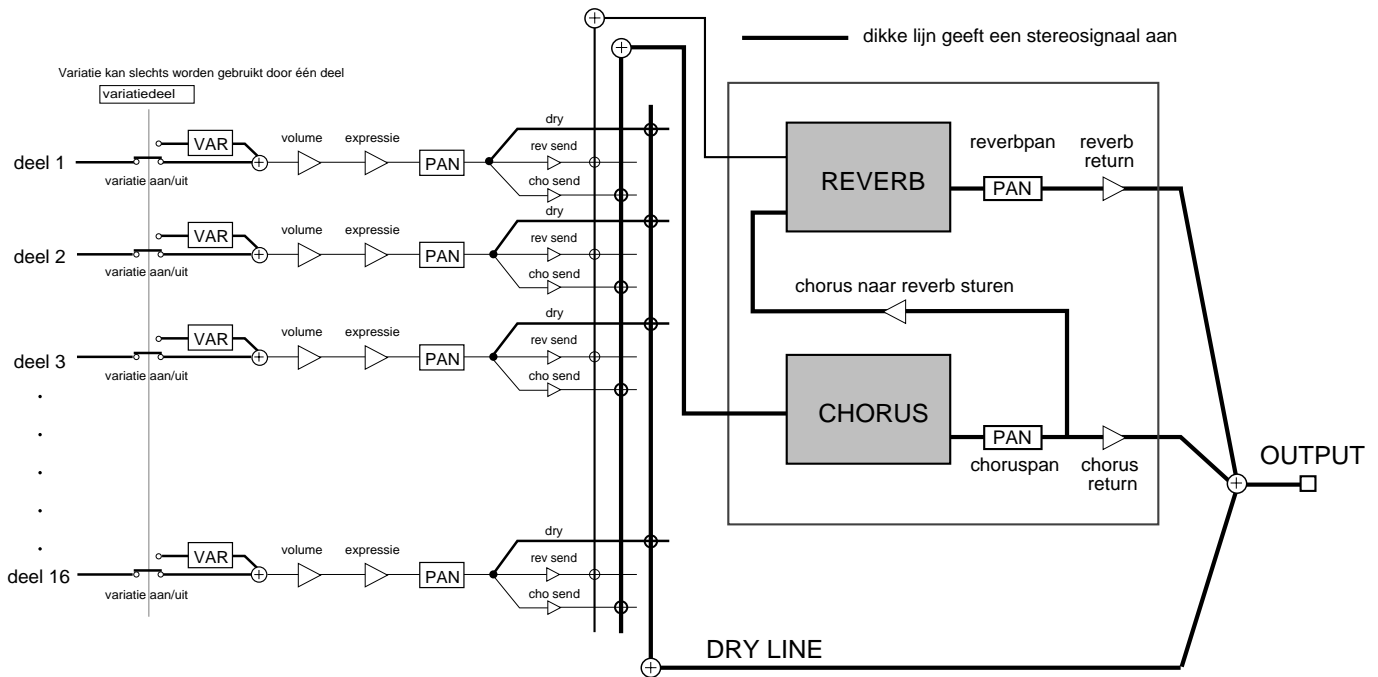
Bij een systeemeffect worden effecten verwerkt door middel van Send- en Returnknoppen op de mixer. Hiermee worden signalen van ieder deel van de toongenerator verstuurd naar het effect, waarna het verwerkte signaal wordt teruggestuurd naar de mixer.

Bij een insertie-effect wordt het effect in series verbonden tussen het instrument en de mixer, en aangepast door middel van de Dry/Wet-balans. Op de RM1x kan een insertie-effect op ieder willekeurig geselecteerd deel worden toegepast.

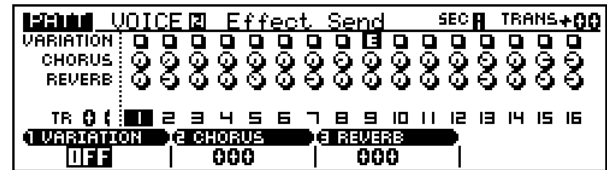
□ Hoe de effecten werken

• Variatie = Insertie

Als de Variatieverbinding op Insertie wordt gezet worden de drie effecten onderling aangesloten zoals is weergegeven in onderstaand diagram.



(pages 69, 120)



(pages 64, 120)

Op de 16 delen van het toongeneratorblok worden de signalen die zijn geselecteerd door “aan/uit” van de Voice-submode-variatie (pagina’s 64, 120) ge-input naar het variatie-effect, waardoor dit variatie-effect daar zal worden toegepast.

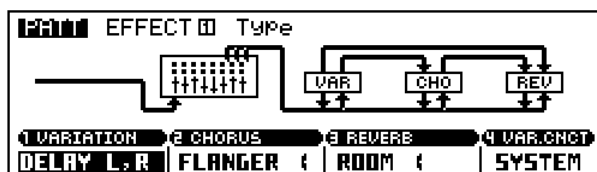
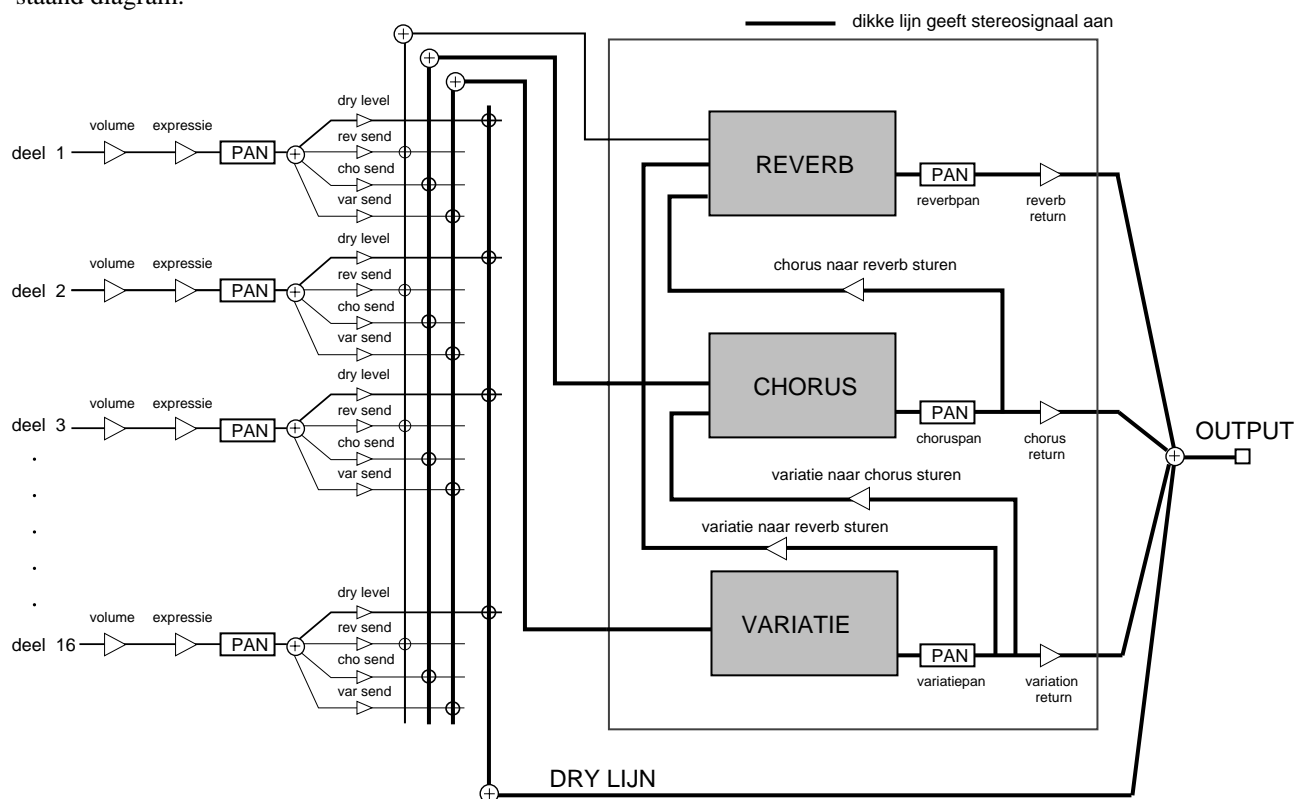
De signalen van alle toongeneratordelen, inclusief de bovenstaande deel, worden naar het reverbeffect en het choruseffect gestuurd al naar gelang de instellingen van de Voice-submode Sendniveau (pagina’s 64, 120) en Chorus Send Level (pagina’s 64, 120). Hier kunt u de diepte van het effect voor ieder deel aanpassen.

De stereolokatie van de effect-output wordt bepaald door de Reverb-Pan- (pagina’s 72, 121) en Chorus-Paninstellingen (pagina’s 71, 121) van de Effectsubmode.

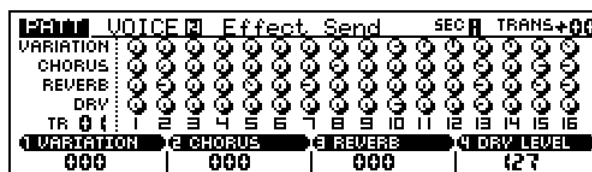
Een bus line die “Chorus Naar Reverb Sturen” heet (pagina’s 71, 121) verbindt het choruseffect met het reverbeffect. Met deze bus line kunt u het choruseffect en het reverbeffect seriegewijs verbinden.

• Variatie = Systeem

Als Variatieverbinding op Systeem wordt gezet worden de drie effecten aangesloten zoals weergegeven in onderstaand diagram.



(pages 69, 120)



(pages 64, 120)

De signalen van alle toongeneratordelen zullen naar het reverb-, chorus-, en variatie-effect worden gestuurd al naar gelang de instellingen van de Voicesubmode: Reverb-Sendniveau (pagina's 64, 120), Chorus-Sendniveau (pagina's 64, 120), en Variatie-Sendniveau (pagina's 64, 120). Hier kunt u de diepte van het effect voor ieder deel instellen.

De stereolokatie van de effectoutput wordt bepaald door de instellingen Reverb Pan (pagina's 72, 121), Chorus Pan (pagina's 71, 121), en Variatie Pan (pagina's 70, 121) van de Effect-submode.

Als de Variatieverbinding = Systeem, dan worden drie bus lines aangesloten. Chorus Naar Reverb Sturen (pagina's 71, 121) is een bus line die het Choruseffect aansluit op het Reverbeffect. Variatie Naar Chorus Sturen (pagina's 70, 121) is een bus line die het Variatie-effect aansluit op het Choruseffect. Variatie Naar Reverb Sturen (pagina's 70, 121) is een bus line die het Variatie-effect aansluit op het Reverbeffect. Met deze drie bus lines kunt u de effecten op veel verschillende manieren toepassen, bijvoorbeeld door deze in serie aan te sluiten of te verdelen.

7. Over floppy disks

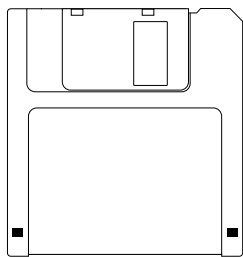
Op de RM1x kunt u met floppy disks data bewaren die u maakt, of data uitwisselen met andere apparaten. Dit gedeelte geeft uitleg over het soort floppy disks dat past bij de RM1x, en wat u zou moeten weten over het omgaan met floppy disks.

Soorten floppy disks

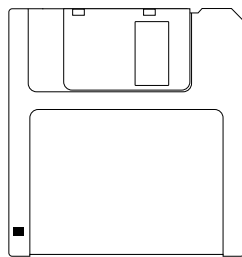
Op de RM1x kunt u twee soorten floppy disks gebruiken: 3.5 inch 2HD en 3.5 inch 2DD.

Voordat u data-files kunt opslaan op een floppy disk, moet deze worden geformatteerd (geïnitieerd) (pagina 79).

De RM1x formatteert 2HD disks in 1.44 MB (megabytes) en 2DD disks in 720 KB (kilobytes) MS-DOS-formaat. (MS-DOS is een gedeponeerd handelsmerk van Microsoft Corporation.) Omdat dit formaat gebruikt wordt door zowel computers als Yamaha-produkten en de produkten van andere fabrikanten, is deze disk gebruikskompatibel.



3.5 inch 2HD
1.44 MB

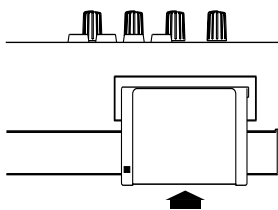


3.5 inch 2DD
720 KB

Een floppy disk invoeren

Met de labelkant van de floppy disk naar boven gericht, stopt u deze in de floppy disk drive waarbij u als eerste het sluitende invoert.

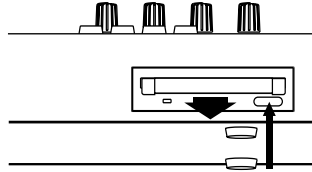
Stop de disk er voorzichtig in totdat u een klik hoort.



Stop de disk er voorzichtig in totdat u een klik hoort

Een floppy disk verwijderen

Nadat u heeft vastgesteld dat de floppy disk drive niet meer in gebruik is, drukt u stevig op de ejectknop. Zorg ervoor dat de floppy disk in zijn geheel is verwijderd en neem deze vervolgens uit de drive.



Druk stevig en toch voorzichtig op de ejectknop en verwijder de disk

Als de disk erin blijft zitten en er niet soepel uitkomt, druk dan nogmaals stevig op de ejectknop, of stop de disk er nog een keer in terug en druk dan op de ejectknop.

Als het "disk-in-gebruik"-indicatorlampje brandt, worden data uitgewisseld tussen de floppy disk en de RM1x. Als dit het geval is, zet dan het apparaat nooit uit of haal de disk er nooit uit.

Als u dit wel doet bestaat de kans dat behalve de floppy disk ook de floppy disk-drive beschadigd raakt.

Regelmatig schoonmaken van de disk-drivekoppen

Floppy-diskdrives bevatten een hoge-precisie magnetische kop. Als u een floppy-diskdrive gedurende langere tijd gebruikt, raken de koppen bevuild met magnetische deeltjes van de floppy disk. Hierdoor neemt de kans op fouten toe als data worden gelezen of geschreven.

Om de floppy-diskdrive in goede conditie te houden, is het raadzaam de koppen regelmatig (een keer per maand) schoon te maken.

Omgaan met, en opbergen van Floppy disks

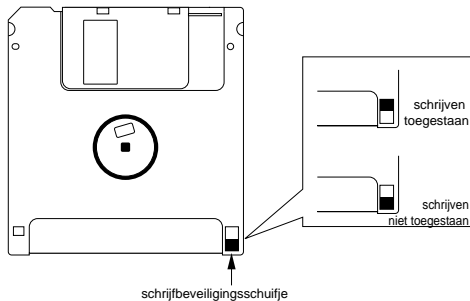
Floppy disks mogen nooit worden blootgesteld aan direct zonlicht of extreme temperaturen, of worden bewaard op extreem vochtige of stoffige plaatsen.

Zorg ervoor dat de floppy disks niet in de buurt komen van sterk magnetische velden, zoals bijvoorbeeld televisietoestellen of luidsprekers.

Voordat u de machine uitzet, kunt u het beste de floppy disk uit de drive halen. Als u de floppy disk gedurende een lange tijd in de drive laat zitten terwijl de machine uitstaat, dan bestaat de kans dat de disk vuil wordt waardoor er lees/schrijffouten optreden.

❑ Voorkomen van onopzettelijk wissen

Floppy disks zijn uitgerust met een schrijfbeveiligingsschuijfe waarmee u onopzettelijk verlies van data kunt voorkomen. Op floppy disks die belangrijke data bevatten verplaatst u het schrijfbeveiligingsschuijfe in de schrijfbeveiligingspositie (het venstertje open) zodat er geen data op de disk kunnen worden geschreven.



❑ Data-backup

De data op een floppy disk kunnen door ongelukken beschadigd raken. Als u erg belangrijke data heeft die u wilt bewaren, is het aan te raden hiervan een backup-kopie te maken.

❑ Filesoorten gehanteerd op de RM1x

Alle data

Deze files verwerken alle data van het interne geheugen van de RM1x als één enkele file.

Alle data behelst de volgende data.

Songs	20
Stijlen (User)	50
Systeem-setup	1

Songdata bevatten de muziekdata voor songs 01 - 20 van de instellingen voor elke song van de Songmode, de Voice-submode en Effect-submode, de Play FX-instellingen van de Song mode en Uitgangskanaalinstellingen.

Stijldata bevatten data voor de acht Patronen van elke stijl ($50 \times 16 = 800$), en 99 User-Frases voor elke Stijl ($50 \times 99 = 4950$). De data voor elk Patroon bevatten naast de muziekdata instellingen van Afspeeeffect, Pattern-Voice, en Patrooneffect.

System-setup bevat de instellingen van Utility mode.

Stijlen (User)

Stijlfiles bevatten alle data in een stijl (16 gedeeltes en 256 user-frases) van Pattern-mode.

Stijl-files bevatten de volgende data.

Muziekdata opgenomen in de Stijl
Play FX-instellingen
Uitgangskanaalinstellingen
Voice-submode-instellingen
Effect-submode-instellingen

Song

Songfiles bevatten alle data in één song van Songmode.

Songfiles bevatten de volgende data.

Muziekdata opgenomen in de song
Play FX-instellingen
Uitgangskanaalinstellingen
Voice-submode-instellingen
Effect-submode-instellingen

SMF

SMF (Standard MIDI File) is een aanbevolen formaat voor MIDI-muziekdata, en een sequencer-dataformaat dat wordt toegepast door veel fabrikanten van muziekinstrumenten en computer-softwarebedrijven. Apparaten die compatibel zijn met standaard MIDI-files kunnen data uitwisselen met floppy disk, enz.

SMF verwerkt één Song of één Gedeelte (stijl) als een enkele file. De instellingen Play FX, Uitgangskanaal, Voice-submode en Effect-submode zitten niet in een SMF-file.

SMF+TG Header

Als u een patroon/song in dit formaat opslaat, worden 1 of 2 setupmaten toegevoegd aan het begin van de muziekdata. Program Change, Volume, Pan, Reverb Sendniveau, Chorus Sendniveau, Variatie-Sendniveau, and Toonhoogte-Bend Sensitivity worden aan deze setupmaten toegevoegd in de vorm van MIDI-data.

Als u een file laadt die is opgeslagen met een TG header en vervolgens opnieuw wordt opgeslagen met de TG Header-instelling, worden de setupdata van de toongenerator opnieuw ingevoerd aan het begin van het patroon/song waardoor dubbele data ontstaan. Om deze reden moet u, voordat u de data een tweede keer opslaat, met de "Delete Measure" van de Pattern/Song-job de vorige setup-maten wissen.

Als u een file laadt en afspeelt die is opgeslagen met een TG-header, is het tempo iets vertraagd gedurende maat 1. Dit heeft echter geen effect op het afspelen van het oorspronkelijke deel van de songdata.

Als u een file laadt en afspeelt die is opgeslagen met een TG header, worden alle instellingen van Voice-submode genegeerd. Als u de Voice-submode-instellingen wilt behouden, wis dan de toegevoegde setupmaten met de "Delete Measure" van de Pattern/Song-job.

❑ Data-filenaamuitbreidingen

Als u de vijf hierboven genoemde datasoorten met de RM1x opslaat, wordt automatisch een filenaam-uitbreiding (drie lettertekens om het soort file aan te geven) aan de filenaam toegevoegd:

1. Alle Data	.R1A
2. Stijl	.R1P
3. Song	.R1S
4. SMF	.MID

MEMO

A large area of the page is filled with a light gray dotted grid pattern, intended for taking notes or writing a memo.

Hoofdstuk 2. PATTERN-MODE

De PATTERN-mode bevat 60 vooringestelde stijlen - inclusief ritmes, beats, en instrumentale delen, en omvat het gehele spectrum aan dans en hedendaagse muziek!

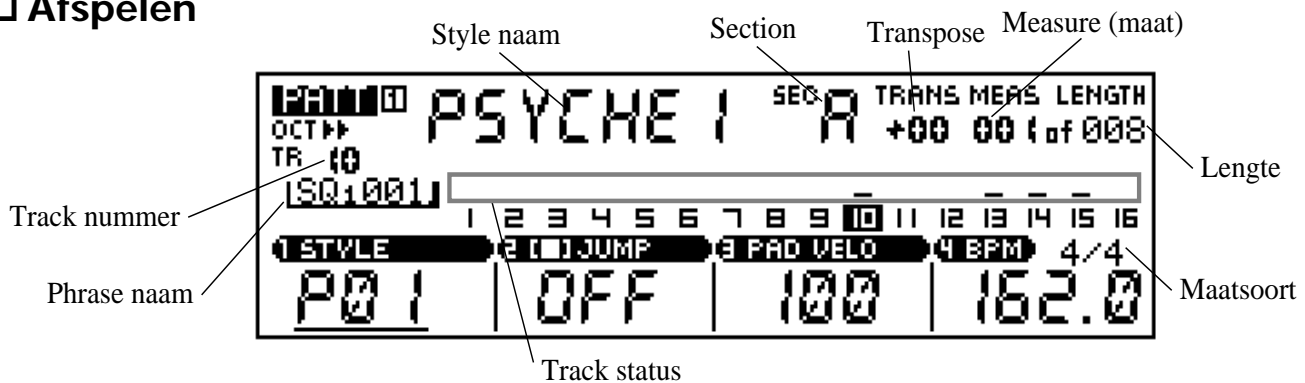
Met de PATTERN-mode kunt u maar liefst 50 originele user-stijlen opnemen die u op dezelfde manier kunt toepassen als de vooringestelde stijlen.

Dit hoofdstuk geeft uitleg over alle PATTERN-modehandelingen.

1. PATTERN afspelen	46
2. Opnemen	49
3. Groove	55
4. FX afspelen	57
5. MIDI-delay	60
6. Arpeggio	62
7. Voice	63
8. Voice wijzigen	65
9. Effect	69
10. Setup	73
11. Disk	76
12. Job	80
13. Wijzigen	99
14. Splitsen	108

1. PATTERN afspelen

□ Afspelen



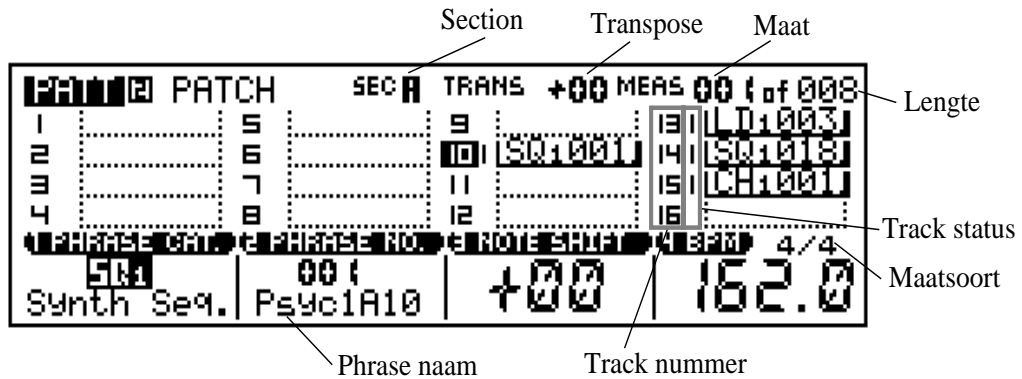
①	Stijlnummer/ naam	P01 ... P60, U01 ... U50	Selecteert de stijl.
②	Springen	OFF, 001 ... 256	Selecteert de maat waar de RM1x naartoe "springt" als op de STOP knop wordt gedrukt. Als deze op "OFF" staat, zal de afspeelpositie op dezelfde plaats blijven als het afspelen wordt gestopt. Als u de maat wilt selecteren, druk dan op de STOP knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.
③	Toets-velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Selecteert de waarde van de noot-velocity voor het toetsenbord van de RM1x. Hogere waarden produceren een sterker geluid. Er zijn tevens vier "random velocity"-instellingen die een verschillende mate van "random velocity"-variatie produceren. "RND1" produceert de kleinste variatie en "RND4" de grootste variatie.
④	BPM	25 ... 300	Stelt het tempo in van het afspelen van patronen.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Met deze parameter kunt u tracknummers selecteren, of met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... +36	Toont de transponeerwaarde. Met deze parameter kunt u transponeren, of met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27.
	Maat		Stelt de startpositie van het afspelen in, of toont de afspeellokatie.
	Lengte		Toont de totale lengte van het patroon.
	Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stelt de maatsoort van het patroon in.
	Gedeelte	A ... P	Toont het geselecteerde gedeelte. Met het toetsenbord kunt u gedeeltes selecteren, zoals beschreven op pagina 28.
	Trackstatus	M, S	Toont track-SOLO of track-MUTE.
	Frasenaam		Het gemarkeerde tracknummer geeft het nummer aan van de geselecteerde track. Geeft de geselecteerde frase aan.

* Voor informatie over hoe u de waarden dient te veranderen, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

Een stijl selecteren en een patroon afspelen

- ① Zorg ervoor dat PATTERN-mode wordt geselecteerd (druk indien nodig op de MODE [PATTERN]-knop). "PATT 1" moet nu verschijnen in de linkerbovenhoek van de LCD-display.
- ② Selecteer een stijl met displayknop 1 (P01 ... P60 zijn vooringestelde stijlen. U01 ... U50 zijn user-stijlen).
- ③ Selecteer een gedeelte via het toetsenbord zoals is beschreven op pagina 28.
- ④ Druk op PLAY om af te spelen. De PLAY knopindicator gaat branden op de BPM-waarde, de velocity-balkjes boven actieve tracks geven het afspeelniveau aan in de corresponderende tracks, en de MEAS-parameter geeft de afspeelmaat aan..
- ⑤ Wijzig waar gewenst gedeeltes of andere parameters tijdens het afspelen. In de PATTERN-mode loopt het gedeelte voortdurend totdat een ander gedeelte is geselecteerd of het afspelen stopt.
- ⑥ Druk op STOP om het afspelen te stoppen als u klaar bent.

□ Patch



Parameter	Waarden	Functie
1 Frasecategorie		Selecteert de frasecategorie.
2 Frasenummer		Selecteert het frasenummer.
3 Noot-shift	-99 ... +99	Verplaatst de toonhoogte van de geselecteerde frase met het bepaalde aantal halftonen.
4 BPM	25 ... 300	Stel het tempo in voor het afspelen van patronen.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U selecteert een tracknummer met deze parameter, of met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U transposeert met deze parameter, of met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27.
Maat		Stelt de startlokatie in voor het afspelen, of toont afspeelpositie.
Lengte		Toont totale lengte van patroon.
Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stelt de maatsoort in van het patroon.
Gedeelte	A ... P	Toont het geselecteerde gedeelte. U selecteert een gedeelte met deze parameter, of met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 28.
Trackstatus	M, S	Geeft track-SOLO of track-MUTE aan. Het gemarkeerde tracknummer geeft het nummer aan van de geselecteerde track.
Frasenaam		Toont de geselecteerde frase.

* Voor informatie over hoe u de waarden dient te veranderen, zie Algemene Handelingen (pagina 26)..

U kunt dit scherm gebruiken om een patroon te creëren (door frases te schikken in 16 patroontracks), of door een bestaand patroon te selecteren en af te spelen.

Een patroon creëren

- 1 Nadat u de stijl heeft geselecteerd waarop u wilt werken in de PATTERN-mode, gebruik dan de MODE [PATTERN] knop om de PATCH-mode te selecteren. "PATT 2 PATCH" moet dan in de linkerbovenhoek van de LCD-display verschijnen.
- 2 Selecteer het gedeelte dat u wilt programmeren met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 28.
- 3 Stel de lengte van het gedeelte in met de lengteparameter.
- 4 Druk op de PLAY knop om het afspelen te starten als u het geluid van het patroon wilt afluisteren terwijl u eraan werkt. De PLAY knopindicator knippert in overeenstemming met de BPM-waarde, de velocity-balkjes naast de actieve tracks geven het afspeelniveau aan in de corresponderende tracks, en de MEAS-parameter geeft de maat tijdens het afspelen aan.
- 5 Selecteer de track waaraan u een frase wilt toewijzen met het toetsenbord zoals is beschreven op pagina 27. Het corresponderende tracknummer is gemarkeerd op de display.
- 6 Met displayknoppen 1 en 2 kunt u de frasecategorie en -nummer selecteren die u wilt toewijzen aan de track (frasetitels bestaan uit twee delen: een categorie-afkorting aan de linkerkant, en een nummer aan de rechterkant).
- 7 U kunt doorgaan met het selecteren van tracks en het toewijzen van frases totdat uw patroon compleet is.
- 8 Druk op STOP om het afspelen te stoppen als u klaar bent.

Houd er rekening mee dat de rechterkant van de “hokje” (in de PATCH-modedisplay) dat om de frasenamen staat, aangeeft of de lengte van de frase kleiner, gelijk of langer is aan die van het patroon.

Fraselengte kleiner of gelijk aan patroonlengte.

PATTERN	PATCH	SEC	TRANS	+00	MEAS	00 (of 000)
1	5	9	13			FX1001
2	6	10	14			
3	7	11	15			
4	8	12	16			

FX1 00 t
Synth Efx Psyc1G12 +00 120.0

Fraselengte groter dan patroonlengte.

PATTERN	PATCH	SEC	TRANS	+00	MEAS	00 (of 004)
1	5	9	13			FX10013
2	6	10	14			
3	7	11	15			
4	8	12	16			

FX1 00 t
Synth Efx Psyc1G12 +00 120.0

2. Opnemen

Hoewel de RM1x is uitgerust met veel vooringestelde frases, kunt u ook uw eigen user-frases opnemen. Met de Phrase Recording-submode kunt u dit opnemen.

Met de RM1x kunt u op twee manieren opnemen: realtime- en stapsgewijs (step) opnemen.


Bij realtime opname is de RM1x vergelijkbaar met een tape recorder omdat deze de data opneemt zoals deze worden afgespeeld. Hierdoor kunt u alle nuances van een werkelijke performance opnemen.

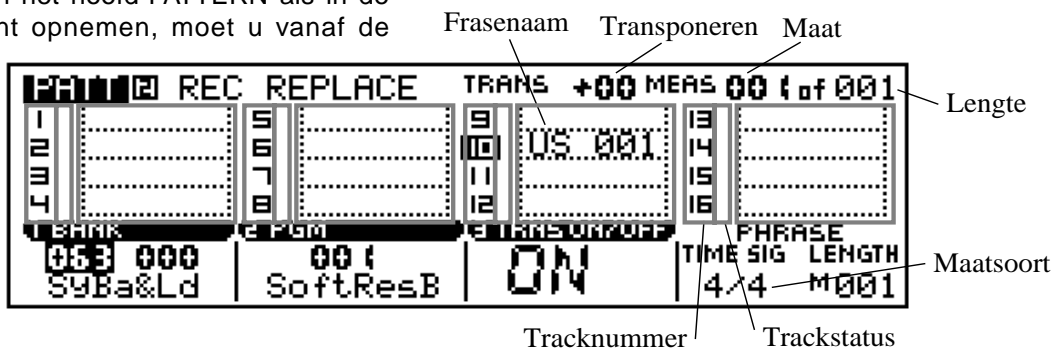
Met stapsgewijs opnemen input u de frase met één noot tegelijk, bijna alsof u de noten op een stuk muziekpapier zou schrijven. Hiermee kunt u ingewikkelde frases creëren zonder deze in realtime af te spelen op het toetsenbord.

Het opnemen voorbereiden

- ❶ Ga naar de VOICE-submode en wijs de voice(s) die u wilt gebruiken toe aan de track(s) die u wilt opnemen, zoals beschreven op pagina 63.
- ❷ Keer terug naar de PATTERN-mode. Hoewel u zowel in het hoofd-PATTERN als in de PATCH-mode kunt opnemen, moet u vanaf de

PATTERN-mode starten om de op te nemen stijl te selecteren en de opnamemodus (REPLACE, OVERDUB, STEP, of GRID — hieronder apart beschreven).

- ❸ Met displayknop 1 selecteert u de stijl waarop u wilt opnemen (user-stijlen "U01 ... U50" kunnen slechts worden opgenomen).
- ❹ Met de lengteparameter selecteert u de fraselengte die u wilt opnemen, en met de maatsoortparameter selecteert u de gewenste maatsoort. Deze wijzigingen kunnen alleen worden gemaakt voor "lege" patronen (patronen kunnen worden gewist met behulp van de Clear Pattern-job, pagina 98).
- ❺ Druk op REC  om de opname-standby-mode in te gaan. De rode REC  knopindicator brandt en de PATTERN-modedisplay verschijnt zoals hieronder is getoond.
- ❻ Met displayknop 2 selecteert u de opnamemodus die u wilt gebruiken ("REPL" = REPLACE, "OVER" = OVERDUB, "STEP" = STEP, en "GRID" = GRID). U kunt nu ook displayknop 1 gebruiken om te bepalen of het patroon zal loop'en of niet tijdens het opnemen.



	Parameter	Waarden	Functie
🔊 ❶	Loop aan-uit	ON, OFF	Bepaalt of het patroon zal loop'en tijdens de opname.
🔊 ❷	Opnametype	Replace (Realtime) Overdub (Realtime) Step (Step) Grid (Step)	Selecteert de opnamemethode.
🔊 ❸	Toetsenbord-velocity	001 ... 127, RND1 ... 4	Selecteert de noot-velocitywaarde voor het toetsenbord van de RM1x. Hogere waarden produceren sterkere geluiden. Er zijn ook vier "random velocity"-instellingen die een verschillende mate van "random velocity"-variatie produceren. "RND1" produceert de kleinste variatie en "RND4" de grootste.
🔊 ❹	BPM	25 ... 300	Stelt het tempo in voor het afspelen van patronen.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde gedeelte. Dit kunt u bereiken met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt met deze parameter transponeren, of met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27.
	Maat		Stelt de beginpositie in van het opnemen, of toont huidige opnamepositie.
	Lengte		Stelt de fraselengte in, in maten.
	Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stelt de maatsoort in van het patroon
	Trackstatus		Het gemarkeerde tracknummer geeft de geselecteerde track aan.
	Frasenaam		Geeft de geselecteerde frase aan.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

Manieren van opnemen

De PATTERN-mode biedt vier verschillende manieren (types) om frases op te nemen: twee realtime-manieren, en twee stapsgewijze manieren.

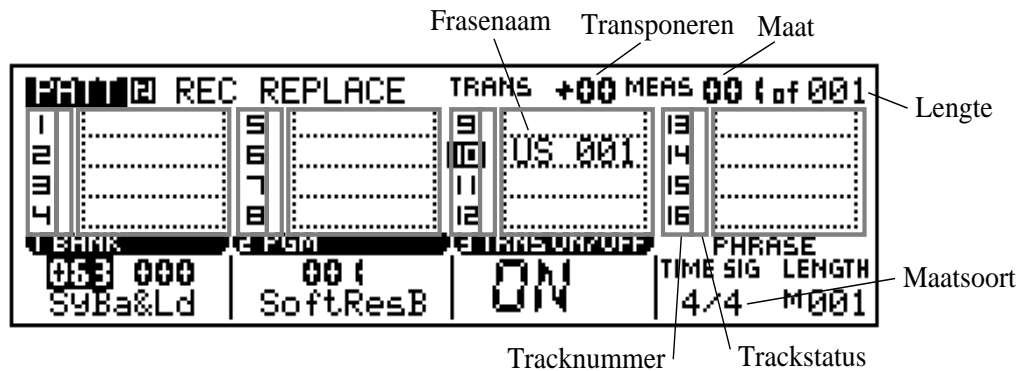
Het REPLACE-type neemt performance-data in realtime op, waarbij reeds bestaande data worden overschreven in de user-frase van bestemming. De nieuwe data vervangen de oude. U moet op deze manier opnemen indien u een frase wilt redo'en waar u niet tevreden over bent, of die u niet meer nodig hebt. (pagina 51)

Het OVERDUB-type - het tweede realtime-type - neemt data op over een geselecteerde frase terwijl de oude data onaangetast blijven. U moet op deze manier opnemen als u een ingewikkelde frase wilt creëren met verschillende lagen (pagina 51)

Met het STEP-type kunt u een performance componeren door deze per event te "schrijven". Dit is een niet-realttime, stapsgewijze opnamemethode die lijkt op het neerzetten van muzieknotaties op muziekpapier. Bij deze methode kunt u "overdubben" omdat events niet worden verwijderd tenzij u deze zelf daadwerkelijk wist. (pagina 52)

Met het GRID-type kunt u 1-maatsfrases opnemen door noten in te voeren op een 16e-noots "grid" die zich onder de witte toetsen van het RM1x-toetsenbord bevindt. De toonhoogte, de gate-tijd en de velocity van iedere ingevoerde noot kunnen met behulp van de displayknoppen worden ingesteld. (pagina 54)

Als u de opnamestijl en de opname-mode reeds heeft ingesteld in de PATTERN-mode, kunt u de "record ready"-mode direct ingaan vanuit de PATCH-display. In dit geval ziet de PATCH-display er als volgt uit.



Parameter	Waarden	Funcie
Bank MSB / LSB		Selecteert de voice die wordt gebruikt om de frase af te spelen. Zie het losse Lijstboek.
Programmanummer		Selecteert de voice die wordt gebruikt om de frase af te spelen. Zie het losse Lijstboek.
Transponeren aan/uit		Zet transponeren aan of uit .
Tracknummer	01 ... 16	Geeft geselecteerde tracknummer aan. Het selecteren van het tracknummer kunt u uitvoeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Geeft geselecteerde transponeernummer aan. Het transponeren kunt u uitvoeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Maat		Stelt de startlokatie van het opnemen in, of toont de huidige opnamepositie.
Lengte	001 ... 256	Geeft fraselengte in maten weer.
Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Geeft de maatsoort van het patroon weer.
Trackstatus	M, S	Geeft track-SOLO of track-MUTE weer.
Frasenaam		Het gemarkeerde tracknummer geeft de geselecteerde track weer. Geeft de geselecteerde frase weer. U selecteert het nummer in het PATCH-scherm. (pagina 47) Met de Phrase name pattern-job kunt u de frase een willekeurige frasenaam toewijzen. (pagina 95)

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

□ Realtime Opnemen (Vervangen, Overdubben)

Met deze opneemmethode kunt u uw frase invoeren in real time. U kunt de frase direct invoeren met het microtoetsenbord of anders met een remote MIDI-toetsenbord of ander MIDI-apparaat. Of u kunt een frase vanuit een computer of andere sequencer opnemen (kopiëren).


De PATTERN-mode biedt twee opnamemethoden voor realtime-frases: REPLACE en OVERDUB.

Met de REPLACE-methode kunt u een geheel nieuwe frase creëren of een reeds bestaande frase overschrijven. Deze methode wist alle bestaande data in de geselecteerde frase.

Met OVERDUB “overdub’t” u nieuwe data op de bestaande data van de frase. Hiermee kunt u ingewikkelde meerlagige frases opbouwen.

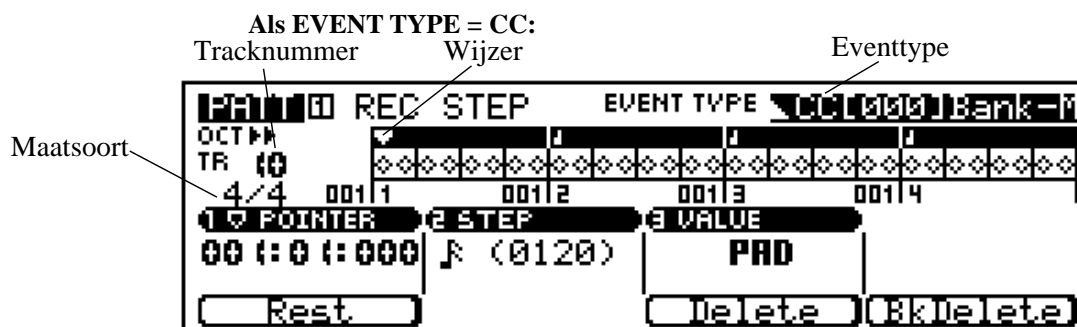
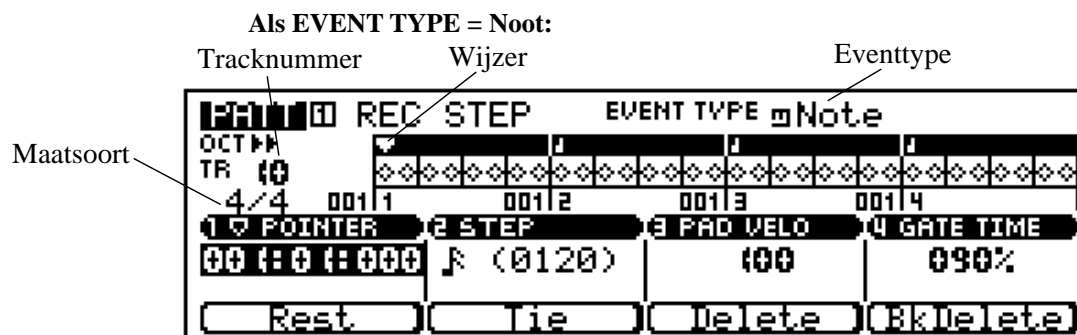
- ❶ Nadat de “Preparing to Record”-procedure zoals hierboven beschreven af is, selecteert u de track om op te nemen via het toetsenbord van de RM1x zoals beschreven op pagina 27.
- ❷ Stel de BPM in naar de waarde waarop u wil opnemen.
Het is soms handiger een langzaam tempo in te stellen voor realtime-opname. Hierdoor heeft u voldoende tijd om de data in te voeren.
- ❸ Druk op de PLAY  knop om het opnemen te starten. U zult de metronoom horen en u krijgt een 1-maats count-in voor de eerste op te nemen maat. De count-in wordt aangegeven door negatieve getallen in de “MEAS”-parameter.
Speel het gewenste deel af op het toetsenbord van de RM1x of op een extern MIDI -toetsenbord
- ❹ Druk op de STOP  knop als u met opnemen wilt stoppen. De normale PATTERN-afspeelmode wordt automatisch opnieuw geselecteerd als u stopt met opnemen, en u keert automatisch terug naar de top (eerste maat) van het patroon.
- ❺ Herhaal indien gewenst stappen 1 tot en met 4 om andere tracks op te nemen.
Als u een onjuiste mode input, kunt u deze in een volgende ronde verwijderen door de [SHIFT]-knop samen met dezelfde noottoets ingedrukt te houden.

U houdt beide toetsen tegelijk ingedrukt terwijl de opname het punt passeert waar de (slechte) oorspronkelijke noot werd ingevoerd.

-  **N.B.** • Met patroonjob 00 (Undo/Redo) kunt u een opname wissen die u net heeft gemaakt. Hiermee kunt u data herstellen die u per ongeluk heeft overschreven met nieuwe data. (pagina 82)
- Onthoud dat u, alvorens op te nemen, ook andere juiste parameters dient in te stellen zoals BPM, kliktel, klikmode, en opname-count (zie pagina 133).
- Als u velocity-waarden “true” wilt opnemen, voer dan de data in vanaf een remote MIDI-toetsenbord.


□ Stapsgewijs Opnemen

Met deze opnamemodus neemt u slechts een enkele noot tegelijk op. U stelt dan de meest geschikte waarden in voor de lengte, velocity enz.



	Parameter	Waarden	Functie
①	Wijzer		Nootpositie.
②	Stap	0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0480, 0960, 1920	De "afmeting" van de opname­stap. Dit bepaalt naar welke positie de wijzer gaat nadat een noot is ingevoerd.
③	Velocity van de Toetspad	001 ... 127, RND1 ... 4	De velocity-waarde van de in te voeren noot.
④	Waarde	-8192 ... +8191 (EVENT TYPE=PB), 000 ... 127 (EVENT TYPE=CC), PAD	Selecteert de waarde voor alle eventtypes behalve "Noot". Deze parameter verschijnt als u een willekeurige EVENT TYPE selecteert (behalve "Noot"). Druk op de [ENTER]-knop om de geselecteerde waarde werkelijk in te voeren.
⑤	Gate-tijd	001 ... 200	De lengte van de ingevoerde noot. Hiermee kunt u legato-, staccato-, en andere effecten creëren.
<input type="checkbox"/> F1	Pauze		Voert een pauze in in geselecteerde nootlengte op de nootwijzerpositie.
<input type="checkbox"/> F2	Verbinden		Verlengt de vorig opgenomen noot door deze te verbinden met een andere noot van dezelfde lengte en toonhoogte.
<input type="checkbox"/> F3	Wissen		Wist de noot of akkoord bij de nootwijzer.
<input type="checkbox"/> F4	Bk Delete		Verplaatst de nootwijzer achterwaarts met de geselecteerde nootlengte en wist de corresponderende noot of het akkoord.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Dit kan gebeuren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Eventtype	Note, PB, CC[000] ... CC[119]	Selecteert welk type event er wordt ingevoerd.
	Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Geeft de maatsoort van het patroon aan.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

- ❶ Nadat u de “Preparing to Record”-procedure heeft doorlopen zoals hierboven beschreven, selecteer dan de track om op het toetsenbord van de RM1x op te nemen zoals beschreven op pagina 27.
- ❷ Druk op de PLAY  knop om het opnemen te starten. De STEP-opneemdisplay verschijnt zoals hierboven getoond.
- ❸ Met de displayknoppen stelt u de STEP-, PAD VELO-, en GATE TIME-parameters naar wens in.
- ❹ Voer een noot in.
Als u de nootparameters heeft geselecteerd, kunt u de noot invoeren door gewoon de juiste toets te drukken op het toetsenbord van de RM1x (of op uw externe MIDI-toetsenbord). Een stip die correspondeert met de ingevoerde noot verschijnt in de notendisplay en de nootwijzer zal naar de volgende positie gaan. Akkoorden kunnen worden ingevoerd door eenvoudigweg de nootwijzer naar een noot terug te brengen en een andere noot op dezelfde plaats in te voeren (dit kunt u zo vaak doen als nodig is). Zie “Op de Display Navigeren”, hieronder.
Tijdens het STEP-opnemen kunt u op de PLAY  knop drukken om het opnemen te starten en het materiaal dat u opneemt af te luisteren.
- ❺ Herhaal stappen 3 en 4 totdat de track compleet is, en druk dan op STOP  om het opnemen te stoppen.

- N.B.** • Bij stapsgewijs opnemen, worden noten geregistreerd bij het loslaten van de toetsen in plaats van bij het indrukken ervan. Hiermee kunt u gemakkelijk een blokakkoord invoeren: u kunt de noten er één voor één uitkiezen en deze allemaal tegelijkertijd loslaten.

De Notendisplay

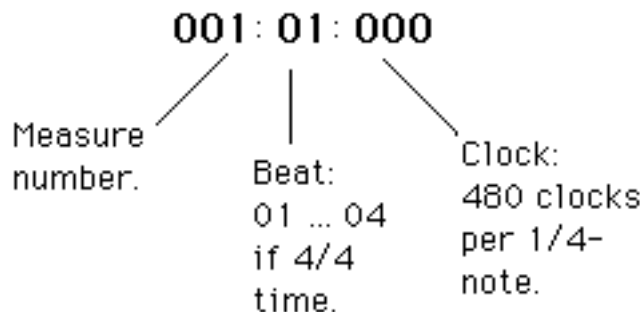
De notendisplay toont maximaal vier kwartnoten met data tegelijkertijd (dat is een maat in 4/4-tijd). Ieder driehoekje op de display is gelijk aan een stap van een 32e-noot. Als de geselecteerde maatspoort uit meer dan 4 kwartnoten per maat bestaat, dan scroll't de display om de extra noten te tonen.

Op de Display Navigeren

Met displayknop 1 kunt u de nootwijzer naar elke positie brengen waar u een noot wilt invoeren, of naar iedere noot die u wilt wissen. U hoort de juiste noot of het juiste akkoord als de nootwijzer naar een nootsymbool wordt gebracht. Als u met de nootwijzer het einde van de notendisplay passeert, verschijnt de volgende maat. Als u voorbij de laatste maat in de frase gaat, verschijnt de eerste maat.

De numerieke POINTER-display

Het POINTER-gebied van de display van het stapsgewijs opnemen geeft de positie aan van de nootwijzer in maten, 1/4-noottellen, en klokken (er zijn 480 klokken per 1/4-noot). Als u tijdens het opnemen niet zeker weet welke maat u ziet op de notendisplay, controleer dan de POINTER-display.



PAD-invoerpunt van niet-nootwaarden

Als tijdens het stapsgewijs opnemen geen nootevent maar een ander eventtype wordt geselecteerd, kunnen waarden worden ingevoerd via het toetsenbord van de RM1x als de VALUE-parameter is ingesteld op PAD.

• PB-Events

Als het Pitch Bend (PB)-eventtype wordt geselecteerd en de VALUE-parameter is ingesteld op PAD, dan wordt de volledige -8192 ... +8191 parameterreeks toegewezen aan het toetsenbord van de RM1x.

Als u de meest linkse toets indrukt terwijl u de [OCT UP]-knop ingedrukt houdt, voert u de waarde “±0000” in en iedere toets daar rechts van verhoogt de waarde met ongeveer 341 per halftoon. De uiterst rechtse toets voert “+8191” in.

Als u de uiterst rechtse toets indrukt terwijl u de [OCT UP]-knop ingedrukt houdt, voert u de waarde “±0000” in en iedere toets daar links van verlaagt de waarde met ongeveer 341 per halftoon. De uiterst linkse toets voert “-8192” in.

Het toetsenbord kan ook worden gebruikt zonder de [OCT UP] of [OCT DOWN]-knop ingedrukt te houden, maar in dit geval produceert de middelste toets een waarde van “±0000” terwijl toetsen daar links en rechts van de waarde respectievelijk verlagen en verhogen met ongeveer 341 per halftoon. De meest linkse toets voert “-4096” en de meest rechtse toets voert “+4096” in.

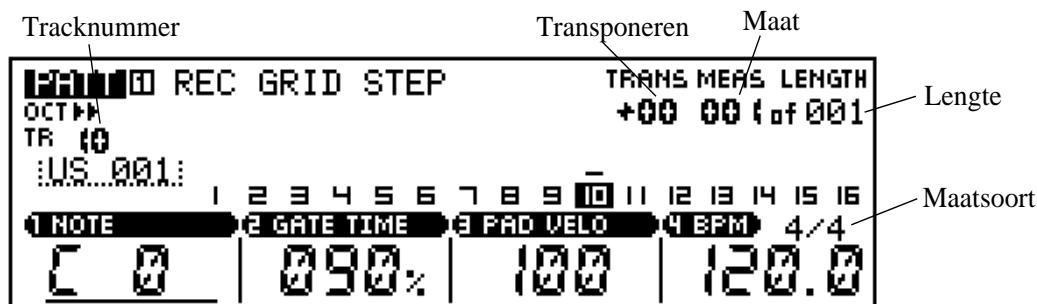
• CC-Events

Als u het Control Change (CC)-eventtype selecteert en u stelt de VALUE-parameter in op PAD, dan wordt de volledige 000 ... 127 parameterreeks toegewezen aan het toetsenbord van de RM1x.

De meest linkse toets voert een waarde van “000” in en elke toets rechts daarvan verhoogt de waarde met 5 of 6 per halftoon. De meest rechtse toets voert “127” in.

□ Stapsgewijs Opnemen (Grid)

Met de GRID-opnamemodus kunt u snel eenmaatsfrases opnemen via een 16e-noots "grid" door het bedienen van de witte toetsen van het toetsenbord van de RM1x.



Parameter	Waarden	Functie
1 Noot	C-2 ... G8	Bepaalt de toonhoogte van de in te voeren noot.
2 Gate-tijd	001% ... 999%	De lengte van de ingevoerde noot. Hiermee kunt u legato, staccato en andere effecten bereiken.
3 Toetspad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	De velocity-waarde van de in te voeren noot.
4 BPM	025 ... 300	Stelt de BPM in waarmee het patroon zal spelen tijdens het opnemen.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het tracknummer. U kunt een tracknummer selecteren met deze parameter of via de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transponeerwaarde. Transpositie kunt u instellen met deze parameter, of via de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Maat		Toont de startlokatie van het afspelen, of toont huidige afspeellokatie.
Lengte		Geeft fraselengte in maten aan.
Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Geeft de maatsoort weer van het patroon.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

- 1 Nadat u klaar bent met "Het Opnemen Voorbereiden" zoals hierboven beschreven, kies dan de track die u wilt opnemen met het toetsenbord van de RM1x zoals beschreven op pagina 27.
- 2 Druk op de PLAY knop om het opnemen te starten. De GRID-opnamedisplay verschijnt (zie figuur hierboven).
- 3 Met de Displayknoppen kunt u naar wens de NOTE- (toonhoogte), GATE TIME-, en PAD VELO-parameters instellen. De NOTE-parameter kunt u ook instellen door de juiste toets op het RM1x toetsenbord in te drukken terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.
- 4 Voer een noot in.
Als de nootparameters eenmaal zijn geselecteerd, kunt u noten op iedere willekeurige 16e-nootspositie invoeren binnen het 1-maatspatroon door eenvoudigweg op de juiste witte toets te drukken op het toetsenbord van de RM1x. Elk van de 16 witte toetsen correspondeert met een 16e noot. Als een noot op

de grid wordt ingevoerd, gaat de corresponderende toets-LED branden. Noten kunnen worden gewist door eenvoudigweg een tweede keer op de betreffende witte toets te drukken zodat de indicator uit gaat. Alleen noten waarvan de toonhoogte is geselecteerd, worden aangegeven door de toets-LEDs. U kunt akkoorden invoeren door een andere noot met een verschillende toonhoogte op dezelfde plaats in te voeren. Als u een oneven maatsoort selecteert zoals 5/4, kunt u met de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen de grid verplaatsen waardoor u toegang krijgt tot de extra nootposities.

Tijdens GRID-opname kunt u op de PLAY knop drukken om met afspelen te beginnen en het materiaal af te luisteren dat u opneemt.

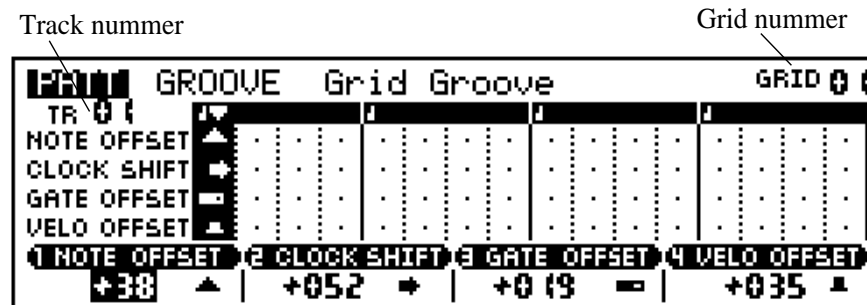
- 5 Herhaal stappen 3 en 4 totdat de track compleet is, en druk dan op STOP om de opname te stoppen.

3. Groove

□ Grid-Groove

Met de RM1x Grid-Groovefunctie kunt u de toonhoogte, timing, lengte, en velocity van noten in een geselecteerde track wijzigen met een 1-maats16e-nootsgrid “grooves” te creëren die u niet zou kunnen creëren met precieze sequencer-achtige programmering. De Grid-Groovefunctie beïnvloedt het afspelen van patroon en arpeggio zonder de sequencedata te veranderen. Voor iedere user-stijl worden de Grid-Groove-instellingen afzonderlijk in het geheugen opgeslagen. Voor een voorinstelde stijl echter gaan de Grid-Groove-instellingen verloren zodra u een andere stijl kiest.

N.B. •Als de GRID GROOVE-display wordt getoond, produceert het spelen op het toetsenbord van de RM1x geen geluid en solo tracktoewijzingen kunnen niet worden gewijzigd.



Parameter	Waarden	Functie
1 Noot-offset	-99 ... 00 ... +99	Verhoogt of verlaagt de toonhoogte van de geselecteerde noot/noten met cent-eenheden.
2 Klokverplaatsing	-120 ... 000 ... +120	Verplaatst de timing van de geselecteerde noot/noten voor- of achterwaarts met klokeenheden.
3 Gate-offset	-120 ... 000 ... +120	Verlengt of verkort de geselecteerde noot/noten
4 Velocity-offset	-127 ... 00 ... +127	Verkleint of vergroot de velocity van de geselecteerde noot/noten.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt dit tracknummer selecteren via deze parameter, of via de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Gridnummer	-36 ... +36	Toont het gridnummer.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

1 Vanuit de PATTERN- of PATCH-mode drukt u op de SUBMODE [GROOVE] knop om naar de Grid-Groovedisplay te gaan.

2 Druk op de PLAY knop om het afspelen van patronen te starten als u het afspelen daarvan wilt afsluiten tijdens het instellen van de groove.

3 Selecteer de track waarop u wilt werken via het toetsenbord van de RM1x zoals beschreven op pagina 27.

4 Met de witte toetsen van het toetsenbord van de RM1x kunt u de nootpositie selecteren die u wilt wijzigen. In de GRID-parameter in de rechterbovenhoek van de display kunt u ook nootposities selecteren. Geselecteerde nootposities worden gemarkeerd weergegeven op de grid in de LCD-display, en de indicators op de corresponderende toetsen van het toetsenbord gaan branden. Iedere witte toets correspondeert met een 16e-nootslokatie in de 1-maatsgroove. Als u dezelfde toets indrukt, zet dit beurtelings de corresponderende noot aan en uit. U kunt

ook een enkele nootpositie selecteren en alle andere tegelijkertijd de-selecteren door op een witte toets te drukken terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt.

5 Wijzig de groove-parameters waar nodig voor de geselecteerde nootposities met de NOTE OFFSET-, CLOCK SHIFT-, GATE OFFSET-, en VELO OFFSET-knoppen. Icoontjes die aangeven dat offset is toegepast verschijnen op de betreffende plaatsen. De icoontjes geven tevens de richting van de offset aan en bij benadering de mate van offset. Als het patroon langer dan 1 maat is, zullen de groove-instellingen op dezelfde manier worden toegepast op elke maat van het patroon.

N.B. •Als het patroon waarop Grid Groove is toegepast een maatsoort heeft die langer is dan 4 tellen (d.w.z. 6/4, 12/8), wordt de 5e tel op dezelfde manier beïnvloed als de 1e in de Grid-Groovedisplay, de 6e tel correspondeert met de 2e tel op de display, enzovoort.

De Grid-Groove opnemen

De gridgroove-instellingen kunnen op de volgende manier worden samengevoegd met de sequencedata.

- ❶ Stel de Grid Groove in zoals boven beschreven.
- ❷ Druk op de [PATTERN] knop om naar de Pattern-afspeelmode te gaan.
- ❸ Druk op de REC knop om in de opname-standby mode te komen.
- ❹ Stel de REC TYPE-parameter in op "OVERDUB."
- ❺ Druk op de PLAY knop om opnemen te beginnen. U hoeft geen nieuwe data op te nemen; de instellingen van de grid groove worden automatisch opgenomen.
- ❻ Druk op de STOP knop om opnemen te stoppen nadat het patroon eenmaal is doorgespeeld. De instellingen van de Grid Groove worden automatisch geïnitieerd als het opnemen wordt gestopt.

4. FX afspelen

Met de PLAY FX-submode kunt u een aantal patroon-afspeelparameters wijzigen om het geluid en het 'gevoel' van het patroon te veranderen zonder daarbij de sequencedata te veranderen. De PLAY FX-instellingen beïnvloeden het afspelen van zowel patroon als arpeggio. Naast timing- en articulatieparameters waaronder beat stretch, clock shift, gate-tijd, en velocity-offset, bevat de PLAY FX-submode een mogelijkheid tot harmoniseren waarmee u unison harmony, octave harmony, en parallel harmony voor nog betere sonische flexibiliteit kunt bewerkstelligen.

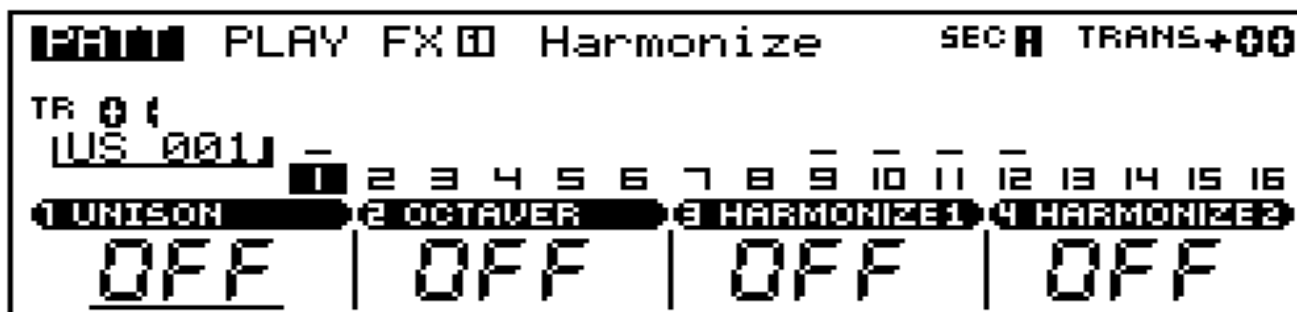
Iedere stijl slaat zijn eigen PLAY FX-instellingen op. Als u overgaat op een andere stijl, worden de instellingen van die stijl automatisch effectief. Houd er rekening mee dat de PLAY FX-instellingen gelden voor alle 16 gedeeltes in de stijl.

U kunt doorgaan met het afspelen van het geselecteerde patroon terwijl u in de PLAY FX-submode werkt. De Sequencerknoppen (▶, ◻, ◼, ◂, ▸) kunnen als normaal worden bediend. Dit betekent dat u de resultaten van uw wijzigingen kunt afluisteren terwijl u daaraan werkt.

◻ Harmoniseren

Met Harmonize kunt u op een nog flexibelere manier gebruik maken van de afspeleffecten van de RM1x, door middel van unison harmonizatie waardoor u opzettelijk buiten-de-fase effecten creëert, maar ook, octave harmony, en de toevoeging van 2 parallelle harmony lines.

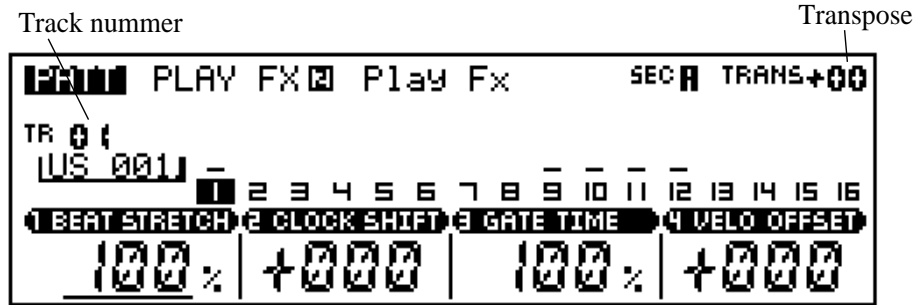
De Harmonize-instellingen zullen afzonderlijk worden opgeslagen in het geheugen van iedere user-stijl, maar de Harmonize-instellingen gaan verloren bij toepassing op een vooringestelde stijl, zodra een verschillende stijl wordt geselecteerd.



	Parameter	Waarden	Functie
①	Unison	OFF, x2 ... x8	Bepaalt het aantal unison-noten dat gespeeld gaat worden (op dezelfde toonhoogte). Hiermee kunt u het geluid 'verdikken' en opzettelijke buiten-de-fase effecten produceren.
②	Octaver	-10 ... OFF ... +10	Produceert een octave harmony line het geselecteerde aantal octaven boven of onder de oorspronkelijke noten.
③	Harmoniseren 1	-99 ... OFF ... +99	Produceert een parallel harmony line het geselecteerde aantal halve tonen boven of onder de oorspronkelijke noten.
④	Harmoniseren 2	-99 ... OFF ... +99	Produceert een parallel harmony line het geselecteerde aantal halve tonen boven of onder de oorspronkelijke noten.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Het selecteren hiervan kunt u doen met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

□ Fx afspelen



Parameter	Waarden	Functie
1 Beat stretch	25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%	Wijzig proportioneel de afspeellengte van frases op track. Als de meter bijvoorbeeld wordt ingesteld op 4/4, en u stelt de schaaltijd in op 50%, dan zal dit de meter comprimeren tot op 2/4. Als u deze op 75% instelt, comprimeert dit de meter tot op 3/4. Een 150% schaaltijd vergroot de meter tot op 6/4 en een instelling van 200% vergroot deze tot op 8/4. Noot-timing wijzigt u op dezelfde manier. Op een 50%-schaal, coverteert een kwartnoot in de oorspronkelijke frase in een achtste noot; op 66%, in een kwartnootriplet; op 75%, in een dotted achtste noot; op 150%, in een dotted kwartnoot; op 200%, in een halve noot. Met deze schalingsmogelijkheid kunt u gemakkelijk complexe ritmes in uw patronen invoeren.
2 Clock Shift	-480 ... 0 ... +480	Verplaatst afspeel-timing, met klok-cycle-eenheden. Zie ook details hieronder.
3 Gate-tijd	000% ... 100% ... 200%	Gate-tijd wijziger waarmee u de oorspronkelijke gate-tijden kunt wijzigen. Zie ook details hieronder.
4 Velocity-offset	-127 ... 0 ... 127	Offset-waarde, toegepast op oorspronkelijke velocities. Zie details hieronder.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt een tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

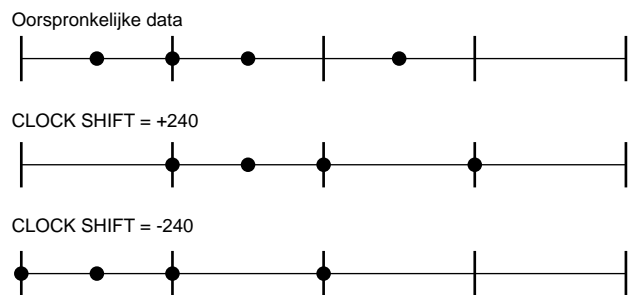
* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

□ Clock Shift

Met deze parameter kunt u de afspeeltijd met een bepaald aantal clock cycles verplaatsen.

Op de RM1x is een clock cycle gelijk aan 1/480 kwartnoot.

Een negatieve verplaatsingswaarde verplaatst de timing achterwaarts (naar het begin van de song), terwijl een positieve waarde de timing voorwaarts verplaatst. Een instelling van +480, bijvoorbeeld, vertraagt de afspeeltiming met een tel.



N.B. • Het is niet mogelijk de afspeeltiming achterwaarts voorbij het oorspronkelijke startpunt van de song te verplaatsen. Als u de waarde instelt op bijvoorbeeld -300 worden alle songdata in de eerste 300 clock cycles van de opname exact naar het beginpunt terugverplaatst.

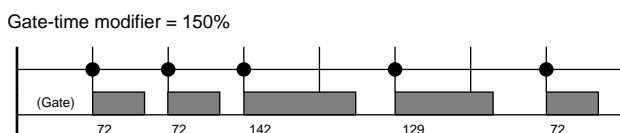
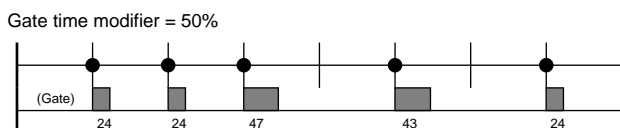
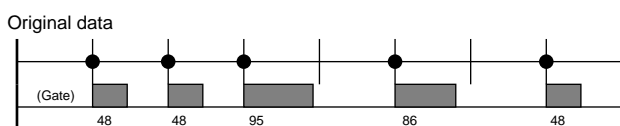
Gate-tijd

Deze waarde wijzigt de gate-tijden van de noten op de track. U kunt deze wijzigen door de oorspronkelijke gate-tijd te vermenigvuldigen met de wijzigingswaarde (percentage).

De gate-tijd geeft de lengte aan van de tijd dat een noot wordt aangehouden. Voor niet-percussieve voices is de gate-tijd gelijk aan de tijd nodig voor het afspelen.

Als u deze waarde instelt op 100% dan wordt de oorspronkelijke gate-tijd gebruikt. Als u deze instelt op minder dan 100% dan worden de gate-tijden verlaagd, terwijl hogere waarden de gate-tijd verhogen.

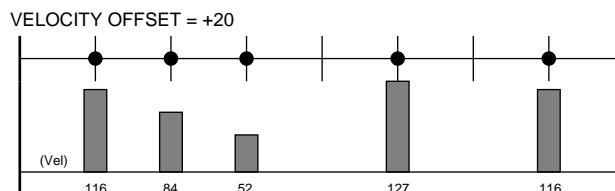
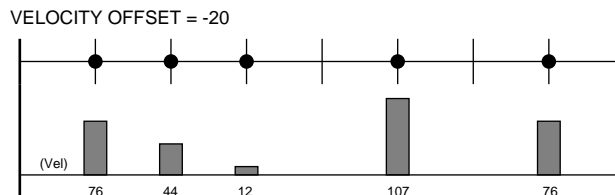
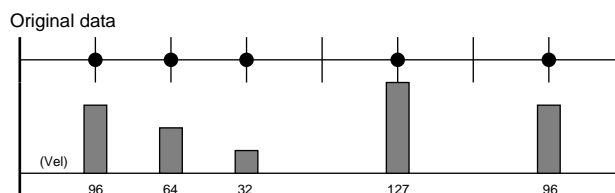
Al de gewijzigde gate-timewaarde minder dan 1 is, dan gebruikt de RM1x een waarde van 1.



Velocity offset


Met deze parameter kunt u een offset toewijzen aan de velocity-waarden van de track.

Positieve waarden verhogen de afspeler-velocity, terwijl negatieve waarden deze verlagen.



Het opnemen van de PLAY FX-instellingen

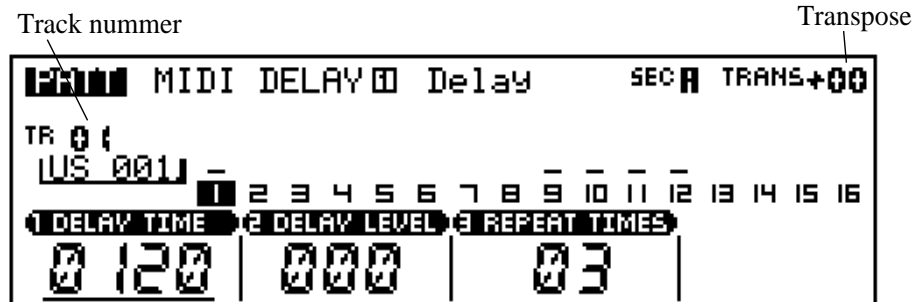
De instellingen van de grid groove kunnen op de volgende manier worden samengevoegd met de sequencedata.

- 1 Stel de PLAY FX in zoals hierboven beschreven.
- 2 Druk op de [PATTERN] knop om naar Pattern-afspeelmode te gaan.
- 3 Druk op de REC  knop om in de opneem-standby mode te komen.
- 4 Stel de REC TYPE-parameter in op "OVERDUB."
- 5 Druk op de PLAY  knop om het opnemen te starten. U hoeft geen enkele nieuwe data op te nemen want de instellingen voor de grid-groove worden automatisch opgenomen.
- 6 Druk op de STOP  knop om het opnemen te stoppen nadat het patroon eenmaal is doorgespeeld. De PLAY FX-instellingen worden automatisch geïnitieerd als het opnemen wordt gestopt.

5. MIDI-delay

MIDI-Delay-submode creëert delay-effecten die erg veel lijken op de conventionele delay-effecten, maar in dit geval worden de delays gecreëerd door manipulatie van de MIDI-nootdata in plaats van het audiosignaal.

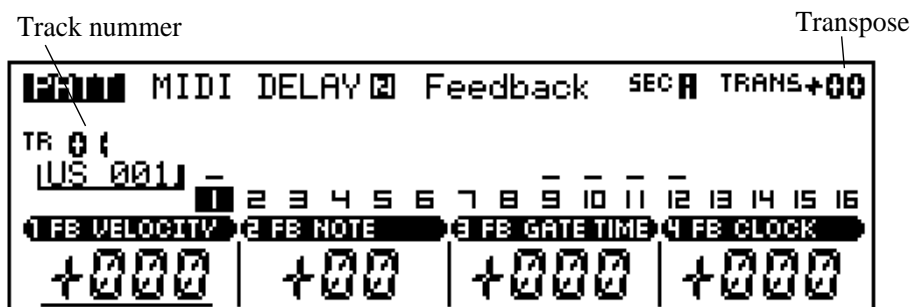
□ Delay



Parameter	Waarden	Functie
① Delay-tijd	0030, 0040, 0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0360, 0480, 0720, 0960, 1920 (0030 ... 1920)	Bepaalt de lengte van het delay. Houd er rekening mee dat de waarden niet continue veranderen als u Displayknop 1 gebruikt. De delay-tijd kan met 1-stapseenheden worden aangepast van 0030 tot 1920 door de cursor op de DELAY TIME-parameter te zetten en door de [NO -1]/[YES +1] knoppen te gebruiken. De waarden corresponderen met MIDI-klokken (480 klokken per kwartnoot). Een instelling van "120" produceert een 16e-nootsdelay, een instelling van "240" produceert een 8th-nootsdelay, enz.
② Delay-niveau	000 ... 127	Selecteert het niveau (volume) van het delay-geluid als een percentage. Hoe hoger de waarde, hoe sterker het delay-geluid.
③ Herhalingen	00 ... 64	Stelt het aantal delay-herhalingen in. Een instelling van bijvoorbeeld "3", produceert 3 herhalingen.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Het selecteren van het tracknummer kunt u doen met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

Feedback



1	Feedback-velocity	-127 ... 000 ... +127	De velocity van de delayed'e noten wordt ge-offset, waarbij het niveau van het delay-geluid wordt beïnvloed. Als u de feedback-velocity van de delayed'e noot offset, beïnvloedt deze parameter het niveau van het delay-geluid en op welke manier de herhalingen wegsterven. Positieve waarden produceren een toenemend herhalingsniveau, terwijl negatieve waarden een afnemend herhalingsniveau produceren.
2	Feedback-noot	-24 ... 00 ... +24, RND	De toonhoogte van de delayed'e noten wordt ge-offset zodat iedere herhaling een andere toonhoogte heeft. Door een correcte FB NOTE-waarde in te stellen is het mogelijk om delays te produceren die lijken op glissandos of zelfs arpeggios. Iedere eenheid correspondeert met een halftoon.
3	Feedback gate-tijd	-100 ... 000 ... +100	De "RND"-instelling produceert delay-herhalingen met een random toonhoogte. De gate-tijd van de delayed'e noten wordt ge-offset door het geselecteerde percentage zodat de herhaalde noten langer of korter worden. Positieve instellingen produceren geleidelijk langer herhaalde noten, terwijl negatieve instellingen het tegenovergestelde effect hebben.
4	Feedback klok	-100 ... 000 ... +100	De timing van de delayed'e noten wordt met klok-eenheden ge-offset. Positieve instellingen resulteren in een toenemende langere delay-tijd van herhaling naar herhaling, terwijl negatieve instellingen het tegenovergesteld effect hebben.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Het selecteren van het tracknummer kunt u doen met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

Het opnemen van de MIDI-delay-instellingen

De MIDI-delay-instellingen kunnen op de volgende manier worden samengevoegd met de sequencedata.

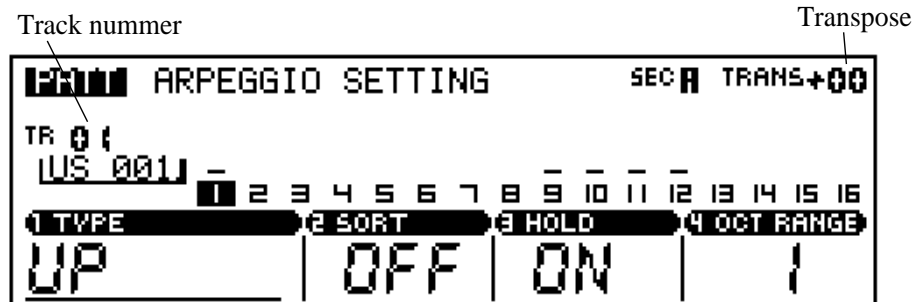
- 1 Stel de MIDI-delay in zoals hierboven beschreven.
- 2 Druk op de [PATTERN] knop om naar de Pattern-afspeelmode te gaan.
- 3 Druk op de REC knop om de record-standbymode in te gaan.

- 4 Stel de REC TYPE-parameter in op "OVERDUB."
- 5 Druk op de PLAY knop om het opnemen te starten. U hoeft geen nieuwe data op te nemen; de MIDI-delay-instellingen worden automatisch opgenomen.
- 6 Druk op de STOP knop om het opnemen te stoppen nadat het patroon eenmaal is doorgespeeld. De instellingen voor het MIDI-delay-niveau worden automatisch op 0 ingesteld als het opnemen wordt gestopt.

6. Arpeggio

Met deze submode kunt u simpele automatische arpeggios creëren die gebaseerd zijn op noten gespeeld op het toetsenbord van de RM1x.

Arpeggio-instellingen



Parameter	Waarden	Functie
1 Type	OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM	Selecteert het soort arpeggio. Gewoonlijk speelt de arpeggio af al naar gelang de volgorde van de aangeslagen toetsen. Maar als de SORT-parameter (onder) "ON" staat, dan speelt de arpeggio af al naar gelang het geselecteerde TYPE ongeacht de volgorde van de aangeslagen toetsen. "UP" produceert een opgaande arpeggio. "DOWN" produceert een neergaande arpeggio. "ALTER1" en "ALTER2" produceren verschillende soorten afwisselende arpeggio's. En "RANDOM" produceert een random arpeggio.
2 Soort	ON, OFF	Bepaalt of de noten van de arpeggio al of niet worden "uitgezocht" volgens het geselecteerde arpeggio TYPE (boven).
3 Aanhouden	ON, OFF	Bepaalt of de arpeggio al of niet zal blijven spelen als de noten worden losgelaten. Als deze parameter op "ON" staat, dan blijft de arpeggio afspelen wanneer de noten gespeeld op het toetsenbord van de RM1x of een ander extern toetsenbord worden losgelaten. Als deze op "OFF" staat, dan stopt de arpeggio zodra de noten worden losgelaten.
4 Octaafreeks	1 ... 4	Bepaalt de reeks octaven die de arpeggio bestrijkt. Als deze op "1" is ingesteld, dan bevat de arpeggio slechts de noten die worden gespeeld op het toetsenbord. Als deze is ingesteld op "2", "3", of "4", dan zal de arpeggio automatisch worden uitgebreid om het geselecteerde aantal octaven te dekken.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Het selecteren van het tracknummer kunt u doen met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Voor informatie over het wijzigen van waarden, zie Algemene Handelingen (pagina 26).

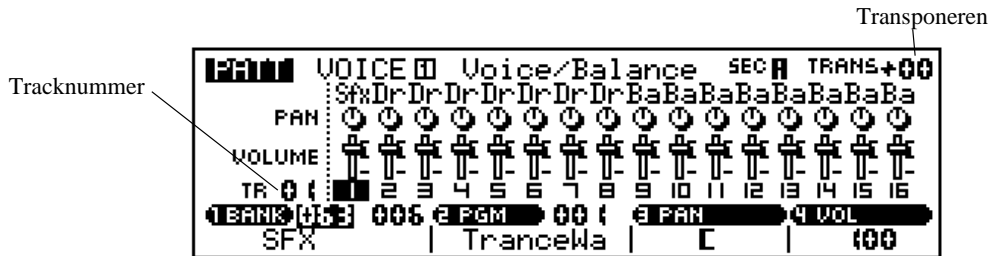
7. Voice

Met de Voice-submode kunt u verschillende parameters instellen (zoals voice, pan, volume, en effecten) van alle patroontracks. U kunt de voice-waarden afzonderlijk voor iedere stijl instellen. De waarden zijn op alle gedeelten (Gedeelte A tot P) van de stijl van toepassing.

Voor algemene informatie over voice en effect, zie Hoofdstuk 1. (pagina's 37, 39)

- N.B.** • De afspelenknoppen (▶, ◀, ◻, ◻, ◻) blijven werken terwijl u de instellingen wijzigt. U kunt zodoende de resultaten van uw wijzigingen afluisteren terwijl u aan het werk bent.

□ Voicebalans

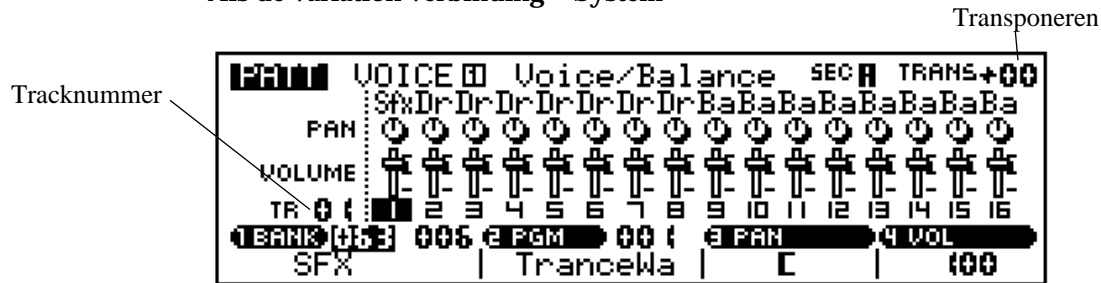


	Parameter	Waarden	Functie
1	Bank	(Zie het losse Lijstboek)	Selecteert de voicebank. Zie het losse Lijstboek voor een complete lijst met de voices van de RM1x. Als "****Frase" verschijnt, worden de bank en het wijzigingsnummer van het programma geschakeld al naar gelang de frasedata. Als een ander banknummer wordt geselecteerd, dan worden de displaybank en programmanummers gebruikt voor alle gedeelten.
2	Programmanummer	(Zie het losse Lijstboek)	Selecteert de voice (voicenummer). Zie het losse Lijstboek voor een complete lijst met de voices van de RM1x.
3	Pan	Random, L63 ... C ... R63	Stelt geluidsbalans in voor stereo-afspelen. L63 stelt de positie helemaal naar links in; R63 stelt de positie helemaal naar rechts in. Als u de pan op Random instelt, dan verandert de positie willekeurig iedere keer dat een nieuwe noot wordt afgespeeld. De panwaarde verandert tijdens het afspelen al naar gelang de MIDI-pandata van de track.
4	Volume	000 ... 127	Stelt geluidsvolume in. Tijdens het afspelen verandert het volume al naar gelang de MIDI-volumedata van de track.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... 0 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

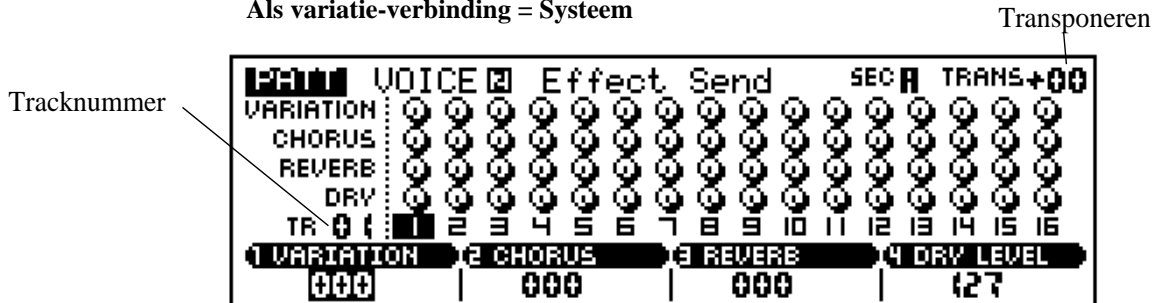
* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

Effect Send

Als de variation verbinding = System



Als variatie-verbinding = Systeem



Als variatie-verbinding = Insertie

	Parameter	Waarden	Functie
1	Variatie send level (When variation connection =System)	000 ... 127	Stelt signaalniveau in op variatie-effectblok.
1	Variation switch (Als variatie verbinding =Insertie)	ON, OFF	Selecteert gebruik/niet-gebruik van variatie-effect. Houd er rekening mee dat u de schakelaar slechts voor 1 track ON kunt zetten. (Als u de waarde op ON instelt, veranderen de andere ON-instellingen in OFF.
2	Chorus sendniveau	000 ... 127	Stelt signaalniveau in op het chorus-effectblok.
3	Reverb sendniveau	000 ... 127	Stelt signaalniveau in op het reverb-effectblok.
4	Dry level (Als variatie verbinding =Systeem)	000 ... 127	Selecteert op iedere track de hoeveelheid die wordt verstuurd naar de Dry line van het effect. Instelling verschijnt alleen als variatie-type is ingesteld op Systeem.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... 0 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

8. Voice Wijzigen ('Editten')

Met deze pagina kunt u de geluidseigenschappen van de voice(s) wijzigen die worden gespeeld in de geselecteerde track. U kunt afzonderlijke edit-instellingen maken van iedere track.

Instellingen zijn niet van toepassing op de voices zelf, maar alleen in de track. Als de voice in de track wijzigt, dan werken de instellingen voor de nieuwe voice. Als u dezelfde voice met verschillende edit-instellingen op verschillende tracks toepast, dan kunnen de geluidseigenschappen geheel anders zijn.

Deze instellingen worden toegepast als offsets op de oorspronkelijke, interne instellingen van de voice.

EG

Tracknummer

Transponeren

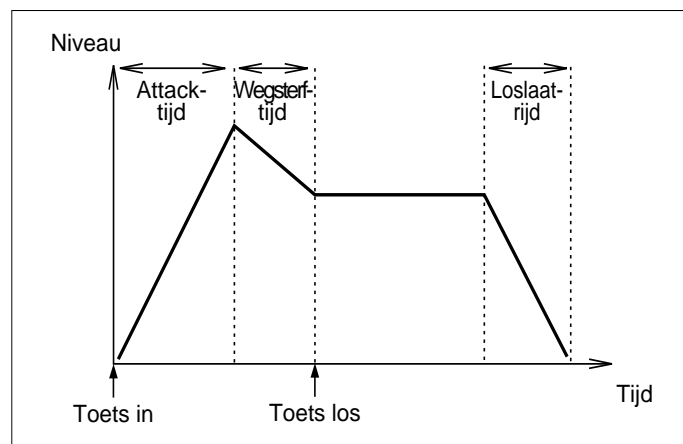


Parameter	Values	Function
1 Attack-tijd	-64 ... 00 ... +63	Stelt de tijd in die het geluid nodig heeft om naar het piekvolume te klimmen, vanaf het allereerste 0-niveau (op het moment dat de toets voor het eerst wordt aangeraakt). Lage waarden produceren een snelle toename in volume, terwijl hogere waarden een meer geleidelijke klim produceren.
2 Uitsterftijd	-64 ... 00 ... +63	Stelt de tijd in die het volume er over doet om van het piekniveau naar het "sustain"-niveau te gaan. Lagere waarden produceren een helder en fris geluid.
3 Loslaat-tijd	-64 ... 00 ... +63	Stelt de tijd in die het volume nodig heeft om naar het 0-niveau te dalen nadat de noot "fysiek" is losgelaten. Hoe lager het niveau, hoe sneller het geluid uit is
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... 0 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Zie Algemene Bediening (pag. 26) voor meer informatie over het wijzigen van waarden.

Deze waarden besturen wijzigingen in het volume in tijd, beginnend met het moment waarop de noot aangeslagen wordt en eindigend op het punt waar het geluid is weggestorven. ("EG" staat voor envelope generator.)

EG



□ Pitch Bend/Portamento



Parameter	Values	Function
① Pitch-Bendbereik	-24 ... 0 ... +24	Stelt het bereik in van de toonhoogteverandering die voor ieder deel kan worden bestuurd door de PITCH BEND-knop. Met een instelling van +12, verandert de toonhoogte een octaaf als toonhoogte-bend maximaal wordt verhoogd of verlaagd. Bij negatieve instellingen wordt de richting van de toonhoogtewijziging omgedraaid.
② Pitch Bend	-8192 ... 0000 ... +8191	Selecteert een "vooringestelde" pitch-bendwaarde voor de track.
③ Portamento-schakelaar aan/uit	ON, OFF	Bepaalt of portamento op ieder deel wordt toegepast. Portamento is een functie die de toonhoogte tussen twee noten met een verschillende toonhoogte zachtjes wijzigt. Portamento kan niet worden toegepast op drum voices of SFX kit-voices.
④ Portamento-tijd	000 ... 127	Bepaalt de snelheid van toonhoogtewijziging op ieder deel als de Portamento Schakelaar = ON. Hogere waarden zorgen ervoor dat de toonhoogte langzamer wijzigt. Lagere waarden produceren een snellere wijziging
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... 0 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

□ LFO

Met de RM1x LFO (Low Frequency Oscillator) kunt u toonhoogte, filter cutoff frequentie of amplitude moduleren, waardoor een groot aantal modulatie effecten ontstaan..



	Parameter	Waarden	Functie
①	LFO-snelheid	-64 ... 00 ... +63	Stelt de snelheid in van de LFO. Hogere waarden produceren een snellere LFO-variatie.
②	Toonhoogte-diepte	000 ... 127	Stelt de mate van LFO-toonhoogtemodulatie in. Periodieke toonhoogtemodulatie produceert een vibrato-achtig effect. Deze parameter bepaalt in welke mate de LFO de pitch moduleert, en daarmee ook de diepte van de vibrato die daarvan het gevolg is.
③	Filter-diepte	000 ... 127	Stelt de diepte in van LFO-filtermodulatie. Periodieke modulatie van de filter-cutoff-frequentie produceert een wah-wah pedaaltje-effect. Deze parameter bepaalt in welke mate de LFO de filter-cutoff-frequentie moduleert, en daarmee de diepte van het effect dat daarvan het gevolg is.
④	Amp. diepte	000 ... 127	Stelt de diepte in van de LFO-amplitudemodulatie. Periodieke amplitudemodulatie produceert een tremolo-effect. Deze parameter bepaalt in welke mate de LFO de amplitude moduleert, en daarmee de diepte van de tremolo die daarvan het gevolg is.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... 0 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

* Zie “Algemene Handelingen” (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

Filter



	Parameter	Waarden	Functie
1	Cutoff	-64 ... 0 ... +63	Stelt de filter cutoff-frequentie in. Zie hieronder voor details.
2	Resonantie	-64 ... 0 ... +63	Stelt de filterresonantie in. Zie hieronder voor details.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
	Transponeren	-36 ... 0 ... +36	Toont de transponeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

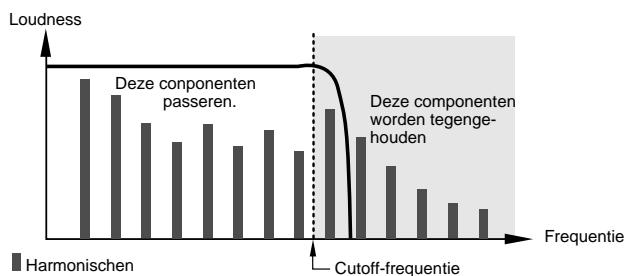
* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

Cutoff

De CUTOFF-waarde stelt de cutoff-frequentie in van het low-passfilter van de RM1x. Als u deze waarde wijzigt, dan verandert het timbre van de voice. Instellingen worden afzonderlijk opgeslagen op iedere track.

Houd er rekening mee dat het filter een low-passfilter is: het filtert de frequenties uit die boven (hoger dan) het cutoff point.

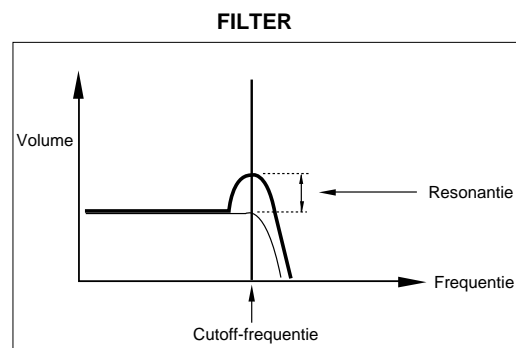
Als u de cutoff op een hoge waarde instelt, passeren de hoge frequentie harmonischen (boventonen), waardoor een relatief helder geluid ontstaat die in overeenstemming blijft met de golfvorm van de voice. Als u de cutoff op een lage waarde instelt, dan worden de hogere harmonischen tegengehouden, waardoor een donker en zacht geluid geproduceerd wordt.



Resonantie

De RESONANCE-waarde stelt de resonantie voor het low-passfilter in. Net zoals bij de CUTOFF-waarde, beïnvloedt de RESONANCE-instelling het timbre van de voice. U kunt, zoals reeds eerder gesuggereerd, de waarde afzonderlijk instellen op iedere track.

De term resonantie verwijst hier naar de amplificatie (boost) die wordt toegevoegd op de frequenties in de nabijheid van het cutoff-punt. Een 'boost' op de overtones in dit bereik kan een groot effect hebben op het geluid. Door voorzichtig te wijzigen, kunt u heel effectieve resonantie-effecten bewerkstelligen, zoals body-resonantie van een snaarinstrument, of de kenmerkende slur van een analoge synthesizer.



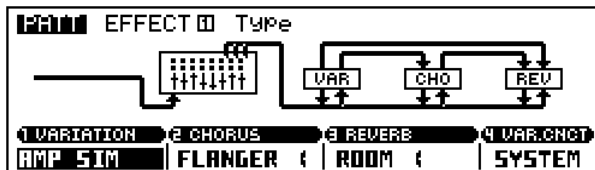
9. Effecten

Met de Patrooneffecten-submode kunt u de effecten selecteren en instellen die zijn toegepast op het patroon. De instelling van de variatie-verbinding bepaalt hoe de RM1x effecten verwerkt. Zie Hoofdstuk 1 (pagina 39) voor meer informatie.

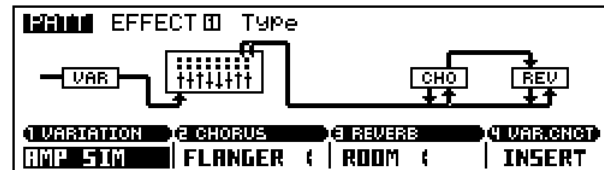
- N.B.** • De afspeelknoppen (▶, ◻, ●, ◀▶) blijven werken terwijl u de instellingen aanpast, zodat u de resultaten van uw wijzigingen kunt afluisteren terwijl u deze aan het maken bent.

□ Type

Als de variatie-verbinding = Systeem:



Als de variatie-verbinding = Inertie:



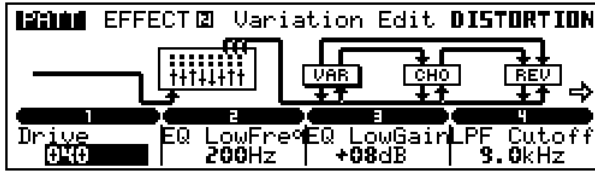
	Parameter	Waarden	Functie
1	Variatietype	(Zie losse Lijstboek)	Selecteert het variatie-effecttype. Zie losse lijstboek voor een complete lijst met effecttypes van de RM1x.
2	Chorus-type	(Zie losse Lijstboek)	Selecteert het chorus-effecttype. Zie losse lijstboek voor een complete lijst met effecttypes van de RM1x.
3	Reverb-type	(Zie losse Lijstboek)	Selecteert het reverb-effecttype. Zie losse lijstboek voor een complete lijst met effecttypes van de RM1x.
4	Variatie-verbinding	Inertie, Systeem	Selecteert het verwerken van het variatie-effect. Deze instelling bepaalt of het variatie-effect wordt verwerkt als een insertie-effect of als een systeemeffect. (zie de illustraties op pagina's 40, 41) Als u deze waarde instelt op Inertie, dan kunt u het variatie-effect toepassen op niet meer dan één enkele track. In dit geval kunt u met de toewijsbare controller een van de parameters besturen voor het effect in realtime. Als u de waarde instelt op Systeem, dan werkt het variatie-effect op dezelfde manier als chorus- en reverb effecten, waardoor u deze kunt toepassen op alle tracks, en waarden kunt instellen van de send- en return-niveaus.

* Zie “Algemene Handelingen” (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

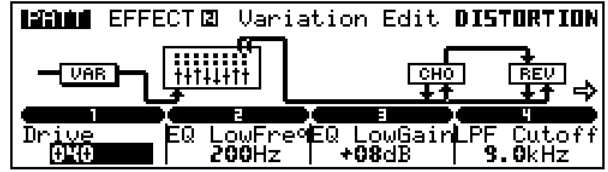
□ Variatie Wijzigen ('Editten')

pagina 1

Als de variatie-verbinding = **Systeem**:



Als de variatie-verbinding = **Insertie**:



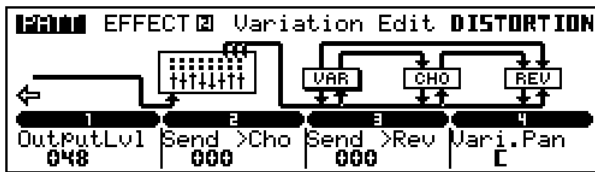
□ Chorus Wijzigen ('Editten')

Parameter	Waarden	Functie
(Beschikbare parameters variëren al naar gelang het type.)	(Zie losse Lijstboek)	Zie losse lijstboek voor een complete lijst met effecttypes van de RM1x.

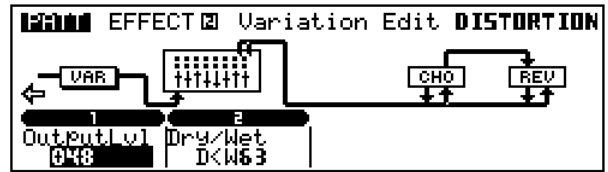
* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

pagina 2

Als de variatie-verbinding = **Systeem**:



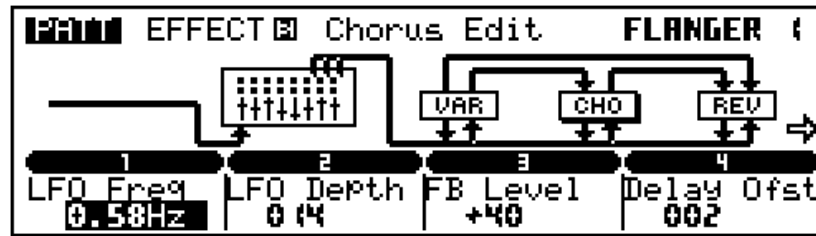
Als de variatie-verbinding = **Insertie**:



Parameter	Waarden	Functie
(Beschikbare parameters variëren al naar gelang het type.)	(Zie losse Lijstboek)	Zie losse lijstboek voor een complete lijst met effecttypes van de RM1x.
Variatie naar Chorus Sturen	000 ... 127	Stelt niveau in van bus van variatie-effectblok naar chorusblok. Instelling verschijnt alleen als variatie-type wordt ingesteld op Systeem.
Dry/wet-balans	D63>W ... D=W ... D<W63	Stelt balans in tussen wet geluid (geluid gepasseerd door variatie-effect) en dry geluid (geen effecten toegepast).. Instelling verschijnt alleen als variatie-type wordt ingesteld op Insertie.
Variatie naar Reverb Sturen	000 ... 127	Stelt niveau in van bus van variatie-effectblok naar reverbblok. Instelling verschijnt alleen als variatie-type wordt ingesteld op Systeem.
Variatie Pan	L63 ... C ... R63	Stelt stereobalans in van signaal vanuit variatie-effectblok. Instelling verschijnt alleen als variatie-type wordt ingesteld op Systeem.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

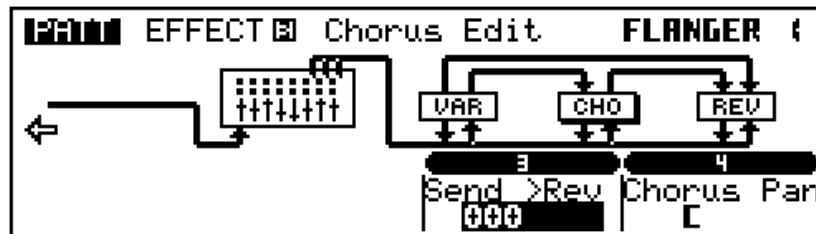
pagina 1



pagina 2

Parameter	Waarden	Functie
1 LFO-frequentie	0.00Hz ... 39.7Hz	Stelt delay-modulatiefrequentie in.
2 LFO-diepte	000 ... 127	Stelt delay-modulatie diepte in.
3 FB-niveau	-63 ... 00 ... +63	Stelt het niveau in waarop de delay-output wordt teruggestuurd naar de input (negatieve waarden keren de frase om).
4 Delay Offset	000 ... 063	Stelt offset-waarde in van delay-modulatie.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

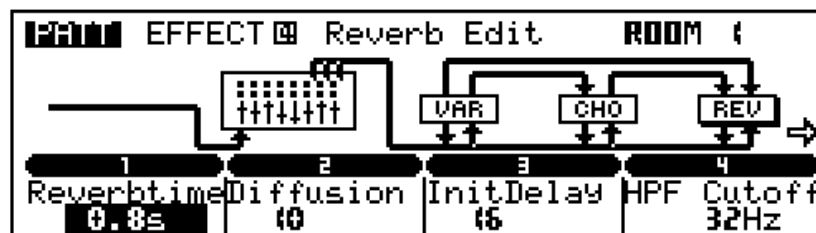


Reverb Wijzigen ('Editten')

Parameter	Waarden	Functie
3 Stuur Chorus naar Reverb	000 ... 127	Stelt niveau in van bus in vanuit chorusblok naar reverbblok.
4 Chorus-Pan	L63 ... C ... R63	Stelt stereobalans in van signaal vanuit chorusblok.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

pagina 1



pagina 2

Parameter	Waarden	Functie
1 Reverb-tijd	0.3s ... 30s	Stelt lengte van reverb in.
2 Diffusie	00 ... 10	Stelt spreiding van reverb in.
3 InitDelay	00 ... 63	Stelt delay-tijd in tot de early reflections.
4 HPF Cutoff	THRU, 22Hz ... 8.0kHz	Stelt frequentie in waarop het high-passfilter het lage bereik zal cutten.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.



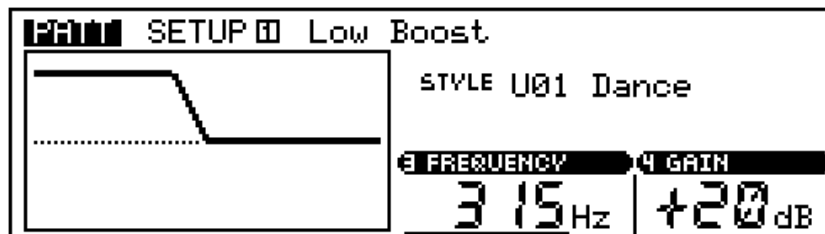
Parameter	Waarden	Functie
LPF Cutoff	1.0Hz ... 18kHz, THRU	Stelt frequentie in waarop het low-passfilter het hoge bereik zal cutten.
Reverb-Pan	L63 ... C ... R63	Stelt stereobalans in van signaal vanuit reverbblok.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

10. Opstelling

□ Lage (low) Boost

Met dit onderdeel kunt u de lage frequenties cutten. U kunt zowel de cutoff-frequentie als de gain aanpassen voor maximale flexibiliteit.

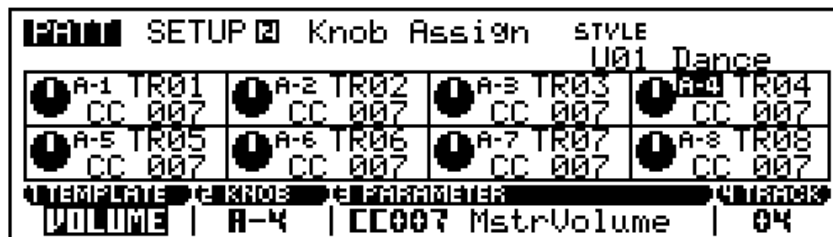


	Parameter	Waarden	Functie
③	Frequentie	50Hz ... 2.0KHz	Stelt de cutoff-frequentie van de low boost equalizer.
④	Gain	-24 dB ... 0dB ... +24dB	Stelt de hoeveelheid lage-frequentieboost of -cut in. Positieve instellingen 'boosten' de lage, terwijl negatieve instellingen een lage-frequentie-cut produceren.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

□ Knoppen Toewijzen

Met deze functie kunt u verschillende parameters toewijzen aan de 8 realtime-controllerknoppen van de RM1x (zie pagina 29 voor meer informatie over de controllerknoppen).



	Parameter	Waarden	Functie
1	Template	DEFLT, VOLUME, PAN, REVERB, CHORUS, VARI.,	Met deze parameter kunt u voorgestelde knoptoewijzingen selecteren, inclusief de standaardtoewijzingen van de RM1x (meer hieronder). De "DEFLT"-instelling roept de standaard knopinstelling van de RM1x op (die correspondeert met de toewijzingen zoals gelabeld op het paneel). De "VOLUME"-template wijst elke knop toe om de corresponderende track te kunnen besturen: groep "A" bestuurt tracks 1 tot en met 8, en groep "B" bestuurt tracks 9 tot en met 16. De "PAN," "REVERB," "CHORUS," en "VARI." templates wijzen de knoppen toe om op dezelfde manier respectievelijk pan, reverbsendniveau, chorus-sendniveau, en het sendniveau van het variatie-effect te besturen op de corresponderende knoppen.
2	Knopnummer	A1 ... A8, B1 ... B8	Selecteert een knop die u wilt toewijzen. Groep "A"-toewijzingen (A1 ... A8) kunt u selecteren als de [KNOB] knopindicator brandt, en groep "B"-toewijzingen (B1 ... B8) kunt u selecteren als de [KNOB] knopindicator uit staat.
3	Parameter	DEFLT, CC007, CC010, CC091, CC093, CC094 (CC001 ... CC030, CC032 ... CC119)	Selecteert de parameter die u wilt toewijzen aan de geselecteerde knop. "DEFLT" is de standaardparameter. "CC007" is master-volume. "CC010" is pan. "CC091" is reverbsendniveau. "CC093" is chorus sendniveau. "CC094" is variatie-effect sendniveau. Houd er rekening mee dat de waarden niet continu veranderen als u display-knop 3 gebruikt. U kunt parameters met stappen van 1 selecteren van CC001 tot CC119 door de cursor op de PARAMETER te plaatsen en de [NO -1]/[YES +1] knoppen te gebruiken.
4	Track	AUTO, 01 ... 16	Selecteert de track waarop control zal worden toegepast door de geselecteerde controllerknop. Als u "AUTO" selecteert, dan wordt control toegepast op de geselecteerde track in de PATTERN- of SONG-afspeelmode.

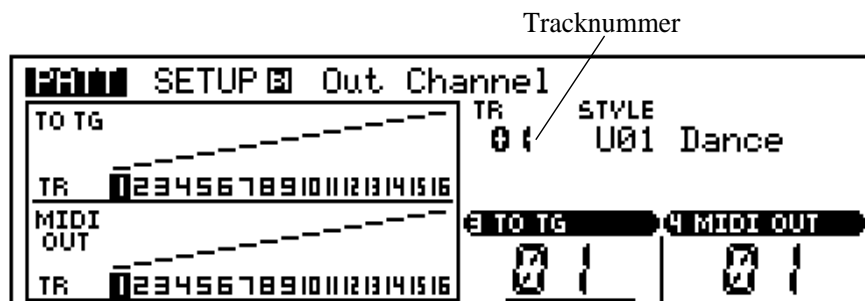
* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

□ Uitgangskanaal

Met de TO TG-instelling kunt u het uitgangskanaal van de track naar het toongeneratorblok instellen.

Met de MIDI OUT-instellingen kunt u iedere track aan een MIDI OUT-kanaal toewijzen.

De RM1x slaat afzonderlijke kanaalarrangementen op van iedere stijl. De toewijzingen veranderen iedere keer automatisch als u wilt overschakelen naar een andere stijl.



	Parameter	Waarden	Functie
🎹 ③	TO TG-kanaalinstelling	OFF, 01 ... 16	Stelt kanaaltransmissie in op het toongeneratorblok. Als deze op OFF is ingesteld, worden er geen data naar TG-blok gestuurd.
🎹 ④	MIDI OUT-kanaalinstelling	OFF, 01 ... 16	Stelt kanaaltransmissie in naar de MIDI OUT connector. Als deze op OFF is ingesteld, dan stuurt RM1x geen data naar de MIDI OUT.
	Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.

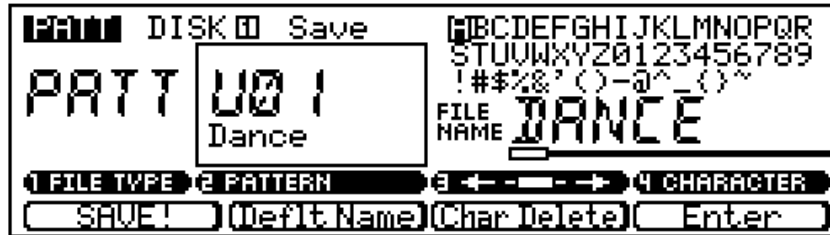
* Zie “Algemene Handelingen” (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

11. Disk

In de Disk-submode kunnen data worden uitgewisseld tussen een floppy disk en de RM1x. De Disk-submode bevat de volgende vijf groepen handelingen.

Opslaan

Opslaan	Hiermee kunt u data opslaan vanaf interne geheugen naar floppy disk.
Laden	Hiermee kunt u files laden vanaf floppy disk naar interne geheugen.
Opnieuw een naam geven	Hiermee kunt u de filenaamwizigen van een file die is opgeslagen op floppy disk.
Wissen	Hiermee kunt u een file wissen vanaf floppy disk.
Formatteren	Hiermee kunt u een floppy disk formatteren (initialiseren).



	Parameter	Waarden	Funcctie
❶	Filetype	PATT, SMF, SMF+TG Header, ALL	Selecteert het filetype. U kunt een van de vijf types files selecteren om deze op te slaan. Zie "Filesoorten gehanteerd op de RM1x." voor details over de filetypes (pagina 43)
❷	Stijlnummer	U01 ... U50	Selecteert de user-stijl die wordt opgeslagen.
❸	Filenaamlokatie		Stelt de (letter)tekencursor in op een willekeurige lokatie in de filenaam van 8 (letter)tekens.
❹	Filenaam(letter)teken	A ... ~	Selecteert een (letter)teken om deze in te voeren op de (letter)tekenpositie.
<input type="checkbox"/> F1	SAVE!	-	Voert het opslaan uit.
<input type="checkbox"/> F2	Standaardnaam	-	Voert automatisch de standaard filenaam in.
<input type="checkbox"/> F3	(Letter)teken wissen	-	Verplaatst de (letter)tekencursor een lokatie terug en wist het (letter)teken op die lokatie.
<input type="checkbox"/> F4	Invoeren	-	Voert het (letter)teken (geselecteerd met lettertekenknop 4, CHARACTER) in op de (letter)tekenpositie in de filenaam.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

- ❶ Voer een juist geformatteerde floppy disk in de RM1x-diskdrive in: sluiting eerst met het gelabelde kant naar boven. Stop de disk er voorzichtig in tot deze op zijn plaats klikt. Zie "Formatteren" op pagina 79 als u eerst een disk moet formatteren.
- ❷ Met de Displayknoppen 1 en 2 selecteert u het type en het nummer van de file die u wilt opslaan. Houd er rekening mee dat als u een patroon als een SMF-file opslaat, u met het toetsenbord tevens het gedeelte selecteert die u wilt bewaren (de toetsenbordindicator die correspondeert met het geselecteerde gedeelte gaat knipperen).
- ❸ Voer indien nodig een nieuwe filenaam in. Met Displayknoppen 3 en 4 selecteert u een (letter)tekenpositie en (letter)teken. Druk dan op de F4-functieknop (Enter) om het geselecteerde (letter)teken op de geselecteerde plaats in te voeren. Herhaal totdat de filenaam compleet is.
- ❹ Druk op de F1-functieknop (SAVE!). U dient het bericht "Are you sure? (Yes/No)" op de display bevestigen.
- ❺ Druk op de [YES+1] knop om verder te gaan met opslaan, of de [NO-1] knop om te annuleren. Het bericht "Executing" verschijnt terwijl de data worden opgeslagen.

- N.B.**
- Voordat u een floppy disk kunt gebruiken om er data in op te slaan, moet deze eerst worden geformatteerd. (pagina 79)
 - Als de hoeveelheid data groter is dan de beschikbare ruimte op de floppy disk, dan verschijnt het bericht "Disk Full". In dit geval kunt u files van de disk wissen die u niet nodig heeft en opnieuw beginnen met opslaan.
 - Zorg ervoor dat u niet per ongeluk belangrijke data van disk verwijdert.
 - Als u een stijl opslaat, dan worden geheugennummers zonder data getoond als "*****". Als u deze stijlen wilt opslaan, verschijnt het bericht "No Data", waardoor het onmogelijk is om door te gaan met opslaan.
 - Het schrijfbeveiligingsschuijfe moet in de "schrijven toegestaan"-positie staan om op te slaan. Als dit niet het geval is, dan verschijnt de foutmelding "Write Protected!" als u probeert op te slaan.

▣ Laden

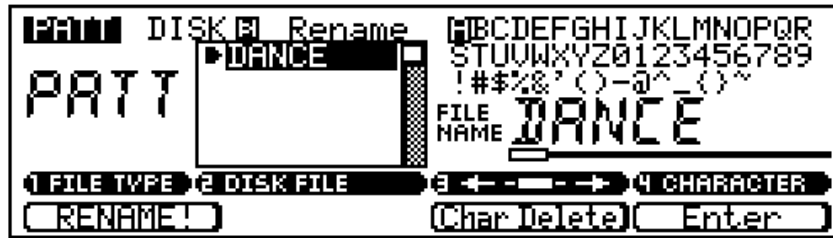


Parameter	Waarden	Functie
❶ Filetype	PATT, ALL	Selecteert het filetype. U kunt een of twee filetypes selecteren die u wilt laden. Zie "Filesoorten gehanteerd op de RM1x" op pagina 43 voor details over de filetypes.
❷ Diskfile		Selecteert de file die u wilt laden.
❸ Stijl/gedeelte	U01 ... U50 / A ... P	Selecteert de stijl en/of gedeelte van de laadbestemming.
F1 LOAD!	-	Voert het laden uit.
F4 PrePlay	-	Speelt de file af voordat u laadt, als u Patroon heeft geselecteerd als het filetype, en als een Standaard MIDI-Fileformaat 0-file is geselecteerd. Op deze manier kunt u handig de inhoud van de file controleren.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

- ❶ Stop de disk met de file die u wilt laden in de RM1x-diskdrive.
 - ❷ Met Displayknop 1 kunt u het filetype selecteren dat u wilt laden: "PATT" om alleen patroonfiles in de filelijst te tonen, of "ALL" om alle beschikbare files in de filelijst te tonen.
 - ❸ Met Displayknop 2 kunt u de file selecteren die u wilt laden uit de filelijst op de display.
 - ❹ Met Displayknop 4 kunt u het user-patroon selecteren waarin u de data wilt laden. Houd er rekening mee dat als u een SMF-file laadt, u met het toetsenbord tevens het gedeelte moet selecteren waarop u de data wilt laden via (de toetsenbordindicator die correspondeert met het geselecteerde gedeelte gaat knippen).
 - ❺ Druk op de F1-functieknop (LOAD!). Het bericht "Are you sure? (Yes/No)" verschijnt op het scherm.
 - ❻ Druk op de [YES + 1] knop om verder te gaan met laden, of de [NO - 1] knop om te annuleren. Het bericht "Executing" verschijnt terwijl de data worden opgeslagen.
- N.B.**
- Als u een "Alle-Datafile" laadt, worden alle data zoals Patronen, Patroon-chains, Frases, Songs, en Systeem-opstelling overschreven. Als het interne geheugen data bevat die u wilt bewaren, dan moet u deze bewaren op disk voordat u andere data laadt.
 - Als de data die u wilt bewaren meer ruimte in beslag nemen dan er beschikbaar is, verschijnt het bericht "Memory Full". U moet in dit geval data wissen die u niet meer nodig heeft en het laden herhalen.

Opnieuw een naam geven



	Parameter	Waarden	Functie
1	Filetype	PATT, ALL	Selecteert het filetype. U kunt een of twee filetypes selecteren die u wilt laden. Zie "Filesoorten gehanteerd op deRM1x" op pagina 43 voor details over de filetypes.
2	Diskfile		Selecteert de file die u opnieuw een naam wilt geven.
3	Filenaamlokatie		Stelt de (letter)tekencursor in op willekeurige lokatie in de filenaam van 8 (letter)tekens.
4	(Letter)teken van Filenaam	A ... ~	Selecteert een (letter)teken die u wilt invoeren op de (letter)tekenpositie.
<input type="checkbox"/> F1	RENAME!	-	Voert het opnieuw een naam geven uit.
<input type="checkbox"/> F3	(Letter)tekens verwijderen	-	Verplaatst de (letter)tekencursor een plaats terug en wist het (letter)teken op die plaats.
<input type="checkbox"/> F4	Invoeren	-	Voert het (letter)teken die u heeft geselecteerd met Displayknop 4 (CHARACTER) in op de (letter)tekenpositie in de filenaam.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

- 1 Zorg ervoor dat u de disk die u opnieuw een naam wilt geven juist invoert in de RM1x floppy-diskdrive.
- 2 Met Displayknop 1 selecteert u het filetype die u opnieuw een naam wilt geven: "PATT" om alleen patroonfiles in de filelijst te tonen, of "ALL" om alle beschikbare files in de filelijst te tonen.
- 3 Met Displayknop 2 selecteert u de file die u opnieuw een naam wilt geven uit de filelijst op de display.
- 4 Voer een nieuwe filenaam in. Use Displayknoppen 3 en 4 om een (letter)tekenpositie en (letter)teken te selecteren. Druk dan op de F4 functieknop (Enter) om een geselecteerd (letter)teken in te voeren op de geselecteerde plaats. Herhaal totdat de filenaam compleet is.
- 5 Druk op de F1 functieknop (RENAME!). "Executing" verschijnt vervolgens terwijl een nieuwe naam wordt toegewezen.
 - N.B.** • Als u de filenaam-extension van een SMF-file opnieuw een naam geeft, kunt u de file wellicht niet meer laden.
 - Het schrijfbeveiligingsschuijfje moet in de "schrijven toegestaan"-positie staan om op te slaan. Als dit niet het geval is, dan verschijnt de foutmelding "Write Protected!" als u probeert op te slaan.

❑ Wissen/Formatteren/Informatie



	Parameter	Waarden	Functie
1	Filetype	PATT, ALL	Selecteert het filetype. U kunt een of twee filetypes selecteren die u wilt laden. Zie "Filesoorten gehanteerd op deRM1x" op pagina 43 voor details over de filetypes.
2	Diskfile		Selecteert de file die u wilt wissen.
F1	DELETE!		Voer het wissen uit.
F4	FORMAT!		Voert het formatteren uit.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

Delete

- 1 Stop de disk met de file die u wilt wissen in de RM1x-diskdrive.
- 2 Met Displayknop 1 selecteert u het filetype die u wilt wissen: "PATT" om alleen patroonfiles in de filelijst te tonen, of "ALL" om alle beschikbare files in de filelijst te tonen.
- 3 Met Displayknop 2 selecteert u de file die u wilt wissen van de filelijst op de display.
- 4 Druk op de F1-functieknop (DELETE!). Het "Are you sure? (Yes/No)" bericht verschijnt op de display.
- 5 Druk op [YES + 1] knop om door te gaan met het wissen, of de [NO - 1] knop om te annuleren. "Executing" verschijnt terwijl de data worden gewist.

- N.B.**
- Als u wist, dan gaat de geselecteerde file voor altijd verloren en kan niet meer worden hersteld. Voordat u deze handeling uitvoert, dient u zeker te weten of u wilt wissen.
 - Als de data al op disk zijn opgeslagen, let er dan op deze niet te formatteren. Als u dit doet, gaan alle eerder opgeslagen data verloren.
 - Het "Disk Information"-gebied aan de rechterkant van het scherm toont de afmeting van de geselecteerde file, de totale afmeting van alle files en vrije gebied op de floppy disk. U kunt in dit gebied aflezen welke files u wilt wissen.

Formatteren

- 1 Stop de disk die u wilt formatteren in de disk-drive van de RM1x.
- 2 Druk op de F4-functieknop (FORMAT!). Het "Are you sure? (Yes/No)" bericht verschijnt in de display.
- 3 Druk op [YES + 1] knop om door te gaan met formatteren, of de [NO - 1] knop om te annuleren. "Executing" verschijnt terwijl de disk wordt geformatteerd.

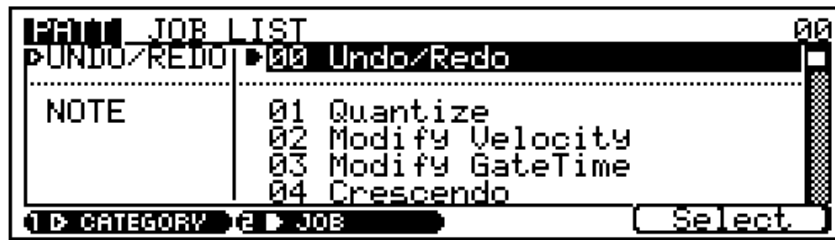
12. Job

Met de patroonjobs van de RM1x kunt u verschillende handelingen uitvoeren op frases en patronen.

U selecteert de job uit de joblijst met de Displayknop 1, 2 of de CURSOR-knoppen. U kunt tevens selecteren met de F4-knop.

□ Joblijst

Categorie	Waarden	Functie	pagina
UNDO/REDO	00 Undo/Redo	Als UNDO: Annuleert de laatste handeling. Als REDO: Annuleert de laatste UNDO	82
NOTE	01 Quantize	Quantize't noot-events in geselecteerd segment van geselecteerde user frase	82
NOTE	02 Velocity wijzigen	Wijzigt velocities in geselecteerd segment van geselecteerde user-frase.	84
NOTE	03 Gate Time wijzigen	Wijzigt gate-tijden in geselecteerd segment van geselecteerde user-frase.	85
NOTE	04 Crescendo	Vergroot/verkleint geleidelijk de velocity op geselecteerd segment.	86
NOTE	05 Transponeren	Transponeert alle noten op geselecteerd segment.	87
NOTE	06 Glide	Produceert geleidelijke overgang van een noot naar de andere in het geselecteerde segment.	87
NOTE	07 Roll creëren	Voegt herhaalde nootdata toe aan het geselecteerde segment om snelle rolls te creëren.	88
NOTE	08 Akkoord sorteren	Sorteert elke noot-event van een akkoord (in geselecteerd segment) op toonhoogte.	88
NOTE	09 Akkoord scheiden	Breekt iedere noot-event van een akkoord (in geselecteerd segment) in afzonderlijke noten, gescheiden door aangegeven delay-tijd.	89
EVENT	10 Shift Clock	Verplaatst alle data (in geselecteerd segment) op geselecteerd aantal clock cycles.	89
EVENT	11 Kopieerevent	Kopieert alle events in geselecteerd segment naar betreffend gebied.	89
EVENT	12 Wisevent	Wist alle events in een geselecteerd segment (en vervangt deze met pauzes).	90
EVENT	13 Extract Event	Verplaatst events van een bepaald type uit een geselecteerd segment uit 1 frase naar hetzelfde segment in een andere frase.	90
EVENT	14 Continue data creëren	Selecteert bepaald type continue control-changedata in het geselecteerde segment.	91
EVENT	15 Uitdunnen	Vermindert herhalingen van geselecteerd eventtype (in geselecteerd segment)	91
EVENT	16 Control Data wijzigen	Wijzigt of offset de waarden van alle voorkomende geselecteerde types control change data met het geselecteerde segment.	92
EVENT	17 Time Stretch	Vergroot/verkleint de timing in een geselecteerd segment.	92
PHRASE	18 Frase kopiëren	Kopieert frase in geselecteerd gebied.	92
PHRASE	19 Frase uitwisselen	Verwisselt de inhoud van twee geselecteerde frases.	93
PHRASE	20 Frase mixen	Mixt een frase in een ander.	93
PHRASE	21 Frase toevoegen	Voegt een frase toe aan een ander.	93
PHRASE	22 Frase splitsen	Splitst frase in twee frases.	94
PHRASE	23 Frase creëren	Creëert user-frase uit geselecteerde songdata.	94
PHRASE	24 Frase neerzetten	Kopieert user-frase in de song.	95
PHRASE	25 Frase wissen	Wist alle data uit user-frase.	95
PHRASE	26 Frasenaam	Wijst naam toe aan user-frase.	95
TRACK	27 Track kopiëren	Kopieert de data uit een geselecteerde track naar een tweede geselecteerde track.	95
TRACK	28 Track uitwisselen	Wisselt de inhoud van twee geselecteerde tracks.	96
TRACK	29 Track wissen	Wist all data van geselecteerde track, wist voice-instellingen, en initialiseert afspeleffecten opnieuw..	96
TRACK	30 Afspeleffecten normaliseren	Past de PLAY FX en GRID GROOVE instellingen toe op de sequencedata, waarbij de bestaande sequencedata worden overschreven.	96
TRACK	31 Drumtrack verdelen	Splitst de nootevents in een geselecteerde track en plaatst de noten die corresponderen met verschillende druminstrumenten in andere tracks.	97
PATTERN	32 Patroon kopiëren	Kopieert data uit geselecteerde patroontrack in patroontrack van bestemming.	97
PATTERN	33 Patroon toevoegen	Voegt een patroon bij de andere.	97
PATTERN	34 Patroon splitsen	Splitst een patroon in twee patronen.	98
PATTERN	35 Patroon wissen	Wist alle data uit geselecteerd patroon.	98
PATTERN	36 Stijl naam	Geeft een naam aan de geselecteerde stijl.	98



	Parameter	Waarden	Functie
🔊 ❶	Categorie	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, PHRASE, TRACK, PATTERN	Selecteert de categorie.
🔊 ❷	Job	00 ... 36	Selecteert de job.
☐ F4	Selecteren		Springt naar de geselecteerde job in de joblijst.

Een job selecteren

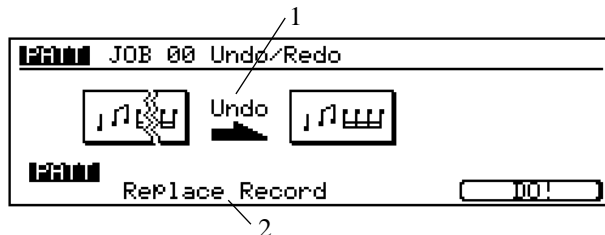
- ❶ Druk op de SUBMODE [JOB] knop. U krijgt een job-“menu” te zien. 🔊 N.B. • Zet de elektriciteit niet uit terwijl een job bezig is (terwijl het bericht “Executing...” op het scherm staat), daar dit verlies van uw opgenomen data ten gevolge kan hebben.
- ❷ Selecteer een job. U kunt dit op verschillende manieren doen, zoals hieronder aangegeven:
- ❸ Druk op de F4-functieknop (Select) om naar de geselecteerde job te gaan.

CURSOR-knoppen	Met de CURSOR-knoppen kunt u naar de gewenste job scrollen. Druk dan op de Select-functieknop (F4, onder “Select” op de display).
Displayknoppen	Met de knop onder “JOB” op de display kunt u door de joblijst scrollen. Druk dan op de Select-functieknop (F4, onder “Select” op de display). U kunt bovendien met de CATEGORY-knop tussen job-categorieën te switchen (deze staan aan de linkerkant van de jobs).
[NO - 1]/[YES + 1] knoppen	Druk een keer kort op de [NO - 1] of [YES + 1] knop om stapsgewijs door het menu te gaan in de corresponderende richting, of houd de knop voor continu scrolling ingedrukt. Als de gewenste job staat gemarkeerd, druk dan op de Select-functieknop (F4, onder “Select” op de display).
Numerieke Selectie	Met de numerieke invoermethode zoals beschreven op pagina 26 kunt u het gewenste jobnummer invoeren. Het jobnummer gaat knipperen in de rechterbovenhoek van de display. Druk daarna op de [EXIT] knop.

- ❹ Stel de jobparameters als gewenst in. De jobparameters worden beschreven in de job-beschrijvingen die hieronder volgen.
- ❺ Druk op de F4-functieknop (DO!) om de job uit te voeren.

Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo



De Undo-job annuleert de wijzigingen die u heeft aangebracht in uw meest recente patch-sessie, opnamesessie, editsessie, of job, waarbij de data hersteld worden in hun oorspronkelijke staat. Hiermee kunt u onopzettelijk dataverlies herstellen.

De Redo-job, die slechts beschikbaar is nadat u een Undo uitvoert, annuleert de Undo en herstelt de wijzigingen.

De Undo/Redo-job is effectief op patch-sessies in de PATTERN-mode, en opnamesessies in PATTERN-mode en SONG-mode, editsessies, en jobs (met uitzondering van de Songnaam- en Frasenaamjobs).

De Undo-job is slechts effectief op de meest recente data-wijzigingen. Als u bijvoorbeeld een opnamesessie uitvoert en daarna een editsessie, is de Undo alleen beschikbaar voor de editsessie. (Maar houd er rekening mee dat als u naar een opname-, edit-, of jobscherm gaat, en vervolgens de handeling verlaat zonder wijzigingen aan te brengen, dit niet geldt als een sessie.)

U kunt dezelfde wijziging zo veel keren als u wilt undo'en en vervolgens redo'en (verondersteld dat u in de tussentijd geen andere wijzigingen maakt). Dit is handig als u twee versies van uw data wilt vergelijken.

1. Undo/Redo-indicatie

Het scherm toont het woord Undo of Redo om aan te geven dat de job beschikbaar is.

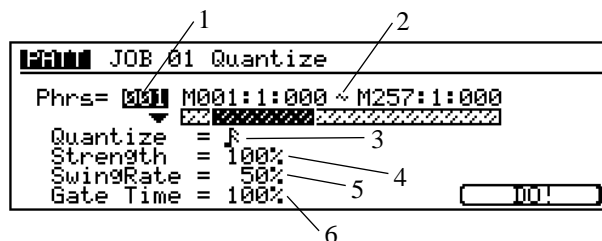
Zodra u een Undo uitvoert verandert de jobnaam in Redo. De Redo blijft beschikbaar totdat u opnieuw data wijzigt.

2. Undo/Redo-doel

De twee teksten aan de onderkant van het scherm geven de data-wijziging die voor undo'en of redo'en beschikbaar is. Dit zal de meest recent uitgevoerde edit, opname, of job gerelateerde datawijziging zijn. (In het bovengenoemde voorbeeld werd de meeste recent wijziging gemaakt door de Quantize-job uit te voeren in de PATTERN-mode.)

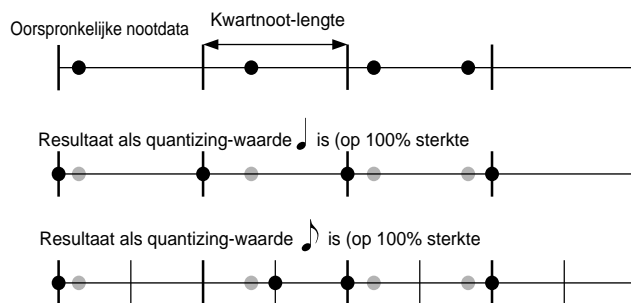
Noot

Job 01 Quantize



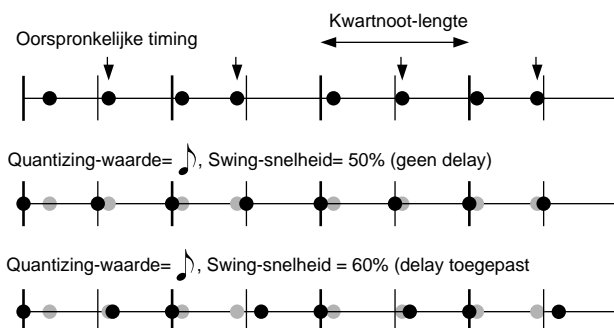
Deze job quantize't nootevents in een geselecteerd gedeelte van een geselecteerde track. Quantize is het aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter naar de dichtstbijzijnde pauzegrens te trekken (of quantize-regel). Met dit onderdeel kunt u bijvoorbeeld de timing van een performance die u heeft opgenomen in realtime verbeteren.

Alvorens u de job uitvoert, moet u de muziekpauze (of quantize-waarde) instellen die u wilt gebruiken. Deze waarde stelt de afstand in tussen aangrenzende quantize-regels. De figuur hieronder illustreert het concept van kwartnoot en achtste-noot quantize-waarde.



De quantize-sterkte bepaalt hoe dicht noten naar de dichtstbijzijnde quantize-regel worden getrokken.

Met de swing-snelheid kunt u de nootevents in iedere even genummerde nootpauze licht delay'en. Daarbij voegt u een "swing" toe aan de muziek. Bij bijvoorbeeld een achtste-noots quantize-waarde is de delay van toepassing op alle noten die beginnen in de tweede, vierde, zesde of achtste pauze van de maat, zoals boven geïllustreerd.



U kunt ten slotte de swing verder verbeteren door de gate-tijden in iedere tweede pauze aan te passen.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelf de frase in waarin wijziging wordt gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256


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










Stelt het gebied van de frase in waarop wijzigingen worden gemaakt. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 999:8:479

3. Quantize-waarde

De Quantize-waarde stelt de quantize-pauze in. U kunt deze waarde instellen met de [NO - 1] of [YES + 1] knop, of door op de betreffende toetsen te drukken op het numerieke toetsenpad.

Houd er rekening mee dat de instellingen zowel “normale” als “triool”-pauzes creëren in dezelfde ruimte. De  bijvoorbeeld stelt quantize-regels in op iedere achtste-noot ruimte en op iedere achtste-noot trioel-spacing.

■ Instellingen:		32e-nootpauzes
		16e-trioolpauzes
		16e-nootpauzes
		8e-trioolpauzes
		8e-nootpauzes
		Kwartnoot-trioolpauzes
		Kwartnootpauzes
		16e-noot en 16e-trioolpauzes
		8e-noot en 8e-trioolpauzes


4. Sterkte

De Sterktewaarde stelt de waarde in waarmee de noot events naar de dichtstbijzijnde quantize-regel worden getrokken.


Een instelling van 100% trekt iedere nootevent helemaal naar de dichtstbijzijnde quantize-regel. Een instelling van 50% trekt iedere noot slechts voor de helft naar de dichtstbijzijnde quantize-regel.

Oorspronkelijke data (verondersteld 4/4 meter)



Quantize-sterkte = 100% (waarbij quantize-waarde = )



Quantize-sterkte = 50% (waarbij quantize-waarde = )







■ Instellingen: 000% ... 100%

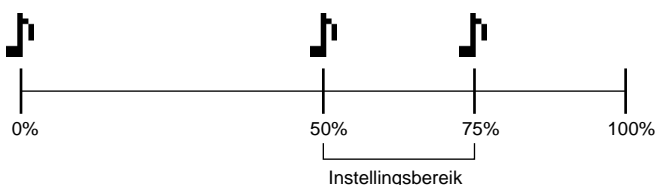
5. Swing-snelheid

Met deze instelling kunt u een delay instellen op de noten in iedere even genummerde quantize-interval (maar zie ook onder) om een meer swingend ritme te produceren. Deze wijziging kunt u maken nadat quantize compleet is: eerst worden de noten ge-quantize'd, en vervolgens wordt de swing-delay (zo u wenst) toegepast.

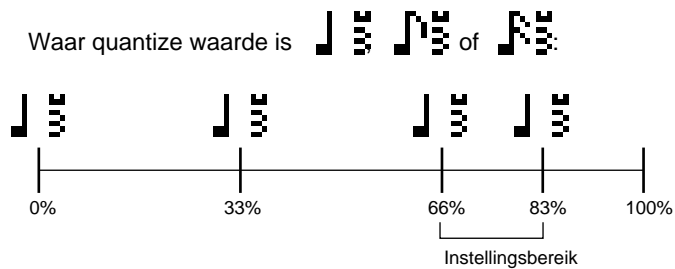
Bij een 32e, 16e, 8e, of kwartnoot quantize-waarde, past de RM1x de delay toe op iedere even genummerde pauze. Bij bijvoorbeeld een 8e-noot, zijn de noten in de eerste 8e-nootpauze normaal, de noten in de tweede 8e-nootpauze worden ge-delay'd, de noten in de derde pauze zijn normaal enzovoort.

Bij een van de trioel quantize-waarden, past de RM1x de delay toe op de noten in iedere derde pauze. Bij de  of  quantize-waarde, past de RM1x de delay toe op slechts het niet-trioel deel van het ritme (alleen op de  of  ritme). De “swing-snelheid” wordt gegeven als een schaalwaarde die de positie aangeeft van de verplaatste “beat.” Bij niet-trioel ritmes, laat een waarde van 50% de positie ongewijzigd, terwijl hogere waarden een delay toepassen. (In dit geval betekent 100% de dubbele lengte van de quantize-pauze.) De beschikbare instellingen hangen af van het type ritme, zoals hieronder beschreven.

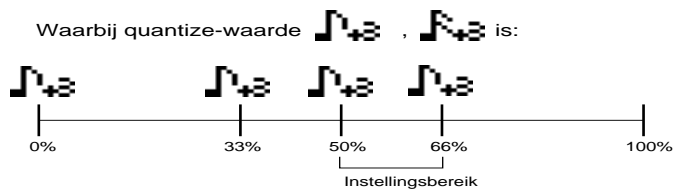
Waarbij quantize-waarde , ,  of  is:





Bij de hierboven genoemde quantize-waarden, een instelling van 50% produceert geen wijziging, waardoor de even genummerde pauzes precies gecentreerd blijven. Hogere waarden brengen de pauze naar rechts, en produceren een toegevoegde swing. De maximale instelling is 75%, die de pauze met een hoeveelheid verplaatst die gelijk is aan anderhalf keer de quantize-waarde.








Bij de triolet quantize-waarden (zie boven), past de RM1x de verplaatsing alleen toe op de derde pauze. In dit geval, produceert een instelling van 66% geen wijziging (waardoor de derde pauze op de oorspronkelijke plaats blijft). Hogere waarden verplaatsen de pauze naar rechts. De maximale instelling is 83%, die de pauze verplaatst met een waarde van anderhalf keer de quantize-waarde. (Houd er rekening mee dat in dit geval de 100%-schaal drie keer de quantize-lengte betekent.)



Bij normale plus-triolet quantize-waarden past de RM1x de verplaatsing slechts toe op het niet-trioletgedeelte van het ritme, zoals hierboven is geïllustreerd. In dit geval produceert een instelling van 50% geen verplaatsing, terwijl hogere waarden de even pauze naar rechts verplaatsen. Houd er rekening mee dat de maximale instelling 66% is, waardoor de pauze helemaal naar rechts, naar de positie van de derde noot in het triolet-ritme gaat. (De 100%-schaal betekent dubbele  of  quantize-lengte.)

■ Instellingen:

- Quantize-waarde is  : 50% ... 75%
- Quantize-waarde is  of  : 66% ... 83%
- Quantize-waarde is  of  : 50% ... 66%

- N.B.
- Als u STRENGTH onder 100% instelt, kunnen noten op willekeurige posities binnen de pauze voor de “swing-snelheid”-verplaatsing liggen. In dit geval schuift de RM1x alle noten binnen de pauze met een zelfde hoeveelheid.
 - Als de STRENGTH minder dan 100% is, is het mogelijk dat de swing-wijziging enkele noten in de volgende pauze drukt. Als de RM1x een noot achter een of meer noten in de volgende pauze moet drukken, dan worden deze andere noten tevens naar dezelfde lokatie verplaatst.

6. Swing Gate-Tijd

Deze waarde past een proportionele wijziging toe op de gate-tijd van de noten in de pauzes waarvan de swing is gewijzigd.

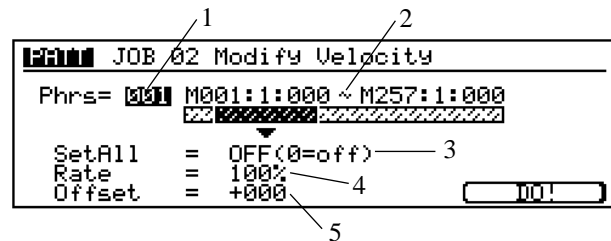
De gate-tijd is de tijdsduur waarop een noot wordt aangehouden. Met deze instelling kunt u dus de noten in de pauzes waarvan de swing is aangepast, verlengen of verkorten.

Een instelling van 100% laat de oorspronkelijke gate-tijd ongewijzigd. Hogere instellingen verhogen de gate-tijd, terwijl lagere instellingen deze verkleinen.

Als een gewijzigde gate-tijdwaarde minder dan 1 is, dan stelt de RM1x de waarde in op 1.

- Instellingen: 000% ... 100% ... 200%

Job 02 Velocity wijzigen



Deze job wijzigt de velocity-waarden van het geselecteerde bereik noten (toonhoogten) in het geselecteerde gedeelte van de bestemmingstrack. Onthoud dat velocity verwijst naar de kracht waarmee een noot wordt aangeslagen. Het precieze effect van een velocity-wijziging al naar gelang de voice: meestal produceert een hogere velocity een harder geluid.

Met deze job kunt u alle betreffende noten op een identieke velocity-waarde instellen, of u kunt een relatieve (lineaire) wijziging aanbrengen op de oorspronkelijke velocity-waarden.

Voor het maken van een relatieve wijziging heeft u twee parameters nodig: de Range en de Offset. De Range-waarde past een proportionele wijziging toe op de velocity-waarde, terwijl de Offset-waarde (die wordt toegepast na de Range-waarde) een vaste waarde toevoegt. De relatie is als volgt:

$\text{Gewijzigde velocity} = (\text{oorspronkelijke velocity} \times \text{Range}) + \text{Offset}$.

Als het resultaat van de wijziging minder dan 1 is, dan stelt de RM1x de waarde op 1 in. Als het resultaat hoger is dan 127, dan stelt de RM1x de waarde in op 127.

1. Frase-instelling: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijziging er wordt toegepast.

- Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in op welke wijziging er wordt gemaakt. Het eerste gedeelte stelt de maat, tel, en klok voor het beginpunt in; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

- Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 999:8:479

3. Set All (alles instellen)

Met deze parameter kunt u de velocities van alle betreffende noten instellen op dezelfde vaste waarde (1 tot 127). Als u dit onderdeel niet wilt gebruiken (als u in plaats hiervan de lineaire wijziging wilt maken), dan stelt u de waarde in op Off.

Houd er rekening mee dat als de instelling een andere is dan Off, de waarden Bereik en Offset worden genegeerd.

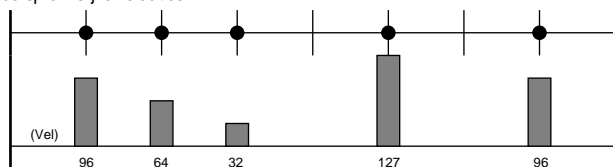
■ Instellingen: Off (0), 001 ... 127

4. Range (bereik)

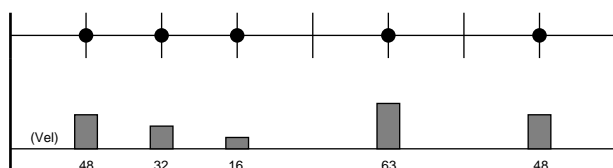
De Bereikparameter past een proportionele wijziging toe op de velocities van alle betreffende noten. Een instelling van 100% produceert geen verandering; een instelling van 50% verdeelt de velocities in de helft; een instelling van 200% verdubbelt de velocities.

■ Instellingen: 000% ... 100% ... 200%

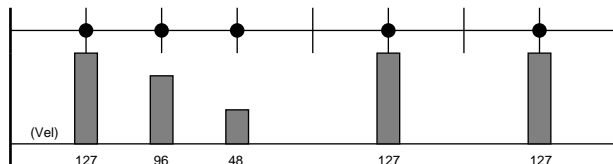
oorspronkelijke velocities



Bereik= 50%



Bereik= 150%

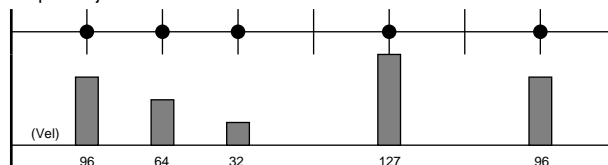


5. Offset

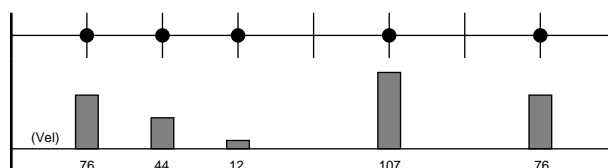
Deze parameter voegt een vast waarde toe aan alle velocity-waarden waarvan het Bereik is aangepast. Een instelling van 0 produceert geen wijziging. Positieve waarden verhogen de velocity, terwijl negatieve waarden deze verlagen.

■ Instellingen: -99 ... +00 ... +99

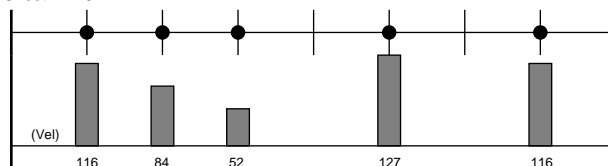
Oorspronkelijke velocities



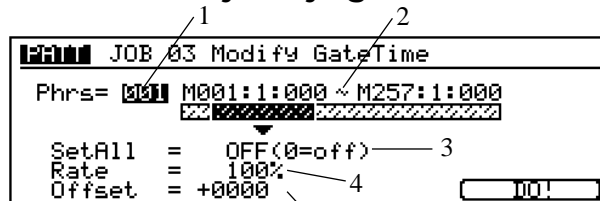
Offset = -20



Offset = +20



Job 03 Gate-tijd wijzigen



Deze job wijzigt de gate-tijden van het geselecteerde bereik noten (toonhoogtes) in het geselecteerde gedeelte van de bestemmingstrack. De gate-tijd verwijst naar tijdsduur waarmee een noot wordt aangehouden. Bij niet-percussieve voices, is de gate-tijd gelijk aan de afspeeltijd.

Met deze job kunt u alle betreffende noten wijzigen in enkele vaste gate-tijden, of u kunt een relatieve (lineaire) wijziging toepassen op de oorspronkelijke gate-tijden.

Bij het maken van een relatieve wijziging, maakt u gebruik van twee parameters: het Bereik en de Offset. De Bereikwaarde past een proportionele wijziging toe op de gate-tijd, terwijl de Offset-waarde (die wordt toegepast na de wijziging van Bereik) een vaste waarde toevoegt. De relatie is als volgt:

Aangepaste gate-tijd

$$= (\text{oorspronkelijke gate-tijd} \times \text{Bereik}) + \text{Offset.}$$

Als de wijziging minder dan 1 is, dan stelt de RM1x de waarde in op 1.

1. Frase-instelling: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijziging is gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: clock 001:1:000 ... 257:1:000

3. Set All (alles instellen)

Met deze parameter kunt u alle betreffende noten instellen op een identieke gate-tijd (1 tot 9999). Als u geen gebruik maakt van dit onderdeel (als u in plaats hiervan een lineaire wijziging wilt maken), stel dan de waarde in op Off.

Houd er rekening mee dat als de instelling een andere is dan Off, de Bereik- en Offset-waarden genegeerd worden.

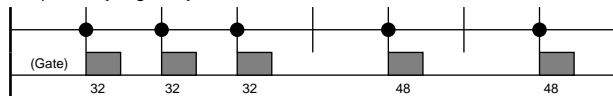
■ Instellingen: Off (0), 0001 ... 9999

4. Range (bereik)

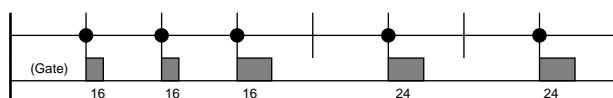
De Bereikparameter maakt een proportionele wijziging op de gate-tijd van alle betreffende noten. Een instelling van 100% produceert geen wijziging; een instelling van 50% verdeelt de gate-tijd in tweeën; een instelling van 200% verdubbelt de gate-tijd.

■ Instellingen: 000% ... 100% ... 200%

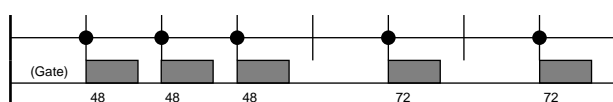
Oorspronkelijke gate-tijd



Bereik= 50%



Bereik= 150%

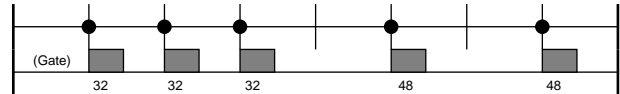


5. Offset

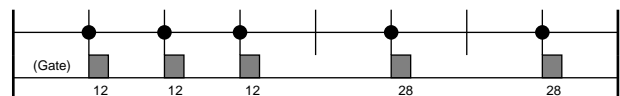
Deze parameter voegt een vaste waarde toe aan alle gate-tijden die door het Range zijn gewijzigd. Een instelling van 0 produceert geen wijziging. Positieve waarden vergroten de gate-tijd, terwijl negatieve waarden deze verkleinen.

■ Instellingen:-9999 ... +0000 ... +9999

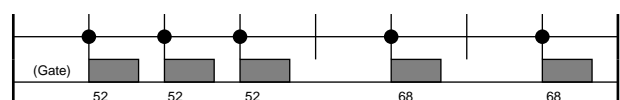
Oorspronkelijke gate-tijd



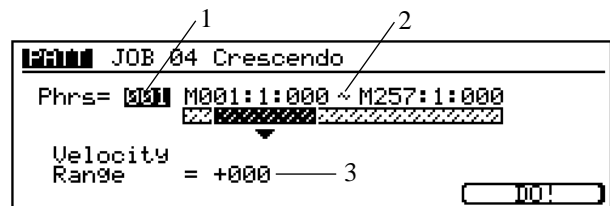
Offset = -20



Offset = +20



Job 04 Crescendo



Met deze job kunt u een crescendo of decrescendo aan de geselecteerde reeks noten (toonhoogten) toevoegen in het geselecteerde gedeelte van de bestemmingstrack. De RM1x produceert het effect door een lichte wijziging te maken op de velocity (offset) aan het begin van het gedeelte, met de offset die langzaam toeneemt tot het einde van het gedeelte.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: klok 001:1:000 ... 257:1:000

3. Velocity-bereik

Met de Velocity-bereikparameter kunt u de intensiteit van de crescendo instellen.

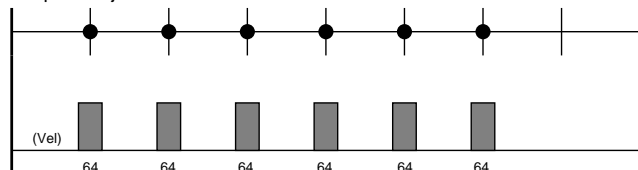
Deze instelling selecteert de waarde die is toegevoegd aan de velocities van noten bij de eindmeter en -tel van

het gedeelte. De RM1x verhoogt geleidelijk de hoeveelheid die wordt toegevoegd aan (of afgehaald van) de velocities binnen het gedeelte, beginnend met een "0"-hoeveelheid aan het begin van het gedeelte, en eindigend met het volledige aantal uit het bereik aan het einde van het gedeelte.

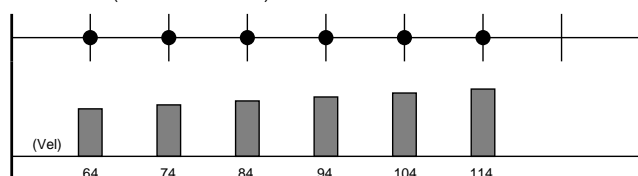
De velocity kan niet minder zijn dan 1 of hoger dan 127. Gewijzigde waarden onder 1 worden verhoogd naar 1, en gewijzigde waarden boven 127 worden op 127 ingesteld.

■ Instellingen: -127 ... 0 ... +127

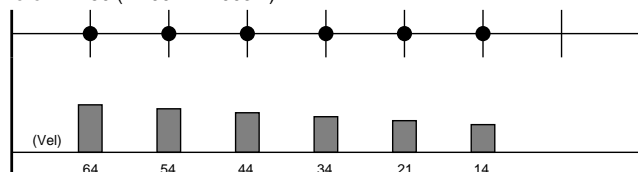
Oorspronkelijke velocities



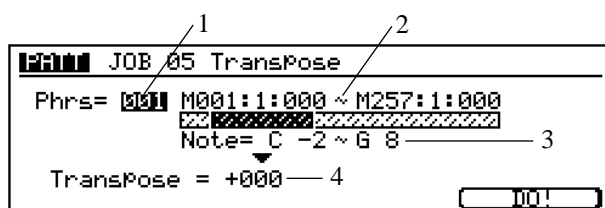
Bereik= +50 (M: 001:1 ~ 003:1)



Bereik= -50 (M: 001:1 ~ 003:1)



Job 05 Transponeren



Met deze job kunt u een geselecteerde reeks noten (toonhoogten) instellen in een geselecteerd gedeelte van de bestemmingstrack. U kunt het transponeerniveau in toenamewaardes van halftonen instellen.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 257:1:000

3. Notenbereik (Note = C-2~G8)

Stelt het notenbereik in dat moet worden getransponeerd.

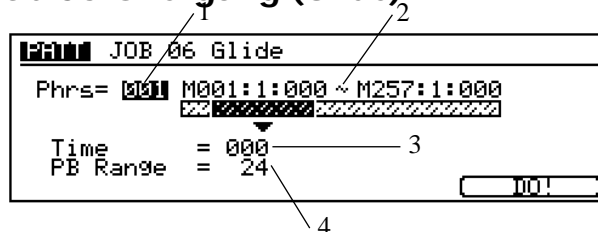
■ Instellingen: C-2 ... G8

4. Transponeren

De transponeerwaarde stelt het aantal transponeerpauzes in (halftonen). Een waarde van +12 transponeert alle betreffende noten met exact 1 octaaf, terwijl een waarde van 12 naar beneden transponeert met een octaaf.

■ Instellingen: -127 ... +000 ... +127

Job 06 Overgang (Glide)



Vervangt alle noten die op de eerste noot volgen in het geselecteerde gedeelte met pitch-benddata, waardoor zachte overgangen van de ene noot naar de andere worden geproduceerd.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 257:1:000

3. Tijd

Selecteert de lengte van het overglijden. Hogere waarden produceren een langere overgang tussen de noten.

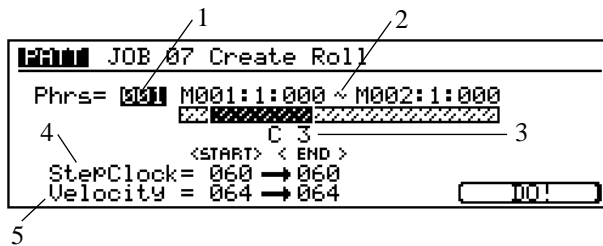
■ Instellingen: 000 ... 100

4. PB-Bereik

Selecteert het maximale pitch-bendbereik (in toenamewaarden van halftonen) die wordt toegepast door de 'glide'-job.

■ Instellingen: 01 ... 24

Job 07 Roll creëren



Creëert een serie herhaalde noten in het geselecteerde gebied met met de geselecteerde continue wijzigingen (klok-stapsgewijs) en de velocity. Deze job is ideaal voor het creëren van snelle “rolls.”

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 257:1:000

3. Noot (C3)

Stelt de noot in die ge-rolled moet worden.

■ Instellingen: C-2 ... G8

4. StepClock

Selecteert de maat van de ‘step’ (d.w.z. het aantal klokken) tussen de noten in de roll. Zowel de begin- als eind-velocity waarden kunt u selecteren waardoor u gemakkelijk rolls kunt creëren waarin de velocity wijzigt van noot tot noot.

■ Instellingen: 001 ... 999

5. Velocity

Selecteert de velocity van iedere noot in de roll. Zowel de begin- als eind-velocity waarden kunt u selecteren waardoor u gemakkelijk rolls kunt creëren waarin de velocity wijzigt van noot tot noot.

■ Instellingen: 001 ... 127

Het sorteren gebeurt op orde van toonhoogte. Als noten E3, C3, en G3 allemaal op het zelfde ogenblik beginnen, dan wijzigt de job de volgorde in C3, E3, G3 (als de Type-instelling ‘opwaarts’ is) naar G3, E3, C3 (als deze “neerwaarts” is).

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 257:1:000








3. Type

Bepaalt hoe de akkoordnootdata worden gesorteerd. Als de Type “opwaarts” is, dan worden de noten in opgaande volgorde gesorteerd. Als de Type “neerwaarts” is, dan worden de noten in neergaande volgorde gesorteerd. “opwaarts & neerwaarts” sorteert akkoordnoten op downbeats in opgaande volgorde en akkoordnoten op up beats in neergaande volgorde.

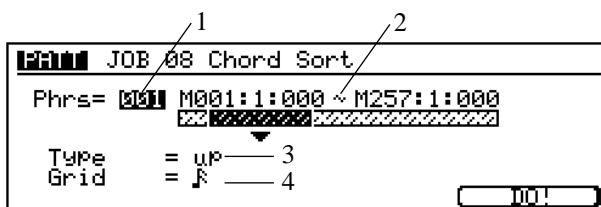
■ Instellingen: up, down, up & down, down & up

4. Grid

Selecteert de “grid”-tijd die zal bepalen welke nootgroepen gezien worden als akkoorden. Noten die vallen binnen de geselecteerde grid-step worden behandeld als akkoorden.

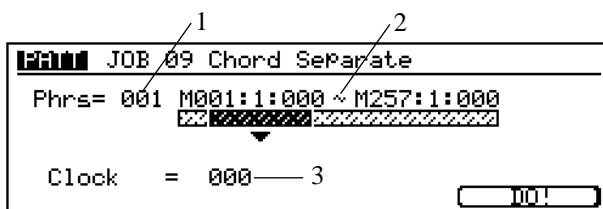
- Instellingen:
-  32e-nootpauzes
 -  16e-trioolpauzes
 -  16e-nootpauzes
 -  8e-trioolpauzes
 -  8e-nootpauzes
 -  Kwartnoot-trioolpauzes
 -  Kwartnoot-nootpauzes

Job 08 Akkoorden sorteren



Deze job “sorteert” akkoordevents (gelijktijdige nootevents) op orde van toonhoogte. Het sorteren wordt gegeven in de EDIT-paginalijst, en bepaalt de scheidingsvolgorde die wordt toegepast door de Chord Separate-job (zie volgende pagina).

Job 09 Akkoorden scheiden



Deze job verdeelt iedere akkoordformatie (binnen het geselecteerde gedeelte van de geselecteerde track) in de afzonderlijke noten, waarbij een geselecteerde delay wordt ingevoerd tussen iedere noot.

Als de Clock -waarde ingesteld wordt op 30, wordt een blok akkoorden dat bestaat uit de elementen C3, E3, G3 afgespeeld als een C3 (op de oorspronkelijke timing van het akkoord) die 30 cycles later wordt gevolgd door de E3, en nog 30 cycles later door de G3. Dit onderdeel is bijvoorbeeld handig als u gitaar-aanslagen wilt openen.

Houd er rekening mee dat het niet mogelijk is akkoorden te breken in de volgende maatgrens of in het volgende akkoord.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de beat en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat:tel:klok 001:1:000 ... 257:1:000

3. Clock cycles

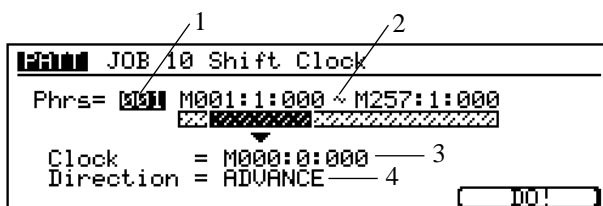
De Clock-waarde stelt het aantal clock cycles in dat is ingevoerd tussen naast elkaar gelegen akkoordnoten.

Houd er rekening mee dat er 480 clock cycles per tel zijn.

■ Instellingen: 000 ... 999

□ Event

Job 10 Clock verplaatsen



Deze job voert een tijdsverplaatsing van alle data-events in het geselecteerde gedeelte van de geselecteerde track. De verplaatsing wordt uitgevoerd in toenamewaarden van clock-cycles.

Als u events wilt verplaatsen met een of meer volle tellen of

maten, dan is het misschien handiger om dit te doen met de Copy Event-job. (onder)

Houd er rekening mee dat deze job nooit een event verplaatst voorbij de betreffende begin- of eindpunten van het gedeelte; alle events die voorbij dit punt komen, worden op de grens van het gedeelte geplaatst.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in naar welke wijzigingen worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd.

Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat:tel:klok 001:1:000 ... 257: 1:000

3. Clock

De Clock-waarde stelt het nummer van de maat, tel, en klok voor de data-shift.

Houd er rekening mee dat er 480 cycles per tel zijn.

■ Instellingen: Maat:tel:klok 001:1:000 ... 255: 3:479

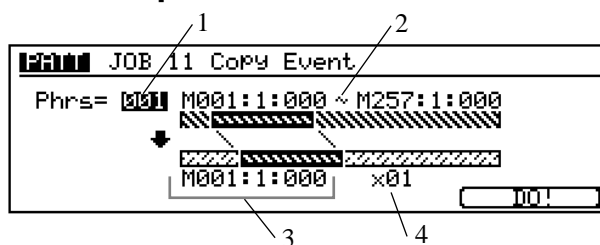
4. Richting

Selecteert de richting waarin de data verplaatst worden.

“ADVANCE” verplaatst de data naar het begin van het stuk (d.w.z. noten klinken eerder), terwijl “DELAY” de data naar het einde van het stuk verplaatst (d.w.z. noten klinker later).

■ Instellingen: ADVANCE, DELAY

Job 11 Kopieer-event



Deze job kopieert alle data vanuit een geselecteerd bron-gebied (frase) naar een geselecteerde bestemming, waarbij de data worden overschreven die al in de bestemming staan.

1. Bronfrase

De Phrs-waarde selecteert de track van waaruit de data worden gekopieerd.

■ Instellingen: 001 ... 256

2. Brongedeelte

De bovenste "M" -waarden stellen het frasegedeelte in vanaf welke data die worden gekopieerd.

- Instellingen: Maat: tel: klok
001:1:000 ... 257:1:000

3. Beginpunt van bestemmingsgedeelte

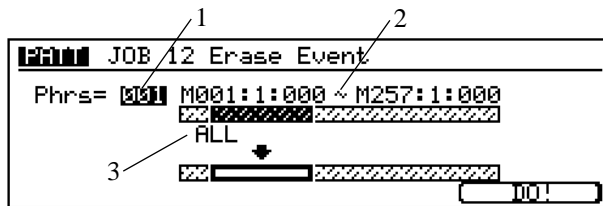
De laagste "M" -waarde stelt het beginpunt in van de kopie op de bestemmingsfrase.

- Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ...
257:4:479

4. Times

Deze multiplier stelt het aantal keren in dat het gedeelte wordt gekopieerd.

- Instellingen: 01 ... 99

Job 12 Wisevent

Deze job wist alle data van het geselecteerde gedeelte van de betreffende stijl, waardoor het gedeelte stil wordt.

1. Frase-instellingen: Phrs

Stelt de frase in van welke data worden gewist.

- Instellingen: 001 ... 256

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

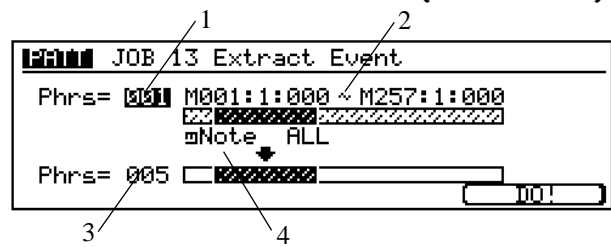
Stelt het gedeelte in van de frase die moet worden gewist.

- Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ... 999:8:479

3. Event

Stelt het eventtype in dat moet worden gewist (in het midden van het scherm).

- Instellingen: Note Nootevents
 - PC Programmawijziging
 - PB Pitch bend
 - CC Control change (Willekeurige control-change message type 000 tot 127, of alle control-change messages)
 - CAT Kanaal-aftertouch
 - PAT Polyfonische aftertouch
 - EXC Exclusief voor Systeem
 - ALL Alle events

Job 13 Event Onttrekken (Extraction)

Deze job verplaatst alle passages van geselecteerde event-data vanuit een geselecteerd segment van een frase naar hetzelfde gedeelte op een verschillende frase. Na afloop hiervan bestaan de betreffende gedeelten niet langer in het brongedeelte.

Als er al data zijn aan de bestemmingskant, worden de bestaande en nieuwe (die er zijn uitgehaald) data gemengd.

1. Bronfrase

De bovenste Phrs-instelling selecteert de frase waaruit u events onttrekt.

- Instellingen: 001 ... 256

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

Selecteert het frasegedeelte van het onttrekken.

- Instellingen: Maat: tel: klok 001:1:000 ...
257:1:000

3. bestemmingsfrase

De laagste Phrs-instellingen selecteert de bestemmingsfrase.

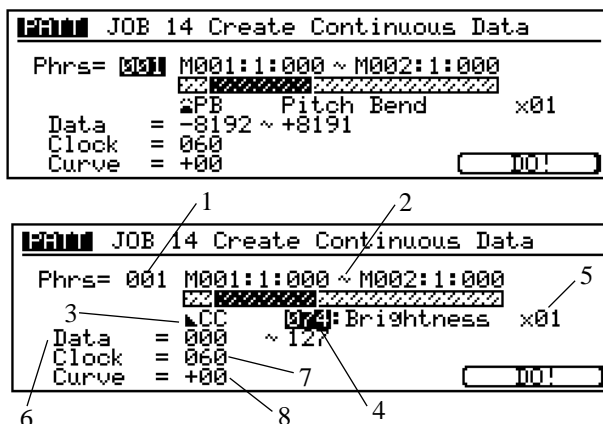
- Instellingen: 001 ... 256

4. Event

Selecteert het eventtype die wordt onttrokken (in het midden van het scherm).

- Instellingen: Note Nootevents
 - PC Programmawijziging
 - PB Pitch bend
 - CC Control change (Willekeurige control-change message type 000 tot 127, of alle control-change messages)
 - CAT Kanaal-aftertouch
 - PAT Polyfonische aftertouch
 - EXC Exclusief voor Systeem

Job 14 Continue Data Creëren



Creëert continue control-changedata in het bereik van het geselecteerde gedeelte. Dit is handig voor het invoeren van precieze pitch-bends en andere control-variaties.

1. Frase-instelling: Phrs

Stelt de frase in op welke wijzigingen er worden gemaakt.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de beat en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.

■ Instellingen: Maat: tel: klok
001:1:000 ... 999:8:479

3. Eventtype

Selecteert het eventtype in dat moet worden gecreëerd (in het midden van het scherm).

■ Instellingen: PB (Pitch bend), CC (Control change), CAT (Channel aftertouch), EXC (System exclusive)

4. Control Change-nummer.

Als "CC" wordt geselecteerd, dan kan de cursor worden verplaatst naar het control change-nummer om het type control-changedata te selecteren die moeten worden gecreëerd.

■ Instellingen: 000 ... 127

5. Times

Deze multiplier stelt het aantal malen in dat de data die zijn gecreëerd binnen het geselecteerde gedeelte, herhaald moet worden.

■ Instellingen: 01 ... 99

6. Data

Selecteert de onderste en bovenste grenzen van de data die moeten worden gecreëerd. De linkerwaarde is de lage grens, en de rechterwaarde is de hoge grens.

■ Instellingen: 000 ... 127, -8192 ... +8191 (Event Type=PB)

7. Clock

Selecteert het aantal clocks tussen elke gecreëerde event die moet worden ingevoerd.

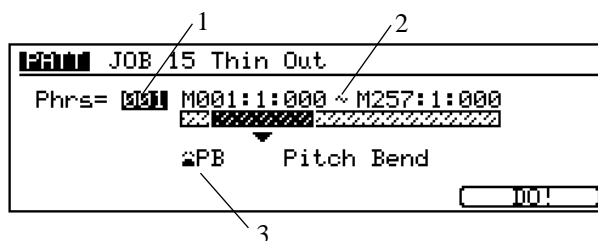
■ Instellingen: 001 ... 999

8. Curve

Selecteert de mate van positieve of negatieve verbuiging ("curvature") die wordt toegepast op de continue data. "+00" produceert een lineaire curve. Positieve waarden creëren een toenemende positieve curve (d.w.z. een opwaartse curve). En negatieve waarden produceren een toenemende negatieve curve (d.w.z. een neerwaartse curve).

■ Instellingen: -16 ... +16

Job 15 Uitdunnen



Met deze job kunt u bepaalde geselecteerde niet-nootevent verwijderen binnen het betreffende gedeelte van een geselecteerde track. Het doel is het datavolume te reduceren en extra geheugen vrij te maken.

De job verwijdert iedere event in gebieden waar de event voorkomt binnen 60 clock-cycles. De job verwijdert geen event die is gescheiden van de vorige event met tenminste 60 clock-cycles.

1. Frase-instelling: Phrs

Selecteert de doelfrase.

■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in dat moet worden uitgedund. Het eerste gedeelte stelt de maat in, tel, en klok van het beginpunt; de tweede stelt het eindpunt in.

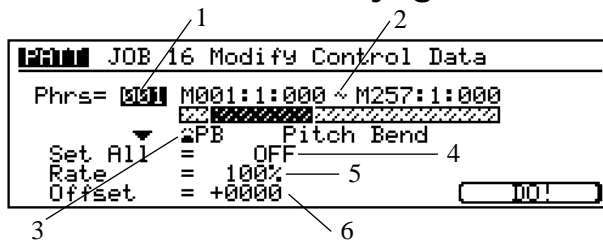
■ Instellingen: Maat: tel: klok
001:1:000 ... 257:1:000

3. Eventtype

Selecteert het doel-eventtype.

■ Instellingen: PB (Pitch bend), CC (Any single Control Change message type, 000 to 127), CAT (Channel aftertouch), PAT (Polyphonic aftertouch)

Job 16 Control Data Wijzigen



Wijzigt of offset de waarden van alle geselecteerde control-changedata van het geselecteerde gedeelte.

1. Frase-instelling: Phrs

Stelt de frase in op welke wijzigingen er worden gemaakt.
 ■ Instellingen: 001 ... 256

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

Stelt het frasegebied in waarop de wijziging is uitgevoerd. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de beat en klok voor het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.
 ■ Instellingen: Maat: tel: klok
 001:1:000 ... 257:1:000

3. Eventtype

Selecteert het eventtype in dat moet worden gecreëerd (in het midden van het scherm).
 ■ Instellingen: PB (Pitch bend), CC (Any single Control Change message type, 000 to 127), CAT (Channel aftertouch), PAT (Polyphonic aftertouch)

4. Alles instellen

Selecteert een vaste waarde waarop alle types control-changedata worden ingesteld. Stel deze parameter op "OFF" in als u de waarden wilt offset'ten met de Rate- en Offset-parameters, hieronder.
 ■ Instellingen: OFF, 000 ... 127, -8192 ... +8191 (Event Type=PB)

5. Bereik

Stelt de ratio in tussen de hoogste en laagste control-changewaarden. Een instelling van "100%" behoudt de oorspronkelijke relatie tussen de controlwaarden. Lage instellingen produceren een kleiner bereik, en hoge waarden produceren een groter bereik.
 ■ Instellingen: 000 ... 200

6. Offset

Bepaalt de hoeveelheid offset die wordt toegepast op de control-changewaarden. "-"-waarden reduceren de waarden terwijl "+"-instellingen de waarden vergroten.

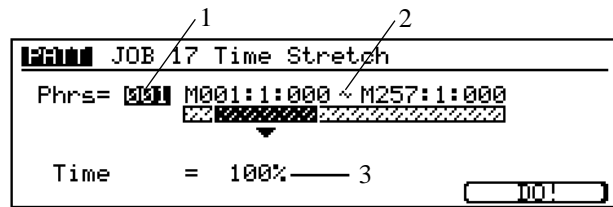
Nieuwe Control-Changewaarden

= Oorspronkelijke Control-Changewaarden x rate/100 + offset

(Als de rechterkant van de vergelijking minder is dan 0, dan wordt de nieuwe waarde 1)

■ Instellingen: -127 ... 127, -8192 ... +8191 (Event Type=PB)

Job 17 Time Stretch



Deze job breidt de timing uit of comprimeert deze in het geselecteerde gedeelte in de geselecteerde frase.

De handeling beïnvloedt alle event-timing, noot-steptijd, en noot-gate-tijden.

1. Frase-instelling: Phrs

Selecteert de doelfrase.
 ■ Instellingen: 001 ... 256

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

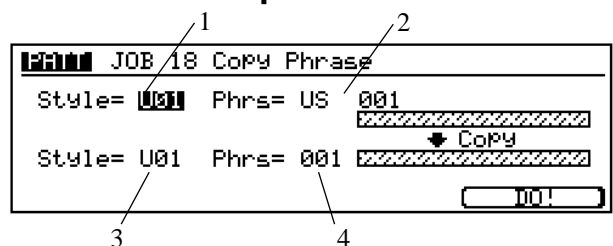
Stelt het doelgebied in van de frase. Het eerste gedeelte stelt de maat in, de tel, en klok van het beginpunt; het tweede gedeelte stelt het eindpunt in.
 ■ Instellingen: Maat: tel: klok
 001:1:000 ... 257:1:000

3. Tijd

De Time-parameter stelt de tijdsfactor in.
 ■ Instellingen: 025% ... 400%

□ Frase

Job 18 Frase Kopiëren



Deze job kopieert een geselecteerde frase (een user-frase of vooringestelde frase) naar de betreffende user-frase.

De Style-parameter aan de bronkant is alleen van betekenis als u kopieert vanuit een user-frase.

Als de bestemmingsfrase nog niet bestaat, creëert deze job die frase. Als deze bestaat, dan wist de job de bestaande data ervan.

1. Bronstijl

De bovenste Style-waarde selecteert de stijl die de user-frase bevat die u wilt kopiëren. De waarde is slechts van betekenis als u een user-frase kopieert; de RM1x negeert de instellingen als u een vooringestelde frase kopieert.

■ Instellingen: U01 ... U50 P01 ... P60

2. Bronfrase

De bovenste Phrase-waarde selecteert de frase die u wilt kopiëren.

- Instellingen: Willekeurige vooringestelde frase, of user-frase 001 to 256

3. Bestemmingsstijl

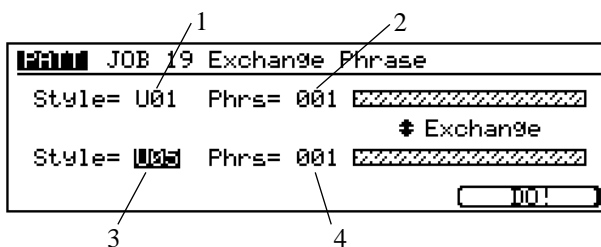
De onderste Style-waarde selecteert de stijl die de bestemmingsfrase bevat.

- Instellingen: U01 ... U50

4. Bestemmingsfrase

De onderste Phrase-waarde selecteert de bestemmingsfrase (user-frase).

- Instellingen: 001 ... 256

Job 19 Frases verwisselen

Verwisselt de inhoud van twee geselecteerde frases.

1. Stijl

Selecteert de eerste stijl met de frasedata die u wilt verwisselen.

- Instellingen: U01 ... U50

2. Frase

Selecteert de eerste frase met de data die u wilt verwisselen.

- Instellingen: 001 ... 256

3. Stijl

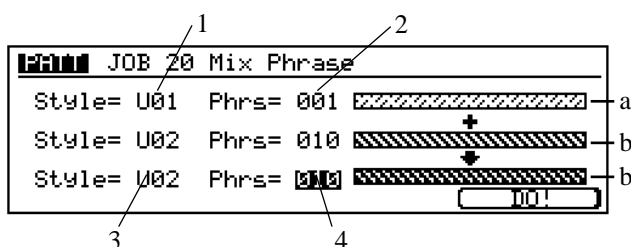
Selecteert de tweede stijl met de frasedata die u wilt verwisselen.

- Instellingen: U01 ... U50

4. Frase

Selecteert de tweede frase met de data die u wilt verwisselen.

- Instellingen: 001 ... 256

Job 20 Frase mixen

Deze job mixt alle data uit twee geselecteerde user-frases in de tweede frase hiervan.

1. Bronstijl (Style “a”)

De eerste Style-waarde selecteert de stijl met de bronfrase (phrase “a”).

- Instellingen: U01 ... U50

2. Bronfrase (Frase “a”)

De eerste Phrase-waarde selecteert de bronfrase. Dit is de frase met de data die u wilt mixen in de bestemmingsfrase. Nadat het mixen klaar is, blijft de inhoud van de bronfrase onveranderd.

- Instellingen: 001 ... 256

3. Bestemmingsstijl (Style “b”)

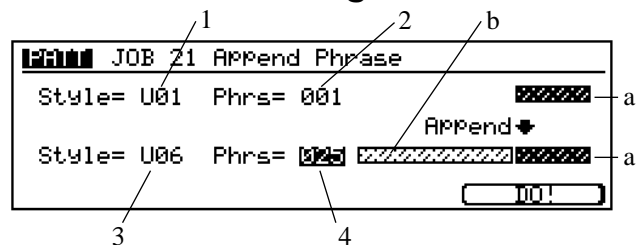
De tweede Style-waarde selecteert de stijl met de bestemmingsfrase (frase “b”).

- Instellingen: U01 ... U50

4. Bestemmingsfrase (Phrase “b”)

De tweede Phrase-waarde selecteert de bestemmingsfrase. De oorspronkelijke inhoud van deze frase wordt gemixt met de inhoud van frase “a”.

- Instellingen: 001 ... 256

Job 21 Frase toevoegen

Deze job voegt de inhoud van een geselecteerde user-frasetoe (frase “a”) aan het einde van een andere user-frase (frase “b”). Nadat deze job klaar is, blijft “a” onveranderd.

Als u probeert data toe te voegen waardoor frase “b” langer zou worden dan 256 maten (de maximale fraselengte), dan laat de RM1x het “Illegale Input”-bericht terugkeren en de job wordt niet uitgevoerd.

1. Bronstijl (Stijl “a”)

De bovenste Style-waarde selecteert de stijl met de bron user-frase (frase “a”).

- Instellingen: U01 ... U50

2. Bronfrase (Frase “a”)

De bovenste Phrase-waarde selecteert de bronfrase (user-frase). Nadat de job klaar is, blijft de inhoud van de bronfrase onveranderd.

- Instellingen: 001 ... 256

3. Bestemmingsstijl (Stijl “b”)

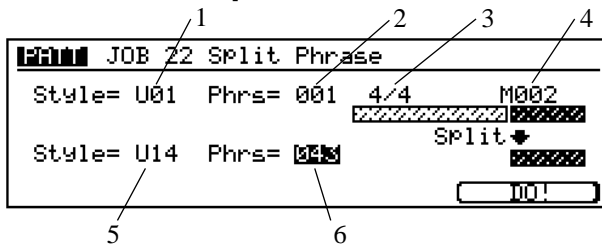
De onderste Style-waarde selecteert de stijl met de bestemmingsfrase (frase “b”).

■ Instellingen: U01 ... U50

4. Bestemmingsfrase (Frase “b”)

De onderste Phrase-waarde selecteert de frase waaraan de bronfrase wordt toegevoegd.

■ Instellingen: 001 ... 256

Job 22 Frase splitsen

Deze job splitst een geselecteerde user-frase in twee user-frases.

De job splitst de frase op de eerste tel van de geselecteerde maat. Het begindeel van de frase (tot op de het splitsingspunt) blijft op de oorspronkelijke plaats staan, terwijl de rest van de frase naar de geselecteerde bestemming gaat.

De job overschrijft alle data die al in de bestemmingsfrase stonden.

1. Bronstijl

De bovenste Style-waarde selecteert de stijl met de user-frase die u wilt splitsen.

■ Instellingen: U01 ... U50

2. Bronfrase

De bovenste Phrase-waarde selecteert de user-frase die style moet worden.

■ Instellingen: 001 ... 256

3. Splitsingsmaatsoort

Stelt de maatsoort van de bestemmingsstijl in.

■ Instellingen: 1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4

4. Splitsingspunt

De “M”-waarde selecteert de maat waar de frase wordt gesplitst. Dit wordt het beginpunt van de bestemmingsfrase.

■ Instellingen: 001 ... source-phrase length

5. Bestemmingsstijl

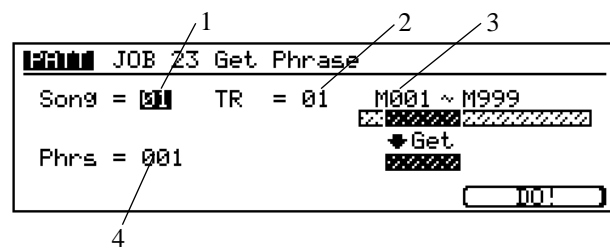
De onderste Style-waarde selecteert de bestemmingsstijl.

■ Instellingen: U01 ... U50

6. Bestemmingsfrase

De onderste Phrase-waarde selecteert de splitsingsbestemming.

■ Instellingen: 001 ... 256

Job 23 Frase creëren

Deze job creëert een user-frase vanuit een geselecteerd gedeelte songdata. Om precies te zijn, kopieert deze een gedeelte van een sequence-trackdata uit een song in de betreffende bestemmingsfrase.

De RM1x stelt de maatsoort (meter) in van de nieuwe frase, gelijk aan de meter die in de beginmaat van het brongedeelte is opgenomen. (Houd er rekening mee dat de meterwaarde van toepassing is op de gehele frase. Alle meter-wijzigingen die voorkomen in daaropvolgende maten van het brongedeelte worden genegeerd.)

De maximale fraselengte is 256 maten. Als u probeert een gedeelte te kopiëren dat langer is dan 256 maten, dan toont het scherm het bericht “Illegal Input” en de job wordt niet uitgevoerd.

De job overschrijft alle data die al in de bestemmingsfrase staan.

De job kopieert niet voice- en tempo-instellingen.

1. Bronsong

De Song-waarde selecteert de song met de brondata.

■ Instellingen: 01 ... 20

2. Brontrack

De Track-waarde selecteert de sequence-track met de brondata.

■ Instellingen: 01 ... 16

3. Gedeelte

De “M”-waarde selecteert het brongedeelte, met zijn lokatie (in maten) op de brontrack. De eerste waarde geeft de beginmaat; de tweede waarde geeft de eindmaat.

■ Instellingen: Beginmaat: 001 ... 999

Eindmaat: 001 ... 999

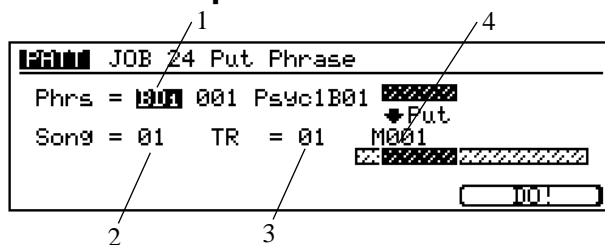
(waarbij eindmaat - beginmaat ≤ 256, en eindmaat ≥ beginmaat)

4. Bestemmingsfrase

De Phrase-waarde stelt het frasennummer in van de bestemmings user-frase.

■ Instellingen: 001 ... 256

Job 24 Frase plaatsen



Deze job kopieert de geselecteerde user-frase in een geselecteerd gebied van de geselecteerde song. Alle data die al bestonden in het bestemmingsgebied worden gewist.

U selecteert de bronfrase met zijn stijl- en frasenummers. U selecteert de bestemming met het songnummer, tracknummer (sequencetrack), en maatnummer (lokatie op de track).

De job kopieert de meter, voice, of tempo-instellingen niet. De meter van de frase (maatsoort) heeft geen effect op de kopie.

1. Bronfrase (Categorie, Nummer)

De Phrase-waarde selecteert de frase die u wilt kopiëren.

■ Instellingen: 001 ... 256

2. Bestemmingsong

De Song-waarde selecteert de bestemmingsong.

■ Instellingen: 01 ... 20

3. Bestemmingstrack

De Track-waarde selecteert de sequence-track waarin de frase wordt gekopieerd.

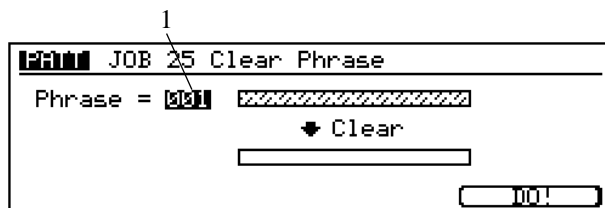
■ Instellingen: 01 ... 16

4. Tracklokatie

De "M"-waarde selecteert de beginmaat van de kopie in de sequence-track.

■ Instellingen: 001 ... 999

Job 25 Frase wissen



Deze job wist alle data van de geselecteerde user-frase, en initialiseert de frasetabel opnieuw.

1. Frase

De Phrase-waarde selecteert de user-frase die u wilt wissen.

■ Instellingen: 001 ... 256

Job 26 Frasenaam

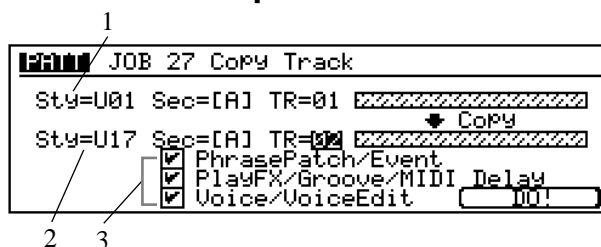


Met deze job kunt u de naam van een (niet-lege) user-frase instellen of wijzigen. De naam kan maximaal 8 lettertekens bevatten.

Met Displayknoppen 1 en 2 selecteert u de lettertekenpositie en letterteken. Druk dan op de F2-functieknop (Enter) om het geselecteerde letterteken in te voeren op de geselecteerde lokatie. Met de F1-functieknop (Delete) kunt u een lettertekenlokatie back-uppen en het letterteken op die lokatie wissen. Herhaal totdat de frasenaam compleet is.

Track

Job 27 Track kopiëren



Deze job kopieert alle data (van het geselecteerde type) van geselecteerde brontrack naar geselecteerde bestemmingstrack. U kunt trackdata kopiëren vanuit een enkel gedeelte van een geselecteerde stijl.

Het kopiëren overschrijft alle data die al op de bestemmingstrack stonden.

1. Bronstijl, gedeelte en track

De eerste drie instellingen selecteren de brontrack.

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P
Track 1 ... 16

2. Bestemmingsstijl, gedeelte, en track

De tweede groep instellingen selecteert de bestemmingstrack.

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P
Track 1 ... 16

3. Datatype

Deze controlevakjes bepalen het type data die u wilt kopiëren. Verplaats de cursor naar een controlevakje. Met de [YES +1] knop kunt u het vakje vinken als u de corresponderende datatype(s) wilt kopiëren, of met de [NO -1] knop om het vinken ongedaan te maken als u de corresponderende datatype(s) niet wilt kopiëren.

- Instellingen: Kopieer het corresponderende datatype.
- Kopieer dit datatype niet.

Job 28 Tracks verwisselen



Verwisselt het geselecteerde datatype tussen twee geselecteerde tracks.

1. Track

Selecteert de eerste van de twee tracks waartussen de data worden verwisseld.

2. Track

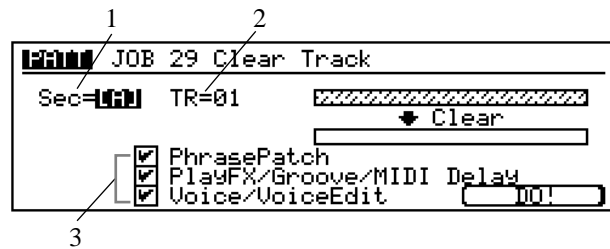
Selecteert de tweede van de twee tracks waartussen de data worden verwisseld.

3. Datatype

Deze controlevakjes bepalen het datatype dat u wilt verwisselen tussen de geselecteerde tracks. Verplaats de cursor naar een controlevakje. Met de [YES +1] knop kunt u dit vakje vinken als u het corresponderende datatype wilt verwisselen, of met de [NO -1] knop als u het vinken ongedaan te maken als u het corresponderende datatype niet wilt verwisselen.

- Instellingen: Verwissel het corresponderende datatype.
- Verwissel dit datatype niet.

Job 29 Track wissen



Deze job wist alle data (van het geselecteerde type) vanuit het geselecteerde patroontrack, of vanuit alle patroontracks.

1. Gedeelte

De Sec-instelling selecteert het gedeelte dat u wilt wissen.

- Instellingen: A ... P

2. Track

De TR-instelling selecteert de track die u wilt wissen.

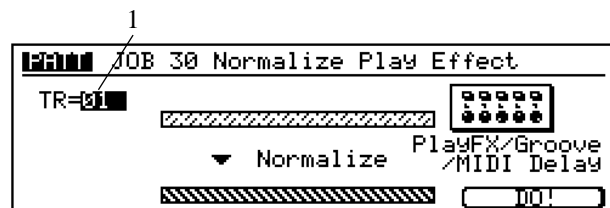
- Instellingen: 01 ... 16

3. Datatype

Deze controlevakjes bepalen het type data dat u wilt verwisselen tussen de geselecteerde tracks. Verplaats de cursor naar een controlevakje. Met de [YES +1] knop kunt u dit vakje vinken als u het corresponderende datatype wilt verwisselen, of met de [NO -1] knop om het vinken ongedaan te maken als u het corresponderende datatype niet wilt verwisselen.

- Instellingen: Verwissel het corresponderende datatype.
- Verwissel dit datatype niet.

Job 30 Afspeleffect normaliseren



Deze job herschrijft de data in de geselecteerde Sequencetrack zodat de nieuwe data de Play Fx/Groove/MIDI Delay -instellingen incorporeert (pagina's 57, 55, 60). Met andere woorden, de externe Play Fx/Groove/MIDI Delay-waarden worden geïnternaliseerd door de MIDI-eventdata van de track.

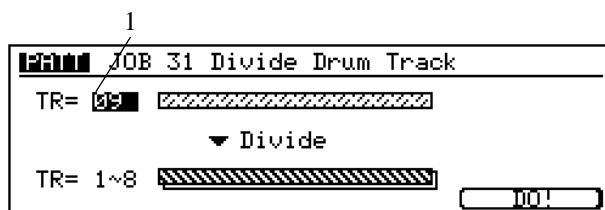
Na het herschrijven van de sequencedata van de track, initialiseert de job de afspeleffectparameters van de track opnieuw.

1. Track

De TR-waardeselecteert die u wilt normaliseren.

- Instellingen: 01 ... 16 Normaliseert de corresponderende sequencetrack.
- All Normaliseert alle sequencetracks.

Job 31 Drumtrack verdelen



Verdeelt de nootevents in een geselecteerde track en plaatst de noten die corresponderen met de verschillende drum-instrumenten in aparte tracks (tracks 1 tot en met 8). Als de brontrack een track is tussen 1 en 8, worden de data in die track overschreven. Alle data behalve nootevents worden gekopieerd naar alle 8 tracks. Door de druminstrumenten op deze manier te scheiden, kunt u dan editen of effecten afzonderlijk toepassen, maar ook tijdens het afspelen realtime-control toepassen op aparte druminstrumenten.

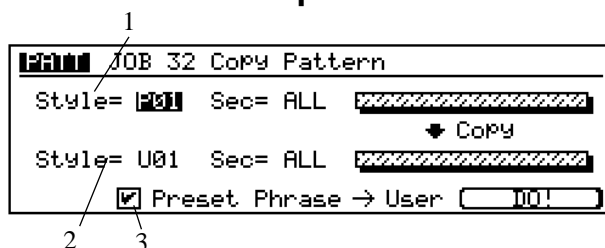
1. Track

Selecteert de brontrack die u wilt verdelen.

■ Instellingen: 01 ... 16

□ Patroon

Job 32 Patroon kopiëren



Deze job kopieert alle data van een geselecteerde bronstijl naar een geselecteerde bestemmingsstijl. U kunt trackdata vanuit een enkel gedeelte van een geselecteerde stijl kopiëren, of vanuit alle gedeelten van de stijl.

Het kopiëren overschrijft alle data die ervoor in de bestemmingsstijl stonden.

1. Bronstijl, gedeelte

De eerste groep instellingen selecteert de bronstijl en gedeelte(n).

Als u Sec instelt op "ALL", dan stelt de RM1x automatisch de corresponderende waarde in op "ALL". (Als u een "ALL"-instelling wijzigt in een nummer of een letter, dan doet de RM1x automatisch de selectie van de "ALL"-instelling aan de bestemmingskant teniet.)

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P, ALL

2. Bestemmingsstijl, gedeelte

De tweede groep instellingen selecteert de bestemmingsstijl en gedeelte(n).

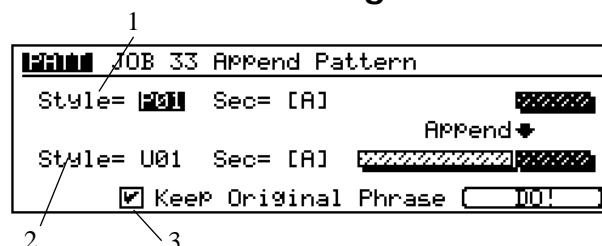
Nogmaals, als u Sec instelt op "ALL", dan stelt de RM1x automatisch de corresponderende waarde in op "ALL". (Als u een "ALL"-instelling wijzigt in een nummer of een letter, dan doet de RM1x automatisch de selectie van de "ALL"-instelling aan de bestemmingskant teniet.)

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P, ALL

3. Vooringestelde frase → User

Controleer dit vakje als u een vooringestelde frase wilt kopiëren naar een user-frase.

Job 33 Patroon toevoegen



Deze job voegt een kopie toe van het geselecteerde user-patroon (patroon "a") op het einde van een ander user-patroon (patroon "b"). Nadat deze job klaar is, blijft het oorspronkelijke patroon "a" ongewijzigd.

Als u probeert data toe te voegen waardoor het patroon "b" langer zou worden dan 256 maten, dan toont de RM1x het bericht "Illegal Input" en de job wordt niet uitgevoerd.

1. Bronpatroon (patroon "a")

De bovenste Style- en Section-instellingen selecteren het bronpatroon.

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P

2. Bestemmingspatroon (patroon "b")

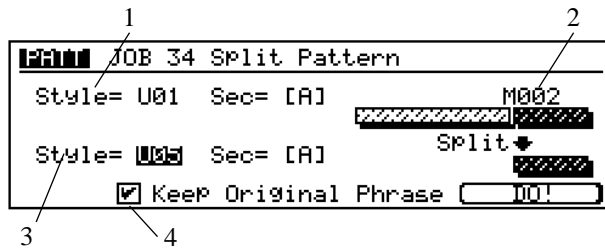
De onderste Style- en Section-instellingen selecteren het patroon waaraan het bronpatroon wordt toegevoegd.

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P

3. Oorspronkelijke frase behouden

Controleer dit vakje als u de oorspronkelijke frasedata niet wilt wijzigen.

Job 34 Patroon Splitsen



Deze job splitst een geselecteerd patroon in twee patronen.

De job splitst het patroon op de eerste tel van de geselecteerde maat. Het begindeel van het patroon (tot op het splitsingspunt) blijft op zijn oorspronkelijke positie, terwijl het deel dat begint na het splitsingspunt wordt verplaatst en de bestemmingslokatie wordt. (Als er geen frases beginnen na het splitsingspunt, wordt het bestemmingspatroon leeg.)

De job overschrijft alle data die al in het bestemmingspatroon staan.

1. Bronstijl, gedeelte

De bovenste Style- en Section-instellingen selecteren het patroon dat u wilt splitsen.

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P

2. Splitsingspunt

De "M"-waarde selecteert de maat waarin het patroon wordt gesplitst. Dit wordt het beginpunt van de bestemmingsfrase.

■ Instellingen: 001 ... lengte van bronpatroon

3. Bestemmingsstijl, gedeelte

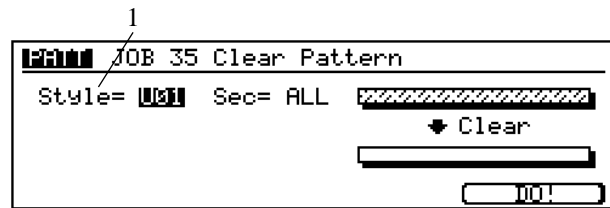
De onderste Style- en Section-instellingen selecteren de nieuwe lokatie van het deel van het patroon dat begint bij het splitsingspunt.

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50
Gedeelte A ... P

4. Oorspronkelijk frase behouden

Controleer dit vakje als u de oorspronkelijke frasedata niet wilt wijzigen.

Job 35 Patroon wissen



Deze job wist alle data van de geselecteerde patroon/patronen.

Als u de Style op "ALL" instelt, dan wist de job alles, inclusief alle delen van alle stijlen. In dit geval initialiseert de job alle afspeleffecten en patroon-voice-instellingen van alle stijlen opnieuw.

Houd er rekening mee dat het onmogelijk is om het wissen van alles te Undo'en. Zorg ervoor dat u zeker weet of u inderdaad alle patronen wilt wissen voordat u met Style=ALL de gegevens wist.

Als u Style instelt op een numerieke waarde en Section instelt op "ALL", dan wist de job alle gedeelten (alle patronen) binnen de geselecteerde stijl. Het initialiseert ook alle afspeleffecten en patroon-voice-instellingen voor die stijl opnieuw. (Als u bij het wissen een fout maakt, dan kunt u de gegevens herstellen door Undo uit te voeren.)

1. Stijl en gedeelte

De style- en section-waarden selecteren de patronen die u wilt wissen.

Als u Style instelt op "ALL", dan staat Section automatisch ook op "ALL".

■ Instellingen: Stijl U01 ... U50, ALL
Gedeelte A ... P, ALL

Job 36 Stijl naam



Met deze job kunt u de stijl naam instellen of wijzigen.

De maximale lengte van een naam is 8 lettertekens.

Met displayknoppen 1 en 2 kunt u een lettertekenpositie en letterteken selecteren. Druk dan op de F2-functieknop (Enter) om het geselecteerde letterteken op de geselecteerde lokatie in te voeren. Met de F1-functieknop (Delete) kunt u een lettertekenpositie back-uppen en het letterteken op die lokatie verwijderen. Herhaal totdat de stijl naam compleet is.

13. Editten

Met de Pattern EDIT-submode kunt u de inhoud van een user-frase editten. U kunt iedere willekeurige MIDI-events, die de bouwstenen zijn van de frase, aanpassen of wissen, en u kunt nieuwe events toevoegen.

De RM1x biedt twee verschillende edit-schermen: een Event-lijst en een View Filter-display.

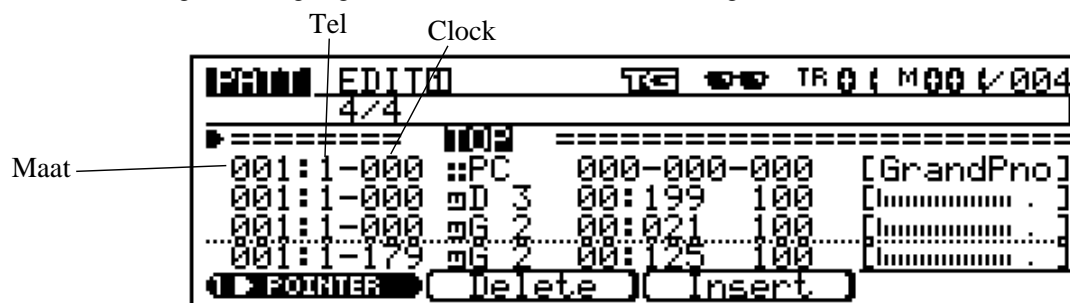
Editten

In de eventlijst staan de MIDI-events van de RM1x opgesomd, in volgorde van verschijnen. Ieder titelwoord toont een tijdslokatie van de event, de naam, en de numerieke onderwerpen. Het staat u vrij de lokatie of elk van de argument-waarden aan te passen. U kunt alle events wissen, of nieuwe invoeren.

Als u een performance opneemt in een sequencetrack, dan neemt u deze op als een serie MIDI-events. Elke event correspondeert met een specifieke MIDI-handeling. De aanslag van een noot is een "noot-event", het schakelen van een voice is een "programma change-event", enzovoort.

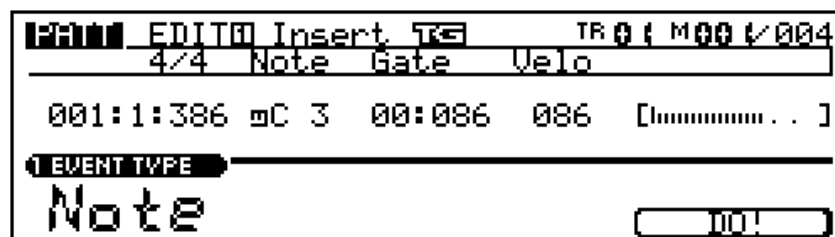
De meeste eventspecificaties moeten informatie bevatten die aangeeft hoe de event uitgevoerd dient te worden. Een note-eventspecificatie, bijvoorbeeld, moet de noot identificeren (de nootnaam), de tijdsduur van een noot (de gate-tijd), en de kracht van een noot (de velocity).

Het eerste onderdeel van de eventlijst is Top, en de laatste event is End. Deze onderdelen zijn alleen bedoeld voor het markeren van doelen, vertegenwoordigen geen events, en kunnen niet worden ge-edit.



Parameter	Waarden	Functie	
<input type="checkbox"/> F1	Wijzer	-	Verplaatst de wijzer naar afzonderlijke events.
<input type="checkbox"/> F2	Wissen	-	Wist de event op de wijzerlokatie.
<input type="checkbox"/> F3	Invoegen	-	Voegt een geselecteerd event in op de wijzerlokatie.
	Maat	001 ... 999	Het maatnummer waarin de corresponderende event zich bevindt..
	Tel	1 ... 16	Het telnummer waarin de corresponderende event zich bevindt.
	Clock	000 ... 479	Het clock-nummer waarin de corresponderende event zich bevindt.

* Zie "Algemene Handelingen (pagina 26) over hoe u waarden wijzigt.



Parameter	Waarden	Functie	
<input type="checkbox"/> F1	Eventtype	Noot, PB, PC, CC, CAT, PAT, RPN, NRPN, Exc, XG RPN, XG NRPN, XG Exc System, XG Exc Effect, XG Exc Multi, XG Exc Drum	Selecteert het eventtype dat u wilt invoegen.
<input type="checkbox"/> F4	DO!		Voert de geselecteerde event in op de wijzerlokatie.

* Zie "Algemene Handelingen (pagina 26) over hoe u waarden wijzigt.

Bestaande events editten

U kunt de data in de datadisplay editten met de Displayknop 1 (POINTER) of de verticale cursorknoppen. U kunt de wijzer naar een event verplaatsen die u wilt editten, met de laterale cursorknoppen om de cursor naar het dataonderdeel te verplaatsen dat u wilt editten. Edit vervolgens naar wens met de [NO -1] en [YES +1] knoppen of het toetsenbord (met het toetsenbord kunt u zowel noten invoeren als numeriek invoeren zoals beschreven op pagina 26). Het gewijzigde event knippert op de display. Druk op de F4-functieknop (DO!) om de ge-edite waarde daadwerkelijk in te voeren (de event zal ophouden met knippen). Om editten vroegtijdig af te breken hoeft u slechts de wijzer naar een nieuwe eventlokatie te verplaatsen zonder de F4 (DO!)-functieknop in te drukken.

Events invoegen

Met Displayknop 1 (POINTER) voegt u een event in. Met de verticale cursorknoppen kunt u de wijzer naar een event verplaatsen die op de lokatie staat waarop u een nieuwe event wilt invoeren. Druk dan op de F3-functieknop (Insert). Het EDIT-Insertdisplay verschijnt. Met Displayknop 1 kunt u het eventtype selecteren dat u wilt invoeren. Vervolgens kunt u met de cursorknoppen naar data-onderdelen gaan binnen de events die getoond worden in de display en u kunt naar wens editten. De exacte invoerpositie kan ook op deze manier worden geselecteerd. De eventtypes die beschikbaar zijn om in te voeren zijn hieronder aangegeven. Als het gewenste event is geselecteerd, druk dan op F4-functieknop (DO!) om de event daadwerkelijk in te voeren, of de [EXIT] knop om de handeling vroegtijdig af te breken en naar het hoofd-editscherm terug te keren.

Houd er rekening mee dat waarden van “Exc”-events (exclusief voor systeem) ingevoerd moeten worden in hexadecimaal formaat.

Eventtype	Functie
Noot (Nootnummer)	Deze messages brengen performance-data van het toetsenbord over. Iedere message bevat een geselecteerd nootnummer die correspondeert met de toets die wordt aangeslagen, een velocity, en een gate-tijd.
PB (Pitch Bend)	Deze message brengt bewegingen van de PITCH BEND-knop over.
PC (Program Change)	Met deze message kunt u voices selecteren. Zie het losse Lijstboek voor een complete lijst met voices van de RM1x.
CC (Control Change)	Deze messages bestuurt volume of pan enz. Iedere controller heeft zijn eigen knopnummer.
CAT (Kanaal-aftertouch)	Deze message brengt de druk over die wordt toegepast op het toetsenbord na het afspelen van een noot om tonale wijzigingen te creëren (van een heel MIDI-kanaal)
PAT (Polyphonische aftertouch)	Deze message brengt de druk over die wordt toegepast op het toetsenbord na het afspelen van een noot (voor afzonderlijke nootnummers)
RPN (Geregistreerd Parameternummer)	Met deze message kunt u deelparameters selecteren zoals Pitch Bend Sensitivity of Tuning (stemming) enz.
NRPN (Niet-Geregistreerd Parameternummer)	Met deze message kunt u geluidsparementen instellen zoals vibrato of detune, enz.
Exc (Exclusief voor Systeem)	Met dit type MIDI-message kunt u data verwisselen die uniek zijn voor een specifiek model of apparaattype.
XG RPN (XG Geregistreerd Parameternummer)	RPN-data die een XG-parameternaam gebruiken
XG NRPN (XG Niet-Geregistreerd Parameternummer)	NRPN-data die een XG-parameternaam gebruiken
XG Exc System (XG Exclusief voor Systeem)	Message exclusief voor Systeem (XG System) die een XG-parameternaam gebruikt.
XG Exc Effect (XG Effect Exclusief voor Systeem)	Message exclusief voor Systeem (XG Effect) die een XG-parameternaam gebruikt.
XG Exc Multi (XG Multi part Exclusief voor Systeem)	Message exclusief voor Systeem (XG Multi-deel) die een XG-parameternaam gebruikt.
XG Exc Drum (XG Drum-opstelling Exclusief voor Systeem)	Message exclusief voor Systeem (XG Drum-opstelling) die een XG-parameternaam gebruikt.

[Eventtypelijst]

- N.B.** • Zie het gedeelte “MIDI-Dataformaat” van het losse Lijstboek voor meer details.
- XG is een toongeneratorformaat ontwikkeld door Yamaha die de GM-specificatie uitbreidt om een grotere expressiviteit uit te drukken en opwaartse data-compatibiliteit die tegenwoordig wordt vereist door computer-randapparatuur van hoogstaande kwaliteit.

Evenparameters die u kunt editen

De parameters en waardebereiken van onderdelen die kunnen worden ge-edit staan hieronder opgesomd. Voor ieder eventtype is de hoofd-edittdisplay aan de linkerkant getoond, terwijl de corresponderende invoer-edittdisplay aan de rechterkant wordt getoond.

1) Noot

PART EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Note	Gate	Velo	
===== TOP =====				
001:1-000	ΔPan	[010]	+00	[.....1...]
001:1-000	::PC	000-000-000		[GrandPno]
001:1-000	mD 3	00:199	100	[.....]
001:1-000	mG 2	00:021	100	[.....]

PART EDITOR Insert				TR 01 M00 / 004
4/4	Note	Gate	Velo	
===== TOP =====				
001:1:386	mC 3	00:086	086	[.....]

EVENT TYPE: Note

Noot	Gate	Velocity
C-2 ... G8	00:001 ... 99:479	001 ... 127

2) Pitch Bend

PART EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Data			
===== TOP =====				
001:1-448	mA 2	00:100	100	[.....]
001:2-026	ΔPB		+8191	[.....]
001:2-026	mPAT C -2	000		[.....]
001:2-026	mB 2	00:081	100	[.....]
001:2-088	mD 3	00:101	100	[.....]

PART EDITOR Insert				TR 01 M00 / 004
4/4	Data			
===== TOP =====				
001:1:386	ΔPB		+0000	[.....]

EVENT TYPE: PB

Data
-8192 ... +8191

3) Program change

PART EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Bank	PC#		
===== TOP =====				
001:1-000	::PC	000-000-000		[GrandPno]
001:1-000	mD 3	00:199	100	[.....]
001:1-000	mG 2	00:021	100	[.....]
001:1-179	mB 2	00:125	100	[.....]

PART EDITOR Insert				TR 01 M00 / 004
4/4	Bank	PC#		
===== TOP =====				
001:1:386	::PC	000-000-000		[GrandPno]

EVENT TYPE: PC

Bank Select MSB	Bank Select LSB	PC#
000 ... 127	000 ... 127	000 ... 127

4) Control Change

PART EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Ctrl#	Data		
===== TOP =====				
001:1-000	ΔPan	[010]	+00	[.....1...]
001:1-000	::PC	000-000-000		[GrandPno]
001:1-000	mD 3	00:199	100	[.....]
001:1-000	mG 2	00:021	100	[.....]

PART EDITOR Insert				TR 01 M00 / 004
4/4	Ctrl#	Data		
===== TOP =====				
001:1:386	ΔBank-M[000]	000		[.....]

EVENT TYPE: CC

Ctrl#	Data
000 ... 127	000 ... 127

5) Channel aftertouch

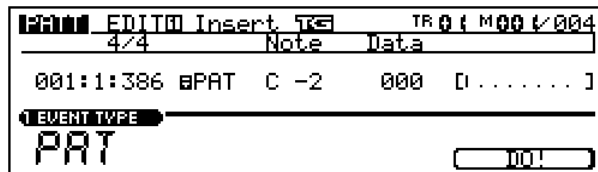
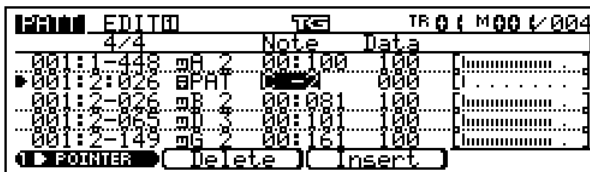
PART EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Data			
===== TOP =====				
001:1-000	mD 3	00:199	100	[.....]
001:1-000	mG 2	00:021	100	[.....]
001:1-179	mB 2	00:125	100	[.....]
001:1-181	mCAT		000	[.....]
001:1-181	mB 2	00:124	100	[.....]

PART EDITOR Insert				TR 01 M00 / 004
4/4	Data			
===== TOP =====				
001:1:386	mCAT		000	[.....]

EVENT TYPE: CAT

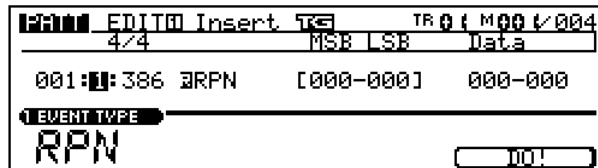
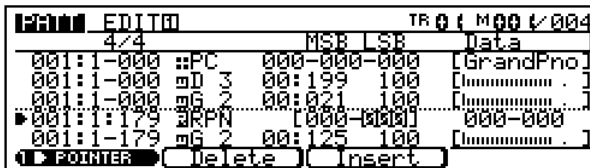
Data
000 ... 127

6) Polyfonische aftertouch



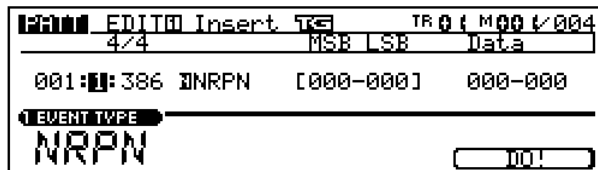
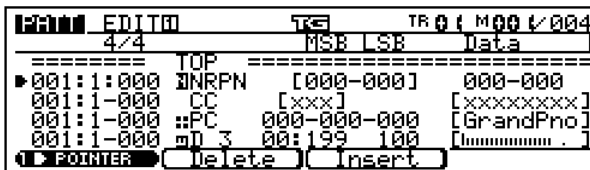
Parameter	Data
Noot	000 ... 127
C-2 ... G8	000 ... 127

7) RPN



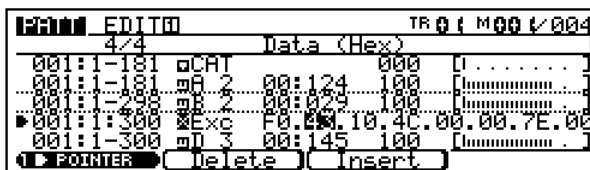
Parameter	Naam	MSB	LSB	Data
Display				
PB Sens	Pitch Bend Sensivity	000	000	000 ... 127, ***
FnTune	Fine tune	000	001	-64 ... +63, ***
CsTune	Coarse tune	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Nul	127	127	***

8) NRPN



MSB	LSB	Data
000 ... 127	000 ... 127	000 ... 127

9) Exclusief



Data (Hex) moeten worden ingevoerd met behulp van hexadecimale waarden. Zie het "MIDI Data Format"-gedeelte van het losse Lijstboek voor meer details.

10) XG RPN

PARAM EDIT		TR 01 M00 / 004
MSB	LSB	Data
001:1-300	m0 3	00:145 100
001:1-386	00:145	100
001:1-386	m6 2	00:122 100
001:1-448	m6 2	00:100 100
001:2-026	00	+1013

PARAM EDIT Insert		TR 01 M00 / 004
MSB	LSB	Data
001:1:000	00	000

EVENT TYPE
XG RPN

Parameter				Data
Display	Name	MSB	LSB	
PB Sens	Pitch Bend Sensivity	000	000	000 ... 127, ***
FnTune	Fine tune	000	001	-64 ... +63, ***
CsTune	Coarse tune	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Null	127	127	***

11) XG NRPN

PARAM EDIT		TR 01 M00 / 004
MSB	LSB	Data
001:1-300	m0 3	00:145 100
001:1:xxx	00:145	000
001:1-386	m6 2	00:122 100
001:1-448	m6 2	00:100 100
001:2-026	00	+1013

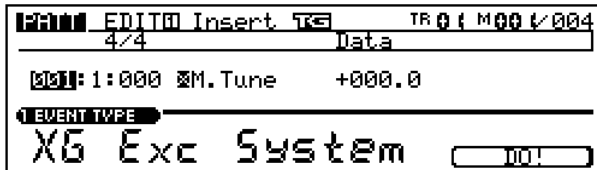
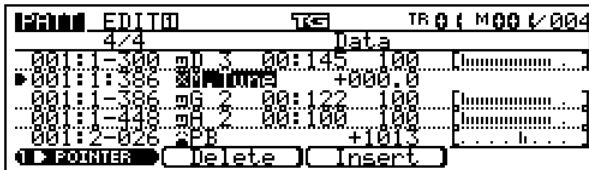
PARAM EDIT Insert		TR 01 M00 / 004
MSB	LSB	Data
001:1:000	00	000

EVENT TYPE
XG NRPN

Parameter				Data
Display	Name	MSB	LSB	
VibRte	Vibrato rate	001	008	000 ... 127, ***
VibDpt	Vibrato depth	001	009	000 ... 127, ***
VibDly	Vibrato delay	001	010	000 ... 127, ***
Cutoff	Filter Cutoff Frequency	001	032	000 ... 127, ***
Resonan	Filter Resonance	001	033	000 ... 127, ***
AtckTm	EG Attack time	001	099	000 ... 127, ***
DcayTm	EG Decay time	001	100	000 ... 127, ***
RlseTm	EG Release time	001	102	000 ... 127, ***
* DrCut	Drum Filter Cutoff Frequency	020	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrReso	Drum Filter Resonance	021	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrAtRt	Drum EG Attack Rate	022	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrDcRt	Drum EG Decay Rate	023	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrPtCs	Drum Pitch Coarse	024	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrPtFn	Drum Pitch Fine	025	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrLevl	Drum Level	026	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrPan	Drum Pan	028	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrRev	Drum Reverb Send Level	029	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrCho	Drum Chorus Send Level	030	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***
* DrVar	Drum Variation Send Level	031	Note (C-2 ... G8)	000 ... 127, ***

* Niet ondersteund door het toongeneratorblok.

12) XG System-exclusief (system)

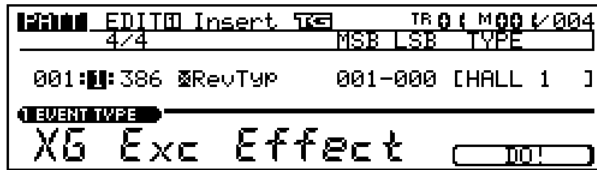
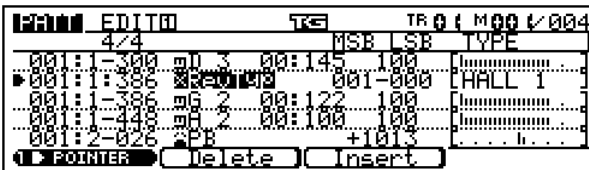


Parameter	Data
M.Tune (Master Tune)	-102.4 ... +102.3
M.Vol (Master Volume)	000 ... 127
* M.Attn (Master Att)	000 ... 127
Trans (Transpose)	-64 ... +63
* DrRset (Drum Setup Reset)	Dr1 ... Dr9
	XG On (XG
system on)	-
PmRset (All Parameter Reset)	-

* Niet ondersteund door het toongeneratorblok.

GM On

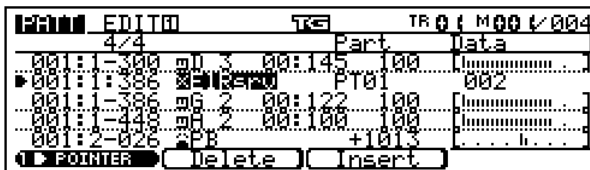
13) XG System-exclusief (effect)



Parameter		Data
Display	Naam	
RevTyp	Reverb Type	Zie de "Effectenparameterlijst" van het losse Lijstboek voor details.
RevP1 . .	Reverb Parameter 1 . .	
RevP10	Reverb Parameter 10	
RevRtn	Reverb Return	000 ... 127
RevPan	Reverb Pan	L64 ... C ... R63
RevP11 . .	Reverb Parameter 11 . .	Zie de "Effectparameter List" van het losse Lijstboek voor details.
RevP16	Reverb Parameter 16	
ChoType	Chorus Type	
ChoP1 . .	Chorus Parameter 1 . .	
ChoP10	Chorus Parameter 10	
ChoRtn	Chorus Return	000 ... 127
ChoPan	Chorus Pan	L64 ... C ... R63
ChToRv	Send Chorus to Reverb	000 ... 127
ChoP11 . .	Chorus Parameter 11 . .	Zie de "Effectenparameterlijst" van het losse Lijstboek voor details.
ChoP16	Chorus Parameter 16	
VarType	Variation Type	
VarP1 . .	Variation Parameter 1 . .	
VarP10	Variation Parameter 10	
VarRtn	Variation Return	000 ... 127
VarPan	Variation Pan	L64 ... C ... R63

Parameter		Data
VrToRv	Stuurt Variation naar Reverb	000 ... 127
VrToCh	Stuurt Variation naar Chorus	000 ... 127
VrCnct	Variatieverbinding	INS, SYS
VrPart	Variation Part	000 ... 127
MWVar	MW Variation Control Depth	-64 ... +63
BndVar	Bend Variation Control Depth	-64 ... +63
CATVar	CAT Variation Control Depth	-64 ... +63
AC1Var	AC1 Variation Control Depth	-64 ... +63
AC2Var	AC2 Variation Control Depth	-64 ... +63
VarP11	Variation Parameter 11	Zie het onderdeel "Effectenparameterlijst" uit het losse Lijstboek voor meer details.
•	•	
VarP16	Variation Parameter 16	

14) XG System-exclusief (multi)



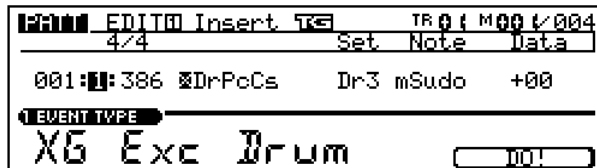
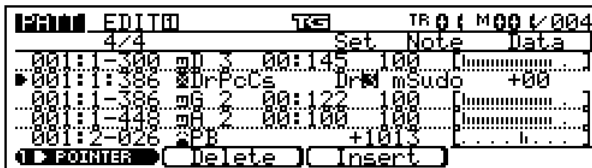
Parameter		Deel	Data
Display	Naam		
* EIRsrv	Element Reserve	PT01 ... PT99	000 ... 127
Bank-M	Bank Select MSB	PT01 ... PT99	000 ... 127
Bank-L	Bank Select LSB	PT01 ... PT99	000 ... 127
Pgm#	Program Number	PT01 ... PT99	001 ... 128
* RcvCh.	Receive Channel	PT01 ... PT99	001 ... 127, OFF
M/P	Mono / Poly	PT01 ... PT99	POLY, MONO
KOnAsn	Same Note Number Key On Assign	PT01 ... PT99	SNGL, MULT, INST
* PtMode	Part Mode	PT01 ... PT99	NORM, DRUM, DrS1 ... DrS9
NtShft	Note Shift	PT01 ... PT99	-64 ... +63
Detune	Detune	PT01 ... PT99	-12.8 ... +12.7
Vol	Volume	PT01 ... PT99	000 ... 127
VelDep	Velocity Sens Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
VelOfs	Velocity Sens Offset	PT01 ... PT99	000 ... 127
Pan	Pan	PT01 ... PT99	Rnd(Random), L63 ... C ... R63
NLim-L	Note Limit Low	PT01 ... PT99	C-2 ... G8
NLim-H	Note Limit High	PT01 ... PT99	C-2 ... G8
DryLvl	Dry Level	PT01 ... PT99	000 ... 127
ChoSnd	Chorus Send	PT01 ... PT99	000 ... 127
RevSnd	Reverb Send	PT01 ... PT99	000 ... 127
VarSnd	Variation Send	PT01 ... PT99	000 ... 127
VibRte	Vibrato Rate	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
VibDep	Vibrato Depth	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
VibDly	Vibrato Delay	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Cutoff	Filter Cutoff Frequency	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Resnan	Filter Resonance	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Attack	EG Attack Time	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Decay	EG Decay Time	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
Release	EG Release Time	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
MWP-Cn	MW Pitch Control	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
MWF-Cn	MW Filter Control	PT01 ... PT99	-9600 ... 0 ... +9450
MWA-Cn	MW Amplitude Control	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
MWP-Dp	MW LFO Pitch Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
MWF-Dp	MW LFO Filter Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127

* Niet ondersteund door het toongeneratorblok.

Parameter		Deel	Data
Display	Naam		
MWA-Dp	MW LFO Amplitude Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
Bnp-Cn	Bend Pitch Control	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
BnF-Cn	Bend Filter Control	PT01 ... PT99	-9600 ... 0 ... +9450
BnA-Cn	Bend Amplitude Control	PT01 ... PT99	-64 ... 0 ... +63
BnP-Dp	Bend LFO Pitch Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
BnF-Dp	Bend LFO Filter Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
BnA-Dp	Bend LFO Amplitude Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
CATP-C	CAT Pitch Control (Handled as LFO Pitch Depth by de tone generator block.)	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
CATF-C	CAT Filter Control (Handled as LFO Filter Depth by de tone generator block.)	PT01 ... PT99	-9600 ... 0 ... +9450
CATA-C	CAT Amplitude Control (Handled as LFO Amp Depth by de tone generator block.)	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
CATP-D	CAT LFO Pitch Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
CATF-D	CAT LFO Filter Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
CATA-D	CAT LFO Amplitude Modulation Depth	PT01 ... PT99	000 ... 127
PortSw	Portament Switch	PT01 ... PT99	OFF, ON
PortTm	Portament Time	PT01 ... PT99	000 ... 127
PEGInt	Pitch EG Initial Level	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
PEGAtk	Pitch EG Attack Time	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
PEGRLv	Pitch EG Release Level	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
PEGRtm	Pitch EG Release Time	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
* VelLmL	Velocity Limit Low	PT01 ... PT99	000 ... 127
* VelLmH	Velocity Limit High	PT01 ... PT99	000 ... 127

* Niet ondersteund door het toongeneratorblok.

15) XG System-exclusief (drum)



Parameter		Set	Noot	Data
Display	Naam			
* DrPcCs	Drum Pitch Coarse	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrPcFn	Drum Pitch Fine	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrLevl	Drum Level	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrAltG	Drum Alternate Group	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, 001 ... 127
* DrPan	Drum Pan	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	Rnd, L63 ... C ... R63
* DrRev	Drum Reverb Send	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrCho	Drum Chorus Send	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrVar	Drum Variation Send	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrKyAs	Drum Key Assign	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	SNGL, MULT
* DrNtOf	Drum Receive Note Off	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, ON
* DrNtOn	Drum Receive Note On	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, ON
* DrCut	Drum Filter Cutoff Frequency	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrResn	Drum Filter Resonance	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrAttk	Drum EG Attack Time	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrDcy1	Drum EG Decay 1 Time	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrDcy2	Drum EG Decay 2 Time	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63

* Niet ondersteund door het toongeneratorblok.

☐ Het Filter bekijken ('View')

Met het "View Filter" van de RM1x kunt u de eventtypes selecteren die op de editschermen verschijnen. Om een event te selecteren van de display, plaats dan een vinkje in het vakje naast de eventnaam. Om een eventtype uit te filteren (waardoor het niet op de lijst verschijnt), verwijder de vink waardoor het vakje leeg wordt.

In de standaardopstelling worden alle events getoond, en het View Filter-teken  verschijnt niet. Als u een of meer eventtypes uit wilt filteren, dan verschijnt het View Filter-teken  aan de bovenkant van het editschermen om aan te geven dat het filter aan staat.

Stel dat u bijvoorbeeld alleen wilt werken op nootevents. U moet dan alle andere eventtypes uit de eventlijst filteren, waardoor de lijst gemakkelijker te volgen is, en beschermt tegen onopzettelijke wijzigingen op ander events. Om het filter zodanig in te stellen dat deze alle niet-nootevents blokkeert, verwijder dan alle vinken uit de vakjes, behalve die van het Note-vakje.

U kunt alle vinken in een keer verwijderen door op de F3-knop te drukken (Clear All). Om alle vakjes te vinken drukt u op de F4-knop (Set All).



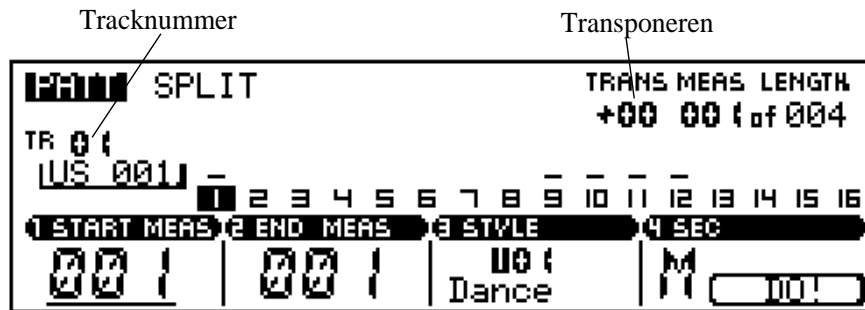
-  
- F3
- F4

Parameter	Waarden	Functie
Control Number	000 ... 119, ALL	Selecteert Control-Changenummer.
Clear All		Verwijdert alle vinken in een keer.
Set All		Plaatst vinken in alle vakjes.

14. Splitsen

□ Splitsen

Met deze functie kunt u een geselecteerde reeks maten kopiëren vanuit het betreffende gedeelte (patroon) in een geselecteerd gedeelte in een geselecteerde user-stijl.



Parameter	Waarden	Functie
1 Start-maat	001 ... 256	Selecteert de eerste maat in het bereik die u wilt kopiëren.
2 Eind-maat	001 ... 256	Selecteert de laatste maat in het bereik die u wilt kopiëren.
3 Stijlnummer	U01 ... U50	Selecteert het stijlnummer van bestemming.
4 Gedeelte	A ... P	Selecteert het bestemmingsgedeelte.
□ F4 DO!	-	Druk op de F4-functieknop om het geselecteerde patroon te cutten en te kopiëren naar de geselecteerde stijl en gedeelte.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. Het selecteren van het tracknummer kunt u doen met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Maat	001 ... 256	Stelt de afspel-startlokatie in; of toont afspellokatie.

* Zie "Algemene Handelingen" op pagina 26 voor meer informatie over het wijzigen van waarden.

Nadat u de start- en eindmaten heeft ingesteld van de reeks patroondata die u wilt kopiëren vanuit de stijl en gedeelte, en nadat u de bestemmingsstijl en -gedeelte heeft ingesteld, druk dan op de F4-functieknop (DO!). "Executing" verschijnt dan kort op de display terwijl de data worden gekopieerd.

Met de SPLIT-functie kunt u snel en gemakkelijk een gedeelte in meervoudige gedeelten van dezelfde lengte splitsen. Nadat

u voor de eerste maal gebruik heeft gemaakt van de SPLIT-handeling, worden vervolgens de START MEAS en END MEAS parameters automatisch ingesteld als voorbereiding om de volgende reeks maten te kopiëren: START MEAS wordt ingesteld op de vorige END MEAS + 1, en END MEAS wordt ingesteld om een maatbereik van dezelfde lengte te selecteren als de vorige gekopieerde reeks.

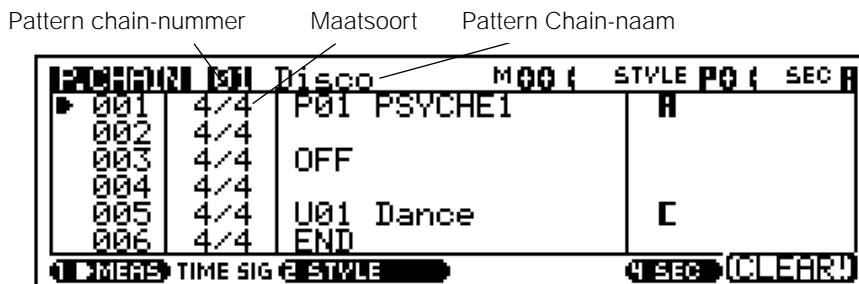
Hoofdstuk 3. PATTERN CHAIN-MODE

Met de PATTERN CHAIN-mode kunt u een patronensequence selecteren en deze automatisch afspelen.

1. PATTERN CHAIN afspelen	110
2. Disk	111
3. Job	112

1. PATTERN CHAIN afspelen

Met de hoofd PATTERN CHAIN-display kunt u een patronensequence selecteren en editen om deze af te spelen in de Pattern Chain-mode.



	Parameter	Waarden	Functie
1	Maat		Plaats de wijzer (aan de linkerkant van de display) aan het begin van alle maten in de chain om een patroon in te voeren of af te spelen.
2	Stijl	OFF, P01 ... P60, END, U01 ... U50	Plaats de stijl. "OFF" wijzigt de corresponderende maat (d.w.z. er wordt geen geluid geproduceerd), en "END" stopt het afspelen van de pattern chain in die maat.
4	Gedeelte	A ... P	Selecteert het gedeelte.
	CLEAR!	-	Wist de stijl of het gedeelte op de cursorlokatie.
	Pattern chain-nummer/ Pattern chain-naam	01 ... 20	Selecteert een van de 20 beschikbare pattern chains.
	Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Selecteert de maatsoort van de betreffende maat.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

Een Chain creëren en afspelen

1 Selecteer een maat.

Met Displayknop 1 kunt u de maatwijzer op de maat plaatsen waarin u een patroon wilt invoeren (normaliter begint u een chain op maat 001). Een patroon speelt slechts af tot aan het volgende geselecteerde patroon. Als een patroon van 8 maten bijvoorbeeld wordt geselecteerd op maat 001, dan wordt het volgende patroon geselecteerd op maat 005; het eerste patroon speelt slechts af tot aan maat 004 waarna het volgende patroon begint met afspelen op maat 005.

2 Voer een patroon in op de geselecteerde maat.

Met Displayknop 2 kunt u een stijl selecteren, en met displayknop 4 kunt u het gedeelte selecteren van de stijl die correspondeert met het gewenste patroon. "OFF"- en "END"-maten kunt u invoeren met Displayknop 2. U kunt ook het gedeelte selecteren met het toetsenbord zoals is beschreven op pagina 28. U hoeft de stijl en het gedeelte niet opnieuw in te voeren voor daaropvolgende maten waarin u het patroon wil laten afspelen. Bij een patroon van 8 maten bijvoorbeeld dat u wilt afspelen voor de volle 8 maten voordat de volgende maat begint, kunt u de volgende 7 maten leeg laten. Dan voert u het volgende patroon in op de volgende maat.

Geselecteerde stijlen en gedeeltes kunt u wissen door

de wijzer naar de betreffende maat te verplaatsen, en dan op de F4-functieknop (CLEAR!) te drukken.

3 Selecteer indien gewenst een maatsoort.

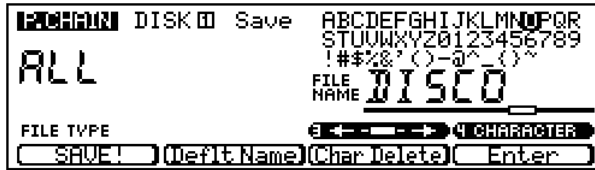
Verplaats de cursor naar de maatsoortparameter. Met de [NO -1]/[YES +1] knoppen kunt u waar nodig de maatsoort wijzigen van de geselecteerde maat. Als de nieuwe instelling van de maatsoort minder tellen blijkt te bevatten dan de corresponderende patroon/patronen, dan worden de overtollige tellen afgeknepen om de geselecteerde maatsoort passend te maken. Als de nieuwe instelling van de maatsoort een groter aantal tellen blijkt te hebben dan het oorspronkelijke patroon, dan wordt het patroon geloopt om het aantal geselecteerde tellen op te vullen.

4 Speel de chain af. Druk op de PLAY knop om de chain af te spelen vanaf de betreffende maat.

2. Disk

De diskfuncties in de PATTERN CHAIN-mode zijn in wezen het zelfde als die van de PATTERN-mode, behalve dat alleen de "ALL"-filetype beschikbaar is. Zie de functies van de PATTERN-modedisk op pagina 76 en verder.

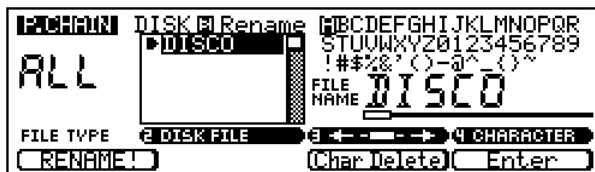
Opslaan



Laden



Opnieuw een naam geven



Wissen/Formatteren/Informatie



3. Job

Met de pattern chain-jobs van de RM1x kunt u verschillende handelingen uitvoeren op frases en patronen.

Met Displayknop 1, 2 van de CURSOR-knoppen selecteert u de job uit het jobmenu. U kunt dit ook doen met de F4-knop.

Houd er rekening mee dat het jobmenu te groot is waardoor deze niet volledig op het scherm past. Maar u kunt door de lijst scrollen met Displayknop 1, 2 of de CURSOR-knoppen.

Joblijst

Categorie	Waarden	Functie	Zie pag.
UNDO/REDO	00 Undo/Redo	Bij UNDO: annuleert de laatste handeling. Bij REDO: annuleert de laatste UNDO	113
EVENT	01 Kopieerevent	Kopieert alle events in geselecteerde gedeelten naar betreffende bestemming.	113
EVENT	02 Wisevent	Wist alle events in geselecteerde gedeelte (en vervangt deze met pauzes).	113
MEASURE	03 Maar creëren	Voert lege maten in alle tracks in.	113
MEASURE	04 Maat wissen	Wist geselecteerde maten vanuit alle tracks.	113
CONVERT	05 Converteren naar Song	Converteert de Pattern-Chaindata in Songdata en plaatst de resultaten in de normale songtracks na het converteren van de data in standaard MIDI-formaat.	114
CHAIN	06 Chain kopiëren	Kopieert data vanuit een geselecteerde pattern chain naar pattern chain van bestemming.	114
CHAIN	07 Chain wissen	Wist alle data van een geselecteerde pattern chain.	114
CHAIN	08 Chain-naam	Wijst een naam toe aan de geselecteerde pattern chain.	114



Parameter	Waarden	Functie
1 Kategorie	UNDO/REDO, EVENT, MEASURE, CONVERT, CHAIN	Selecteert de categorie.
2 Job	00 ... 08	Selecteert de job.
F4 Selecteren		Springt naar de job die is geselecteerd uit de joblijst.

Een Job selecteren

Zelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 81.

WAARSCHUWING!

Schakel de elektriciteit niet uit terwijl u een job uitvoert (terwijl het bericht "Executing..." is te zien op het scherm), omdat dit kan leiden tot verlies van uw opgenomen data.

□ Undo/Redo

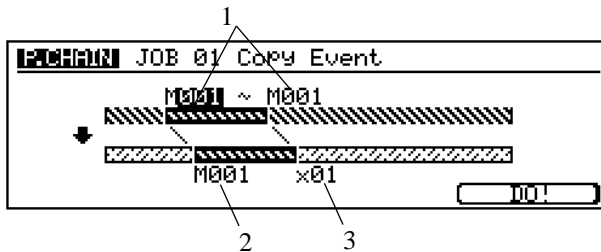
Job 00 Undo/Redo



Precies hetzelfde als in de PATTERN-mode (pagina 82).

□ Event

Job 01 Event kopiëren



Deze job kopieert alle data van een geselecteerd brongebied (pattern chain) naar een geselecteerde bestemming, waarbij alle data worden overschreven die al op de bestemming staan.

1. Brongedeelte

De bovenste "M"-waarde stelt het gedeelte in waarvan data worden gekopieerd.

■ Instellingen: Maat 001 ... 999

2. Beginpunt van bestemmingsgedeelte

De onderste "M"-waarde stelt het beginpunt in voor de kopie op de bestemmingsfrase.

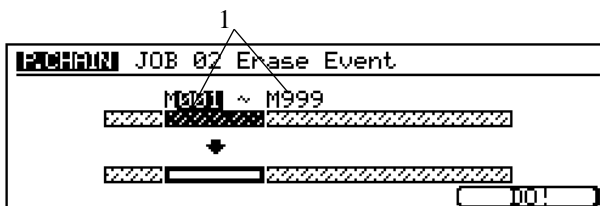
■ Instellingen: Maat 001 ... 999

3. Times

Deze multiplier selecteert het aantal keren dat het gedeelte wordt gekopieerd.

■ Instellingen: 01 ... 99

Job 02 Event wissen



Deze job wist alle data vanuit het geselecteerde gedeelte van de betreffende pattern chain, waardoor het gedeelte stil wordt.

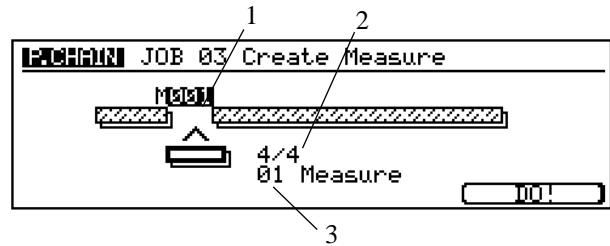
1. Gedeelte (M001 ~ M999)

Stelt het gebied van de pattern chain in dat u wilt wissen.

■ Instellingen: Maat 001 ... 999

□ Maat

Job 03 Maat creëren



Deze job voert een of meer lege maten in in dezelfde lokatie in alle tracks.

1. Insetiepunt

De "M"-waarde stelt de insertiepositie in. Deze waarde stelt het maatnummer in (binnen de pattern chain) voor de eerste ingevoegde maat. Een waarde van 001 bijvoorbeeld, voert de maat in helemaal aan het begin (zodat de eerste ingevoegde maat Maat 1 wordt).

■ Instellingen: 001 ... 999

2. Maatsoort

U kunt alle maatsoorten selecteren die u maar wenst. U kunt met deze parameter gemakkelijk een patroon creëren die meterwijzigingen incorporeert.

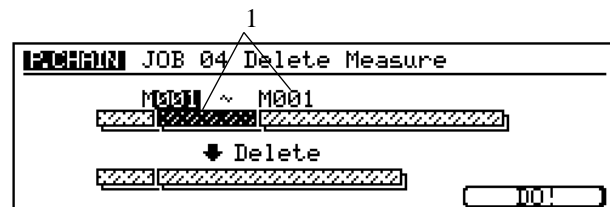
■ Instellingen: 1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4

3. Aantal maten dat u wilt invoeren

U kunt het aantal maten instellen die u wilt invoeren.

■ Instellingen: 01 ... 99

Job 04 Maat wissen



Deze job verwijdert een gedeelte dat bestaat uit een of meer maten. Het gedeelte wordt uit alle tracks verwijderd.

Het gebied dat volgt op het gewiste gedeelte gaat naar voren (naar het begin van de pattern chain) om het gat op te vullen.

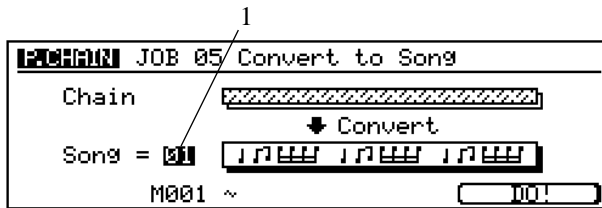
1. Bereik

De "M"-waarden stellen het gedeelte in dat u wilt wissen. De eerste waarde het nummer van de eerste maat van het gedeelte; de tweede waarde geeft het nummer van de eindmaat.

■ Instellingen: 001 ... 999

□ Converteren

Job 05 Converteren naar Song



Deze job converteert de Pattern-Chaindata naar Songdata en plaatst de resultaten in de normale songtracks na het converteren van de data naar standaard MIDI-formaat. De uitgebreide data worden in songtracks 1 tot en met 16 geplaatst. Alle eerdere data in die tracks gaan verloren!

1. Song

Selecteert het Songnummer waarin de geconverteerde data worden opgeslagen.

■ Instellingen: 01 ... 20

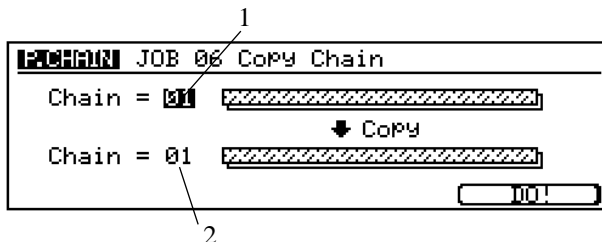
2. Startmaat

Selecteert de maat van waaruit de geconverteerde data zullen starten in de bestemmingssong.

■ Instellingen: 001 ... 999

□ Chain

Job 06 Chain kopiëren



Deze job kopieert het geselecteerde pattern chain (inclusief PLAY FX en VOICE-submode-instellingen) in een andere pattern-chainlokatie. Nadat het kopiëren klaar is, staat de geselecteerde pattern chain op twee pattern-chainlokaties.

Door het kopiëren gaan alle bestaande data in de pattern chain van bestemming verloren.

1. Bron-pattern chain

De eerste Chain-waarde selecteert de Pattern chain die u wilt kopiëren.

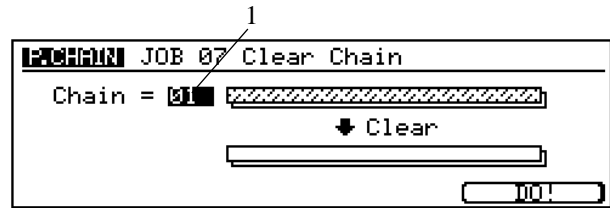
■ Instellingen: 01 ... 20

2. Pattern chain van bestemming

De tweede Chain-waarde selecteert de bestemming.

■ Instellingen: 01 ... 20

Job 07 Chain wissen



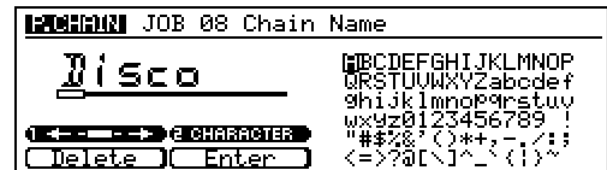
Deze job wist alle data uit het geselecteerde pattern chain.

1. Chain

Selecteert de pattern chain die u wilt wissen.

■ Instellingen: 01 ... 20

Job 08 Chain-naam



Met deze job kunt u de naam van de geselecteerde pattern chain instellen of wijzigen.

Met Displayknoppen 1 en 2 kunt u een lettertekenlokatie en een letterteken selecteren. Druk dan op de F2-functieknop (Enter) om het geselecteerde letterteken in te voeren op de geselecteerde lokatie. Met de F1-functieknop (Delete) kunt u een letterteken back-uppen en het letterteken op die positie wissen. Herhaal totdat de chain-naam compleet is.

Hoofdstuk 4. SONG-MODE

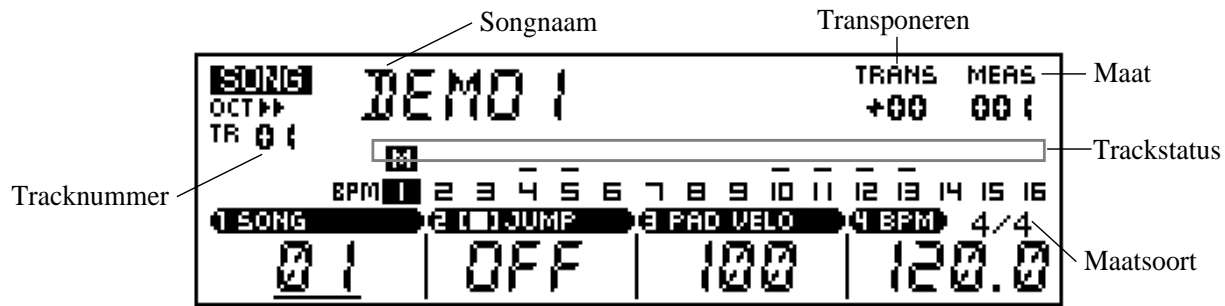
In de SONG-mode kunt u uw songs afspelen, editten, en opnemen. Dit hoofdstuk legt alle SONG-modehandelingen uit.

Het songgeheugen van de RM1x heeft ruimte voor 20 songs. Iedere song bevat maar liefst 16 sequencetracks en 1 BPM (tempo) tracks.

Het afspelen en opnemen in de SONG-mode is in weze hetzelfde als die in de PATTERN-mode. Het enige verschil is dat de SONG-mode is ontworpen voor het opnemen en afspelen van complete songs, terwijl de PATTERN-mode bedoeld is voor het opnemen en afspelen van kortere frases en patronen. Het enige functionele verschil is dat u met de SONG-mode oneven maats- oorten, inprkopname, en multitrack- opname kunt instellen waarin u alle tracks gelijktijdig kunt opnemen (vanaf een externe MIDI-sequencer of computer).

1. SONG afspelen	116
2. Opnemen	117
3. Groove	119
4. FX spelen	119
5. MIDI-delay	119
6. Arpeggio	119
7. Voice	120
8. Voice Editten	120
9. Effect	120
10. Opstellen	121
11. Disk	122
12. Job	123
13. Editten	128
14. Splitsen	129

1. SONG afspelen



Parameter	Waarden	Functie
1 Songnummer / naam	U01 ... U20	Selecteert de song.
2 Jump	OFF, 001 ...	Selecteert de maat waar de RM1x naartoe "springt" als de STOP <input type="checkbox"/> knop wordt ingedrukt. In de "OFF"-stand blijven de afspeellokaties op hun plaats staan als het afspelen wordt gestopt.
3 Toetspad-velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Selecteert de noot-velocitywaarde van het toetsenbord van de RM1x. Hoge waarden produceren een harder geluid.
4 BPM	25 ... 300	Stelt tempo in van het afspelen van de song.
Tracknummer	01 ... 16, BPM	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Maat		Stelt de startlokatie in van het afspelen; of toont de afspeellokatie.
Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stelt de maatsoort van de song in.
Trackstatus	M, S	Geeft track-SOLO of track-MUTE. Het gemarkeerde tracknummer geeft de geselecteerde track aan.

* Zie "Algemene Handelingen" (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

Een song selecteren en afspelen

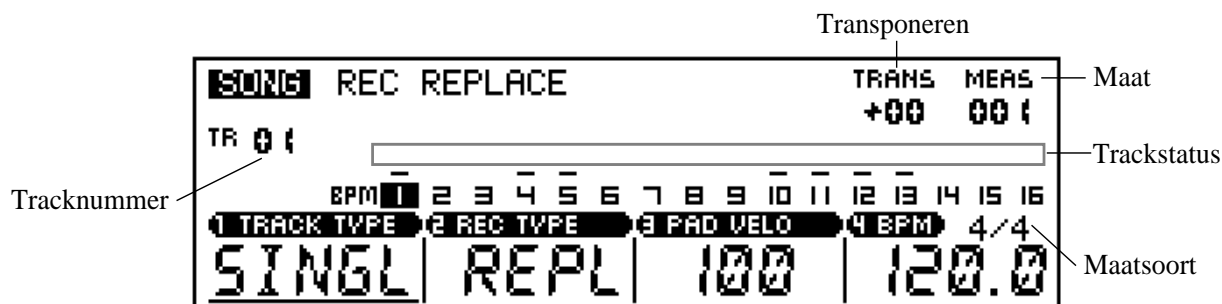
- 1 Zorg ervoor dat u de SONG-mode selecteert (druk indien gewenst op de MODE [SONG] knop). "SONG" zou nu moeten verschijnen in de linkerbovenhoek van de LCD-display.
- 2 Met Displayknop 1 selecteert u een song (01 ... 20).
- 3 Druk op PLAY om af te spelen. De PLAY knopindicator knippert op de BPM-snelheid, de velocity-balkjes boven actieve tracks geven het afspeelniveau aan in de corresponderende tracks, en de MEAS-parameter geeft de maat tijdens het afspelen aan.
- 4 Selecteer tracks met het toetsenbord zoals beschreven op pagina 27, en met de realtime controller knoppen moet u de parameters wijzigen tijdens het afspelen. In de SONG-mode stopt het afspelen automatisch als het einde van een song is bereikt.
- 5 Druk op STOP als u het afspelen wilt stoppen voor het einde van de song.

2. Opnemen

Met de SONG RECORDING-mode neemt u uw songs op.

U begint een opnamesessie vanuit het SONG PLAY-scherm door op de REC-knop te drukken. Hierdoor komt u in Recording Standby. U kunt daarna de opneemmethode selecteren en de relevante parameters instellen, voordat u daadwerkelijk met opnemen begint.

Zie de instructies op pagina 49 voor details over het opnemen met de REPLACE, OVERDUB, STEP, en GRID-opnamemodes in PATTERN-opnamemode. Met de SONG-mode kunt u ook nog PUNCH-IN-opnames uitvoeren, iets wat hieronder wordt beschreven.



Parameter	Waarden	Functie
1 Tracktype	Enkel, Multi	Selecteert SINGLE of MULTI-TRACK-opnamen. Als u SINGLE selecteert, dan neemt u een enkele track per keer op net als in de PATTERN-mode. Als u MULTI selecteert, dan kunt u alle 16 tracks tegelijkertijd opnemen met de corresponderende MIDI-kanalen. Onthoud dat alleen de REPLACE, OVERDUB, en PUNCH-IN opnamemodes beschikbaar zijn als u MULTI selecteert.
2 Opmametype	Vervang (Realtime) Overdub (Realtime) Punch In (Realtime) Step (Step) Grid (Step)	Selecteert de opnamemethode.
3 Toetspad-velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Selecteert de noot-velocitywaarde van het toetsenbord van de RM1x. Hoge waarden produceren een harder geluid.
4 BPM	25 ... 300	Stelt tempo in van het afspelen van de song.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Maat		Stelt de startlokatie in van het afspelen; of toont de afspeellokatie.
Maatsoort	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stelt de maatsoort van de song in.
Trackstatus	MUTE, SOLO	Geeft track-SOLO of track-MUTE. Het gemarkeerde tracknummer geeft de geselecteerde track aan.

* Zie “Algemene Handelingen” (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

□ Realtime Opnemen (Vervangen, Overdub)

Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 51.

- N.B.** • Als u Replace-opname toepast in de SONG-mode, dan worden alleen de opgenomen maten vervangen (de gehele track wordt in de PATTERN-mode vervangen).

□ Realtime Opnemen (Inprikken)

Punch-in opnemen is een speciaal type realtime-opname waarbij u een reeks maten selecteert die u wilt opnemen. Hierbij blijft de rest van het materiaal in de track intact. Dit is erg handig als u een kort gedeelte opnieuw opneemt van een perfecte track. U hoeft dus niet de gehele track opnieuw op te nemen.

- Voor het punch-in opnemen kunt u met Displayknop 2 de PUNCH-mode selecteren nadat u de record ready-mode bent ingegaan (stap 6 van "Het Opnemen Voorbereiden" opnameproces, beschreven op pagina 49).

- Indien nodig kunt u de track selecteren die u wilt opnemen met het toetsenbord, zoals beschreven op pagina 27.

- Selecteer de "punch-in" en "punch-out"-punten. Het inprikkpunt is de maat en tel waarop het opnemen begint, en het uitprikkpunt is de maat en tel waarop het opnemen stopt.

Verplaats de cursor naar de maat en -telparameters van de inprik- en uitprikkpunt en stel deze in zoals het hoort. Vervolgens stelt u, voordat u daadwerkelijk begint met opnemen, de maatparameter een paar maten voor het inprikkpunt in zodat u klaar bent om op te nemen als het inprikkpunt is bereikt.

- Start de inprikhandeling door op de PLAY ► knop te drukken (er is geen count-in als u het inprik opnemen start). Het opnemen begint automatisch op het geselecteerde punch-in-punt.

- Het opnemen stopt, maar het afspelen gaat door, als het uitprikkpunt is bereikt. Druk op de STOP ■ knop om het afspelen te stoppen.

De BPM-Track Opnemen

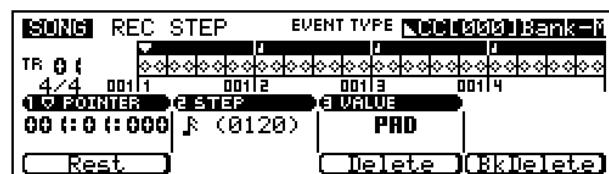
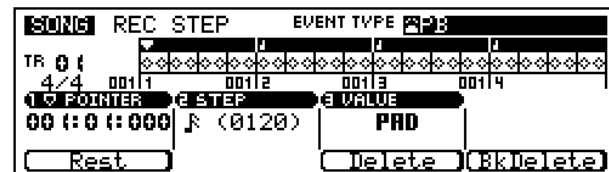
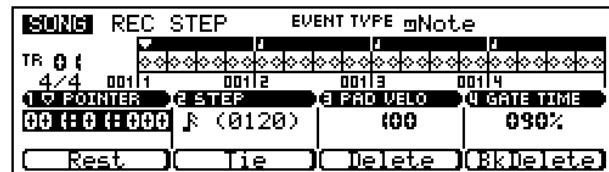
De SONG-mode bevat een BPM-track naast de standaard opnametracks 1 tot en met 16. Met de BPM-track kunt u BPM-wijzigingen opnemen die worden gereproduceerd als u de song afspeelt.

Om BPM-data op te nemen hoeft u slechts de BPM-track te selecteren voor opname. Start het opnemen in de Replace- of Punch In-mode, en met displayknop 4 kunt u indien gewenst naar de BPM-wijzigingen gaan.

□ Stapsgewijs Opnemen

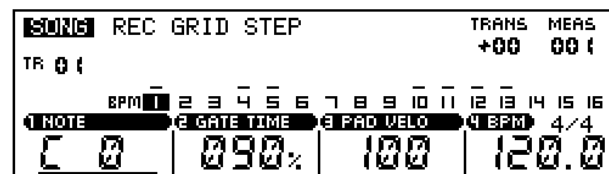
Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 52.

- N.B.** • U kunt BPM-data op dezelfde manier opnemen op de BPM-track in de STEP-opnamemodus als andere control-changedata worden opgenomen in de normale tracks.



□ Stapsgewijs Opnemen (Grid)

Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 54.

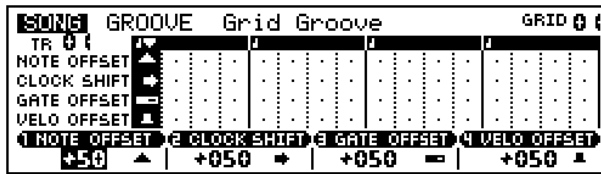


- N.B.** • U kunt de GRID-opnamemodus niet selecteren als de BPM-track voor opname is geselecteerd.

3. Groove

Grid Groove

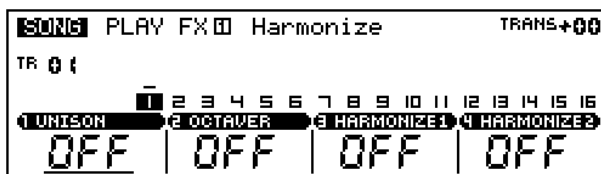
Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 55.



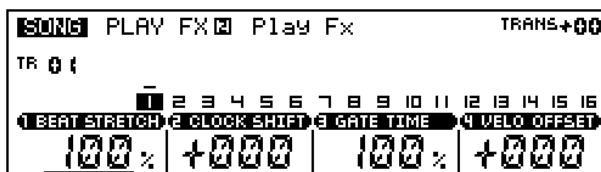
4. FX afspelen

Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 57. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” alleen van toepassing is in de PATTERN-mode.

Harmoniseren



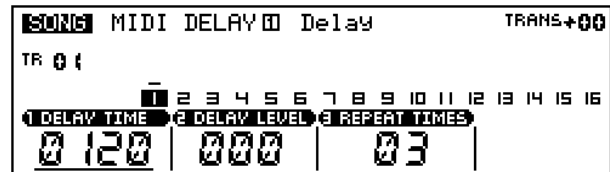
Fx afspelen



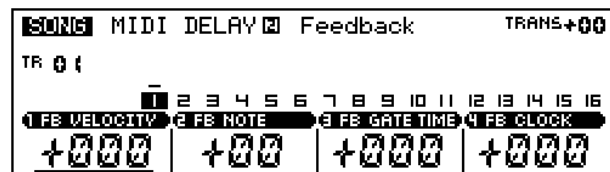
5. MIDI-delay

Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 60. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” alleen van toepassing is in de PATTERN-mode.

Delay



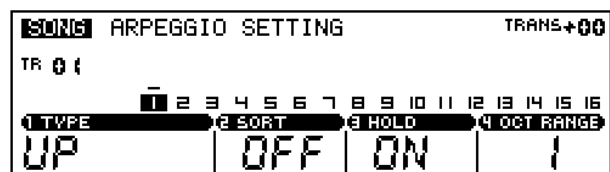
Feedback



6. Arpeggio

Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 62. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” alleen van toepassing is in de PATTERN-mode.

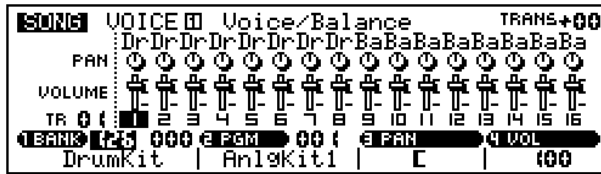
Arpeggio-instelling



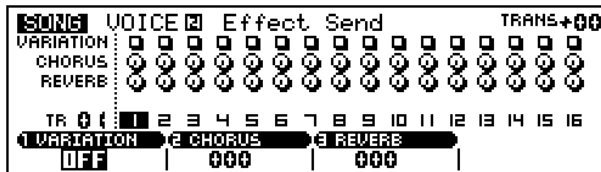
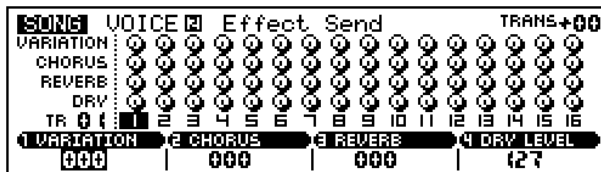
7. Voice

Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 63. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” alleen van toepassing is in de PATTERN-mode.

☐ Voicebalans



☐ Effect Send



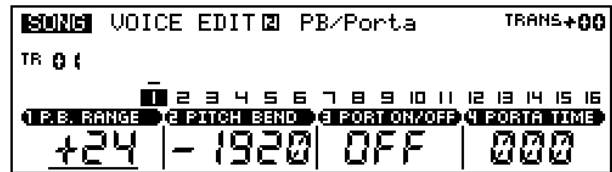
8. Voice Editten

Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 65. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” alleen van toepassing is in de PATTERN-mode.

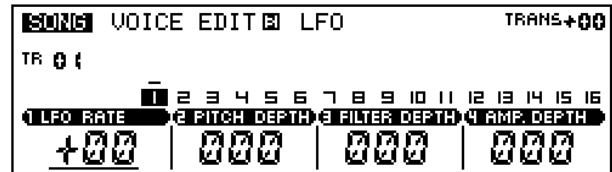
☐ EG



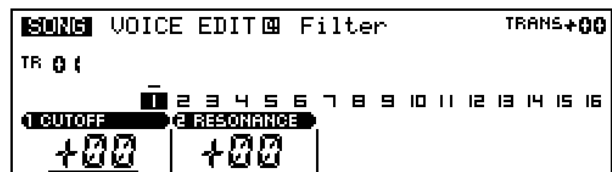
☐ Pitch Bend/Portamento



☐ LFO



☐ Filter

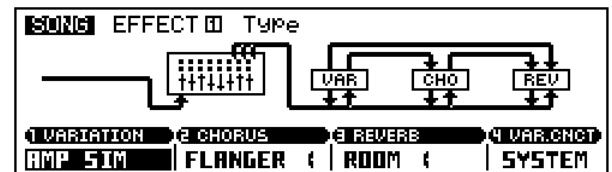


9. Effecten

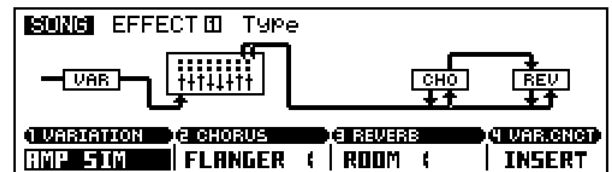
Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 69.

☐ Type

Als variatie-verbinding = System:



Als variatie-verbinding = Insertie:



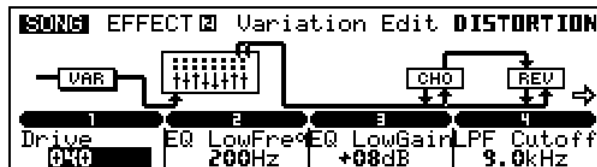
Variatie editten

pagina 1

Als variatie-verbinding = System:

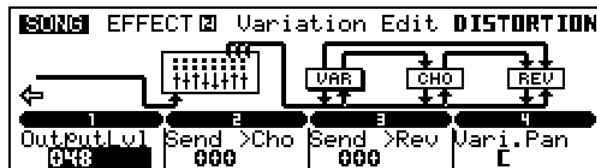


Als variatie-verbinding = Insertie:

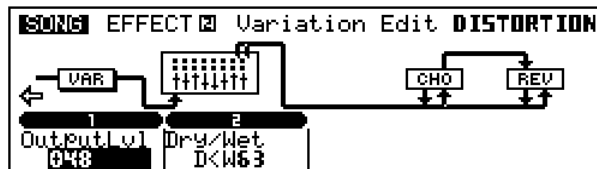


pagina 2

Als variatie-verbinding = System:

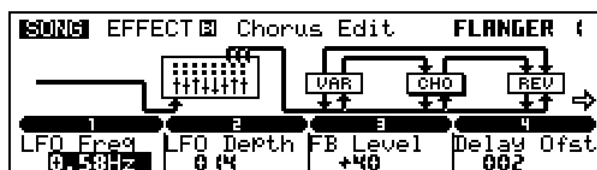


Als variatie-verbinding = Insertie:

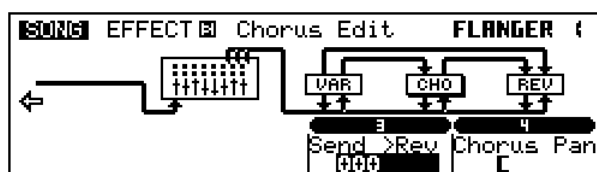


Chorus editten

pagina 1

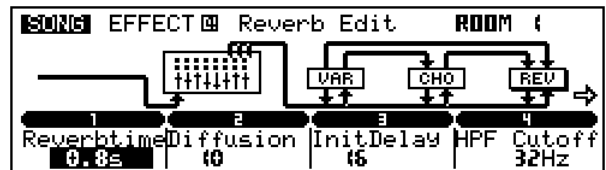


pagina 2

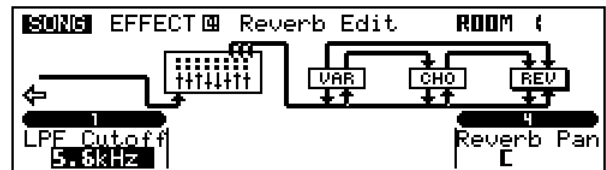


Reverb editten

pagina 1



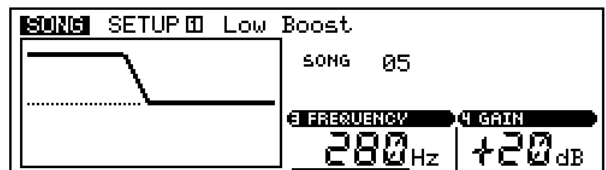
page2



10. Opstelling

Hetzelfde als de PATTERN-mode. Zie pagina 73.

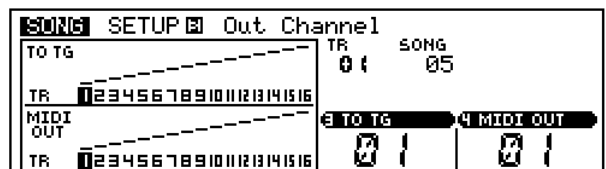
Low Boost



Knoptoewijzing



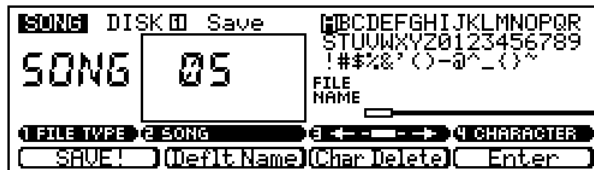
Uitgangskanaal



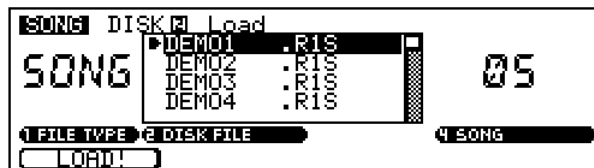
11. Disk

De diskfuncties in de SONG-mode zijn in wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode, behalve dat de "PATT"-filetype niet beschikbaar is. Zie de diskfuncties van de PATTERN-mode op pagina 76 en verder. Zie ook het gedeelte "Over Floppy Disks" op pagina 42 voor nadere informatie.

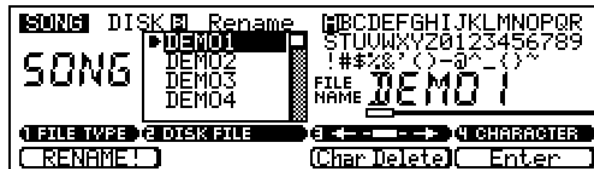
Opslaan



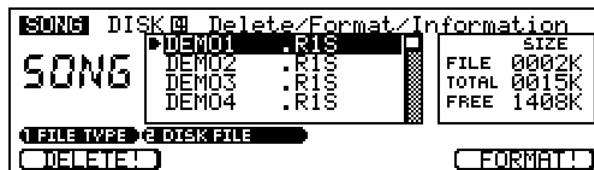
Laden



Opnieuw een naam geven



Wissen/Formatteren/Informatie

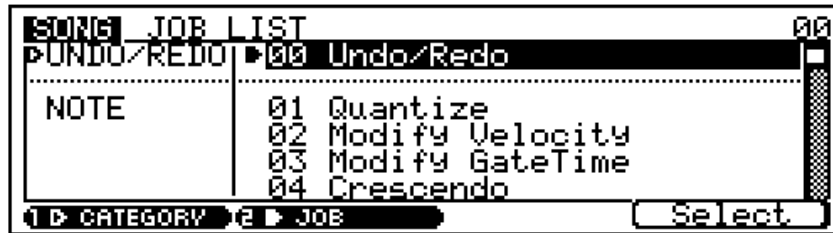


12. Job

Met de songjobs van de RM1x kunt u verscheidene handelingen uitvoeren op de songs die u heeft opgenomen. U selecteert de job uit het jobmenu met Displayknop 1, 2 of de CURSOR-knoppen. U kunt ook met de F4-knop selecteren. Houd er rekening mee dat het jobmenu te groot is waardoor deze niet helemaal op het scherm te zien is. Maar u kunt door de lijst scrollen met Displayknop 1, 2 of de CURSOR-knoppen.

□ Joblijst

Categorie	Waarden	Functie	Ziepag.
UNDO/REDO	00 Undo/Redo	Als UNDO: Annuleert de laatste handeling. Als REDO: Annuleert de laatste UNDO	124
NOTE	01 Quantize	Quantize't noot-events in geselecteerd segment van geselecteerde user frase	124
NOTE	02 Velocity wijzigen	Wijzigt velocities in geselecteerd segment van geselecteerde user-frase.	124
NOTE	03 Gate Time wijzigen	Wijzigt gate-tijden in geselecteerd segment van geselecteerde user-frase.	124
NOTE	04 Crescendo	Vergroot/verkleint geleidelijk de velocity op geselecteerd segment.	125
NOTE	05 Transponeren	Transponeert alle noten op geselecteerd segment.	125
NOTE	06 Glide	Produceert gladde overgang van een noot naar de andere in het geselecteerde segment.	125
NOTE	07 Roll creëren	Voegt herhaalde nootdata toe aan het geselecteerde segment om rapid rolls te creëren.	125
NOTE	08 Akkoord sorteren	Sorteert elke noot-event van een akkoord (in geselecteerd segment) op toonhoogte.	125
NOTE	09 Akkoord scheiden	Breekt iedere noot-event van een akkoord (in geselecteerd segment) in afzonderlijke noten, gescheiden door aangegeven delay-tijd.	125
EVENT	10 Shift Clock	Verplaatst alle data (in geselecteerd segment) op geselecteerd aantal clock cycles.	125
EVENT	11 Kopieerevent	Kopieert alle events in geselecteerd segment naar betreffend gebied.	125
EVENT	12 Wisevent	Wist alle events in een geselecteerd segment (en vervangt deze met pauzes).	126
EVENT	13 Extract Event	Verplaatst events van een bepaald type uit een geselecteerd segment uit 1 frase naar hetzelfde segment in een andere frase.	126
EVENT	14 Continue data creëren	Selecteert bepaald type continue control-changedata in het geselecteerde segment.	126
EVENT	15 Uitdunnen	Vermindert herhalingen van geselecteerd eventtype (in geselecteerd segment)	126
EVENT	16 Control Data wijzigen	Wijzigt of offset de waarden van alle voorkomende geselecteerde types control change data met het geselecteerde segment.	126
EVENT	17 Time Stretch	Vergroot/verkleint de timing in een geselecteerd segment.	126
MEASURE	18 Maat creëren	Voegt lege maten in alle tracks in.	126
MEASURE	19 Maat wissen	Wist geselecteerde maten uit alle tracks.	127
TRACK	20 Track kopiëren	Kopieert de data uit een geselecteerde track in een tweede geselecteerde track.	127
TRACK	21 Track verwisselen	Verwisselt de inhoud van twee geselecteerde tracks.	127
TRACK	22 TrackMix en	Mixt een track in een andere. (Doeltrack kan in een verschillende song staan.)	127
TRACK	23 Track wissen	Wist alle data uit geselecteerde track, annuleert voice-instelling, en initialiseert afspeleffecten opnieuw.	127
TRACK	24 Afspeleffecten normaliseren	Past de PLAY FX en GRID GROOVE instellingen toe op de sequencedata, waarbij de bestaande sequencedata worden overschreven.	127
TRACK	25 Drumtrack verdelen	Splitst de nootevents in een geselecteerde track en plaatst de noten die corresponderen met verschillende druminstrumenten in andere tracks.	128
SONG	26 Song kopiëren	Kopieert data uit een geselecteerde song in bestemmingssong.	128
SONG	27 Song wissen	Wist alle data uit geselecteerde song.	128
SONG	28 Songnaam	Wijst een naam toe aan de geselecteerde song.	128



	Parameter	Waarden	Functie
①	Categorie	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, MEASURE, TRACK, SONG	Selecteert de categorie.
②	Job	00 ... 28	Selecteert de job.
F4	Selecteren		Springt naar de job die is geselecteerd uit de job lijst.

Een Job Selecteren

Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 81.

WAARSCHUWING!

Schakel de elektriciteit niet uit als een job wordt uitgevoerd (terwijl het bericht "Executing..." op het scherm staat), omdat dit tot verlies van uw opgenomen data kan leiden.

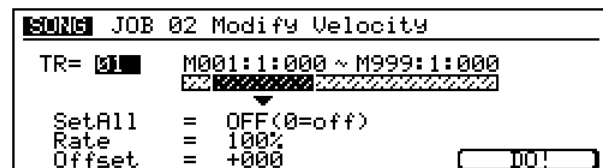
Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo



Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 82.

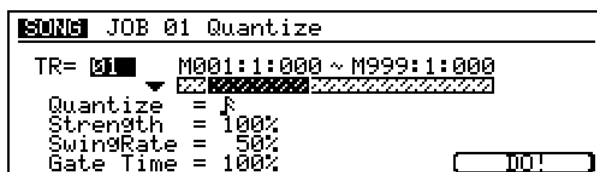
Job 02 Velocity wijzigen



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 84.

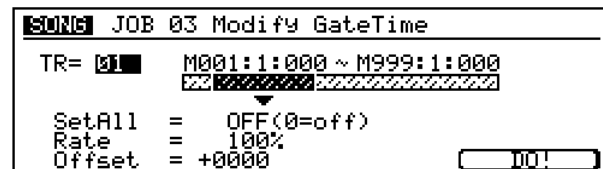
Noot

Job 01 Quantize



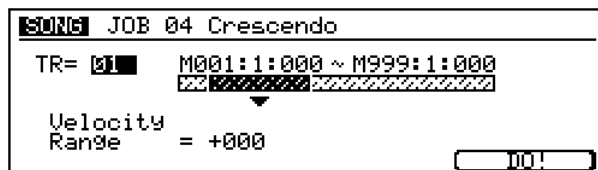
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 82.

Job 03 Gate-tijd wijzigen



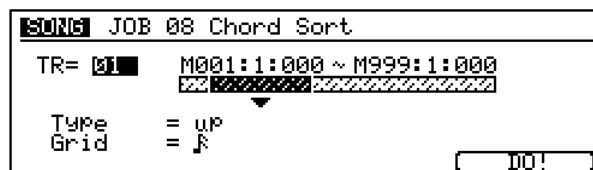
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 85.

Job 04 Crescendo



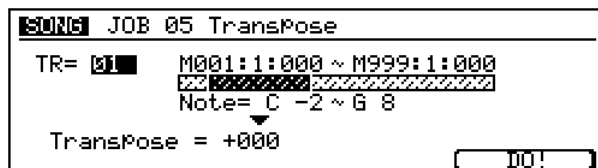
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 86.

Job 08 Akkoordsorteren



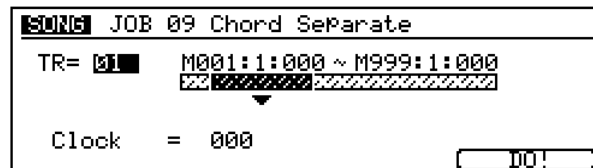
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 88.

Job 05 Transponeren



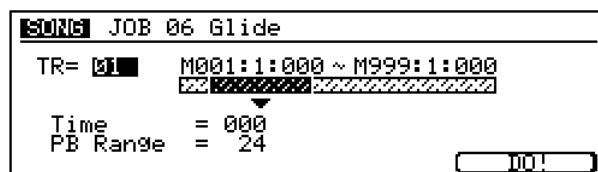
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 87.

Job 09 Chord scheiden



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 89.

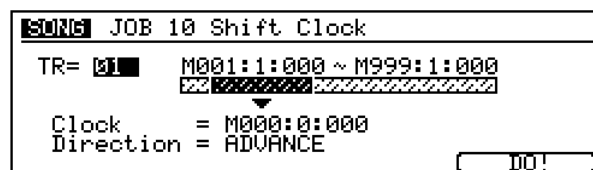
Job 06 Glide



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 87.

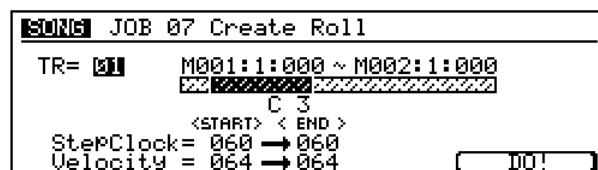
Event

Job 10 Shift Clock



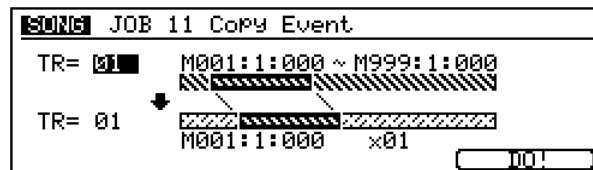
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 89.

Job 07 Roll creëren



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 88.

Job 11 Event kopiëren



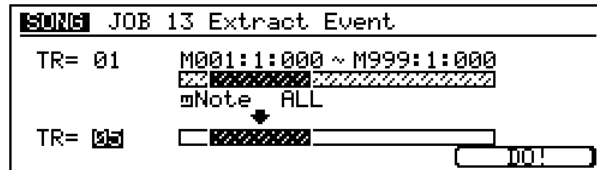
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 89.

Job 12 Wisevent



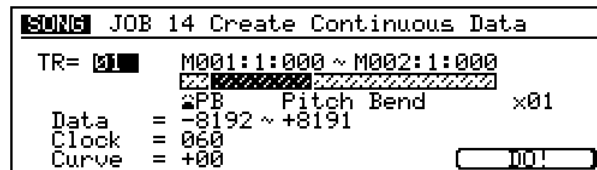
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 90.

Job 13 Extract Event



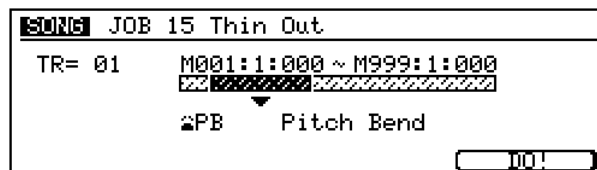
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 90.

Job 14 Continue Data creëren



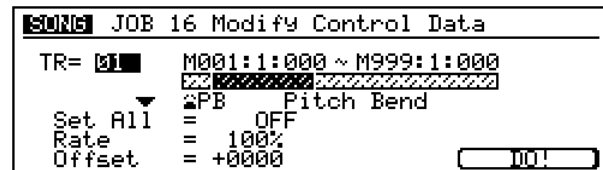
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 91.

Job 15 Uitdunnen



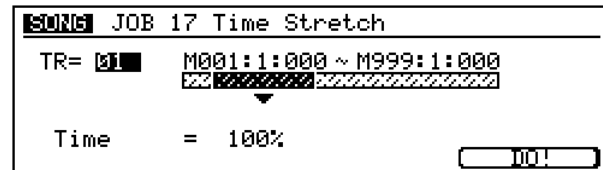
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 91.

Job 16 Controldata wijzigen



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 92.

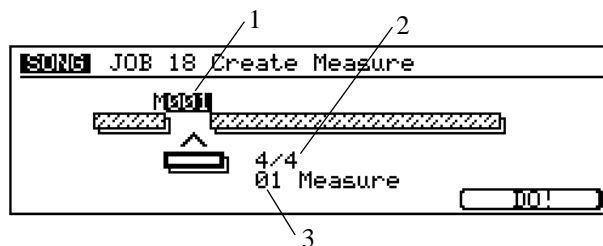
Job 17 Time Stretch



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat een TRACK wordt geselecteerd in plaats van een PHRASE, en het geselecteerde maatbereik is groter. Zie pagina 92.

Maat

Job 18 Maat creëren



Deze job voegt een of meer lege maten in op dezelfde lokatie in alle tracks.

1. Insetpunt

De "M"-waarde stelt de insertiepositie in. Meer in het bijzonder stelt deze het waardenummer in (binnen de song) van de eerste geselecteerde song. Een waarde van 001 voegt bijvoorbeeld de maat in aan het begin (waarvoor de eerste ingevoegde maat Maat 1 wordt).

■ Instellingen: 001 ... 999

N.B.

• Als u het insertiepunt na het einde van de song instelt, dan voegt de RM1x de lege maat/maten slechts aan het einde van Track 1 toe.

2. Maatsoort

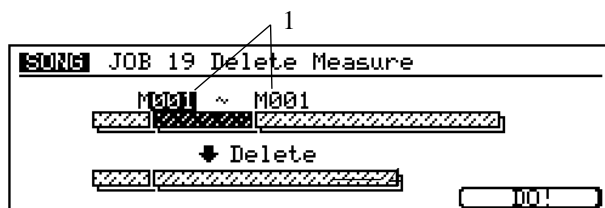
U kunt een willekeurige meter selecteren. Het is wellicht handig om met deze parameter een song te creëren die meterwijzigingen incorporeert.

■ Instellingen: 1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4

3. Aantal maten dat u wilt invoeren

■ Instellingen: 01 ... 99

Job 19 Maat wissen



Deze job verwijdert een gedeelte dat bestaat uit een of meer maten. Het gedeelte wordt uit alle tracks verwijderd. Het gebied dat volgt op het gewiste gedeelte gaat naar voren (naar het begin van de song) om het gat op te vullen.

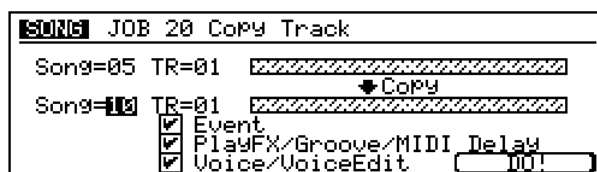
1. Bereik

De "M"-waarde stelt het gedeelte in dat u wilt verwijderen. De eerste waarde geeft het nummer van de eerste maat van het gedeelte; de tweede waarde geeft het nummer van de laatste maat.

■ Instellingen: 001 ... 999

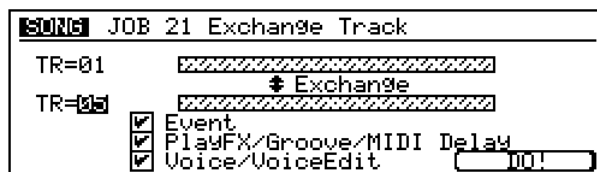
□ Track

Job 20 Track kopiëren



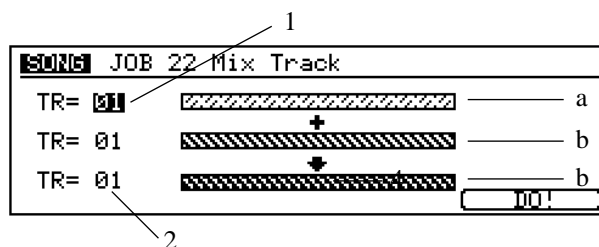
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat in de SONG-mode u geen gedeelte hoeft te selecteren, en de datatypes zijn verschillend. Zie pagina 95.

Job 21 Track verwisselen



In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat de datatypes zijn verschillend. Zie pagina 96.

Job 22 Track mixen



Deze job mixt alle data uit een geselecteerde sequencetrack in een andere sequencetrack. De twee tracks hoeven niet in dezelfde song te staan.

Als de handeling klaar is, blijft de brontrack ongewijzigd, terwijl de bestemmingstrack zowel de oorspronkelijke data als een kopie van de brontrackdata bevat.

1. Brontrack (Track "a")

De eerste TR-waarde selecteert de brontrack. Dit is de track die de data bevat die u wilt mixen in de bestemmingstrack. Nadat u heeft gemixt, blijft de inhoud van de brontrack ongewijzigd.

■ Instellingen: 01 ... 16

2. Bestemmingstrack (Track "b")

De tweede TR-waarde selecteert de brontrack. De oorspronkelijke inhoud van deze track wordt gemixt met de inhoud van Track "a".

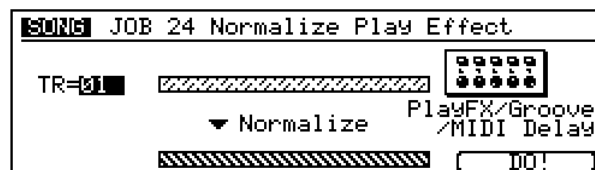
■ Instellingen: 01 ... 16

Job 23 Track wissen



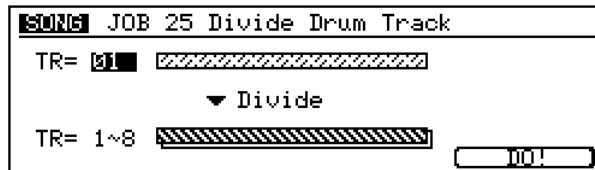
In wezen hetzelfde als in de PATTERN-mode behalve dat in de SONG-mode u geen gedeelte hoeft te selecteren, en de datatypes zijn verschillend. Zie pagina 96.

Job 24 Afspeleffect Normaliseren



Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 96.

Job 25 Drumtrack verdelen



Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 97.

□ Song

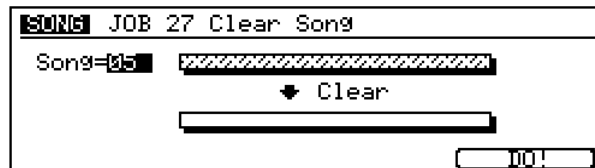
Job 26 Song kopiëren



Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 97. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” slechts van toepassing is in de PATTERN-mode.

- Instellingen: Song U01 ... U20

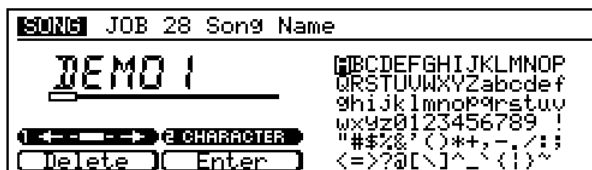
Job 27 Song wissen



Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 98. Het enige verschil is dat u in de SONG-mode geen gedeelte hoeft te selecteren omdat het concept “gedeelten” slechts van toepassing is in de PATTERN-mode.

- Instellingen: Song U01 ... U20

Job 28 Songnaam

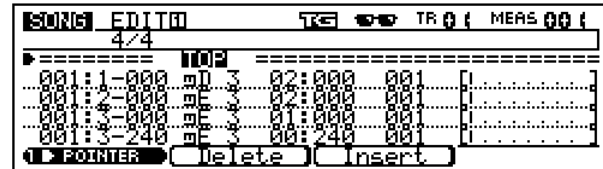


Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 98.

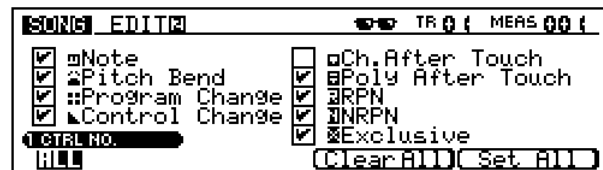
13. Editten

Hetzelfde als in de PATTERN-mode. Zie pagina 99.

□ Editten



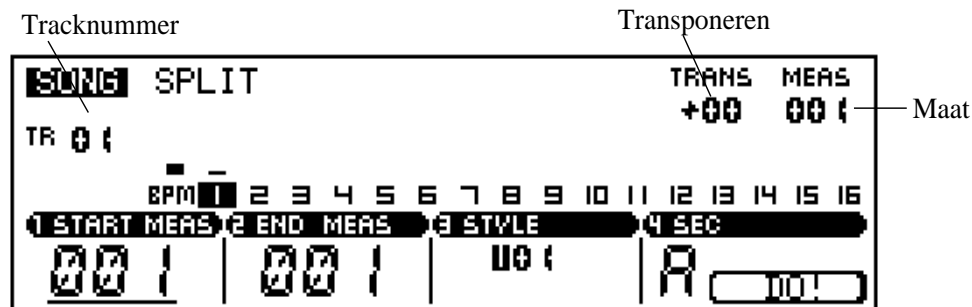
□ Filter viewen



14. Song Splitsen (Song naar Pattern)

□ Splitsen

Met deze functie kunt u een geselecteerd bereik maten uit de song kopiëren naar een geselecteerd gedeelte in een geselecteerde user-stijl.



Parameter	Waarden	Functie
① Beginmaat	001 ... 999	Selecteert de eerste maat in het bereik die u wilt kopiëren.
② Eindmaat	001 ... 999	Selecteert de laatste maat in het bereik die u wilt kopiëren.
③ Stijlnummer	U01 ... U60	Selecteert het nummer van de bestemmingsstijl.
④ Gedeelte	A ... P	Selecteert het bestemmingsgedeelte.
□ F4 DO!		Druk op de F4-functieknop (DO!) om daadwerkelijk de geselecteerde songdata naar de geselecteerde stijl en gedeelte te kopiëren.
Tracknummer	01 ... 16	Toont het geselecteerde tracknummer. U kunt het tracknummer selecteren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Transponeren	-36 ... +36	Toont de transposeerwaarde. U kunt transponeren met deze parameter, of met de toetsenbordmethode zoals beschreven op pagina 27.
Maat	001 ... 999	Stelt de startlokatie van het afspelen in, of toont afspeellokatie.

* Zie “Algemene Handelingen” op pagina 26 over hoe u waarden wijzigt.

Nadat u de start- en eindlokaties heeft geselecteerd van het bereik songdata die u wilt kopiëren, en de bestemmingsstijl en gedeelte, druk dan op de F4-functietoets (DO!). “Executing” verschijnt dan kort op de display terwijl de data worden gekopieerd.

Met de SPLIT-functie kunt u snel en gemakkelijk een song in meervoudige gedeelten splitsen. Na de eerste

SPLIT-handeling, worden de START MEAS- en END MEAS-parameters automatisch ingesteld zodanig dat de volgende reeks maten worden gekopieerd: START MEAS wordt ingesteld op de voorgaande END MEAS + 1, en END MEAS wordt ingesteld om een maatbereik van dezelfde lengte te selecteren als de voorgaande gekopieerde reeks.

MEMO

A large area of the page is filled with a light gray dotted grid pattern, intended for taking notes or writing a memo.

Hoofdstuk 5. UTILITY-MODE

Dit hoofdstuk legt de Utility-mode uit.

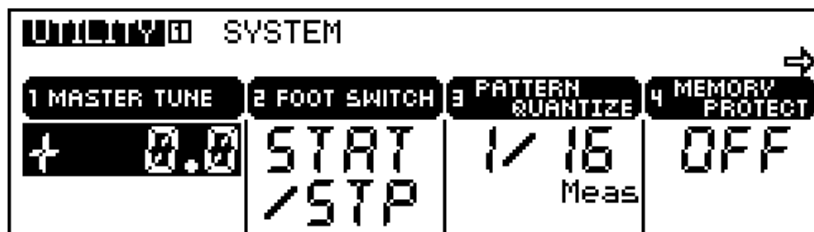
Met de Utility-mode kunt u systeeminstellingen en MIDI-gerelateerde instellingen maken.

1. Systeem	132
2. MIDI-Opstelling	135
3. MIDI-filter	137

1. Systeem

Hier kunt u instellingen maken van systeem-gerelateerde parameters, zoals Master Tune.

□ pagina 1



	Parameter	Waarden	Functie
1	Master tune	-102.4 ... 0 ... +102.3	Stelt de algehele stemming in van de gehele RM1x met stappen van 0.1 cents. De toonhoogte van de drum-voices kan hier niet worden aangepast. Een cent is 1/100ste van een halftoon.
2	Voetschakelaar	START/STP, SEC, SUS, TAP	Stelt de functie van de voetschakelaar in op de FOOT SW -connector die is verbonden op het achterpaneel. Zie de lijst hier onder voor details
3	Patroon-Quantize	1, 1/16	Stelt de quantize-waarde in van patroon-switching tijdens het afspelen. Als deze staat ingesteld op "1", schakelen patronen (gedeelten) altijd de eerste tel van de maat tijdens het afspelen in. Als "1/16" is geselecteerd, kunnen patronen worden geschakeld op een willekeurige 16e tel tijdens het afspelen.
4	Geheugenbeveiliging aan/uit	ON, OFF	Schakelt geheugenbeveiliging aan of uit. Als deze staat op "ON", kunnen geen handelingen worden uitgevoerd die de inhoud van het geheugen van de RM1x wijzigen of overschrijven (d.w.z. opnemen, editten of job), waardoor onopzettelijke wijzigingen in het geheugen worden voorkomen.

* Zie "Algemene Handelingen" op pagina 26 over hoe u waarden wijzigt.

[Functielijst van de voetschakelaar]

START/STP	Elke keer dat de voetschakelaar wordt bediend, begint/stopt de song of het patroon.
SEC	Elke keer dat de voetschakelaar wordt bediend, wordt het Gedeelte van het patroon geswitched in de volgorde A - P.
SUS	Alle noten die worden afgespeeld terwijl de voetschakelaar ingedrukt wordt, worden behouden totdat de voetschakelaar wordt losgelaten.
TAP	Met deze handige functie kunt u met de voetschakelaar de BPM (Tempo) intappen en automatisch een geselecteerde song of patroon beginnen op de ingetapte snelheid. Tap drie maal op de voetschakelaar (druk in/laat los), en de song of het patroon begint automatisch op de BPM die u heeft ingetikt. De BPM kan tevens worden gewijzigd tijdens het afspelen door de voetschakelaar met de gewenste snelheid drie maal in te tappen.

□ pagina 2



	Parameter	Waarden	Functie
1	Klik-mode	OFF, REC, REC/PLAY, ALL	Bepaalt wanneer het klikken (metronoom) wordt toegepast. "OFF" zet het klikken uit. Met "REC" kunt u alleen opnemen in realtime; met "REC/PLAY" kunt u zowel opnemen als afspelen in realtime recording; "ALL" past klikken altijd toe.
2	Kliktel	16, 08, 04, 02, 01	Stelt de klikpauze in.
3	Opname aftellen	OFF, 1 Meas, 2 Meas, 3 Meas, 4 Meas, 5 Meas, 6 Meas, 7 Meas, 8 Meas	Stel het aantal voorafgaande maten in die als lead-in worden toegepast voor het opnemen in realtime.
4	LED-display	BPM, MEAS	Bepaalt of de BPM-display normaliter tellen per minuut aangeeft, (BPM) of maatnummers (MEAS).

* Zie "Algemene Handelingen" op pagina 26 over hoe u waarden wijzigt.

□ pagina 3



	Parameter	Waarden	Functie
1	Event chase	OFF PC PC, PB, CTRL ALL	Zie hieronder.
2	Systeem-exclusieve pauzetijd	000 ms, 100 ms, 200 ms, 300 ms, 400 ms, 500 ms, 600 ms, 700 ms, 800 ms, 900 ms	Zie hieronder.
3	Edit-view	NORM, RM1x TG	Bepaalt de normale (NORMAL) of RM1x TG-edit view-mode van de PATTERN- en SONG EDIT-modes. Als de "RM1x TG-mode wordt geselecteerd, dan komt de EDIT-modedisplay overeen met de parameters van het toongeneratorblok van de RM1x.
4	LCD-mode	POSI, NEGA	Bepaalt of de LCD-display bestaat uit zwarte lettertekens op een lichte achtergrond (POSI), of lichte lettertekens op een zwarte achtergrond (NEGA).

* Zie "Algemene Handelingen" op pagina 26 over hoe u waarden wijzigt.

Event chase

Event Chase is een functie die snel de geselecteerde eventtypes afspeelt als een song, patroon, or frase vanaf het midden wordt afgespeeld of als deze wordt terug- of vooruitgespoeld. Dit zorgt ervoor dat het selecteren van voice en toonhoogtewijzigingen enz. juist worden geplaatst als het afspelen begint.

Als een song of frase, waarvan het programma of de toonhoogte is gewijzigd, vanaf het midden wordt afgespeeld of wordt terug- of vooruitgespoeld, dan kan deze tijdens het afspelen onverwachte voices of de verkeerde toonhoogte toepassen. Dit soort problemen kunnen zich voordoen als het gedeelte van de song/frase die was ge-skippeed events bevat zoals programmawijzigingen of pitch bends.

Met de Event Chase-functie worden het/de eventtype(s) vanaf het begin op hoge snelheid afgespeeld als de song wordt afgespeeld vanaf het midden. Dit betekent dat er tijd zal verlopen vanaf het moment dat u het startcommando geeft totdat het afspelen echt begint, of dat het terug- of vooruitspoelen langzamer gaat.

Als Event Chase wordt ingesteld op ALL, dan worden grote hoeveelheden MIDI-data verstuurd vanuit de MIDI OUT-connector, die MIDI-fouten kan veroorzaken op het externe MIDI-apparaat dat data ontvangt.

■ Instellingen:

OFF	Event Chase wordt niet uitgevoerd.
PC	Program Change-events.
PC, PB, CTRL	Program Change, Pitch Bend, en Control Change-events.
ALL	Alle events behalve noten.

Systeem-exclusieve pauzetijd

Als systeem-exclusieve data (bulkdata) worden afgespeeld, die zijn opgenomen in een sequencetrack, wordt een pauze geselecteerd door deze instelling ingevoegd tussen iedere hoeveelheid data van 1KB (1 kilobyte).

Als opgenomen bulk-data worden teruggestuurd naar een extern MIDI -apparaat, kunnen beperkingen van de processing-power van de bulkdata op het ontvangende apparaat leiden tot MIDI-fouten. Door een juiste pauzetijd in te stellen, kunt u bulkdata versturen op een snelheid die het ontvangende apparaat in staat is te verwerken.

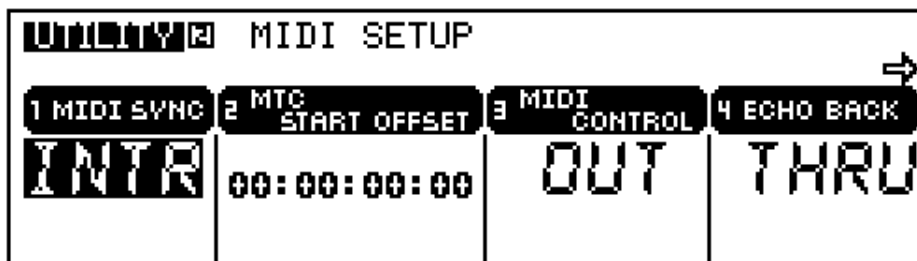
In sequencetracks wordt iedere eenheid systeem-exclusieve data opgenomen op een enkele tijdlokatie. Als deze data echter worden afgespeeld, dan voert de Pauzetijdfunctie een delay in tussen iedere hoeveelheid data van 1KB (1 kilobyte). De delay is gegeven in eenheden van 100 ms (1/10 seconde).

Als MIDI-fouten voorkomen op het ontvangende apparaat, wijzig dan de instelling van de Pauzetijd zodat deze groter wordt en probeer de data opnieuw te versturen.

2. MIDI-opstelling

Met de MIDI-bladzijden kunt u MIDI-instellingen maken van de RM1x.

□ pagina 1



	Parameter	Waarden	Functie
1	MIDI-sync	INTR, MIDI, MTC	Bepaalt of de RM1x de interne klok gebruikt, de MIDI-Klok of MTC-messages ontvangen vanaf de MIDI IN-connector. U moet deze instelling maken als u de RM1x synchroniseert met externe MIDI-apparaten. Zie de instellingen van de MIDI-sync hieronder.
2	MTC Start-offset	uren:minuten:seconden:frames Uren 00 - 23 Minuten 00 - 59 Seconden 00 - 59 Frames 00 - 29	Selecteert de delay vanaf het moment dat de MIDI Time Code wordt ontvangen totdat de sequencer wordt gestart, in uren: minuten: seconden: frames. Als u synchroniseert met een MTC-compatibele MTR enz., kunt u met deze instelling de song gelijktijdig laten beginnen.
3	MIDI-control	OFF, IN, OUT, IN/OUT	Bepaalt of de data van MIDI Song Position Pointer (F2), Start (FA), Continue (FB), en Stop (FC) worden verstuurd en/of ontvangen door de RM1x. Bij "OFF" worden geen van de bovengenoemde data verstuurd of ontvangen. Bij "IN" worden de bovengenoemde data alleen ontvangen. Bij "OUT" worden de bovengenoemde data alleen verstuurd. Bij "IN/OUT" worden de bovengenoemde data ontvangen en verstuurd.
4	Echo back	OFF, THRU, RecM	Echo Back is een functie waardoor data die worden ontvangen op een MIDI IN-connector, opnieuw worden verstuurd vanuit een MIDI OUT-connector. Deze parameters zijn de instellingen van echo-back.

* Zie "Algemene Handelingen" op pagina 26 over hoe u waarden wijzigt.

■ Instelling van MIDI-sync:

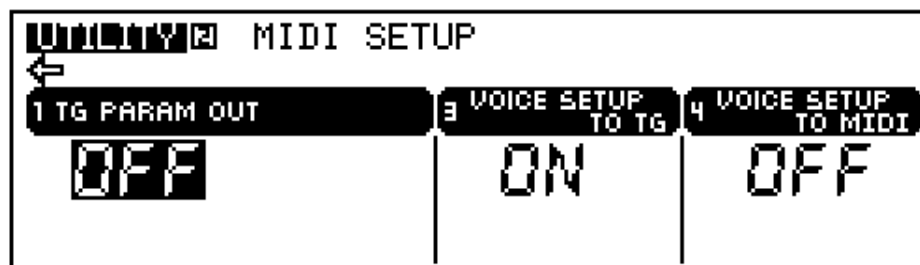
Intern	Bij de Internal-instelling, gebruikt de RM1x de interne klok. Selecteer deze instelling als u alleen de RM1x gebruikt, of als het masterapparaat in een systeem dat is gesynchroniseerd door MIDI Clock-messages.
MIDI	Bij de MIDI-instelling, wordt de RM1x bestuurd door MIDI Clock-messages die worden ontvangen van MIDI IN. Selecteer deze instelling als u de RM1x gebruikt als een ondergeschikt apparaat voor het gesynchroniseerd afspelen. Met deze instelling synchroniseert u de RM1x met een extern MIDI-apparaat.
MTC	MTC is een acroniem (MIDI Time Code), en is een type tijdcode die kan worden uitgewisseld met een MIDI-apparaat via een MIDI-kabel. MTC geeft de tijd in "uren:minuten;seconden:frames". Een seconde bestaat uit 30 frames. De RM1x kan geen MTC outputten. Als u met de MTC wilt synchroniseren, dan heeft u een apparaat nodig dat in staat is MTC te outputten, zoals een Yamaha MD8.

■ Echo back-instellingen :

Off	Echo back wordt niet uitgevoerd. Als u de MIDI IN en MIDI OUT-connectors van de RM1x verbindt naar een extern MIDI-apparaat, selecteer dan Off.
Through	Echo back wordt uitgevoerd vanaf de MIDI OUT-connector.
RecMonitor	Echo back wordt uitgevoerd volgens de instellingen van de Out Channel MIDI OUT op het Keyboard Track of de Recording Track. Als u op tracks opneemt van de RM1x met een extern MIDI-toetsenbord en extern MIDI-toongeneratorblok, selecteer dan RecMonitor.

System exclusive messages van 128 bytes of langer worden niet terug ge-echo'd.

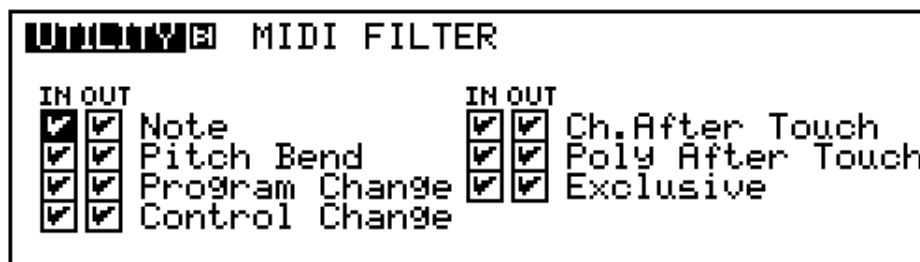
□ pagina 2



	Parameter	Waarden	Funcie
🎹 ❶	TG param out	OFF, ON	Als parameterwaarden worden gewijzigd in Voice-submode of Effect-submode, bepaalt deze instelling of de handeling wordt verstuurd in realtime vanuit de MIDI OUT-connector als MIDI-data. Als ingesteld op OFF, dan wordt MIDI niet verstuurd.
🎹 ❸	Voice-opstelling naar TG	OFF, ON	Bepaalt of de corresponderende voice- en effectinstellingen verstuurd worden naar de toongenerator van de RM1x bij het selecteren van een song of stijl. De voice- en effectinstellingen worden naar de toongenerator verstuurd als deze parameter op "ON" staat
🎹 ❹	Voice-opstelling naar MIDI	OFF, ON	Bepaalt of de corresponderende voice- en effectinstellingen worden verstuurd via de MIDI OUT-connector bij het selecteren van een song of stijl. De voice- en effectinstellingen worden verstuurd via MIDI als deze parameter op "ON" staat.

* Zie "Algemene Handelingen (pagina 26) voor informatie over hoe u waarden wijzigt.

3. MIDI-Filter



Met MIDI-Filterinstellingen kunt u geselecteerde types MIDI events verwijderen uit de stroom MIDI-data die door de MIDI IN- of MIDI OUT-connector passeren.

MIDI Filter-instellingen zijn van toepassing op het opnemen en afspelen van het sequencer-blok en hebben geen effect op het toongeneratorblok.

De display geeft aan of het corresponderende type MIDI-event zal worden doorgestuurd of ge-cut.

- Het geselecteerde MIDI-event wordt niet doorgestuurd.
- Het geselecteerde MIDI-event wordt doorgestuurd.

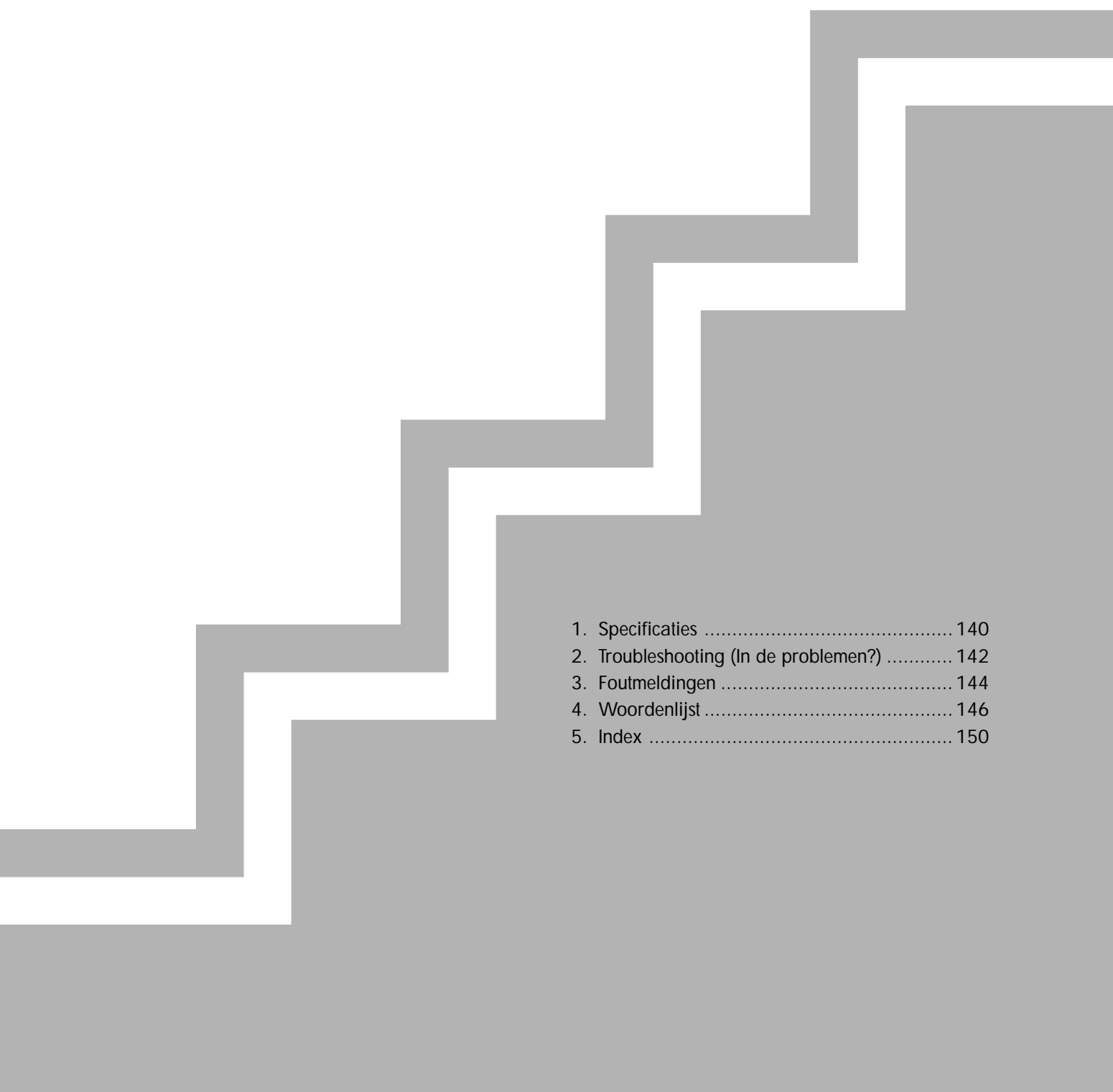
Om een filteronderdeel te vinken of deze weer te verwijderen, kunt u met de cursorknoppen het gewenste vakje markeren. Met de [NO -1] knop om het vinkje in het vakje te verwijderen of de [YES +1] om het vakje te vinken.

Noot	Bepaal of MIDI Note On en Note Off messages worden doorgelaten. MIDI Note On messages worden geproduceerd als een noot op het toetsenbord aangeslagen, en Note Off messages als een noot wordt losgelaten. Als deze MIDI messages worden ge-cut, is er geen geluid.
Pitch Bend	Bepaal of MIDI Pitch Bend messages worden doorgelaten. MIDI Pitch Bend messages worden geproduceerd als het PITCH-wiel (knop) wordt bediend. Met deze knop wijzigt u langzaam de toonhoogte.
Program Change	Bepaal of MIDI Program Change messages en de control change messages Bank Select MSB en LSB worden doorgelaten. Program Change, Bank Select MSB en LSB zijn MIDI messages waarmee u voice(s) kunt selecteren.
Control Change	Bepaal of MIDI Control Change messages worden doorgelaten. MIDI Control Change messages brengen veel soorten informatie over, zoals Modulation Wheel, Pan, en Volume.
Channel Aftertouch	Bepaal of MIDI Channel Aftertouch messages worden doorgelaten.
Polyfonische Aftertouch	Bepaal of MIDI Polyfonische Aftertouch messages worden doorgelaten.
Systeem-Exclusief	Bepaal of MIDI System Exclusive messages worden doorgelaten. Met de MIDI System Exclusive messages kunt u de toongenerator opnieuw instellen en de interne parameters bedienen.

MEMO

A large area of dotted lines for writing a memo.

APPENDIX



1. Specificaties	140
2. Troubleshooting (In de problemen?)	142
3. Foutmeldingen	144
4. Woordenlijst	146
5. Index	150

1. Specificaties

Sequencerblok

Datacapaciteit	ongeveer 110,000 noten
Nootresolutie	480 clocks per kwartnoot
Polyfonie	64 noten
BPM (Tempo)	25.0 - 300.0
Opnamemethode	Realtime Opname (Vervangen) Realtime Opname (Overdubben) Realtime Opname (Inprikken) - alleen de Song-mode Stapsgewijze Opname Stapsgewijze Opname (Grid)
Tracks	Patroon : 16 tracks Song : 16 tracks, BPM track
Patronen	960 vooringestelde patronen (60 stijlen x 16 gedeelten) 800 user-patronen (50 stijlen x 16 gedeelten) Maten: maximaal 256
Frases	Meer dan 7,000 vooringestelde frases 256 user-frases/1 user-stijl
Pattern Chain	20 chains
Songs	20 user-songs
Editten	Frase editten Song editten
Jobs	Patroonjobs : 36 Patroon-chainjobs : 8 Songjobs : 28
Splitsen	Song splitsen, patroon splitsen
Groove	Grid Groove (Note offset, Clock shift, Gate-tijd offset, Velocity-offset)
Fx afspelen	Harmoniseren (Unison, Octaver, Harmonize1, 2) Fx afspelen (Beat stretch, Clock shift, Gate-tijd, Velocity-offset)
MIDI-delay	MIDI delay editten, Feedback editten
Arpeggio	Type (Naar boven, Naar beneden, Alternate1, 2, Willekeurig), Sorteren, Vasthouden, Octaafbereik
Sequence-fileformaten	RM1x native sequenceformaat, SMF formaat 0
Demo-song	4 (Meegeleverde disk)

Toongeneratorblok

Type	AWM2-toongenerator
Maximale polyfonie	32 noten
Multi-timbral vermogen	16 timbres (met DVA)
Vooringestelde voices	Normale voices 654 (behalve GM-voices) Drum-voices 46 kits (behalve GM kits)
Effecten	3 systemen (Reverb-effect, Chorus-effect, Variatie-effect) Reverb 11 types Chorus 11 types Variatie 43 types
Digital low boost	Frequentie (50Hz - 2.0kHz), Gain (\pm 24dB)

Controls

Standby / Aan-knop (STANDBY / ON)
Volume-control (VOLUME)
Toewijsbare knoppen (x 8)
Displayknoppen (x 4)
CONTRAST-control
Mode-knoppen ([PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY])


	<p>Submode-knoppen ([GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [ARPEGGIO], [VOICE], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [DISK], [JOB], [EDIT], [SPLIT])</p> <p>Funcieknoppen ([F1] - [F4])</p> <p>Knop A/B-knop</p> <p>Ejectknop</p> <p>Displayknop (Left, Right)</p> <p>Spaanknop (▶, ◻, ◼, ◂, ▸, ◂, ▸)</p> <p>Data entryknoppen ([-1 NO], [+1 YES])</p> <p>Cursorknoppen</p> <p>Shiftknop</p> <p>Toetsenbord-modeknoppen ([TRACK], [TRANSPOSE], [NUM], [MUTE], [SECTION])</p> <p>Arpeggio-aanknop</p> <p>Octaafknop ([OCT DOWN] , [OCT UP])</p> <p>Toetsenbordpad (E2 - F4)</p> <p>Tempo-intikknop</p>
Display (LCD)	<p>64 x 240 punts grafische LCD (met CFL backlight, aanpasbaar contrast)</p>
LED-indicators	<p>MODE (x 4) (groen)</p> <p>REC (rood)</p> <p>PLAY (groen)</p> <p>TRACK (x 16) (rood)</p> <p>KEYBOARD MODE - MUTE (rood), SECTION (rood), ARPEGGIO ON (rood)</p> <p>FUNCTION BUTTON (rood x 4)</p> <p>KNOB A/B (rood)</p> <p>MIDI IN (rood), MIDI OUT (groen)</p> <p>7 gedeelten LED (x 4)</p>
Connectors	<p>PHONES (stereo-phonejack)</p> <p>OUTPUT (phone-jack x 2) (L/MONO, R)</p> <p>FOOT SW</p> <p>DC IN</p> <p>MIDI IN, MIDI OUT</p>
Floppy-diskdrive	<p>3.5 inch 2HD (MF2HD) en 2DD (MF2DD) types</p>
Elektriciteit	<p>AC adaptor (PA-5C)</p>
Dimensies	<p>420 mm (W) x 282 mm (D) x 98 mm (H)</p>
Gewicht	<p>4.4kg</p>
Meegeleverde onderdelen	<p>Netspanningsadaptor (PA-5C)</p> <p>Floppy disk (Demo-song)</p> <p>Handleiding</p>

* Specificaties en uiterlijk kunnen worden gewijzigd zonder nader bericht voor de verbetering van het produkt.

2. Troubleshooting (In de problemen?)

Als u te maken krijgt met problemen als “geen geluid”, “onjuist geluid”, of “sequencer werkt niet”, controleer dan de volgende punten voordat u denkt dat de machine stuk is. In veel gevallen helpt het om deze punten te checken waardoor u problemen oplost.

Als het probleem niet is opgelost, neem dan contact op met de dichtst bijzijnde Yamaha-dealer of bevoegde distributeur in Nederland.

Probleem	Mogelijke oorzaken	pagina
Geen geluid	• Staat het volume hoog genoeg?	Pag. 12
	• Staat het volume van iedere track hoog?	Pag. 63
	• Worden Note On-data er door het MIDI-filter uitgefilterd?	Pag. 137
	• Zijn de effect-instellingen verkeerd?	Pag. 69
	• Bepaalde filter cutoff frequentie-instellingen in de VOICE EDIT-display kunnen zorgen voor geen geluid. ..	Pag. 68
	• Worden er tracks gemute?	Pag. 28
	• Staat het TO TG-kanaal uitgeschakeld?	Pag. 75
	• Zijn de luidsprekers niet aangesloten?	Pag. 17
	• Bevatten de afspeeldata een onjuist Volume of Expression-data?	Pag. 46
	• De Groove of PLAY FX-velocity-offsetwaarde kan te laag ingesteld staan.	Pag. 55, 58
Geluid is vervormd	• Het kan hoger staan dan het clippingniveau.	Pag. 12
	• Staan onnodige effecten ingesteld?	Pag. 69
	• Sommige filterresonantie-instellingen in de VOICE EDIT-display kunnen leiden tot vervormd geluid	Pag. 68
	• Staat de gain van de Low Boost-functie te hoog ingesteld?	Pag. 73
	• Gebruikt u een PLAY FX-Harmonize “UNISON”-instelling? Dit kan soms op vervorming lijken.	Pag. 57
Toonhoogte verschilt van de noot die is afgespeeld met het toetsenbord	• Is de Master Tune-parameter op een extreme waarde ingesteld?	Pag. 132
	• Is de Note Shift-instelling een andere dan 0?	Pag. 47
	• Is de Transponeerwaarde een andere dan 0?	Pag. 46
	• Is de Groove-functie ingesteld zodat deze noten offset?	Pag. 55
	• Zorg ervoor dat pitch-bendknop is ingesteld om te centreren (d.w.z. geen pitch bend).	Pag. 66
Noten worden telkens onderbroken (noten sputteren of stotteren)	• Overtreft het aantal noten dat te horen is de maximale polyfonie?	Pag. 37
Het afspelen begint niet als u de PLAY  knop indrukt.	• Bevat de geselecteerde song, patroon, of frase data?	Pag. 46, 116
	• Is de MIDI-Syncinstelling een andere dan “INTR”?	Pag. 135
Ritme- of noottiming worden anders afgespeeld dan deze werden opgenomen	• Gebruikt u de Groove- of Play FX-instellingen?	Pag. 55, 58
Als het patroon of de song begint, verdwijnen de voice- of effectinstellingen die u heeft ingesteld	• Bevat het begin van het patroon/song data die de toongenerator opnieuw instellen?	Pag. 136
	• Zijn er data (Filetype “TG Header”) geladen?	Pag. 43
	De instellingen van Voice-submode en Effect-submode worden beïnvloed door de Control Change of Exclusive-data binnen het patroon/song.	
Kan het geluid van de disk niet horen	• Staat de Click uitgeschakeld in de Utility-mode Systeempagina?	Pag. 133

Kan de lengte van een frase niet wijzigen

- Probeert u de lengte van een reeds opgenomen frase te wijzigen? Pag. 46

Het geheugen is vol zelfs als er nog ongebruikte patronen/songs zijn

- Zijn er songs of frases die grote hoeveelheden data bevatten? Pag. 29
- De geheugencapaciteit van de RM1x (ongeveer 110,000 noten) geldt voor alle data van alle songs en .. frases. Dit betekent dat er songs of data zijn die grote hoeveelheden data bevatten, waardoor het geheugen vol is als er toch ongebruikte songs of patronen zijn.

Kan geen frase of song opnemen

- Heeft u een vooringesteld patroon of frase geselecteerd?
U kunt slechts opnemen naar user patronen of frases. Pag. 46
- Staat de Memory Protect aan? Pag. 132

Kan geen MIDI-bulkdata ontvangen of versturen

- Is de Systeem-exclusive pauze op een te kleine waarde ingesteld? Pag. 134

3. Foutmeldingen

• Monitor

No Data	Als een job wordt uitgevoerd, dan wordt deze getoond in de geselecteerde track of het gebied bevat geen data, waardoor de job ongeldig wordt. Selecteer het gebied opnieuw.
Illegal Input	Dit bericht verschijnt als u een onjuiste handeling uitvoert. Check uw input-methode.
Illegal Track Number	U heeft een niet-beschikbaar of anderszins onjuist tracknummer geselecteerd. Selecteer een andere track.
Illegal Phrase Number	U heeft een niet-beschikbaar of anderszins onjuist frasenummer geselecteerd. Selecteer een ander frasenummer.
Illegal Measure	U heeft een niet-beschikbaar of anderszins onjuist maatnummer geselecteerd. Selecteer een ander maatnummer.
Illegal Check Box	Dit bericht verschijnt als geen vakjes zijn geselecteerd in de corresponderende track-jobs. U moet er tenminste een vinken.
No F7 (End of Exc.)	Dit bericht geeft aan dat u geen "End of Exclusive" byte (F7) heeft ingevoerd met een MIDI-exclusieve data-invoer of -edit. Zorg ervoor dat u F7 invoert.
Preset Phrase	Dit bericht verschijnt als u een vooringestelde frase probeert te editten. Als u dit probeert, dan moet u deze eerst kopiëren naar een User-frase.
Preset Pattern	Dit bericht verschijnt als u probeert op te nemen naar een vooringesteld patroon. Dit is niet mogelijk.
Pattern Length Mismatch	Met een job heeft u een patroon gecreëerd die meer dan het maximum van 256 maten lang is.
Phrase Number Overflow	Alle beschikbare use-frases (maximaal 256) zijn verbruikt als u opneemt, een job uitvoert of edit.

• Systeem

Backup Battery Low	Dit bericht verschijnt als de interne backup-batterij van de RM1x kapot is. Neem contact op met de dichtstbijzijnde Yamaha dealer of een bevoegde distributeur in Nederland om de batterij te vervangen.
Memory Full	Dit bericht verschijnt als het interne geheugen vol is waardoor opnemen, editten, het uitvoeren van een job, MIDI ontvangen of van een floppy disk laden onmogelijk wordt. Wis songs, patronen, of user-frases die u niet meer nodig heeft, en probeer de handeling opnieuw uit te voeren.
Factory Set	Nadat de elektriciteit is aangezet, wordt een systeemdiagnose uitgevoerd op het systeem van de RM1x. Als bij die diagnose blijkt dat de RAM beschadigd is, verschijnt dit bericht en het geheugen wordt opnieuw ingesteld op de oorspronkelijke fabrieksinstellingen. Data van User Song, User Patterns, en User Phrases worden allemaal gewist.
Memory Protect	U heeft geprobeerd op te nemen, te editten, of een jobfunctie uit te voeren terwijl de Memory Protectfunctie in de UTILITY-mode aan staat

• MIDI

Exc. Adrs Error	Dit bericht verschijnt als de ontvangen Exclusieve data een adresfout bevatten.
Exc. Data Error	Dit bericht verschijnt als de ontvangen Exclusieve data een data-afmetingsfout bevatten.
MIDI Buffer Full	Dit bericht verschijnt als de MIDI-ontvangstbuffer van de RM1x vol is, en het bewerken niet mogelijk is. Probeer de hoeveelheid data te verkleinen of de pauzetijd te vergroten om vervolgens de data opnieuw te versturen.

• **Disk**

Disk Full	Dit bericht verschijnt als de floppy disk vol is en geen ruimte meer heeft om de file op te slaan. Gebruik of een nieuwe floppy disk, of wis onnodige files alvorens u de handeling opnieuw uitvoert.
File Not Found	Dit bericht verschijnt tijdens het laden als de geselecteerde file niet op de floppy disk bestaat. Voer de disk nogmaals in, en probeer de handeling opnieuw uit te voeren.
Bad Disk Format Now? (Y/N)	De floppy disk bevat fouten. Druk op de [Yes +1] knop om de disk te formatteren.
No Disk	Dit bericht geeft aan dat de floppy niet correct is ingevoerd in de RM1x. Voer de disk juist in.
Unformat Format Now? (Y/N)	Dit bericht verschijnt als de floppy disk niet geformatteerd is. Druk op de [Yes +1] knop om de disk te formatteren
Write Protected	Dit bericht verschijnt als het schrijfbeveiligingsschijfje van de floppy disk in de 'schrijven niet toegestaan'-positie staat. Haal de floppy disk er uit, sluit het schrijfbeveiligingsschijfje, en probeer de handeling opnieuw uit te voeren.
Bad File	Dit bericht verschijnt als u probeert een foutieve file te laden.
Illegal Format	Dit bericht verschijnt als de floppy disk een formaat heeft die de RM1x niet kan verwerken. Controleer de inhoud van de disk.
Disk Changed	Dit bericht verschijnt als u disk heeft uitgewisseld terwijl u dit niet had moeten doen. Voer de handeling opnieuw en van het begin af uit.
Can't Change File Name	Als u opnieuw een naam geeft, verschijnt dit bericht als de floppy disk al een file bevat met een naam die identiek is aan de geselecteerde filenaam. Selecteer een verschillende filenaam.
Illegal File	Dit bericht verschijnt tijdens het laden als de geselecteerde file niet door de RM1x verwerkt kan worden. Controleer de inhoud van de file.
No Data	Als u data op een floppy disk bewaart, verschijnt dit als de geselecteerde song of stijl geen data bevat, en het opslaan ongeldig is. Selecteer een verschillende song of stijl.

• **Overige berichten (naast foutmeldingen)**

Can't Undo. Ok? (Y/N)	Dit bericht verschijnt als het uitvoeren van een job het interne geheugen in beslag zou nemen waardoor Undo niet meer beschikbaar is. Als u zeker weet dat u Undo niet nodig heeft voor deze job, druk dan op de [YES +1] knop. Om te annuleren zonder de job uit te voeren, druk op de [NO -1] knop, en wis songs, patronen of user-frames die u niet meer nodig heeft alvorens de handeling nogmaals uit te voeren.
Are you sure? (Y/N)	Dit bericht vraagt u om bevestiging voordat een job wordt uitgevoerd. Met de [YES +1]/[NO -1] knop kunt u annuleren of uitvoeren.
Completed	Dit bericht verschijnt als het betreffende proces gedaan is. Druk op een willekeurige knop en het bericht verdwijnt Press .
Executing...	Dit bericht verschijnt als de handelingen laden, opslaan of formatteren worden uitgevoerd. Wacht u alstublieft een ogenblikje.

4. Woordenlijst

A

Aftertouch: MIDI-messages die worden verstuurd als u extra kracht uitoefent op het toetsenbord nadat u noten heeft afgespeeld.

Attack time: De tijd, bij het afspelen van een noot, waarin het volume toeneemt vanaf 0 tot het maximale volume is bereikt.

AWM2 tone generation: Een door Yamaha ontwikkelde methode om geluid te genereren, gebaseerd op digitaal opgenomen golfvormen. Omdat deze methode de complexe golfvorm genereert van akoestische instrumenten, zijn deze geluiden erg realistisch. Digitale filtering is tevens ingebouwd. Hiermee heeft u exacte controle op de toon. AWM2 is een acroniem voor Advanced Wave Memory 2 (Geavanceerd Golfgeheugen 2).

B

Bank number: Een nummer dat een variatie-voice selecteert uit een XG-extension bank, die direct verbonden is met de voice die is geselecteerd door het Program Number uit de 128 voices van de XG-basic bank (GM-systeemniveau 1)

Beat: Als u een song afspeelt of opneemt, is dit een "tel" (een ritmische onderverdeling van een maat).

BPM (Beat Per Minute): De track die data bevat bepaalt het afspeeltempo van de song.

Brilliance: Een knop of parameter die de helderheid van de toon instelt. De cutoff-frequentie van de filters van de RM1x kunnen worden bestuurd zodat de helderheid wijzigt.

Bulk data: Een soort Systeem-Exclusieve message die een verzameling data bevat van de interne instellingen van een apparaat.

Bus line: Een route (line) die audiosignalen overbrengt vanaf elk deel van het blok. De bus-lines van de RM1x bevatten onder meer "SendVar → Cho," "SendVar → Rev" en "SendCho Rev," en de stereo-busline die de stereo-output verzamelt uit elk blok.

C

Channel: Het middel waardoor de ontvanger alleen die MIDI-messages ontvangt die worden verstuurd vanuit de geselecteerde verstuurbron.

Chorus: Een effect-type dat diepte en volheid aan het geluid toevoegt, vergelijkbaar met hetgeen er gebeurt als meervoudige geluidsbronnen tegelijkertijd worden beluisterd.

Click: Een metronoom die aanstaat als u afspeelt of opneemt op een sequencer.

Clock: Een tijdsresolutie-eenheid. Op de RM1x is een clock een lengte van 1/480ste van een kwartnoot.

Control change: Een group MIDI-messages die worden ge-output als een controller (modulatiewheel, voet-controller enz.) wordt bediend. Iedere controller heeft zijn eigen control-num-

mer.

Cutoff frequency: Filters laten slechts een deel van de signalen door, d.w.z. lager dan een bepaalde frequentie, waardoor het gedeelte van de frequentie dat daarboven zit wordt ge-cut. Deze frequentie wordt ook wel cutoff-frequentie genoemd.

D

Decay time: (Wegstertijd) De tijd die het volume erover doet om van het maximale niveau van een noot tot op het sustain-niveau te dalen.

Delay: Een effect (of apparaat) dat een audiosignaal delayt. Met het Variatie-effect van de RM1x kunt u een delay toepassen.

Depth: (Diepte) De hoeveelheid of mate van een instelling of effect.

Dry sound: Het audiosignaal dat niet wordt verwerkt door een effect. Als u een effect toepast, dan wordt normaliter niet het gehele audiosignaal door het effect gepasseerd. De mate van het effect wordt eerder aangepast door het geluid dat door het effect passeert (het 'wet sound') te mixen met het geluid dat het effect niet passeert (het 'dry sound').

Dump out: Het versturen van bulkdata als Systeem-Exclusieve MIDI-messages.

E

Echo back: De handeling of proces waarbij data ontvangen op de MIDI IN-connector opnieuw worden verstuurd vanuit de MIDI OUT-connector.

Edit: Het wijzigen of editten van data.

Effect: Een blok (apparaat) dat het geluid verwerkt waardoor verschillende effecten worden toegevoegd. De RM1x is uitgerust met twee systeemeffecten (reverb en chorus), en een effect (variatie) die u kunt toepassen als een systeemeffect of als insertie-effect.

Element: Een blok in de AWM2-toongenerator dat een geluid genereert. De voices van de RM1x bestaan uit 1 tot 2 elementen.

Envelope Generator (EG): Een blok dat het niveau van de toongenerator wijzigt vanaf het moment dat een noot wordt afgespeeld totdat het geluid wegsterft en stil wordt. De AEG bestuurt het volume, de PEG bestuurt de toonhoogte, en de FEG bestuurt het filter.

Event: Een enkel stuk van de data die samen een sequence vormen (zoals Note On/Off of Program Change-messages).

Exclusive: Zie 'System Exclusive'.

Expression: Een MIDI-control change message waarmee u het volume van een deel kunt besturen.

F

Filter: Een blok dat de toon wijzigt door de output van een bepaald frequentiegedeelte van het geluid te cutten. De RM1x bevat low-passfilters voor ieder element van de voice, waarmee u de toon zachter kunt maken door de hogere overtonen te cut-

ten, of helderder door deze te laten passeren.

Floppy disk: Een type data-opslagmedium, beschikbaar in 2DD en 2HD. Om ervoor te zorgen dat een apparaat data kan lezen en schrijven van/op een floppy disk, moet deze eerst juist zijn geformatteerd voor het apparaat.

Foot controller: Een control device waarmee u toon, volume of effecten enz. kunt besturen gedurende een performance.

Formatting: Het initialiseren van een floppy disk waardoor u deze kunt gebruiken op een bepaald apparaat.

G

Gate time: De tijdsduur dat een noot daadwerkelijk is te horen.

GM: Een specificatie geschikt bevonden door de MIDI-Standards Committee, waarbij het algemeen functioneren van een toongenerator is gestandaardiseerd, en waarbij het aantal voices en geluiden enz. is vastgesteld.

H

Hexadecimal: Een nummeringssysteem met 16 als basisnummer, waarbij de getallen toenemen in waarden van een zoveelste deel van 16. De letters A – F worden gebruikt om de getallen 10 – 15 weer te geven.

I

Insertion (effect): Een effect toegepast in Voice-submode als een belangrijke factor in het geluidskarakter. In Song-mode is een insertie-effect alleen van toepassing op het geselecteerde gedeelte (anders dan een systeemeffect), wat betekent dat u het insertie-effect op een “agressieve” manier kunt gebruiken.

Interval time: Een delay-tijd die met regelmatige pauzes wordt ingevoerd als u bulkdata verstuurt die u heeft opgenomen in een sequencetracks.

L

Length: Op de RM1x staat dit voor het aantal maten in de geselecteerde frase.

LFO: Een acroniem voor Low Frequency Oscillator, een blok dat een signaal op lage frequentie produceert. Met het signaal van de LFO kunt u toonhoogte, volume of toon moduleren om effecten zoals vibrato, tremolo en wah te produceren.

Load: Het lezen van data van floppy disk naar het interne geheugen.

Location: De plaats in een song waarop noten worden ge-input of waar het afspelen start, aangegeven als een maat, tel, en clock.

Low pass filter: Een filtertype dat de hoge frequenties cut. Het geluid kan helderder worden gemaakt door de cutoff-frequentie van het filter te verhogen, of juist minder helder door deze te verlagen.

LSB: Een acroniem voor Least Significant Byte, dat verwijst naar de lagere data-byte als MIDI-control change data worden verdeeld in twee bytes om deze te kunnen versturen.

M

Master tune: Een parameter die het algehele tuning-niveau van de gehele machine aanpast.

Maximum polyphony: Het maximale hoeveelheid noten die in een

keer kan worden afgespeeld. De RM1x kan 32 gelijktijdige noten produceren (counted in 1-element units). Als MIDI-messages worden ontvangen die meer noten vereisen dan de maximale polyfonie toestaat, dan worden noten die op dat moment afspelen uitgezet, en de later ontvangen noten worden afgespeeld.

MDF3: De productnaam van een MIDI-data filer. Dit apparaat ontvangt data van de interne instellingen van een MIDI-apparaat in de vorm van Systeem-Exclusieve messages, en slaat deze op floppy disk op.

Measure: Een eenheid muziektijdsduur die bestaat uit verscheidene tellen.

MIDI: Een acroniem voor Musical Instruments Digital Interface, een standaard om data te versturen tussen muziekinstrumenten. De meeste elektronische muziekinstrumenten van tegenwoordig zijn gemaakt volgens de MIDI-specificaties en zijn uitgerust met MIDI-connectors. Deze instrumenten kunnen samen worden verbonden om remote performance of automatische performance-systemen te creëren.

MIDI data filer: Een MIDI-apparaat dat data ontvangt van de interne instellingen van een MIDI-apparaat in de vorm van Systeem-Exclusieve messages, en slaat deze op floppy disk op. Een voorbeeld hiervan is de Yamaha MDF3 MIDI-data filer.

Modulation wheel: Een controller waarmee u volume, toon of toonhoogte zacht kunt wijzigen terwijl u uitvoert.

MSB: Een acroniem voor Most Significant Byte, dat verwijst naar de bovenste byte van data als MIDI-control change data worden verdeeld in twee bytes om deze te kunnen versturen.

Multi-timbral tone generator: Een toongenerator die gelijktijdig meer dan een geluidsoort kan produceren.

Mute: Een functie die tijdelijk een track stil legt of het volume ervan verlaagt.

N

Note name: De naam die de toonhoogte van een noot bepaalt, in de vorm van een (letter)teken, een kruis of mol symbool, en een nummer die het octaaf aangeeft.

NRPN: Een acroniem voor Non Registered Parameter Number. Dit zijn een soort MIDI-control change messages waarmee u geluiden kunt editten via MIDI, maar ook filter of EG-instellingen, of de toonhoogte/niveau van ieder instrument van een drum-voice kunt aanpassen.

O

Overdub: Een methode van realtime-opname waarin nieuw materiaal wordt opgenomen zonder dat eerder opgenomen tracks worden gewist.

P

Pan: De parameter die de stereo-lokatie instelt van een geluid als deze in stereo wordt afgespeeld. (“Pan” of “panpot” zijn afkortingen van “panoramic potentiometer”). De pan-parameters in Voice Edit, song play Multi, en Effect Edit zijn onderling verbonden.

Parameter: Een instelling of data-onderdeel die u kunt wijzigen in de verschillende mode- en submode-displays.

Patch: Een scherp pagina in Pattern-mode waarmee u patronen kunt selecteren en afspelen, en patronen kunt creëren door frases aan iedere track van het patroon toe te wijzen.

Pattern: Een begeleidingspatroon die uit drums, bass en akkoord backing bestaat en die wordt gecreëerd door frases staart-aan-staart te verbinden of door maximaal 16 delen verticaal op te stapelen.

Phrase: Een eenheid muzikale begeleiding gespeeld door een begeleidingsdeel zoals bijvoorbeeld een ritmepatroon van een ritmedeel, een bass line van een het bass-deel, of akkoord backing van het gitaardeel. Frases zijn de kleinste eenheid waarvan uit de begeleiding van een song wordt gecreëerd.

Pitch bend: Een soort MIDI-message die zacht de toonhoogte wijzigt.

Portamento: Een effect dat zacht de toonhoogte van de ene naar de andere noot wijzigt. Hogere instellingen van Portamento Time produceren een langzamere wijziging, en er is geen effect bij een instelling van 0.

Program change: Een MIDI-message die een voice selecteert.

Program number: Op de RM1x is dit een getal dat een van de voorinstelde geluiden selecteert.

Punch in recording: Een methode van realtime-opname waarbij in- en uitprikpunten geselecteerd worden, waardoor het opnemen alleen in dat gebied plaats vindt.

Q

Quantize: Een functie die de niet-exacte timing van noten of andere events "op orde brengt" die zijn ingevoerd in realtime.

R

Realtime recording: Een opnamemethode waarbij uw performance wordt opgenomen op het moment van afspelen, net zoals bij een conventionele multitracker. Omdat de performance wordt opgenomen tijdens het afspelen, worden de muzikale expressie en nuances van uw performance nauwkeurig opgenomen.

Release time: De tijdsduur dat het volume daalt van het sustain level (vanaf het moment dat de noot wordt losgelaten) totdat stilte is bereikt.

Replace: Een realtime- of prikopnamemethode waarin eerder opgenomen data worden gewist (vervangen) zodra nieuw materiaal wordt opgenomen.

Resonance: Een parameter die het signaalniveau 'boost' in het gebied van de cutoff-frequentie. Door de nadruk te leggen op de overtonen, kan dit een opvallende "piekige" toon veroorzaken, waardoor het geluid helderder en harder wordt.

Reverb: Een effect dat de akoestische weergalming simuleert van een kamer of ruimte. Het geluid dat ons oor bereikt bevat gewoonlijk niet alleen het directe geluid, maar ook het geluid dat wordt weerkaatst door de muren of het plafond. Reverb creëert deze indirecte weerkaatsingen kunstmatig. Hoewel sommige weerkaatsingen kunnen worden opgevat als afzonderlijke echo's, verwijst de term "reverb" gewoonlijk alleen naar de onduidelijke "wash" van weerkaatst geluid.

RPN: Een acroniem voor Registered Parameter Number. Met deze MIDI-messages kunt u Part-instellingen maken zoals Pitch Bend Sensitivity of Tuning.

S

Save: Het opslaan van data of songs van het interne geheugen naar floppy disk.

Section: (Gedeelte) Een term die verwijst naar elk van de 16 patroontypes die een stijl vormen. Patronen worden geselecteerd door het selecteren van de stijl en het gedeelte.

Send level: De hoeveelheid signaal die naar geselecteerde bus-line wordt verstuurd waardoor deze wordt verwerkt door een effect. De hoeveelheid signaal die wordt teruggestuurd van het effect is het "return-niveau."

Sensitivity: De mate waarmee een aspect van het geluid (bijvoorbeeld volume) antwoordt op een control (bijvoorbeeld noot-velocity).

Sequencer: Een blok (of apparaat) dat een muziekperformance opneemt, edit, wijzigt, en afspeelt in de vorm van MIDI-messages.

Sequence tracks: Tracks die normale MIDI-sequencedata opnemen en afspelen.

SMF: zie "Standard MIDI File".

Song: Een muziekcompositie die wordt gecreëerd door performance-data op een of meer tracks op te nemen.

Standard MIDI File (SMF): SMF is een acroniem voor Standard MIDI File: een formaat waarmee u gemakkelijk songdata tussen verschillende sequencers kunt verwisselen. De meeste software- en hardwarefabrikanten van tegenwoordig leveren software/hardware die Standaard MIDI-Files kan lezen en schrijven.

Step recording: (Stapsgewijs opnemen) De opnamemethode waarbij muziek wordt ge-input door noten één voor één in te voeren, en de nootlengte, -velocity, en toonhoogte enz. van iedere noot wordt geselecteerd.

Stereo location: De lokatie in het stereo-gebied van waar een geluid te horen is. Deze kan worden gewijzigd door de Pan-instelling.

Style: De collectieve naam voor een serie van 16 gedeelten (A-P). Gedeelten worden samengebracht om een backing-patroon te creëren.

Synchronization: De functie of het proces van het koppelen van het afspel- of opnametempo van een apparaat met een afzonderlijk, extern apparaat zoals een andere sequencer of een ritme-apparaat.

Sync: Zie "Synchronization".

System (effect): Een effect dat op alle delen kan worden toegepast door de Send Levels en het Return Level aan de passen. Met systeemeffecten kunt u reverb of chorus enz. toepassen op het algehele geluid. De RM1x is uitgerust met Reverb en Chorus als systeemeffecten. Het Variatie-effect kan ook als een systeemeffect worden toegepast.

System exclusive message: Een MIDI-messagetype waarmee u data kunt verwisselen die uniek zijn voor een bepaald model of bepaald type apparaat.

T

Track: Een lokatie waar muzikale performancedata worden opge-

nomen.

Transpose: De toonhoogte verplaatsen in stappen van halftonen.

Tremolo: Een effect dat wordt geproduceerd door het cyclisch moduleren van het volume.

Tuning: Het koppelen van de toonhoogte van twee of meer instrumenten als er in een ensemble wordt gespeeld. A3 wordt gewoonlijk op 440 Hz getuned.

U

Utility mode: Een mode op de RM1x waarin u systeem- of MIDI-instellingen kunt maken.

V

Variation effect: Een van de effecten van de RM1X. In de Voice-submode kan dit effect “aggressief” worden toegepast als een belangrijke component van het geluid. Het Variatie-effect kan als een insertie-effect functioneren, of als een systeemeffect, en biedt een brede keuze aan effect-programma’s zoals, naast reverb en chorus, delay, leslie, auto-pan, amp-simulatie en auto-wah.

Velocity: Een numerieke waarde die de snelheid (kracht) aangeeft waarmee een noot wordt gespeeld.

Vibrato: Een performance-effect dat wordt voortgebracht door de toonhoogte cyclisch te wijzigen.

Voice: Een geluid dat in de toongenerator is ingebouwd en dat u kunt selecteren en afspelen.

Volume: Een parameter of control dat het volume aanpast. Track Volume past het volume van iedere track aan, en Master Volume past het algehele volume aan.

W

Wah effect: Een effect die de toon cyclisch wijzigt. De RM1x produceert dit effect door middel van een LFO-signaal waarmee deze de cutoff-frequentie van het filter moduleert.

Wet sound: Het audiosignaal dat wordt verwerkt door een effect. Bij het toepassen van een effect, worden normaliter niet alle audiosignalen gepasseerd door het effect. De mate van het effect wordt in plaats daarvan aangepast door het geluid dat passeert door het effect (het ‘wet sound’) te mixen met het geluid dat niet wordt gepasseerd (het ‘dry sound’).

X

XG: Een toongeneratorformaat dat is ontwikkeld door Yamaha die de GM-specificatie uitbreidt om grotere expressiviteit te bereiken en opwaartse datacompatibiliteit die vereist wordt door de geavanceerde computer-randapparatuur van tegenwoordig.

5. Index

A

Akkoord scheiden	89, 125
Akkoord sorteren	88, 125
Achterpaneel	14
Afspeleffect normaliseren	96, 127
Afspelen	46
Arpeggio	62, 119
Arpeggio-blok	34
ARPEGGIO ON-knop	13
Arpeggio-instelling	62, 119
Attack	65

B

Banknummer (MSB, LSB)	37
Beat Strech	58
BPM-Display	11

C

CC-events	53
Chain kopiëren	114
Chain-naam	114
Chain wissen	114
Channel aftertouch	101
Chorus editten	71, 121
Chorus-effect	39
Click-mode	133
Click-tel	133
Clock shift	58
Continue Data creëren	91, 126
CONTRAST-control	14
Control Change	101
Control Data wijzigen	92, 126
Controller block	34, 38
Converteren naar Song	114
Crescendo	86, 125
Cursorknoppen	12
Cutoff	68

D

Data back-uppen	43
DC IN-ack	14
Delay	60, 119
Delay-niveau	60
Delay-tijd	60
Disk	76, 111, 122
“Disk-in-gebruik”-indicator	15
DISPLAY-knoppen	12
Displayknoppen	12, 26
Drumtrack verdelen	97, 128
Dry niveau	64

E

Echo back-instellingen	136
------------------------------	-----

Editten	99, 128
Edit-view	133
Effect	69, 120
Effectblok	34, 39
Effect Send	64
EG	65, 120
Ejectknop	15
Event	89, 113
Event chase	134
Event eruit halen	90, 126
Event kopiëren	89, 113, 125
Event wissen	90, 113
Exclusief	102
EXIT-knop	13

F

Feedback	61, 119
Filter	68, 120
Filter viewen	107, 128
floppy disk	42
Floppy-diskdrive	15
Floppy-diskslot	15
FOOT SW-jack	14
Frase	35, 92
Frasecategorie	35
Frase creëren	94
Frase kopiëren	92
Frase mixen	93
Frasenaam	95
Frasenummer	35
Frase plaatsen	95
Frase splitsen	94
Frase toevoegen	93
Frase verwisselen	93
Frase wissen	95
Frequentie	73
Functieknoppen	12, 27
Functietabel	32
FX afspelen	57, 58, 119

G

Gain	73
Gate-tijd	59
Gate-tijd wijzigen	85, 124
Gebruikt Geheugen Display	29
Gedeelte	28, 35
Geheugenbeveiliging	132
Geheugen muten	28
Glide	87, 125
Grid Groove	55, 119
Groove	55, 119

H

Harmoniseren	57, 119
Herhalingen	60
Hoofdmodes	23

I

Indicators	12
Inprikken	118
Insertie-effecten	39

J

Job	80, 112, 123
Joblijst	80, 112, 123

K

Knop	12
Knoppen Toewijzen	74, 121
KNOB-knoppen	12

L

Laden	77, 111, 122
Lage Boost	73, 121
L/MONO & OUTPUT-jacks	14
LCD-display	11
LCD-mode	133
LED-display	133
LFO	67, 120
Loslaten	65

M

Maat	113, 126
Maat creëren	113, 126
Maat wissen	113, 127
Master-tune	132
Maximale polyfonie	37
MIDI-Datamonitors	11
MIDI-delay	60, 119
MIDI-Filter	137
MIDI IN & OUT-Connectors	14
MIDI-Opstelling	135
MIDI-sync-instelling	135
MODE- en SUBMODE-knoppen	12
Modes	23
MUTE (SOLO)	28

N

[NO - 1] en [YES + 1] knoppen	12, 26
Noot	82, 101, 124
Nootdisplay	53
Noot-shift	47
NRPN	102
NUM	27
Numeriek Invoeren	26
Numerieke POINTER-display	53

O

Octaver	57
OCT DOWN- en OCT UP-knoppen	13
Opname Count	133
Opname-type	50
Opnemen	49, 117
Opnieuw een naam geven	78, 111, 122
Opslaan	76, 111, 122
Opstelling	73, 121
Overdubben	51, 118

P

PAD-Invoer	53
PAD VELO	46
Pan	63
Patch	47
Patroon	35, 97
Patroon kopiëren	97
Patroon Quantize	132
Patroon splitsen	98
Patroon toevoegen	97
Patroon wissen	98
PATTERN CHAIN afspelen	110
PATTERN CHAIN MODE	32
PATTERN afspelen	46
PATTERN MODE	32
PB-Events	53
PHONES-Jack	14
Pitch Bend	66, 101, 120
Polyfonische aftertouch	102
Portamento	66, 120
Program change	101
Programmanummer (Voice-nummer)	37

Q

Quantize	82, 124
----------------	---------

R

Realtime Controllerknoppen	12, 29
Realtime-opname (Inprikken)	118
Realtime-opname (Vervangen, Overdubben)	51, 118
Resonantie	68
Reverb editten	71, 121
Reverb-effect	39
Roll creëren	88, 125
RPN	102

S

Sequencerblok	34, 35
Sequencerknoppen en -indicators	13
SHIFT-knop	13
Shift Clock	89, 125
SMF (Standaard MIDI-File)	43
SONG afspelen	116
songdata	43

songfiles	43
Song kopiëren	128
SONG MODE	32, 115
Songnaam	128
Song splitsen (Song naar Patroon)	129
Song wissen	128
Sorteren	62
Splitsen	108, 129
Springen	46, 116
STANBY-schakelaar	14
Stapsgewijs Opnemen	52, 118
Stapsgewijs Opnemen (Grid)	54, 118
Stijl	35
stijldata	43
stijl-files	43
Stijlnaam	98
Submodes	23
Systeem	132
Systeemeffecten	39
Systeemexclusieve pauzetijd	134
Systeem-initialisatie	30

T

TAP/ENTER-knop	13
TG Header	43
Time stretch	92, 126
Toetsenbord	13
Toetsenbord-Modeknoppen	13
Toetsenbordmodes	27
Toongeneratorblok	34, 37
Track	27, 95, 127
Track kopiëren	95, 127
Track mixen	127
Track verwisselen	96, 127
Track wissen	96, 127
Transponeren	27, 87, 125
Type	69, 120

U

Uitdunnen	91, 126
Uitgangskanaal	75, 121
Unde/Redo	29, 82, 113, 124
Unison	57
UTILITY MODE	33, 131

V

Variatie editten	70, 121
Variatie-effect	39
Vasthouden	62
Velocity-offset	59
Velocity wijzigen	84, 124
Vervangen	51, 118
Voetschakelaar-functielijst	132
Voice	63, 120
Voicebalans	63, 120
Voice Editten	65, 120
Voices	37

Volume	63
Volume Control	12
Voorpaneel	11

W

Wegsterven	65
Wijzigbare Eventparameters	101
Wissen/Formatteren/Informatie	79, 111, 122

X

XG NRPN	103
XG RPN	103
XG systeem-exclusief (drum)	106
XG systeem-exclusief (effect)	104
XG systeem-exclusief (meervoudig)	105
XG systeem-exclusief (systeem)	104

YAMAHA

TerrActs
Postbus 15094, 3501 BB Utrecht, Nederland
Tel.030-2733506 - Fax.030-2713715
Email: office@terraacts.nl
URL: <http://www.terraacts.nl>

The logo for TerrActs features the word "TerrActs" in a bold, sans-serif font. The letters "T", "A", and "S" are significantly larger than the other letters. Horizontal bars are positioned above and below the "T", "A", and "S" characters, creating a stylized, blocky appearance.

VERTALINGEN - HANDLEIDINGEN - DRUKWERK - DTP - WEBHOSTING - WEBDESIGN - ECOMMERCE